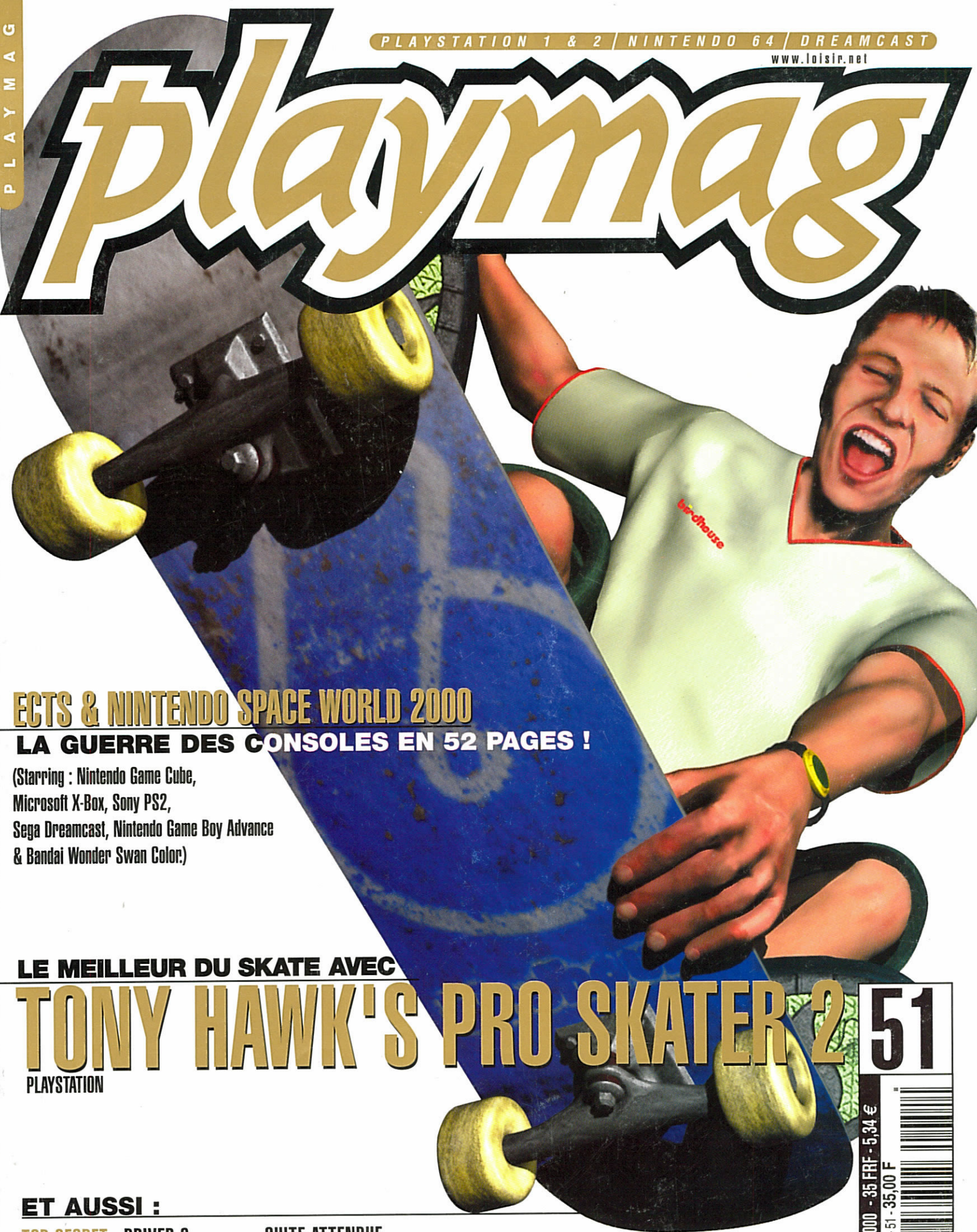


OCTOBRE 2000 - 35 FRF - 5,34 € - Belgique : 30 FL - Luxembourg : 230 FB - Suisse : 10,50 FS - Canada : 9,50 \$ Can - T.O.M. : 710 CPF/1050 CPF - D.O.M. : 52FRF

PLAYMAG

PLAYSTATION 1 & 2 / NINTENDO 64 / DREAMCAST  
www.loisir.net



# TESTS & NINTENDO SPACE WORLD 2000

## LA GUERRE DES CONSOLES EN 52 PAGES !

(Starring : Nintendo Game Cube,  
Microsoft X-Box, Sony PS2,  
Sega Dreamcast, Nintendo Game Boy Advance  
& Bandai Wonder Swan Color.)

### LE MEILLEUR DU SKATE AVEC

# TONY HAWK'S PRO SKATER 2

PLAYSTATION

51

### ET AUSSI :

- TOP SECRET : DRIVER 2 (PLAYSTATION), SUITE ATTENDUE
- FOCUS : VIRTUA TENNIS (DREAMCAST), TECHNIQUE DES PROS
- TESTS : 18 PAGES EN DIRECT DU JAPON, MOTO RACER WORLD TOUR (PS), F1 2000 (PS)...

OCTOBRE 2000 - 35 FRF - 5,34 €  
L 9680 - 51 - 35,00 F







**13<sup>ème</sup> RUE**

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE<sup>®</sup>

**CHAQUE MARDI A 20:45**

# **INVASION PLANÈTE TERRE**

13<sup>ème</sup> RUE EST DIFFUSÉE SUR LE CÂBLE ET CANALSATELLITE

[www.13emerue.fr](http://www.13emerue.fr)





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

Président-directeur général : **Marc Andersen**  
 (mandersen@loisir.net)  
 Directeur général adjoint : **Philippe Deleplace**  
 (pdeleplace@loisir.net)

Directeur de la publication : **Marc Andersen**  
 (mandersen@loisir.net)  
 Directrice administrative et financière : **Sonia Tuovic**  
 (stuovic@loisir.net)  
 Contrôleuse de gestion : **Séverine Madinier**

Directeur Internet : **Daniel Lauro**  
 (dlauro@loisir.net)  
 Directrice commerciale & marketing : **Isabelle Weill**  
 (iweill@loisir.net)  
 Assistante marketing : **Shirley Decupere**  
 (sdecupere@loisir.net)  
 Responsable du Développement : **Guillaume Lévy**  
 (glevy@loisir.net)  
 Chef des ventes : **Emmanuel Chodkiewicz**  
 Tél : 01 41 06 44 40 - (echodkiewicz@loisir.net)

Abonnement et anciens numéros :  
 Playmag, B601, 60732 Sainte-Geneviève cedex  
 C N Indigo 0 825 001 707  
 9 417  
 (abonnement@loisir.net)

Responsable abonnements : **Christophe Basset**  
 Tél : 01 41 06 44 46 (cbasset@loisir.net)  
 Abonnements en Suisse : **Edigroup S.A.**, case postale  
 393, 1293 Chêne Bourg, Tél : 022348 44 28  
 En Belgique : **Soumission Promotion** - Jean-Philippe  
 Tondeur, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles.  
 Tél : 02 535 02 22  
 Tarifs d'abonnements et de réassort pour les autres pays, nous  
 consulter par courrier, fax ou téléphone.

Rédacteur en chef : **Ho Utsunoya**  
 (hutsunoya@loisir.net)  
 Rédacteur en chef adjoint : **Marco Verocai**  
 (mverocai@loisir.net)  
 Directeur artistique : **Dominique Sarrai-Desseigne**  
 (dsarrai-desseigne@loisir.net)  
 coup de main : **Vanessa Wajeman**  
 (vwajeman@loisir.net)  
 Fabrication : **Euro Edipro**  
 (emontagnon@loisir.net)  
 Secrétaire générale de rédaction : **Catherine Montagnon**  
 (cmontagnon@loisir.net)  
 Secrétaire de rédaction : **Richard El Mestiri**  
 (elmestiri@loisir.net)  
 Correction-Rewriting : **Catherine Primard**  
 Responsable télématique : **Alain Milly**  
 (amilly@loisir.net)

Rédacteurs :  
**Pascal Geille** (pgeille@loisir.net),  
**Stephane Rakotondrainibe** (srakoton@loisir.net),  
**Olivier Prézeau**,  
 Illustrations rubrique Tous Azimuts : **Yacine Canamas**  
 Correspondant permanent au Japon : **Arnaud St Martin**

Imprimerie : **REG (77 LAGNY)**  
 Distribution : **Messageries Lyonnaises de Presse**

Dépôt légal à parution  
 Commission paritaire n° 0203 K 76691  
 N° ISSN : 1269-3987

Illustration de couverture :  
 Tony Hawk's Pro Skater 2000 © Activision  
 pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit ni  
 transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce  
 soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans  
 l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

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



Cyber Press Publishing édite également :  
 LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION,  
 DREAMCAST & NINTENDO 64 -  
 PC SOLUCES - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE  
 INTERNET TODAY - AUTO LIVE - KIDS MANIA - TOM & JERRY  
 BUG'S BUNNY - MAXI TOONS

Publicité - **GS RÉGIE**  
 92, avenue Victor Cresson  
 92442 ISSY LES MOULINEAUX CEDEX  
 Tél : 01 40 95 57 57  
 Fax : 01 40 95 57 58

\*08 36 68 05 04 : 2,21 F/min.



PLAYMAG A FAIT SON TEMPS. CINQUANTE ET UN NUMÉROS AVEC POUR SEUL OBJECTIF DE TRAITER DES CONSOLES NOUVELLE GÉNÉRATION, ET DE FOURNIR AU LECTEUR L'INFO COMME NULLE PART AILLEURS. DE SON CÔTÉ, LE MARCHÉ DES JEUX VIDÉO ÉVOLUE, SUBIT PETIT À PETIT UNE TRANSFORMATION ÉVIDENTE. LES CONSOLES ACTUELLES VIEILLISSENT, LAISSENT PLACE PEU À PEU À DE NOUVELLES, RÉSOLUMENT PLUS PUISSANTES : LA PLAYSTATION 2 DE SONY, SUIVIE PAR D'AUTRES, ENCORE PLUS PUISSANTES, COMME LA X-BOX DE MICROSOFT OU ENCORE LA GAME CUBE (EX-DOLPHIN) DE NINTENDO. QUE DIRE ÉGALEMENT DE LA DREAMCAST, QUI NOUS L'ESPÉRONS, SERA RECONNUE À SA JUSTE VALEUR ? TOUJOURS EST-IL, NOTRE MAGAZINE N'A MALHEUREUSEMENT PLUS SA PLACE DANS CETTE ÉVOLUTION, TOUT DU MOINS SOUS SA FORME ACTUELLE. C'EST POURQUOI NOUS AVONS DÉCIDÉ DE PRENDRE QUELQUES MOIS POUR UNE REFONTE, UNE REFONTE TOTALE, DEVRIONS-NOUS DIRE QUELQUES MOIS POUR FAIRE DE PLAYMAG, UN MAG QUI COLLERA À CETTE NOUVELLE DEMANDE, À CETTE NOUVELLE TENDANCE. QUE LES LECTEURS NOUS EN EXCUSENT ET L'ATTENTE NE SERA PAS TROP LONGUE, L'HISTOIRE DE DEUX, VOIRE TROIS NUMÉROS. CELA ÉTANT, LES PLUS IMPATIENTS OU LES PLUS FRUSTRÉS PEUVENT TOUJOURS RETROUVER TOUTE L'ÉQUIPE SUR LE WEB À L'ADRESSE SUIVANTE : [HTTP://WWW.LOISIR.NET/](http://www.loisir.net/). CEUX-LÀ, ET LES AUTRES, Y TROUVERONT TOUS NOS ARTICLES, TOUS LES TESTS, LES PREVIEWS, LES NEWS ET BIEN ÉVIDEMMENT TOUT L'IMPORT À VENIR ET CE, EN TEMPS RÉEL. ILS POURRONT ÉGALEMENT S'INVESTIR EN DONNANT LEUR AVIS, EN POSANT DES QUESTIONS AUXQUELLES NOUS NOUS FERONS UNE JOIE DE RÉPONDRE. UN VÉRITABLE MAGAZINE INTERACTIF EN LIGNE, VOILÀ CE QUE VOUS POURREZ, AMIS LECTEURS, SAVOURER DURANT LE TEMPS, POUR NOUS, DE SORTIR UNE NOUVELLE FORMULE. CECI N'EST EN CONSÉQUENCE QU'UN AU REVOIR TRÈS BREF. À PLUS, DONC.

**LA RÉDACTION DE PLAYMAG**

QUI REMERCIE SES FIDÈLES LECTEURS.



PREMIÈRE CHAÎNE D'INFORMATION

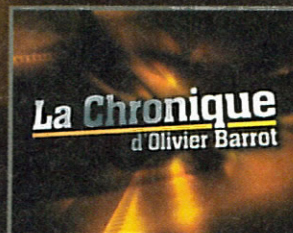
# 2 ALL TELEVISION



10H50 - 14H50 - 19H50  
22H50 - 02H50



8H00 - 13H 00 - 18H00  
22H00 - 02h00



7H00 - 12H40  
19H40



TOUTES LES  
30 MINUTES



Disponible sur les meilleurs réseaux câblés



EN CONTINU SUR LE CINÉMA

# OCINÉ

## VISION



7H20 - 12H20 - 16H20  
20H20 - 00H20



7H10 - 12H10  
19H10



8H50 - 13H50  
20H50



TOUTES LES  
30 MINUTES

et CanalSatellite

**CANALSATELLITE**  
LE MEILLEUR DU NUMÉRIQUE

**INC**  
NuméCABLE

**UPC**

**ntl:**

**france telecom**  
cable





LES LOISIRS QUI NE SONT PAS  
SUR LOISIR.NET  
SONT BONS POUR LA RETRAITE.



consoles

cinéma

jeux PC

B.D.

matos

musique

auto

**LOISIR.net**

www.loisir.net

**PLACE AUX LOISIRS  
DE LA NET GÉNÉRATION**

Loisir.net, le loisir au bout des doigts. Avec une actu très complète et toute l'info nécessaire sur vos sujets favoris, une sélection de produits accompagnée des meilleurs conseils et bons plans pour mieux les acheter, une newsletter hebdomadaire personnalisée, ainsi que des concours quotidiens où vous avez tout à gagner : Loisir.net, parce que s'informer sur vos loisirs c'est aussi un loisir.







# ARTISANAT



**STÉPH, DUBITATIF APPEL DU DÉSESPOIR** Parce qu'il faut bien qu'il y en ait un dans le lot qui traite de tout le superflu, j'ai pour ma part choisi de monter au créneau pour un sujet qui nous, rédacteurs jeux vidéo, nous préoccupe tous, malgré l'hypocrisie latente de certains : l'inquiétante recrudescence des attachés de fesses, pardon, de presse hommes par rapport à leurs homologues féminins. Et c'est en féministe convaincu, et par l'effet de ma foi invincible en l'espérance d'un monde idyllique où journalistes sans cesse prêts à aller au fond des choses, et attachés de presse, toutes dévouées à leurs missions, ouvreraient de concert, que j'adresse aujourd'hui ma vindicte à tous les Directeurs des Ressources Humaines de tous les éditeurs alentour... Décidé à monter une association pour la préservation de cette irremplaçable touche

de grâce dans notre ghetto de "lubrificateurs de bâtons de joie", je lance donc un appel d'urgence à tous mes collègues, hommes comme lobotomisés, pour boycotter dès à présent chaque présentation de jeu où le quota au mètre carré de décolletés n'est pas respecté ! Frères esthètes habités de la même passion de tout ce qui est beau, maillez vos pétitions à la rédaction (playmag@loisir.net), nous vaincrons un jour !!!

**P.S. :** D'avance, aux Stéphanie, Julie, Anne-Karine, Diane, Émilie et toutes celles que j'oublie, c'est juste pour de rire, on regarde surtout (et aussi) vos jeux ! (NDLR Ho : sinon, j'en connais qui vont m'faire ma fête d'ici peu...)

**PASCAL, L'ANALYSE D'UN PESSIMISTE (OU D'UN FAUX-CUL)** Qui va gagner la guerre des consoles ? Personnellement, je m'en tamponne les amygdales ! Je veux dire que ce soit Sony, Nintendo ou Microsoft, le grand vainqueur m'importe peu. Ce qui m'importe, c'est le devenir de notre passion. D'un statut d'honnête passe-temps livré à un public restreint de fanatiques, le jeu vidéo est devenu une industrie. Certains y verront une maturité souhaitable. C'est vrai que l'argent peut être un catalyseur de créativité, attirant des artistes (graphistes, scénaristes, animateurs, et j'en passe !) toujours plus talentueux. Mais l'appât du lucre forcené n'a-t-il pas poussé les éditeurs à ériger des suites à répétition plus ou moins bridées (afin d'assurer la pérennité de la série) et les jeux à licence comme pierre angulaire de leur «business plan» ? Imaginez deux secondes les Médicis commanditer Léonard De Vinci pour une Joconde II, le retour... Finalement, le jeu vidéo n'est peut-être pas ce «huitième art» revendiqué par certains. Peut-être ne s'agit-il que d'un "artisanat" du quaternaire qui aurait muté ! Peut-on faire des jeux à la chaîne ? Il semblerait que oui, si l'on en croit le fordisme ambiant. Et nous, consommateurs-joueurs, ne les avons-nous pas confortés dans cette paresse éditoriale consistant à nous sortir des «produits-jeux» toujours plus stéréotypés ? Les torts sont peut-être partagés. Ce que je veux dire pour terminer, c'est qu'il me semble vital de marquer une pause dans cette course effrénée à la technologie et aux plans marketing de grande envergure, que la créativité reprenne ses droits ! Messieurs du marketing, ayez l'intelligence de relâcher un peu l'encolure des développeurs, laissez-leur le temps et la liberté de nous faire rêver...

**MARCO VOUS APPREND LES FICELLES DU MÉTIER** Voilà enfin l'occasion de faire ce que j'ai envie de faire depuis maintenant cinq ans que je travaille dans la presse jeux vidéo : une preview avec tout ce que les textes de nos confrères (et nous-mêmes) peuvent comporter de prévisible. Formules toutes faites lorsqu'on est en panne d'inspiration, lieux communs, phrases déjà entendues, images convenues ; voici donc pour ce numéro un peu exceptionnel, la recette de la preview aux clichés sauce poncif (concoctée par mon pote Yann - anciennement PC Soluces et désormais sur le magazine Internet Today - et moi-même). Et, histoire de vous faire pénétrer, d'une certaine manière, dans nos coulisses, vous trouverez également, entre parenthèses, le sens caché de certaines formules : «Il revient et il n'est pas content !» (ça, c'est bien pour introduire une suite). La suite (ou «nouvelle mouture» ou encore «nouvel opus») tant attendue du célèbre jeu revient sur la machine la plus puissante du marché («marché», c'est un mot qui va bien quand on veut faire genre adulte...). Dans un univers entièrement tridimensionnel (une bonne formule pour gagner de la place, sinon on dit juste «en 3D»,...), ce jeu offre une réalisation de très bonne facture (un classique) et une atmosphère sang pour sang violente (sans doute le jeu de mots le plus utilisé dans notre presse) qui donne envie de replonger dans cet univers en gore et en gore (le 2<sup>e</sup> jeu de mots le plus usité...). Hallucinant ! Bref, un hit en perspective (un autre classique que l'on remplace par «un jeu qui devrait trouver son public» si l'on est moins sûr de la qualité du jeu) qui va combler les amateurs du genre en manque de bons titres dans cette catégorie (une formule toujours efficace). Wait and see (encore un classique). Allez, j'y retourne... (là, avec les trois petits points, ça relève carrément du traditionnel)." Et le tour est joué !

**LE JAUNE ET BLANC DE HO** I y a onze ans, je faisais des nuits blanches pour un magazine appelé Micro News (puis MSX News). Plus tard, ce fut des nuits blanches sur Super Power et Mega Force. Ensuite, au Japon, ce fut des semaines blanches à bosser pour des canards de jeux nippons avant de revenir en France pour faire des nuits blanches successives sur Playmag. Et maintenant, quoi ! Trois mois de repos !? ...avant, sûrement, d'entamer des nuits blanches et même de toutes les couleurs sur la nouvelle formule !? Quel bonheur ! En attendant, un peu de repos ne me fera pas de mal... Enfin, si je ne fais pas de nuits blanches sur loisir.net bien sûr... Ralhhhh !







IL FALLAIT BIEN QUE ÇA ARRIVE UN JOUR... VOILÀ DONC UNE RÉTROSPECTIVE DE QUATRE ANNÉES DE TOUS AZIMUTS, LA RUBRIQUE QUI VOUS A FAIT MOURIR DE PLAISIR TANT SES SCOOPS ÉTAIENT INTENSES ET QUI VOUS A AUSSI PERMIS DE SAVOIR CE QUI SE PASSAIT VRAIMENT DANS LE MONDE DES JEUX VIDÉO. VOICI DONC QUELQUES MORCEAUX DE CHOIX BALAYANT CES QUATRE BELLES ANNÉES.

OLIVIER PREZEAU.

# LA SATURN

**BOIT LA TASSE (OCTOBRE 1996)**



YACINE

Les résultats financiers de Sega Enterprise sont en chute libre et on ne connaît même pas les chiffres du dernier bilan semestriel de septembre dernier, c'est pour vous dire. Sega a simplement déclaré un succès financier en arcade, freiné par une perte sur le marché des consoles familiales. En bref, la Saturn est en train de se casser la margoulette un peu partout dans le monde. Il s'est vendu 1,9 million de Saturn pendant toute cette année, alors que Sony vend autant de PlayStation en un tout petit mois. Le total de Saturn atteint aujourd'hui les 8 millions contre 22 pour Sony.

## SPECIAL POCKET MONSTERS : C'EST QUOI POKÉMON ? (NOVEMBRE 1996)

Pocket Monsters est le titre d'un jeu sur Game Boy sorti en avril 96 au Japon. Pas vraiment révolutionnaire dans son concept, il s'agit d'un RPG en vue de dessus, ce jeu est devenu aujourd'hui un phénomène au Japon et il s'est vendu huit millions de cartouches depuis un an et demi. Pourquoi un tel succès ? Nintendo a su créer un univers mignon et attachant, l'univers des Pocket Monsters (aussi appelés Pokémon par contraction) que le joueur sur Game Boy doit explorer. Le but du jeu n'est pas seulement de survivre en faisant évoluer ses personnages par des combats successifs, mais il faut aussi recréer une encyclopédie de cent cinquante monstres qu'on rencontre au cours du jeu. Pour terminer le jeu, il faut posséder tous les monstres. Pocket Monster est sorti sur deux cartouches (on doit posséder les deux pour terminer l'encyclopédie) et l'originalité de ce jeu est également de pouvoir combattre en reliant deux Game Boy par un link.

## SPECIAL POCKET MONSTERS : MARDI 18 DÉCEMBRE, L'INCIDENT (DÉCEMBRE 96)

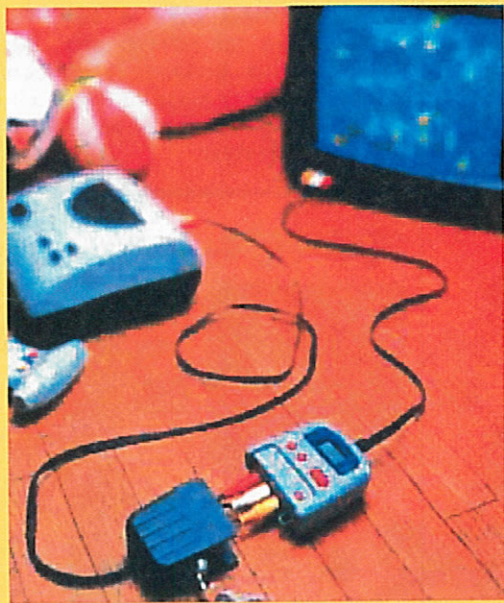
Au lendemain de la diffusion de l'épisode 37 (titré « Computer Warrior Porigon ») du dessin animé Pocket Monster sur la chaîne 12 japonaise, le mardi 16 décembre à 18 h 30, les informations nippones s'ouvrent sur un drôle de titre : le ministère des Postes et Télécommunications annonce qu'il porte plainte et demande des explications à la chaîne Tokyo Channel. Pendant la nuit, six cent dix-huit adolescents ont été hospitalisés à la suite d'une crise - ressemblant fortement à une crise d'épilepsie - provoquée par le dessin animé Pocket Monsters à la télé. C'est l'émoi au Japon et en France, la plupart des journaux, radio et télé, relatent ces faits. La douzième chaîne annonce immédiatement qu'elle retire le dessin animé de l'antenne jusqu'à nouvel ordre, que l'épisode incriminé (le 37) ne sera pas mis en vente en vidéo et qu'elle lance des recherches pour déterminer la cause exacte de ce fait étrange.



# LA NOUVELLE CONSOLE DE SEGA UN PÉTARD MOUILLÉ ? (FÉVRIER 97)

En vue d'une prochaine console familiale, Sega serait en train de mettre en place des discussions avec les développeurs maison et les éditeurs tiers. Cette console serait basée sur la technologie Power VR PCX2 de Videologic, que l'on trouve dans de nombreuses cartes PC et fabriquée par NEC. Le chipset de Videologic est d'un rapport qualité-prix imbattable : moins de 30 dollars l'unité si l'on en commande plus de 10 000. On parle aussi d'un microprocesseur 64 bits Power PC et le nom de code de cette nouvelle machine est Black Belt. Il est vrai que Yu Suzuki (le boss de la division AM2 chez Sega, responsable de jeux comme Virtua Fighter 2) s'est rendu à Redmond, chez Microsoft, pour étudier la possibilité d'utiliser le nouveau système d'exploitation d'arcade que Microsoft va bientôt lancer sur le marché. Voilà pour les faits. On peut cependant être sceptique quant à la véracité de ces nouvelles, parce que Sega parle de Virtua Fighter 3 comme d'un premier jeu sur cette console. Or la console Black Belt ne serait prévue que pour fin 98. Il se pourrait donc que cette Black Belt ne soit qu'un accessoire boostant la Saturn, une sorte de 32X version Saturn qui sortirait pour permettre de faire tourner une version de Virtua Fighter 3 décente sur console. On vous tient au courant dès qu'on en sait davantage.

# PRIVÉ DE JEUX VIDÉO (FÉVRIER 97)



Au Japon, le dernier gadget à la mode chez les parents est le Tomekichi, un petit appareil qui se branche entre la console de jeu et le téléviseur. Au moyen d'une clef, les parents peuvent ainsi être certains que le rejeton ne viendra pas rebrancher sa console à la télé sans passer par le minuteur. L'appareil peut tout simplement bloquer la console ou la laisser fonctionner pendant un temps limité décidé par les parents.

# UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS : POKÉMON IN FRANCE (FÉVRIER 97)

Deux mois après l'épisode fatal de Pocket Monster à la télé japonaise, celui qui avait fait 700 victimes d'épilepsie en un quart d'heure, les producteurs de programmes pour enfants se posent toujours des questions sur la marche à suivre pour éviter ce genre de désagrément. Keisuke Iwata, le directeur des programmes de la chaîne incriminée, Television Tokyo Channel 12 (TV Tokyo), a récemment organisé une réunion regroupant quatre-vingt producteurs nippons de dessins ani-

més (d'animé comme disent les otakus). À Playmag, nous sommes fiers de vous proposer un petit jeu interactif faisant figure d'expérience scientifique, qui pourra peut-être aider nos amis japonais. Non loin de ce texte, vous pouvez apercevoir une bande verticale d'images représentant un petit Pokémon dont la couleur des yeux clignote. Regardez rapidement cette suite d'images de haut en bas dix fois de suite, très vite, en chantant la chanson de Goldorak par Noam. Si

vous arrivez à terminer le test sans vomir, vous êtes un héros. Dans le cas contraire, vous venez de vomir sur Playmag et vous devrez en racheter un. Écrivez-nous pour les résultats.



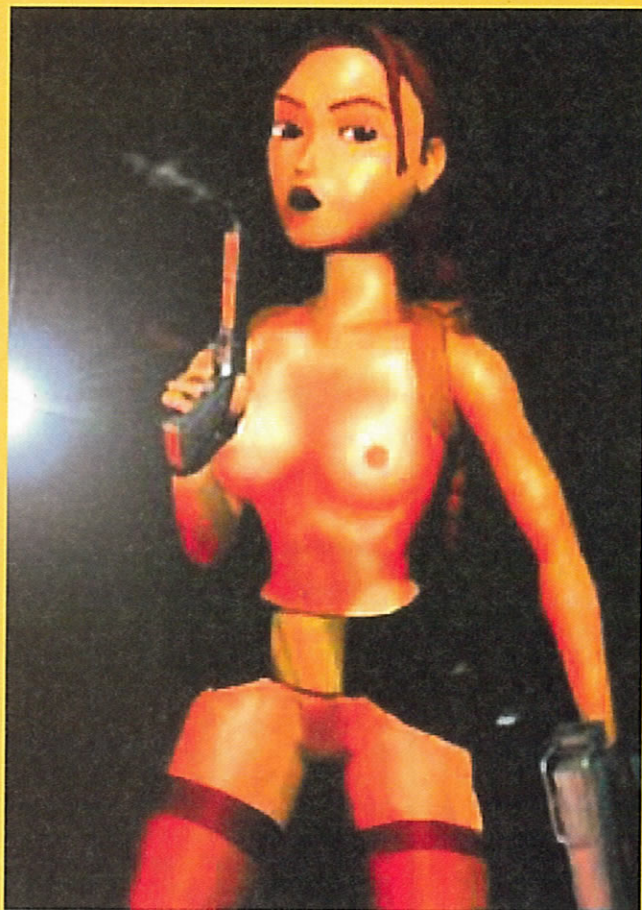
# CRASH TA JOIE (JANV 97)

C'est la folie Crash Bandicoot partout dans le monde, et Sony en profite pour faire un peu de mathématiques, ils adorent ça ! Fin février, Sony a ainsi fêté le passage des cinq millions de jeux vendus. En fait, il y a une petite embrouille parce que Sony compte les deux versions. Quoiqu'il en soit, pour le premier Crash sorti en 96, c'est aux États-Unis que le jeu a cassé la baraque avec 1,5 million d'unités contre 725 000 en Europe et un chiffre énorme de 610 000 au Japon. Quant à la suite, sortie en 97, on compte d'ores et déjà 1 mil-

lion de jeux vendus aux States, 340 000 en Europe et 800 000 au Japon. Dans ce dernier pays, la suite marche encore mieux que le premier épisode, grâce à une grande campagne de publicité mettant face à face deux énormes peluches de Parappa et Crash en train de jouer ensemble. Crash est le premier jeu non japonais à marcher autant au Japon, et c'est aussi le premier titre à dépasser le million deux fois de suite. Au final, quand on fait le total de toutes les ventes des deux épisodes, on trouve bien 5 millions, ah les vaches !







## LARA NUE POUR DE VRAI (ET ON A LES PHOTOS EN PLUS !) (JUIN 97)

Eh oui, les voilà les photos de Lara Croft toute nue et on en profite pour parler un peu plus sérieusement de l'héroïne de Tomb Raider qui commence à sérieusement s'entraîner pour Tomb Raider 2. La version commence à évoluer aussi bien sur PC que sur PlayStation. Et malgré les rumeurs persistantes d'une version d'un jeu Tomb Raider sur Nintendo 64, Eidos persiste à garder le silence. D'autant qu'un autre fait est intervenu depuis, à propos de Tomb Raider 2. Sony serait en train de chercher activement un accord d'exclusivité avec Eidos pour une sortie du deuxième épisode seulement sur PlayStation. Sony aimerait ainsi réitérer l'exploit de Final Fantasy VII qu'on attendait sur Nintendo 64 et qui a fini sur PlayStation exclusivement.

## DES MILLIERS DE ROSES

(À SIFFLOTER SUR UN AIR CONNU DE FRANCIS CABREL) (JUIN 1997)

Nintendo Japon vient d'annoncer une super grande nouveauté à propos du Game Boy Pocket. Son écran va passer en couleur. Mais non, c'est une blague, avouez qu'elle est bonne ! En fait, le 11 juillet on pourra trouver un Game Boy Pocket rose, c'est tout. Mais l'info importante c'est que Nintendo tente, une fois de plus, d'atteindre la cible féminine en récupérant la mode du Tamagochi. C'est, en effet, à la même époque que sortira "Game de Hakken !! Tamagochi", la version Game Boy par Bandai. Le nouveau Game Boy Pocket aura un voyant d'indication de pile afin d'éviter que le petit Tamagochi meure dans l'indifférence, sympa. Le Game Boy Pocket rose coûtera 6 800 yens (340 francs) et le pack console plus cartouche Tamagochi coûtera 11 000 yens (550 francs). Enfin, pour la bonne bouche, on termine par une série limitée de Game Boy phosphorescents que l'on pourra recevoir après tirage au sort, si on envoie le coupon de participation trouvé à l'intérieur de la boîte de Multi-Racing Championship Time Trial d'imaginer sur Nintendo 64, en vente courant juillet. Attention, il n'y a que 2 000 Game Boy phosphorescents et Nintendo assure qu'après dix minutes au soleil, ces consoles brillent dans le noir. Par contre, l'écran n'est toujours pas rétro-éclairé. Des fois, on se demande ce que Nintendo va encore inventer pour vendre le Game Boy alors qu'il y en circule déjà 45 millions dans le monde, et que tout le monde attend un Game Boy couleur.



## TAMAGO... CHIE (PARTOUT) (ÉTÉ 97)

Les faux Tamagochi fabriqués en Chine pullulent et se multiplient à vitesse grand V au Japon. On trouve ainsi des pingouins, des animaux de compagnie, des dragons, des dinosaures, des poulpes qui fonctionnent tous sur le même principe avec trois ou quatre boutons. On en trouve partout pour une somme de 100 balles et le dernier gros truc à la mode, c'est "My baby" qui est un faux Tamagochi permettant d'élever son bébé. Un simulateur de bébé qui fait caca partout et qui boit son biberon, c'est bien, mais après, qu'est-ce qu'il devient le bébé à vingt ans dans son petit écran LCD ? Parce que les concepteurs n'ont pas prévu de le faire passer à l'âge adulte, alors vous imaginez le monstre, encore un truc qui va plaire aux victimes de Projeria !



# SEGA GATES 128 BITS (SEPTEMBRE 97)

Tout a commencé dans la presse économique japonaise le 7 septembre dernier. Le quotidien Nihon Keizai Shimbun annonçait ce jour-là que Sega et Microsoft allaient bientôt signer un accord de partenariat pour développer une console 128 bits prévue à la vente pour courant 1999. Le lendemain, cette annonce faisait l'effet d'une bombe dans les milieux boursiers et l'action Sega prenait 100 yens pour monter à 3 650 yens. Questionné à propos de cette annonce, Sega n'a pas officiellement reconnu développer une 128 bits et a seulement précisé qu'un accord serait signé courant octobre avec Microsoft, dans le but de développer des produits en commun dans le futur. Après ces rumeurs, il s'avère qu'une console commence à être développée sans qu'on sache s'il s'agira d'une 64 ou d'une 128 bits mais on sait, d'ores et déjà, que trois autres grands noms sont associés aux travaux : Nec pour sa technologie Power VR, Hitachi pour le processeur central qui serait un SH4 et enfin Yamaha pour le son. Autre quasi-certitude sur le nom, qui ne sera ni Blackbelt ou Dragon mais bel et bien Dural. Pour le reste, les premières fiches techniques circulent déjà un peu partout mais ne sont que des rumeurs, nous attendrons donc d'en savoir un peu plus pour vous en fournir une qui tienne la route.



## Sega - 3Dfx

(NEC + MICROSOFT) = (DURAL - BLACKBELT) X 64 BITS (ÉTÉ 97)

C'est le flou artistique le plus complet à propos de la rupture de contrat entre les sociétés Sega et 3Dfx. Rappelons que Sega avait investi quelques billes dans 3Dfx (qui fabrique des cartes 3D pour les PC) afin d'utiliser des composants pour sa nouvelle console qui change de nom tous les deux mois (Black Belt, Dural, William Saurin) et qui sortirait pour Noël 98. Vraisemblablement, Sega aurait lâché 3Dfx, non pour des raisons de qualité ou de prix trop

élevé, mais pour la politique à long terme à propos de la nouvelle console 64 bits dont Sega attend beaucoup. En fait, il semble de plus en plus probable qu'une alliance tripartite ait lieu pour le développement de la nouvelle console Sega. C'est ainsi qu'on chuchote que NEC et Microsoft seraient les deux seuls alliés de Sega dans un futur proche, en matière d'arcade et de console familiale. Pour NEC, ça paraît complètement évident avec sa technologie Power VR et

pour Microsoft, on sait que Sega a toujours voulu s'orienter vers le développement de jeux plutôt que de consoles, le marché familial faisant perdre à Sega tous les bénéfices recueillis en arcade. Alors pourquoi ne pas être prêt pour Noël 98 et sortir un jeu à la fois en arcade, sur PC et sur console ? Seul l'avenir nous le dira. En tout cas, Sega est loin d'être enterré par Sony, même si les chiffres de ventes des consoles 32 bits disent le contraire actuellement.

## Narcisse en autocollant (été 97)



On vous parlait dans le dernier numéro de la folie des Purricula, ces photomaton japonais permettant de se prendre en photo avec des décors, et d'avoir le résultat sur de petits autocollants qu'on échange entre amis. C'est Sega et Atlus qui tiennent la production, mais SNK a récemment lancé ses propres machines. Le dernier modèle à la mode est Amuro Namie (la

chanteuse idole nipponne apparue dans un jeu Saturn de Sega) qui permet de coller sa propre photo avec celle de la Japonaise dans des décors rose-bonbon à pleurer. D'autres artistes vont suivre, comme le groupe de filles Max et on attend aussi une version du film Speed 2 avec des scènes dans lesquelles on pourra s'insérer.

## 22 MILLIONS DE PLAYSTATION ET MOI, ET MOI, ET MOI, DIXIT SEGA (OCTOBRE 97)

Pour préparer les vacances de Noël et mettre en confiance les futurs acheteurs attirés par les annonces de baisse du prix des jeux Nintendo de 64 à 50 dollars (300 francs), Sony annonce les derniers chiffres PlayStation, en hausse comme d'habitude. Fin novembre, on compte désormais 22,5 millions de consoles vendues dans le monde. La hausse de 168 % des bénéfices nets du groupe Sony Music, dont dépend Sony Computer Entertainment, est principalement due aux ventes énormes de PlayStation. Les analystes de chez Sony annoncent 30 millions de PlayStation vendues à la fin 1998.

## PETIT DEVIENDRA GRAND (OCT 97)

Bandai sable le champagne au Japon avec un bilan de ses profits quatre fois supérieur à celui de l'année dernière. D'avril à septembre, la société japonaise a réalisé un chiffre d'affaires de 54,2 millions de dollars (330 millions de francs) contre 14,4 millions de dollars (90 millions de francs) pendant la même période, l'année dernière. C'était l'époque où Sega et Bandai devaient fusionner. Depuis, le Tamagochi a fait son apparition et s'est vendu à plus de 13 millions partout dans le monde, sans parler des versions Game Boy déjà sorties ou des jeux Nintendo 64 à venir. Du coup, Bandai a complètement oublié Sega sur le bas-côté et se diversifie en s'attaquant au marché des Print Club avec deux produits forts. Le premier est le Photosta Club qui permet de réaliser des tampons encres avec notre image prise en photo au préalable. Le second est un appareil photo qui permet de choisir des décors de fond amusants et sort ensuite des photos autocollantes de vous avec ce décor à l'arrière.



## DIX PLAYSTATION VENDUES POUR UNE NINTENDO 64 AU JAPON (DÉCEMBRE 97)



Le 13 novembre dernier, Nintendo a fourni les chiffres de ventes du dernier semestre 97. Ceux-ci sont en augmentation de 56 % comparé à la même période, l'année dernière, le chiffre annoncé étant de 1 692 millions de dollars (10 millions de francs). Ce succès est principalement dû à la vente des Game Boy, ça

on le sait depuis cet été. On sait aussi que la Nintendo 64 n'y est pour rien au Japon, contrairement aux États-Unis où elle s'est mieux vendue. Quoi qu'il en soit, les chiffres sont alarmants en ce qui concerne cette console sur le sol nippon. Pendant l'année 97, il ne s'est vendu que 430 000 machines pour un total de 5,38 millions dans le monde entier (alors que Nintendo avait prévu un chiffre de 5,5 millions). Le pays où la console marche le mieux est toujours les États-Unis où il se vend une Nintendo 64 pour une PlayStation actuellement. Au Japon, le magazine de jeux vidéo Famitsu a récemment annoncé que le ratio des ventes était de une Nintendo 64 vendue pour dix PlayStation. Un autre magazine nippon, TV Gamer, relativise en annonçant un rapport de 1 à 3. Quoi qu'il en soit, les chiffres sont là : sur les cinq millions de Nintendo 64 vendues cette année dans le monde, seulement 430 000 l'ont été au Japon. Le total, au 13 novembre, est de 11,5 millions de Nintendo 64 dans le monde, dont 2,2 au Japon.

## Ça sent la rose (avril 98)

On va pas vous casser les pieds tous les mois avec des gadgets jeux vidéo idiots, ou plutôt si, tiens ! On va vous en montrer des trucs marrants sortis par les éditeurs ou autres sociétés possé-

dant des licences et qui ne savent pas quoi en faire. Prenons le cas de Tekken 3 : après les nouilles, les briquets et j'en passe, voici le savon Tekken 3 ! Quoi de plus naturel que se laver

après un bon petit combat, c'est que ça pue un champion qui fait du karaté ! En plus, en japonais, "savon" se dit "sekken" et phonétiquement, ça tombe pile poil : tekken sekken...



## Le cas Katana (janvier 98)

Selon diverses sources, la Katana de Sega sera dévoilée au Tokyo Game Show. Début mars, le hardware de la console était terminé mais des interrogations demeuraient sur l'accélérateur 3D Power VR. Dans une interview avec un magazine anglais appelé Electronics Weekly, la société VideoLogie a déclaré que tous les efforts étaient portés sur le chip dérivé de sa nouvelle carte 3D de technologie Power VR. Par exemple, la sortie de cette nouvelle carte 3D pour le PC a été provisoirement reportée

pour pouvoir diffuser le chip Power VR Katana en mai. Selon Sega, la console sera dévoilée au Tokyo Game Show et montrée à l'E3 d'Atlanta. On précise qu'il existe déjà des jeux qui tournent sur Katana au Japon, et qu'il ne s'agira pas de démos Silicon Graphics ou des vidéos d'arcade, comme c'était le cas quand la Saturn a été dévoilée pour la première fois. Par contre, la Katana ne sera montrée qu'à des personnes triées sur le volet, des professionnels dans une salle retirée des deux salons.



## SLIP KANGOUROU

( F É V R I E R 9 8 )

Les goodies, vous connaissez, ce sont ces tout petits gadgets relatifs aux jeux vidéo qui égayent la vie d'un joueur. Des portes-clés aux tee-shirts fluo, il en existe des centaines. Ce mois-ci, Tous Azimuts a sélectionné pêle-mêle le stylo banane Donkey Kong, les tirelires Bomberman et, sans aucun rapport apparent, les slips Bomberman, eh oui, ça existe et c'est en vente au Japon. Maintenant, quand on agence tout ce petit monde d'une certaine manière, voire d'une manière certaine, il y a de quoi se poser des questions freudiennes sur ce que tout ça peut bien vouloir dire...





# CONCOURS DE SEINS

Tous Azimuts n'a pas toujours fait dans la dentelle en matière de photos aguichantes et il était temps que ça s'arrête. Vous avez ainsi remarqué ces derniers mois la diminution du nombre de photos coquines dévoilant les charmes des héroïnes de jeux vidéo. Cependant, rétrospective oblige, nous ne pouvions pas passer sur ce sublime cliché issu du Net et montrant une des héroïnes de Dead or Alive sans le haut de son maillot de bain jaune. Évidemment, il s'agit d'un fake (un faux) plus vrai que nature. D'ailleurs, vous pouvez comparer vous-même avant et après.

## LES MEMBRES DE PLAYMAG

stars de la presse nipponne (mars 98)

Dans le numéro de fin avril de Famitsu, l'hebdomadaire de jeux vidéo japonais bien connu, une photo ne pouvait échapper à Tous Azimuts. On la trouve dans les colonnes des infos sur les jeux vidéo et on y découvre deux Français en pleine discussion lors d'une réunion chez Sony. Ces touristes n'en sont pas, puisqu'il s'agit des stars de Tous Azimuts, stars dont vous retrouvez les aventures tous les mois dans notre rubrique. Cette fois, on a la chance de les découvrir tous les deux au même endroit, un miracle de la physique moderne, de la relativité générale même. C'est que Pascal, à droite sur le cliché, est un rédacteur de Playmag à Paris alors qu'Aruno, à gauche, est correspondant de Playmag au Japon. Comment ont-ils fait ? Peut-être que Pascal a rejoint Aruno à Tokyo ? Peut-être en avion ? Le mystère reste total. En tous cas, pour ceux qui entravent le japonais, sachez qu'Aruno est en train de s'adresser à un développeur sur PlayStation et lui demande, geste à l'appui, comment les seins des filles de Dead or Alive ont été modélisés. C'est du moins, ce que prétend la légende sous la photo. Il paraît qu'à Famitsu, ils sont quelquefois un peu comme dans Tous Azimuts, ils extrapolent un peu...

「ゆれる胸は、モーションキャプチャーなんですか？」これには会場も大爆笑！



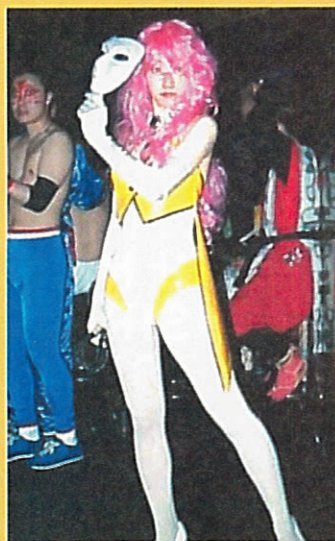
◆「DEAD OR ALIVE」に関する質問。「ゆれる胸は、モーションキャプチャーなんですか？」これには会場も大爆笑！

## MICROSOFT SE FAIT DU SUSHI (FÉVRIER 2000)



À force de se prendre des coups sur la tête dans son propre pays, Microsoft essaye d'infiltrer le marché japonais depuis plusieurs mois. Au départ, Bill Gates voulait sortir sa X-Box courant 2000 et bénéficier de l'aide de plusieurs éditeurs nippons. La sortie de la PlayStation 2, en mars, a poussé Microsoft à retarder la X-Box pour la rendre techniquement plus puissante. On sait que c'est dès le 17 septembre 1999 que Microsoft a proposé l'achat de Square pour 200 milliards de yens (10 milliards de francs). Après des mois de négociations, l'affaire est tombée à l'eau. Microsoft s'est alors tourné vers Namco pour s'associer au développement de titres X-Box et N64, DC, PS2. Là aussi, ce fut un échec. Sans se démonter, Microsoft a également négocié avec Sega l'éventualité d'une interchangeabilité software entre la X-Box et la Dreamcast, sans succès non plus ! Enfin, Microsoft a contacté Sony pour lui vendre Windows CE pour la PS2, et même Nintendo qui n'a pas encore donné sa réponse.

## ARUNO EXCLUSIF (MARS 98)



Ça y est, nous l'avons : la photo de notre correspondant au Japon, Aruno 1<sup>er</sup>, ZE man qui vous présente tous les mois ZE exclusivités du monde des jeux vidéo. Ce personnage bien mystérieux avait interdit à Tous Azimuts de publier la moindre image de sa personne pour des raisons de confidentialité, un peu comme pour le GIGN en France. Depuis que Pascal Geille l'a rejoint

lors d'un voyage à Tokyo, des photos exclusives nous sont arrivées et vous pouvez enfin découvrir qui se cache derrière ce pseudo dont tout un chacun se demande encore quel est son sens. Bref, ce n'est pas une photo que nous vous présentons mais bien deux : à gauche, Aruno en plein travail lors du dernier Tokyo Game Show et à droite, Aruno en planque lors d'une soirée privée chez Sony. Une leçon de journalisme en quelque sorte.





LES LOISIRS QUI NE SONT PAS  
SUR LOISIR.NET  
VONT LES AVOIR TOUTES PETITES.



**LOISIR.net**  
www.loisir.net  
**PLACE AUX LOISIRS  
DE LA NET GÉNÉRATION**

Loisir.net, le loisir au bout des doigts. Avec une actu très complète et toute l'info nécessaire sur vos sujets favoris, une sélection de produits accompagnée des meilleurs conseils et bons plans pour mieux les acheter, une newsletter hebdomadaire personnalisée, ainsi que des concours quotidiens où vous avez tout à gagner : Loisir.net, parce que s'informer sur vos loisirs c'est aussi un loisir.



## AMIS JOUEURS, AMIES JOUEUSES, ACCROCHEZ-VOUS BIEN

CAR, EN DIRECT DU JAPON, NOUS VOUS DÉVOILONS TROIS NOU-

VEAUX HARDWARES :

GAME CUBE, GAME BOY ADVANCE ET WONDER SWAN COLOR ! OUI, CE MOIS-CI NOUS AVONS L'HONNEUR DE VOUS PRÉSENTER TROIS NOUVELLES CONSOLES. CERTES, CES REPORTAGES NOUS ONT OBLIGÉ À PASSER QUELQUES NUITS BLANCHES, MAIS

## NOUS AVONS ÉPROUVÉ UN PLAISIR EXTRÊME

À ÉTUDIER POUR VOUS CES NOUVELLES MERVEILLES ISSUES DES DIVISIONS DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT DE NINTENDO POUR LES DEUX PREMIÈRES, ET BANDAI POUR LA TROISIÈME. NOUS NOUS SOMMES, BIEN SÛR, PENCHÉS TOUT PARTICULIÈREMENT SUR LA GAME CUBE, NOUVEAU NOM D'UNE BOMBE 128 BITS QUE L'ON APPELAIT DOLPHIN LE MOIS DERNIER ENCORE. COMME VOUS ALLEZ LE VOIR,

SHIGERU MIYAMOTO (LE PAPA DE MARIO)

ET SES ÉQUIPES ONT MIS AU POINT UNE MACHINE DIABLEMENT PROMETTEUSE QUI RISQUE DE FAIRE BEAUCOUP DE BRUIT DÈS SA SORTIE AU JAPON, PRÉVUE POUR L'ÉTÉ PROCHAIN, PLUS EXACTEMENT COURANT JUILLET 2001.

ET, EN PARLANT DE L'ÉTÉ, REVENONS UN INSTANT SUR CELUI QUI VIENT DE SE TERMINER, HISTOIRE DE FAIRE QUELQUES COMPTES. COMME PRÉVU, AU JAPON TOUTS LES AMATEURS DE JEUX VIDÉO SE SONT JETÉS SUR DRAGON QUEST VII ET FINAL FANTASY IX (QUE NOUS AVONS TESTÉS LE MOIS DERNIER), SUR PLAYSTATION :

1 860 000 EXEMPLAIRES VENDUS EN DEUX JOURS POUR LE PREMIER (ET SÛREMENT PRÈS DE 3 000 000 AU MOMENT OÙ J'ÉCRIS CET ARTICLE), ET PLUS DE 2 800 000 POUR LE SECOND, ALORS QUE LES VENTES VONT ENCORE SE POURSUIVRE À UN RYTHME RELATIVEMENT ÉLEVÉ PENDANT PLUSIEURS SEMAINES... DES CHIFFRES QUI DOIVENT FAIRE RÊVER LES ÉDITEURS FRANÇAIS. ENIX ET SQUARE ONT DONC RÉUSSI LEUR COUP ET, COMME ON POUVAIT S'Y ATTENDRE, C'EST SURTOUT DRAGON QUEST QUI A SÉDUIT LES JOUEURS NIPPONS. DE MON CÔTÉ, J'AI BIEN SAVOURÉ CES DEUX SOFTS FABULEUX QU'AUCUNE SOCIÉTÉ AU MONDE NE POURRAIT IMITER. TOUT CELA NE M'A TOUT DE MÊME PAS EMPÊCHÉ D'ALLUMER MA CHÈRE NEC PC ENGINE DUO CAR, MALGRÉ LE POIDS DES ANNÉES, LA MAGIE DE CETTE CONSOLE EST ENCORE INTACTE. AMOUREUX DE JEUX VIDÉO, ET PLUS PARTICULIÈREMENT DE JEUX MADE IN JAPAN, RÉGALEZ-VOUS, CES PLAYVIEWS JAPON SONT À VOUS !

**DOSSIER RÉALISÉ PAR ARUNO**

Grâce à Matsushita, Nintendo dit au revoir aux cartouches, et lance un nouveau média : un petit disque laser de huit centimètres de diamètre, mais qui contient 1,5 gigaoctet de données !



## NINTENDO SPACE WORLD 2000

SPACE WORLD  
2000

**NOUS SAVIONS QUE CE SPACE WORLD ALLAIT** être l'occasion de découvrir le Game Boy Advance, la portable 32 bits de Nintendo. Nous espérions aussi, sans trop y croire, en savoir plus sur la mystérieuse Dolphin, obtenir au moins son nom officiel, quelques infos intéressantes... Bref, nous espérions pas mal de bonnes choses avant de nous rendre sur ce salon. Cependant, notre joie était freinée par une crainte, celle que, comme à son habitude, Nintendo se défile habilement, nous lance un "soyez patients, nous vous présenterons notre future console de salon dans quelques mois, juste avant Noël 2001 ! Alors en attendant, savourez nos dernières nouveautés Game Boy Color et Nintendo 64 !". C'est pour cela que, comme tous les journalistes qui nous entouraient lors de la conférence de presse du 24 août dernier, nous avons littéralement exulté quand, après nous avoir dévoilé le génialissime Game Boy Advance, Nintendo nous a bombardé d'informations et d'images de sa toute nouvelle console de jeu, la Game Cube. Un choc visuel, une émotion intense, un régal, un plaisir extrême... Merci Nintendo !

**UN FUTUR EN TROIS POINTS** Outre la poursuite logique de ses activités "classiques" sur Game Boy Color et Nintendo 64 pour les prochains mois (beaucoup d'excellents softs en perspective !), Nintendo prévoit, comme nous le verrons dans ce reportage, de construire le futur (son futur) des jeux vidéo autour de trois points, trois étapes constituées par la sortie de nouveaux produits. Voyons brièvement cela dans l'ordre chronologique. Première étape, 14 décembre 2000 (au Japon), avec le Mobile Adapter GB, un adaptateur permettant de connecter le Game Boy Color à n'importe quel type de téléphone portable. Télécharger des données, surfouiller sur Internet, échanger des e-mails, accéder à des sources de données spécifiques à certaines cartouches de jeu, tout cela devient simple, transportable et confortable grâce à ce système. Pour le lancer de la plus belle façon, une cartouche compatible Mobile Adapter GB portant le nom de Pokémon Crystal, l'ultime volet de la série "rouleau compresseur" de Nintendo, est prévue pour la même date. Deuxième étape, le 21 mars 2001 (toujours au Japon), avec le lancement de la remplaçante du Game Boy Color, une portable 32 bits rétrocompatible du nom de Game Boy Advance. Titre de lancement : le très alléchant Mario Kart Advance. Évidemment, cette console est compatible avec le Mobile Adapter GB, et donc

prête pour le réseau via téléphone mobile. D'après Nintendo, le Game Boy Advance est la plus performante des consoles en matière de graphisme et animation 2D. Pourtant, d'après ce que nous avons pu voir, la bête se débrouille également très bien dans les jeux tridimensionnels, même s'il ne s'agit pas de 3D polygonale, et son rendu de séquences cinématiques en images de synthèse est tout bonnement excellent. Troisième étape, juillet 2001 (encore et toujours au Japon), avec la sortie de la Game Cube, la console 128 bits de Nintendo, une bombe faite pour le jeu, et uniquement le jeu ! Certes, nous n'avons pu voir que des démos, mais ça s'annonce absolument fa-bu-leux ! Du reste, une très prometteuse compatibilité de cette machine avec le Game Boy Advance semble ouvrir des perspectives inédites...

Vous êtes en train de vous dire que nous avons été impressionnés par tout ce que nous avons pu voir à ce Space World ? Eh bien oui, nous le sommes, et si vous vous étiez trouvés à nos côtés, vous l'auriez été autant que nous et peut-être même plus ! Lisez, dévorez ce reportage et vous verrez que Nintendo et Shigeru Miyamoto ont beaucoup d'arguments pour vous séduire !





## DRAGON QUEST VII SE VEND PLUS QUE FF9

Enix fait la nique à Square. C'est en effet le 8 septembre dernier qu'Enix a annoncé que son RPG Dragon Quest VII s'était vendu à plus de trois millions d'exemplaires au Japon depuis sa sortie du 26 août, ce qui dépasse largement les ventes de FF9, sorti bien avant et dont les préventes étaient colossales. Il faut dire que DQ7 était prévu depuis quatre ans sur PSX et que pendant ce temps, Square a vendu seize millions de FF7 et 8.

# BIENVENUE DANS LE NOUVEAU MONDE DE NINTENDO !

LE NOUVEAU MONDE DE NINTENDO EST LÀ, DANS LES PAGES DE VOTRE PLAYMAG. LE GAME BOY ADVANCE ET LA GAME CUBE ARRIVENT. VOUS N'ALLEZ PAS EN CROIRE VOS YEUX !

## NINTENDO GAME CUBE : SPÉCIFICATIONS

### • SYSTÈME GEKKO

Processeur : IBM PowerPC "Gekko"  
Fréquence d'horloge : 405 MHz  
Performance du CPU : 925 Dmips (Dhrystone 2.1)  
Précision des données internes : 32 bits & 64 bits  
Bande passante du bus externe : 1.6 GB/seconde  
Cache interne :  
L1 : Instruction 32 KB, Données 32 KB (8 voies)  
L2 : 256 KB (2 voies)

### • SYSTÈME LSI : "FLIPPER"

Fréquence d'horloge : 202.5 MHz  
Embedded frame buffer : Approx. 2 MB  
Cache texture : Approx. 1 MB  
Bande-passante chargement des textures : 12.8 GB/seconde  
Bande-passante mémoire principale : 3.2 GB/seconde  
Buffer Couleur, Z : 24 bits chacun  
Effets : Fog, anti-aliasing, HW light x 8, alpha blending, virtual texture design, multi-texture mapping/bump/environment mapping, MIPMAP, filtres bilinéaires, décompression des textures en temps réel (S3TC), etc.  
Autre : Décompression en temps réel des listes d'affichage

### • SON

Processeur sonore : Spécial 16 bits DSP  
Mémoire d'instructions : 8 KB RAM + 8 KB ROM  
Mémoire de données : 8 KB RAM + 4 KB ROM  
Fréquence d'horloge : 101.25 Mhz  
Nombre minimum de pistes audio utilisables simultanément : 64  
Fréquence : 48 KHz

### • AFFICHAGE

Performance arithmétique du système de virgules flottantes : 13 GFLOPS, (MPU, Geometry Engine, HW Lighting)  
Capacité d'affichage : de 6 millions à 12 millions de polygones par seconde  
Mémoire principale système : 24 MB  
Mémoire-A : 16 MB (100 MHz DRAM)  
Lecteur Disque : système CAV (Constant Angular Velocity) ; Temps d'accès moyen 128 ns, Vitesse transfert de données : de 16 Mbps à 25 Mbps  
Support : Disque propriétaire 8 cm Nintendo Gamecube ; Technologie disque optique Matsushita - Capacité de stockage : environ 1.5 GB.

### • INPUT

4 ports manettes, 2 slots de cartes digitales, 1 sortie vidéo analogique, 1 sortie vidéo numérique, 2 ports séries haut-débit, 1 port parallèle haut-débit  
Alimentation : AC Adapter DC12 V x 3.5 A  
Dimensions : 150 mm (W) x 110 mm (H) x 161 mm (D)



## GAMEBOY ADVANCE : SPÉCIFICATIONS

En même temps que le design de la console, Nintendo a annoncé les spécifications techniques de sa nouvelle GameBoy. C'est relativement impressionnant, à l'exception d'un point plutôt étonnant : la GBA ne proposera aucune accélération 3D, même si ses capacités 2D semblent saisissantes :

- Dimensions : 40,8 mm x 61,2 mm
  - Définition de l'écran : 240 x 160 (Game boy color : 160 x 140)
  - Processeur 32 bits RISC + coprocesseur 8 bits CISC
  - 128 Ko de RAM intégrée au processeur + 256 Ko de RAM externe
  - Possibilité de connecter 4 Gameboy Advance par câble
  - 65 535 couleurs possibles dont 32 000 simultanées (GB Color : 32 000 couleurs dont 56 simultanées)
  - Autonomie : 15 heures (Game Boy Color : 10 heures), avec une batterie rechargeable et son chargeur en option
  - En option : adaptateur infrarouge pour connecter 2 consoles sans fil
- Les cartouches, quant à elles, pourront contenir jusqu'à 256 Mbits, mais le point important est qu'elles seront de la même taille que les actuelles cartouches Gameboy... et qu'il sera possible de jouer à tous les jeux Gameboy et Gameboy Color sur la GBA ! Une compatibilité qui risque de contribuer au succès de cette console, à n'en pas douter.





# NINTENDO SPACE WORLD 2000 - LA GAME CUBE -



Grâce à ce Broadband Adapter, la Game Cube est prête pour le réseau du futur. Reste à savoir ce que Nintendo en fera...



Le câble vidéo digital et son port de branchement.

La Game Cube n'est pas, malgré son nom, un cube parfait (voir dimensions). En revanche, c'est une parfaite console de jeu ! L'anse que l'on voit à l'arrière sert uniquement à la porter. D'après Shigeru Miyamoto, le développement de sa manette a demandé environ trois ans de recherche.





# GAME CUBE

## LA NOUVELLE OFFENSIVE DE NINTENDO

APRÈS LA DREAMCAST DE SEGA, LA PLAYSTATION 2 DE SONY CE, ET EN ATTENDANT LA XBOX DE MICROSOFT, VOICI LA TROISIÈME CONSOLE 128 BITS DE L'HISTOIRE, CELLE DE NINTENDO. ATTENTION LES YEUX !

### MAKUHARI MESSE, JAPON, 24 AOÛT 2000.

Le nom de code Dolphin n'existe plus. Une bombe vient d'exploser à la face des journalistes du monde entier : la Game Cube, une incroyable machine de jeu 128 bits imaginée par Nintendo et son génie Shigeru Miyamoto, a enfin dévoilé son visage et ses prétentions. Alors, machine de jeu multifonction (lecteur de DVD vidéo, de CD audio...) comme une certaine PS2, ou "simple console de jeu" ? La réponse de Genyo Takeda de Nintendo est très claire : "c'est une console de jeu". Et Atsushi Asada, vice-président de Nintendo, d'ajouter fermement : "c'est la plus forte console de jeu que l'on ait jamais vue !" Le choix de Nintendo est donc simple : se concentrer uniquement sur le jeu vidéo, une discipline dans laquelle cette société excelle, sans partir s'égarer sur les sentiers des machines audiovisuelles multifonction. Cependant, comme nous vous l'expliquons dans un encadré en marge de cet article, une machine multimédia intégrant DVD vidéo et Game Cube, concurrente directe de la PlayStation 2, devrait également voir le jour chez Matsushita. Mais plus que jamais Nintendo reste Nintendo. Vous vouliez du jeu, du vrai, du pur ? Vous allez en avoir ! Banzai !

**LA VOIE NINTENDO, VUE PAR NINTENDO** La Game Cube est annoncée pour juillet 2001 au Japon et octobre de la même année en Amérique du Nord. Rien n'est encore annoncé en ce qui concerne son arrivée en Europe mais, d'après Nintendo, tout devrait être clair à ce sujet dès début 2001. Aucun prix n'a encore été avancé par Nintendo, aussi bien pour la console que pour les jeux. Quant à ces derniers, bien que plusieurs dizaines de développeurs du monde entier disposent déjà de kits de développement, seul Bio Hazard 0 de Capcom, qui ne sortira finalement pas sur N64, est officiellement annoncé (une annonce faite début septembre, et

donc quelques jours après cette conférence de presse). Pour les jeux Nintendo, il faudra attendre le prochain E3 pour connaître la liste officielle, mais les démos présentées nous donnent déjà quelques idées intéressantes. Du reste, Shigeru Miyamoto pense qu'au moins cinq titres maison devraient être prêts pour la sortie de la console au Japon. Au cours de cette annonce, Nintendo est revenu sur les bilans de la carrière de la Nintendo 64, et sur les enseignements à en tirer. Les programmeurs ont souvent dit que la 64 bits de Nintendo était difficile à programmer, qu'il n'était pas évident d'en extraire toute la puissance. Nintendo le reconnaît tout en n'oubliant pas de préciser que cette console a quand même été une machine de très haut niveau (et là, nous sommes nous aussi entièrement d'accord). Le procédé est simple : reconnaître les erreurs commises pour mieux mettre en valeur la volonté de se racheter, et



La presse du monde entier se rue sur une nouvelle star du jeu vidéo.

bref de faire mieux que personne. Ce que cette société pense aussi, c'est que la demande toujours plus forte des joueurs en "nouveaux types d'entertainment" (un méchant clin d'œil à Sony CE) a entraîné un agrandissement de l'échelle des jeux. Augmentation du danger pour les développeurs, coûts de développement en hausse, peur des prises de risque, Nintendo estime que la production des jeux vidéo est devenue un défi de plus en plus délicat. Bref, le business des jeux vidéo, déjà malade, sera bientôt gravement en danger... Mais, amis développeurs et développeuses, amis joueurs et joueuses, ne paniquez plus, car la machine qui va à nouveau faire briller le soleil et chanter les oiseaux est là, dans ce cube super musclé que nous avons appelé Game Cube. C'est un peu ça que nous dit Nintendo aujourd'hui. Capable de formidables performances et offrant un environnement de développement facile d'accès et agréable pour les programmeurs, dédiée au jeu et uniquement au jeu, la Game Cube arrive pour le bonheur des développeurs... et bien sûr de tous les joueurs !

**UN SYSTÈME DE JEU SURPUISSANT** Sans entrer dans des détails techniques complexes et peu parlants, nous allons essayer de comprendre tout ce qu'offre la Game Cube. Tout d'abord, entre la mémoire principale et la Graphics LSI Mixed Memory, Nintendo a utilisé la technologie IT-SRAM pour des délais très courts. Une mémoire cache secondaire à grande capacité a aussi été intégrée dans le MPU (une unité microprocesseur IBM PowerPC "Gekko", qui tourne à 405 Mhz et intègre le CPU Power PC dans un chip centré sur le jeu). Avec tout ce petit monde, Nintendo nous promet que nos chers jeux vidéo vont progresser de façon phénoménale : l'orgasme vidéo ludique total. Ensuite, la Game Cube utilise un tout nouveau média. On oublie les cartouches chères à Nintendo et on jette les CD classiques : c'est



## LA GAMECUBE POURRA JOUER DES DVD

Matsushita, le constructeur des minidisques pour la future GameCube de Nintendo, a annoncé le développement d'un modèle spécial de cette console qui sera capable de faire tourner des films en DVD classique. Attention, il ne s'agira pas de jeux mais seulement de films. La Game Cube compatible DVD sera en vente parallèlement à la version normale, c'est-à-dire en juillet 2001 au Japon et pour un prix plus élevé.

## NINTENDO SPACE WORLD 2000 - LA GAME CUBE -

Le Game Cube Disc, un disque laser de huit centimètres de diamètre d'une capacité mémoire de 1,5 gigaoctet, créé par la société Matsushita. Et ça représente quoi ? Eh bien, disons que c'est cent quatre-vingt-dix fois la cartouche de Super Mario 64 (en effet, ce hit de la N64 était inscrit dans une cartouche de huit mégaoctets), rien que ça ! Côté vitesse d'accès, on nous promet une rapidité extrême, de sorte qu'on ne devrait pas vraiment voir la différence avec une cartouche. Et comme c'est un disque de toute petite taille, les gamins peuvent le prendre facilement dans leurs petites mains, et les adultes le glisser dans leur poche avant d'aller chez des potes. Bon côté de la chose pour les développeurs, ce média sera incopiable (ou en tout cas pendant un temps relativement long) : il est couvert par la technologie Matsushita en matière de protection des copyrights. Mais ce n'est pas tout car, à l'instar de ses concurrents, Nintendo aussi voit très loin : dans un futur proche, avec le rapprochement des consoles de salon et des portables, ce nouveau format très "mode" et facile à emporter pourrait devenir LE standard de l'industrie des jeux vidéo. On poursuit la visite avec la manette, le Game Cube Controller. Leader depuis toujours dans le design des manettes de jeu pour consoles, Nintendo s'est une nouvelle fois surpassé. Pensée comme l'intermédiaire idéal entre le joueur et le personnage qu'il dirige à l'écran, elle est censée offrir le contrôle le plus intuitif qui soit. Bien qu'elle compte de nombreux éléments (une croix de direction, deux sticks analogiques, quatre boutons d'action, un bouton start et deux tranches), elle reste facile à utiliser grâce à des positionnements originaux et un design ergonomique. Bien sûr, les boutons fonctionnent en analogique et la manette vibre sans ajout d'un rumble pack ni de piles. Quelques modifications pourraient toutefois être apportées dans les prochains mois et il faudra attendre l'édition 2001 de l'E3 pour tout savoir de cette manette. De toute façon, si Shigeru Miyamoto l'a approuvée, c'est forcément qu'elle est excellente ! On termine cette



Le cube de jeu de Nintendo sous toutes ses faces.

Qui dit cinq couleurs pour la console dit aussi cinq couleurs pour les manettes.



visite du petit monde de la Game Cube avec les périphériques et accessoires. Si les ports manettes sont au nombre de quatre, Nintendo a, pour des raisons de coût, limité à deux les ports de carte mémoire. Et cette carte mémoire s'appelle Game Cube Digicard, une carte intégrant quatre mégabits de flash memory dont les possibilités ont été minutieusement étudiées par Nintendo. Un adaptateur appelé Game Cube SD-Digicard Adapter permettra d'utiliser d'autres cartes mémoire, beaucoup plus fortes et au format timbre-poste, les SD Memory Card de 64 MB de Matsushita Electric Industrial Co. On pourra aussi trouver une manette sans câble utilisant un système RF, le Wireless Controller Wavebird dont la distance de transmission atteint les dix mètres. Les activités en réseau, même si actuellement Nintendo les conçoit plutôt du côté de la Game Boy, n'ont pas été oubliées, et cela, à coup sûr, pour faire plaisir aux joueurs d'Amérique du Nord. Aussi pourra-t-on trouver un Modem Adapter

compatible 56 Kbps, V.90 (ce qui fuse déjà assez bien), et un Broadband Adapter qui sera très utile le jour où le réseau broadband sera bien développé (c'est-à-dire pas demain mais bientôt quand même...). Terminons avec le Digital Video Cable, qui supportera le standard D. Des informations complémentaires seront dévoilées par Nintendo l'année prochaine à l'E3.

Avec la Wave Bird, une manette sans fil, vous pouvez jouer librement jusqu'à une distance de dix mètres.





## RESIDENT ZERO SUR GAME CUBE

Le Tokyo Game Show du 22 septembre approche à grands pas et la première rumeur concerne Capcom. Il semble, en effet, que la compagnie annoncera son premier jeu Game Cube. Ce n'est pas la seule surprise car ce titre sera Resident Evil Zero qui vient pourtant d'être terminé sur Nintendo 64. Capcom a décidé d'annuler la sortie du jeu sur Nintendo 64 pour le transférer sur Game Cube. On verra quelques screenshots Game Cube le 22 septembre. Rappelons que ce jeu est la genèse de Resident Evil.



Game Cube et Game Boy Advance peuvent être connectés. La portable devient alors une véritable manette à écran couleur. Voilà qui promet !

Un très gros média d'enregistrement, la SD Memory Card de 64 MB (Matsushita) peut être utilisée via cet adaptateur.

La Game Cube peut recevoir un Modem de 56 Kbps.



La Digicard a quatre mégabits de mémoire flash. Notez qu'on ne trouve que deux ports de branchement.

**CE QUE L'ON RETIENDRA DE CETTE ANNONCE** Plus que jamais, Nintendo reste un fabricant de jeux vidéo tels que nous, occidentaux, l'avons toujours connu. Sa nouvelle console ne sera pas un produit multimédia mais rien d'autre qu'une console. Cependant, dans ce domaine Nintendo veut écraser la concurrence. La Game Cube n'a pas été conçue de manière à livrer des performances maximales de très haut niveau, mais des performances moyennes plus élevées que ses concurrentes. "D'après mon expérience, il y a toujours eu des demandes de haute performance pour les hardwares, mais bien que les chiffres aient toujours impressionné les gens, les produits qui sont réellement sortis n'ont jamais délivré ne serait-ce qu'un dixième de la puissance annoncée", c'est ce que nous dit Shigeru Miyamoto. En d'autres termes, plutôt qu'une console aux "pics" de performance impressionnants, potentiellement atteignables par tous les développeurs mais techniquement et financièrement réservés aux géants du jeu vidéo (comme a pu l'être la N64 et comme la PS2 semblerait l'être), Nintendo préfère proposer une console à l'environnement de développement plus "amicale", plus accessible, et dont les "performances moyennes" semblent se situer néanmoins au-dessus de tout ce que la concurrence est réellement capable de proposer. Pour Shigeru Miyamoto, "il est bien évident que la Nintendo Game Cube offrira de meilleurs graphismes et une qualité de son plus élevée, mais le plus important est qu'elle va offrir aux développeurs la possibilité de se concentrer sur la créativité sans avoir à se soucier des limitations techniques." NES, Super Nintendo, PlayStation, est toujours la machine la plus soutenue par les créateurs et éditeurs qui s'est imposée dans le royaume de "consoles land". Nintendo le sait bien, et cette véritable "invitation à un nouveau monde de jeux vidéo" leur est destinée. Choisiront-ils la très alléchante voie Nintendo ? Seul l'avenir nous le dira..



Mauve, rose, noire, or, argent... Laquelle des cinq versions choisirez-vous ?



NINTENDO  
GAMECUBE

La Game Cube s'est installée sur la home page japonaise de Nintendo simultanément à son annonce, à Makuhari Messe.

- This is the ニンテンドー ゲームキューブ
- コントローラ
- ディスク
- 周辺機器
- 本体 カラーバリエーション
- コントローラ カラーバリエーション
- スペック
- 開発コンセプト

2	0	0	1	年	7	月
発	売	予	定			





## LE NOUVEAU RIDGE RACER

Namco a annoncé son (et le) premier jeu d'arcade utilisant le System 246, c'est-à-dire la borne basée sur une PlayStation 2. Il s'agit de Ridge Racer V Arcade Battle dont les premières images seront dévoilées au 38<sup>e</sup> Amusement Machine Show, le 23 septembre à Tokyo.

## NINTENDO SPACE WORLD 2000 - LA GAME CUBE -

## ENTRETIEN

## SHIGERU MIYAMOTO

## NOUS PARLE DE LA GAME CUBE

AU COURS DE CE SALON, NOUS AVONS EU, À PLUSIEURS REPRIS, L'OCCASION D'ÉCOUTER SHIGERU MIYAMOTO, LE PAPA DE MARIO, NOUS PARLER DE SON NOUVEAU BÉBÉ, LA GAME CUBE. LES FORCES ET PRÉTENTIONS DE CETTE CONSOLE, SES JEUX, LE DIEU NIPPON DES JEUX VIDÉO VOUS DIT TOUT... OU PRESQUE !

**MIYAMOTO :** Je pense qu'aujourd'hui les joueurs sont un peu lassés des jeux. Cela signifie que les créateurs sont, eux aussi, fatigués et lassés. La Game Cube ne peut pas faire ressentir de lassitude aux créateurs. Les démos que j'ai présentées, je les ai réalisées en parallèle au développement des jeux, en entendant ça et là des "tu vas mettre en retard les développements de jeux !". Pourtant, ça a été un véritable plaisir que de les faire.

**PLAYMAG :** Vous avez présenté plusieurs démos, mais n'avez encore annoncé aucun titre.

**MIYAMOTO :** En fait, c'est le département de publicité et relations publiques qui m'a interdit de présenter des images qui révéleraient explicitement le contenu des jeux (rires) ! C'est pour cela que je n'ai rien dévoilé de ce sur quoi je travaille principalement.

**PLAYMAG :** On parle de cinq titres disponibles pour le lancement au Japon, en juillet prochain. Sur lequel de ces cinq softs travaillez-vous ?

**MIYAMOTO :** Pour le moment, sur tous. Mais sachez que lors du lancement, je ne peux pas vous dire s'il y aura cinq, six ou sept jeux disponibles...

**PLAYMAG :** Mais y en aura-t-il cinq rien que pour Nintendo ?

**MIYAMOTO :** Nous travaillons de façon à ce que Nintendo puisse, à elle seule, sortir cinq jeux. Pour ceci, je vous demande d'attendre jusqu'à l'E3 de mai prochain pour une annonce officielle. Et puis, si je vous parlais de tout cela aujourd'hui en détail et que les spécifications de la Xbox venaient à être changées, nous serions très embêtés (rires)

**PLAYMAG :** Comment les équipes de développement de Nintendo sont-elles réparties par machine ?

**MIYAMOTO :** Actuellement, 70 % de notre personnel travaille sur les produits Game Boy Advance et Game Cube, tandis que les 30 % restant sont sur Game Boy et Nintendo 64.

**PLAYMAG :** Pourriez-vous nous expliquer en quoi la Game Cube représente une nouvelle évolution pour les jeux vidéo ?

**MIYAMOTO :** D'abord, il y a une chose que je voudrais dire : c'est que je voudrais que vous ne vous focalisiez pas sur des chiffres qui ne sont que des indications superficielles. Si l'on s'en tient à de seules valeurs numériques, il se pourrait bien que certains disent que le CPU (processeur) de la Game Cube n'est pas bien terrible. Mais, avec la Game Cube, les tâches telles que réaliser des images, passer des musiques ou animer le jeu ne doivent pas être seulement imposées au CPU, car elles sont assumées de façon bien distincte et harmonieuse par d'autres parties du hardware. La balance de ce partage, de cette



SHIGERU MIYAMOTO



## KONAMI ET DISNEY : LA RENCONTRE DE DEUX CULTURES

Konami vient d'annoncer un nouvel épisode de sa série à succès Dance Dance Revolution mais cette fois, il y a une surprise. Le titre sera en effet Dance Dance Revolution Disney World Dancing Museum. Eh oui ! un partenariat de longue date avec les Américains de Disney permettra aux auteurs de cet épisode d'y inclure des personnages des dessins animés Disney, et surtout de sortir un tapis analogique Disney pour la console. On attend le jeu pour le 14 décembre.



répartition, va rester en pointe pendant plusieurs années. Les démos que nous avons présentées lors de cette annonce ne sont réalisables sur aucune autre console disponible aujourd'hui. Je dirais simplement que, en tant que concept, Nintendo a pour projet "une machine faite pour faire des jeux". Si l'on s'en tient uniquement aux spécifications techniques, la Game Cube est clairement une machine multimédia. Grâce à elle, il serait aussi tout à fait possible de faire autre chose que des jeux vidéo. Mais la Game Cube, c'est pour nous un hardware fait pour créer des jeux intéressants et amusants.

**PLAYMAG :** Nintendo a toujours préféré les cartouches de ROM. L'utilisation d'un disque laser de huit centimètres de diamètre va-t-elle changer quelque chose dans votre façon de développer ?

**MIYAMOTO :** Tout à fait. Depuis bien longtemps, l'un de mes plus grands soucis est la taille de la RAM du hardware, en clair, la quantité de données qui peut être déplacée en un accès de chargement. Cette fois, si nous avons sauté le pas en passant au disque laser, c'est parce que nous nous sommes assurés de prévoir une bonne contenance, qui permette d'éviter tout tracas à l'intérieur du hardware. Après ça, il ne reste plus qu'à faire le maximum pour accélérer les temps de chargement, mais je pense qu'il n'y aura pas de problème, car nous sommes déjà bien avancés

dans ce domaine.

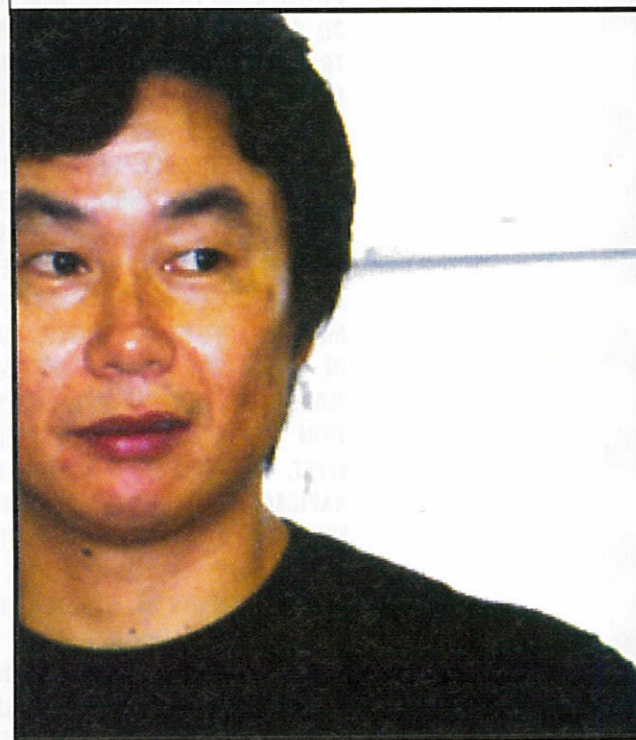
**PLAYMAG :** Sera-t-il possible d'écouter de la musique ou de regarder des films sur la Game Cube ?

**MIYAMOTO :** Si vous regardez des films, vous ne pourrez pas jouer à mes jeux en même temps (rires) ! En fait, nous, et moi particulièrement, avons beaucoup réfléchi quant à l'utilité d'un DVD de taille normale. Nous en sommes arrivés à la conclusion que le chemin que nous suivons est différent. Dans un simple disque de huit centimètres, on peut faire tenir cent quatre-vingt-dix car-

touches de Super Mario 64, et il nous semble qu'un support plus important que celui-ci est encore inutile. Et puis, plus la capacité mémoire est élevée, plus on fait augmenter les temps d'attente. Sur les consoles de jeu de haut niveau sorties récemment, le temps d'attente du jeu est atrocement long. Avec les CD, parce que les joueurs ont fermé les yeux sur ce problème, les choses sont en train d'empirer.

**PLAYMAG :** Quelques mots pour conclure ?

**MIYAMOTO :** Comme je l'ai déjà dit, avec la Game Cube, nous avons fait beaucoup d'efforts afin d'obtenir une bonne balance de gestion des graphismes, sons, etc. Comparée à la N64, la Game Cube a beaucoup plus de mérite. Ce que nous allons créer avec elle, vous le verrez un peu plus tard. Personnellement, en tant que créateur je veux réaliser avec ce hardware des jeux qui ne soient pas ennuyeux, et je suis déjà sûr d'y arriver. Les développements se poursuivent dans les meilleures conditions, et je pense que beaucoup de bonnes choses vont en ressortir. Je veux vraiment en faire une console que l'on est heureux d'avoir chez soi.





Son nom vous est sans doute inconnu, ce développeur a été le bras droit de Yu Suzuki sur des gros titres comme Virtua Fighter II ou Shenmue. Et c'est avec surprise que nous avons appris sa démission soudaine de Sega. Interrogé sur les raisons de son départ, Okayasu a allégué des raisons personnelles. On se demande ce qui va advenir au développement de Shenmue 2.

## NINTENDO SPACE WORLD 2000 - LA GAME CUBE -

### DÉMOS GAME CUBE

# LA GRANDE CLAQUE

OUTRE UNE DÉMONSTRATION DU POTENTIEL DE LA MANETTE, RÉALISÉE EN 3D TEMPS RÉEL ET EXÉCUTÉE PAR LE TRÈS EN VUE SHIGERU MIYAMOTO, NINTENDO A PRÉSENTÉ CINQ DÉMOS DU TYPE "VOICI UN TOUT PETIT APERÇU DE CE QU'ON PEUT FAIRE SUR LA NOUVELLE BÉCANE À MARIO". RÉALISÉES EN 3D TEMPS RÉEL, CES DÉMOS NE LAISSENT APPARAÎTRE AUCUN SYSTÈME DE JEU, AUCUNE INDICATION DE FONCTIONNEMENT, ET ONT ÉTÉ PRÉSENTÉES COMME DE TOUT PETITS FILMS, À PART SUPER MARIO 128, UNE PURE DÉMONSTRATION TECHNIQUE EN TEMPS RÉEL. EN EFFET, AFIN D'ÉVITER D'ÊTRE IMITÉ RAPIDEMENT, SHIGERU MIYAMOTO ET NINTENDO PRÉFÈRENT GARDER POUR EUX LE CONTENU RÉEL DES JEUX JUSQU'AU PROCHAIN E3. TOUJOURS EST-IL QU'ON NOUS ANNONCE CINQ JEUX NINTENDO POUR LA SORTIE DE LA CONSOLE ET QUE, À PART SUPER MARIO 128, CES DÉMOS RESSEMBLENT DÉJÀ À DES SOFTS COMME ON LES AIME... NOTEZ QU'ON POUVAIT AUSSI VOIR QUELQUES IMAGES HALLUCINANTES DE WAVE RACE VERSION GAME CUBE, MAIS AUCUNE PHOTO OFFICIELLE N'EST ENCORE DISPONIBLE. TOUJOURS EST-IL QUE FACE À TANT DE BEAUTÉ, NOUS AVONS VRAIMENT FAILLI NOUS ÉVANOUIR ! LES IMAGES DE SYNTHÈSE INTERACTIVES NOUVELLE GÉNÉRATION DE NINTENDO, ÇA CALME SEC ! VIVEMENT JUILLET 2001 !

ZELDA



ZELDA



### DÉMO ZELDA

Zelda, la démo qui tue, au propre comme au figuré. Que dire, sinon que face à elle, les deux fantastiques Zelda de la N64 passeraient presque pour des jeux MO5 ! La qualité des graphes et animations est tout simplement prodigieuse. Dans ce combat de Link, on peut voir toute la puissance de la Game Cube en matière d'affichage, avec des décors terribles, des détails incroyables, une finesse et un lissage encore jamais vus sur console et des effets d'éclairage magiques. Certes, ce n'est qu'une démo, mais mon petit doigt me dit que si Zelda sort sur Game Cube, il ressemblera beaucoup aux photos que vous avez sous les yeux...

### DÉMO SUPER MARIO 128

Super Mario 128 est une petite démo comme Shigeru Miyamoto les aime. Il y avait Super Mario 64 sur Nintendo 64, alors il y aura 128 petits Mario sur la Game Cube ! En clair, on pouvait voir cent vingt-huit personnages Mario de type Mario 64 (tous légèrement différents les uns des autres) s'amuser ensemble sur un plan tridimensionnel, chacun se déplaçant librement, poussant des cris, portant des cubes, faisant tomber ses voisins ou les poussant dans le vide, etc. Une bien sympathique démo jouable en 3D temps réel, dont l'objectif (largement atteint semble-t-il) était de révéler la puissance magistrale de la console dans la gestion de données hyper complexes : au moyen d'un indicateur, on pouvait constater que même en appliquant des tas d'effets en temps réel sur cette foule de personnages animés, le hardware gérait toutes les informations sans forcer, et bien évidemment sans que le moindre ralentissement ou problème de collision ne vienne perturber quoi que ce soit à l'écran. Sidérant !

### DÉMO METROID

Tous les fans de Nintendo attendaient Metroid sur Nintendo 64, mais ils ne l'ont malheureusement pas eu, et ne l'auront pas. Mais ce n'est pas si grave,



Et voici le hit parade des ventes, selon notre confrère nippon Famitsu, pour la première semaine de septembre : 1. Dragon Quest VII PS ; 2. Korokoro Kirby GB ; 3. World Soccer Jikkyou Winning Eleven 2000 PS ; 4. Mario Story N64 ; 5. Yuukyuu Kumikyoku-All Star Project PS ; 6. Mario Tennis 64 N64 ; 7. Shin Sangoku Musou PS2 ; 8. SD Gundam Generation-F PS ; 9. Final Fantasy IX PS ; 10. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000 Kaimakuban PS.

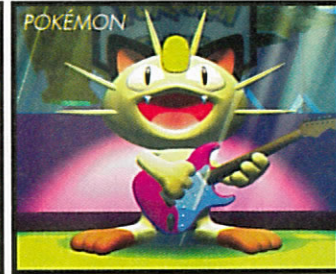
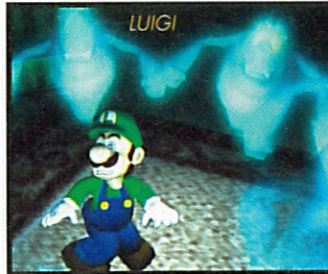
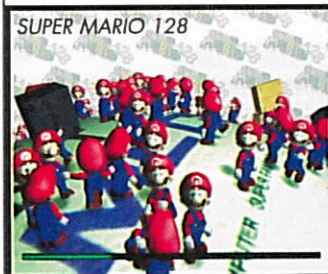


culte de la fin des années 90 pourrait permettre à la Game Cube de s'imposer tranquillement sur le marché des consoles nouvelle génération, d'autant plus que ce véritable dessin animé en images de synthèse interactives se situe largement au niveau des D.A. qu'on peut voir à la télé, si ce n'est mieux. Même si Nintendo insiste lourdement sur le fait que ce n'est qu'une démo et en aucun cas un jeu, nous, on se met déjà à rêver...

Malheureusement, date de sortie et prix restent indéterminés. On peut cependant penser que, vu que la version N64 était déjà bien avancée, ce soft bénéficiera simplement d'un grand lifting 128 bits, et fera partie de la première vague de jeux Game Cube au Japon.

## CODE NAME X21 : L'AUTRE GAME CUBE

Le 4 septembre dernier à Osaka (Japon), le géant nippon Matsushita a annoncé officiellement qu'il travaillait sur une nouvelle machine intégrant à la fois un lecteur de DVD vidéo et la technologie Game Cube. Le nom de code de cette nouvelle plate-forme est "X21". Les développeurs travaillent actuellement sur le concept global de la machine, ainsi que sur la fixation des coûts car, comme vous vous en doutez, une telle machine risque de coûter relativement cher. En tout cas, il est clair que ce hardware se positionne directement comme le rival



car la merveilleuse démo Metroid nous laisse espérer un rapide retour de cette série au premier plan, sur les 128 bits de la Game Cube. Jusqu'à maintenant, on avait connu un Metroid aux graphismes bi-dimensionnels sobres, alors quand on voit cet univers basculer dans le monde de la 3D images de synthèse, ça fait un sacré choc !

## DÉMO LUIGI

Là aussi, c'est le choc ! Imaginez un peu : un manoir hanté, des décors étourdissants, des spectres démentiels, et un Luigi qui se balade là-dedans avec une animation digne des plus grands dessins animés de l'histoire, en exprimant des tas de choses sur son visage moustachu, partant en fuite, glissant sur une rampe d'escalier... De la pure folie ! Si, comme nous l'espérons tous à Playmag, cette merveilleuse démo devient un jeu, vous serez tous obligés de vous procurer la Game Cube, croyez-nous !

## DÉMO POKÉMON

Pour lancer la Game Cube dans les meilleures conditions, rien de tel qu'un nouveau Pokémon. La popularité de cette série, dont le début remonte à 1996 au Japon, est bien loin de s'essouffler, et Pikachu et ses monstres gentils vont sans aucun doute méchamment cartonner dans le monde entier pendant encore un an ou deux (à l'aise). On peut donc penser qu'une version 128 bits du jeu

## BIO HAZARD

### O : LE PREMIER JEU ANNONCÉ SUR GAME CUBE !

Annoncé depuis plusieurs mois par Capcom, Bio Hazard 0 (Resident Evil 0 en version française) ne sortira finalement pas sur Nintendo 64, mais sur la nouvelle Nintendo, la Game Cube. C'est une triste nouvelle pour les possesseurs de la 64 bits de Nintendo, mais une très bonne surprise pour ceux qui rêvent déjà de la Game Cube.

de la PlayStation 2. D'après certaines rumeurs, il se pourrait qu'il soit commercialisé en même temps que la Game Cube de Nintendo, en juillet 2001. On aurait donc d'un côté la pure machine de jeu de Nintendo, simple à utiliser et assez bon marché, et de l'autre une machine multimédia Matsushita un peu plus coûteuse, de type PlayStation 2, destinée à séduire les consommateurs plus âgés ou plus à l'aise financièrement. Voilà une habile tactique dont le but inavoué est, sans aucun doute, de laisser le moins de chance possible à la nouvelle console de Sony CE...



La version N64 était déjà bien belle, alors on peut s'attendre à quelque chose de superbe sur Game Cube !





## NINTENDO SPACE WORLD 2000 - GAME BOY ADVANCE -

# GAME BOY ADVANCE

**VOICI LA NOUVELLE REINE DES PORTABLES !**

*Les deux premières couleurs dévoilées  
sont argent et orange, comme sur cette  
photo, et bleu et orange.*



LE MOIS DERNIER, NOUS ÉTIONS PARMI LES PREMIERS AU MONDE À VOUS DÉVOILER LES PHOTOS DES PREMIERS JEUX GAME BOY ADVANCE. CE MOIS-CI, COMME PRÉVU, VOICI LA BÊTE, QUE DIS-JE, LE MONSTRE ! DESTINÉE À REMPLACER LE VIEUX GAME BOY DONT LA TECHNOLOGIE CENTRALE DATE D'IL Y A ONZE ANS, CETTE NOUVELLE CONSOLE DE NINTENDO S'ANNONCE INCONTESTABLEMENT COMME LA NOUVELLE REINE DES PORTABLES...



## CODE VERONICA SUR PS2

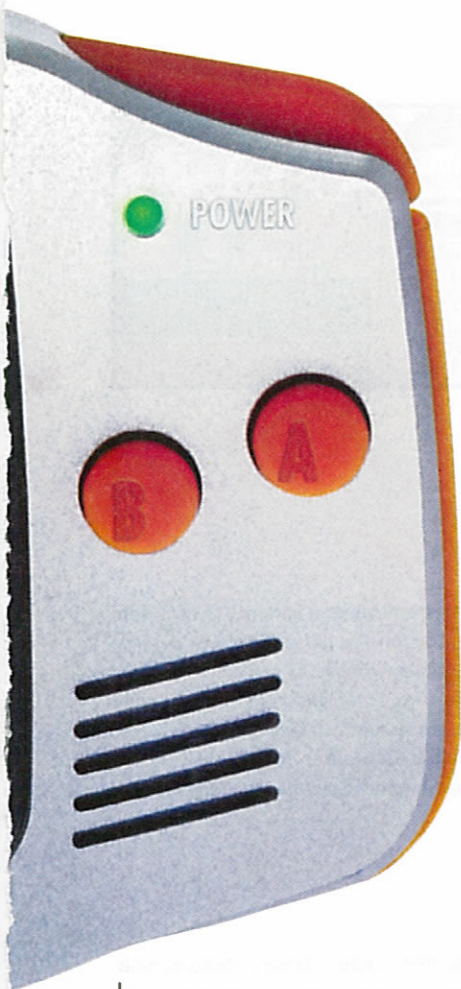
Les dernières rumeurs à la mode font état d'une adaptation de Resident Evil Code Veronica sur PlayStation 2 pour la fin de cette année. Au départ, rien de tel n'était prévu mais la sortie d'Onimusha ayant été repoussée à mars 2001, et celle du prochain Resident Evil 5 pour 2002, il faut nécessairement à Capcom un produit labellisé Resident pour cette année. Une annonce sera donc faite, courant octobre, à ce propos.



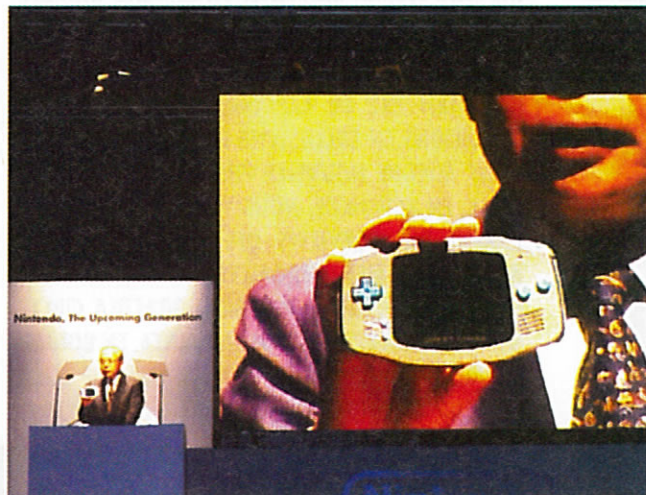
## G É N É R A T I O N G A M E B O Y



LE GAME BOY VIENT DE PASSER LE CAP DES CENT MILLIONS D'UNITÉS VENDUES À TRAVERS LE MONDE. AUCUNE AUTRE CONSOLE N'ÉTAIT PARVENUE À ATTEINDRE UN TEL CHIFFRE. RAPPELONS QUE LE TOUT PREMIER GAME BOY EST SORTI IL Y A DÉJÀ PLUS DE ONZE ANS AU JAPON, LE 21 AVRIL 1989. DEPUIS, TOUT EN GARDANT LA MÊME TECHNOLOGIE CENTRALE ET EN PRÉSERVANT LE DESIGN GÉNÉRAL, NINTENDO N'A CESSÉ D'APPORTER DES AMÉLIORATIONS À SON BÉBÉ, SOUS FORME DE NOUVELLES VERSIONS 100 % RÉTROCOMPATIBLES : LE GAME BOY BROS LE 21 NOVEMBRE 1994, LE GAME BOY POCKET LE 21 JUILLET 1996, LE GAME BOY LIGHT LE 14 AVRIL 1998 ET LE GAME BOY COLOR LE 21 OCTOBRE 1998 (TOUTES CES DATES CORRESPONDENT AUX SORTIES JAPONAISES). CHANGEMENTS DE COULEUR, DE TAILLE ET DE QUALITÉ DE L'ÉCRAN, DE DIMENSIONS DE LA MACHINE, TOUTES CES PETITES ÉVOLUTIONS SONT BIEN MINEURES LORSQU'ON LES COMPARE À LA RÉVOLUTION QUE REPRÉSENTE L'ARRIVÉE DU GAME BOY ADVANCE, UNE PORTABLE 32 BITS ABSOLUMENT DÉMENTIELLE. HORMIS SON NOM ET SA TOTALE RÉTROCOMPATIBILITÉ, CETTE MACHINE N'A VRAIMENT RIEN À VOIR AVEC LES PRÉCÉDENTS GAME BOY, NI AVEC TOUTES LES PORTABLES QUE NOUS AVIONS CONNUES.



Comme vous pouvez le constater, cette machine de forme horizontale (alors que le Game Boy se tenait à la verticale) se présente un peu comme un joyypad doté d'un grand écran central : une croix de direction à droite de l'écran, deux boutons d'action à gauche, et deux boutons-tranches L et R au-dessus (comme on en voyait sur les pads de la Super Nintendo). Résultat : l'ergonomie est excellente. Première portable 32 bits du monde (son processeur central, développé par les Anglais d'ARM, est seize fois plus rapide que celui du GB Color), cette nouvelle console jouit d'un écran couleur à cristaux liquides rétro-éclairé (TFT) d'une qualité saisissante, 50 % plus large que celui du Game Boy Color et capable d'un bien meilleur affichage. Le GB Advance peut afficher jusqu'à trente-deux mille couleurs simultanément, et se permet même de supporter des séquences cinématiques en images de synthèse de haute qualité. Très



Game Boy Advance, une 32 bits qui tient dans la main !

à l'aise dans le domaine de la 3D, cette console est surtout, d'après Nintendo, un monstre en matière de graphisme en deux dimensions. Le son n'est pas en reste, puisqu'un très bon générateur de son PCM stéréo fait son arrivée : on est loin des gentils bip-bip du Game Boy ! Les possibilités de jeu à plusieurs semblent fabuleuses puisqu'un câble de connexion permettant de relier quatre machines est déjà prévu et, selon les jeux, il sera parfois possible de jouer à quatre avec une seule et unique cartouche. Du reste, le jeu en réseau via téléphone mobile sera lui aussi possible, de même que les échanges d'e-mails, via Mobile System GB (un accessoire Game Boy dont la sortie est prévue pour décembre et que nous vous présentons plus loin dans ce reportage). Mieux, un autre câble permettra de se servir du Game Boy Advance comme d'un pad pour jouer sur Game Cube, la future console 128 bits de Nintendo ! Chaque joueur pourra ainsi visualiser différentes informations secrètes sur son écran à cristaux liquides, sans être vu de son adversaire. Mais ce n'est pas tout, puisque toute la logique Game Boy (et GB Color) est compatible avec cette nouvelle machine, Nintendo l'ayant rendue rétrocompatible à 100 %, ne jetez pas le vieux Tetris, il va encore servir. Toujours plus fort, le titre de lancement devrait être Mario Kart Advance, une merveille que nous avons essayée à plusieurs reprises sur le salon, et que nous aurions bien voulu pouvoir ramener à la rédaction (snirf !). Bon, vous en savez maintenant un peu plus sur cette merveille de portable, mais il vous manque encore deux informations de la plus haute importance : sa date de sortie, et son prix. Alors allons-y : 21 mars 2001 au Japon, 9 800 yens (environ 600 francs). Nintendo prévoit de commercialiser un million d'exemplaires dès le premier jour. Du reste, dix titres seront lancés simultanément. Pour l'Europe et les États-Unis, il faudra attendre un peu plus : juillet 2001... et pour un prix encore indéterminé. Nul doute qu'entre sa sortie japonaise et son arrivée en version officielle européenne, cette console va cartonner pendant plusieurs mois en import parallèle...

**ANNONCÉ AU JAPON IL Y A UN PEU PLUS D'UNE ANNÉE, LE 2 SEPTEMBRE 1999** très exactement, le Game Boy Advance a enfin réalisé sa première sortie mondiale lors de ce Nintendo Space World. On s'attendait plus ou moins à une console en forme de joyypad, et nous n'avons pas été déçus.





## NINTENDO SPACE WORLD 2000 - GAME BOY ADVANCE -

### LES PREMIERS JEUX GAME BOY ADVANCE ILS VONT VOUS RENDRE

# FOUS!

DIX JEUX ÉTAIENT PRÉSENTÉS EN VERSION JOUABLE SUR LE SALON. NOUS AVONS DÉCIDÉ DE TOUS VOUS LES PRÉSENTER, À L'EXCEPTION DE ROCKMAN EXE DE CAPCOM, QUE NOUS VOUS DÉVOILIONS EN EXCLUSIVITÉ LE MOIS DERNIER, ET DONT AUCUNE NOUVELLE PHOTO N'ÉTAIT DISPONIBLE. EN REVANCHE, NOUS VOUS OFFRONS ÉGALEMENT DES PREVIEWS DES TRÈS MYSTÉRIEUX MAIS DIABLEMENT PROMETTEURS F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE, AKUMAJÔ DRACULA CIRCLE OF THE MOON ET POCKET GT ADVANCE. EN BONUS, VOUS TROUVEREZ ÉGALEMENT LA LISTE DE TOUS LES JEUX ANNONCÉS OFFICIELLEMENT AU JAPON !



### MARIO KART ADVANCE

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : NINTENDO  
DISPONIBILITÉ : N.C.

LE jeu de lancement du Game Boy Advance, c'est bien lui, Mario Kart Advance. La préversion que nous avons pu essayer, estimée à un stade de développement de 50 %, se révélait franchement géniale et tout à fait à la hauteur de nos espérances : graphes de qualité, animations 3D impeccables (la piste défile selon une sorte de Mode 7, comme on en voyait sur SNIN), jouabilité aux petits oignons, excellente ambiance sonore... bref, le méga pied ! Pour vous donner une idée, ce soft jouit d'une qualité qui le place pile entre les versions SNIN et N64, sauf que là, c'est portable ! D'ailleurs, Nintendo nous l'annonce comme le plus grand des Mario Kart, c'est vous dire. Outre les décors classiques de la série, on trouvera des courses sous la pluie et même sous la neige. Cette petite merveille permettra enfin de jouer jusqu'à quatre simultanément (à condition de posséder les câbles) et de profiter d'une grande variété de Battle Modes. Une merveille !

### NAPOLÉON

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : NINTENDO  
DISPONIBILITÉ : N.C.

Dans ce soft, Nintendo vous propose d'incarner notre Napoléon national, le vrai. Bien qu'il s'agisse d'une simulation de type wargame, l'action n'a pas été oubliée par les développeurs, au contraire. On déplace de jolies petites troupes de soldats de bataille en bataille, les animations sont simplistes mais réussies et le rendu des combats très réussi. De plus, outre le fait de rendre plus fort votre commandant tout au long de votre progression, vous pourrez l'utiliser au moment de jouer à deux en link ou via mobile, et tenter de mettre de bonnes raclées aux commandants de vos copains.

### GOLDEN SUN

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : NINTENDO  
DISPONIBILITÉ : N.C.

Golden Sun est un soft dont nous vous avons dévoilé la toute première photo le mois dernier, sous son nom japonais de Ôgon no Taiyô (et dont le sens est strictement identique). Réalisé par les génies de Camelot (Mario Golf, Mario Tennis, Shining Force), il s'affirme comme l'un des titres les plus saisissants sur cette console puisqu'il propose une qualité de graphes, animations et effets spéciaux dignes des consoles 32 bits de salon. Les passages d'exploration, en vue de 3/4 haut et 3D isométrique, sont réussis mais ce sont surtout les scènes de combat en 3D dimension et riches en mouvements de caméra dynamique qui impressionnent... du pur délire ! Actuellement à un stade de développement de 30 %, Golden Sun fera assurément partie des premiers joyaux du Game Boy Advance.



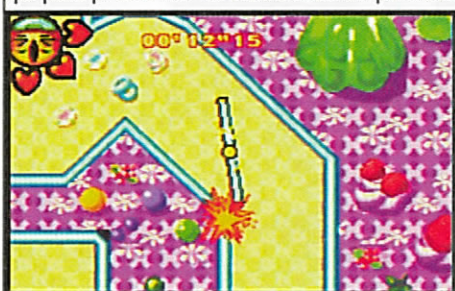
Voici la liste des jeux sortis au Japon en septembre sur PlayStation 2 : Le 7/9 American Arcroll 5 800 yens ; le 7/9 Gekikuukan Pro Baseball Square 6 800 yens ; le 7/9 EX Billard Takara 5 800 yens ; le 14/9 Wild Wild Racing Imagineer 6 800 yens ; le 14/9 G-Saviour Sunrise Interactive 7 800 yens ; le 21/9 Silpheed: The Lost Planet Gamearts 6 800 yens ; le 21/9 Keyboard Mania Konami ; le 21/9 Ring of Red Konami ; le 21/9 Magical Sports Go Go Golf Magic 2 800 yens ; le 28/9 Game Select 5 Wa Yuki Enterprise 5 800 yens ; le 28/9 Jikkyou G1 Stable Konami ; le 28/9 Super Puzzle Bobble Taito 5 800 yens ; le 28/9. Winning Post 4 Maximum Koei 6 800 yens ; le 28/9 Sept. G.1 Jockey 2 Koei 6 800 yens.



## KURU KURU KURU RIN

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : NINTENDO  
DISPONIBILITÉ : N.C.

Un petit jeu d'action sympa, voilà ce que devrait être Kuru Kuru Kuru Rin sur GB Advance. Le principe est ultra simple : vous dirigez un bâton qui peut pivoter sur lui-même dans un parcours



bidimensionnel de type circuit, avec des bordures à ne pas toucher, des courbes et toutes sortes de passages tordus, avec pièges et impasses à la clé. Très lisible, coloré et entraînant, il est, en plus, facile d'accès (le contrôle peut se faire avec la seule croix de direction).

## F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : NINTENDO  
DISPONIBILITÉ : N.C.

Les nombreux amateurs de la série F-Zero peuvent se réjouir, car cette extraordinaire course d'aéroglesseurs futuristes est déjà annoncée sur Game Boy Advance. Plus proche de la version Super Nintendo que de la mouture N64, ce soft

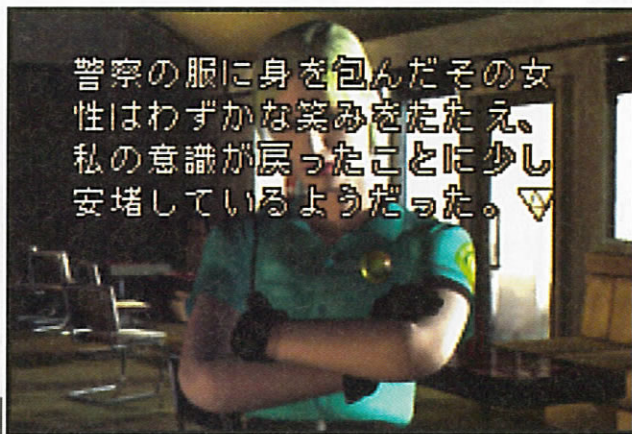


devrait agréablement profiter des possibilités de la console (notamment en matière de 3D) pour, à l'instar de Mario Kart Advance, réaliser la triple performance d'être riche graphiquement, hyper lisible et on ne peut plus jouissif.

## SILENT HILL

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : KONAMI  
DISPONIBILITÉ : N.C.

Après une excellente version PlayStation, Silent Hill débarque sur la nouvelle portable de Nintendo. Première surprise, les cinématiques



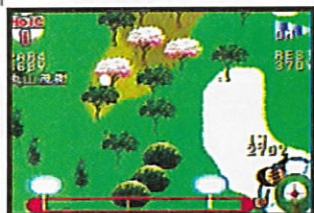
sont toujours là ! Certes, on ne les retrouve pas toutes, mais la plupart des brillantes séquences en images de synthèse du jeu original sont au rendez-vous, et elles sont incroyablement belles. On croirait voir une PlayStation portable ! Deuxième surprise, si le scénario est le même, il s'agit cette fois d'un jeu d'aventure graphique, dans lequel on progresse au fil des textes, ce qui transforme Silent Hill en un véritable roman interactif. Croyez-nous, le jour où vous verrez tourner ce jeu, vous allez prendre une bonne petite baffe !



## KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : KONAMI  
DISPONIBILITÉ : N.C.

Dans cette cartouche délirante, vous allez retrouver les héros de Konami pour des courses de karts mémorables. En plus des seize circuits disponibles, vous pourrez découvrir des tas de minijeux éclatants. Graphiquement très réussi, ce jeu semble bénéficier d'un défilement 3D très agréable et digne de vous faire passer des heures de bonheur, seul ou à plusieurs en link.



GOLF MASTER



AKUMAJÔ DRACULA CIRCLE OF THE MOON

## GOLF MASTER

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : KONAMI  
DISPONIBILITÉ : N.C.

La première simulation de golf sur GB Advance est signée Konami et elle s'annonce tout bonnement excellente ! Au-delà des graphes bien détaillés et agréables, c'est tout le système de jeu qui séduit par sa précision, sa simplicité et sa richesse. Avec cinq modes de jeu (dont un mode Multijoueur jouable jusqu'à quatre simultanément en link), six parcours et douze golfeurs professionnels (les amateurs de golf apprécieront), Golf Master devrait assurément valoir le détour.

## AKUMAJÔ DRACULA CIRCLE OF THE MOON

MACHINE : GAME BOY ADVANCE  
ÉDITEUR : KONAMI  
DISPONIBILITÉ : N.C.

Sous le nom japonais d'Akumajô Dracula se cache un jeu légendaire en Occident : Castlevania. L'annonce d'un tel soft sur GB Advance est une excellente surprise pour tous les fans de cette série et, plus généralement, pour tous les amateurs de jeux d'action de qualité. Actuellement à un stade de développement relativement peu avancé, il semble déjà bénéficier de graphismes 2D de haute qualité, avec des décors somptueux et de petits sprites bien détaillés. Vivement le test !



## NINTENDO SPACE WORLD 2000 - GAME BOY ADVANCE

**INOBEE NO DAIBÔKEN**

MACHINE : GAME BOY ADVANCE

ÉDITEUR : HUDSON

DISPONIBILITÉ : N.C.

Pinobee no Daibôken (ou La Grande Aventure de Pinobee, en français dans le texte) est une petite merveille ! Pur jeu d'action en 2D, ce soft présente des graphismes et animations d'une qualité incroyable, de sorte qu'on se croirait plus sur une console 32 bits de salon que sur une portable ! Le concept de jeu est ultra simple : une abeille robot (mélange de Pinocchio et d'abeille mécanique) traverse le monde des insectes, en sautant (elle peut réaliser des sauts à trois niveaux), en planant et en fonçant de plate-forme en plate-forme. Très proche des classiques du genre Sonic, ce jeu édité par Hudson Soft est l'œuvre d'une bande de développeurs surdoués du nom d'Artoon, des créateurs surpuissants dont les leaders faisaient autrefois partie de la... Sonic Team. Et là, on comprend mieux pourquoi ce petit Pinobee, encore à 60 % de développement, est déjà aussi impressionnant !

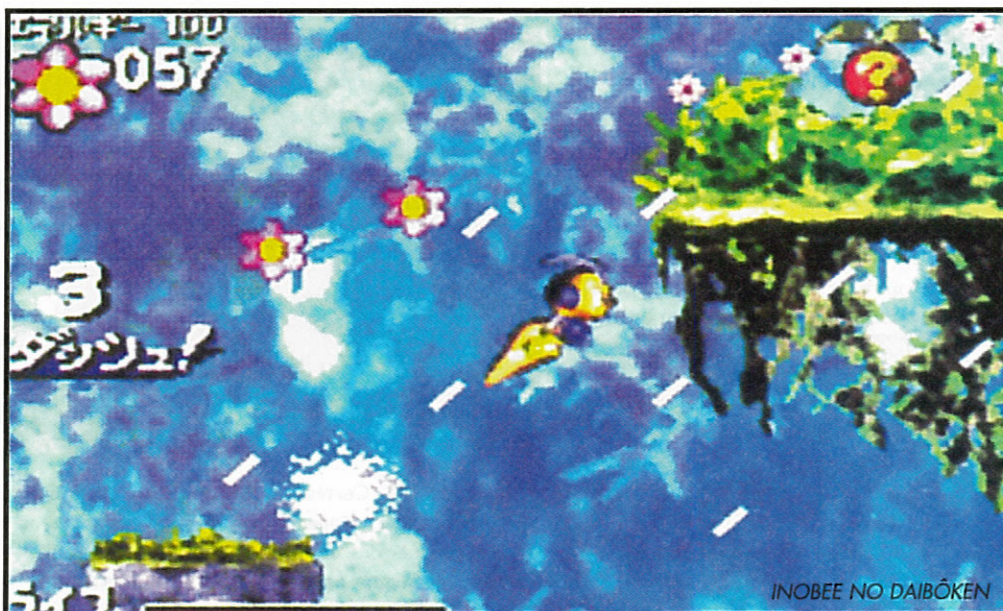
**MOMOTAR Ô MATSURI**

MACHINE : GAME BOY ADVANCE

ÉDITEUR : HUDSON

DISPONIBILITÉ : N.C.

La série Momotarô est le plus grand succès de l'éditeur Hudson au Japon, et il n'y a rien d'étonnant à voir débarquer ce jeu dès le lancement du Game Boy Advance. Seul problème pour nous, malheureux Européens, cet excellent jeu de rôles purement nippon ne devrait jamais être commercialisé officiellement sur notre continent. Ceci ne nous empêchera tout de même pas d'en faire le test en version import, l'année prochaine.



INOBEE NO DAIBÔKEN



MOMOTARÔ MATSURI

**POCKET GT ADVANCE**

MACHINE : GAME BOY ADVANCE

ÉDITEUR : MTO

DISPONIBILITÉ : N.C.

Un vrai jeu de caisses réaliste sur GB Advance, ça vous dit ? Nous oui, surtout que ce petit Pocket GT Advance s'annonce bien sympa, avec un rendu graphique assez proche de ce que l'on voyait au début de l'ère Super Nintendo (petits sprites réussis et défilement de la piste en 3D selon une sorte de Mode 7). Outre un bon choix de circuits, on pourra s'amuser à customiser quarante-huit bagnoles et participer à différents championnats. Si la maniabilité et l'intérêt sont à la hauteur des graphes, l'éditeur MTO, qui n'a pas souvent été à la hauteur sur PlayStation, aura une bonne occasion de se racheter.



POCKET GT ADVANCE

## GAME BOY ADVANCE : LA LISTE TOTALE DES JEUX OFFICIELLEMENT ANNONCÉS !

NINTENDO : MARIO KART ADVANCE, F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE, KURU KURU KURU RIN, GAME BOY WARS ADVANCE, TACTICS OGRE GAIDEN, FIRE EMBLEM, GOLDEN SUN, NAPOLÉON, HANASAKI GASSEN, MAGICAL VACATION, BAANA DAISAKUSEN, WARIO LAND 4.

KONAMI : KONAMI WAI WAI RACING ADVANCE, GOLF MASTER, SILENT HILL, STAR COMMUNICATOR, MAIL DE CUTE, MONSTER BREED, AKUMAJÔ DRACULA CIRCLE OF THE MOON.

HUDSON : HATENA SATENA, PINOBBE NO DAIBÔKEN, MORITA SHÔGI ADVANCED, MOMOTARÔ MATSURI, BOMBERMAN STORY.

KOTOBUKI SYSTEM : TWEETY TO MAHÔ NO HÔSEKI, TOP GEAR ALL JAPAN GT SENSUHEN.

MTO : POCKET GT ADVANCE, MINNA NO ISSHO SPIKE : ADVANCED FIRE PRO WRESTLING

VICTOR IS : SANSÂRA NÂGA STAR FISH : SUPER BLACK BASS 4 ADVANCE

MEDIA WORKS : DEJIKOMUNIKATION ASMIK ACE ENTERTAINMENT : DOKAPON

EPOCH : DORAEMON

IMAGINEER : HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION JORDAN : MATSUMOTO REIJI NO SPACE HEXCITE X

CAPCOM : ROCKMAN EXE

TAM : BOKU HA KÔKÛ KANSEIKAN

MEDIA RING : ZERO TOURS

KOEI : WINNING POST



## KEI MISE SUR LES CAPACITÉS INTERNET DE LA PS2

C'est lors de la présentation du prochain Kessen 2 sur PlayStation 2 que Shibusawa Kou, le producteur de la série pour Koei, a annoncé que sa société comptait développer de manière significative, et le plus tôt possible, le jeu en ligne pour la console de Sony. Le premier titre sera Nobunaga's Ambition I-net, la version en ligne du wargame médiéval nippon, très connu au Japon. Ce jeu sera disponible en mars 2001. Le jeu suivant sera Kessen III.

# NINTENDO 64 LA FORCE TRANQUILLE

LA N64 NE SE REND PAS ! CERTES, LES NOUVEAUTÉS NE SONT PAS NOMBREUSES MAIS LA QUALITÉ SEMBLE INCONTESTABLEMENT AU RENDEZ-VOUS. AVEC DES PRODUITS COMME POKÉMON STADIUM GOLD SILVER & CRISTAL, MARIO PARTY 3 OU ENCORE LE SURPRENANT TSUMI TO BATSU, LA CONSOLE 64 BITS DE NINTENDO A ENCORE DE BEAUX JOURS DEVANT ELLE. CERTES, SEULS LES PLUS JEUNES, LES POKÉMON MANIAQUES ET LES INCONDITIONNELS DE LA FIRME DE KYOTO (QUI EUX, NE SONT PLUS TOUS TRÈS JEUNES !) Y TROUVERONT VRAIMENT LEUR COMPTE. DU RESTE, PRESQUE TOUS LES ÉDITEURS TIERS NIPPONS ONT STOPPÉ LEURS DÉVELOPPEMENTS. EN EFFET, À L'INSTAR DE SHIGERU MIYAMOTO, ILS PENSENT DÉSORMAIS À L'AVENIR DU JEU VIDÉO, UN AVENIR QUI COMPTE MAINTENANT UNE NOUVELLE VOIE : LA VOIE GAME CUBE. EN ATTENDANT CETTE NOUVELLE ÉPOQUE INTERACTIVE, NOUS VOUS INVITONS À DÉCOUVRIR LES DERNIERS TITRES DE LA N64, LA DERNIÈRE CONSOLE DE SALON À LECTEUR DE CARTOUCHES.

## POKÉMON STADIUM GOLD SILVER & CRISTAL

ÉDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

Red, Green, Blue, Pikachu, Gold/Silver, Crystal : avec ce jeu, tous les Pokémon sont dans la place ! Conformément à ce que nous vous annonçons le mois dernier dans nos playviews nippones, ce nouveau Pokémon Stadium s'annonce comme un méga hit, puisqu'il permettra aux joueurs de la planète de réaliser le plus grand tournoi de Pokémon de l'histoire ! Du reste, il sera possible de faire combattre les Pokémon de la cartouche Pokémon Crystal (sur Game Boy), l'ultime volet de la série, jouable en réseau via mobile est prévu pour le 14 décembre au Japon. Que dire, sinon qu'avec autant de Pokémon, il y a de quoi en perdre la tête et ne plus savoir quelle créature utiliser ! Parmi les petites nouveautés sympa, notons l'arrivée de "my room", la représentation 3D de votre chambre. On trouvera également des minijeux à savourer entre les combats. Très beau, très plaisant, hyper complet, ce jeu sur Nintendo 64 sera incontournable pour les fans de cette série qui n'a vraiment pas fini de faire des petits !





# NINTENDO SPACE WORLD 2000 - NINTENDO 64 -



FÛRAI NO SIREN 2

## FÛRAI NO SIREN 2

ÉDITEUR : NINTENDO / CHUN SOFT  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : 27 SEPTEMBRE

Avec Fûrai no Siren 2, Nintendo compte offrir à ses fans un jeu de rôles de très haut niveau. Le développement de ce soft est l'œuvre de Chun Soft, un éditeur que vous ne connaissez peut-être pas, mais dont le seul nom ferait frémir tous les joueurs nippons fans de RPG. En effet, à sa tête on trouve le sieur Kôichi Nakamura (un des grands copains de Mister Utsumiya, le rédac'chef de Playmag) célèbre pour avoir fait partie des créateurs de la série Dragon Quest en tant que chef programmeur, rien que ça. Du reste, le premier volet de Fûrai no Siren faisait déjà partie des grands succès du RPG au Japon. Bref, on ne plaisante pas, et même si les graphes 3D de ce soft peuvent paraître enfantins et peu ambitieux, je dis : attention ! En effet, la force réelle de ce Dungeon RPG (un jeu de rôles basé sur l'exploration de donjons) s'inscrit dans la progression de l'aventure, dans la maîtrise des systèmes de jeu et dans le renouvellement constant de l'intérêt. En traversant les donjons infestés de créatures diaboliques, vous récupérez des matériaux nécessaires à la construction de votre château, un château qu'il vous faudra rendre imprenable et avec lequel vous pourrez protéger votre village. Mais avant d'en arriver là, soyez sûr que l'aventure sera longue et hautement périlleuse...



TSUMI TO BATSU - SIN AND PUNISHMENT

## MARIO PARTY 3

ÉDITEUR : NINTENDO / HUDSON SOFT  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

Décidément, le petit père Mario adore faire la fête. Avec Mario Party, on s'était déjà bien marré. Avec sa suite, l'éclate avait été encore plus grosse. Mais là, au vu de cette troisième édition, autant vous dire que ça va



être la méga fête, le délire total ! Si vous n'êtes pas encore convaincu, jetez un petit coup d'œil au programme : dix plateaux de jeu, soixante-dix nouveaux minijeux, vingt items, et un mode Battle Royal complètement amélioré, permettant, bien sûr, à quatre joueurs de s'amuser ensemble ! Autant vous dire que nous avons été absolument sidérés par la qualité de la réalisation de ce jeu, aussi bien sur le plan des graphismes que dans la finition (menus, jouabilité...). Tout ceci s'annonce prodigieusement superbe, et d'un intérêt monumental. Après deux excellents volets, l'équipe de développement d'Hudson Soft (qui réalise cette série pour Nintendo) semble sur le point de nous offrir le plus génial des jeux de plateaux jamais vu sur console, la référence absolue.

## TSUMI TO BATSU - SIN AND PUNISHMENT

ÉDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

Tsumi to Batsu - Sin and Punishment est assurément l'une des très bonnes surprises de ce Nintendo Space World. Doté d'un style graphique original et ma foi fort plaisant, cet action/shooting séduit dès les pre-



## NAMCO ANNOUNCES TOKYO GAME SHOW LINEUP

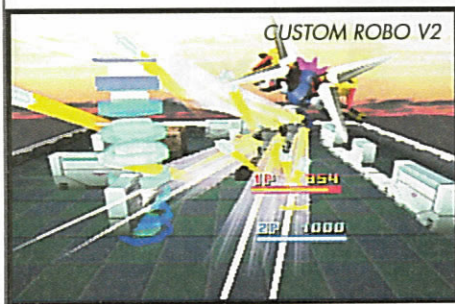
Au moment où vous lirez ces lignes, le Tokyo Game Show de septembre se sera déroulé au Japon, et en attendant, voici le détail des jeux présentés par Namco à ce salon de toute première importance : Klonoa 2 (prévu pour mars 2001), Moto GP, Seven, tous trois sur PlayStation 2 puis Tales of Eternia et Khamrai sur PlayStation. Un autre titre attendu par les Japonais sera annoncé, il s'agit de l'adaptation de la série animée basée sur Tales of Eternia qui passe en ce moment sur la chaîne Wowwow.



miers instants. Choix des couleurs, détail des personnages, tout est étonnamment beau, et ce, malgré le fait que ce soft n'utilise pas l'extension mémoire. Sur le plan du système de jeu, on ne pourra s'empêcher de trouver des ressemblances avec les deux premiers volets de Panzer Dragoon de Sega sur Saturn, notamment pour ce qui est de la progression en 3D et du système de "lockage" des cibles. Doté d'une action passionnante et d'une atmosphère guerrière très réussie, cette cartouche semble aussi valoir le détour pour son aspect narratif mis en valeur dans des passages descriptifs faits de séquences cinématiques en 3D temps réel. Bref ce "crime et châtement" signé Nintendo est un jeu très alléchant que nous nous ferons un plaisir de tester dès cet automne.

### CUSTOM ROBO V2

ÉDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 2000



Pour ceux qui ne seraient plus trop au courant du contenu de la logithèque nipponne de la N64, rappelons que Custom Robo était un sympathique jeu de combats de robots customisables, une sorte de Virtual On pour les morveux, néanmoins très amusant. Pour cette suite, la réalisation a une nouvelle fois été confiée à la société Noise, du groupe Marigul, et il faut bien avouer que cela s'an-

nonce très agréable. En effet, on pourra désormais jouer en tag battle, deux contre deux simultanément. La classe, non ? Et comme en plus le mode Scénario a l'air très complet et que la réalisation en 3D polygonale est très propre avec des écrans bien lisibles (un impératif en Deux contre deux), on peut parier que ce soft vaudra bien plus qu'un petit coup de paddle.

### ECHO-DELTA

ÉDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 2000

Profond. Echo-Delta est un jeu profond. Pas seulement parce que cette simulation se déroule sous l'eau, non. En fait, Echo-Delta est profond parce qu'il est annoncé comme un soft à l'intérêt sans cesse renouvelé par ses parties limitées à dix-huit minutes de jeu, temps qui est imparti au joueur dans chaque mission pour sauver un navire qui a eu la très mauvaise idée de couler. Côté design, c'est plutôt bizarre, mais agréable et dépaysant. Côté intérêt, nous attendrons le test pour nous prononcer...

### ビクトリクス 6第L15



### カニの森 4第L16



### DÔBUTSU BANCHÔ

ÉDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : JANVIER 2001

Les programmeurs de Saru Brunei (groupe Marigul), chargés du développement de Dôbutsu Banchô, seraient-ils des fumeurs de moquette ? On peut en tout cas se poser cette question lorsque l'on voit leur création, un "jeu d'action animalier" basé sur la loi de la jungle, dans lequel le joueur doit ramener le monde des animaux de l'état sauvage à quelque chose de plus civilisé. Vos activités ? Courir, chasser, bouffer, roupiller... Et les graphes ? Une sorte de jungle cubique, avec des animaux cubiques... Ah, oui, j'oubliais : en japonais, Dôbutsu Banchô veut dire "le chef de bande des animaux"... Non, vraiment, ça sent la fumée de moquette à plein nez, là...

### DÔBUTSU NO MORI

ÉDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 2001

Dôbutsu no Mori se traduit en français par "la forêt des animaux". Dans ce jeu de communication d'un nouveau concept, vous allez donc vivre et communiquer avec tout un tas d'animaux, lesquels vous demanderont parfois des faveurs. Oui, ça a l'air un peu crétin comme ça, mais ce n'est pas tout : le soft fonctionne en temps réel, grâce à une horloge logée dans la cartouche. Aussi suit-il l'évolution des saisons en temps réel, c'est-à-dire parallèlement à la réalité et, par exemple, vous constaterez que si vous jouez en hiver, la forêt des animaux sera sous la neige. Actuellement, vu que nous sommes au début de l'automne, les feuilles des arbres commencent à prendre des teintes orange et rouges... Un peu bizarre mais amusant, ce soft signé Nintendo sera à surveiller d'assez près, ne serait-ce que par curiosité.



## NINTENDO SPACE WORLD 2000 - NINTENDO 64 -



MICKEY'S SPEEDWAY USA



BANJO &amp; KAZOOIE 2



BANJO &amp; KAZOOIE 2



BANJO &amp; KAZOOIE 2



DISNEY DANCING MUSEUM

**MICKEY'S SPEEDWAY USA**

ÉDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

Un Mario Kart dans des décors américains avec Mickey et tous ses amis, c'est ce que nous propose Nintendo dans cette cartouche développée par Rare. Jeu en solo, à deux, trois ou quatre ; options à la pelle ; action riche en rebondissements ; bon défilement tridimensionnel de l'écran, on peut se préparer à quelque chose de solide. Seul petit regret, alors que les persos et leurs karts sont bien détaillés, les graphes des décors semblent encore plutôt vides et simplistes dans l'ensemble. Il n'en reste pas moins que cette nouvelle course sur N64 devrait aisément séduire les joueurs les plus jeunes et tous les fans des héros de Disney.

**BANJO & KAZOOIE 2**

ÉDITEUR : NINTENDO  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

Le premier Banjo & Kazooie était déjà génial, mais sa suite s'annonce encore plus forte ! Rien qu'avec les quelques photos que nous vous présentons ici, vous comprendrez sans doute que la réalisation est absolument classique, que la finesse des textures et la profondeur du décor (sans brouillard, s'il vous plaît !) sont un plaisir de tous les instants, et que le design des persos est toujours aussi agréable. Notez que ce soft se passe totalement de l'extension mémoire, ce qui nous prouve, une nouvelle fois, que les développeurs de Rare sont des monstres et que la Nintendo 64 n'a strictement aucun secret pour eux ! Un jeu d'action 3D d'une classe rare (sans jeu de mots), que nous devrions pouvoir savourer avant les fêtes de fin d'année.

**DANCE DANCE REVOLUTION - DISNEY DANCING MUSEUM**

ÉDITEUR : KONAMI  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITÉ : 30 NOVEMBRE

Konami est, on le sait, un monstre en marketing. Nouvelle preuve avec cette version N64 de son célèbre jeu de danse, Dance Dance Revolution, dans lequel le joueur peut se taper un rock'n'roll, une samba ou un tango avec Mickey et toute sa famille. Petit tapis de danse, graphismes mignons, persos Disney, musiques très chouettes (on en oublierait presque que c'est une cartouche), aucun problème, les gosses vont adorer... à moins que ce ne soit votre petite amie !



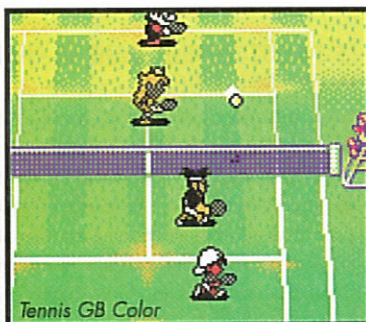
Il ne vous paraît pas important ce titre que vous venez de lire, mais les fans de Soul Calibur ont sans doute déjà compris sa signification. Soul Calibur 2, la suite du jeu de baston 3D le plus réussi, toutes consoles confondues, et aussi le fer de lance des jeux Dreamcast, était prévu sur la borne d'arcade Naomi, un système conçu autour d'une architecture Dreamcast. Or Namco aurait décidé de sortir le jeu sur son nouveau système de développement System 246 architecturé autour d'une PS2. Cela sous-entend que Soul Calibur 2 sortira d'abord sur PS2. C'est un revirement important.

# GAME BOY COLOR

## LA PORTABLE DE NINTENDO

# SE MET EN LIGNE !

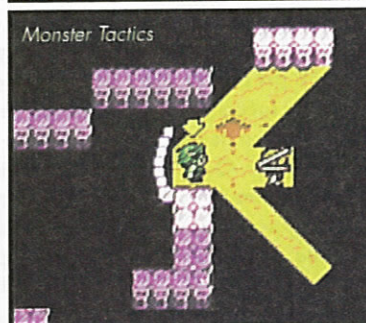
CONNECTER LE GAME BOY COLOR À N'IMPORTE QUEL TYPE DE TÉLÉPHONE PORTABLE (ET DE PHS), CE SERA POSSIBLE (AU JAPON D'ABORD), DÈS LE 14 DÉCEMBRE 2000 PROCHAIN AVEC LE MOBILE ADAPTER GB. CET ACCESSOIRE ASSEZ GÉNIAL, DONT LE PRIX ANNONCÉ EST DE 5 800 YENS (ENVIRON 360 FRANCS) PERMETTRA DE DOWNLOADER DES DONNÉES, "SURFOUILLER" SUR INTERNET, ÉCHANGER DES E-MAILS, ACCÉDER À DES SOURCES DE DONNÉES, SPÉCIFIQUES À CERTAINES CARTOUCHES DE JEU, DE FAÇON SIMPLE TOUT EN GARDANT LE CÔTÉ TRANSPORTABLE ET CONFORTABLE DU GB COLOR. ÉVIDEMMENT, CET ACCESSOIRE DONT LE SYSTÈME GLOBAL EST APPELÉ MOBILE SYSTEM GB EST COMPATIBLE AVEC LA FUTURE (ET LE FUTUR EST DÉJÀ TRÈS PROCHE !) CONSOLE GAME BOY ADVANCE. UNE CARTOUCHE COMPATIBLE MOBILE ADAPTER GB PORTANT LE NOM DE POKÉMON CRYSTAL, L'ULTIME VOLET DE LA SÉRIE "ROULEAU COMPRESSEUR" DE NINTENDO, SORTIRA À LA MÊME DATE, POUR LE BONHEUR DE TOUS LES POKÉMON-MANIAQUES. CE SPACE WORLD AURA AUSSI ÉTÉ L'OCCASION DE DÉCOUVRIR D'EXCELLENTE NOUVEAUTÉS GAME BOY COLOR, QUE NOUS VOUS PRÉSENTONS ICI ! ATTENTION, LES DATES DE SORTIE NE SONT VALABLES QUE POUR LE JAPON.



Tennis GB Color



Pokémon Puzzle League



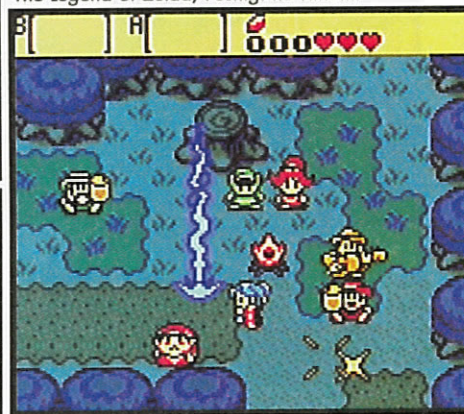
Monster Tactics



Legend of Stafî



The Legend of Zelda, Fushigi no Kinomi



Hamu-Tarô





# GRAN TURISMO LIVE

## LES SECRETS DE GT 2000 SUR PLAYSTATION 2 !



**LE 3 AOÛT DERNIER, DANS LA CHALEUR DE L'ÉTÉ NIPPON, POLYPHONY DIGITAL**, la société de développement sans qui Gran Turismo n'aurait jamais vu le jour, nous a invité sur le circuit automobile de Motegi afin d'assister à une journée de travail très spéciale. En effet, c'est sur ce tracé relativement célèbre au Japon que Kazunori Yamauchi (créateur du jeu) et son équipe avaient choisi de procéder à un travail sur le terrain, indispensable selon eux pour parfaire le nouveau volet de leur célèbre simulation automobile : Gran Turismo 2000. Séances de photos d'une centaine de véhicules à l'arrêt et en pleine vitesse sur circuit, prises de son de moteurs, différentes opérations ont ainsi été menées pendant deux jours afin d'apporter au jeu cette pointe de réalisme qu'aucune autre course sur console n'a jamais eue. Le staff de GT 2000 a, lui aussi, goûté aux joies de la piste en prenant place aux côtés de pilotes professionnels pour faire le plein de sensations. Toujours très ouvert et souriant, Kazunori Yamauchi nous a fait quelques confidences dans un bus, sur le bord de piste : "Il est important pour le jeu que mon équipe vienne ici, car elle doit absolument voir et toucher des voitures, vérifier si ce qu'elle est en train de faire est vraiment réaliste. Aussi, réalisons nous de temps à autre des opérations du même type depuis le premier GT." À propos de la PlayStation 2 et de la progression de GT 2000, il s'est exprimé ainsi : "Maintenant que j'ai pas mal travaillé dessus, je peux dire que la PS2 est une machine spécialement délicate. Si on ne sait pas la maîtriser parfaitement, on ne peut arriver à la faire fonctionner qu'à 1/5<sup>e</sup> de sa puissance. Quant à GT 2000, depuis les précédentes démos que vous avez pu voir, nous avons encore fait progresser l'aspect visuel général, les modèles physiques des voitures et la qualité globale du soft. Je pense qu'il sera capable de transmettre un véritable plaisir de conduite et, grâce à une progression de l'Intelligence Artificielle par rapport aux précédents volets, on aura la sensation d'une sorte de conversation établie entre le joueur et le véhicule qu'il dirige. Je tiens aussi à préciser qu'il ne sera pas jouable en réseau, mais en revanche il devrait être praticable en multijoueur sur écran divisé ou par câble de link. Je ne peux pas encore vous dire quand la version européenne sera prête, mais je compte absolument la sortir cette année au Japon." Lui-même passionné de conduite sur piste, Kazunori s'est offert aux photographes pour des shots très sympas sur le circuit et à bord de son bolide, qui appartenait au pilote Mäkinen, une Mitsubishi Lancer Evolution V flamboyante.



GRAN TURISMO  
LIVE



En vente  
chez ton  
marchand  
de  
journaux

18<sup>F</sup>

BIMESTRIEL N°2 SEPTEMBRE / OCTOBRE 2000

# BUGS BUNNY JEUX

NOUVEAU!  
18<sup>F</sup>

100 pages  
de jeux  
et de BD

Ta rentrée  
d'enter avec



BELGIQUE 125 FB • SU

18 F • LIBAN 30 F • MAROC 28 D • POLYNÉSIE FRANÇAISE 430 CPF

LOONEY TUNES, les noms des personnages,  
leurs représentations et leurs insignes  
sont des propriétés et des marques commerciales  
de Warner Bros. © 2000.







# PHANTASY STAR ONLINE

GENRE : RPG ONLINE • ÉDITEUR : SEGA • MACHINE : DREAMCAST • DISPONIBILITÉ : COURANT 2000

## BON SANG, MAIS VOUS AVEZ VU CES PHOTOS ?

C'est pas démentiel, ça ? Non, franchement, Phantasy Star Online est sidérant de beauté ! La Sonic Team, responsable de ce développement, a vraiment l'intention de faire du premier grand RPG en réseau sur consoles un titre inoubliable. Outre cette réalisation étourdissante, ce soft semble jouir d'un système de jeu très intéressant. Le joueur choisira son perso parmi plusieurs héros aux aptitudes très différentes qu'il pourra légèrement modifier (vêtements, forme du corps, etc.). Bien sûr, ce jeu sera sympa tout seul, mais il ne dévoilera tout son charme que lorsqu'il sera pratiqué en réseau, et de préférence à plusieurs, le sommet étant de jouer en équipe, à quatre. Échanges d'objets, pièges à éviter en s'aidant, boss plus faciles à attaquer pour certains persos que pour d'autres, tactiques à improviser, luttes en groupe, communication : tout le plaisir du jeu en ligne sera accessible dans cette superproduction Dreamcast. Les développeurs ont prévu la présence de différentes sortes d'ennemis de taille moyenne, mais l'un des concepts centraux est d'affronter des monstres gigantesques afin de réaliser de grandes batailles, longues et éprouvantes. À ce titre, la bataille contre le dragon géant devrait

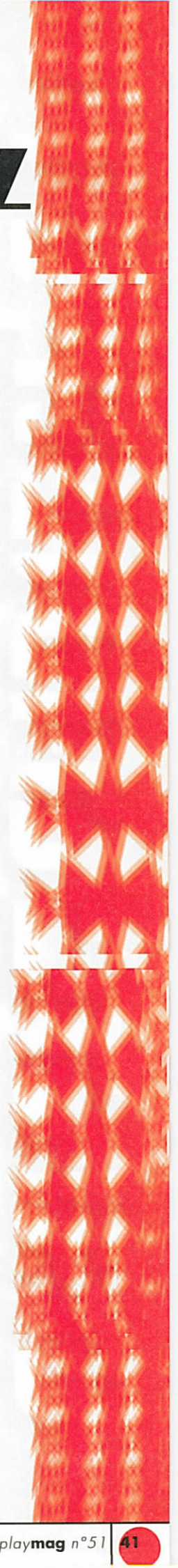
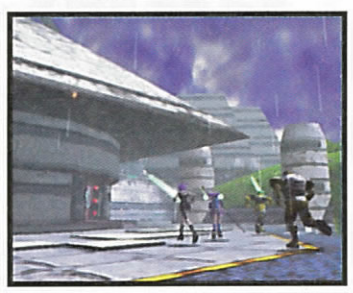


être une des scènes les plus impressionnantes du jeu. Le fait qu'il soit en réseau a obligé les concepteurs à mettre au point un système de progression différent des RPG classiques : on ne pourra pas y jouer pendant des heures d'affilée, et il faudra explorer des zones dont la traversée (jusqu'au Boss final) demandera aux participants entre trente minutes et une heure de jeu. Le système de conversation semble maintenant très avancé. Comme prévu, qu'ils soient en Europe, aux States ou au Japon, les joueurs pourront se comprendre sans même connaître la langue de leur partenaire en ligne, grâce à un système de choix de phrases prévues, lequel sera relayé par la Dreamcast elle-même, qui affichera les textes dans la langue pour laquelle elle est réglée (si vous faites fonctionner votre console avec des menus en français, vous aurez automatiquement un affichage en français). Le soft est actuellement en test-play entre le Japon et les States, avec un serveur préparé par la Sonic Team elle-même, et le lancement du jeu est prévu simultanément dans tous les pays où la Dreamcast est vendue officiellement. Un titre monumental, qui devrait être le premier à profiter de tout le potentiel de la 128 bits de Sega.



PHANTASY STAR ONLINE









# DANCE SUMMIT 2001 BUST A MOVE

GENRE : RYTHME & ACTION • ÉDITEUR : ENIX  
MACHINE : PLAYSTATION 2 • DISPONIBILITÉ : AUTOMNE 2000

**VOILÀ UN JEU QUE NOUS ATTENDIONS TOUS**, à Playmag : le premier Bust A Move (Bust A Groove en Europe) sur PlayStation 2, troisième volet d'une série bien funky ! Enix a, une fois de plus, confié le développement de son bébé à Metro. Au niveau des graphes, animations et sons, PS2 oblige, ça s'annonce très impressionnant : on est sur une 128 bits et ça se sent ! Mais la grande force de ce soft semble plutôt venir de son concept : on ne danse plus en un contre un mais en groupe, avec quatre gigantesques personnages à l'écran, et on peut jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément ! La classe ! De plus, le soft compte quatre équipes de quatre danseurs et danseuses (donc seize persos), plus tout un tas de persos cachés, à débloquent en terminant le jeu. Du point de vue du système de danse, vous serez sûrement surpris par un petit changement dans l'apparition (et la disparition !) des commandes à exécuter. Bref, avec ce Dance Summit 2001, la société Enix semble prête à nous offrir un soft classieux et funky au possible.



プレイバグ

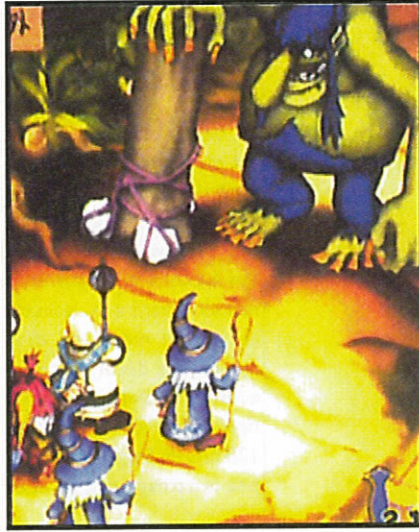
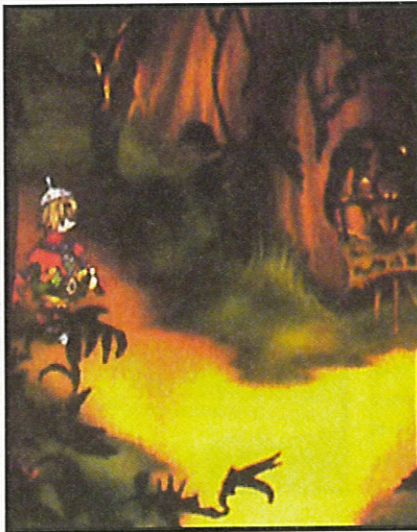
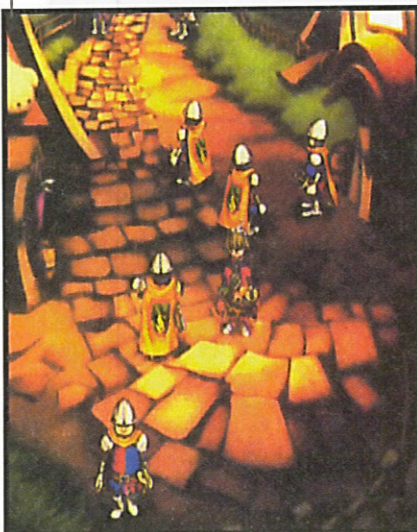


# 7 (SEVEN)

GENRE : RPG • ÉDITEUR : NAMCO • MACHINE : PLAYSTATION 2  
DISPONIBILITÉ : HIVER 2000



**ACTUELLEMENT EN PLEIN DÉVELOPPEMENT** dans les studios de Namco, 7 (Seven) est un tout nouveau jeu de rôles sur PlayStation 2. Pour la première fois, Namco a choisi le format DVD-Rom, signe que la quantité de données que contiendra le soft devrait être énorme. Le concept de jeu est celui d'un livre d'images façon dessin à la main, pour les joueurs de tous âges, avec pour contenu un monde de fantasy. Vous y incarnez un apprenti chevalier évoluant dans un village situé aux confins d'un royaume qui, suite à un incident, va partir à l'aventure. Les graphes de style "joli livre à images pour enfants sages" semblent de bon goût et joliment réalisés, et les combats s'annoncent tactiques et intéressants. Malgré cela, en l'état actuel, malgré de sympathiques effets de lumière, 7 (Seven) se révèle moyennement impressionnant pour une 128 bits comme la PS2. Wait and see...







# SEGA MARINE FISHING

GENRE : SIMULATEUR DE PÊCHE • ÉDITEUR : SEGA • MACHINE : DREAMCAST • DISPONIBILITÉ : 19 OCTOBRE

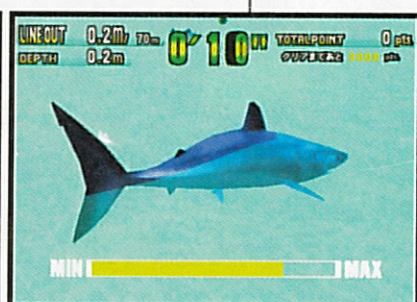
**ASSEZ POPULAIRE DANS LES** salles d'arcade, Sega Marine Fishing est un pur simulateur de pêche, bien fun et d'un intérêt beaucoup plus profond qu'on ne pourrait le croire. En fait, si le principe semble ridicule, il n'en est rien car les parties de pêche en mer que Sega nous propose ici sont vraiment marrantes, et le fait de devoir pêcher d'énormes poissons de mer, véritables monstres aux graphismes très réalistes, peut se révéler très excitant, surtout avec la manette spéciale pêche de la Dreamcast. Doté de beaucoup plus de modes et possibilités que le jeu d'arcade original, Sega Marine Fishing est même compatible avec le réseau au Japon, pour des compétitions géantes de pêche sur console. À conseiller à tous ceux qui n'ont pas le mal de mer !



ロッドを引き、水飛沫を出して誘います。大物狙いに最適です。



キャスト



MIN MAX

# MOERO ! JUSTICE GAKUEN

ÉDITEUR : CAPCOM • GENRE : COMBAT 3D  
MACHINE : DREAMCAST & ARCADE • DISPONIBILITÉ : HIVER 2000



## DÉCIDÉMENT, PLUS LE TEMPS PASSE ET PLUS

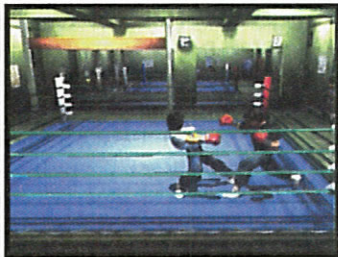
Moero ! Justice Gakuen de Capcom sur Dreamcast s'annonce excellent ! Rappelons que ce jeu de baston à l'ambiance lycéenne est plus connu en Europe sous le nom de Rival Schools. Cette fois on pourra combattre en formant des équipes de trois persos pour des bastons furieuses et passionnantes. Quant à la réalisation, que ce soit au niveau du design, des persos, des décors ou anims, tout a été complètement refait pour tirer partie de la puissance de la 128 bits de Sega. Alors imaginez un peu le carnage que ça va être !





# HAJIME NO IPPO

GENRE : BOXE • ÉDITEUR : ESP  
MACHINE : PLAYSTATION 2 • DISPONIBILITÉ : HIVER

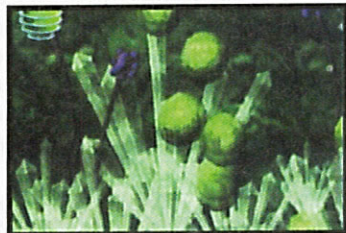


## ADAPTÉ DU MANGA HYPER POPULAIRE

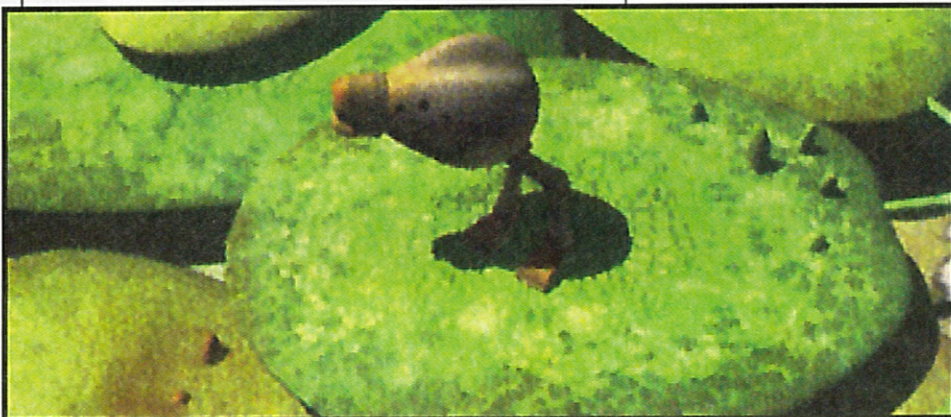
Hajime no Ippo, publié dans Shōnen Magazine, ce soft d'ESP n'est pas seulement destiné aux fans du manga original, mais aussi à tous les amateurs de boxe qui ont envie de se déchaîner sur leur PlayStation 2. Le Single Mode, dans lequel vous gravirez tous les échelons de la route du boxeur jusqu'au titre ultime, constituera le cœur du soft. Doté d'un bon design et fier d'un lissage de contours réussi, ce jeu de boxe aux faux aspects comiques ne devrait pas manquer de punch !

# L.O.L - LACK OF LOVE

GENRE : ACTION / RPG • ÉDITEUR : ASCII • MACHINE : DREAMCAST • DISPONIBILITÉ : 2 NOVEMBRE



**L.O.L - LACK OF LOVE** - est un jeu édité par ASCII au Japon, mais dont la réalisation est à mettre au compte de Love Delic, une petite boîte de développement connue pour ses jeux insolites, tels que Moon et UFO sur PlayStation. Cette fois, c'est sur Dreamcast qu'ils ont décidé de travailler, avec cet étrange action RPG en 3D polygonale. Design original, animaux très spéciaux et décors hors du commun, ici, place au dépaysement total. Mais nous retiendrons surtout que la production de L.O.L ainsi que sa bande sonore sont assurées par le mondialement connu Ryūichi Sakamoto, musicien au talent incomparable. Rien que pour ça, il faudra garder un œil sur ce soft.



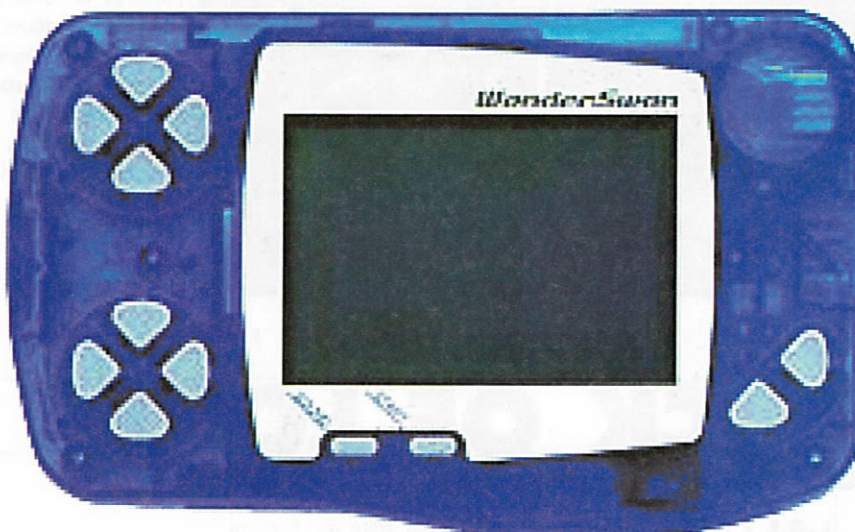




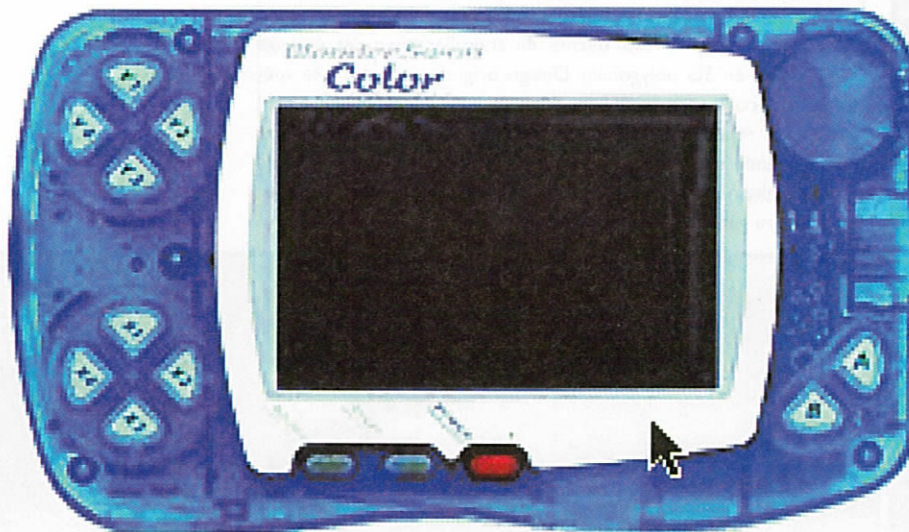
# PORTABLES

## L'ALTERNATIVE BANDAI

DANS L'OMBRE DE LA GAME BOY ET DES POKÉMON DE NINTENDO, IL EXISTE UNE VALEUREUSE PORTABLE QUI MARCHE BIEN AU JAPON : LA WONDER SWAN DE BANDAI. SEUL PROBLÈME, SON ÉCRAN MONOCHROME N'EST PAS TRÈS ATTIRANT. MAIS LES CHOSSES VONT CHANGER CAR VOICI SA REMPLAÇANTE : LA WONDER SWAN COLOR.



En haut, la Wonder Swan monochrome, en bas la Wonder Swan Color : l'écran est plus grand et en couleurs, mais la taille de la console reste quasiment la même.



**LA WONDER SWAN EST UNE EXCELLENTE CONSOLE PORTABLE** sortie le 4 mars 1999, capable d'afficher des graphismes extrêmement fins et détaillés, et dont la grande originalité est de pouvoir, selon les jeux, se tenir aussi bien à la verticale qu'à l'horizontale. Toute petite et légère, elle est la dernière œuvre du regretté Gunpei Yokoi, l'inventeur de la Game Boy, lequel avait quitté Nintendo pour créer cette machine peu de temps avant sa disparition. Le puzzle Gunpey et les jeux d'action Makaimura for Wonder Swan et Klonoa sont quelques-uns des fabuleux softs de cette portable. Cependant, sa popularité au Japon a été freinée par son écran monochrome, peu excitant comparé à celui de la Game Boy Color, même si ce dernier a une résolution beaucoup moins bonne. Heureusement, la Wonder Swan Color arrive enfin ! Sa sortie, prévue pour début décembre, risque de faire un véritable carton, notamment pour son prix (à peine 6 800 yens, soit 420 francs) et pour le soutien intensif qu'elle reçoit de Square, éditeur qui compte faire renaître Final Fantasy sur cette console, comme nous le verrons plus loin. Outre les différents accessoires de la Wonder Swan, cette console est bien sûr rétrocompatible et peut recevoir le Wonder Gate, un système qui la propulse sur le réseau via téléphone

**PORTRAIT DE LA BÊTE :** Nom : Wonder Swan Color • Constructeur : Bandai • Sortie : décembre 2000 au Japon • Dimensions en mm : 74.3 x 128 x 24.3 • Poids sans les piles : 95 g • Pile : Alkaline 1.5v X 1 • Autonomie : 20 heures • Écran : réfléchif FSTN 224x144xRGB • Couleurs : 241 affichables simultanément dans une palette de 4096 • CPU : 16 bits - 3.072Mhz • RAM : VRAM/WRAM utilisée : 512kbit • Son : Digital 4 ch - stéréo sur écouteurs • Compatible : logithèque Wonder Swan



mobile. Comme vous pouvez le constater en regardant ces quelques photos de jeux, cette portable 16 bits a beaucoup de qualités. Bien que le processeur central reste le même, elle permet de réaliser de meilleurs graphismes et sons, et offre également plus de mémoire. D'après Kawazu Akitoshi, producteur général des jeux de Square sur Wonder Swan Color, "utilisée à fond, elle peut permettre de réaliser des jeux d'un niveau équivalent à ceux des derniers jeux de la Super Famicom (Super Nintendo)". Moins chère que la Game Boy Advance et très alléchante sur bien des points, elle mérite vraiment de réussir, elle aussi. Prions pour que Bandai la commercialise en Europe !

### SQUARE CROIT EN ELLE

"Square va s'occuper très sérieusement de la Wonder Swan Color !" C'est ainsi que s'exprime Kawazu Akitoshi au sujet du soutien de Square. Alors que l'on n'a plus vu de jeux de cet éditeur sur Game Boy depuis des lustres, on ne peut que se féliciter de cette nouvelle. Concrètement, Square va tout d'abord sortir, le 21 septembre, une simulation compatible WS et WS Color du nom de Hataraku Chocobo, avec pour héros son volatile favori. Ensuite, elle procédera à

la renaissance de sa série légendaire Final Fantasy sur cette nouvelle portable couleur. Le premier volet de Final Fantasy sortira dans une version largement améliorée graphiquement par rapport au jeu original sur Famicom (sorti il y a treize ans !), en même temps que la console en décembre prochain (un bundle WSC+Final Fantasy est prévu, pour 9 999 yens, soit 600 francs). Suivront des remakes de Final Fantasy II, FF III, Romancing Sa•Ga et Legend of Mana 2. Square compte ainsi annoncer le développement de six à neuf titres d'ici la fin de l'année, Kawazu Akitoshi précisant que "dans les lignes de développement de Square, les jeux Wonder Swan Color sont actuellement les plus nombreux". Fans de cette société et amateurs de portables, il va peut-être falloir vous procurer la petite nouvelle de Bandai !



*Lime Rider Kelolikan (Bandai), un jeu de rythme & action réalisé par Masaya Matsuura, l'auteur de Parappa the Rapper, sortira début décembre.*



*Hataraku Chocobo (Square), une simulation mettant en scène la mascotte de Square, sortira en version compatible Wonder Swan et WS Color le 21 septembre.*



*Final Fantasy (Square), le premier volet du roi des RPG, revient dans une version largement plus belle que sur Famicom (NES). Sortie prévue en même temps que la console.*



*Romancing Sa•Ga (Square), un des grands RPG de la Super Famicom, est déjà en développement sur Wonder Swan Color.*



*Final Fantasy III (Square).*



*Final Fantasy III (Square).*

Tous les anciens accessoires Wonder Swan restent compatibles.



*Terrors 2 (Bandai), un jeu d'aventures avec photos digitalisées, fonctionnant en temps réel via horloge interne, est prévu pour décembre.*





# GAMBARE NIPPON OLYMPIC 2000

PlayStation 2

## VIRTUA ATHLETE

Dreamcast

**Après les JO**, il était temps de faire le point sur les jeux sortis au Japon entre temps. C'est ainsi que nous avons testé à la fois **les versions Dreamcast et PlayStation 2** de Gambare Nippon Olympic 2000, plus connu chez nous sous le nom de Track and Field. Nous en avons aussi profité pour inclure un test de Virtua Athlete, qui sortira le mois prochain sur la Dreamcast française.

**DÉVELOPPEUR :**

KONAMI

**ÉDITEUR :** KONAMI

**MACHINE :** PLAYSTATION 2

DREAMCAST

**GENRE :** ATHLÉTISME

JOUEURS : 1 À 4

**CONTINUES :** OUI

**SAUVEGARDES :** OUI

**DIFFICULTÉ :** FACILE

**AUTRE FORMAT :**

ARCADE

**DISPONIBILITÉ :**

IMMÉDIATE (IMPORT)

**PRIX :** ENVIRON 690 F

GRAPHISMES : 14/20

ANIMATIONS : 15/20

SON : 14/20

MANIABILITÉ : 18/20

DURÉE DE VIE : 13/20

INTÉRÊT : 12/20

**GAMBARE NIPPON OLYMPIC 2000**

→ **NOTE**  
**15/20**

→ **VIRTUA ATHLETE**  
**NOTE**  
**16/20**

APRÈS LE TEST, LE MOIS DERNIER, de Sydney Olympic 2000 chez Eidos, nous ne pouvions passer sous silence les sorties japonaises de Gambare Nippon Olympic (que nous appellerons Track and Field) sur Dreamcast et PlayStation. Autant le dire tout de suite, ces versions sont bien meilleures que Sydney Olympic, même si elles n'ont aucune licence ni aucun nom connu.

**COMBIEN D'ÉPREUVES ?**

La version PS2 propose dix épreuves : 100 mètres, 110 mètres haies, saut en longueur, saut à la perche, lancer du javelot, 100 mètres nage libre, barres, tir, gym, haltérophilie. Quant à la version Dreamcast, elle en propose deux de plus, quatre étant cachées au début. Côté technique, il n'y a pas d'énormes différences entre les deux versions concernant l'animation. Cependant, les graphismes sont bien plus beaux sur PlayStation 2.

En tous cas, le pas technologique se fait sentir entre la PlayStation et la PlayStation 2. Ceci peut paraître évident en théorie, mais dans la pratique, vu les daubes qui sortent depuis mars sur PS2, on commençait à douter de l'Emotion Engine de la nouvelle console de Sony.

**LE RETOUR DE TRACK AND FIELD**

Sur Dreamcast, on le savait grâce à tous les jeux délirants qui sont sortis depuis quelques mois (Virtua Tennis, Powerstone 2) et que malheureusement personne n'achète, personne ne possédant de Dreamcast. Mais sur PS2, c'est enfin l'arrivée des premiers titres qui en valent la peine. Bien sûr, si vous n'aimez pas le principe de Track and Field, vous pouvez laisser tomber tout de suite : il s'agit toujours de frapper les touches frénétiquement le plus rapidement possible, voire quelquefois de doser l'angle de saut ou autre en lâchant la touche adéquate au bon moment.

**DESTROY LA MANETTE**

C'est comme dans les années 80, dans les salles d'Arcade, quand on niquait les boutons des machines. Il s'agit toujours du même principe. Mais comme maintenant on peut jouer pénard à la maison, à quatre joueurs, et que les graphismes sont en 3D, on y revient sans arrêt et on ne s'en lasse pas. Entre PS2 et DC, comme nous l'avions fait il y a quelques mois avec DOA 2, il est possible de comparer très précisément puisqu'il s'agit du même jeu. Là, comme je l'ai dit précédemment, on sent que la PS2 peut faire mieux que la

Dreamcast. Les décors et les personnages possèdent plus de polygones et les textures sont plus fines. Attention, ce n'est pas flagrant non plus.

**VIRTUA ATHLETE, C'EST MIEUX**

Alors, vous allez me dire, «pourquoi tester ces jeux et les comparer puisque personne n'a de Dream-

cast et que la PS2 n'est pas encore sortie ?» Je vous répondrai que, de toutes façons, il vaut mieux attendre la sortie de Virtua Athlete sur Dreamcast, qui sera d'actualité quand vous lirez ces lignes. Quant au peu de Dreamcast vendues, allez tout de suite vous en acheter une pour jouer à Virtua Tennis et Virtua Athlete : rien que pour ça, ça vaut le coup. Car même s'il ne propose que sept épreuves (100 mètres, saut en hauteur et en longueur, lancer du poids, 110 mètres haies, lancer du javelot, 1 500 mètres), ce jeu est un chouïa plus marrant et plus maniable que Gambare Nippon Olympic (enfin, Track and Field...), et il rappelle davantage l'Arcade pure et dure des premiers épisodes de Track and Field. C'est tout le savoir-faire ludique de Sega qu'on retrouve ici. Tant qu'à frapper sa manette comme un débile pendant des heures et à hurler à quatre dans l'appartement jusqu'à quatre heures du matin, autant le faire avec un jeu aussi réussi que Virtua Athlete.

OLIVIER PRÉZEAU







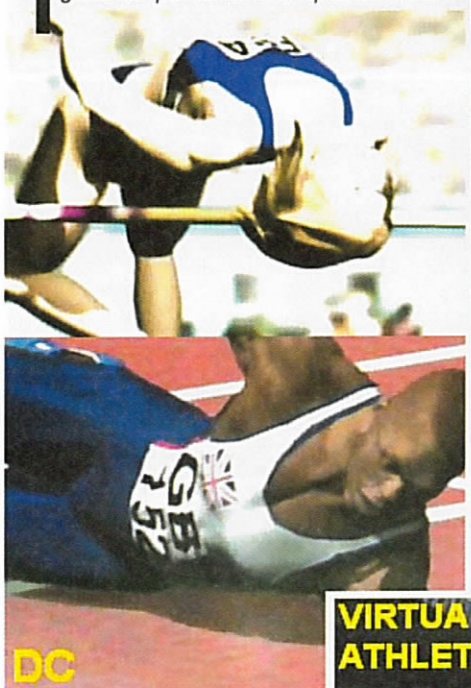
**DC**

**LA COMPARAISON ULTIME PS2 - DC**  
 Nous avons mis côte à côte les versions Dreamcast et PlayStation 2 de Track and Field sur une même épreuve, pour que vous puissiez vous rendre compte. Et pour la bonne bouche, vous avez aussi à l'extrême droite la même épreuve dans Virtua Athlete, sur Dreamcast.



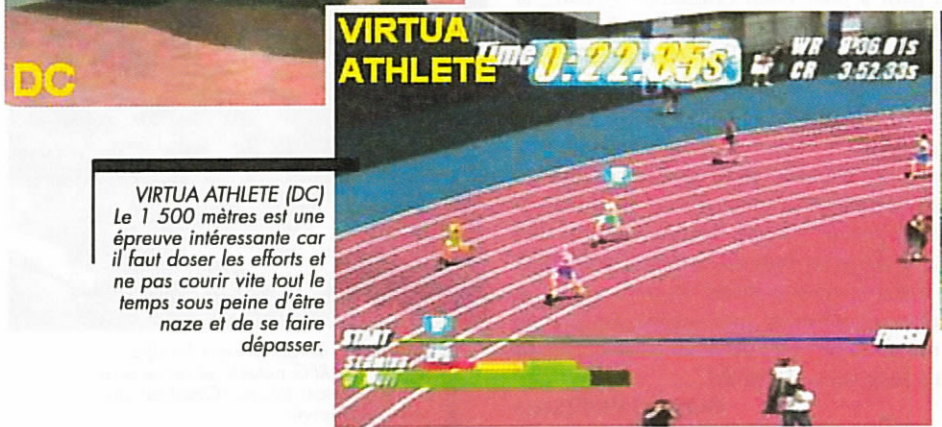
**GAMBARE NIPPON OLYMPIC (DC)**  
 La barre est l'une des épreuves que l'on ne trouve pas dans les habituelles simulations d'athlétisme. Ça change un peu.

**GAMBARE NIPPON OLYMPIC (DC)**  
 Les cinématiques ne servent vraiment à rien puisque ce qui compte dans ce style de jeu, c'est l'action. Mais force est de constater qu'elles ne se donnent pas trop de mal grâce aux possibilités techniques de la DC.



**GAMBARE NIPPON OLYMPIC (PS2)**  
 Il est clair que les textures sont plus fournies dans la version PlayStation 2 et c'est peut-être la première fois que l'on peut vraiment s'en rendre compte depuis DOA 2.

**VIRTUA ATHLETE (DC)**  
 Virtua Athlete est moins axé sur le réalisme de la simulation sportive, mais on s'éclate bien plus qu'avec Gambare Nippon Olympic. C'est de l'arcade à 200 %.



**VIRTUA ATHLETE (DC)**  
 Le 1 500 mètres est une épreuve intéressante car il faut doser les efforts et ne pas courir vite tout le temps sous peine d'être naze et de se faire dépasser.



**GAMBARE NIPPON OLYMPIC (PS2)**  
 Depuis les années 80 et les grandes simulations de sport sur micro (comme l'Atari ST), on ne s'était jamais autant éclaté avec du tir.



# DRAGONQUESTVII

PlayStation

Dragon Quest 7 est évidemment **le RPG le plus attendu de l'année** sur PlayStation au Japon, encore plus que Final Fantasy 9. **De longues queues** ont précédé sa vente et des faits divers basés sur **le racket et le vol à la tire** ont fait les choux gras de la presse nippone. Ce n'est pourtant pas lui qui va le plus se vendre. Mais alors, **pourquoi tant de passion ?**

DÉVELOPPEUR : ENIX

ÉDITEUR : ENIX

MACHINE : PLAYSTATION

GENRE : RPG

JOUEURS : 1

CONTINUES : OUI

SAUVEGARDES : OUI

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

AUTRE FORMAT :

AUCUN

DISPONIBILITÉ :

IMMÉDIATE (IMPORT)

PRIX : ENVIRON 650 F

👉 C'EST QUE LA GENÈSE de Dragon Quest VII ressemble fort à celle de Final Fantasy 7. Peu de temps après la sortie de la PlayStation au Japon, alors que tout le monde pensait que Dragon Quest VI et Final Fantasy VI, tous deux sortis sur Super Nintendo, verraient leur suite débarquer sur la future Nintendo 64, quelle ne fut pas la surprise d'apprendre que Square et Enix, initialement dévoués à la cause Nintendo, étaient passés dans le camp Sony ! Malheureusement pour Enix, Dragon Quest VII fut plus long à sortir que Final Fantasy VII, cinq ans, rien moins !

## DES GRAPHISMES TRÈS MOYENS

Mais bon, le jeu est là et bien là, et force est de constater que l'attente valait la peine, hormis des graphismes loin d'être à la hauteur. Le scénario de cet épisode est encore plus intéressant que dans les précédentes versions. Il s'ouvre sur les pérégrinations de trois personnages sur une petite île : le jeune fils d'un pêcheur, la fille d'une famille riche et un prince. Le garçon et le prince jouent souvent près d'un temple en ruine, au centre de l'île. À force de s'amuser avec tout ce qui traîne, ils déclenchent un phénomène mystérieux et très lumineux. La suite, je vous la laisse découvrir et je peux vous dire que c'est épique avec une bonne trentaine d'heures de jeu sur deux CD.

## MAIS CEN'EST PAS CE QUI COMPTE

Cet épisode tant attendu n'a techniquement absolument rien de révolutionnaire par rapport à ce qui existe depuis cinq ans sur PlayStation, c'en est même honteux tant les décors sont pixellisés. Mais là n'est pas vraiment le problème car le scénario, le nouveau système qui fait apparaître les morceaux de l'île petit à petit (Map Collection System), la possibilité de faire évoluer les métiers de vos personnages (combattant, voleur ou magicien qui n'existent pas encore au début du jeu), et toutes les petites innovations sont autant de sujets d'intérêt pour les fans de la série. Ces derniers seront heureux de retrouver le système de combat habituel de la série ainsi que les menus qui reprennent le système de Dragon Quest II. Pour conclure, ce septième épisode est un must que tous les fans de RPG japonais se doivent de posséder. Pour les autres, on attendra tranquillement une version américaine car le niveau de japonais est assez élevé quand on veut vraiment suivre l'histoire.

OLIVIER PRÉZEAU

Le système de combat n'a pas changé, ce qui est plutôt une bonne chose pour les fans de la série, mais aussi pour les autres puisque le reste des RPG n'a pas trop évolué sur ce point depuis cinq ans.



フライングピルは メラミを とらえた!



マリベル あっ いけない!  
明日は 年に いち度の  
アミト 魚の目だったわ!



Le scénario est parmi ceux les plus fouillés des RPG actuels, et on ne sera pas surpris tant Dragon Quest est une série de légende.

GRAPHISMES : 10/20

ANIMATIONS : 10/20

SON : 16/20

MANIABILITÉ : 15/20

DURÉE DE VIE : 16/20

INTÉRÊT : 15/20

➔ **NOTE**  
**15/20**



# SPAWN: IN THE DEMON'S HAND

Dreamcast

Après une sortie remarquable en arcade sur borne Naomi, le héros du comics Mac Farlane débarque sur Dreamcast et **il n'est pas content**. Loin des amabilités de Powerstone 2, Spawn vous propose de la fight 3D **gore et sans concession**, de un à quatre joueurs.

*Bon, ben lui c'est Spawn, un mec pas vraiment content de vivre mais qui s'est quand même fixé un but dans la vie, lutter contre toutes les mafias.*



Ce jeu vous propose de combattre avec différents personnages, trente-six au total, mais dont seulement une poignée est disponible au début du jeu.

**CE JEU EST UN MÉLANGE DE** **QUAKE** et de Powerstone qui utilise le même moteur que Powerstone 2 et qui semble très orienté Deathmatch. Vous voyez le personnage que vous choisissez (parmi toute une flopée) à la troisième personne, mais les angles de vue changent souvent. À ce propos, autant le dire tout de suite, le système de caméra est super mal fichu. C'est tellement horrible que l'on se lasse même de jouer, pour vous dire... Côté principe de jeu, il s'agit surtout d'un multiplayer qui prend toute sa signification à quatre joueurs, et Dieu sait s'il est facile de jouer à quatre sur Dreamcast. Il suffit de se pointer chacun avec sa manette et hop, le tour est joué.

## DES PERSOS CHANMÉS

Et là, à quatre, Spawn est excellent, comme Powerstone 2 mais en plus gore et avec des persos vraiment vilains pas beaux ! En mode Un ou Deux joueurs (coopératifs), plusieurs missions sont proposées dont la principale est le Boss Mode dans lequel on doit combattre contre des ennemis et un Boss qui arrive assez rapidement, ce qui est bien dommage, car cela enlève le côté progression qu'on trouve dans des jeux comme Perfect Dark sur N64. De toute façon, Spawn est un jeu très bourrin pour joueur bourrin. Chaque niveau traversé propose plusieurs salles à visiter avec des bonus planqués dans des caisses, et j'en passe.

## UN JEU GÂCHÉ PAR UN SYSTÈME DE CAMÉRA ANARCHIQUE

Pour tirer sur un ennemi, vous êtes aidé par un laser de visée qui vous indique quelle sera la prochaine cible la plus proche et les tirs sont relativement guidés quand l'ennemi ne bouge pas dans tous les sens, ce qui n'est pas sans rappeler Zombie Revenge. Tout ça s'annonce plutôt bien pour les amateurs de baston et de "moi vois, moi tue" mais malheureusement il y a un hic, le système de caméra, comme je vous l'ai dit précédemment. Dès qu'on combat un boss, la caméra se met à sautiller frénétiquement et donne envie de vomir. C'est bien dommage car Spawn devient du coup un jeu super bourrin, à la limite du jouable. Il propose pourtant trente-six persos, des tonnes d'items comme dans Powerstone 2 et un univers comics US très typique, bien rendu par des graphismes 3D de qualité.

OLIVIER PRÉZEAU

**DÉVELOPPEUR :** CAPCOM  
**ÉDITEUR :** CAPCOM  
**MACHINE :** DREAMCAST  
**GENRE :** BEAT-THEM-UP 3D  
**JOUEURS :** 1 À 4  
**CONTINUES :** OUI  
**SAUVEGARDES :** OUI  
**DIFFICULTÉ :** MOYENNE  
**AUTRE FORMAT :** ARCADE  
**DISPONIBILITÉ :** IMMÉDIATE (IMPORT)  
**PRIX :** ENVIRON 590 F

GRAPHISMES : **15/20**

ANIMATIONS : **15/20**

SON : **14/20**

MANIABILITÉ : **12/20**

DURÉE DE VIE : **12/20**

INTÉRÊT : **13/20**

**NOTE**  
**13/20** ←





# CAPCOM VS SNK: MILLENIUM 2000

Dreamcast

**La boucle est bouclée** après Robocop Vs Terminator, Alien Vs Predator, King Kong vs Godzilla, X-Men Vs Street Fighter, Marvel Vs Capcom, Capcom vs SNK est le jeu de baston 2D que **tout le monde attendait** sur Dreamcast, le jeu import de la rentrée.

**DÉVELOPPEUR :**

CAPCOM

**ÉDITEUR :** CAPCOM

**MACHINE :** DREAMCAST

**GENRE :** BASTON

**JOUEURS :** 1 À 2

**CONTINUES :** OUI

**SAUVEGARDES :** OUI

**DIFFICULTÉ :** FACILE

**AUTRE FORMAT :**

ARCADE

**DISPONIBILITÉ :**

IMMÉDIATE (IMPORT)

**PRIX :** ENVIRON 690 F

DES FOIS, IL Y A DES HASARDS qui font bien les choses. Prenez par exemple SNK qui est en pleine restructuration en ce moment, et dont la plupart des auteurs de jeux de baston 2D viennent de partir chez Capcom. Eh bien, en même temps sort Capcom Vs SNK sur Dreamcast, l'adaptation du hit d'arcade du même nom. Je ne vous explique pas pendant deux heures en quoi consiste ce jeu car vous commencez à connaître les séries de baston 2D de Capcom comme X-Men Vs Street Fighter ou Marvel Vs Capcom. Là, c'est toujours pareil mais avec quatorze persos de jeux Capcom (dont ceux de Street, X-Men, Marvel, Darkstalker) et quatorze de SNK (Fatal Fury, KOF).

**UNE VRAIE COMPILÉ**

Je ne vous parle pas de l'habillage parce que c'est trop super beau et super high-tech. D'ailleurs, comme on en parle, c'est la première fois qu'on a le droit à quelque chose en 3D. C'est un peu à la Matrix avec des couloirs 3D qui défilent à toute vitesse avant d'arriver au choix des personnages. Il y a deux types de personnages, ceux de Capcom Groove et ceux du SNK Groove. La nouveauté, c'est qu'il faut en choisir deux qui pourront s'épauler, non pas en mode Tag mais parfois lors de coups spéciaux et quand le premier est mort. Il ne s'agit pas seulement du choix des types de persos mais aussi du gameplay car en mode Capcom Groove, on joue à la SF Alpha et en mode SNK Groove, on joue à la KOF.

**MIEUX QUE SF III ET MVC 2**

Côté graphisme, c'est plutôt le pied car tous les personnages (notamment les plus vieux) ont été redessinés et l'animation fait penser aux superbes mouvements de Street Fighter III. Côté jouabilité, quelques nouveautés ont quand même fait leur apparition alors que Capcom aurait très bien pu se contenter de garder les systèmes connus. Maintenant, chaque personnage possède des points qu'il faudra répartir quand on choisit des équipes. Les possibilités sont très nombreuses et cela confère une grande durée de vie au jeu. Ça fait penser à Marvel Vs Capcom 2 et l'on peut débloquent des stades, des persos, des musiques et des habits en gagnant des points. Du coup, ce jeu constitue pour moi le meilleur jeu de baston 2D de Capcom depuis la version Street Fighter II de la Super Famicom.

OLIVIER PRÉZEAU

On va pouvoir régler nos comptes entre fanatiques, pour savoir qui avait raison en disant "de toute façon, les persos de Fatal Fury sont bien plus puissants que ceux de Street".



Pouvoir faire combattre les personnages de Street et ceux de Fatal Fury est un rêve auquel aucun joueur n'aurait osé songer il y a quelques années.

GRAPHISMES : 17/20

ANIMATIONS : 18/20

SON : 14/20

MANIABILITÉ : 15/20

DURÉE DE VIE : 15/20

INTÉRÊT : 15/20

NOTE  
15/20



# VAMPIRE CHRONICLES FORMAT CHING SERVICE

Dreamcast

Capcom continue sa **croisade de jeux de baston 2D** sur Dreamcast avec Darkstalker (Vampire, Vampire Hunter et Savior en japonais) dont une compilation des premiers épisodes sort **pour le plus grand plaisir des amateurs** de personnages spéciaux. L'univers de Vampire Hunter et Savior est, en effet, **gothique et digne** des meilleurs films d'horreur.

*Le Petit Chaperon rouge, vous connaissez ? Eh bien il va falloir réviser vos classiques car celui de Vampire Chronicles utilise des coups spéciaux plutôt brûlants.*



*Lorsque l'on réussit certains coups spéciaux, le deuxième personnage vient vous épauler pour littéralement exploser votre ennemi.*

**LA TRILOGIE DES VAMPIRE HUNTER** (Darkstalker aux États-Unis et en Europe) chemine en parallèle avec d'autres jeux de baston 2D de Capcom. On n'y trouve en effet aucun des personnages de Street ou des comics Marvel mais des monstres, tous plus délirants les uns que les autres. L'ensemble a tellement de succès au Japon qu'il existe même une série animée dans ce pays et aux États-Unis. En arcade et sur console, les petits monstres de la trilogie plaisent bien et cette première version sur Dreamcast est en fait une compilation des trois premiers épisodes.

## LE PETIT CHAPERON ROUGE

Cette version est techniquement assez loin de la qualité de Street Fighter III ou de Capcom Vs SNK mais on peut s'en remettre car Vampire est le seul jeu à proposer un univers et un casting aussi originaux. Chaque personnage possède son background et son style, bien plus gothiques et sophistiqués que ceux de Street Fighter par exemple. Mon préféré reste Le Petit Chaperon rouge qui ne n'hésite pas à utiliser son Uzi pour mitrailler ses ennemis. Vous l'avez compris, l'humour est carrément décalé et ça fait du bien dans un jeu de baston. Les coups spéciaux, eux aussi, sont tous délirants.

## MOINS BIEN QUE CAPCOM VS SNK

Dans cette version on peut choisir entre trois modes de jeux (Vampire, Hunter et Savior) et on compte un total de dix-huit personnages. Les graphismes ne sont pas exceptionnels mais sont cette fois à la hauteur de l'arcade, contrairement à Vampire Savior et ses horribles temps de chargement sur Saturn. Au Japon, ce jeu fait un petit carton chez les hardcore gamers sur Dreamcast parce qu'on peut livrer des combats en ligne grâce au système mis en place par Capcom sur Internet. Au final, ce jeu est un excellent produit mais si vous hésitez ce mois-ci en import, je vous conseille quand même Capcom Vs SNK dans le genre.

OLIVIER PRÉZEAU

**DÉVELOPPEUR :** CAPCOM  
**ÉDITEUR :** CAPCOM  
**MACHINE :** DREAMCAST  
**GENRE :** BASTON  
**JOUEURS :** 1 À 2  
**CONTINUES :** OUI  
**SAUVEGARDES :** OUI  
**DIFFICULTÉ :** FACILE  
**AUTRE FORMAT :** AUCUN  
**DISPONIBILITÉ :** IMMÉDIATE (IMPORT)  
**PRIX :** ENVIRON 690 F

GRAPHISMES : 15/20

ANIMATIONS : 14/20

SON : 14/20

MANIABILITÉ : 15/20

DURÉE DE VIE : 14/20

INTÉRÊT : 14/20

**NOTE**  
**14/20**







# SHINSANGOKUMUSOU

PlayStation 2

Également connu sous le nom de Dynasty Warriors 2, ce jeu est sans doute le meilleur titre de l'été et se classe dans le trio de tête avec Ridge Racer V et Tekken Tag sur PlayStation. Mais quel est ce jeu très très mystérieux ? Suivez le guide...

DÉVELOPPEUR :	KOEI
ÉDITEUR :	KOEI
MACHINE :	PLAYSTATION 2
GENRE :	BEAT-THEM-UP
JOUEURS :	1 À 2
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDES :	OUI
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
AUTRE FORMAT :	AUCUN
DISPONIBILITÉ :	IMMÉDIATE (IMPORT)
PRIX :	ENVIRON 650 F

☞ SOUVENEZ-VOUS DE KOEI et de son jeu phare, Romance of Three Kingdoms, gigantesque tarte à la crème dont les suites sortent sur tous les supports, tous les ans. Le problème avec ce jeu, mis à part son univers très intéressant de guerre entre les trois royaumes de l'Empire du Milieu, c'est qu'il s'agit d'un wargame. Et puis Koei sortit Sangoku Musou (Dynasty Warriors), un jeu de baston à la Tekken sur PlayStation. Pas vraiment exceptionnel, ce jeu voit sa suite éditée aujourd'hui sur PlayStation 2. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne s'agit pas d'une suite mais d'un nouveau jeu, un truc jamais vu encore sur console, une sorte de rêve pour tous les amateurs de jeux vidéo.

## L'EMPIRE DES TROIS ROYAUMES

On retrouve, en effet, tous les grands héros des trois royaumes (japonais, coréen et chinois) se livrant bataille : Cao Cao, Sima Yi, Xu Xhu, Dian Wei, Xiahou Dun (Wei), Sun Quan, Zhou Yu, Lu Xun, Taishi Ci, Sun Shang Xiang (Wu), Liu Bei, Zhuge Liang, Zhao Yun, Guan Yu, Zhang Fei (Shu), le tout présenté en haute résolution. Est-ce là la raison de mon enthousiasme ? Pas vraiment. Là où Shin Sangoku Musou innove, c'est sur les plans technique et ludique. Le jeu vous plonge en effet au milieu de batailles en temps réel, et il ne s'agit pas d'un wargame mais bel et bien d'un jeu de baston et d'action à progression. En fait, c'est le grand retour des jeux à la Street of Rage (Megadrive), mais en 3D. Quelques essais ont déjà été tentés (Fighting Force, Dynamite Cope, Spawn) mais là, Koei gagne le pompon.

## UNE TECHNIQUE INCROYABLE

On se retrouve donc à faire progresser notre personnage (homme ou femme utilisant diverses armes) à l'intérieur de champs de bataille, et on frappe sur tout ce qui bouge et qui ne porte pas les couleurs de notre camp. Rien de révolutionnaire ? Si, car tous les ennemis ainsi que les alliés sont modélisés en 3D temps réel et sont tous gérés par le programme, grâce à un algorithme assez poussé. Techniquement, c'est effarant même si ça ralentit parfois un peu quand le nombre de personnages dépasse trente à l'écran ! Et du point de vue ludique, même s'il s'agit d'un bon vieux beat-them-up 3D, on s'éclate à chaque mission. Certains proposent même plusieurs directions, des pièges, et on se prend même à user de tactique pour progresser. Ce jeu est une bombe, un bijou, un truc vraiment nouveau et à la hauteur d'une nouvelle console comme la PS2.

OLIVIER PRÉZEAU

*Eh non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un beat-them-up 3D dont le nombre de personnages à l'écran peut dépasser la trentaine, une première sur console.*



*On peut même combattre à cheval en faisant tomber l'ennemi et en prenant sa place sur le canasson ; ce qui permet de moins se faire toucher.*

GRAPHISMES : 17/20

ANIMATIONS : 15/20

SON : 15/20

MANIABILITÉ : 15/20

DURÉE DE VIE : 14/20

INTÉRÊT : 16/20

➔ **NOTE**  
**16/20**

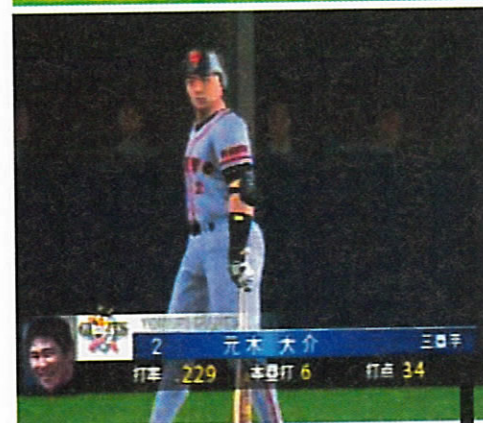
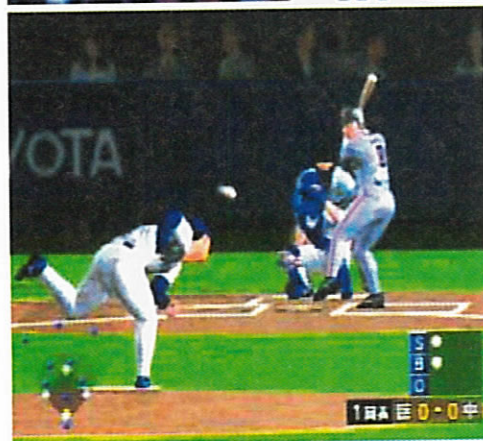


# GEKIKUUKAN PRO BASEBALL AT THE END OF THE CENTURY 1999

Dreamcast

**Bon, d'accord,** on n'aime pas trop le baseball en France mais je peux vous dire qu'avec **l'arrivée de la PlayStation 2,** les joueurs vont s'y mettre tant **le réalisme est au rendez-vous,** à la fois du point de vue technique et ludique.

Évidemment, on retrouve toutes les stars japonaises de baseball avec les vrais noms d'équipes et de joueurs. Ajoutez à cela des démos de qualité vidéo et vous obtenez un bon package.



Gekikuukan propose un nombre important de modes de jeu et il ne posera aucun problème aux débutants car la maniabilité est très agréable.

L'HISTOIRE DE CE JEU est assez intéressante. Quand Square a décidé de développer une simulation de baseball sur PlayStation 2, son but était de sortir le jeu le plus réaliste possible avec des joueurs digitalisés, plus vrais que nature. Le problème, c'est que Konami, le roi des simulations de baseball au Japon, ne l'entendait pas de cette oreille. Résultat : alors que Gekikuukan était prêt pour le mois d'avril, Konami a empêché sa sortie pour des raisons d'exclusivité de son propre titre, Jikkyu Powerful Baseball 7 (la simulation avec des petits bonshommes aux grosses têtes).

## UN RÉALISME EXCEPTIONNEL

Passé cette anecdote qui nous a forcé à attendre plusieurs mois la sortie du chef-d'œuvre, nous voilà fin prêts à le tester et on peut vous dire que nous n'avons pas été déçus. Square a, en effet, réussi à atteindre une qualité très proche des retransmissions télévisées nippones ou américaines, avec des graphismes dont les détails sont impressionnants et une animation très réaliste, notamment dans le mouvement des joueurs. Et ce n'est pas la seule nouveauté de cette simulation puisque même la foule a été spécialement soignée pour un plus grand réalisme. Franchement, même sans connaître ce sport, on a du mal à décrocher, une fois les règles comprises.

## UN JEU À SE PROCURER VITE FAIT

D'autres détails rendent ce jeu réellement intéressant, comme la possibilité de se connecter, via un PC, sur le site Web de Square, Play Online, et d'y télécharger les statistiques de chaque nouvelle journée de baseball au Japon pour l'envoyer ensuite dans une Memory Card et les inclure dans le jeu. Enfin, j'ai aussi apprécié la grande maniabilité du jeu avec seulement quelques boutons qui permettent de tout gérer facilement. Pour conclure, si vous êtes un vrai fan de baseball, il faudra quand même longuement hésiter entre Powerfull Baseball 7 de Konami, qui reste un grand classique, et ce challenger qu'est Gekikuukan et qui permet en tout cas à Square de sortir la tête haute après l'horrible Type S sorti il y a quelques mois. Car les joueurs nippons ont déjà choisi : début septembre, Square avait déjà vendu cinq cent mille exemplaires, soit le double de Konami.

OLIVIER PRÉZEAU

**DÉVELOPPEUR :** SQUARE  
**ÉDITEUR :** SQUARE  
**MACHINE :** DREAMCAST  
**GENRE :** BASEBALL  
**JOUEURS :** 1 À 2  
**CONTINUES :** OUI  
**SAUVEGARDES :** OUI  
**DIFFICULTÉ :** FACILE  
**AUTRE FORMAT :** AUCUN  
**DISPONIBILITÉ :** IMMÉDIATE (IMPORT)  
**PRIX :** ENVIRON 690 F

GRAPHISMES : **18/20**  
ANIMATIONS : **18/20**  
SON : **14/20**  
MANIABILITÉ : **15/20**  
DURÉE DE VIE : **14/20**  
INTÉRÊT : **14/20**

NOTE  
**15/20**







# ARMORED CORE 2

PlayStation 2

**Vous n'aimez pas les robots ?** Alors, passez votre chemin et laissez tomber votre idée de vous acheter une PlayStation 2 en import (qui ne coûte finalement que **4 000 francs** contre **2 900 francs** lors de sa sortie française prochaine), car tous les jeux qui sortent actuellement sont des simulations de robots. **Où se place** Armored Core 2 : entre Gun Griffon Blaze, Velvet Fire ou The Mechsmiths ?

**DÉVELOPPEUR :** FROM SOFTWARE

**ÉDITEUR :** FROM SOFTWARE

**MACHINE :** PLAYSTATION 2

**GENRE :** SIMULATION DE GOLDORAK

**JOUEURS :** 1 À 2

**CONTINUES :** OUI

**SAUVEGARDES :** OUI

**DIFFICULTÉ :** MOYENNE

**AUTRE FORMAT :** AUCUN

**DISPONIBILITÉ :** IMMÉDIATE (IMPORT)

**PRIX :** ENVIRON 490 F

**POUR CEUX QUI AIMENT LES JEUX** de robots sur console et qui en ont un peu ras le bol des douze mille Gundam qui sont sortis sur tout et partout, voici la suite de la suite d'Armored Core (je dis ça à cause de l'épisode Project Phantasma sur PlayStation). Le côté heureux de ce test est qu'il s'agit vraiment d'une suite et non de data disk et que, qui plus est, ce deuxième vrai épisode sort sur PlayStation 2. Alors, vous allez me dire que la PS2 ne voit sortir que des daubes depuis sa sortie au Japon. C'est vrai, mais c'est en train de changer à mesure que les développeurs prennent vraiment en compte ses capacités techniques. Encore un peu de patience et les Gran Turismo 2000, les Resident Evil 4 et les Metal Gear Solid 2 sortiront.

## UN JEU IMPRESSIONNANT TECHNIQUEMENT

En attendant, Armored Core 2 propose un de ces jeux de combats de robots 3D comme on aime, quand on aime ça ! Évidemment, si ce genre vous gonfle, vous risquez fort d'être rapidement lassé. Quoique, PS2 oblige, on reste quand même scotché à la manette pendant pas mal de missions tant les graphismes et l'animation nous sortent de la banalité PSX. On atteint même largement la qualité des jeux Dreamcast, enfin. Les explosions d'une finesse incroyable et l'anti-aliasing (relatif) sont suffisamment impressionnants pour forcer le joueur à progresser afin de voir d'autres décors. Les notions de vitesse et de violence des batailles sont très bien rendues.

## DEUX JEUX EN UN

Côté jouabilité, c'est total respect et totale dédicace aux auteurs parce qu'ils ont eu la bonne idée de proposer deux modes de jeu principaux. On peut ainsi jouer à une simulation de robot dans un monde hostile pour le premier mode. On progresse, on se tape des tonnes d'ennemis qui arrivent de près ou de loin, on choisit les bonnes armes, on customize son robot, etc... Pour l'autre mode, il s'agit de combattre à deux robots dans une arène comme dans Virtual On Ontario Tangram. Et là, la comparaison a lieu d'être, grâce à la puissance technique de la PS2. Au final, ce jeu est une bonne introduction aux jeux de robots typiquement japonais, mais il risque de décevoir les hardcore gamers.

OLIVIER PRÉZEAU

Les nombreuses missions vous permettront de customiser votre Goldorak et vous découvrirez à chaque nouvelle mission un grand nombre d'armes et de bonus.



Les effets spéciaux de ce jeu permettent pour la première fois de voir vraiment de quoi est capable la PlayStation en matière de transparence. Un vrai bonheur.

GRAPHISMES : 15/20

ANIMATIONS : 15/20

SON : 13/20

MANIABILITÉ : 13/20

DURÉE DE VIE : 15/20

INTÉRÊT : 14/20

→ **NOTE**  
**14/20**



# GUN GRIFFON BLAZE

PlayStation 2

**En attendant** le nouveau Sylpheed, Game Arts nous ressort **un vieux classique** mais sur PlayStation 2, ce **qui donne** quand même envie de le tester pour voir **ce qu'il a dans le ventre**. D'ailleurs, on y va tout de suite...

Certains stages sont assez déroutants car ils se déroulent dans des décors usuels comme une plage de Guam ou le pas de tir de la navette spatiale à Cap Canaveral.



Quand on a compris comment fonctionne le maniement du robot, le jeu devient très intéressant. Mais avant, il faut lutter car ce n'est pas facile.

APRÈS GUN GRIFFON SUR SATURN, voici Gun Griffon Blaze sur Dreamcast, une suite logique et sans surprise mais qui bénéficie de la puissance technique de la PS2. Comme pour ses prédécesseurs, Gun Griffon Blaze est divisé en multiples missions avec pour chacune ses objectifs mêlés et l'évidente nécessité de terminer vivant. La jauge de vie est assez importante au début, et les tirs ennemis ne font pas mal. Mais rapidement, la santé vient à manquer et on arrête de progresser à la sauvage en tirant sur tout ce qui bouge. Comment faire pour tirer ? Outre le fait que l'on peut utiliser plusieurs types d'armes, on a la possibilité d'utiliser un zoom pour viser à la manière sniper.

## AU PAYS DES ROBOTS...

Il y a aussi des missions de défense du territoire comme la mission en Ukraine qui rappelle l'épisode sur Saturn dans lequel il faut protéger une ville attaquée de toute part. Avant chaque mission, on peut upgrader son robot en améliorant ses capacités de puissance, de défense, de vitesse de recharge, d'armes, etc... Comme dans les épisodes précédents, on peut utiliser le canon classique et les grenades, mais cet épisode nous fait découvrir de nouvelles armes comme les missiles à tête chercheuse ou la mitrailleuse.

## COMME DANS TOUS LES PAYS

Côté maniabilité, c'est un peu compliqué au début, mais on s'y fait rapidement surtout quand on est habitué à jouer aux Quake-like, ce qui me pousse à comparer ce titre à Armored Core 2 sur la même console. Gun Griffon est plus varié en décor et comporte des missions qui se déroulent sur l'île de Guam, au Tibet, en Grèce, en Ukraine, en Égypte et à Cap Canaveral. Les ennemis aussi sont plus nombreux puisqu'on trouve quarante-quatre mechs différents. Dans Armored Core 2 ce n'est pas le cas, mais les graphismes sont plus fournis en détail et le jeu plus facile à prendre en main. Tout ceci nous amène à la conclusion suivante : Gun Griffon Blaze est un bon petit jeu de combats de robots 3D, techniquement satisfaisant sur PS2, sans plus, et qui propose à peu près la même chose qu'Armored Core 2.

OLIVIER PRÉZEAU

<b>DÉVELOPPEUR :</b> GAME ARTS
<b>ÉDITEUR :</b> GAME ARTS
<b>MACHINE :</b> PLAYSTATION 2
<b>GENRE :</b> SIMULATION DE GOLDORAK
<b>JOUEURS :</b> 1 À 2
<b>CONTINUES :</b> OUI
<b>SAUVEGARDES :</b> OUI
<b>DIFFICULTÉ :</b> MOYENNE
<b>AUTRE FORMAT :</b> AUCUN
<b>DISPONIBILITÉ :</b> IMMÉDIATE (IMPORT)
<b>PRIX :</b> ENVIRON 490 F

GRAPHISMES : 14/20

ANIMATIONS : 14/20

SON : 15/20

MANIABILITÉ : 11/20

DURÉE DE VIE : 15/20

INTÉRÊT : 14/20

**NOTE**  
**14/20** ←



# NICHIBUTSU CATERPILLAR BATTLEBUCHIGIREKONGU

PlayStation 2

**Il fallait que vous soyez au courant** car ce titre a peu de chance de débarquer un jour sur la PlayStation 2 française. **Mais qui sait ?** Après avoir lu ce test, un distributeur français aura peut-être des idées...

**DÉVELOPPEUR :** ARTDINK  
**ÉDITEUR :** ARTDINK  
**MACHINE :** PLAYSTATION 2  
**GENRE :** UNE SIMULATION EN BÉTON  
**JOUEURS :** 1 À 2  
**CONTINUES :** OUI  
**SAUVEGARDES :** OUI  
**DIFFICULTÉ :** FACILE  
**AUTRE FORMAT :** AUCUN  
**DISPONIBILITÉ :** IMMÉDIATE (IMPORT)  
**PRIX :** ENVIRON 490 F

**ILS SONT FOUS CES JAPONAIS**, complètement dingues, et c'est bien ce qu'on aime ! Artdink, connu pour ses jeux hyper attendus comme ATrain ou Aquanaut Holidays, débarque sur PlayStation 2 avec un jeu qui va vous faire mourir de rire si vous avez la chance de le voir tourner un jour. Après une simulation de baseball (testée dans ce numéro en vite-vu), les mecs d'Artdink se sont dit qu'il fallait taper très fort, alors ils ont décidé de créer un jeu de baston 3D entre des machines de chantier. Si, si, vous avez bien lu. Dans ce jeu, on se tape un Tekken dans lequel les personnages sont remplacés par des camions, des rouleaux compresseurs ou des grues à chenilles (chenille qu'on traduit par caterpillar en anglais, d'où le titre).

## LECOMBAT DES GRUES

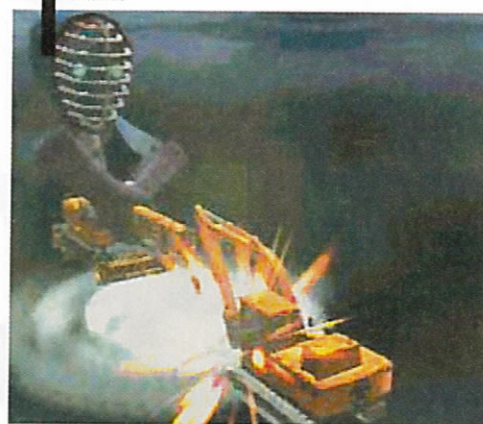
Vous n'avez rien compris, alors je vous explique. Au début du jeu, vous découvrez une histoire dans la grande tradition manga (dont est tiré le jeu d'ailleurs) avec le fils d'un entrepreneur qui a disparu tragiquement et dont l'entourage souhaiterait qu'il reprenne l'entreprise. Le fils ne veut pas et le jeu va consister en plusieurs bagarres entre les ouvriers, les amis du père et le fils. Ces personnages sont tous stéréotypés, tel un vieux sage barbu, une fille de service, un romantique aux cheveux longs et sachant manier le sabre, etc; mais tous ces personnages n'interviennent que dans les scènes intermédiaires.

## UNTEKKENDÉGUISÉ?

Ce ne sont, en effet, que les conducteurs d'énormes engins intervenant sur les chantiers qui vont se livrer à des batailles rabelaisiennes. À l'écran, ça ressemble à un Tekken dans lequel on remplace les rings par des chantiers (dans lesquels on peut aller un peu partout avec une grande liberté), et les personnages par les machines. Un peu lentes, ces dernières peuvent utiliser leurs caractéristiques (comme la grue) pour lancer des coups spéciaux. Si ce jeu n'a rien d'exceptionnel, il propose néanmoins une technique impressionnante et personne ne se plaindra de cette idée complètement saugrenue qui consiste à faire combattre des grues.

OLIVIER PRÉZEAU

Comme dans tout bon jeu de baston, on peut exécuter des coups spéciaux et c'est vraiment rigolo de voir une grue se prendre pour un combattant de kendo.



Eh non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien d'un jeu de baston 3D dont les personnages sont des machines de chantier.

GRAPHISMES : 14/20

ANIMATIONS : 14/20

SON : 14/20

MANIABILITÉ : 12/20

DURÉE DE VIE : 11/20

INTÉRÊT : 11/20

➔ **NOTE**  
**11/20**



# JIKKYOU WORLD SOCCER 2000

PlayStation 2

Et voila le second football sur PlayStation 2. Du coup, ça nous fait quand même deux immenses noms de la simulation de foot sur console déjà dispos sur la nouvelle console de Sony : FIFA et ISS. **Malheureusement, tout n'est pas rose.** C'était mieux avant, comme dirait l'autre !

*Il ne vous dit rien ce skin-head ? Bon d'accord, je suis méchant, mais y en a marre des goals qui se rasent la tête et qui font ensuite des pubs pour les hamburgers.*



*L'IA des joueurs adverses est une catastrophe et il n'est pas rare de les voir tourner une fois sur eux-mêmes dès qu'ils reçoivent la balle avant de partir dribbler.*

**SI JE VOUS DIS QUE CE TITRE** aux consonances bizarres n'est autre que la version japonaise d'ISS Pro sur PlayStation 2, ça va sans doute vous faire frissonner, non ? Depuis l'énorme succès d'ISS sur PlayStation, tout le monde attendait ce jeu sur PS2. D'ailleurs, Konami ne chôme pas dans le style ISS puisque deux suites d'ISS Pro sont déjà sorties sur PSX au Japon cet été, la dernière en date étant la version du championnat japonais des moins de vingt-trois ans (que nous ne testons même pas dans ce numéro tant il propose exactement la même chose que l'ISS Pro original).

## UNE DÉCEPTION SUR PS2

Pour en revenir à ISS Pro sur PS2, je vous arrête tout de suite dans votre montée d'adrénaline : cette version n'a pas été développée par la même équipe que celle d'ISS Pro sur PSX. Et figurez-vous que ça se voit à mort. Dès les premiers écrans. Ensuite, ça se sent encore et on commence à se dire que le foot n'est pas à l'honneur en ce moment sur PS2. C'est à peine si ce jeu arrive à faire mieux que l'ignoble FIFA, sorti il y a trois mois.

## PAS MIEUX QUE FIFA

Techniquement, comme pour FIFA, c'est plutôt joli et les replays sont de super qualité ; on s'amuse pendant des heures à faire tourner la caméra autour de l'action pour faire comme dans Matrix. À propos de graphismes, FIFA reste le meilleur, l'animation mise à part. Côté jouabilité, c'est une catastrophe, Thérèse ! On ne gagne plus 11-0 comme dans FIFA mais c'est le contraire : on n'arrive pas à mettre un but tant le ballon colle aux mains du gardien ! De plus, l'intelligence artificielle est minable et les joueurs adverses passent leur temps à faire des tours sur eux-mêmes dès qu'ils ont la balle, avant de repartir à l'assaut. Cet ISS-là est une vraie désolation et une grande déception sur PlayStation 2.

OLIVIER PRÉZEAU

**DÉVELOPPEUR :** KONAMI  
**ÉDITEUR :** KONAMI  
**MACHINE :** PLAYSTATION 2  
**GENRE :** BEAT-THEM-UP 3D  
**JOUEURS :** 1 À 4  
**CONTINUES :** OUI  
**SAUVEGARDES :** OUI  
**DIFFICULTÉ :** FACILE  
**AUTRE FORMAT :** AUCUN  
**DISPONIBILITÉ :** IMMÉDIATE (IMPORT)  
**PRIX :** ENVIRON 590 F

GRAPHISMES : 13/20

ANIMATIONS : 15/20

SON : 14/20

MANIABILITÉ : 13/20

DURÉE DE VIE : 14/20

INTÉRÊT : 11/20

**NOTE**  
**11/20**





## VELVET FIRE

ÉDITEUR : DAZZ

MACHINE : PLAYSTATION 2

GENRE : TACTICAL-RPG



NOTE 14/20

Et voilà encore un jeu de robots qui sort sur PlayStation 2. Que voulez-vous, les Japonais adorent ça... Remarquez, on ne va pas se plaindre car Velvet Fire n'est pas un jeu de combats 3D à la Gundam, comme les autres titres sortis ce mois-ci. Il s'agit d'un bon vieux Front Mission, c'est-à-dire un jeu de stratégie dans lequel vous menez votre super Goldomachin appelé Barrett au milieu de combats contre d'autres robots dont on ne connaît pas les noms ! Le système de combat est assez original puis-



qu'il combine temps réel et simulation classique. Mais le plus impressionnant dans le cas de Velvet Fire, c'est l'habillage graphique qui est vraiment chia-dé. Les démos, l'intro hyper sophistiquée genre cyberpunk-mtv-3 000 images à la seconde, les décors dévoilant les quartiers connus de Tokyo de manière fidèle, les scènes de combats, tout est d'une extrême qualité. Enfin, le nombre de modes de jeux est suffisamment important pour vous occuper de longues heures, à condition que vous soyez un amateur de Tactical-RPG car tout étant en japonais, il faut quand même s'accrocher.

## ROMANCE OF THREE KINGDOMS 7

ÉDITEUR : KOEI

MACHINE : PLAYSTATION 2

GENRE : WARGAME



NOTE 11/20

Le voilà enfin, le wargame préféré de tous les Japonais, et comme il est sorti sur la console la plus puissante du marché (alors qu'à la même époque, Koei n'a sorti que le sixième épisode sur Dreamcast), on peut à juste titre se dire qu'il s'agit d'un petit événement dans le monde du jeu de simulation. Romance



## SORCEROUS STABBER ORPHEN

ÉDITEUR : KADOKAWA SHOTEN

MACHINE : PLAYSTATION 2

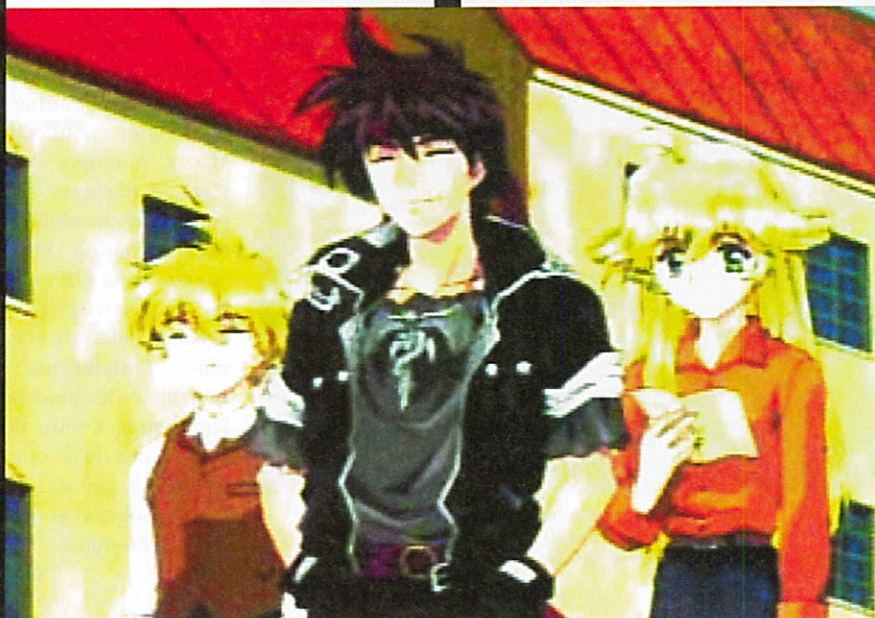
GENRE : RPG



NOTE 13/20

of Three Kingdoms est un wargame se déroulant dans l'Empire du milieu des deuxième et troisième siècles après J.-C. à une époque où ce royaume de Chine était divisé en trois régions (dont l'actuelle Corée). Depuis le premier épisode et toutes les suites sur les PC et consoles japonaises, le jeu n'a pas évolué dans le principe puisqu'il s'agit toujours de wargames à tour, avec des notions de diplomatie et de politique qui viennent s'ajouter à la tactique, la stratégie et la logistique. Bien plus sophistiqué que Kessen, le septième épisode propose six cent vingt profils historiques différents, de multiples scénarios, un aspect narratif et des expressions toujours plus réalistes sur les visages des personnages. En même temps, si ce jeu reste la référence du wargame sur console, il faut vraiment aimer ça et ce n'est pas ce que l'on attend actuellement de la PS2 pour savoir si ça vaut vraiment le coup de l'acheter.

Kadokawa Shoten est connu des amateurs d'anim' japonaise mais aussi d'amateurs de RPG sur console car ce sont eux qui se cachent derrière Lunar Silver Star Story ou Slayers Royal sur Saturn. Comme ils sont détenteurs de nombreuses licences de grands mangas, ils ont décidé d'adapter un de ces mangas sur PlayStation 2 : la série Orphen, Sorcerous Stabber raconte l'histoire d'Orphen, un héros sorcier et magicien vivant en marge de la société, un SDF romantique si vous



ROMANCE OF THREE KINGDOMS 7



préférez. Accompagné de ses sbires préférés, Orphen se voit plongé dans une aventure glauque à base de créatures monstrueuses qui attaquent le bateau dans lequel toute la troupe voyage. Cet action-RPG en 3D polygonale est présenté de manière plutôt riche puisque alternent des séquences de dessin animé, de cinématique de toute beauté et de progression 3D plus classique. La technique est assez impressionnante avec une animation super fluide et peu ou pas de bugs lors des combats. Cependant, les textures sont pauvres et font penser à de la Nintendo 64 ou de la Dreamcast à son début. C'est bien dommage car ce DVD passe du coup pour un jeu moyen. Il est cependant jouable par nous autres Européens et ça, c'est plutôt rare en ce moment sur PlayStation 2 en import.

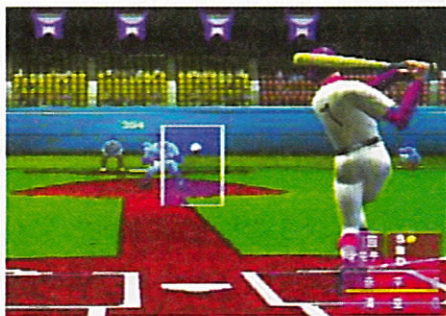
## EIKAN NO KOSHIEIN BASEBALL

ÉDITEUR : ARTDINK  
MACHINE : PLAYSTATION 2  
GENRE : BASEBALL



NOTE 13/20

Il y a des mois comme ça où les éditeurs se passent le mot, et où on se tape toujours le même style de jeux japonais. Ce mois-ci, c'est au tour des simulations de baseball, c'est comme ça. Alors du coup, on ne peut pas tous les tester et on ne garde que les plus importants. Et, outre le baseball de Square testé en une page, celui d'Artdink est lui aussi très intéressant. Sorti sur un DVD bien rempli, il vous propose de rejouer tous les matches qui se



sont déroulés lors du dernier championnat nippon des lycées. Vous ne le savez peut-être pas, mais le baseball est, avec le sumo, le sport le plus populaire au Japon. En parallèle du championnat pro (comme notre championnat de foot de première division), les meilleures équipes des lycées participent à un championnat dont les matches de quart de finale se déroulent dans un stade mythique appelé Koshien. Il est tellement mythique que les joueurs ramassent du sable en fin de match,

et le mettent dans des petits sacs pour l'emporter avec eux. Ces matches ont un grand succès au Japon car ils permettent de dévoiler les futures recrues du championnat pro. Tout ça pour vous dire que techniquement et ludiquement parlant, Artdink frappe un grand coup sur PlayStation 2, de quoi faire de l'ombre à la fois au hit de Konami, Jikkyou Powerfull Baseball 7 et à Gekikuukan Pro Baseball de Square (testé dans ce numéro).

## AMERICAN ARCADE

ÉDITEUR : ASTROLL  
MACHINE : PLAYSTATION 2  
GENRE : FLIPPER



NOTE 10/20

Cette simulation est une déception et il fallait un peu s'y attendre car un flipper sur une nouvelle console, quelques mois après sa sortie, ça sonne très louche ! De plus, on sait par expérience que les flippers sont toujours réussis quand ils sortent sur PC avec des écrans 17 pouces en 1 024 x 768 sous carte 3D et tout le tralala, et qu'ils sont toujours chiantes sur console, on en a vu une bonne tripotée sur PSX et aucun n'est entré dans la postérité. Sur PlayStation 2, c'est pareil. Deux pauvres modèles des années 70 ont été choisis par l'éditeur en nous faisant patienter pour des prochains data-disks (l'option est déjà implémentée dans le jeu). Alors vous payez 590 balles en import pour seulement deux flippers et le résultat est très moyen. Bien sûr, c'est très beau en haute résolution et on peut choisir toutes les vues possibles et imaginables de la table de flipper, mais cela ne suffit pas pour obtenir une vue assez vaste comme sur PC. L'écran de la télé est malheureusement trop limité et on ne peut même pas choisir l'option scrolling (qui fait vomir beaucoup de

monde mais qui pouvait être appropriée ici). On est alors obligé de se contenter de la vue isométrique qui montre la totalité du flipper qui devient trop petit. Ce jeu est vraiment un bof de plus sur PS 2.

## X FIRE

ÉDITEUR : SQUARE/ELECTRONIC ARTS  
MACHINE : PLAYSTATION 2  
GENRE : ACTION/AVENTURE



NOTE 11/20



Ce jeu est le fruit de l'association entre deux grands noms du jeu vidéo, Square et Electronic Arts, et c'est un petit événement car c'est le premier titre développé par l'équipe japonaise de Square/EA. Il s'agit d'un jeu à la troisième personne dans lequel vous guidez un héros musclé et patron d'un squad chargé d'infiltrer une base. Présenté comme ça, ça sonne plutôt bien, mais malheureusement il faut rapidement se rendre à l'évidence que le produit n'a pas eu le temps d'être terminé pour la sortie japonaise. Espérons que la version européenne appelée X-Squad sera améliorée. Le jeu est complètement plat comme une limande-sole et linéaire comme pas deux. On progresse, on shoote les ennemis, on débloque les systèmes de sécurité et on ouvre les portes avec des clés. La technique est assez impressionnante la première fois, et offre de







1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100

nombreux effets spéciaux, de lumière et de fumée comme on risque d'en voir souvent dans les prochains titres PS2. Mais bon, c'est pas l'habit qui fait le moine et la débauche d'effets spéciaux n'empêche pas les personnages d'avoir un balai là où je pense. Tout ça manque de réalisme et on s'ennuie trop rapidement, c'est bien dommage.

## SURFROID

ÉDITEUR : ASCII

MACHINE : PLAYSTATION 2

GENRE : SIMULATION DE SURF



NOTE 10/20



J'attendais ce jeu avec impatience pour plusieurs raisons. Je voulais tout d'abord savoir ce que les développeurs étaient capables de faire en matière de mouvements d'eau sur PlayStation 2. On nous bassine tellement avec ce genre de prouesse technique depuis des lustres (sur PlayStation et Nintendo 64, on en a bouffé des jeux avec des "effets d'eau"). Malheureusement, il semble que les programmeurs ne soient pas encore au point car si les vagues et la marée sont présentées avec un réalisme acceptable et que l'on se croirait bien sur un océan en furie, on reste quand même sur notre faim. Les auteurs avaient pourtant le champ libre car aucune texture ni polygone intempesitif ne viennent polluer les écrans. C'est même simple : on ne voit que le ciel et la mer ! Ça me rappelle les jeux avec de la brume du genre Turok sur N64 pour éviter de voir les décors trop éloignés. Bref, la technique n'est pas exceptionnelle. Autre détail attendu, le petit surf en plastique livré avec le jeu : il vient s'insérer sur les deux boutons analogiques et permet aux doigts du joueur de simuler les jambes d'un surfer avec réalisme. Au départ, c'est très impressionnant puisque l'on utilise, pour la première fois, les capacités analogiques de la nouvelle manette PS2 qui permettent d'appuyer sur les deux boutons. Malheureusement, la jouabilité laisse à désirer et, même après de l'entraînement, on n'arrive pas vraiment à sentir les sensations d'un surfeur.

## HELLO KITTY MAGICAL BLOCK

ÉDITEUR : SEGA

MACHINE : DREAMCAST

GENRE : PUZZLE



NOTE 02/20

Les Japonais adorent Kitty, ils ont des troussees Kitty, des cahiers Kitty, des gommes Kitty, des préservatifs Kitty. Alors Sega s'est dit que pour vendre un peu plus de Dreamcast, il suffisait de sortir un jeu avec Kitty. D'où, Hello Kitty Magical Block qui est un puzzle game. Chaque tableau est vu de profil, enfin on se le demande bien car Kitty marche de profil mais monte et descend n'importe comment en vainquant la pesanteur. Du coup, on se dit que les labyrinthes sont vus de dessus et que c'est une erreur du graphiste. De toute façon, ce jeu est tellement pourri qu'ils n'ont même pas dû faire attention à ce genre de détail... Bref, chaque tableau est constitué d'un labyrinthe de blocs bleus et roses pour commencer, puis d'autres objets interviennent directement ou indirectement dans le jeu. Kitty peut pousser tous les blocs mais pas les tirer. Lorsqu'elle pousse un bloc bleu, celui-ci disparaît, hop là ! Par contre, quand elle pousse un bloc rose, il se met à se barrer très vite dans la direction dans laquelle Kitty l'a poussé. Pendant ce temps, des ennemis se baladent pour faire la peau de Kitty, pas classe ! Alors, vous vous arrangez pour que Kitty pousse un bloc rose quand un ennemi est sur la trajectoire de ce dernier. Voilà, c'est à peu près tout, sauf que pour passer au tableau suivant il faut se débarrasser de tous les ennemis. Comme ça, sur le

papier, ça fait un peu stérile mais je vous assure que c'est marrant. Mais bon, la réalisation est tellement pourrie qu'un jeu comme ça ne mérite pas d'être joué sur une Dreamcast. Il fallait le sortir sur Game Boy Color.

## GOLEM NO MAIGO

ÉDITEUR : CAMEL POT

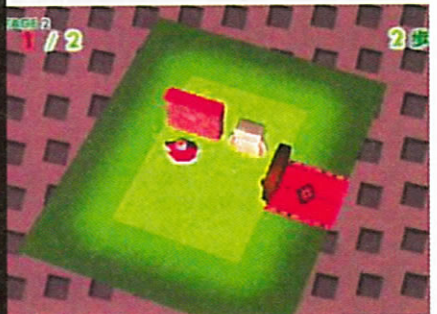
MACHINE : DREAMCAST

GENRE : CASSE-TÊTE

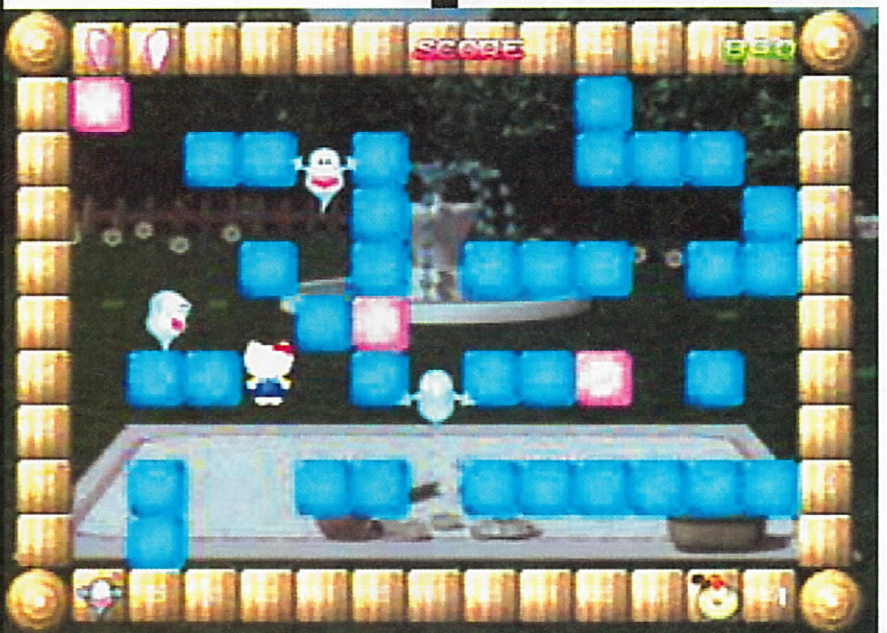


NOTE 12/20

Ah ! ce jeu me rappelle le bon vieux temps des premiers titres Game Boy en 1990, comme Puzzle Boy et autre Boxxle.



D'autres se souviendront des mêmes jeux sur PC sous Dos et les plus anciens se rappelleront le Rubix Cube. Chacun sa madeleine mais moi, ce que j'aime dans les jeux vidéo, ce sont ces bons vieux casse-tête qui vous bouffent les neurones jusqu'à la crise de nerf. Certains niveaux sont impossibles comme un certain stage de Puzznic, pour ceux qui ont connu. Alors on pleure, on vomit et on se suicide. Comme on se rate le plus souvent, on revient aux jeux vidéo et on est toujours là pour en parler. Sur Dreamcast, un sombre éditeur nippon nous sort un nouveau casse-tête plutôt sympa en vue iso-





métrique et aux graphismes minimalistes dont le héros est un Golem. Au fait, c'est quoi un Golem ? C'est une créature de la culture juive que l'homme façonne avec de l'argile et de l'eau en proférant des incantations. Il est puissant, le devient jour après jour un peu plus, obéit à son créateur, travaille à sa place et le protège. Mais il est maladroit et dangereux et si son maître ne le surveille pas, il peut s'autodétruire. Voilà, vous savez tout : vous guidez un petit Golem sur un damier qui doit permettre à un Lemmings d'aller d'un endroit A à un endroit B, sachant qu'il avance tout doucement et que dès qu'il rencontre un obstacle, il retourne d'où il vient. Un jeu sympa mais...

## DEATH CRIMSON 2

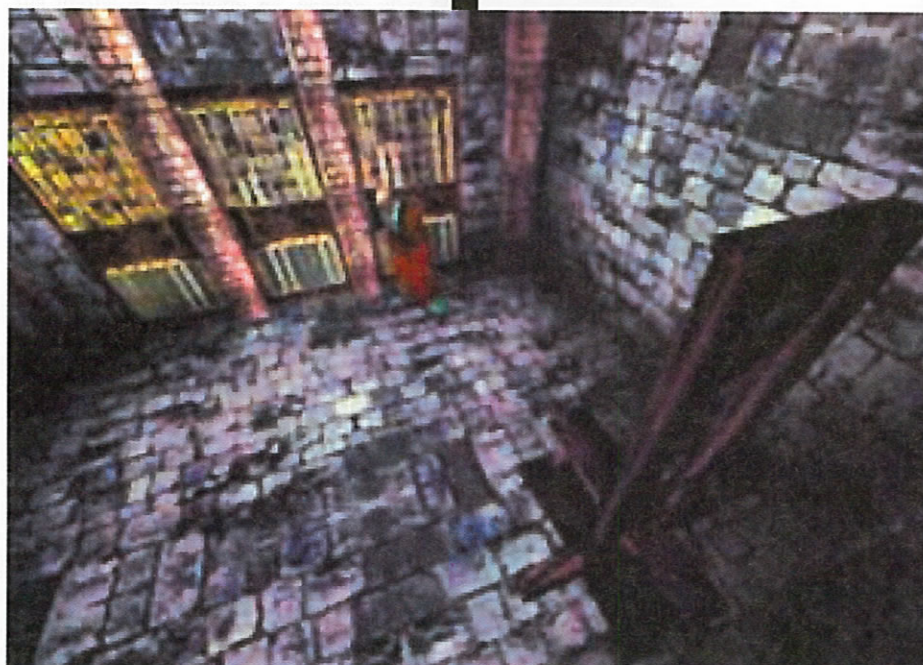
ÉDITEUR : ECOLE

MACHINE : DREAMCAST

GENRE : AVENTURE 3D POURRIE



NOTE 02/20



J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Je commence par laquelle ? Disons la mauvaise : la suite du jeu le plus nul de la ludothèque de la Saturn vient de sortir au Japon. La bonne maintenant : c'est sur Dreamcast, ouf ! Death Crimson, qui était un jeu de tir à la Virtua Cop mais avec des graphismes basse résolution baveux et super pas beaux, nous arrive donc avec une suite en haute résolution, Dreamcast oblige. Le problème, c'est que même si les graphismes sont relativement réussis, le jeu est resté à peu près aussi raté que son prédécesseur. C'est à croire que l'éditeur n'a fait que reprendre le premier jeu en lui ajoutant de nouveaux

graphismes. Le jeu est chiant, répétitif et injouable à la manette. Bref, c'est un titre à éviter en import.

## DINO CRISIS

ÉDITEUR : CAPCOM

MACHINE : DREAMCAST

GENRE : ACTION/AVENTURE



NOTE 13/20

Il se passe des choses étranges dans le monde des jeux vidéo. Quand la Dreamcast est sortie, grâce à ses compatibilités avec le monde PC (Win CE, carte 3D) et le monde de l'arcade (SH4 compatible Naomi), on s'attendait à voir éditer une flopée d'adaptations. Côté arcade, on n'a pas été déçu. Par contre, côté PC, c'est le désert. Et Capcom a un peu abusé de cette situation. Certains jeux, au lieu d'être adaptés directement de la PlayStation vers la Dreamcast, sont passés par une adaptation PC. C'est le cas de Dino Crisis dont nous avons le droit, en fait,



à une version PC légèrement améliorée techniquement. Du coup, on bénéficie de la haute résolution mais pour le reste, tout est identique à l'original. On ne trouve pas de compatibilité RVB, le jeu tourne à trente et

non soixante images par seconde et le jeu est strictement le même du début à la fin. Alors je ne sais pas quoi vous dire : d'accord c'est quand même extra de pouvoir jouer à Dino Crisis quand on ne possède "qu'une" Dreamcast et d'accord c'est en haute résolution. Mais bon, alors que Dino Crisis 2 sort le 13 septembre sur PlayStation, on était en droit d'attendre un peu plus d'efforts de la part de Capcom pour les possesseurs de Dreamcast.

## F 355

ÉDITEUR : SEGA

MACHINE : DREAMCAST

GENRE : COURSE



NOTE 15/20

Yu Suzuki, le créateur de Virtua Fighter, adore les Ferrari, comme tous les créateurs de jeu qui ont réussi d'ailleurs ! C'est pour cette raison qu'il a décidé de nous sortir une simulation de courses basée sur cette marque de prestige. Le jeu est sorti depuis un an en arcade (avec trois écrans) et la version Dreamcast nous arrive en direct du Japon. Attention, si ce jeu est un nouveau gros morceau de choix de Sega, c'est une vraie simulation de courses, très spécialisée et donc destinée aux vrais amateurs de conduite et pas aux dingues d'arcade. Un exemple : vous n'aurez qu'un type de voiture à sélectionner et pas trois mille cinq cents comme dans Gran Turismo ! Dans le même ordre d'idées, une seule vue des circuits est dispo pendant le jeu, la vue intérieure. Enfin, le réalisme de la conduite est basé sur des notions de physique étudiées avec des spécialistes. Et le résultat est exceptionnel. Les deux premiers modes viennent de la version arcade : Arcade et Single Play. Mais la version Dreamcast propose d'autres modes inédits comme le Training, le Free Driving et le Racing. Six circuits sont disponibles et ils sont tout simplement magnifiques de réalisme, une vraie leçon que nous



donne Yu Suzuki. Encore une fois, je rappelle que ce jeu est destiné aux pros de la simulation de conduite mais une foule d'aides sont dispo pendant le jeu et on peut choisir de se faire aider pour le freinage et

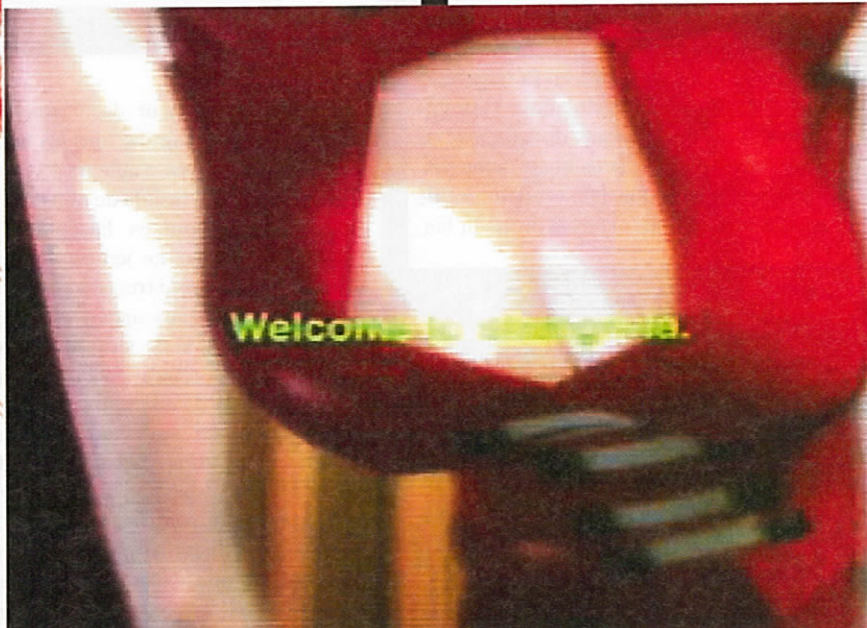


toutes sortes d'autres paramètres. Ce jeu est une bombe que vous devez essayer absolument !

## SHANGRI LA CYBER ANGEL MAHJONG BATTLE

ÉDITEUR : MARVELOUS ENTERTAINMENT  
MACHINE : DREAMCAST  
GENRE : MAHJONG DÉSHABILLEUR

➔ NOTE 01/20



Je me disais aussi qu'avec toutes ces simulations de drague et ces jeux d'aventure à texte sur Dreamcast, il nous manquait un petit mahjong déshabilleur ! Au fait, késako le mahjong, et déshabilleur qui plus est ? Le mahjong est un jeu qui ressemble à nos jeux de cartes européens mais qui se joue avec des petits dominos aux symboles asiatiques. Ceux qui ont déjà joué au puzzle game Shanghai connaissent ce style de jeu. Quand je dis "déshabilleur" c'est pour plaisanter, car Arc System a habilement déguisé sa simulation de mahjong (de un à quatre joueurs) avec un scénario cyber dont tous les héros sont des filles avec des grands yeux, des grosses poitrines, des habits collants et un look manga que vous imaginez bien. Comme d'habitude, pour être certains de vendre le jeu au Japon sur la console qui fait le plus grand bide de l'histoire des jeux vidéo, il fallait bien ça.

## ANIMASTER

ÉDITEUR : AKI/ASMIK  
MACHINE : DREAMCAST  
GENRE : POKÉMON

➔ NOTE 12/20

À mi-chemin entre les Pokémon et Monster Rancher de Teemo sur PlayStation, cette simulation de petits animaux est une première sur Dreamcast même si tout ça sent un peu le réchauffé. Dans ce jeu, vous vivez dans une île un peu magique et ésotérique sur laquelle un animal fait fureur, l'Anima. Votre père



tient une ferme dans laquelle il élève des Animas. À sa mort, vous décidez de prendre sa suite et il va falloir vous battre pour devenir le maître des Animas, un Animaster. Au début du jeu, vous commencez avec un Pamutaro, sorte de chien-garou tout bleu qui n'a évidemment aucun rapport avec les Pokémon et leurs drôles de noms. Il faut lui faire faire des exercices pour faire évoluer sa santé, sa vitesse et sa puissance d'attaque. Outre les scènes d'action lors de l'entraînement ou de vrais combats, outre tous les écrans de gestion des Animas, on peut aussi se ballader en ville et aller dans les magasins, le tout grâce à un moteur 3D assez

impressionnant et réaliste. Bref, ce jeu est une copie de tout ce qui marche au Japon depuis cinq ans, Pokémon et Tamagochi compris. Il n'apporte pas grand-chose si ce n'est qu'il permet aux possesseurs de Dreamcast de s'éclater avec un genre qui n'existait pas dans ce format.

## PRISMATICALLIZATION

ÉDITEUR : ARC SYSTEM  
MACHINE : DREAMCAST  
GENRE : SIMULATION DE DRAGUE

➔ NOTE 02/20

Souvenez-vous de la Saturn et ses jeux de drague. Ça vous manque, hein ? Non, ah bon ! Bon ben bref, moi ça me manque surtout que je comprends le japonais alors ça aide, eh ! C'est vrai qu'on se demande encore quand même comment un tel genre peut marcher. Moi je connais la réponse : c'est parce qu'il y a une tonne de jolies filles dedans, si, si ! Et à chaque nouvelle console, les amateurs se jettent sur les nouveaux titres pour admirer les œuvres des graphistes qui ne font, ni plus ni moins, qu'un travail de dessinateur. Ils composent une centaine de dessins puis les scannent et les retravaillent sur ordinateur. Un scénariste prépare les dialogues et c'est parti pour "un jeu dont vous êtes le héros" à base de questions-réponses. L'intérêt ludique est nul, même pour un Japonais, et il ne s'agit que de savoir si la Dreamcast est capable de faire mieux que la Saturn dont ce genre était la spécialité.



## NADESICO THE MISSION

ÉDITEUR : ESP  
MACHINE : DREAMCAST  
GENRE : SIMULATION/AVENTURE

➔ NOTE 11/20

Et voici le jeu qui ne sert à rien, du moins sur Dreamcast ! Enfin pour nous autres, petits Français qui ne parlons





## DANCE DANCE REVOLUTION GB

ÉDITEUR : KONAMI

MACHINE : GAME BOY COLOR

GENRE : FAIT DANSER TES DOIGTS BÉBÉ



NOTE 15/20

Quelle joie et quel bonheur, comme disait Sidney dans l'émission Hip Hop au début des années 80. Ben, ça nous rajeunit pas tout ça ! Enfin bref, vous allez pouvoir retrouver le rap, la disco et la danse dans l'adaptation très attendue de Dance Revolution sur Game Boy Color. Je vous présente rapidement le principe de ce jeu que vous devez commencer à connaître

pas un mot de japonais. On vous le présente dans ces colonnes pour que vous soyez vraiment au courant de tout ce qui se fait au Japon sur la console de Sega. Et en même temps, je sais que bon nombre des fanatiques d'anim' jap' parmi vous seront heureux d'apprendre que Martian Successor Nadesico, l'anim' qui a bien cartonné au Japon en 1996, est enfin adapté dans un jeu vidéo. Il aura fallu l'association de trois grands éditeurs, Xebec, ESP et Kadokawa Shoten pour que naisse ce projet sur Dreamcast. Même quand on parle japonais, le jeu paraît rapidement incompréhensible car les dialogues sont nombreux. Cependant, au Japon, Nadesico est promis à un bel avenir car il propose à la fois une tonne d'images animées tirées du feuilleton mais aussi des images originales et surtout des cinématiques en images de synthèse développées spécialement pour le jeu. Côté principe, il s'agit d'un jeu de simulation et d'aventure, ce qui veut dire que vous combattez de manière tactique dans l'espace, et vous discutez ensuite lors des séquences intermédiaires.

## SAKURA WARS

ÉDITEUR : RED

MACHINE : GAME BOY COLOR

GENRE : SIMULATION D'AMOUR



NOTE 13/20

JAPONAIS NÉCESSAIRE

Sakura Taisen est une série ultra connue au Japon, surtout par les otakus, les joueurs mâles qui se pâment devant les belles jeunes filles en tenue affriolante qui évoluent dans ces jeux d'aventure à texte, sans aucun intérêt pour ceux qui ne comprennent pas le japonais. Cependant, il faut voir la version Game



Boy qui fait suite aux deux épisodes déjà sortis sur Saturn et à celui qui sortira bientôt sur Dreamcast. Les auteurs de cette version de 4 Mo ont bourré la petite cartouche de tonnes de graphismes complètement dingues qui font apparaître des images de toute beauté. Certes, le principe ne change pas, avec toujours autant de dialogues en japonais et des histoires à l'eau de rose dignes d'un roman de gare, mais c'est la première fois que l'on peut jouer à un jeu aussi beau sur la portable de Nintendo, il fallait le signaler.

puisque des versions européennes sont déjà sorties sur PlayStation et que l'on trouve aussi bon nombre de machines d'arcade en salle. Il s'agit de danser sur un tapis analogique muni de quatre flèches dans les quatre directions classiques, en respectant le timing indiqué à l'écran. Le résultat est gigantesque puisque si le rythme est fidèle à ce qui se passe à l'écran, on a l'impression que le joueur est en train de danser en rythme. Sur Game Boy, Konami a réussi à adapter le tapis analogique en fournissant avec la cartouche un accessoire muni de quatre touches qui représentent les flèches, et qui vient s'enficher sur la Game Boy à cheval sur les boutons. Du coup, on fait danser ses doigts et on n'arrête pas de tenter des combos. Un jeu qu'il faut absolument se procurer si vous êtes fanas de cette petite console.



**SOYEZ BORNÉ !**

Namco vient de divulguer de plus amples détails concernant sa future borne d'arcade compatible PlayStation 2. Le "System 246", c'est son nom, utilisera les mêmes composants que la PS2, à savoir l'Emotion Engine et la même puce graphique. Le premier jeu annoncé sur ce système est Ridge Racer V Arcade Battle. Une nouvelle égérie (après Ai Fukami du 5e volet sur PlayStation) est d'ailleurs aussi attendue pour cette occasion. Namco envisage la possibilité de vendre sa technologie à d'autres acteurs du marché de l'arcade. À suivre...

# SPÉCIAL ECTS 2000

LES PLAYVIEWS DE CE NUMÉRO SONT QUELQUE PEU SPÉCIALES PUISQUE LA PLUPART DES PAGES SONT CONSACRÉES À L'ECTS 2000, LE SALON EUROPÉEN DES JEUX VIDÉO QUI S'EST TENU À LONDRES AU DÉBUT DU MOIS DE SEPTEMBRE. VOUS TROUVEREZ DONC DANS CE QUI SUIT LES MORCEAUX CHOISIS DU SALON ET CE, SUR TRENTE-DEUX PAGES BIEN REMPLIES. SUIVRONT ENFIN LES PLAYVIEWS CLASSIQUES, QUI FERMERONT LE DOSSIER. CEUX QUI AURAIENT DÉJÀ FEUILLETÉ LES PAGES DU DOSSIER JAPON DOIVENT SAVOIR QUE NOTRE AMI ARUNO NOUS A, DE SON CÔTÉ, À TRAVERS PAS MOINS DE VINGT PAGES FABULEUSES, CONCOCTÉ UN REPORTAGE COMPLET SUR LE NINTENDO SPACE WORLD 2000 AINSI QUE TOUTES LES ANNONCES DU GÉANT JAPONAIS ET DE MIYAMOTO CONCERNANT LA GAME CUBE, MAIS AUSSI LA GAME BOY ADVANCE. CES DEUX ÉVÉNEMENTS VIDÉOLUDIQUES FONT, SANS CONTESTE, PARTIE DU DEUXIÈME ROUND (LE PREMIER S'ÉTANT DÉROULÉ À L'E3 DU PRINTEMPS DERNIER) DE CE QUE L'ON POURRAIT APPELER LA GUERRE DES CONSOLES. APRÈS UNE DOMINATION MÉDIATIQUE ÉVIDENTE DE SONY ET DE SA PLAYSTATION, NOUS AVONS ENFIN UN PEU DE RÉPONDANT DE LA PART DE SES CONCURRENTS, JE VEUX PARLER DE NINTENDO ET DE MICROSOFT AVEC SA FUTURE X-BOX, SANS PARLER DE SEGA QUI, MALGRÉ TOUS LES PROBLÈMES QUE CE CONSTRUCTEUR RENCONTRE, ARRIVE À PROPOSER UNE LUDOTHÈQUE DE PLUS EN PLUS FOURNIE, ET DE QUALITÉ QUI PLUS EST. CE SPÉCIAL ECTS VOUS PERMETTRA DONC DE PARTICIPER À CETTE BATAILLE AVEC, COMME APÉRITIF, QUELQUES ANNONCES X-BOXIENNES.



## >>> ECTS X-BOX

### MICROSOFT ANNONCE LA COULEUR

De nombreux joueurs la voient comme une console au budget faramineux, joujou d'un Microsoft capable d'aligner des millions de dollars. De nombreux développeurs voient en elle un eldorado de la programmation au langage simple, a contrario de la PS2 de Sony. La X-Box, à un an de sa sortie mondiale prévue, fait déjà couler beaucoup d'encre sur finalement pas grand-chose de concret en termes de jeux prévus. Et pourtant, la conférence de Microsoft faite à l'ECTS qui annonçait juste vingt développeurs "first parties" a rameuté les foules, créé l'événement. Il faut dire que nous retrouvons parmi eux, rien de moins que Lionhed Studios et surtout un certain Peter Molineux à sa tête. Ed Fries, le tout nouveau vice-président de la division jeu de Microsoft, a de quoi être satisfait pour sa part, d'autant plus qu'il devrait, d'ici à la fin de l'année, faire une annonce au Japon concernant cette fois les "first parties" nippons, c'est-à-

dire les développeurs qui travailleront directement sous label Microsoft. Gageons que le rachat manqué de Square (qui en aurait douté) par le géant de l'informatique ne nous épargnera pas, malgré tout, quelques surprises de taille. Aujourd'hui, nous avons pu donc rencontrer Ed Fries ainsi que maître Peter Molineux pour une brève entrevue dont voici la teneur.

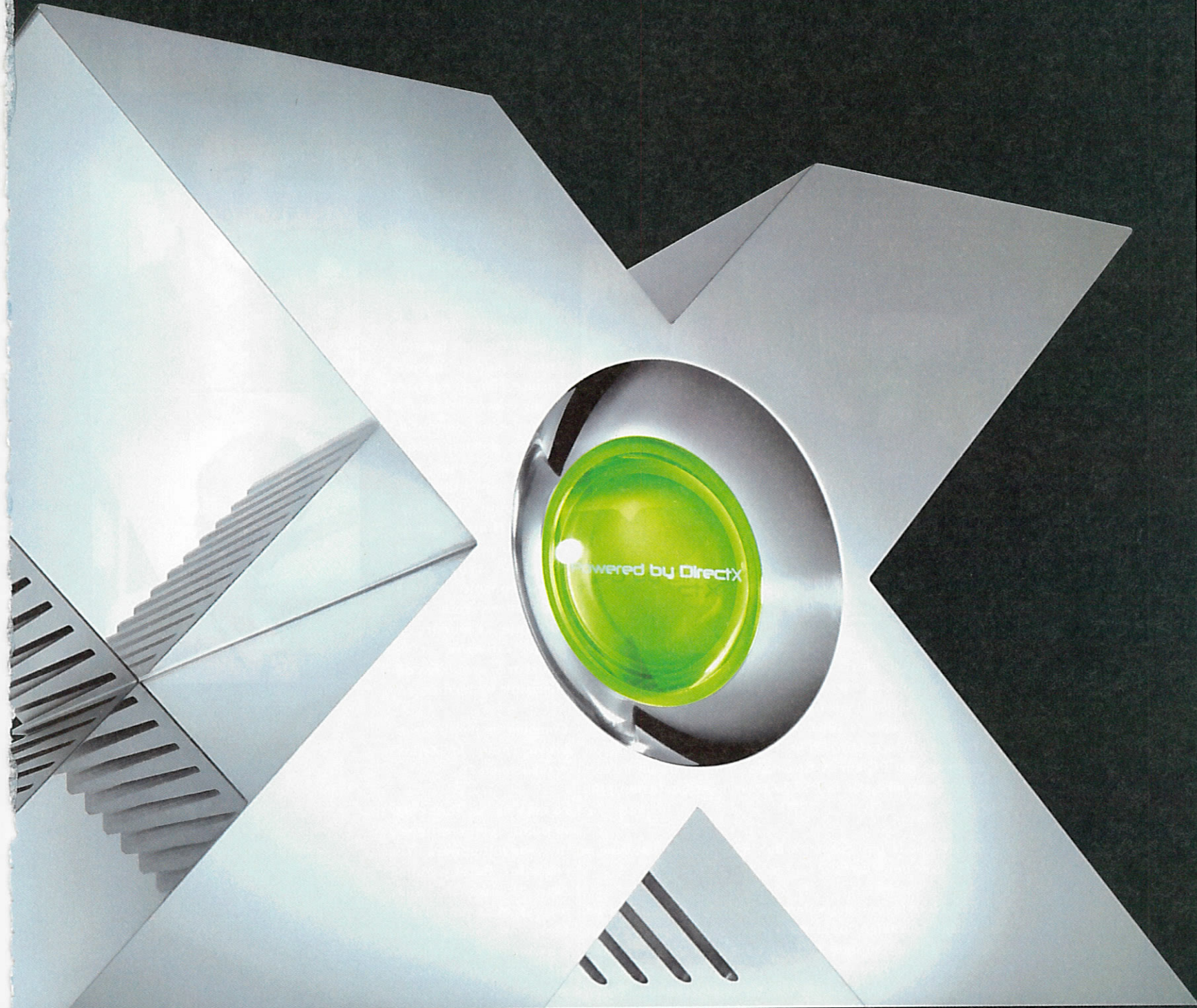


## LA CONSOLE KLEENEX

L'industrie du porno s'intéresse de près à la PlayStation 2 ! En effet, des éditeurs et distributeurs ont annoncé leur volonté d'investir ce marché "très porteur" des jeunes adultes. La société espagnole Private Media Group a l'intention de sortir une dizaine de titres X par mois, tandis que les Américains de Vivid Entertainment viennent de créer une filiale visant le marché du jeu. D'après Eric Reagan de Vivid : 'le type de consommateur qui achètera la PS2 dans un premier temps sera un jeune entre dix-huit et trente-cinq ans, cela correspond tout à fait à notre cible...



# SPÉCIAL ETCS 2000





## Y'A PLUS CHER, MAIS C'EST MIEUX !

Eidos a sorti le 15 septembre dernier une nouvelle gamme de "produits" appelée Ricochet. Encore plus intéressante que la gamme "Platinum" de Sony en termes de prix, la gamme Ricochet comporte quatre titres pour débiter : Warzone 2100, Firestorm - Thunderhawk II et Gex contre Dr Rez sont désormais vendus à 99 francs, tandis que Tomb Raider ne coûte plus que 129 francs...

*Pourquoi avoir choisi la X-Box (question posée à Peter Molineux) ?*

**PETER MOLINEUX :** Cela fait douze ans que je travaille dans ce milieu. Lorsque je choisis une plateforme de développement, je la sélectionne selon trois critères. Il faut d'abord que la machine soit puissante, extrêmement puissante si possible. Ensuite, il faut qu'il y ait un réel support de la part du constructeur. Enfin, il faut que le langage (en termes de programmation) soit un langage que je comprends. Il est évident que la X-Box regroupe ces trois facteurs. La machine est



très puissante et il est déjà possible de créer des jeux sans disposer de kit de développement. Le langage, ainsi que la technologie pour la carte graphique, sont connus et très simples d'utilisation. Le temps gagné sur la compréhension du système se reporte sur l'établissement d'un concept de jeu vraiment intéressant. Enfin, il est quasiment possible de convertir un jeu PC sur X-Box dans un délai de un à trois mois. Au contraire, sur la PS2 le travail est beaucoup plus complexe.

*Ne craignez-vous pas que la X-Box ne devienne finalement qu'un PC avec des jeux PC ?*

**ED FRIES :** Nous avons actuellement vingt développeurs en interne qui travaillent pour nous. Parmi eux, un tiers vient effectivement du monde PC, un tiers du monde console (dont Universal Interactive Studios, auteur de Crash ou encore Spyro) et un tiers est une très jeune équipe. Enfin, notre but n'est nullement de créer des jeux PC ou même console tels que vous les connaissez. Notre but est de pro-

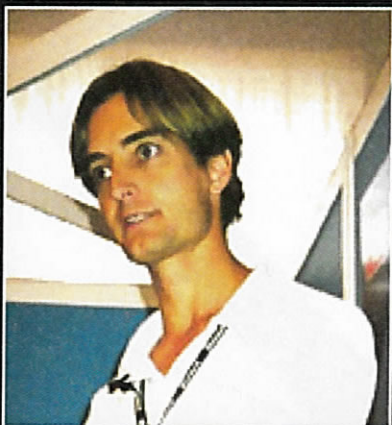
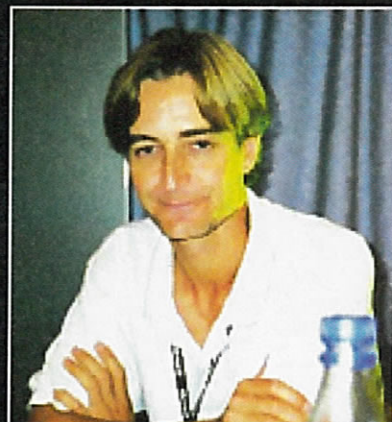
poser aux joueurs de tout nouveaux concepts de jeu, du jamais vu ! Voilà ce que nous souhaiterions pour cette console.

*Qu'en est-il du budget X-Box ?*

**ED FRIES :** Je ne peux répondre exactement à cette question. Sachez cependant qu'en interne et rien que pour le pôle développement, il y a, à ce jour, pas moins de mille personnes qui travaillent sur le projet. Ensuite, rien qu'en marketing, notre société a débloqué un demi-milliard de dollars, ce qui représente plus que tout l'argent utilisé par Sony pour la PlayStation. Non, ce que je peux vous dire, c'est que nous croyons en cette console et que nous allons tout faire pour que les joueurs en soient satisfaits, et la structure actuelle de Microsoft le permet.

*Combien de jeux sont-ils prévus pour la X-Box actuellement ?*

**ED FRIES (RIRES) :** Tout cela dépend, évidemment, des développeurs (il regarde Peter Molineux, le sourire aux lèvres). Mais pour l'instant, nous avons vingt jeux en cours, des jeux qui devraient sortir avant la fin 2001, si tout va bien. Bien entendu, là-dessus, il vous faut





## C'EST UN HOMME ? UN AVION ? UN OISEAU ?

L'ECTS ce n'est pas seulement du jeu ! C'est aussi des "deals", des contrats, de l'argent, du flouze... bref, c'est du business ! Infogrames, la Lyonnaise des jeux, en a profité pour annoncer son accord signé avec Warner Bros et DC Comics au sujet du développement d'une version Game Cube (d'autres plates-formes suivront) de Superman. Il faut dire que le succès aux U.S.A. de la version N64, bâclée par les soins de Titus, a de quoi attirer les convoitises ! Du coup, c'est donc Infogrames qui parvient à arracher les droits de "L'Homme de fer", au détriment d'un autre éditeur français. La guerre civile peut commencer...

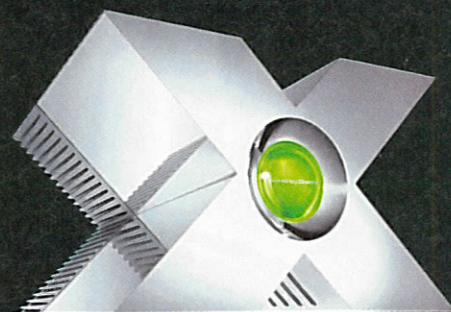
également ajouter tous les jeux prévus par les éditeurs tiers.

*Est-ce que vous comptez sortir Black & White sur X-Box (question posée à Peter Molineux) ?*

**PETER MOLINEUX :** Non, pas pour l'instant. Nous nous occupons actuellement d'autres projets. Mais pourquoi pas, qui sait ?

*Une dernière question, monsieur Molineux. Qu'est-ce que représente exactement Lionhead Satellites ?*

**PETER MOLINEUX :** En fait, je suis parti d'Electronic Arts (qui avait racheté Bullfrog à l'époque) car je n'arrivais pas à m'habituer aux grosses structures. C'est pourquoi j'ai créé Lionhead Studios. Bien évidemment, une équipe modeste ne peut pas développer plusieurs jeux en même temps sans s'agrandir, ce que je ne désirais pas. Alors nous avons proposé à des développeurs de s'associer à nous en intégrant Lionhead Satellites. Cela veut dire que ces développeurs (de talent) peuvent utiliser nos bases de données, nos librairies ou encore bénéficier d'un suivi administratif et des relations presse.



## X-BOX : SPÉCIFICATIONS

Outils de développement : DirectX API  
Processeur : technologie Intel Pentium III  
Processeur graphique : Custom 3-D NVIDIA  
RAM : 64 MB  
Processeur audio : Custom 3-D  
Disque dur de 8 GB, lecteur DVD 4x, 4 ports manettes, 1 sortie vidéo propriétaire, 1 port Ethernet 100 Base T

### PERFORMANCES VIDÉO

300 millions de micropolygones/particules par seconde  
150 millions de polygones transformés et lissés par seconde  
Plus de 100 millions de polygones par seconde  
4 textures simultanées  
Textures compressées disponibles à une compression de 1/8  
Anti-aliasing plein écran  
Compatibilité DVD vidéo  
Résolution maximale : 1 920 x 1 080  
Support : télévision haute-définition

### PERFORMANCES SONORES

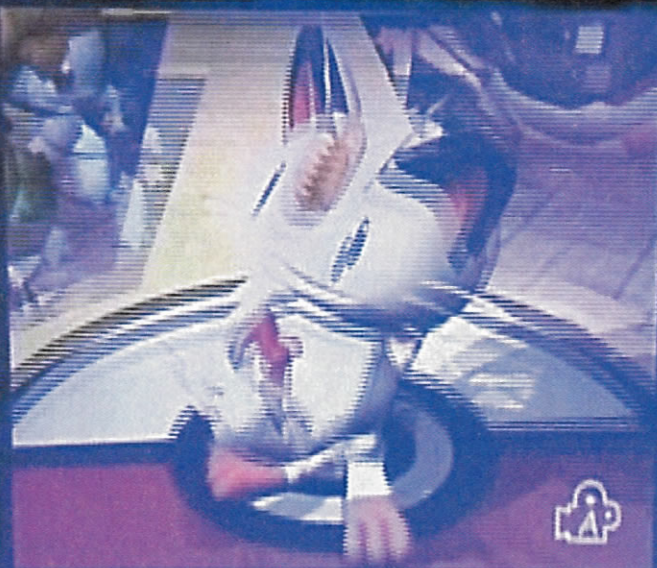
64 pistes audio  
Support audio 3-D  
Support Midi/DLS2  
Encodage audio AC3



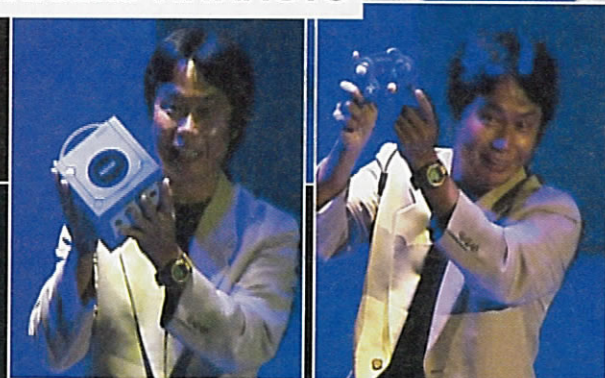
## LE TOURNOI VA COMMENCER

Infogrames, toujours très actif, vient de conclure un partenariat avec Epic Games et Secret Level pour sortir, sur Dreamcast et PlayStation 2, le très attendu Unreal Tournament. Avec Half-Life, les Doom-like semblent avoir trouvé un terrain de prédilection sur la 128 bits de Sega ! U.T. pour les intimes, comportera de nouveaux niveaux et effets visuels par rapport à la version PC. Le gros atout du jeu sera son mode Multijoueur (jusqu'à huit) sur le réseau Sega.net (pour la Dreamcast), par le biais d'un réseau I.Link sur PS2.

# ECTS NINTENDO



## SHIGERU MIYAMOTO



Un jour avant l'ouverture des portes de l'ECTS, Nintendo avait réquisitionné le "Playhouse Theatre" de Londres pour la présentation de ses "graines de star", je veux parler de la Game Boy Advance et de la Game Cube. C'est dans une ambiance très "rock'n roll" que Shigeru Miyamoto a présenté la future 128 bits maison, d'ailleurs le "maître" s'est carrément lâché en dansant sur la musique de Meowth's Party, un jeu calqué sur Bust a Groove qui met en scène le fameux personnage Pokémon. Il faut dire que le Playhouse Theatre a accueilli les Beatles dans les années 60, Miyamoto s'en est peut être souvenu... Auparavant Miyamoto avait mis en lumière toute la puissance de la Game Cube par le biais de la même démo présentée lors du Space World de Tokyo. Simple et à la fois impressionnante, cette petite mise en bouche a été suivie de quelques images, trop courtes, des prochains jeux à venir : un Zelda, un jeu de plate-forme

avec Luigi, un Metroid et le fameux Meowth's Party.

La Game Boy Advance a également fait l'objet de tous les honneurs avec une mise en scène digne d'Arsène Lupin. Il faut dire que la petite taille de l'objet se prête au larcin ! C'est sûrement la raison pour laquelle les consoles de démonstration du salon étaient arrimées par un solide câble et surveillées par de charmantes hôtesse... Ce qui nous a tout de même permis d'essayer quelques jeux dont Mario Kart (comparable à la version Super Nintendo), élu au passage meilleur jeu du salon !

Pokémon était, bien entendu, de la fête. Peu à dire à ce sujet si ce n'est que le phénomène n'est pas prêt à s'essouffler étant donné que Nintendo ne risque pas d'abandonner cette manne... De nombreux titres sont en préparation pour l'année prochaine, tant sur Game Boy Couleur que sur N64. La 64 bits, justement, a encore de beaux restes : **MARIO PARTY 2** (13 octobre), **MARIO TENNIS 64** (3 novembre), **LEGEND OF ZELDA : MAJORA'S MASK** (17 novembre), **MICKEY'S SPEEDWAY USA** (24 novembre), **POKÉMON PUZZLE LEAGUE** (décembre) ou encore les très prometteurs **ETERNAL DARKNESS** (un jeu d'aventure-horreur pour janvier 2001), **CONKER'S BAD FUR DAY** (le prochain Rare pour février 2001) ou enfin **DINOSAUR PLANET** (toujours de Rare, annoncé pour avril 2001). Preuve s'il en est que la N64 a de l'avenir... et encore, sans parler des titres des éditeurs tiers !



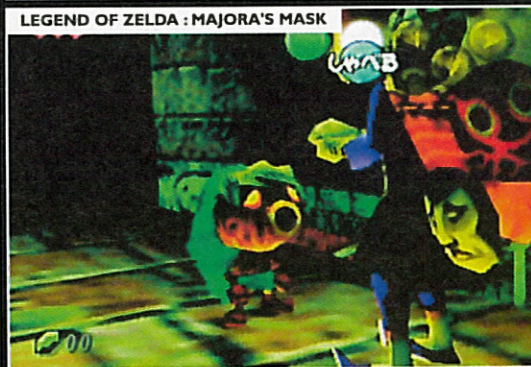
CONKER'S BAD FUR DAY



ETERNAL DARKNESS



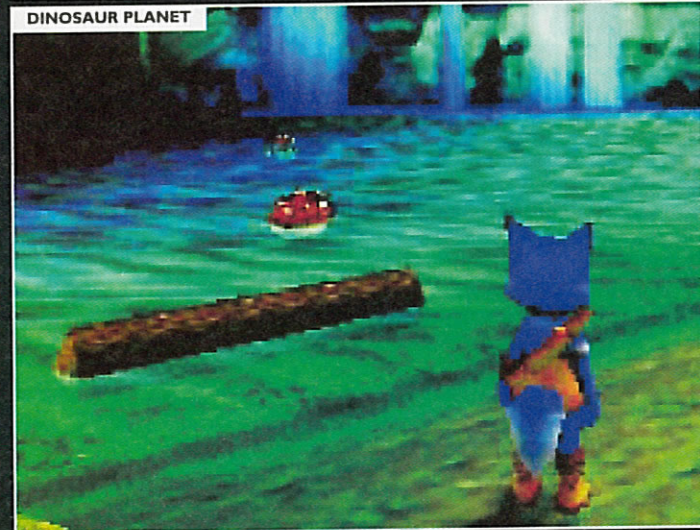
LEGEND OF ZELDA : MAJORA'S MASK



DINOSAUR PLANET



DINOSAUR PLANET




PLAYSTATION-GAME BOY-NINTENDO 64

# ASTUCES

mania NUMÉRO 3

www.lolair.net



Dream Story (PlayStation) | A bug's life (PlayStation/Nintendo 64) | Pokémon Snap (Nintendo 64)  
 Driver (PlayStation) | Ape Escape (PlayStation) | Wario Land 3 (Game Boy Color) | Lucky Luke (PlayStation)

**LES SOLUTIONS COMPLÈTES DE Pokémon Snap**

- A bug's life • Ape Escape • Dream Story
- Driver • Lucky Luke • Wario Land 3 (partie 1)

+ DE 400 ASTUCES POUR ALLER AU BOUT DE TES JEUX

196 PAGES

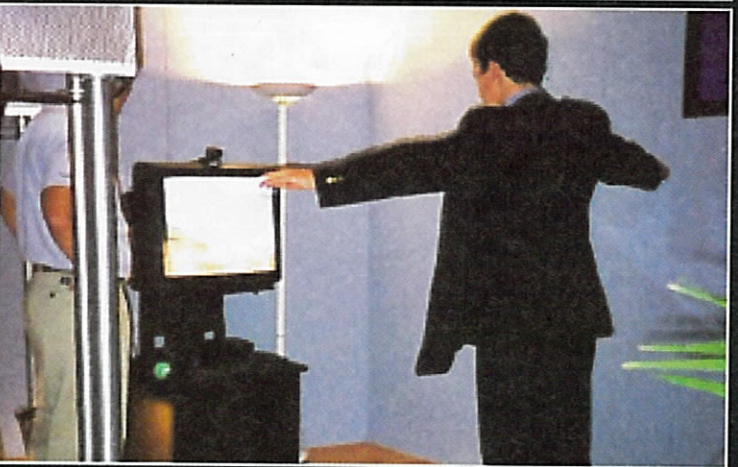
ASTUCES MANIA NUMÉRO 3 - 35 F - BELGIQUE 345 FB - SUISSE 9,50 FS - LUXEMBOURG 345 FL - CANADA 10,25 \$ CAN



Pamela Anderson, la Bimbo de Baywatch (Alerte à Malibu en français), ne se verra pas modélisée en 3D sur Dreamcast ! Ubi Soft vient en effet de "suspendre" le développement de V.I.P. sur cette console. En fait de suspension, il faut plutôt y voir un abandon pur et simple...

## PIPEAU BIMBO

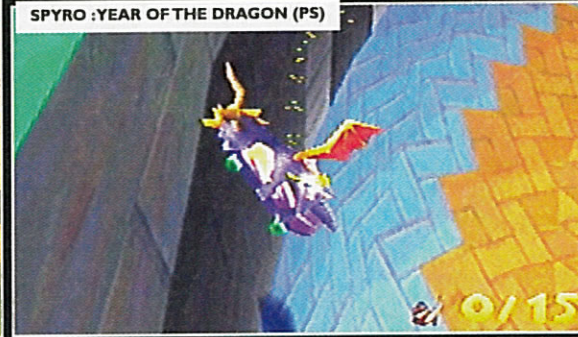
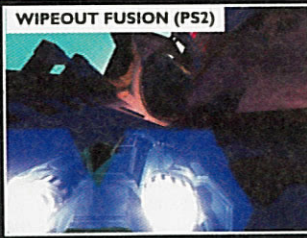
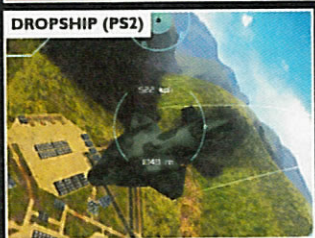
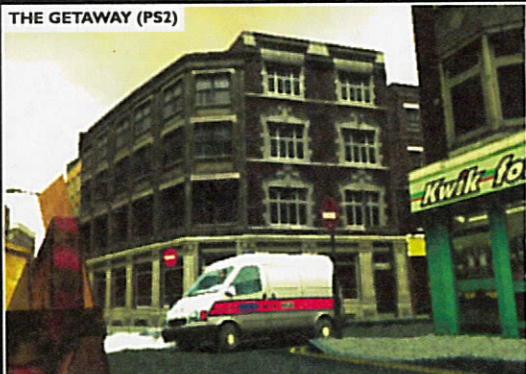
# >>>ECTS SONY



Le Stand Sony brillait encore une fois par sa présence, d'une beauté typiquement anglaise. Le stand était divisé en deux, une partie consacrée à la PS One, la PlayStation redimensionnée et relookée, qui devrait voir le jour en France ce mois-ci, et une autre partie dédiée, elle, à la future PlayStation 2 qu'il est maintenant inutile de présenter. Outre les annonces faites par le géant de la console, pour la plupart attendues et certaines quelque peu décevantes (le prix de la console surtout), nous avons tout de même pu admirer tous les produits prévus pour les mois prochains. Parmi eux, et pour ne pas présenter à nouveau des jeux déjà traités dans le magazine, nous avons retenu quelques jeux que voici que voilà. **C-12** sur PlayStation et PS One d'abord, un jeu développé par les créateurs de MediEvil 2. Prévu pour Mars 2001, C-12 est un jeu d'action-aventure futuriste dans lequel il vous faudra sauver la planète d'une invasion alien plutôt destructrice. Bénéficiant de graphismes et d'un gameplay très prometteurs, C-12 devrait enchanter les amateurs de jeu post-apocalyptique. Plus concret et toujours sur PS One, **SPYRO : YEAR OF THE DRAGON** est le troisième épisode des aventures de Spyro prévu pour le mois prochain. Au programme, trente niveaux inédits, de nouveaux mouvements et véhicules (sous-marin, tank, hors-bord...) pour Spyro, la possibilité pour le joueur d'incarner quatre persos subsidiaires et bien évidemment l'ambiance particulière de la série (humour, réflexion, aventure, action...) vous attendent pour ce troisième challenge encore plus délirant. À voir ! Restons dans le "mascottage" avec un autre perso charismatique de la PS, à savoir Crash. Celui-ci revient en effet avec **CRASH BASH**, prévu pour la fin de l'année, un jeu d'action multijoueur délirant. Pour en finir avec la PlayStation, parlons également du **MONDE DES BLEUS 2**, suite d'un titre vendu à plus de cinq cent mille exemplaires en Europe. Plus beau, plus rapide, plus complet et reprenant cette fois un système de touches au paddle

beaucoup plus simple d'utilisation (celui de Total NBA), Le Monde des Bleus 2 devrait cette fois encore devenir un sérieux concurrent des stars du genre (ISS et FIFA...). À suivre. Pour ce qui est de la PS2, pas moins de dix titres ont été présentés au stand ou annoncé au salon : **DARK CLOUD**, **DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE**, **DROP SHIP**, **FANTAVISION**, **GT2000**, **MOTO GP**, **RIDGE RACER 5**, **TEKKEN TAG TOURNAMENT**, **THE GETAWAY** ET **WIPEOUT FUSION**. Sans nous attarder sur certains jeux déjà présentés dans Playmag, arrêtons-nous sur **THE GETAWAY**, un jeu vraiment ambitieux puisqu'il se propose de reconstituer le cœur de la ville de Londres (sur quelque cinquante kilomètres carrés) dans lequel le joueur pourra évoluer librement à bord de cinquante véhicules différents (modèles existants) ou même à pied. Vingt-quatre missions au total vous attendent dans The Getaway qui, plus qu'un défi technologique, serait l'innovation vidéoludique de ces prochains mois. Dropship, quant à lui, est un jeu au contexte futuriste mêlant l'action à la tactique-stratégie. Développé par Studio Camden et prévu pour l'été prochain, **DROPSHIP** devrait tirer sa force d'un système d'intelligence artificiel extrêmement performant grâce à une utilisation novatrice de l'Emotion Engine de la PS2.



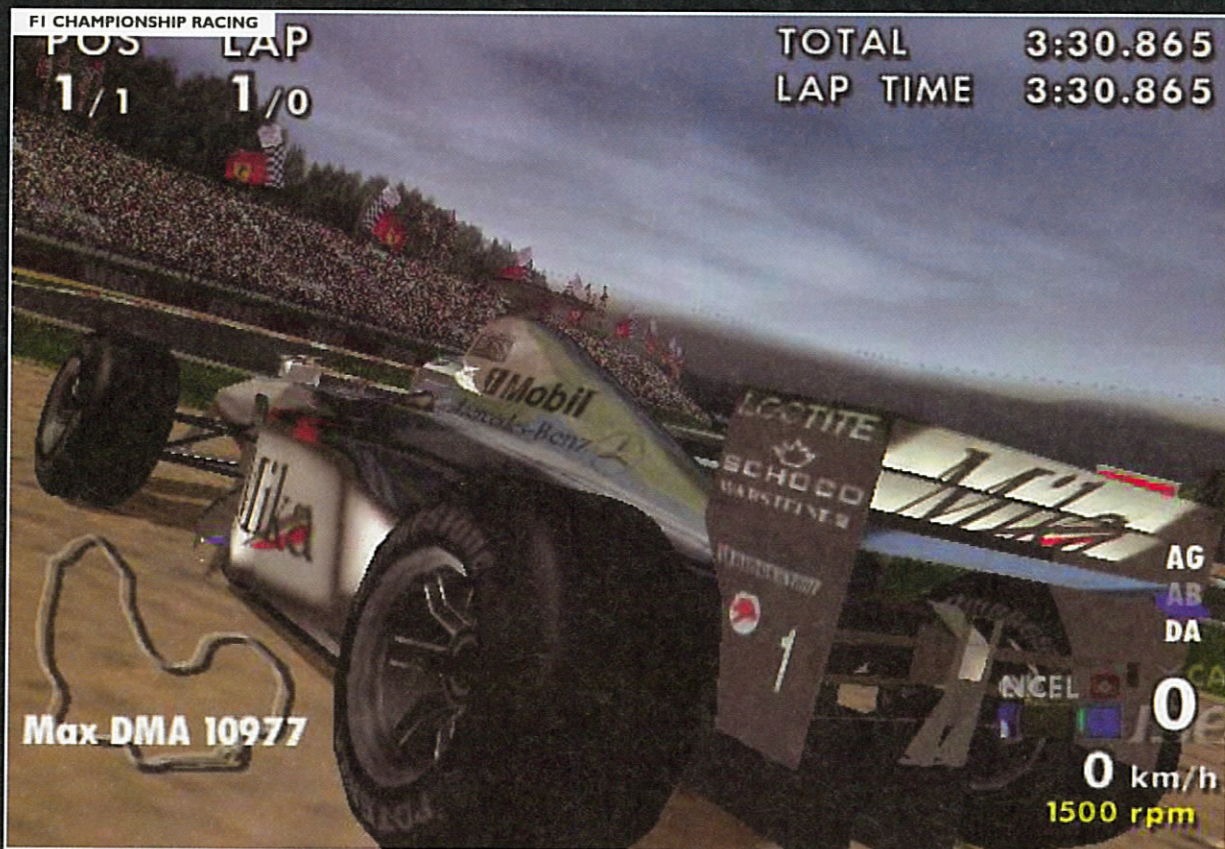




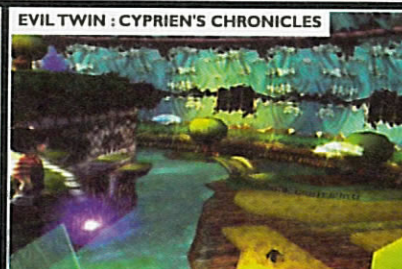
# >>> ECTS UBI SOFT

Le stand d'Ubi Soft offrait aux visiteurs quatre grands écrans à plasma sur lesquels tournaient quatre démos jouables sur PlayStation 2. Voyons la plus spectaculaire en premier, j'ai nommé **FI CHAMPIONSHIP RACING**. Déjà disponible sur N64, Dreamcast et PlayStation, cette version PS2 prévue pour le jour de lancement de la PS2 reprend, elle aussi, la saison 1999 mais surpasse tout ce qui existe en matière de Formule 1 : les graphismes et surtout l'animation sont éblouissants de réalisme. C'est incroyable, on se croirait vraiment à bord des bolides ! Le comportement des adversaires, surtout, est très convaincant et le moteur physique des voitures confine au sublime. Le pilotage se révèle un régal en analogique, bref c'est le pied ; et encore, le jeu comportait bon nombre de bugs graphiques ! Très prometteur... tant mieux, car la concurrence sera dure avec les simulations d'Electronic Arts et de Psygnosis prévues pour la même période (24 novembre).

Dans un tout autre domaine, **DISNEY'S DONALD DUCK : QUACK ATTACK** s'adresse aux plus jeunes. Ce jeu de plate-forme en 3D fortement inspiré de Crash Bandicoot met en scène le colérique Donald parti à la recherche de sa fiancée Daisy kidnappée par le méchant Merlock, mais Gontran compte bien, lui aussi, délivrer la belle...



BATMAN OF THE FUTURE : RETURN OF THE JOKER



EVIL TWIN : CYPRIEN'S CHRONICLES



GRANDIA 2

**Quack Attack** est prévu sur PlayStation 1 et 2, N64 et Dreamcast pour le mois de novembre. Une version Game Cube est annoncée pour 2001...

Puisque nous sommes chez Disney, restons-y avec l'adaptation vidéo-ludique du carton de cet été aux États-Unis sur le grand écran : **Dinosaur** ! Il s'agit d'un jeu d'action-aventure qui mêle des éléments de RPG. On y incarnera

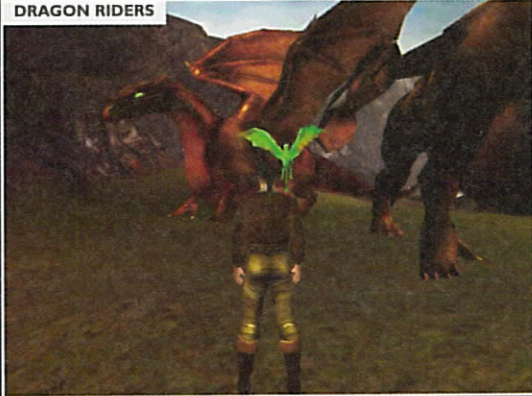
trois animaux préhistoriques : Aladar l'iguanodon, Zini le lémurien et enfin Flia le ptéranodon. Quatorze missions vous attendent, votre but : guider un troupeau hétéroclite d'animaux après un cataclysme naturel afin de trouver une contrée plus hospitalière. **DISNEY'S DINOSAUR** sortira en octobre sur PlayStation, en novembre sur Dreamcast et enfin en décembre sur PS2.



## RAYMAN ORPHELIN

L'équipe d'Ubi Soft derrière Rayman 2 a plié les gaules pour fonder une nouvelle société appelée "Yeti Interactive". Selon des confrères américains, Yann Le Tensorer (directeur technique), Alexis Vaisse et Jean-Christophe Alessandri (entre autres) seraient en train de travailler sur un projet PlayStation prévu pour 2002.

DRAGON RIDERS



RAYMAN 2



DISNEY'S DONALD DUCK : QUACK ATTACK



DISNEY'S DINOSAUR - VERSION DREAMCAST



DISNEY'S DINOSAUR - VERSION PLAYSTATION



Nous vous en avons déjà parlé en long et en large dans nos colonnes, mais il le mérite : Rayman va faire une apparition très remarquée sur PlayStation 2 dès cet hiver (le 24 novembre). C'est, en effet, à cette date que l'on découvrira un jeu de plate-forme exceptionnel. Il s'agit de **RAYMAN 2**, remanié pour l'occasion, d'où un titre différent. Que dire, si ce n'est que l'on y retrouve tout l'univers de Rayman et que la jouabilité y est toujours aussi excellente ?

Sur PlayStation on retrouvait quelques titres prometteurs au premier rang desquels **GOLD & GLORY** : **THE ROAD TO EL DORADO**. Sous ce nom un peu long se cache un jeu d'aventure dans l'esprit des Monkey Island de Lucas Arts. Inspiré du film éponyme de Dreamworks, on y retrouve deux héros, Miguel et Tulio, sur le point de quitter l'Espagne pour le Nouveau Monde en quête de l'Eldorado, le pays de l'or... L'action se déroule au temps de la flibuste, une époque où il ne faisait pas bon voyager sur mer sans quelques précautions !

Le jeu est prévu pour novembre, tout comme **BATMAN OF THE FUTURE : RETURN OF THE JOKER** (sur PS et N64) qui n'est autre que l'adaptation de la série animée. Combattez les "villains" avec vos Bat-pouvoirs dans votre Bat-mobile... un Bat'em all quoi ! Novembre c'est aussi **TOM & JERRY, L'INSPECTEUR GADGET** et **GOOFY'S FUN HOUSE** (avec Dingo) sur PlayStation... de quoi amuser les plus petits !

Bien que la PS2 tînt la vedette au salon, Sega se faisant très discret, Ubi Soft n'en oubliait pas pour

autant la Dreamcast, certains de leurs jeux ne sortant que sur cette console. Comme **STUPID INVADERS** par exemple, annoncé pour fin octobre. Il s'agit d'un jeu d'aventure en 3D hilarant, inspiré d'une série télé ("Space Goofs") et mettant en scène une cinquantaine de personnages interactifs. D'un aspect très cartoon, Stupid Invaders est une réussite graphique et une aventure bourrée d'humour...

Les jeux on-line font enfin leur apparition sur Dreamcast et Ubi possède dans ses cartons deux jeux de courses avec lesquels vous pourrez affronter jusqu'à trois autres concurrents : **POD 2**, suite du fameux jeu sur PC, disposera de huit nouveaux circuits et autant de véhicules originaux.

**SPEED DEVILS ON-LINE** ne se contentera pas d'offrir le jeu en réseau mais présentera, lui aussi, tout un lot inédit de circuits et de voitures. Tous deux sont prévus pour octobre mais reste à savoir si ces jeux tourneront sur le nouveau serveur d'Ubi (Game Loft) ou sur celui de Sega (Sega Net)...

Un peu plus tard dans l'année, suivront d'autres titres Dreamcast tels que le très attendu **MIGHT AND MAGIC : HEROES III**, un superbe jeu de rôles médiéval jouissant d'une quête non-linéaire basée sur des campagnes et des scénarios d'une profondeur rarement atteinte sur console.

En novembre, le Moyen-Âge sera encore d'actualité avec **ARCATERA : THE DARK BROTHERHOOD**, un superbe RPG digne de la Dreamcast.



# UBI SOFT

Les amateurs de wargame ne seront pas en reste, puisque c'est aussi à la fin de cette année qu'ils pourront découvrir **PEACEMAKERS** (titre provisoire), un jeu de stratégie en temps réel se déroulant au XXI<sup>e</sup> siècle. Le jeu comprend une trentaine de missions et vous devrez accroître votre trésor de guerre par tous les moyens possibles, y compris en manipulant les médias... tiens, cela me rappelle quelque chose, pas vous ?...

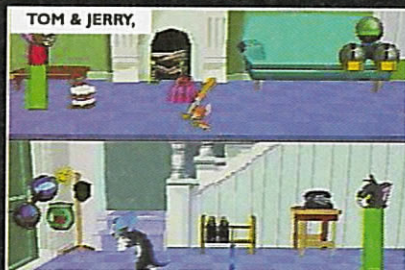
Restons sur Dreamcast et passons en 2001. La nouvelle année débutera en beauté avec pas moins de trois jeux d'aventure-action prévus pour le premier trimestre : **DRAGON RIDERS : CHRONICLES OF PERN** est basé sur les romans d'Ann McCaffrey. L'action se situe dans un monde d'heroic fantasy dans lequel les dragons seront vos meilleurs alliés.

En mars 2001, c'est **EVIL TWIN : CYPRIEN'S CHRONICLES** qui pointera le bout de son nez (sur Dreamcast et PS2). Il s'agit d'un superbe jeu à l'atmosphère particulière et dans lequel vous jouerez le rôle de Cyprien, un jeune orphelin de dix ans évoluant dans des décors de rêve qui parfois tournent au cauchemar... Un doux rêveur dont l'alter-ego "Super Cyprien" lui donnera de nouveaux pouvoirs afin de combattre des créatures démoniaques.

Enfin, le magnifique **GRANDIA 2** vous fera découvrir un RPG tout en cou-

leurs. Il y faudra délivrer le monde de la sourde menace qui pèse sur lui en le débarrassant de Valmar... Pour ce faire, vous pourrez contrôler une équipe de quatre guerriers rompus au corps à corps et à la magie. C'est classique, c'est beau et cela promet beaucoup.

Ubi Soft est donc bel et bien un éditeur faisant preuve d'Ubiquité avec un catalogue de jeux rayonnant dans toutes les directions. Et la X-Box ? L'éditeur français y travaille, d'ores et déjà une douzaine de titres sont prévus...



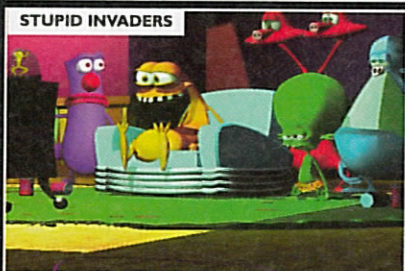
TOM &amp; JERRY



L'INSPECTEUR GADGET



GOOFY'S FUN HOUSE



STUPID INVADERS



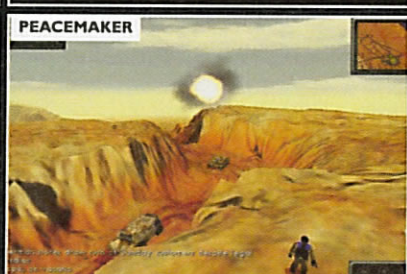
ARCATERA



MIGHT &amp; MAGIC



POD 2



PEACEMAKER



SPEED DEVILS



Le 11 septembre dernier, est sorti au Japon Power Smash sur Dreamcast. Quézako ? Il s'agit de la version "online" de Virtual Tennis. Oui, la meilleure simulation de tennis du monde ! Il va être enfin possible d'affronter des joueurs en réseau, c'est géant non ? En revanche, nous ne connaissons pas encore la date de sortie européenne, mais on peut parier pour qu'il y en ait une !

# >>> ECTS 3DO

Si la "Lyonnaise des jeux" était aux abonnés absents, certains de leurs produits étaient cependant bien présentés comme les jeux 3DO, par exemple, distribués par Infogrames. Ces derniers possèdent un catalogue sur PS et PS2 très guerrier puisqu'il se résume à des jeux qui ont pour cadre des combats. Les hostilités commencent dès cet automne avec les vingt-six missions d'ARMY MEN : AIR ATTACK 2 sur PlayStation, un jeu basé sur le pilotage d'hélicoptère mêlant tir et stratégie. Une version PS2 est annoncée pour février 2001. ARMY MEN : SARGE'S HEROES 2 est un titre qui met en scène, une fois de plus, les soldats de plastique dans de nouvelles missions. La version PS2 sera la seule à offrir la possibilité de contrôler Sarge et Vikki. Les armes sont toujours aussi nombreuses : M16, bazooka, lance-flammes, M60, fusil à lunette, lance-grenades, mine, arbalète, TNT... y compris l'attaque aérienne ! En tout dix-huit missions vous donneront du fil à retordre. Les deux versions devraient être prêtes à temps pour Noël. Enfin les blindés feront parler la poudre dans World Destruction League par l'intermédiaire de THUNDER TANKS sur PS (24 novembre) et PS2 (mars 2001). Aux commandes de neuf chars dans un monde post-apocalyptique, vous devrez affronter des adversaires retors afin de remporter le titre du meilleur combattant. Pour cela, vous n'hésitez pas à tout détruire sur votre passage, de la place Rouge à la place Saint-Pierre de Rome, rien ne doit être épargné ! N'oubliez pas de sourire, l'événement est retransmis dans le monde entier par la télé...

ARMY MEN : SARGE'S HEROES 2



THUNDER TANKS



ARMY MEN : SARGE'S HEROES 2



THUNDER TANKS

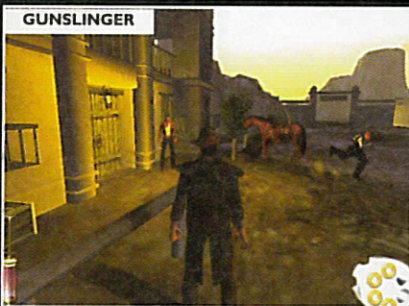




# ACTIVISION



ORPHEN



GUNSLINGER



GUNSLINGER



STREET LETHAL



STREET LETHAL



LION KING



LION KING

2001 tout comme pour **GUNSLINGER**, un RPG orienté action se déroulant dans le "Wild Wild West". Vous y jouerez un cow-boy en quête d'aventures à travers les étendues désertiques, les saloons poussiéreux et les hôtels délabrés. L'originalité de ce titre est qu'il vous laisse l'entière liberté de votre comportement : soit vous deviendrez un héros adulé par les foules, soit un renégat recherché mort ou vif par le shérif du comté... Vos compétences s'amélioreront aussi au fil du jeu : vous dégainerez plus vite, monterez mieux à cheval, jouerez mieux au poker, etc. Bref, Gunslinger a tout du western spaghetti, un concept qui peut se révéler excellent.

Bien qu'absent du salon (lui aussi !) Activision a cependant quelques nouveautés dans sa besace. Sur PS2 tout d'abord, avec **ORPHEN**, un RPG japonais qui sera traduit dans notre langue, prévu pour mars 2001. On y prendra le contrôle d'une équipe de quatre personnages, dont Orphen, le héros principal. Votre but est de récolter des œufs de cristal afin d'échapper à l'île du Chaos. Il vous faudra maîtriser environ soixante attaques (sorts magiques compris) afin d'affronter une trentaine de monstres et neuf boss.

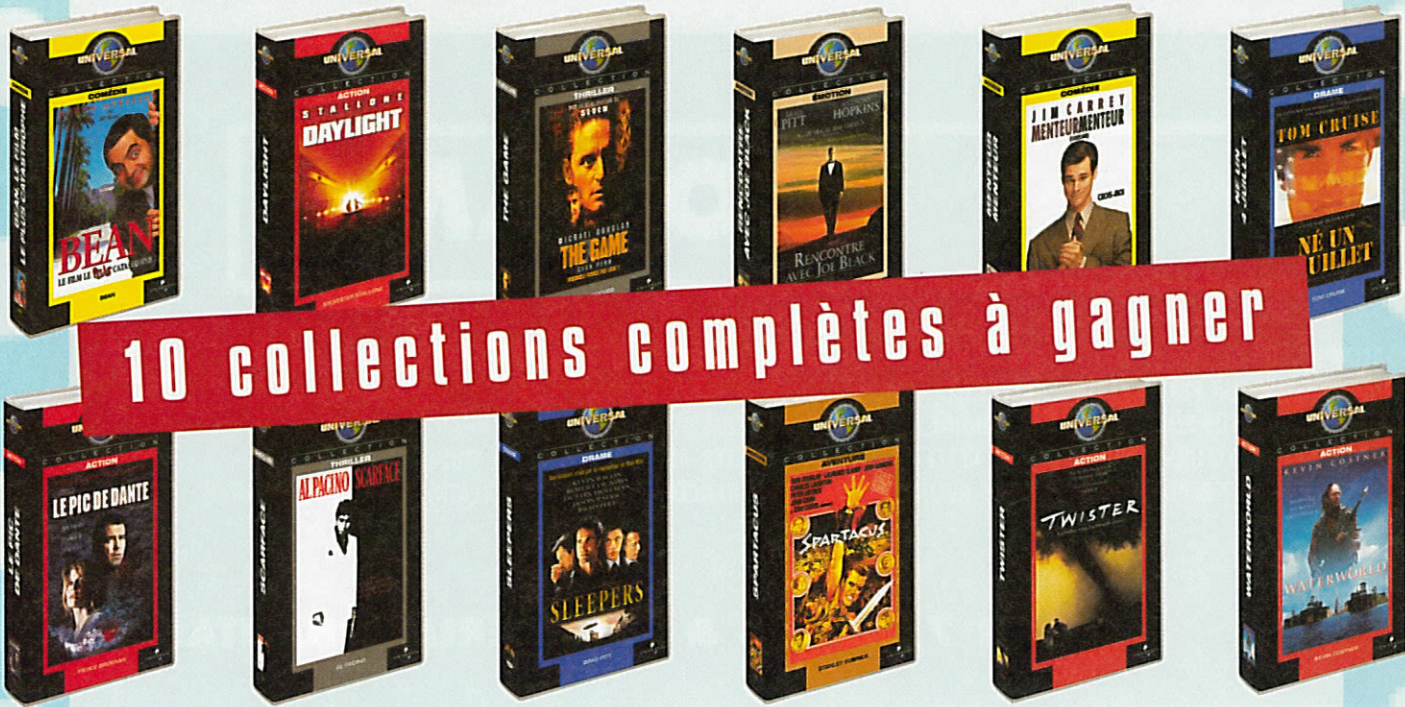
On change de genre avec **STREET LETHAL**, une course de voitures à travers les villes les plus prestigieuses du globe : Londres, Paris, Munich, Rome, Los Angeles et d'autres encore. Disposant de douze bolides les plus sophistiqués, vous pourrez également créer votre propre concept-car et en améliorer les performances. Un mode Championnat vous fera découvrir des circuits cachés.

Du classique donc, et il faudra patienter jusqu'au printemps

Enfin, sur PlayStation et Dreamcast quelques titres se font jour : **LION KING** et **TOY STORY 2 RACER** sont tous deux des produits Disney tirés des célèbres films d'animation. Le premier est un jeu de plateforme classique tandis que le second est un clone de Mario Kart avec les persos du film. Ils sont sans grande surprise mais plutôt bien réalisés.



# LE CINÉMA, À VOIR ET À REVOIR.



10 collections complètes à gagner

RÉPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES :



- 1 - En quelle année *Scarface* a-t-il été réalisé ?  
A - 1983    B - 1993    C - 1939
- 2 - En quelle année Carl Laemmle a-t-il créé Universal ?  
A - 1982    B - 1912    C - 1932
- 3 - Combien de vidéos contient la vague d'Aout de la collection Universal Collection (VF et VO) ?  
A - 12    B - 14    C - 16

**Question subsidiaire :**

Imaginez un slogan pour les prochaines "Universal Collection"

**· RÈGLEMENT ·**

- 1) Universal et Playmag organisent un concours qui sera clos le 30 octobre 2000 à minuit.
- 2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Universal, de Playmag et des sociétés co-organisatrices.
- 3) Les réponses seront adressées sur le bon à découper ci-dessous.  
Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
- 4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront adressés avant le 20 novembre 2000.
- 5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Les réponses sont à adresser sur le coupon réponse ci-joint avant le 30 octobre 2000 à :

**Playmag/ Concours UNIVERSAL COLLECTION, 6 Bd du Général Leclerc - 92115 Clichy cedex.**

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Année de naissance   e mail :

code postal    ville .....

Réponse à la question 1 : A  B  C                       Réponse à la question 2 : A  B  C

Réponse à la question 3 : A  B  C

Réponse à la question subsidiaire : .....





# >>> ECTS KONAMI

APRÈS LE SALON DE L'E3 ET UN ÉVÈNEMENT SPÉCIAL ORGANISÉ À CANNES, KONAMI NOUS CONFIRME À L'ECTS QU'IL SERA UN PROTAGONISTE MAJEUR SUR PLAYSTATION 2. METAL GEAR SOLID 2, Z.O.E, EPHEMERIAL PHANTASIA ET 7 BLADES, VOICI LA LISTE DE QUATRE JEUX PS2 PRÉVUS POUR L'ANNÉE PROCHAINE, QUI DEVRAIENT TOUS DEVENIR DES TITRES PHARES DANS LEUR CATÉGORIE. NOUS AVONS D'AILLEURS PU RENCONTRER CETTE FOIS À L'ECTS MISTER ATSUSHI HORIGAMI, QUI DIRIGE LE DÉVELOPPEMENT D'EPHEMERIAL ET 7 BLADES. DE PLUS, NOUS AVONS ÉGALEMENT PU RENCONTRER L'ÉQUIPE CRÉATRICE D'ISS 2000 VERSION PS2.

## ENTRETIEN AVEC ATSUSHI HORIGAMI POUR 7 BLADES & EPHEMERIAL PHANTASIA (PS2)



### Comment l'idée de 7 Blades vous est-elle venue ?

En fait, j'ai rencontré Kaizo Hayashi, un cinéaste connu au Japon, réalisateur entre autres de Jipang, et nous avons décidé de développer un jeu reprenant les deux héros du film, Gokurakumaru et Yuri. Par contre, seuls les deux personnages sont repris, l'histoire étant cette fois complètement différente.

### Quel type de coopération avez-vous mise en place avec M. Hayashi ?

Il s'est, en réalité, occupé de l'histoire (le scénario du jeu) et des décors du jeu. Grâce à lui, le scénario est d'une profondeur jamais atteinte dans les jeux vidéo. Il a également une vision des personnages très précise et nous avons dû nous adapter.

### Quelle différence cela fait-il de travailler avec un réalisateur de film ?

Hayashi nous a, en fait, apporté énormément de nouvelles idées. Bien que certaines d'entre elles fussent très difficiles à concrétiser, nous avons pu intégrer la plupart d'entre elles dans ce jeu. Pour lui, la plus grande différence avec le cinéma résidait dans le budget. Ce qui aurait été impossible (trop cher) à réaliser dans un film, pouvait, au contraire, être très simple à développer sur console. Le résultat est flagrant durant les scènes cinématiques ou certains passages du jeu.

### Passons à Ephemeral Phantasia. Vous parlez d'un système basé sur le temps...

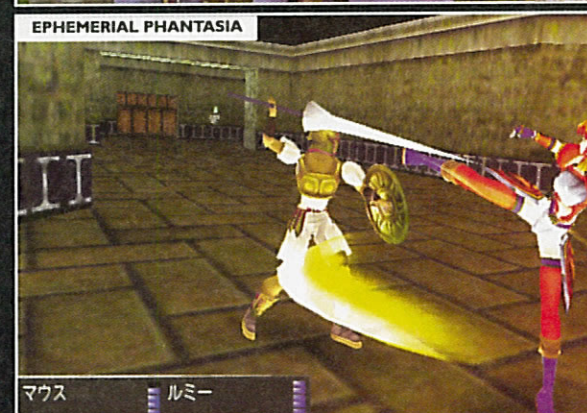
Ephemeral est un jeu de rôles classique au premier abord. Cependant, l'action se passe en fait sur cinq jours. La première fois, le joueur va découvrir l'intrigue, avec une sorte de guide "touristique" qui lui montrera les événements du jeu. Au terme des cinq jours, le héros se verra renvoyé au premier jour. Le but du jeu sera donc de sortir de cette boucle infernale. Pour cela, il lui faudra avoir retenu le maximum d'événements lors de sa première "visite" pour effectivement influencer sur le cours du temps. Ce concept fait qu'Ephemeral n'est pas vraiment un jeu de rôles classique avec des dialogues et des événements

permettant d'avancer dans le jeu d'une façon plus ou moins linéaire. Ici, il faudra que le joueur se creuse les méninges, fasse preuve de bon sens mais aussi d'ingéniosité pour pouvoir arriver au but.

### Et du point de vue du système de jeu ?

Les combats se déroulent d'une manière classique, si ce n'est que vous aurez une jauge d'attaque, graduée. Cela vous permet, lorsque la jauge est pleine, de développer plusieurs actions en un round par exemple. En effet, imaginez que votre jauge fasse dix crans. Il vous est alors possible de faire dix petites attaques (sur un ou





plusieurs ennemis différents), une grosse attaque équivalant à dix crans ou encore décider de vous régénérer (quatre crans) et d'attaquer en même temps. Ce système permet à un perso assez fort d'éliminer dix adversaires de niveau un, en un round d'attaque ou encore de mettre au point différentes stratégies durant un combat. De plus, le joueur peut, selon son style de jeu, décider de privilégier l'histoire aux dépens des combats. Il lui suffira alors d'appuyer sur le bouton R2 durant les phases de combats, pour tout automatiser. Et le contraire est également possible.

**Y aura-t-il des mini-jeux dans Ephemeral ?**

Oui, quelques-uns. Par exemple, il y a une scène où le héros doit jouer de la guitare. Nous avons donc intégré le système de Guitar Freaks pour ce minijeu.

**Une dernière question. Quels sont les mérites de développer ce type de jeu sur PlayStation 2 ?**

D'abord, grâce au nombre important de polygones affichables simultanément, il est possible de rendre des scènes de jeu véritablement dynamiques. Par exemple, imaginez-vous placé sur un pont, en voyant

débouler sur vous une armada de soldats qui n'ont qu'un désir, vous étripier. Eh bien, ce genre de scène peut être recréée sur PS2 alors que c'était impensable sur console jusqu'à aujourd'hui. Nous étions, auparavant, obligés de faire apparaître les ennemis par groupe de trois au quatre, alors que maintenant, nous pouvons les faire venir à l'écran par plusieurs dizaines. Vous pourrez voir le résultat avec 7 Blades. Ensuite, pour parler d'Ephemeral Phantasia, sachez que tout, dans ce jeu, est à la même échelle. Il n'y a donc plus de "carte générale" sur laquelle vous évoluez pour aller, par exemple, d'un village à un autre. De plus, presque tout le jeu est en 3D. Imaginez-vous cela possible sur PlayStation ?

**Eh bien bon courage, M. Horigami !**

Merci (rires).



# >>> ECTS KONAMI

## ENTRETIEN AVEC OKUDA YASUO (DIRECTEUR D'ISS 2000) ET NAGAE KATSUYA (VICE-PRÉSIDENT DE KCE OSAKA) POUR ISS 2000 VERSION PS2

NAGAE KATSUYA



OKUDA YASUO



NAGAE KATSUYA



OKUDA YASUO



*D'abord, une petite précision. Quelle est la différence entre les ISS et les ISS Pro ?*

Okuda Yasuo : La série des ISS, en japonais Jikkyo World Soccer, a été créée et développée par notre branche, la KCEO (Konami Consumer Entertainment Osaka). La première version s'appelait Soccer et fut développée sur NES. Nous avons, par la suite, développé d'autres versions sur Super Nintendo et sur Nintendo 64. Entre temps, KCET (KCE Tokyo) voulait, de son côté, développer une version PlayStation de notre ISS. Pour éviter de confondre, les deux équipes étant totalement indépendantes, la version PlayStation s'appela Winning Eleven. En Europe, par contre, pour bénéficier de la notoriété des ISS, l'ISS PS fut nommée ISS Pro. À vrai dire, personne à l'époque ne pensait qu'ISS Pro deviendrait également très apprécié des joueurs en Europe et aux États-Unis. Il est vrai que maintenant le nom peut prêter à confusion. Ce sont, en réalité, deux jeux totalement différents développés par deux équipes indépendantes l'une de l'autre.

*Quels sont les points améliorés dans cette nouvelle version d'ISS sur PlayStation 2 ?*

Okuda Yasuo : D'abord, nous sommes passés de trente à soixante images par seconde. Les mouvements réalisés en motion-captures bénéficient également d'une amélioration puisqu'il y en a maintenant six cents différents. Bien évidemment, le nombre de polygones à l'écran a lui aussi augmenté. Du point de vue du jeu, la puissance de la PS2 nous a permis de rendre le jeu plus réaliste notamment en rendant les joueurs plus intelligents (l'IA est bien meilleure) et en intégrant de nombreuses stratégies supplémentaires, en attaque comme en défense.

*Avez-vous rencontré des problèmes durant le développement du jeu ?*

Nagae Katsuya : En effet, nous avons dû, dans un premier temps, créer tous les outils de développement avant de commencer la programmation en temps que telle. De plus, nous découvrons de nouvelles possibilités presque tous les jours, ce qui nous a, au contraire, obligé à revoir de nombreux points. Nous avons également eu des problèmes d'anti-aliasing. Pour y pallier, nous avons rajouté du flou à des endroits où le crénelage était vraiment important.

*Combien de personnes ont-elles travaillé sur le projet ?*

Nagae Katsuya : Le cœur de l'équipe est composé de vingt-deux personnes, la plupart étant là depuis notre premier jeu de foot, il y a sept ans. Au plus fort du développement, nous étions une quarantaine.

*Que pensez-vous de votre rival, FIFA ?*

Okuda Yasuo : Eh bien, il est vrai que ce jeu dispose, comme toujours, de la licence FIFA que nous n'avons jamais eue jusqu'à présent. Cette fois cependant, nous avons pu intégrer vingt-neuf équipes nationales sous licence officielle, ce qui plaira sans doute aux inconditionnels du réalisme. Du point de vue du jeu, je trouve qu'Electronic Arts est très fort en termes de présentation et sait montrer (par des replays, par exemple) des scènes visuellement fortes. C'est très instructif.

*Quels seraient les points que vous voudriez revoir dans une éventuelle prochaine version de votre jeu ?*

Okuda Yasuo : Plus de réalisme pour l'IA, des joueurs qui utiliseraient mieux l'espace sur le terrain, des motions captures plus fluides et surtout améliorer le côté visuel, donner un rendu plus télévisuel et faire en sorte que le joueur s'y croie vraiment.







# >>> ECTS EMPIRE

WORLD SPORTS CARS



WORLD SPORTS CARS



WORLD SPORTS CARS



STARSKY ET HUTCH



GHOST MASTER



Le petit éditeur britannique qui monte avait quelques titres PS2 dans ses cartons. Le premier, **WORLD SPORTS CARS**, est une simulation automobile carrément splendide, plus beau tu meurs ! D'ailleurs, il faut regarder les photos d'écran à deux fois avant de s'apercevoir qu'il s'agit bien d'un jeu vidéo... Au menu : douze voitures et une sélection des meilleurs circuits mondiaux. Ici, le réalisme prime et le comportement des bolides est très poussé. Des ingénieurs venant de l'industrie automobile participent au développement, c'est dire... Il sera possible de tout régler sur sa voiture et même de rouler sans la carrosserie ! Heureusement, un mode Arcade viendra épauler le mode Simulation, peut-être trop complexe pour les débutants. Les animations des pilotes et des mécaniciens sont "motion-capturées" et toute une panoplie d'effets visuels est prévue : fumée, feu, gomme projetée, etc. Les arrêts aux stands s'annoncent comme les plus complets puisqu'il sera même possible d'essayer des pare-brise si on le désire... Voilà donc du concentré de balle atomique que l'on risque de voir, si tout va bien, débarquer à la fin de l'année.

L'autre jeu annoncé pour 2001 s'appelle **GHOST MASTER**. Sous ce nom aux relents de RPG se cache, en fait, un jeu de gestion de ressources. On y joue le rôle d'un esprit chargé de nettoyer certains endroits de toute activité humaine ! Pour ce faire, vous disposerez d'énergie psychique qui vous permettra d'engendrer des phénomènes effrayants, de quoi faire fuir toute la population. Le temps aidant, vous pourrez également invoquer d'autres créatures toujours plus hideuses. Original, prenant

et amusant sont les termes qui semblent le mieux convenir à ce titre hors norme.

Le brun et le blond vont enfin être de retour sur PS2 en 2001. Qui ? Mais **STARSKY ET HUTCH** bien sûr ! La célèbre série télé des années 70 va reprendre des couleurs grâce aux 128 bits de la console. Huggy "les bons tuyaux" sera de la partie lui aussi dans ce jeu d'aventure-action. Au volant de votre Ford Gran Torino modèle 74, vous rétablirez l'ordre dans les rues de New York, poursuites et séances de tir sont à prévoir...



# EXCLUSIF !!

DEVINETTE

MON PREMIER EST LA 16<sup>E</sup> LETTRE DE L'ALPHABET ;  
MON DEUXIÈME EST LA 19<sup>E</sup> LETTRE DE L'ALPHABET ;  
MON TROISIÈME EST MON SECOND ;  
MON TOUT EST LA DERNIÈRE CONSOLE SURPUISSANTE  
DE 128 BITS QUI SORT LE 24 NOVEMBRE.

(ENFIN NORMALEMENT !)

## GAGNEZ-LA MAINTENANT

EN JOUANT SUR LE

# 3615 PLAYMAG

OU SUR LE

# 08 36 68 05 04

ET AUSSI

**LES MEILLEURES ET LES DERNIÈRES SOLUCES À CONSULTER :**

Vagrant Story™ - Suikoden 2™ - Galerians™ - Front Mission 3™ - Grandia™ - Rayman 2™ - Perfect Dark™ - Pokémon™...

**RETROUVEZ TOUS NOS AUTRES CONCOURS :**

À gagner : VOYAGES - DVD - VHS - CD AUDIO - JEUX VIDÉO...

Concours organisé du 1<sup>er</sup> au 30 octobre 2000

Deux consoles 128 bits à gagner



## DISNEY AIME NINTENDO

Des jeux Disney sont bien prévus sur Game Cube ! Donald Duck Quack Attack et Dinosaur d'Ubi Soft seraient, en effet, prévus sur cette console. Si Donald Duck devrait voir le jour pour la sortie de la console au Japon, en revanche nous n'avons aucune date concernant Disney.

## &gt;&gt;&gt; ECTS SCI

Cet éditeur anglais nous prépare de bonnes et belles choses sur PlayStation 1 et 2 avec, pour commencer, la simulation automobile **MILLE MIGLIA** reprenant sur PlayStation la mythique course du même nom. Disposant de véhicules d'époque (des années 30 aux années 60), ce jeu bénéficie d'une réalisation comparable à celle de Gran Turismo, un sacré compliment ! Bénéficiant de la collaboration du champion britannique Sterling Moss (cf. notre Top Secret du numéro 46) et détenteur du record de la course (en une dizaine d'heures), il ne vous reste plus qu'à tenter de le battre sur les petites routes d'Italie. Un beau challenge en perspective pour le mois d'octobre.

Annoncé pour la sortie de la PlayStation 2, soit le 24 novembre prochain, **AQUAQUAWETRIX 2** sera l'un des tout premiers jeux de

réflexion de la machine. Il s'agit d'un jeu dans lequel des petites créatures vivant sur une île battue par des pluies diluviennes doivent sauver leur pays des eaux. Pour ce faire, vous devez déployer des trésors d'imagination pour construire des murs et des barrages afin de stopper l'inondation. Il faudra également faire face aux tremblements de terre et à des avalanches ! Bref, **Wetrix 2** est un jeu qui déborde de fun, surtout en mode Deux joueurs !

Après, il faudra patienter jusqu'au troisième trimestre 2001 pour voir **TITANIUM ANGELS** sur PS2. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure mêlé de RPG futuriste dans lequel vous jouerez sous les traits de Carmen Blake, une femme mercenaire du futur chargée d'éliminer Elegia Fury, le dictateur d'une petite mais très riche île. Mais vous contrôlerez aussi Titan, un androïde à la force colossale. Techniquement bluffant, reste à voir si le jeu sera vraiment aussi prenant qu'il en a l'air...

Excitant, c'est en tout cas le mot qui vient à l'esprit de tous

les fans des **THUNDERBIRDS** (vous savez ces marionnettes appelées "les sentinelles de l'air" en France) qui verront au troisième trimestre 2001 le jeu sur PS2 inspiré des épisodes (datant de 1965) remasterisés, que diffuse actuellement en Angleterre la chaîne BBC2. Le projet est encore top secret mais sachez que Gerry Anderson, le créateur de la série télévisée, est de la partie... un gage de sérieux et de fidélité ! Le jeu comportera trente missions réparties dans neuf endroits différents comme le pôle Nord, le désert et l'espace. Une vingtaine de véhicules sera à votre disposition, et la famille Tracy sera au grand complet avec, bien entendu, Lady Pénélope et son chauffeur Parker au volant de sa Rolls rose...

L'année 2001 se terminera avec **THE ITALIAN JOB**, une course de voitures prévue sur PS et inspirée du film culte éponyme datant de 1969 (avec entre autres Benny Hill). Vous traverserez quatre régions dont l'Angleterre, Turin et les Alpes au volant d'Austin Mini dans de formidables courses-poursuites. Soixante-dix niveaux et cinq modes de jeux différents sont au programme, de quoi voir du pays !

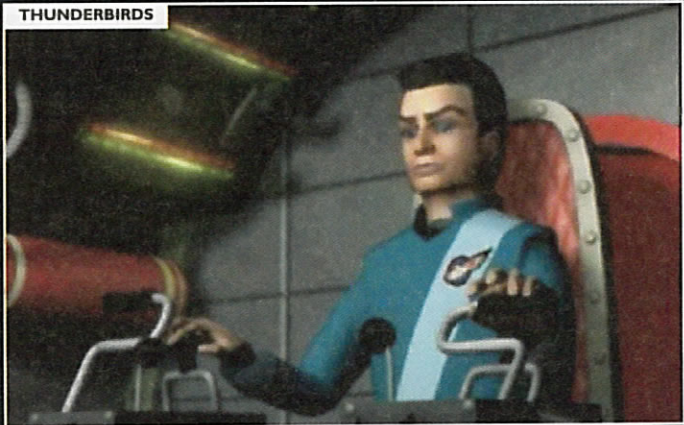




# CTS



THUNDERBIRDS



MILLE MIGLIA



THE ITALIAN JOB



AQUAQUA WETRIX 2



## OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

# 6 numéros : 90 F

au lieu de 108 F. soit 1 numéro GRATUIT

### • LIRE

148 pages magazine

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

### • COLLECTIONNER

- Chaque mois 2 affiches de film en poster géant R<sup>V</sup>

### • VOIR

LE CD-Rom PC & MAC

60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

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



## DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR [www.loisir.net](http://www.loisir.net) et 3615 cine live

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

Ciné Live (service abonnement)

B601 - 60732 - Sainte-Geneviève Cedex.

E-mail : [abonnement@loisir.net](mailto:abonnement@loisir.net)

N° Indigo 0 825 001 707

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

chèque bancaire ou postal  mandat

carte bleue n° \_\_\_\_\_

EXPIRE FIN \_\_\_\_\_

Signature obligatoire : \_\_\_\_\_

M.  Mme  Mlle

Année de naissance | 1 | 9 | | |

J'ai un PC  J'ai un Mac

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

CP | | | | | Ville \_\_\_\_\_

Tél | | | | | | | | |

E.mail \_\_\_\_\_

Tarif valable en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'étranger, nous consulter au +33.3.44.12.52.51

"Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art.27 de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de Ciné Live. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers."

PM5104



# ELECTS

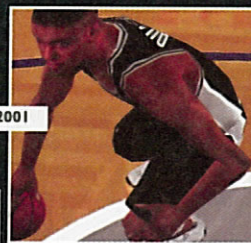
## > ELECTS ELECTRONIC ARTS



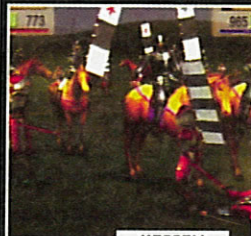
TIGER WOODS



THE SIMPSONS WRESTLING



NBA 2001



KESSEN



BLACK & WHITE

Le géant américain n'était pas présent à l'ECTS, cependant il avait pris soin d'inviter, la veille, toute la presse dans ses locaux flambant neufs de Chertsey, au sud de Londres, avec pour invité de marque Peter Molyneux, l'homme qui est derrière certains jeux passés à la postérité, tels que Populous ou Magic Carpet. Bien qu'ayant récemment rejoint Microsoft, celui dont certains se plaisent à évoquer le génie s'est fait un plaisir à exhiber son prochain hit : **BLACK & WHITE**, prévu notamment sur PlayStation et Dreamcast. Difficile de décrire rapidement ce jeu de stratégie (reportez-vous au numéro 48), mais sachez que sa profondeur est telle qu'il n'y a pas de fin ! Vous aurez la possibilité de veiller à la destinée d'un peuple vivant sur une île et disposerez de sorts de magie pour satisfaire votre ego. Oui, vous serez l'égal d'un Dieu, et seul votre comportement, bon ou mauvais, influencera les développements

futurs de l'île. **Black & White** est un jeu techniquement complexe et qui laisse dubitatif quant à une version PlayStation (éditée par Midas pour fin 2001). La version Dreamcast, elle, a été repoussée au printemps 2001... **X-SQUAD** est le prochain jeu d'action d'E.A. sur PS2. L'action se situe en 2037 et vous contrôlerez une équipe de quatre personnes, chacune ayant sa spécialité (tireur d'élite, etc.), pouvant évoluer au cours du jeu. Le jeu comporte plus de deux mille cinq cents animations "motion-capturées" et chaque perso est constitué de plus de cinq mille polygones, de quoi donner du fil à retordre à **Projet Eden**, un jeu similaire d'Eidos. Electronic Arts, c'est avant tout du sport ! D'ailleurs, les deux Formules 1 (des vraies !) exposées dans l'entrée du bâtiment étaient là pour le rappeler ! E.A. avait mis les petits plats dans les grands pour présenter ses futures simulations sur PS2. Justement, **F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000** tournait en vidéo. Nous n'avons pas pu y jouer, donc difficile de juger ! Cependant, l'animation et les graphismes sont très réalistes, du reste les écuries Orange Arrows et Benetton ont collaboré au développement. À confirmer toutefois, une fois le paddle en main dès le 14 décembre... Les courses seront commentées par Jean-Louis Moncet et les accidents (tonneaux, tête-à-queue, etc.) sont possibles. Heureusement, un bon nombre de titres était jouable dont le très attendu **FIFA 2001** auquel vous pourrez goûter le jour de la sortie de la PS2, soit le 24 novembre. Au

menu : cinquante équipes internationales et dix-sept ligues de premier plan. Avec un réalisme accru (la motion capture est reine grâce notamment au concours de Thierry Henry lors du développement), et un stade plus vivant (même les spectateurs sont plus présents), **Fifa 2001** semble bien parti pour rafler la mise dès la sortie de la PS2. La version PlayStation, quant à elle, contiendra un "making off" exclusif.

Dans un tout autre domaine, la saison de snowboard arrive à grands pas, alors pourquoi ne pas parler de **ssx**, la prochaine simu d'E.A. ? Parce qu'il s'agit d'un jeu d'arcade et non pas d'une vraie simu avec les champions et les licences ! Et puis, nous vous en avons déjà parlé dans notre dernier numéro ! Il fait d'ailleurs partie du catalogue de lancement de la PS2, vous pourrez donc le découvrir dès le 24 novembre.

**KNOCKOUT KINGS 2001** perpétue



le noble art sur PS2. Comme par le passé, on y retrouve tous les grands noms de cette discipline ainsi que différents modes : Entraînement, Carrière, etc. Bien entendu, les boxeurs sont mieux modélisés que sur PS et on les reconnaît sans problème maintenant, bien sûr l'animation est plus fluide aussi... pourtant, le jeu reste trop lent, les coups s'enchaînent sans vraiment pouvoir contrôler son personnage et la garde est curieusement inefficace... Attendons la version finale pour juger car Knockout est annoncé pour mars 2001.

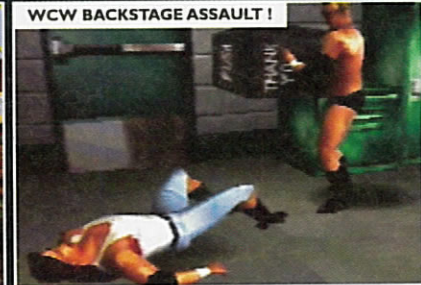


Bien entendu, le sport US est bien représenté avec, entre autres, **MADDEN NFL 2001**, l'excellente simulation de football américain. Les joueurs sont magnifiquement animés et on ne voit aucun problème de 3D à la jointure de leurs membres. Seuls les visages laissent un peu à désirer, certains ont un regard un peu bovin et des traits simplistes... Cela dit, l'ambiance sonore est excellente et la jouabilité très bonne, bref les amateurs vont se régaler le 24 novembre, car il s'agit de l'une des meilleures simulations d'Electronic Arts. Toujours très populaire sur le continent nord-américain, le hockey sur glace est bien représenté avec **NHL 2001**. Bien que le jeu plante parfois, nous avons été agréablement surpris par la fluidité et la rapidité de l'animation, c'est du tout bon ! On retrouve une tren-

007 RACING



WCW BACKSTAGE ASSAULT !



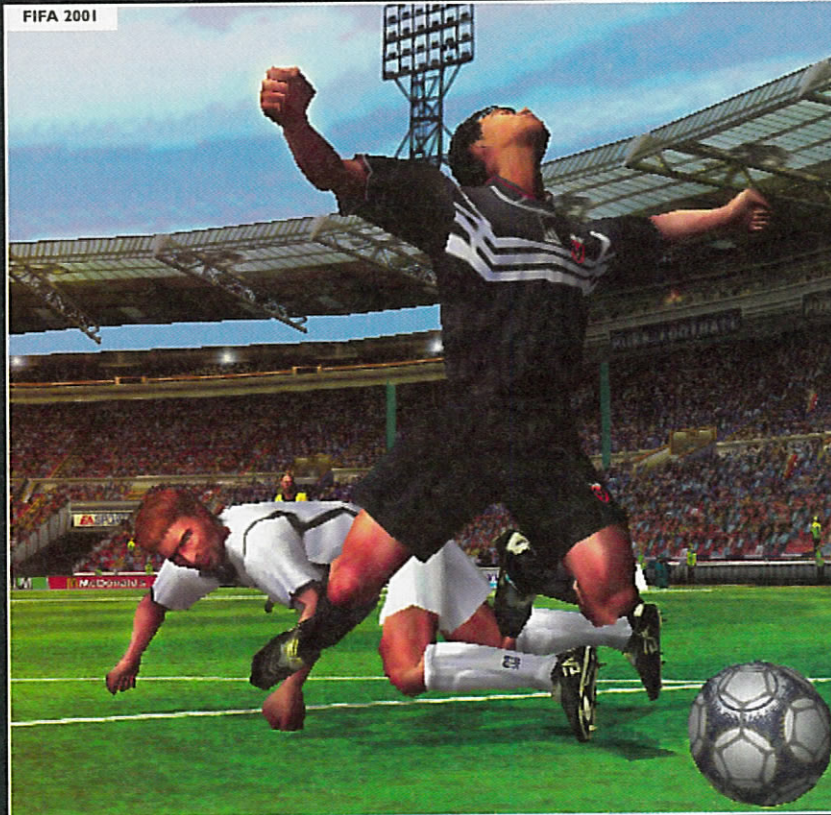
F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000



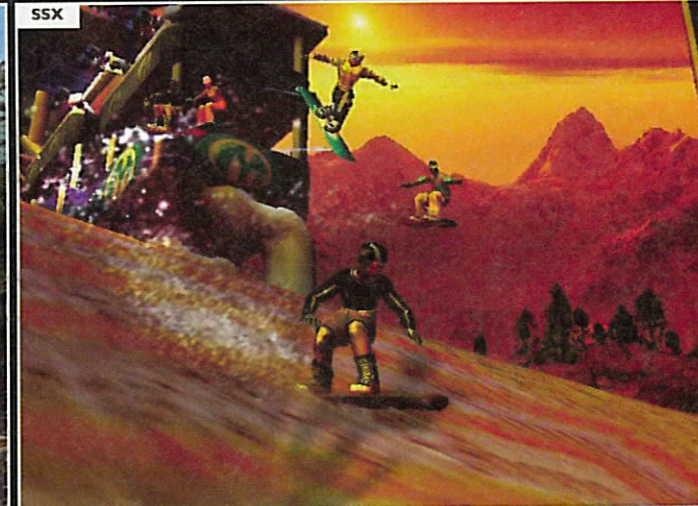
F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000



FIFA 2001



SSX





# ELECTRONIC ARTS

KNOCKOUT KINGS 2001



MADDEN NFL 200



NHL 2001



taine d'équipes US et canadiennes ainsi que vingt formations internationales ; à noter qu'un mode Fantasy permettra de constituer sa "Dream Team". Les défenseurs et le gardien ont vu leur intelligence artificielle nettement progresser et le jeu gagne en réalisme tout en restant très fun. NHL 2001 sera dispo le 24 novembre, lui aussi.

Et la NBA dans tout ça ? On la retrouvera dans **NBA LIVE 2001** à la fin de l'année. La PS2 permet désormais d'obtenir des joueurs vraiment reconnaissables, car il sont tous très détaillés. Même la foule devient plus présente avec des spectateurs en 3D polygonale ! De nouvelles animations ont vu jour et les Up & Under sont plus réalistes que jamais ! Si les meilleurs joueurs de la planète ne vous suffisent pas, vous pourrez les créer vous-même grâce à un éditeur très complet. Graphiquement, la version PS2 montre de quoi elle est capable et la version PS (prévue pour le 26 octobre) paraît bien laide à côté...

Enfin, terminons par la grosse star du moment : **TIGER WOODS**. Il sera possible de jouer avec le meilleur golfeur de tous les temps grâce à Tiger Woods PGA Tour 2001, mais d'autres sont aussi de la partie comme Justin Leonard ou Brad Faxon. La version PS2 (prévue pour février 2001) est la seule à jouir de la licence de Pebble Beach, la célèbre compétition américaine. Six modes de jeux dont les "Skins Games" permettront d'affronter les meilleurs mondiaux sur les plus beaux greens du monde. La version PS est annoncée pour le 16 novembre.

**KESSEN**, le jeu de stratégie en temps réel sur DVD (le premier jeu sur ce format) dont nous vous avons déjà parlé, était présent dans sa version anglaise. Rien de nouveau de ce côté-là, le jeu s'adresse aux spécialistes du genre car le Japon médiéval est un thème assez hermétique.

**THE WORLD IS NOT ENOUGH** sur PlayStation 2 brillait par son absence, il faut dire que ce jeu inspiré du dernier James Bond a été repoussé au premier, voire plutôt deuxième trimestre 2001 ! Les dévelop-

peurs rencontrent, semble-t-il, quelques difficultés...

L'espion au service de sa Très Gracieuse Majesté était pourtant là, du moins sur PlayStation avec **007 RACING**, un jeu de courses qui sortira le 7 décembre et dans lequel on retrouve les voitures et les gadgets les plus mémorables tirés des dix-neuf films existants et annoncé pour cette fin d'année. Vous aurez à votre disposition des mitrailleuses, lance-roquettes, des mines, de l'huile à répandre sur la route, etc. De Monte-Carlo à New York en passant par l'Amérique du Sud, différentes missions vous seront assignées. Pour le Roi et le Pays, James...

**THE SIMPSONS WRESTLING**, comme son nom l'indique, est un jeu de catch mettant en scène vingt-deux personnages de la série télé. Si voir Bart faire une clef de bras au fournisseur Skinner vous branche... Encore du catch américain avec **WCW BACKSTAGE ASSAULT** ! L'originalité de ce jeu est qu'on y retrouve cinquante catcheurs (de la ligue des New Blood ou encore du Millionaire's Club...) s'affronter, non pas sur le ring mais dans les coulisses ! Du coup, vous pourrez balancer tout ce qui vous tombe sous la main : poubelle, télé, etc. Le jeu est prévu pour le 16 novembre. Enfin, pour finir **THEME PARK WORLD** sur PS2 était bien de la soirée mais il a été repoussé à une date inconnue...





# ECTS EON

Eon est une toute jeune société anglaise (créée en janvier 2000) dont les produits seront distribués en France par Ubi Soft. Pas de gros hits en perspective pour l'instant, les jeux présentés à l'ECTS se situent plutôt dans la moyenne basse... Mis à part **KI FIGHT**, un jeu de baston sur PlayStation qui repose sur le championnat japonais, équivalent de l'Ultimate Fight aux USA, peu de bonnes choses sont à prévoir. **LANDMAKER**, par exemple, est un jeu de réflexion de Taito annoncé pour la fin de l'année et qui n'a rien de convaincant. Il s'agit d'un ersatz de Puzzle Bubble sur PlayStation dans lequel il faut construire des bâtiments de couleur.

**WILD RIVER** ne m'a pas non plus particulièrement impressionné. Ce jeu de courses en kayak sur PS est pourtant l'œuvre de l'équipe derrière Cool Boarders mais graphiquement, ce n'est pas ça... Et l'intérêt paraît très limité car, à part suivre le courant des rapides, que faire ? Wild River devrait arriver chez nous vers octobre-novembre.

Enfin **STREET SCOOTER** est un clone de Road Rash... mais en scooter ! La baston est de mise entre concurrents et tous les moyens sont bons pour gagner, y compris leur lancer des poissons à la tronche ! Divers modes sont au programme dont un consistant à attraper un chat. À voir.



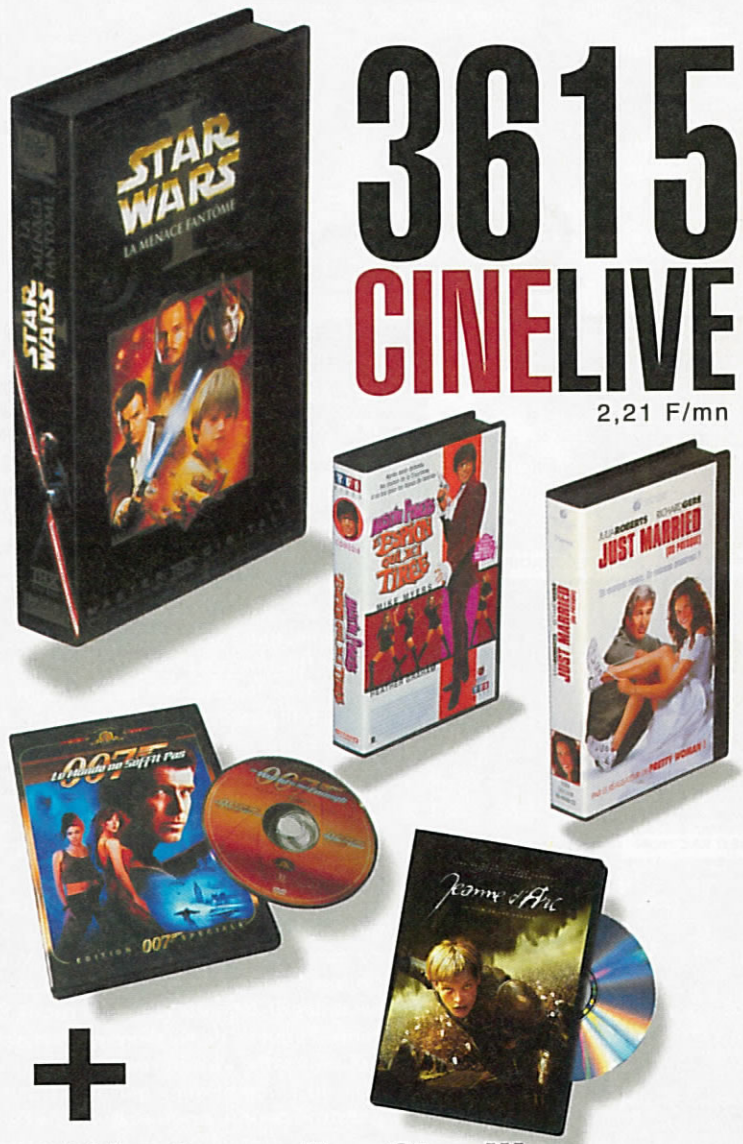
“Pour gagner, la force d'un Jedi il te faudra...” *Maitre Y.*

“Un seul code tu retiendras” *Dark M.*

## Nouveautés VHS & DVD à gagner

# 3615 CINELIVE

2,21 F/mn



**T-Shirt & goodies Star Wars, Chèques cadeaux (FNAC, Printemps, La Redoute, 3 Suisses...)**

**Concours organisé du 1er au 30/10/00**

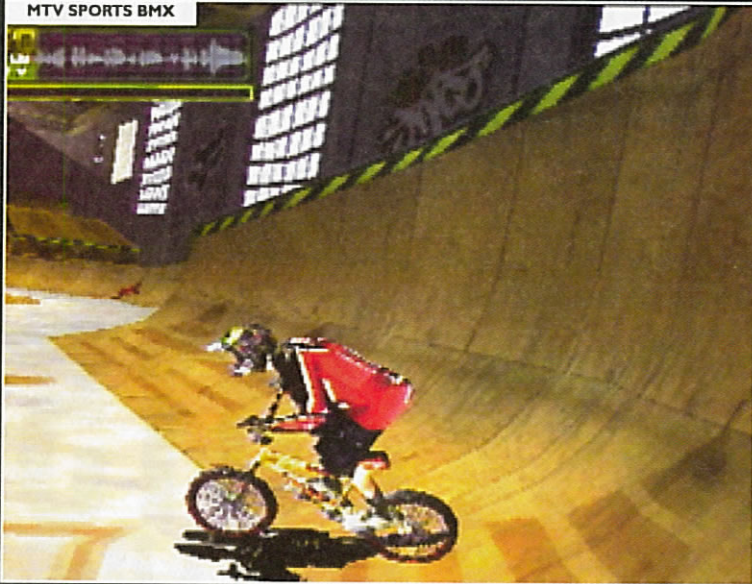


## F1 2001 AU GARAGE

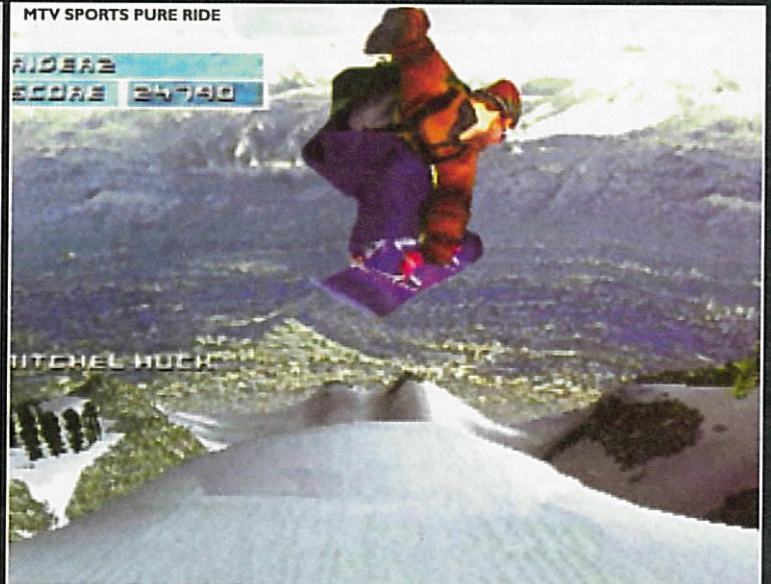
Prévu à l'origine pour le 24 novembre, soit le jour de la sortie de la PlayStation 2, F1 2001 de Sony vient d'être repoussé à mars 2001 afin de coïncider avec la saison de Formule 1. Du coup, le jeu comportera toutes les dernières statistiques... on se console comme on peut !

## &gt;&gt;&gt; ECTS THQ

MTV SPORTS BMX



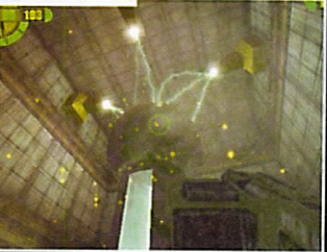
MTV SPORTS PURE RIDE



MTV SPORTS SKATEBOARDING



RED FACTION



MTV SPORTS PURE RIDE



SUMMONER



Sans quasiment désempir, le stand de THQ sur le salon européen de l'ECTS a été surtout l'occasion de pouvoir enfin s'essayer à ses deux plus gros projets sur PS2 : Red Faction et Summoner, jouables sur le kit de développement PS2 et sur un "bon vieux" PC de microteux. Concernant **RED FACTION**, ce Doom-like développé par Volition, la version jouable sur PS2, était, de l'avis de tous, de qualité au moins égale à celle tournant sur micro, auquel le Full Anti-Aliasing mis en place n'est pas étranger. Comme nous l'avons déjà évoqué dans notre précédent numéro, les bases du scénario ainsi que les possibilités stupéfiantes du moteur spécialement créé énoncées, il est temps de s'intéresser aux autres points du jeu. On sait, par exemple, que l'aventure sera étalée sur vingt niveaux avec, pour les objectifs de mission, un point d'honneur à composer entre action brutale et furtivité dans les déplacements, étant donné que les ennemis posséderont une intelligence artificielle avancée. Nous n'avons donc plus qu'à compter les jours qui nous séparent de la sortie officielle, annoncée pour le premier quart 2001 (peut-être en avril), pour vraisemblablement avoir la contre-mesure du Half-Life de la Dreamcast. Autre point d'orgue du salon chez THQ, son entrée remarquée dans le RPG avec le sublime **SUMMONER**, lui aussi sur PS2. Représenté tout en 3D temps réel, le monde médiéval-fantastique de circonstance dans lequel évoluent plus de cent vingt personnages différents est entièrement interactif. Comme l'indique le titre, vous y incarnez un Summoner, autrement dit un invocateur de créatures, escorté de cinq compagnons d'aventure. Votre bestiaire personnel sera impressionnant, car composé de minotaures, golems, dragons et de bien d'autres bestioles de légende (seize au total). S'alignant sur le minimum syndical du genre, la durée de vie devrait avoisiner la cinquantaine d'heures, largement suffisant pour s'immerger au mieux dans l'histoire, narrée par l'intervention de cinématiques qui utilisent le moteur 3D original. Lui aussi programmé pour le premier quart de l'année prochaine, le renouveau du RPG classique captive d'ores et déjà l'attention de tous les passionnés, à n'en point douter... Finissons notre visite chez THQ avec la gamme de jeux de sports extrêmes estampillés MTV Sports, qui proposera trois types de compétitions pour les semaines à venir. Nous aurons donc le choix entre **MTV SPORTS SKATEBOARDING** sur DC et PS pour le 29 septembre, **MTV SPORTS PURE RIDE** du Snowboard sur PS pour le 6 octobre, ainsi que **MTV SPORTS BMX** toujours sur PS reporté au début 2001.



# nouvelle formule

60 MN DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN SUR CD-ROM PC & MAC  
ESSAIS/REPORTAGES/COMPARATIFS  
(TOTAL PAGE 9)

**auto** *live* **14**  
LA PASSION AUTOMOBILE

**15F**  
OFFRE SPÉCIALE RECOURTE

**60 PAGES SPÉCIALES SALON**  
LES AVANT-PRÉMIÈRES DU MONDIAL DE L'AUTO EN DÉTAIL  
Renault Laguna / Ford Mondeo / Matra Automoto / Opel Corsa  
Peugeot 206 Coupé Cabriolet / Volvo S60 / Citroën C5

**Matchs**  
Chrysler PT Cruiser / Renault Scenic  
Range Rover / BMW X5

**Essais frisson**  
MERCEDES 55 AMG  
BMW M3

**Exclusif**  
NOUS AVONS  
ESSAYÉ LE  
FUTUR  
SUZUKI  
VITARA  
XL6



Avant-première  
**Enfin la**



Reportages  
Compétition  
Guide d'achat  
Éco. d'écran (PC)

www.loisir.net  
T 5021-14-15,00 F

## >ECTS RAGE

WILD RACING



WILD RACING



L'éditeur/développeur anglais Rage (à qui l'on doit Expendable) n'avait qu'un seul titre PS2 à nous montrer en nouveauté. **Wild RACING** (prévu pour le 24 novembre) est une simulation de 4x4 dont des buggies, les célèbres voitures tout-terrain qui passent partout bien qu'uniquement à propulsion, ou encore des véhicules plus puissants mais plus lourds. On retrouvera diverses surfaces comme la glace, le sable, le gravier et la boue... autant d'occasions de faire preuve de dextérité au volant !

# 15F

**LE MAGAZINE  
+ LE CD-ROM**  
PC & MAC

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



# >>> ECTS VIRGIN INTERPLAY-TITUS

Lorsque le triumvirat Virgin-Interplay-Titus se déplace à l'ECTS, ce n'est pas pour faire de la figuration ! Avec un catalogue des plus fournis tant sur PlayStation 1 et 2 que sur Dreamcast, le consortium à la double-casquette : d'éditeur/développeur, a en effet fait preuve d'ambitions démesurées, dont voici l'essentiel à retenir pour nos consoles chéries.

Honneur aux aînées, la PlayStation, aura une fin de carrière des plus palpitantes, grâce notamment à **DINO CRISIS 2**, la tant attendue suite de la vision "Jurassique" de Resident Evil. Située peu de temps après les événements du premier épisode, l'aventure est transportée en pleine jungle préhistorique dans laquelle Régina et son nouveau coéquipier, Dylan, devront en découdre avec plus de dix féroces espèces. Côté nouveauté, on pourra désormais manier deux armes à la fois, mais aussi participer à des missions spéciales en fonction des survivants secourus. Il faudra, malgré tout, attendre novembre prochain avant que cette bombe ne devienne lacérer rageusement nos 32 bits.

À l'opposé de la relative modestie rencontrée chez son aînée, la future ludothèque de la PS2 démontre un engagement autrement plus significatif. On trouve ainsi **BUNDESLIGA MANAGER X**, une simulation de gestion d'équipe de foot très complète (quarante modules d'entraînement, cinquante variations de tactique de matches, vingt stades, scénarii, transferts...), le tout pour le premier trimestre 2001.

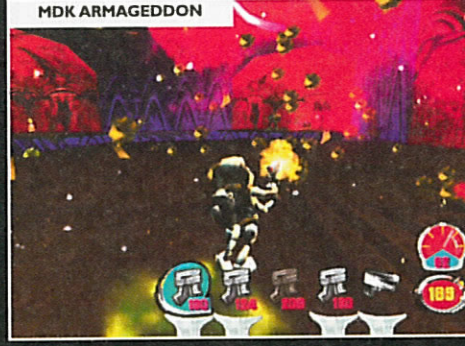
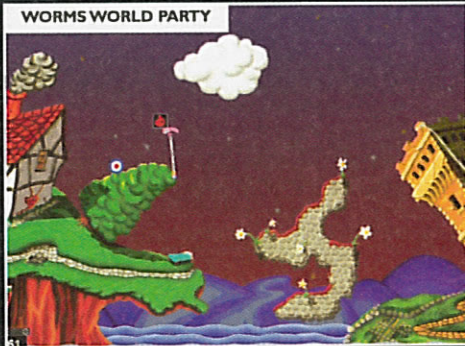


Dans un registre totalement différent, le second jeu pour sportifs en chambre est **SKY SURFER**, déjà disponible en import depuis quelques mois, et dont la date de sortie reste indéterminée. Rappelons pour les intéressés que le principe repose sur une discipline à la croisée du Snowboard et du saut en parachute, qui vous fait évoluer en haute altitude en tirant le meilleur avantage des aléas des courants ascendants. Fermant la marche sportive, **LOTUS EXTREME CHALLENGE** est un jeu de courses extrêmement pointu, supportant une gestion des dégâts optimisée ainsi que des comportements physiques ultraréalistes. Avec en plus un affichage à soixante images/seconde, mais aussi une multitude de modes de jeu Solo et Multijoueur prévue, il est certain que le premier semestre 2001 sera placé sous le signe des chevaux rugissants. Pour conclure, au second trimestre de cette année, avec l'Emotion Engine de Sony, nous aurons aussi droit au troisième opus de MDK, baptisé **MDK ARMAGEDDON**, dont la nouveauté essentielle à retenir est le niveau de difficulté finalement réglable qui le met enfin à la portée de tous.

L'avenir incertain de la Dreamcast n'en fait pas forcément un paria exempt de titres de qualités, si l'on s'en tient au prévisionnel des mois à venir. Premier exemple, un jeu de plate-forme 3D nommé **KANGY**, dont le personnage principal est un sympathique kangourou. Pour rejoindre son Australie natale, il devra parcourir la planète entière dans plus de quarante niveaux très cartoon, où l'attend un bestiaire des plus loufoques. Notez par ailleurs qu'il y aura plusieurs véhicules à utiliser (scooter des mers, planeur et Snowboard), et des bonus en pagaille (épée magique, invisibilité, gel des ennemis...), pour ce nouveau héros dont on ne sait toujours pas quand il viendra nous enchanter de sa présence. Pour les bourrins urbains, **SUPER RUNABOUT** est à guetter sérieusement, car le mot d'ordre de ce jeu de courses débridé est : ANARCHIE ! Récompensant vos actes les plus vils suivant les seize missions prévues (déraillement de train, pose de bombes), vous pourrez exploser, dévaster, ravager absolument tout dans une ville calquée sur la vraie San Francisco, aux commandes de vingt-cinq véhicules différents (mobylette, tank, bus scolaire...) à condition de ronger votre frein jusqu'à la fin de cette année. Souvenirs et sensations pour **WORMS WORLD PARTY**, à coup sûr le moins impressionnant techniquement, mais le plus prometteur au niveau fun en Multijoueur, puisque articulé autour du jeu en ligne. Cette version remaniée pour le Net abonde en innovations de tout genre. Quarante nouvelles missions Multijoueur, un mode Tournoi, constitution de clans entre joueurs éparpillés sur le globe, un mode Spécial (le Wormpot) permettant d'accéder à quatre cents types de jeux différents, une partie entraînement gigantesque, bref du concentré explosif de bonne humeur et de convivialité ! Pour quand me demanderez-vous ? On l'ignore malheureusement encore, à notre grand regret...



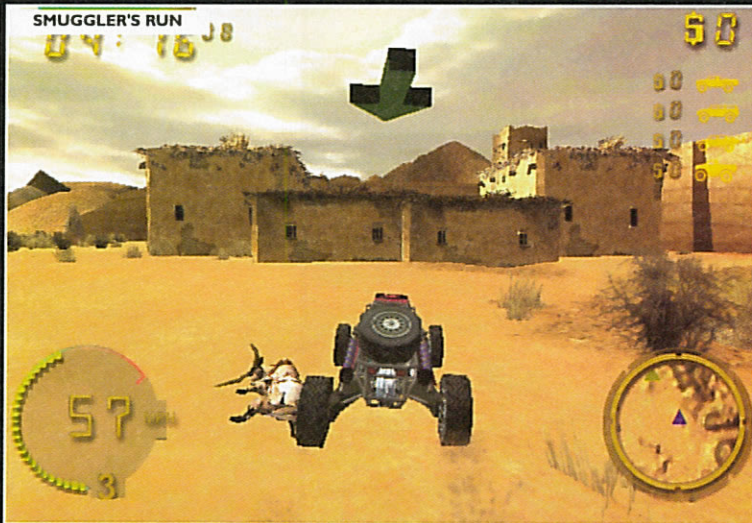
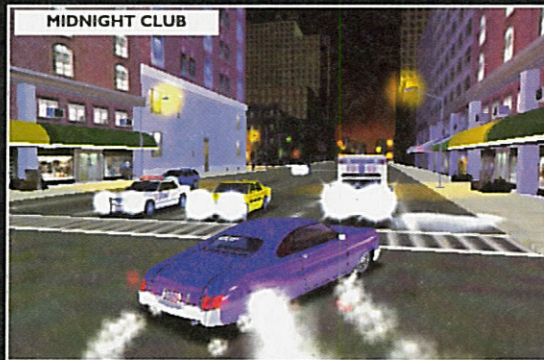
# PROJECTS





# >>> ECTS TAKE TWO

Au programme chez Take 2, trois jeux dans des styles radicalement différents. De l'action/aventure avec **ONI**, de la course/action avec **MIDNIGHT CLUB** et de la course tout-terrain avec **SMUGGLER'S RUN**. Attaquons par Oni, un jeu d'action/aventure à venir sur PS2 et dont l'inspiration est très proche d'un Ghost in the Shell. Dans la peau de Konoko, un agent spécial, vous devrez infiltrer un syndicat du crime et régler leur compte à tous vos adversaires tout au long de dix-sept niveaux conçus par de véritables architectes. Bon esprit ! Toujours sur PS2, Midnight Club vous offre de faire partie d'un club très fermé dont le but est de s'éclater à se tirer des bourres dans New York ou Londres, au volant d'engins customisés ultrarapides. Plus de soixante-quinze courses, dix-sept bagnoles, un mode Carrière, des environnements nocturnes étonnants et superbes et de la décharge d'adrénaline aussi pure que la tôle est froissée. Bref, sensation et gomme brûlée sont au menu de ce titre pas original mais qui pourrait vite trouver son public. Enfin, Take 2 conclut avec Smuggler's Run (PS2 again), un jeu de buggy à la réalisation franchement réussie. Les aires de jeu sont énormes, nombreuses, les véhicules variés et on trouve une trentaine de missions à remplir dans le Mission Mode. Le Melee Mode vous laisse la possibilité de jouer seul ou à deux, et de créer vous-mêmes vos propres scénarios. Enfin, le Joyride Mode vous permettra de vous balader sans contrainte d'espace et de temps, seul ou à deux. Bref, un programme relativement alléchant du côté de l'éditeur américain qui laisse présager une flopée de titres à venir sur la machine de Sony. Ah, elle est peut-être difficile à programmer, mais ça n'empêche pas de sortir des jeux dessus...

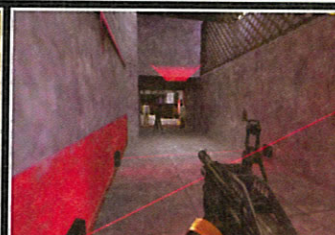
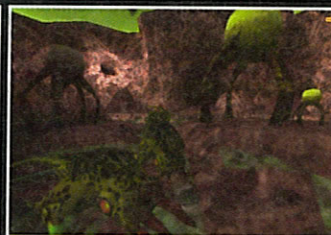




# >>> ECTS HAVAS INTERACTIVE - SIERRA

## HALF LIFE : BLUE SHIFT

Half Life le mythique, Half Life le surpuissant, Half Life l'extraordinaire ! Même si l'on ne s'intéresse pas à l'actualité PC, il est difficile d'être passé à côté de Half Life, un Doom-like sorti sur micro il y a deux ans. Mais pas n'importe lequel. Half Life fait partie de ces titres qui en ont rendu dingue plus d'un. Cette version blue shift du légendaire jeu de Sierra adapté sur Dreamcast garde les ingrédients qui ont fait le succès énorme du hit avec, en prime, quelques nouveautés de derrière les fagots, comme par exemple des missions spéciales mais aussi des modes supplémentaires, des armes améliorées, des persos plus détaillés ou encore de nouvelles animations. En mode Solo, le jeu offre une aventure riche en actions sur fond de scénario basique et efficace. En ce qui concerne le mode Multijoueur - qui est certainement le plus intéressant dans ce type de jeu - il semblerait que le jeu online soit absent au bénéfice d'un mode Splité possible sur la version finale. Quoi qu'il en soit, le jeu est superbe et pourra être joué soit à la manette ou encore au clavier plus la souris. Nous l'avons essayé à l'ECTS, et le résultat semble plus que prometteur, les persos à l'écran beaucoup plus détaillés que sur la version PC d'origine. On l'attend en tous les cas de pied ferme... Half Life Blue Shit devrait être dispo en France fin novembre.





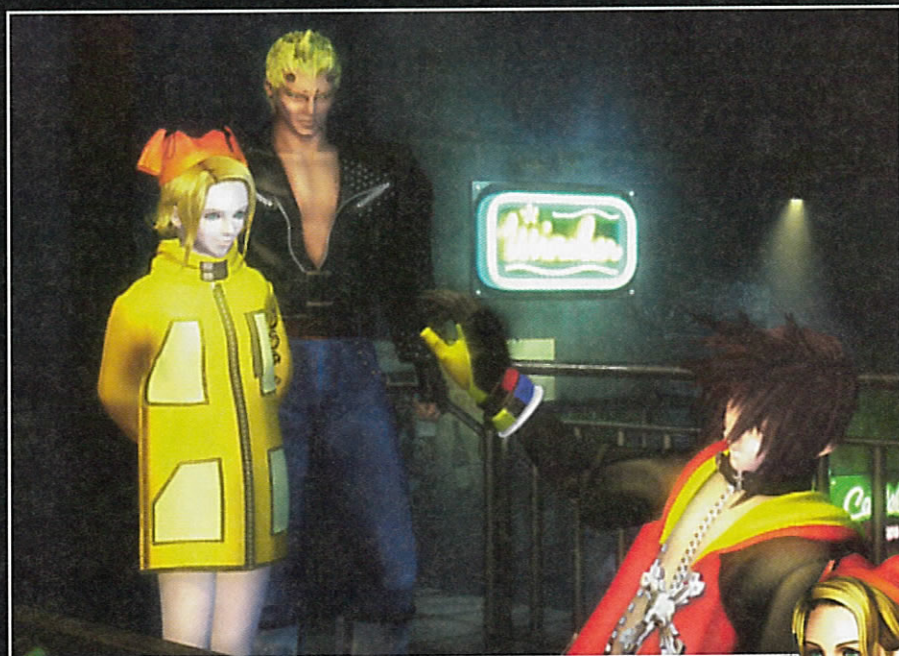
# THE BOUNCER

**MACHINE : PLAYSTATION 2 • ÉDITEUR : SQUARE SOFT • DISPONIBILITÉ : 2<sup>E</sup> TRIMESTRE 2001**

## SUR DOG STREET, L'AVENUE QUI DONNE EN PLEIN

sur l'énorme bâtiment de la Mikado Corp., on trouve de très nombreux bars qui emploient des Bouncers, autrement dit des videurs. Sion, Kou et Volt sont trois de ces Bouncers et ils bossent au Fate, un des bars de la rue.

Un jour, Sion recueille Dominique qui s'était évanouie non loin du troquet. Sans même savoir qui elle est réellement, les trois héros s'occupent de la jeune fille qui finit même par devenir la mascotte de l'établissement. Mais un jour, les membres du Mikado Special Forces déboulent et enlèvent la mystérieuse jeune fille de quinze ans. Dès lors, Sion et ses potes vont tomber dans les méandres d'un gigantesque complot dirigé par Mikado dont les intentions sont bien plus sombres qu'elles ne paraissent. Co-développé par Square Soft et Dream Factory (Tobal, Eirgheiz), The Bouncer bénéficie en outre d'un Character Design élaboré par Tetsuya Nomura (qui s'est également occupé de FF7, 8 ainsi que Parasite Eve) et d'une partie de l'équipe de FF en ce qui concerne l'aspect graphique. Autant dire qu'avec un tel acharnement de talents, ce jeu d'aventure/action devrait soulever l'enthousiasme général à grands coups de combats épiques, de scènes cinématographiquement spectaculaires, d'effets époustouflants et de petites réflexions. Un jeu qui s'annonce étonnamment d'autant qu'il sortira sur le support DVD avec tous les avantages que cela comporte (on aura droit à des traductions en français pour la sortie officielle). Moi, je vous dis qu'on va s'en prendre plein la gueule...





# NOUVEAU !

## today internettoday

www.loisir.net

le magazine de l'Homme modém

N°4



### LA MAL BOUFFE

- OGM, listeria, vache folle...
- La Semaine du goût contre le hamburger
- Les nouvelles habitudes alimentaires

## SEXE

- Plans drague ou pour la vie, trouvez-les sur le Web
- Les dialogues en direct
- Les petites annonces
- Les sites coquins
- Les bonnes adresses sur Internet



20F  
SEULEMENT

### JEUX DE RÔLES ON LINE

- Devenez un héros à travers le monde

Objets  
du futur  
LES SURPRISES  
DE L'AVENIR



### RAVES

- Le point sur un phénomène de société

### SERVICES À DOMICILE

- Ne sortez plus de chez vous !

**NOUVEAU**  
des milliers  
de sites  
référencés  
chaque mois

## IMMOBILIER

### Trouver un toit avec le Net

- Tous les meilleurs sites pour se loger
- Le test comparatif
- Les annonces
- Le crédit en ligne
- Les conseils pour ne pas se tromper

### LE GUIDE DE TOUS LES SITES INDISPENSABLES

Cinéma, DVD, musique, voyage, sport, enfants, people, jeux, livres, BD, sciences, santé, etc.

F. 3,05 €  
D.F.S.  
S. 140 FL.

N°4

MENSUEL  
BELGIQUE  
CANADA 5  
DOM. 24 F.



www.loisir.net

# À DÉCOUVRIR ABSOLUMENT !

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



## 3615 SONY, QUI N'EN VEUT

Le site français de Sony Computer ([www.playstation.tm.fr](http://www.playstation.tm.fr)) effectue un petit sondage très intéressant auprès des internautes. La question posée est : "Comptez-vous acheter la PlayStation 2 dès sa sortie ?". Voici les réponses : Dès le jour de sa sortie : 2 331 • Plus tard, j'attends un peu : 1 719 • L'année prochaine : 854 • Non, jamais : 3 915 • Nombre de votes : 8 819

Si l'on fait le compte, 4 904 personnes ont bien l'intention de l'acheter, soit la majorité. Mais cela fait tout de même 45 % des intéressés qui déclarent ne PAS vouloir l'acheter, le prix trop élevé étant apparemment un frein important. Et si l'on faisait des barrages pour demander une baisse de la Play2 ?!

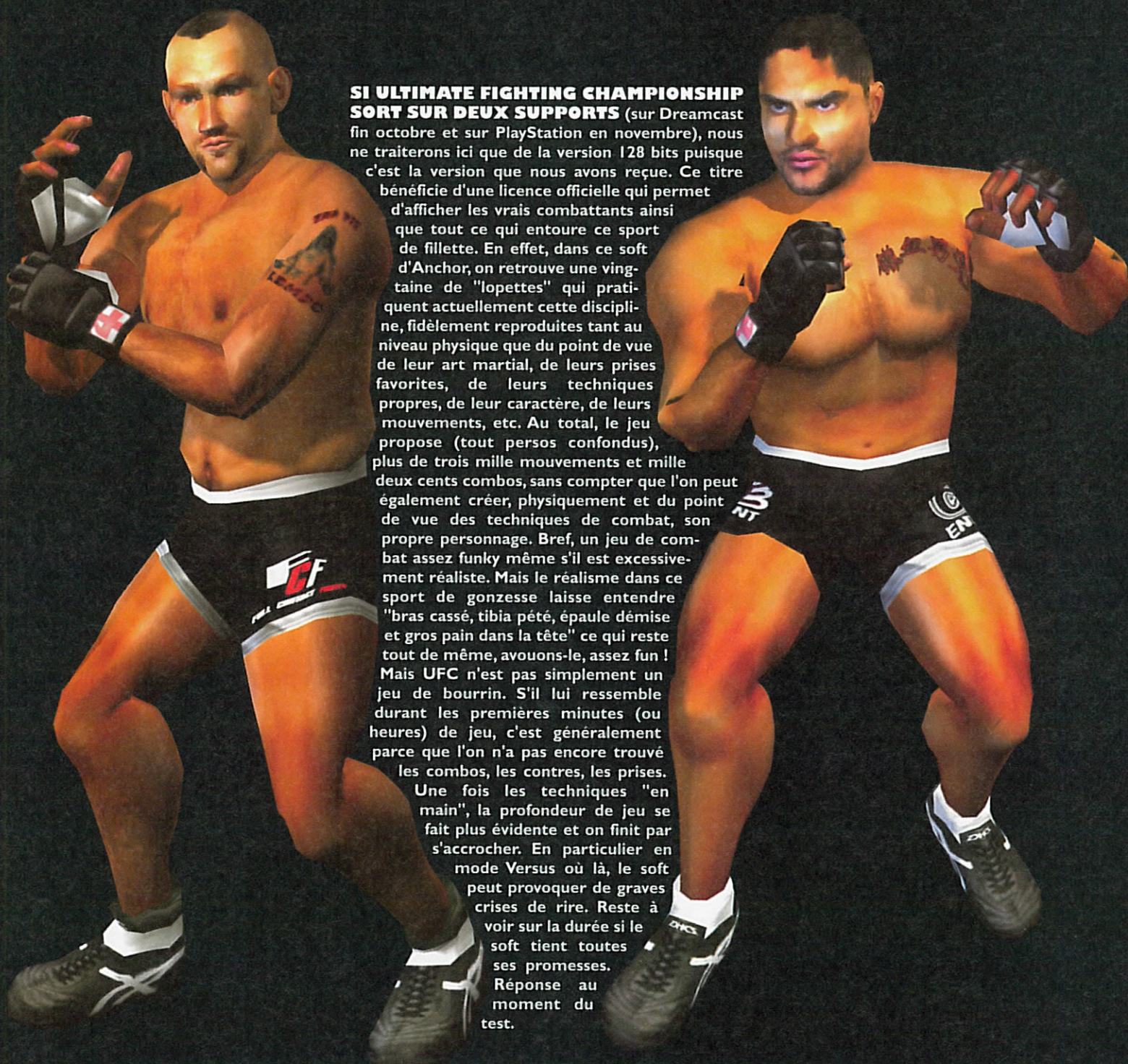
# ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

**MACHINE : DREAMCAST/PLAYSTATION • ÉDITEUR : CRAVE •**

**DISPONIBILITÉ : FIN OCTOBRE**

## SI ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP SORT SUR DEUX SUPPORTS

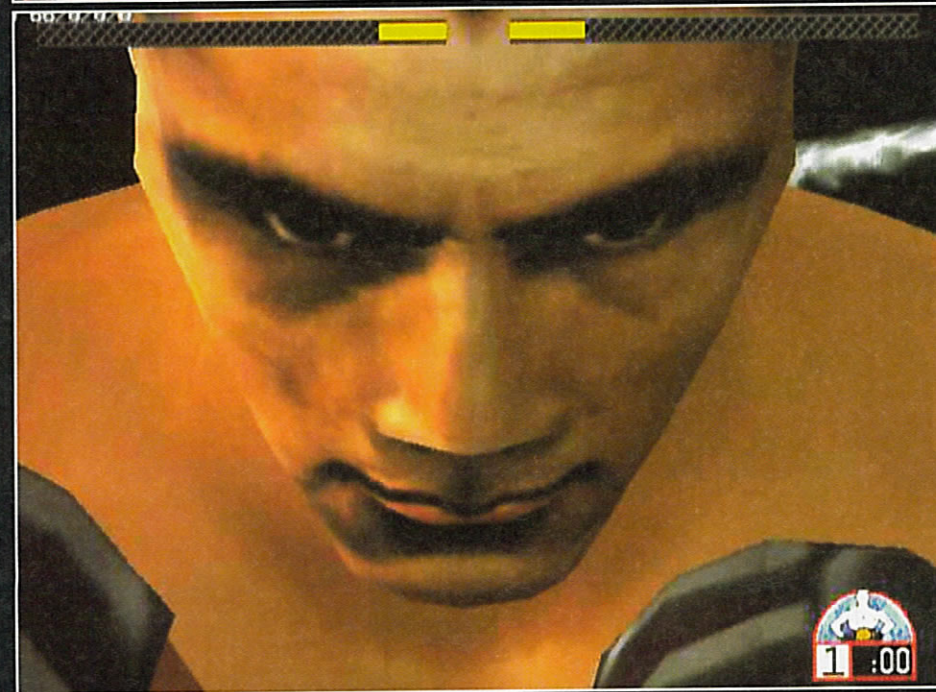
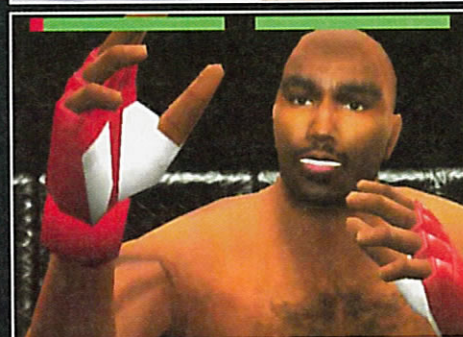
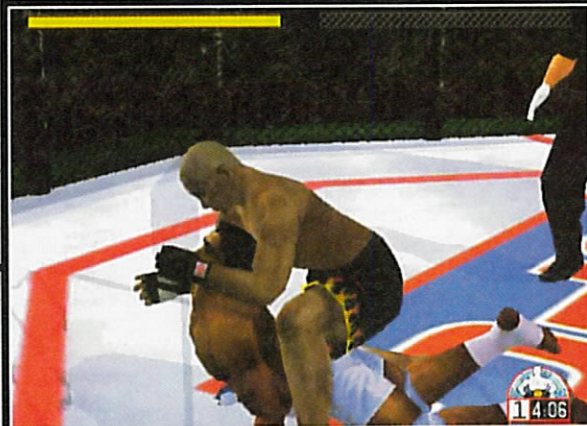
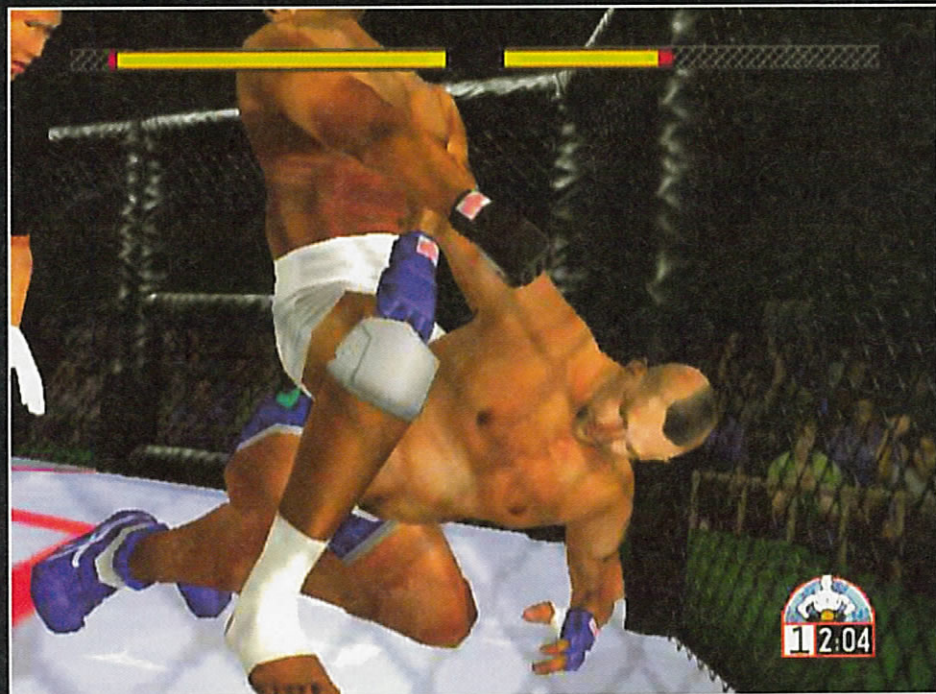
(sur Dreamcast fin octobre et sur PlayStation en novembre), nous ne traiterons ici que de la version 128 bits puisque c'est la version que nous avons reçue. Ce titre bénéficie d'une licence officielle qui permet d'afficher les vrais combattants ainsi que tout ce qui entoure ce sport de fillette. En effet, dans ce soft d'Anchor, on retrouve une vingtaine de "lopettes" qui pratiquent actuellement cette discipline, fidèlement reproduites tant au niveau physique que du point de vue de leur art martial, de leurs prises favorites, de leurs techniques propres, de leur caractère, de leurs mouvements, etc. Au total, le jeu propose (tout persos confondus), plus de trois mille mouvements et mille deux cents combos, sans compter que l'on peut également créer, physiquement et du point de vue des techniques de combat, son propre personnage. Bref, un jeu de combat assez funky même s'il est excessivement réaliste. Mais le réalisme dans ce sport de gonzesse laisse entendre "bras cassé, tibia pété, épaule démise et gros pain dans la tête" ce qui reste tout de même, avouons-le, assez fun ! Mais UFC n'est pas simplement un jeu de bourrin. S'il lui ressemble durant les premières minutes (ou heures) de jeu, c'est généralement parce que l'on n'a pas encore trouvé les combos, les contres, les prises. Une fois les techniques "en main", la profondeur de jeu se fait plus évidente et on finit par s'accrocher. En particulier en mode Versus où là, le soft peut provoquer de graves crises de rire. Reste à voir sur la durée si le soft tient toutes ses promesses. Réponse au moment du test.





## DE CHARYBDE EN SCYLLA ?

Video System, éditeur de jeux vidéo japonais, a signé un accord de trois ans avec Eidos pour la distribution de F1 World Grand Prix 2000 sur PlayStation. Disposant de la licence officielle, ce cru 2000 prévu pour novembre comporte toutes les écuries et les pilotes du championnat. Après une tentative peu convaincante (c'est peu de le dire !) avec les Français de Lankhor, ce sont les Anglais de Eutechnyx qui, cette fois, sont chargés du développement de cette "suite"... Pas de quoi être vraiment rassuré...





## TUEZ-LES TOUS !

Le phénomène Pokémon n'a pas fini de faire des vagues ! Le livre Guinness des records s'apprête à publier dans sa prochaine édition le nouveau record : Pokémon jaune pour Game Boy est, en effet, le jeu Nintendo qui s'est vendu le plus vite dans l'histoire des jeux vidéo aux U.S.A. : plus d'un million de pièces sont parties depuis le 18 octobre dernier...

# TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2

**MACHINE : DREAMCAST • ÉDITEUR : CRAVE • DISPONIBILITÉ : FIN OCTOBRE**

**L'ACCUEIL DU PREMIER TOKYO HIGHWAY CHALLENGE** avait été mitigé. Pour certains, c'était tendance "ras des pâquerettes", pour d'autres, un puissant jeu de bagnoles orienté avant tout vers le tuning. C'est d'ailleurs de cette façon que Crave entend vendre la suite de ce titre qui fut l'un des premiers du genre sur Dreamcast. Une fidélité renouvelée avec le second volet des arsouilles sur le périph' de Tokyo. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, rappelons que ce jeu se base sur des faits réels et a lieu sur les voies rapides qui constituent l'agglomération autour de la capitale japonaise. Soulignons que ces courses entre amateurs existent bel et bien. De la même façon, les conducteurs se lancent des défis en se faisant des appels de phares. Bref, c'est une forme de réalité qui est ici numérisée.

Ainsi, aurez-vous l'occasion de vous livrer à des courses au milieu du trafic avec de nombreux adversaires puisque tous les véhicules sont des concurrents potentiels. En outre, le gros du travail dans ce soft sera de régler, customiser et préparer votre voiture pour la rendre la plus rapide possible. Il ne s'agit donc que d'un jeu de courses au sens traditionnel, comme un Colin McRae ou un jeu de F1. Côté nouveauté, on dénombre maintenant plus de trois cents opposants, des "circuits" bien plus étendus, avec plus de bretelles (environ 160 km) et soixante-cinq voitures disponibles. Affaire à suivre pour les fans du genre...



# MORT THE CHICKEN

**MACHINE : PLAYSTATION • ÉDITEUR : CRAVE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE**

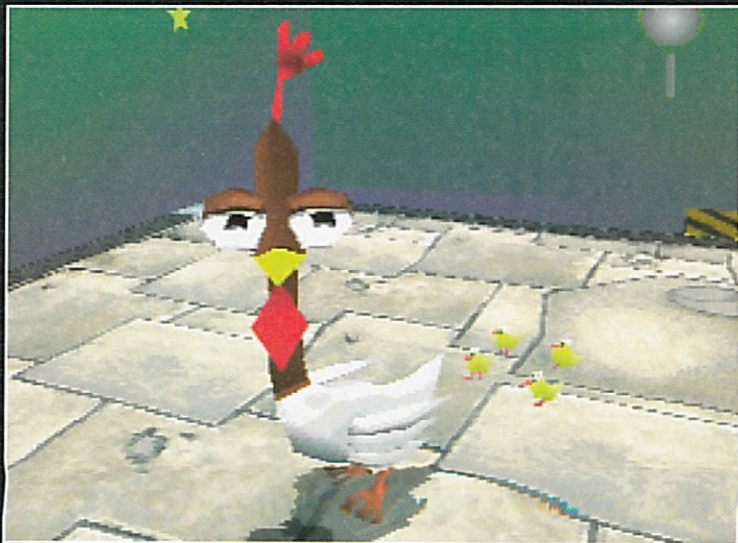
**MORT THE CHICKEN EST UN PETIT JEU** de plateforme/exploration en 3D. Vous y incarnez un petit poulet à l'allure franchement débile qui est à la recherche de poussins dans des niveaux très variés. Chaque stage offre son lot de surprises, de dangers, d'énigmes, de bonus particuliers, etc. Bref, c'est du très classique dans le principe. Ainsi

devrez-vous aller au bout des vingt-trois niveaux que comporte le jeu. Bien sûr, il ne s'agit que d'une preview et l'animation comme le gameplay vont encore subir des améliorations. Idem en ce qui concerne les bugs constatés. Mais dans l'ensemble, au vu du principe de jeu et des graphes à ce stade du développement, Mort the Chicken ne semble pas promis à un brillant avenir commercial. Un bon petit jeu façon "second choix" est possible, mais un hit...



stade du développement, Mort the Chicken ne semble pas promis à un brillant avenir commercial. Un bon petit jeu façon "second choix"

est possible, mais un hit...





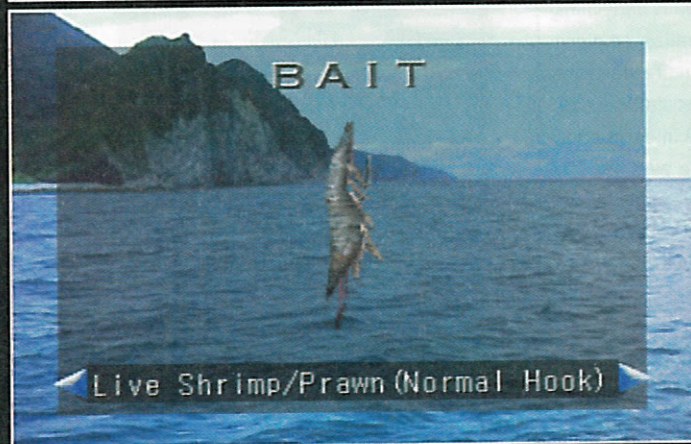
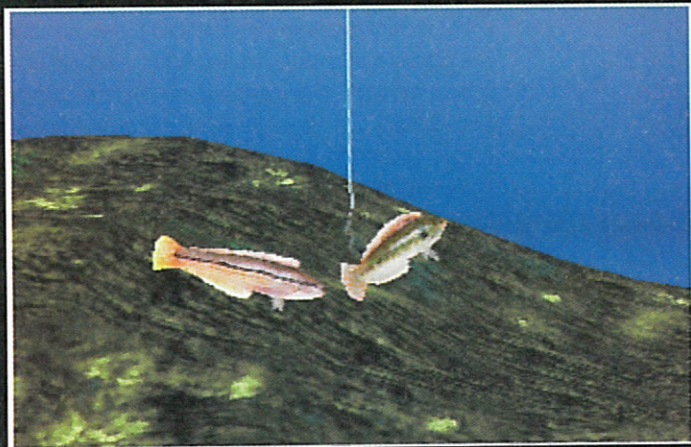
## DEUX GAME CUBE ?

Comme vous le savez, la Game Cube de Nintendo aura une technologie qui pourra être vendue à d'autres fabricants. Matsushita se serait d'ailleurs déclaré intéressé, et serait même prêt à commercialiser un lecteur de DVD Video capable de lire les jeux Game Cube et ce, le jour de la sortie japonaise de la Game Cube (juillet 2001).

# Reel FISHING II

**MACHINE : PLAYSTATION • ÉDITEUR : CRAVE • DISPONIBILITÉ : FIN OCTOBRE**

**CEUX QUI AVAIENT ACCROCHÉ** (ouf, j'ai quand même bien évité le piège du "ceux qui avaient mordus à l'hameçon") au premier Reel Fishing vont se sentir pousser des nageoires avec l'arrivée de sa suite, judicieusement baptisée : Reel Fishing II. On garde la même recette pour un jeu de pêche qui se veut réaliste et on recommence. Le programme est le suivant : choix de l'hameçon, choix du mois de l'année pendant lequel on veut aller taquiner la "poiscaille", choix parmi dix-sept lieux de pêche différents parmi lesquels des sites en eau douce ou en mer, une cinquantaine de poissons différents, etc. Bref, de la belle ouvrage en termes de contenu. En ce qui concerne le contenant, il faut avouer que si certains écrans sont assez magnifiques (notamment les séquences qui bougent génialement face à une mer superbe), d'autres scènes - autrefois en 2D et désormais en 3D - ont déjà beaucoup plus de mal à s'imposer côté esthétique et graphisme. Une réalisation qui semble, pour l'instant, assez inégale en attendant une version définitive que l'on espère au moins meilleure que la première mouture.



# SHeeP

**MACHINE : PLAYSTATION • ÉDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE**



**VOUS SOUVENEZ-VOUS DES LEMMINGS ?** Vous savez, ces petites créatures stupides qu'il fallait sauver malgré elles d'une mort certaine. Eh bien, Sheep ("mouton" en anglais) reprend un peu le même principe. On dispose de quatre personnages qui sont des bergers (dont une bergère) afin de mener à bon port un troupeau de ruminants. Votre but ultime : rejoindre le mythique Mont Mouflon ! Les trente-deux niveaux du jeu, répartis sur huit mondes, pullulent de nombreux obstacles ainsi que de pièges mortels pour vos animaux à laine ! Pour "contrôler" et faire avancer votre troupeau, qui parfois a tendance à se désagréger, il suffit de tourner autour en sorte qu'il progresse dans la direction voulue... évidemment c'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire ! D'autant qu'il existe quatre races de moutons aux comportements différents, et tous ne seront pas aussi dociles que vous le souhaiteriez ! Il faudra jouer avec tactique et ne pas hésiter, le cas échéant, à sacrifier quelques têtes afin de sauver le gros du troupeau... Le temps étant compté, le tout sera d'aller vite sans se précipiter, tout un art ! D'autant plus que de nombreux minijeu annexes, comme libérer des poules par exemple, peuvent vous rapporter des points ou des secondes supplémentaires. Bien entendu, des passages secrets évitent bien des ennuis, encore faut-il les trouver ! Le mode Deux joueurs, qui restait incertain, sera bien de la partie en mode Coopératif, voila une bonne nouvelle ! L'environnement du jeu ne se cantonne pas uniquement aux décors champêtres puisque l'on y retrouve également un monde médiéval, une usine de glace au chocolat, une base spatiale... bref vous ne serez pas au bout de vos surprises ! Très exigeant en matière d'intelligence artificielle, Sheep nécessite encore un peu de mise au point au niveau de la jouabilité. Plus qu'un mois à patienter pour savoir si le résultat final est à la hauteur de nos espérances !



# MATOS MATOS

POUR CE NUMÉRO PARTICULIER, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE FRAPPER UN GRAND COUP DANS CETTE RUBRIQUE MATOS. UNE RUBRIQUE QUE L'ON A CONNUE EN DEUX PAGES, PUIS QUI S'EST RETROUVÉE EN UNE SEULE PAUVRE PAGE EN RAISON DE L'ACTUALITÉ SOFTWARE TOUJOURS PLUS DÉBORDANTE AU FIL DES MOIS. MAIS VOILÀ, LE HARD A SA PLACE DANS NOS VIES, ET PAS SEULEMENT LE SAME-DI SOIR SUR CANAL, C'EST POURQUOI, GRÂCE À DE NOMBREUSES SORTIES AINSI QU'AUX DIVERSES PRÉSENTATIONS FAITES À L'ECTS, NOUS AVONS PU ÉTENDRE NOTRE PAGINATION AFIN D'ÊTRE UN PEU PLUS EXHAUSTIF CÔTÉ MATÉRIEL. ALORS BONNE LECTURE ET BONS ACHATS. AU PASSAGE, JE VOUS REDONNE LA PETITE ASTUCE QUI FAIT DES MIRACLES À L'APPROCHE DE NOËL : ENTOUREZ LE (OU "LES", SI VOUS ÊTES GOURMAND...) PÉRIPHÉRIQUE QUI VOUS INTÉRESSE, ET LAISSEZ CE PLAYMAG NÉGLIGENCEMENT OUVERT SUR CES PAGES DANS LE SALON, À PORTÉE D'ŒIL DE VOS PARENTS. DES FOIS, ÇA MARCHE...



## CONSOLE PIKACHU

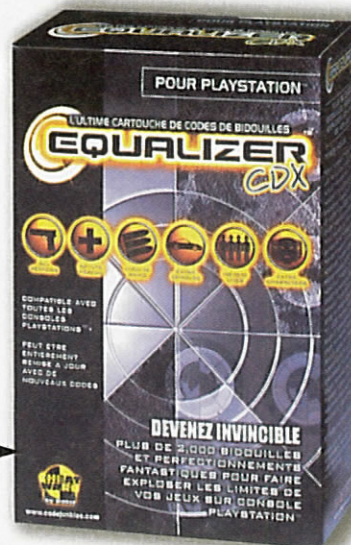
Tchikipoum, Pimkipou, Tchikachikachou, Pikachu (ouf !!!) - la vedette de Nintendo - a plus que le vent en poupe. Pour preuve, cette Nintendo 64 redécoupe (et même repensée) aux couleurs du petit personnage horripilant. Il s'agit donc d'une console relookée : la forme est légèrement différente, les couleurs également, et enfin la petite créature a été moulée dans la coque. Une petite créature dont les joues s'allument au démarrage de la console et dont le pied fait office de bouton Reset. Bien entendu, tous les softs N64 sont compatibles avec cette machine qui est vendue avec une manette, customisée elle aussi, comme on peut le voir sur cette photo.

N64 (800 F environ)

## ACTION REPLAY EQUALIZER

Version PlayStation de l'Action Replay CDX Dreamcast dont on vous parle dans ces mêmes pages, l'Equalizer se place dans le port carte mémoire de votre PlayStation et vous permet d'utiliser plus de deux mille codes déjà intégrés dans cette cartouche. Vendue avec un CD, cette cartouche pourra être remise à jour en rentrant de nouveaux codes trouvés dans la presse ou sur Internet (voir site officiel de l'AR Dreamcast) et elle permettra également - grâce à son "Navigator CD" - d'avoir accès à des fichiers image ou son stockés sur les CD de jeux. Là encore, c'est fiable et relativement clair.

PlayStation (200 F environ)

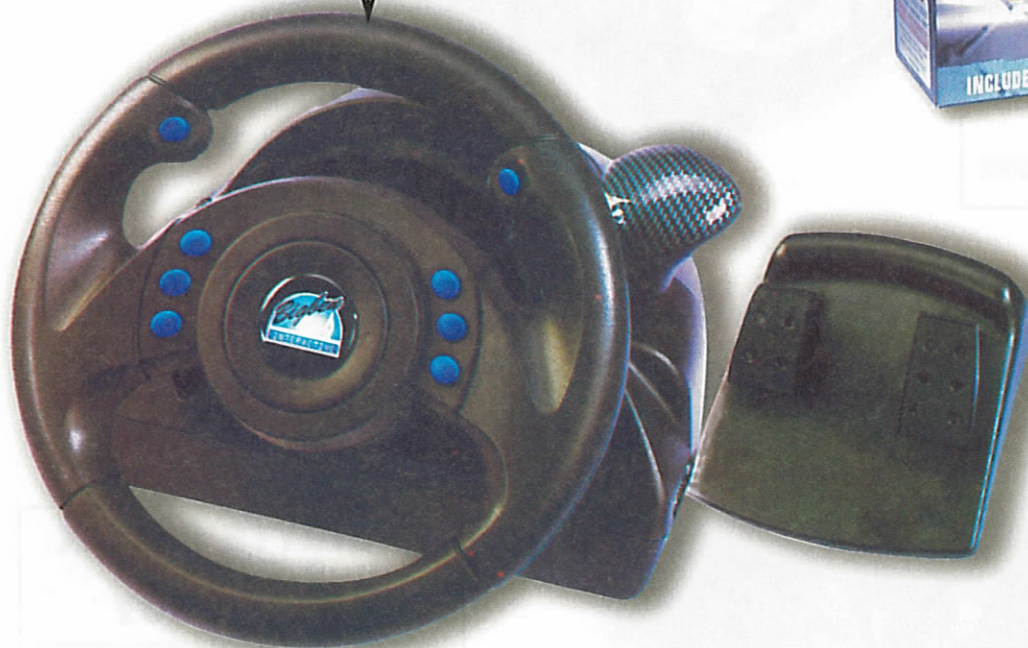




## VOLANT BIG BEN INTERACTIVE

Un très bon rapport qualité/prix pour ce volant compatible PS1 et PS2. Doté de deux moteurs de vibration, de trois modes (digital, analogique et vibrant), de deux types de changement de vitesse (le levier - moyennement accessible - ou les papillons derrière le volant) et de quatre ventouses, ce volant offre une ergonomie tout à fait correcte et un pédalier bien conçu avec une longueur de course correctement dosée et des pédales qui offrent une bonne résistance. Un switch placé sur le côté permet de jouer avec ou sans le pédalier. À noter l'idée marrante d'avoir mis au centre du volant (là où se trouve le logo Big Ben) une pièce ronde de grosse taille qui fait office de croix directionnelle. Du matos de qualité honorable pour un prix franchement attractif.

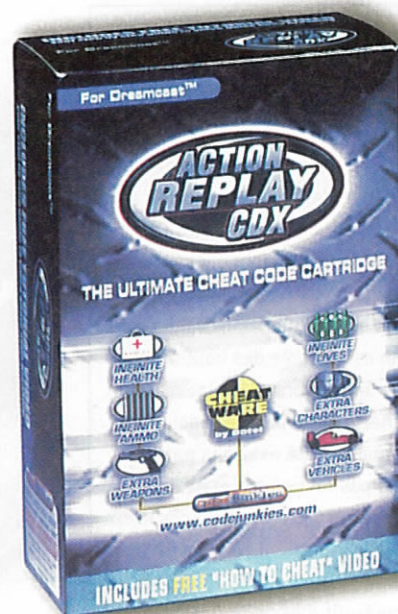
PlayStation 1 et 2 (200 F environ)



## VOLANT FERRARI 360 MODENA

Voici un des produits Thrustmaster présenté à l'ECTS mais que nous n'avons pas eu l'occasion d'essayer. Néanmoins, ce volant doté de la licence Ferrari (il est l'exacte réplique du volant 360 Modena) et compatible avec toutes les consoles de Sony semble d'excellente qualité. Entièrement recouvert d'une matière "gomme" pour une bonne prise en main, il propose un double système d'accélération et de freinage : soit par le pédalier, soit par les leviers placés juste derrière le volant. Grâce aux moteurs vibrants compatibles Dual Shock et Dual Shock 2, on pourra aussi ressentir de grosses vibrations dans les mains. Bref, du matos qui semble fiable, solide et précis pour un prix qui, lui aussi, est assez solide. La qualité, ça se paie...

PS, PS2 et PS One (400 F environ)



## ACTION REPLAY CDX

La première Action Replay pour Dreamcast nous vient de chez Dattel. Bourrée de codes pour une bonne partie des jeux déjà sortis, elle permet aussi de rentrer des codes que l'on pourra trouver dans les magazines ou télécharger sur certains sites comme l'officiel "www.codejunkies.com" par le biais du navigateur dédié à Dreamcast. Une AR vendue avec une cassette vidéo permet de se familiariser avec l'utilisation de la cartouche qui se place dans le port carte mémoire de la manette Dreamcast. De plus, la tonne de codes emmagasinés pourra être archivée par le biais d'une interface relativement claire. En prime, nos tests ont révélé que cette AR fonctionne bien et qu'elle est fiable. Un bon plan.

Dreamcast (350 F environ)



## FREESTYLER BOARD

Une grosse nouveauté Thrustmaster présentée à l'ECTS que, hélas, nous n'avons pas pu essayer. Ce surf - que la forme et la taille rapprochent d'une véritable planche - est destiné aux jeux de glisse sur PlayStation (skate ou snowboard). Équipé de capteurs d'inclinaison afin de simuler les mouvements latéraux, le Freestyler Board tente de retranscrire les sensations du skate ou du snow. Il dispose aussi d'une manette que l'on peut tenir dans une main et qui est équipée des boutons classiques mais on pourra - si on le désire - brancher une manette PS de base grâce au port manette situé sur la planche. Une nouveauté intéressante si la maniabilité est de la partie, si, encore, les possibilités ne sont pas restreintes et si, enfin, le gameplay des jeux ne s'en trouve pas altéré. En tout cas, ceux qui faisaient les démonstrations sur le stand semblaient bien kiffer sur ce matériel. Étant donné la nouveauté du produit et son prix, il est néanmoins impératif d'essayer le Freestyler Board avant de lâcher ses cinq cents balles.

PS, PS2 et PS (500 F environ)



## MANETTE SHOCK 2 RADIO FREQUENCY

Nous avons déjà eu une version PS de ce type de matériel. Du matos d'ailleurs d'excellente qualité dont voici la version compatible avec toutes les consoles Sony. Une manette vibrante (les moteurs sont alimentés par piles), sans fil, dont le signal peut passer à travers les murs ou les meubles et qui permet de jouer jusqu'à sept mètres de sa console. Autant dire que le confort de jeu est au rendez-vous, d'autant plus que l'ergonomie est parfaite (pour qui aime les grosses manettes un peu lourdes). Précisons qu'elles sont entièrement compatibles Analogique, Digital, NegCon, Dual Shock et Dual Shock 2 et que, grâce aux deux canaux, on peut jouer en Multijoueur sans avoir peur de diriger autre chose que son véhicule ou personnage.

PS, PS2 et PS One (270 F environ)





## CARTE MÉMOIRE 4 Mo

Les cartes mémoire dont la capacité mémoire est classique coûtent - pour celles qui ne possèdent pas de petit écran - approximativement cent francs. Cette carte DC-X4 présente l'avantage d'avoir une capacité étendue à 4 Mo (800 blocs répartis par page que l'on peut visualiser grâce à la petite led placée sur le recto de la carte) non compactés, pour seulement le double du prix. Une affaire intéressante d'autant plus que la fiabilité reste sensiblement la même. En prime, cette carte est vendue avec un câble de liaison PC et un logiciel sur CD afin de pouvoir échanger ses records, score et autres sauvegardes avec un autre possesseur de PC. Un échange qui peut également passer par le biais du Net.

Dreamcast (200 F environ)

## CARTE MÉMOIRE 8 Mo

Vous venez de lire le petit texte concernant la carte mémoire DC-X4 ? Eh bien, vous savez d'ores et déjà tout sur la DC-X8 dont il est question ici, mis à part que la capacité est encore doublée (8 Mo réels - non compactés - répartis en 1 600 blocs mémoire) pour cinquante balles de plus par rapport à la DC-X4. Là aussi, la carte est vendue avec un câble de liaison PC et le CD contenant le logiciel utile pour échanger les données d'un PC à l'autre ou par Internet. Choisissez votre camp.

Dreamcast (250 F environ)



## ACTION REPLAY VERSION POKÉMON

La nouvelle cartouche Action Replay pour Game Boy est disponible ! Dans la liste des améliorations, notons que l'ergonomie a été revue à la hausse, que la cartouche offre la possibilité de sauvegarder les codes intégrés, qu'elle possède un moteur de recherche amélioré et qu'elle contient des centaines de codes pour des dizaines de jeux Game Boy et Game Boy Couleur. Ce qui intéressera surtout nos plus jeunes lecteurs, c'est le livret vendu avec la cartouche et qui contient deux mille codes pour jeux Pokémon toutes versions confondues (bleu, rouge, jaune, Pinball et Trading Card game). Pour les bidouilleurs en herbe, la notice explique également comment trouver ses propres codes grâce au générateur de codes. Pourquoi s'en priver ?

Game Boy (230 F environ)



# VIRTUA TENNIS

**JEU, SET, ET MATCH...  
GARANTIS !**

ÉDITEUR : SEGA DÉVELOPPEUR : SEGA SPORTS • GENRE : ARCADE • JOUEURS : 1 À 4 • CONTINUES : OUI • SAUVEGARDE : OUI • DIFFICULTÉ : MOYENNE • AUTRES FORMATS : ARCADE • DISPONIBILITÉ : DISPONIBLE • TESTÉ DANS PLAYMAG 50 • VERDICT : 18/20 JEU DU MOIS

Légitimement ex-æquo avec I.S.S. Pro Evolution dans la catégorie **"empêcheur de boucler en rond"**, Virtua Tennis s'est magnifiquement imposé en qualité de jeu de tennis de référence, et ce pour longtemps ! Tiré d'une borne d'arcade, il n'en est pas moins un titre extrêmement subtil (**tout le contraire du comportement de tous ceux qui ont ici enchaîné déculottées et corrections sévères jusqu'à l'indigestion**), à ce point qu'après sa sortie, un

Focus nous est apparu une nécessité. Sélection naturelle oblige, le fait d'être toujours invaincu à ce jour m'a donc **"promu" au rang de Docteur ès Virtua Tennis** pour expliquer certaines techniques de base et détailler des aspects plus pointus qui, je l'espère, feront de vous aussi des champions intouchables. Seconde satisfaction pour moi, celle d'avoir pu affiner un peu plus mes coups, tout seul dans mon coin, sans devoir sacrifier au "gavage" de victimes alentour, **en mettant ça sur le compte du boulot !** Qui a dit "égoïste" ?...

STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE



## SERVIR

### LA JAUGE DE PUISSANCE

Au moment où vous amorcez votre service (soit avec A pour une frappe sèche, ou avec X ou B pour une balle plus "enroulée"), un cartouche vertical apparaît près du serveur et se remplit progressivement de jaune, puis de rouge une fois à son maximum (l'inscription MAXI apparaît alors) ; cela, afin de permettre le dosage de la vitesse et de la force de frappe. Évidemment, un service lancé lorsque la jauge est à peine entamée donnera plus facilement lieu à une balle flottante arrivant derrière le filet qu'à une balle profonde à la limite du carré de service. Sachez enfin que, tous joueurs confondus, la célérité des services varie en moyenne de 160 à 245 km/h.

### S'OUVRIER LES MEILLEURS ANGLES

Comme il est impossible d'expliquer un à un tous les types de service possibles, nous nous en tiendrons aux deux plus courants : celui sur la ligne de milieu de court et celui près du couloir. Notez, de plus, que les explications tiennent compte de la position par défaut du serveur, et qu'il va vers la gauche de l'écran.



### SUR LA LIGNE DE MILIEU DE COURT

- Long et fort : mettre la direction haut-droite quand la jauge vient d'apparaître, la maintenir et appuyer sur A au niveau maximum.



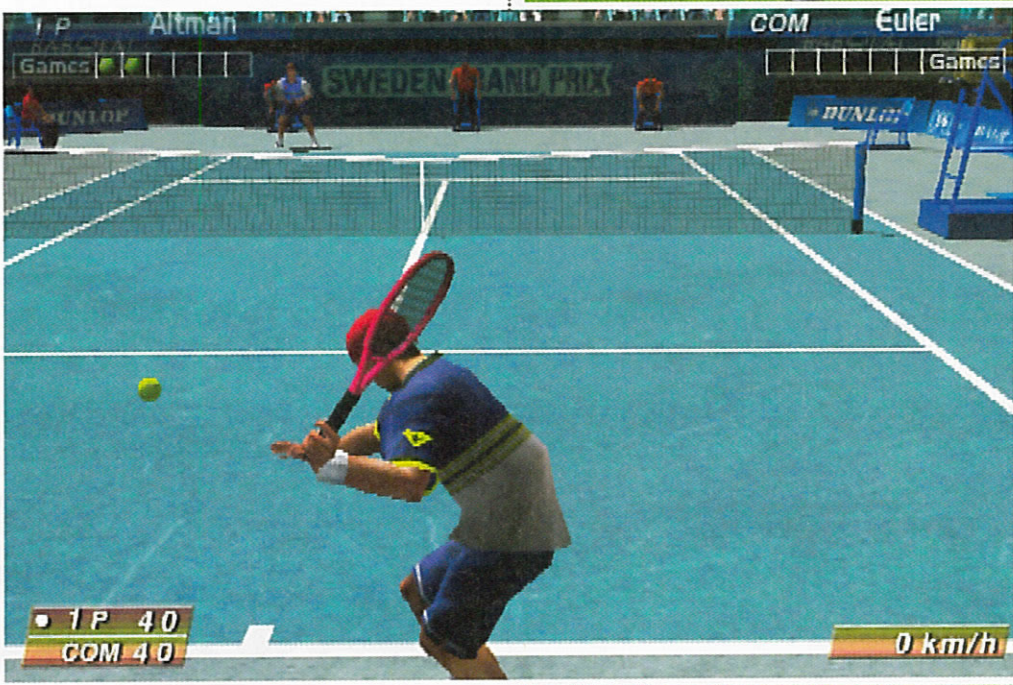


- Long et faible : même commande, seul le bouton appuyé change pour X ou B.
- Court et fort : mettre la direction bas-droite quand la jauge est quasiment aux trois quarts, la maintenir et appuyer sur A au niveau maximum.
- Court et faible : même commande, seul le bouton appuyé change pour X ou B.

### PRÈS DU COULOIR

- Long et fort : mettre la direction haut-gauche quand la jauge vient d'apparaître, la maintenir et appuyer sur A au niveau maximum.
- Long et faible : même commande, seul le bouton appuyé change pour X ou B.
- Court et fort : laisser monter la jauge au maximum, puis mettre et maintenir la direction bas-gauche tout en appuyant sur A.
- Court et faible : mettre la direction bas-gauche lorsque la jauge est remplie aux trois quarts, maintenir et appuyer sur X ou B.

### UNE SIMPLE CUILÈRE POUR TOUT COUVERT ? INSUFFISANT...



Comme un certain Michael Chang face à Lendl, vous pouvez, vous aussi, oser le service à la cuillère. À déconseiller sur un match sérieux, car son efficacité est loin de convaincre.

### QUAND VOUS ÊTES AU BAS DE L'ÉCRAN

Direction bas-A-X appuyés simultanément et maintenus un instant.

### QUAND VOUS ÊTES EN HAUT DE L'ÉCRAN

Direction haut-A-X appuyés simultanément et maintenus un instant.

### À SAVOIR

Le timing étant particulièrement serré pour réussir ce service, vous pouvez opter pour la technique du "j'appuie plusieurs fois de suite sur la direction et les boutons". D'autre part, dès que vous voyez que le service à la cuillère ne se déclenche pas, rattrapez le coup en laissant monter la jauge pour délivrer un tout autre service parmi ceux proposés précédemment. Enfin, en vue "à la troisième personne", agissez comme si vous étiez au bas de l'écran.

### PEAUFINER SON RETOUR



Pour ceux qui sont fâchés avec les échanges interminables de fond de court, abrégé un point sur un retour gagnant revêt un intérêt certain. Toutefois, parvenir à ce résultat requiert une concentration et une rigueur substantielles. Voici donc quelques recommandations sur ce qu'il convient d'éviter et de faire, point par point, avec diverses déclinaisons.

### SUR UN SERVICE COURT

- 1/ Avancer jusqu'à la ligne horizontale,
- 2/ Armer sa frappe en maintenant A,
- 3/ Immédiatement après, suivre le déplacement de l'adversaire, puis choisir entre :

- faire une balle coupée décroisée (direction bas-gauche ou droite en appuyant de nouveau sur A) qui agit comme un amorti,
- décroiser son coup, mais avec une balle longue et puissante (même manipulation mais changer la direction bas par la direction haut),
- ou pousser l'humiliation en tentant le lob si le serveur tente de venir à la volée (direction haut-gauche ou droite avec le bouton X ou B, et sans temps de préparation).

### SUR UN SERVICE LONG

S'avancer légèrement au-dessus de la ligne de fond de court, répéter les points 2 et 3, puis choisir entre :

- la frappe puissante sur la ligne du couloir la plus proche de l'endroit où a servi l'adversaire (obligation de préparer le coup et de faire une balle longue),
- ou bien agir comme sur une balle courte, en décroisant suffisamment avec une frappe puissante et longue, qui d'ailleurs sera encore plus efficace sur un service long.

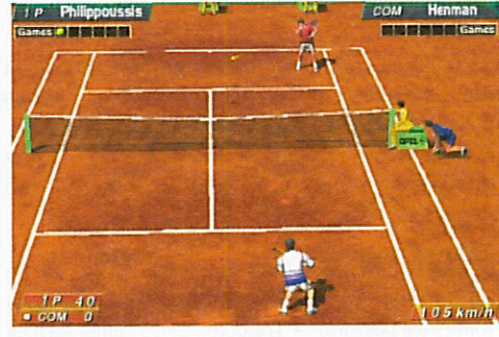
### ASTUCES À CONNAÎTRE

Si juste avant la réception vous vous apercevez que vous êtes mal placé et qu'en outre le coup armé risque de vous "figer", annulez-le en appuyant simultanément sur A et X. Servez-vous en même temps pendant les échanges normaux.

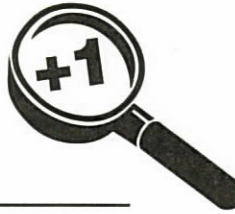
### MAÎTRISER LA VOLÉE POUR NE PAS S'EN PRENDRE UNE...

### LES SMASHES

S'il renvoie tant bien que mal une frappe de "mule" ou s'il est gêné par une balle arrivée à hauteur d'épaule, votre rival peut fort bien exécuter une balle très aérienne, similaire à un lob. Automatiquement, votre joueur est placé sur la même ligne que la balle, sitôt la phase ascendante de cette dernière terminée. Pour smasher et remporter le point, vous n'avez plus qu'à appuyer sur A en optant pour une trajectoire courte ou longue suivant vos desirata. Il arrive







et facile de gagner... Fin des échanges de "pongistes" au filet ou arme du désespoir lorsque l'on est pris de vitesse, le lob ne demande que peu de technique pour être accompli avec succès. À faire impérativement en version "longue", l'unique exigence est de le réaliser en gardant une distance de moitié entre l'adversaire et vous (en considérant que la surface totale du court a comme valeur 1). Plus simplement, ne lobez qu'à partir du milieu de votre partie de court et que si le futur lob se trouve dans la zone comprise entre le milieu de son espace de jeu et le filet. En situation défensive, fiez-vous aussi au bruit si particulier de la balle sur la raquette, pour revenir vite fait en fond de court et transformer un lob en un smash revanchard.

## COMMENT DÉBLOQUER LES DEUX PERSOS CACHÉS DU JEU ?



pourtant que les smashes échouent, soit en finissant dans le filet, soit en ne se déclenchant même pas car la balle continue sa course loin derrière vous. Dans le premier cas, astreignez-vous à ne faire des smashes courts que lorsque vous êtes dans la partie supérieure du court (entre la grande ligne horizontale et le filet). Pour le second cas de figure, afin d'assurer le coup préparez-vous à smasher que si la balle vient du fond de court. Autrement dit, évitez de rester bêtement là où l'ordinateur vous place, si le coup est parti depuis le milieu de court adverse ou d'un endroit encore plus proche du filet, mais effectuez fissa un repli stratégique.

### LES LOBS

Réalistes ou pas, les lobs sont à Virtua Tennis ce que les penaltys sont à I.S.S. : un moyen bas

### MASTER

Jouez en mode Arcade, en niveau de difficulté normale, et remportez les cinq tournois sans perdre un seul jeu, donc sans recommencer un match perdu, pour rencontrer Master au terme de la finale. Notez que vous pouvez rendre la tâche plus aisée en ne faisant que des matches d'un seul jeu. Vous pourrez alors jouer avec Master en Exhibition ou en Arcade, qui est à mon avis, de loin, le meilleur des dix-huit tennismen du jeu.

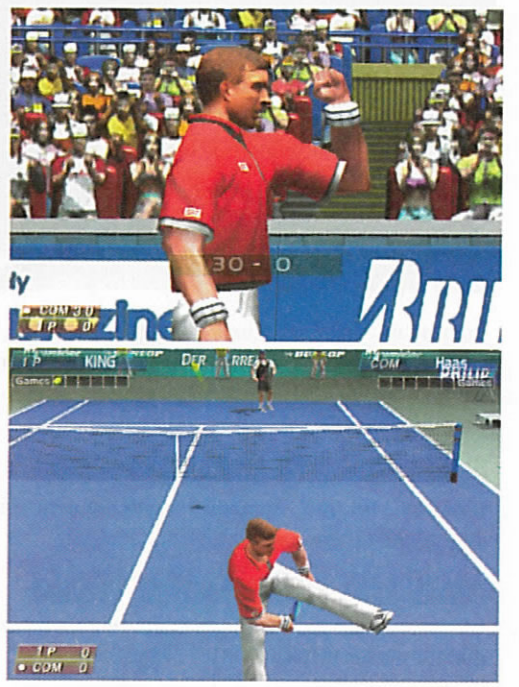
**POINTS FORTS :** Vitesse de déplacement • Se relève très vite • Rattrape quasiment tout dans toutes les positions • Trajectoires de balles serrées • La meilleure force de frappe de tous les joueurs.



### KING

Finissez les vingt-deux tournois et les vingt-quatre entraînements du World Circuit en tant que premier mondial. Vous pourrez alors affronter soit King en simple, soit King et Master en double. Remportez ce dernier match et King sera jouable lui aussi en Exhibition et en Arcade. Présenté comme le joueur parfait, King reste cependant pour moi un chouïa en dessous de Master, bien qu'il évolue un poil plus vite sur le court.

**POINTS FORTS :** Très (trop ?) rapide • Se relève très vite • Bataille sur chaque balle.





le mag fun des 8-13 ans

N°11  
19F

# Kids' mania

MENSUEL - OCTOBRE 2000 www.loisir.net

CADEAU EXCLUSIF

**4 Tazos  
Pokémon**

LES PREMIÈRES IMAGES  
DU NOUVEAU FILM  
ET 14 PAGES DE POKÉ INFOS



**BD, un festival de héros !**  
KID PADDLE, CÉDRIC, MÉLUSINE,  
L'AGENT 212, LES PAPARAZZI,  
PASSE-MOI L'CIEL, POPYRUS...

**Halloween**  
PRÉPARE DÉJÀ TA FÊTE

PLAYSTATION - GAME BOY - NINTENDO 64  
**JEUX VIDEO**

**Pokémon Snap**  
Photographie les Pokémon par surprise !  
NINTENDO 64  
**International Track & Field Summer Games**  
GAME BOY COLOR  
PLAYSTATION  
DES SUPER JEUX !

REPORTAGE : VISITE LE PLUS GRAND SALON DE JEUX VIDEO EN EUROPE  
21 tests, plus de 200 trucs et astuces, et plein d'infos...

19 F - 2,9 EUROS • BELGIQUE 130 FB • LUXEMBOURG 130 FL • DOM 23 F • Tom 450/850 CPF • Suisse 5,70 FS • CANADA 5,95 \$ CAN

En vente chez ton marchand  
de journaux

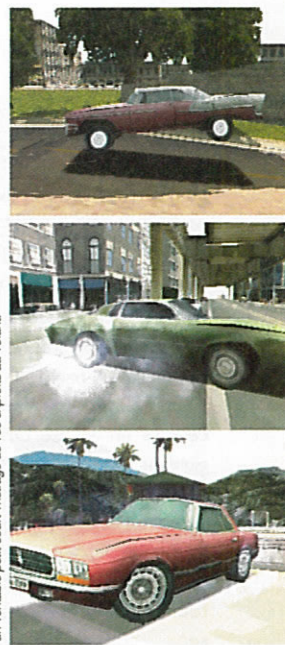


#

TOP SECRET







Les Replay's offrent toujours - et même plus qu'avant - la possibilité de réaliser un véritable petit court-métrage de vos exploits au volant.

D R I V E R 2

# Au pays de Huggy

Tanner, **FLICAILE**, mafia, bagnoles, **EMBROUILLES**, couverture, enjoliveurs, tôle froissée, parrain, suspensions (très) souples, soupçons, San Francisco, pneu éclaté, **TRAFIC, DROGUE**, mission secrète, dérapage, **VOL**, crissements, **COUPS DE FEU**, New York, parking, syndicat du crime, répondeur, tuyaux, coupe afro, etc., etc., etc. Tel était le programme de Driver. **UN PROGRAMME FUNKY** qui nous laisse autant de bons souvenirs que les épisodes de Starsky et Hutch. Avec Driver 2, tout cet univers "flic infiltré" à la sauce 70's nous revient sur PlayStation. Une sauce **QUI PREND BIEN** avec, même, quelques bribes de nouveauté...

## IL YA

UN PEU MOINS D'UN AN, LE JEU DE L'ÉTÉ AVAIT ÉTÉ DRIVER SUR PLAYSTATION. UN TITRE À L'AMBIANCE ORIGINALE, très pompée sur les séries et films des années 70 à tendance grondement de moteur et poursuite en agglomération. Un jeu qui a d'ailleurs remporté un vif succès sur console grâce à l'équation "conduite couillue" + infiltration d'un flic dans la mafia. Le tout servi par le biais de missions relativement variées et non linéaires concoctées par l'équipe de Reflection Software connue par-dessus tout pour ses deux Destruction Derby sur la machine de Sony. Bref, des spécialistes de la bagnole, et notamment de la bagnole en

carrosserie salement amochée et tutti quanti. Une habitude que l'on trouve d'ailleurs assez bonne tant que cela ne concerne que les jeux vidéo et que l'on retrouve bien entendu dans ce nouvel épisode des aventures de Tanner, LE FLIC AU DOUBLE JEU QUI SE FAIT PASSER AUPRÈS DES PARRAINS DE LA PÈGRE POUR UN FIDÈLE DE LA PIEUVRE.

### Double jeu par Edmonson #

Qui mieux que Martin Edmonson, le boss de Reflection Software himself, pouvait nous faire une présentation complète du jeu ? Résultat : c'est ce dernier qui a fait le voyage jusqu'à Paris afin de nous expliquer en détail le fonctionnement du jeu ainsi que le déroulement du développement. **UN DÉVELOPPEMENT QUI AURA PRIS** >>>



Lorsque Tanner est à pince, voilà ce que ça donne. Notez au passage la gestion de l'ombre du personnage.





PLUS D'UNE ANNÉE POUR VENIR À BOUT DE CE TITRE QUI REPREND LE PRINCIPE D'UNE PREMIÈRE MOUTURE TOUT EN Y AJOUTANT DES ÉLÉMENTS NOUVEAUX.

Une recette désormais éprouvée dans le monde du jeu vidéo et qui justifie parfois un achat, et d'autres fois non. Voyons donc ce qu'il en est de Driver 2, en gardant présent à l'esprit que, de toutes façons, les annonces faites ne sont pas forcément définitives et que la version que nous avons eu l'occasion de voir tourner est loin d'être celle qui sera commercialisée. Mais voyons déjà les nouveautés annoncées et constatées lors de la présentation.

Pour commencer, ceux qui ont joué à Driver 1 se souviennent certainement de ces grandes agglomérations constituées de routes parallèles et perpendiculaires. EH BIEN TOUT ÇA, C'EST TERMINÉ : PLACE AUX VIRAGES !

### Tanner au volant, la mort au tournant ?

# EH OUI, DANS DRIVER 2, EN LIEU DE PLACE DE CES AVENUES AUX FORMES CUBIQUES, ON TROUVERA DÉSORMAIS DES AGGLOMÉRATIONS AUX VIRAGES ARRONDIS. Ce sera la première grande nouveauté de cette mouture, avec quelques autres normes de circulation qui seront moins basiques que dans le premier. Autre grand changement dans le déroulement de Driver, la possibilité pour Tanner de descendre de voiture pour monter dans une autre. En effet, un peu à la façon d'un GTA, le flic de choc pourra à sa convenance sortir de sa voiture et choisir un autre véhicule. Le nombre d'engins étant énorme, cela laisse supposer un très vaste choix de moyens de locomotion qui ira de la simple bagnole au bus sco-

laire en passant par le camion, le pick-up, le car, etc. Bref, tout ce qui circule à l'écran pourra être "réquisitionné" par Tanner, et ce, dans les quatre niveaux du mode Undercover (Chicago, Havana, Las Vegas, Rio). Autant dire que vous pourrez froisser de la tôle puisque, dès que votre engin sera fracassé, il suffira de prendre une voiture neuve pour continuer... VOILÀ DONC POUR LA SECONDE GRANDE NOUVEAUTÉ, QUI DEVRAIT OUVRIR BON NOMBRE DE NOUVELLES PERSPECTIVES DANS LE JEU.

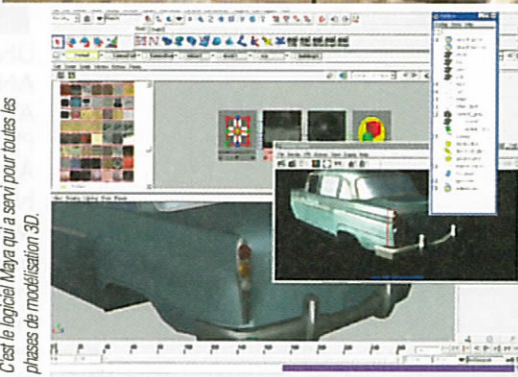
### Cinématiques cinématographiques

# Autre amélioration notable : le système des missions. Dans le premier, on avait toujours le choix - par le biais du répondeur de Tanner, sur lequel se trouvaient des messages indiquant les missions - entre plusieurs possibilités. DRIVER 2 OFFRE UN SYSTÈME DE MISSIONS LÉGÈREMENT DIFFÉRENT PUISQUE L'ARBORESCENCE DE CELLES-CI SE FERA AUTOUR DE MISSIONS CENTRALES QUI FERONT AVANCER LE SCÉNARIO. On aura donc des missions principales qui vous permettront de suivre l'intrigue de près (et même d'y participer), mais aussi des missions plus secondaires. Puisque nous en sommes au scénario, sans le révéler (réservons la surprise), sachez qu'il vous sera dévoilé à travers les nombreuses cinématiques du jeu. Si le premier Driver procédait de la même façon, on a néanmoins le souvenir de cinématiques statiques et franchement pas terribles. Dans ce volet, elles devraient être de meilleure qualité du point de vue graphique (davantage de gros plans, visages plus détaillés et mieux animés), de la mise en scène (inspiration très "Tarantinienne") et du jeu

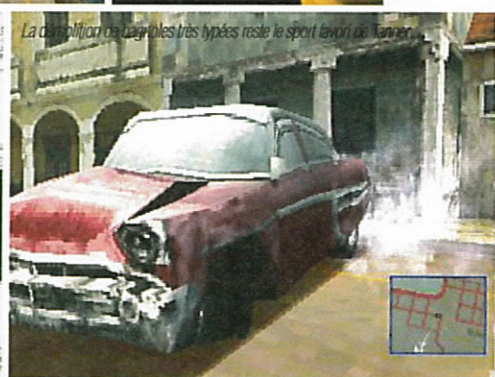
Un poncif du premier Driver ainsi que des séquences de poursuites au cinéma : le virage à fond la gomme et hop, l'enjoliveur part vivre sa vie ailleurs...



Dans Driver 2, tous les véhicules à l'écran peuvent être réquisitionnés par Tanner, il suffit de se servir. Ainsi pourra-t-on conduire des voitures mais aussi des pick-up, des autobus, des camions, des cars scolaires, etc.



C'est le logiciel Maya qui a servi pour toutes les phases de modélisation 3D.



La disposition de voitures très typées reste le sport favori de Tanner.



Une cascade digne des meilleurs épisodes de "Shérif, fais-moi peur".





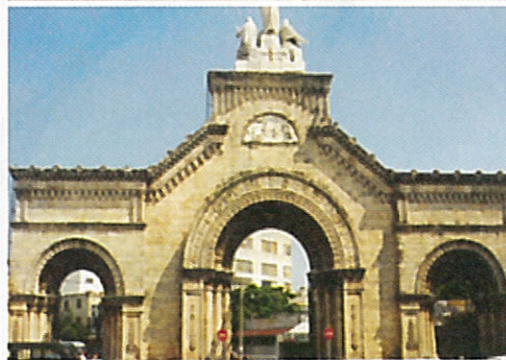
(les voix off ont été enregistrées "live" pour plus de cohérence et de fluidité dans les dialogues). SI L'ON EN CROIT CE QU'IL NOUS A ÉTÉ DONNÉ DE VOIR, IL EST VRAI QUE LES AMÉLIORATIONS SONT FLAGRANTES MÊME SI CE N'EST PAS ENCORE LA PANACÉE.

**À plusieurs, c'est meilleur** # SIGNALONS, POUR EN FINIR AVEC LES VOIX, QUE, COMME POUR LE PREMIER, LES DÉVELOPPEURS ONT FAIT APPEL À LA VOIX D'ANTONIO FARGAS (HUGGY-LES-BONS-TUYAUX DE "STARSKY ET HUTCH") POUR UN PERSONNAGE. Enfin, au rayon des (vraies) nouveautés, les développeurs de Reflection Software nous ont gâtés avec un mode Multijoueur. En effet, en plus du mode Undercover (mode Aventure) dans lequel vous mènerez une enquête tout au long des missions du jeu, en plus également des petites épreuves supplémentaires en mode Solo (poursuites, larguer les flics, course en temps limité), le soft vous donnera accès à plusieurs modes Multijoueur. L'écran sera alors splité en deux afin de vous permettre de vous livrer à diverses épreuves de démolition de la voiture de l'autre. Des poursuites bien alléchantes, même si la réalisation souffre un peu de cet écran divisé. Pour finir, sachez enfin que le système de Replay, déjà fort abouti dans le premier avec la possibilité de réaliser son minifilm, est toujours au programme et qu'il a même été amélioré. On pourra donc revoir ses performances de pilotage sauvage sous tous les angles et avec un système de caméra excellent, digne d'une mise en scène cinématographique. À CELA, AJOUTONS LA

*Le mode Deux joueurs se décline en plusieurs modes de jeu différents : poursuites, destruction, course au chrono, etc.*

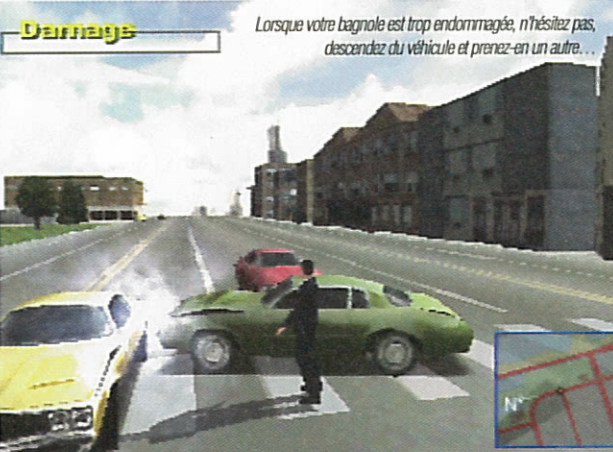


*Pour tous les décors du jeu, d'innombrables photos ont été utilisées. Parfois même très fidèlement, comme cette porte de La Havane intégrée telle quelle dans le jeu.*



POSSIBILITÉ DE FAIRE PLACER LA MAP COMME BON NOUS SEMBLE DANS LE COIN DE L'ÉCRAN, CELLE DE PLACER LE JEU DANS UNE PLAYSTATION 2 POUR OBTENIR DES MEILLEURS GRAPHES (MAIS PAS PLUS RAPIDES) ET NOUS OBTENONS UN TITRE QU'IL NOUS TARDE DE VOIR DÉBARQUER. RENDEZ-VOUS TRÈS BIENTÔT...

MARCO VEROCAÏ



*L'équipe de Reflection au grand complet.*



## "LICENCED MUSIC IN A FILM STYLE"

CONCERNANT LES MUSIQUES DE DRIVER 2, MARTIN EDMONSON NOUS A ASSURÉS QU'IL S'AGIRA DE VÉRITABLES MORCEAUX DÉJÀ EXISTANTS. "LICENCED MUSIC IN A FILM STYLE", QU'IL NOUS A DIT ! IMMÉDIATEMENT APRÈS, IL NOUS A PRÉCISÉ QUE, À LA FAÇON DES FILMS DE TARANTINO, DRIVER 2 PROPOSERA UNE BO COMPOSÉE DE VIEILLES CHANSONS PAS TRÈS CONNUES DES ANNÉES 70. UNE BO FUNKY, SOUL, TYPÉE, QUI DEVRAIT S'INTÉGRER À MERVEILLE À L'AMBIANCE DU JEU.

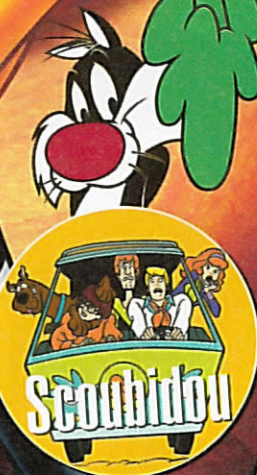


N°2 NOUVEAU

Bimestriel Septembre/Octobre 2000



# maxi TOONS



**196 PAGES DE RIRE!**

**25 FRANCS**

BELGIQUE 175 FB  
LUXEMBOURG 175 FL  
SUISSE 7 FS  
DOM 28 F  
LIBAN 40 F  
MAROC 38 D  
POLYNÉSIE 600 CPF

En vente

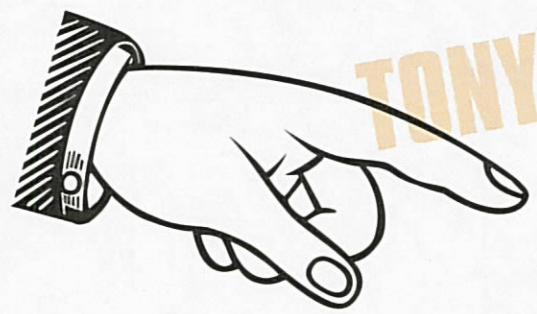
chez ton marchand de journaux

LOONEY TUNES, les noms des personnages, leurs représentations et leurs insignes sont des propriétés et des marques commerciales de Warner Bros. © 2000. SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera © 2000.



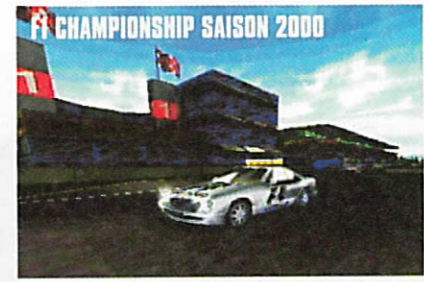
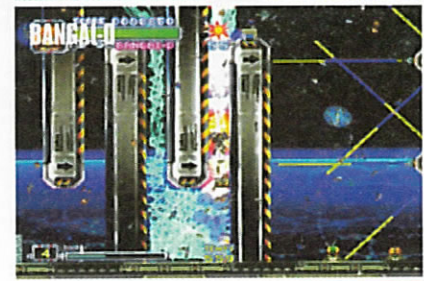
PLAYTEST

INGAID DAVE MIRRA FREESTYLE BMX F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

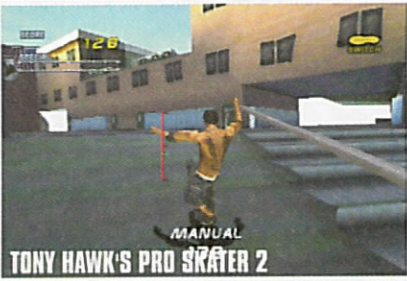
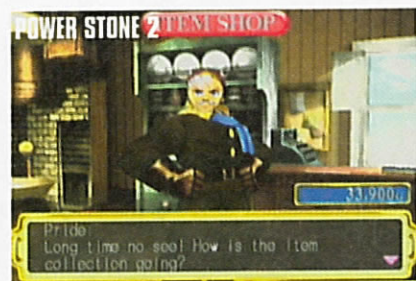
Après un numéro 50 complètement déjanté du point de vue des tests, voici une situation exceptionnelle pour un numéro de septembre, le numéro 51, qui sera au contraire **le mois de la diète**, puisque seulement treize jeux sont testés ci-après. Remarquez que cela nous aura permis d'augmenter considérablement la partie news du magazine, d'autant que l'actualité était, de ce côté, beaucoup plus fournie. Rappelons enfin, que **Playmag va prendre quelques mois de vacances** pour la nouvelle formule (voir Édito) et que, durant cette période, vous pourrez néanmoins trouver tous nos futurs articles, et plus, sur le Web à l'adresse suivante : <http://www.loisir.net/>. **Désolé encore une fois, pour ceux à qui le mag actuel plaisait tel quel,** mais promis, la nouvelle formule sera bien meilleure et surtout collera plus à la nouvelle tendance. À bientôt sur le Net pour les uns, dans la prochaine formule du mag pour les autres.



- AEROWINGS 2 : AIRSTRIKE
- ALIEN RESURRECTION
- BANGAI-O
- DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
- F1 CHAMPIONSHIP SAISON 2000
- FORMULA ONE 2000
- ISS 2000
- MOTO RACER WORLD TOUR
- MR DRILLER
- MUPPET MONSTER ADVENTURE
- POWER STONE 2
- RC DE GO !
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Dreamcast	NOTE 12/20	page 130
PlayStation	NOTE 12/20	page 142
Dreamcast	NOTE 14/20	page 128
PlayStation	NOTE 04/20	page 142
PlayStation	NOTE 15/20	page 138
PlayStation	NOTE 14/20	page 138
Nintendo 64	NOTE 15/20	page 144
PlayStation	NOTE 15/20	page 124
PlayStation	NOTE 12/20	page 144
PlayStation	NOTE 13/20	page 144
Dreamcast	NOTE 17/20	page 134
PlayStation	NOTE 08/20	page 146
PlayStation	NOTE 17/20	page 118

AEROWINGS 2: AIRSTRIKE





# JEU DU MOIS





# TONYHAWK'S PROSKATER 2

PlayStation

**Aussi à l'aise dans les airs que sur console,** Tony Hawk s'est taillé une réputation de compétiteur intouchable que ses concurrents successifs n'avaient jusqu'ici pas inquiétée. **Du moins, jusqu'à l'arrivée toute récente** de Grind Session sur PlayStation, qui, de challenger inattendu est devenu la nouvelle référence du genre car plus orienté grand public et bénéficiant d'options de jeu inédites. **Un statut enviable et précaire** à la fois, puisqu'à peine un mois après ce coup d'éclat audacieux, ce vieux lion de Tony s'est finalement décidé à revenir à la charge. Et lorsque l'on sait ce dont est capable une bête blessée - même si c'est dans son orgueil - on peut s'attendre à voir **du sport de haute voltige !**

**POUR L'ÉQUIPE DE NEVERSOFT ENTERTAINMENT,** la conception de Tony Hawk's Pro Skater 2 a revêtu un caractère doublement périlleux, notamment en raison de l'approche de Shaba Games qui, à travers son Grind Session, a non seulement pallié certains "oublis" du modèle original, mais aussi amené des idées maison particulièrement bien trouvées. Pour ainsi dire mis au pied du mur, les développeurs se devaient alors de sublimer leur concept en opérant d'abord une évolution suffisante d'une version à l'autre, et parallèlement, de trouver à leur tour des facteurs novateurs sans prendre la voie facile qui consiste à simplement "s'aligner" sur le nouveau mètre étalon de la discipline... Autrement plus galvanisée que s'il ne s'était agi que de se succéder à elle-même, la nouvelle mouture du faucon des Skateparks s'est véritablement donné tous les outils pour fondre avec maestria sur son objectif premier : la reconquête de sa gloire passée. Pour ce faire, la maîtrise d'œuvre ne pouvait évidemment pas souffrir d'une demi-mesure générale, comme c'est bien trop souvent le cas lors de séquelles d'énormes hits. La résultante de tout ceci est un remaniement, du fond à la forme, mené de main de maître sur la quasi-globalité des éléments propres à ce type de jeu, duquel ressortent, plus que tout, une richesse et une liberté d'action presque humiliantes pour la concurrence...

## TYPÉ "JEUN'S" POUR LES "JEUN'S", AVEC UN... LIFTING

Alors que le temps écoulé entre la sortie des deux opus n'est environ que d'un an, la réalisation de Tony Hawk's Pro Skater 2 a tout de même vu quelques-uns de ses points effectuer un bond en avant flatteur. Pour s'en convaincre, on retrouve en première ligne

de ceux-ci l'habillage visuel, certes invariablement dans la même veine graphique sur les grandes lignes, mais qui, à y regarder de plus près, s'est tout de même doté de menues améliorations. La mue la plus significative concerne le travail sur les textures, permettant avant tout de reconnaître au premier coup d'œil chacun des treize riders du départ, par leur faciès et corpulence mieux respectés ou encore leur garde-robe sensiblement étoffée et fidèle jusque dans les moindres détails (à l'image du crâne sur le sweat-shirt de Jamie Thomas). En outre, et malgré la persistance de ce satané brouillard dû aux limites de l'affichage 3D, les niveaux participent également de la même grande tenue, retrouvée aussi bien dans la gamme étendue des couleurs choisies qu'au niveau de la variété des éléments constituant les décors, ces derniers étant d'ailleurs tous en interactivité totale. Pour ce qui est de la flatterie auditive, la sélection habituellement issue des scènes trash-punk et alternative est dynamisée de plus belle

par des tracks hip-hop d'anthologie. Le remix démoniaque de Anthrax et Public Enemy sur "Bring The Noise", le récent "Guerilla Radio" de Rage Against the Machine, de même que "Pin the Tail on the Donkey" de Naughty By Nature, œuvrent de concert à constituer une ambiance unique et distillent à merveille leur flot de BMPs tour à tour. Couplés à ces rythmes hétéroclites, discrets pour la plupart, les effets sonores servent au mieux le jeu, avec entre le bruit de raclement au freinage et celui de souffleries ainsi que d'autres machineries activées, les incontournables chapelets d'insultes (in English please, mais heureusement à peine censurés), des chauffeurs de taxis visiblement obnubilés par votre génitrice : c'est un régal de poésie moderne !



### DÉVELOPPEUR :

NEVERSOFT ENTERTAINMENT

ÉDITEUR : ACTIVISION

MACHINE : PLAYSTATION

GENRE : SKATE

JOUEURS : 1 À 2

CONTINUES : OUI

SAUVEGARDES : OUI

DIFFICULTÉ : MOYENNE

AUTRE FORMAT : NON

DISPONIBILITÉ : FIN SEPTEMBRE

PRIX : ENVIRON 400 F

GRAPHISMES : 16/20

ANIMATIONS : 18/20

SON : 17/20

MANIABILITÉ : 16/20

DURÉE DE VIE : 16/20

INTÉRÊT : 15/20

NOTE  
17/20

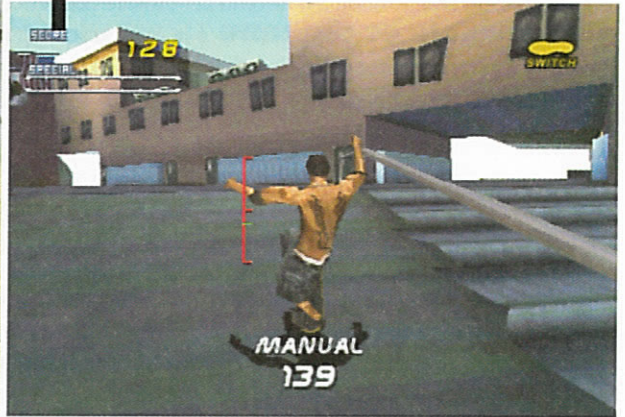




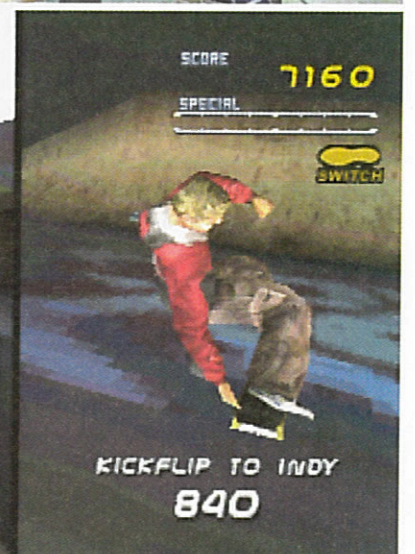
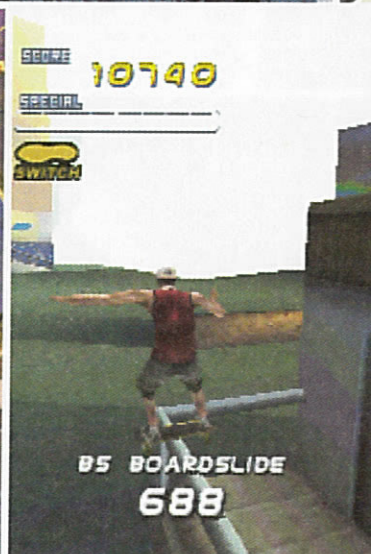


Ah, le célèbre 900 de Tony ! Exécutable uniquement à haute altitude, sa difficulté réside surtout dans la réception souvent douloureuse...

Voilà donc le Manual à l'œuvre. Ici présenté dans sa forme classique, il peut être réalisé en équilibre sur les roues avant.



Dans le niveau de l'école : une porte, dans un premier temps fermée, donnera ensuite sur une gigantesque piscine couverte, idéale pour totaliser des points.



Au tout début du niveau de l'école, faites un Wall Riding sur la cloche à droite, puis poursuivez sur la plate-forme en l'air et vous pourrez atteindre un joli pactole plus loin.



**NOLIMITMAN, ONLYTHE SKY !**

Pour la santé morale des riders en manque de tricks, en parallèle du lifting sur la forme, Neversoft a allègrement dépassé les espérances les plus folles en termes de jouabilité et d'intérêt. À la base de la montée en puissance phénoménale de ce fond sans lequel Tony Hawk ne pourrait se démarquer du lot, il y a, bien sûr, l'agencement des niveaux, il est vrai peu nombreux mais aux dimensions babyloniennes ; et ce, pas simplement en termes de superficie à couvrir au sol ou en Grind sur un toit d'immeuble, mais aussi

et surtout par leur nature à élever le niveau du gameplay jusqu'à un palier jusqu'alors inconnu par la combinaison de maints atouts ayant trait tant aux caractéristiques pures des skaters qu'aux variations de figures réalisables. Afin de pouvoir quasiment quadrupler le nombre de tricks de chaque rider (pour les flips, les grabs, les tricks au coping, et les spéciaux), le style "all-around" (polyvalent) a rejoint le Street et le Vert. Mais les deux innovations majeures ici introduites sont le Manual, un mouvement à exécuter au sol (bas-haut ou haut-bas rapidement), et le Wall Riding (évolution sur les façades d'immeubles ou autres supports à la verticale) qui, si ils sont correctement placés dans une succession de tricks, peuvent donner un enchaînement de folie, constitué au mieux de cinquante manœuvres distinctes ou non d'affilée, pour atteindre un score en points ahurissant, de nature à rendre les combos de la version antérieure subitement dérisoires. D'ailleurs, la conception des parks a été structurée en ce sens, enrichie avec pertinence de passages secrets à découvrir, de minizones bonus pour lesquelles il faut effectuer un mouvement spécifique (les Gaps), le tout n'ayant finalement pour freins que la dextérité du joueur et son imagination ! Et ce n'est pas tout... Ajoutez à cela l'éditeur de Park ultime qui compte plus de cent pièces réparties en classe (rampes,

bowls, sols, plates-formes...) pour matérialiser ses lubies ou modifier un des cinquante environnements témoins présents, la création et gestion de A à Z de votre skater perso, du look dont les caractéristiques se retrouvent dans tous les domaines (réception, vitesse, rotation, Ollie, Aerial...), pour obtenir, à peu de chose près, la concrétisation faite jeu vidéo pour tout rider dans l'âme.

**LA SKATOLOGIE PARTONYHAWK2: CATRICK D'OUROU... ?**

Bref, et en dépit de la barre placée relativement à bonne hauteur par Grind Session, Tony Hawk's Pro Skater 2, par l'ensemble de ses qualités intrinsèques citées précédemment, recouvre son état de grâce qui lui sied si bien. Et encore, sans avoir évoqué les nouvelles animations de chute, le gain de fluidité de l'animation, la souplesse accrue des commandes, uniquement par manque de place en ces pages... Autrement, et plus pour pinailler que pour véritablement mettre un doigt sadique sur quelques maladroites rencontrées, voici brièvement ma liste personnelle de doléances et contrariétés. Débutons par l'omission (répétée...) d'une caméra pour visualiser les environs immédiats, je passerai ensuite au mode Deux joueurs, lequel, hormis le classique Graffiti, ne présente qu'un intérêt réduit, bref des peccadilles de seconde zone nullement préjudiciables au plaisir du jeu. En conclusion, Neversoft Entertainment,

par cette refonte exemplaire exécutée consciencieusement, rend une copie quasi irréprochable, dans laquelle les nouveaux venus ainsi que les experts se retrouveront tous aux côtés ou dans les baskets de l'unique homme à mener à terme un 900 (rotations aériennes de 900 degrés !!!), le mythique, le king of the kings : sa seigneurie Tony Hawk.

**STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE**

**L'avis de MARCO**

Bon, d'après Steph', c'est le meilleur, d'la balle et tout et tout... Bon, il est indéniable que le premier avait déjà un putain de charme et du fun à revendre. En outre, la version Dreamcast nous en a foutu plein la gueule. Mais cette nouvelle version n'apporte - à mon sens - pas assez de nouveautés pour être réellement enthousiasmante. Malgré tout, je ne pourrais m'empêcher de dire du bien de Tony car, comme le souligne Steph', ce gars-là doit bien avoir un petit quelque chose d'italien avec un prénom pareil...

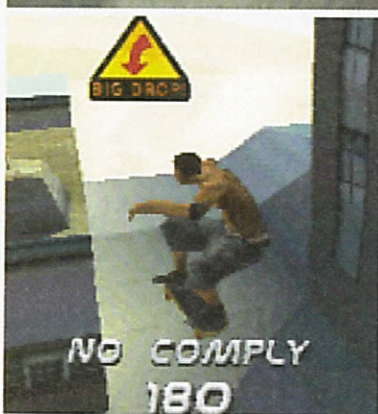






Le plus impressionnant de tous les tricks au Copping, le Gymnase Plant défie ouvertement les lois de la physique.

À New York, un des objectifs du niveau est de grinder sur les rails du métro. Encore faut-il les trouver, éviter les rames, assurer sa réception, chaleur, chaleur.



### L'avis de HO

Plus beau que son prédécesseur du même nom, musicalement plus abouti, plus maniable, Tony Hawk's Pro Skater 2 ne s'est, en plus, pas contenté de suivre la masse mais a également su renouveler le genre, notamment avec de nouveaux types de mouvements (Manual et Wall Riding) ou tout simplement l'enrichir en proposant un éditeur de niveau bien sympathique. Bref, Tony Hawk 2 mérite amplement le détour pour qui cela intéresse.





**COMPARATIF**

LES PLANCHES DE SALUT DES RIDERS VIRTUELS

**1 - TONY HAWK SKATEBOARDING 2 (PS)**  
*peut effectivement recommencer à regarder de haut ses émules, sans dorénavant se soucier de l'arrivée d'un hypothétique prétendant au titre. Meilleur en l'essentiel, revisité presque de fond en comble, il est indispensable pour tout vrai fan de glisse qui se respecte.*

**2 - GRIND SESSION (PS)** *s'il n'a tenu le trophée de champion que pour quelque temps, c'est le titre conseillé aux réfractaires des manips tordues et aux timings réglés à la nanoseconde. Malgré une durée de vie moyenne et une approche plus arcade, on y revient cependant avec un certain plaisir.*

**3 - TONY HAWK SKATEBOARDING (PS-DC)**, *est celui qui est à l'origine de l'émergence du skate sur console. Quelque peu dépassé mais encore bien trippant et plus long que Grind Session, il demeure, à prix intéressant s'entend, un titre exceptionnel à acquérir si possible.*

**LES +**

Un fun sans borne  
 Réalisation de premier ordre  
 Création de perso et de Park intéressants  
 De la Zique à trick

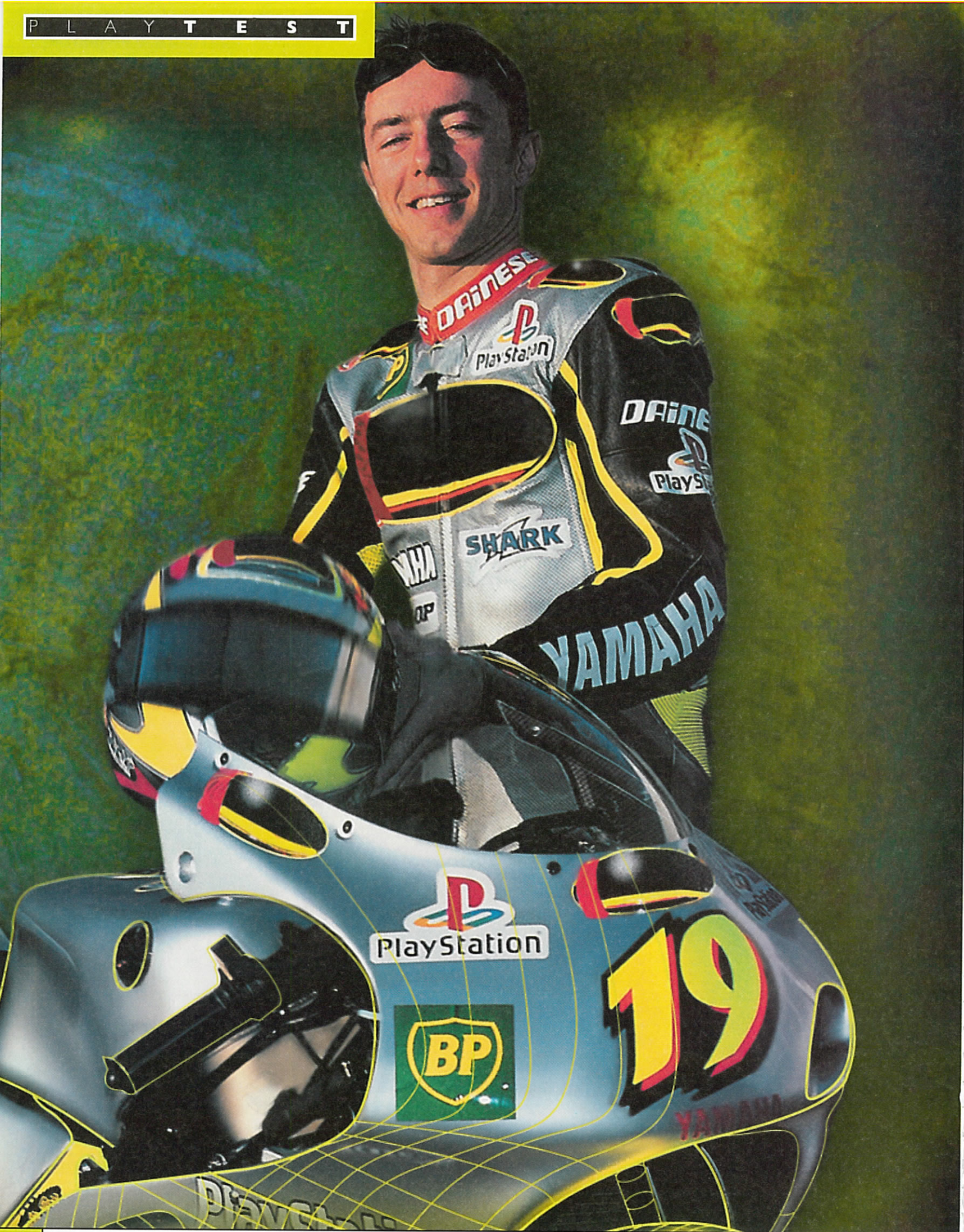
**LES -**

Toujours pas de vue subjective  
 Vraiment limité à deux joueurs

**L'avis de PASCAL**

Cette suite ne décevra certainement pas les amateurs du premier opus ! Avec quasiment quatre fois plus de figures et des graphismes améliorés, Tony Hawk 2 est tout simplement le meilleur jeu de skate jamais créé. Un petit bijou vraiment bluffant !







# MOTORACERWORLDTOUR

PlayStation

Après un Moto Racer 2 qui, finalement, n'apportait pas grand-chose au premier de la série, les Français de Delphine Software récidivent avec un troisième volet dont l'orientation semble légèrement différente. En effet, avec ce Moto Racer World Tour, on bascule dans un jeu qui se veut plus réaliste, sur divers points, que les précédents. Ce sont les fans de deux roues qui vont être contents...

**A**VEC MOTO RACER 1, DELPHINE SOFTWARE avait frappé un grand coup. Enfin un jeu de bécane qui tient la route, si j'ose dire ! Avec ce troisième opus qui met en scène les pires chacals du bitume, le développeur/éditeur réitère en nous proposant un jeu qui garde les ingrédients qui en ont fait le succès tout en modifiant un peu son principe. Si les deux premiers softs étaient à ranger sans aucune hésitation dans la catégorie arcade/fun, ce nouvel épisode apporte une touche de réalisme supplémentaire. Un réalisme qui se reflète autant dans les décors (enfin de vrais circuits comme Suzuka, l'île de Man, le Stade de France pour une épreuve de supercross diabolique, etc.) que dans les animations (les mouvements des engins et des pilotes ont été retravaillés) ou encore dans le gameplay (le pilotage est beaucoup moins arcade qu'auparavant et plus varié en fonction des réglages ou de la cylindrée). Bref, outre un moteur 3D entièrement réécrit, toutes ces nouveautés viennent agrémenter ce Moto Racer World Tour.

## MAIS CEN'EST PAS TOUT...

Des nouveautés déjà assez alléchantes en soi puisque le jeu offre des graphes honnêtes, une animation franchement réussie (notamment les mouvements des pilotes et des bécanes) ainsi qu'une sensation de vitesse proprement hallucinante surtout si l'on considère les courses en 500 cc (ne parlons même pas de l'épreuve cachée du Dragster ou de la vitesse carrément diabolique et surréaliste). Dommage que l'on doive subir parfois les petits désagréments dus à quelques ralentissements, saccades, ainsi que pas mal de petits bugs graphiques. Quoi qu'il en soit, Moto Racer World Tour nous régale d'une réalisation correcte mais surtout d'un gameplay plus orienté simulation. En particulier, en ce qui concerne les épreuves sur piste où la collaboration d'Olivier Jacque (actuellement en tête du championnat du monde en 250 cc) se fait positivement sentir. Le pilotage demande un soin très particulier des trajectoires, et un dosage très pointu de la puissance de votre moteur. À noter que dans cette mouture, vous aurez accès à quelques paramètres pour régler votre deux-roues (longueur des rapports, pneus, suspensions, etc.) afin de peaufiner votre pilotage.

## UN PILOTAGE TOUJOURS DIFFÉRENT

Bref, si la prise en main est rapide, la véritable maîtrise des pistes et de vos divers tonnerres mécaniques demandera déjà plus de temps et d'entraînement. Et oui, dans la réalité, chevaucher une 250, une 500, une motocross ou une sportive n'implique pas la même façon de tourner le guidon et d'accélérer. Dans Moto Racer World Tour, on retrouve ces différences de façon singulière et lorsque l'on passe d'un bolide caréné de 250 cc à un autre de 500 cc, on sent une grande différence de poids, une maniabilité différente, une puissance tout autre... Il en est de même en ce qui concerne les tout-terrain même si ces différences se font légèrement moins sentir. Je ne vous parle même pas du Dragster ou du trial où - là encore - un temps d'adaptation sera nécessaire pour éviter les grandes gamelles dignes du livre des records ! En résumé, le gameplay de Moto Racer World Tour a été travaillé et offre une excellente profondeur de jeu ainsi qu'un plaisir de pilotage franchement grisant notamment sur piste. À tout cela, ajouter quelques autres nouveautés qui concernent plutôt les modes de jeu.

## À LA MANIÈRE DE CHEZ NOUS...

On trouve, bien sûr, les grands classiques : course simple, championnat cross ou championnat sur piste (chaque victoire permettant de valider de nouveaux circuits et, au final, de débloquent des modes cachés), mode Deux joueurs pour se la donner en écran splité avec un pote, Time Trial, Entraînement. Mais ce qui est vraiment intéressant et nouveau au regard des précédents volets, ce sont évidemment les fameux modes cachés. Au fil de vos victoires en championnat, vous pourrez alors découvrir les joies de la bourre, allongé sur un dragster qui tourne sur un anneau, mais aussi les sensations extrêmes du freestyle sur une piste appropriée (on pourra se livrer à un chouette concours de figures aériennes

**DÉVELOPPEUR :** DELPHINE SOFTWARE  
**ÉDITEUR :** SONY  
**MACHINE :** PLAYSTATION  
**GENRE :** COURSE  
**JOUEURS :** 1 À 2  
**CONTINUES :** NON  
**SAUVEGARDES :** OUI  
**DIFFICULTÉ :** DIFFICILE  
**AUTRE FORMAT :** NON  
**DISPONIBILITÉ :** SEPTEMBRE  
**PRIX :** ENVIRON 350 F



**GRAPHISMES :** 13/20  
**ANIMATIONS :** 15/20  
**SON :** 14/20  
**MANIABILITÉ :** 16/20  
**DURÉE DE VIE :** 15/20  
**INTÉRÊT :** 15/20

**NOTE**  
**15/20**











Pour un départ canon, appuyer sur l'accélérateur et le boost en même temps juste au moment où les feux s'éteignent.



Si le motocross en extérieur est intéressant, le supercross en indoor est déjà plus pénible.

Chaque écurie se distingue par ses couleurs mais aussi par les caractéristiques de sa moto qui nécessiteront un pilotage approprié.



Le mode Deux joueurs offre la possibilité de se livrer à des duels en écran split sur tous les circuits du jeu.

Outre les trois vues extérieures, il y a cette vue cockpit ainsi qu'une vue façon "roue avant".

## COMPARATIF

### À FOND LES GANELLES

**MOTO RACER 1 (PS) :** Avant Moto Racer World Tour, Moto Racer 1 était LE jeu de bécanes sur PlayStation. Très axé arcade, il offre des courses en sportive et en tout-terrain très fun, même si pas hyper réalistes.

**SUZUKI ALSTAR EXTREME RACING (PS) :** Techniquement pas génial, ce jeu d'Ubi se réfugie derrière sa licence Suzuki pour sauver les meubles. Oubliez toute notion de réalisme, ici c'est de l'arcade pure (genre piloter une GSX-R sur le sable fin d'une plage...) mais grosses sensations ou fun.

**ROAD RASH 3D (PS) :** Road Rash sort du genre "course de moto" pour filer discretos vers le genre "baston à moto". Ici, on se tire des bourres en ville et on se castagne à coups de chaîne à vélo au milieu du trafic. Un jeu qui a ses inconditionnels depuis ses débuts sur 16 bits mais qui a vieilli...

## LES +

Les modes cachés  
La variété de pilotage entre les catégories et les cylindrées  
Vitesse d'animation vertigineuse

## LES -

Quelques saccades et ralentissements  
Collisions pénibles avec les adversaires

## L'avis de STEPHANE

Ne comptez pas sur moi pour dire que Moto Racer World Tour m'a bluffé ou déçu, de toute façon je n'en attendais pas grand-chose... À vrai dire, ce troisième opus offre à mon goût des évolutions bien trop superficielles pour pallier diverses déficiences que j'abhore depuis le premier (graphes pauvres, jouabilité mal équilibrée, fun absent...). En clair, trop prévisible et enfermé dans ses travers, c'est plus un produit marketing peaufiné (merci Olivier Jacque...) qu'une suite convaincante que nous livre Delphine Software... Déçu non. À bout de patience, oui !



# BANGAI-O

Dreamcast

Lorsque Virgin a pris le parti d'éditer un jeu de la trempe de Bangai-O, **il l'a fait en dépit de toute réalité commerciale**, et certainement à l'adresse des nostalgiques d'une époque, celle de l'âge d'or du shoot'em up située entre le début et le milieu des années 90. **En ces temps, le succès d'un jeu de ce genre reposait** autant sur une réalisation de qualité que sur une difficulté très prononcée. Si le premier intervenant est toujours largement d'actualité, c'est au détriment du second que s'est faite **l'évolution vers le marché de masse**. Un mal pour un bien en somme, qui de facto a fait des vieux briscards de la discipline des laissés-pour-compte, contentés en de rares circonstances. C'est pourquoi, l'occasion de renouer avec la bonne vieille alchimie de l'efficacité dans la simplicité de la vieille école du shoot offerte par Treasure via Bangai-O est de ces invitations qui ne se refusent pas, **d'autant que le défi à relever est au moins équivalent** à celui d'un Gunhed (PC-Engine) ou d'un Aso II (Neo-Geo) d'antan.

DÉVELOPPEUR : TREASURE

ÉDITEUR : VIRGIN

MACHINE : DREAMCAST

GENRE : SHOOT

JOUEURS : 1

CONTINUES : OUI

SAUVEGARDES : NON

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

AUTRE FORMAT : NINTENDO 64 (IMPORT)

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 400 F

GRAPHISMES : **15/20**

ANIMATIONS : **17/20**

SON : **14/20**


MANIABILITÉ : **16/20**

DURÉE DE VIE : **17/20**

INTÉRÊT : **15/20**



NOTE  
**14/20**

 **POUR UN RETOUR**, selon lui, aux fondements mêmes du shoot'em up, Bangai-O débute très fort en instaurant une représentation graphique pour le moins osée, puisqu'elle repose exclusivement sur l'utilisation d'une 2D des plus académiques. Pourtant, en portant un regard plus appuyé aux décors de fonds "plaqués" à l'ancienne comme une tapisserie, aux différents sprites animés ou non, on s'aperçoit rapidement que tous font preuve d'une même finesse dans les traits et d'un nombre important de détails visuels. En complément, la gamme de couleurs employée s'inscrit tout à fait dans le ton de l'univers futuriste. Par sa capacité à ne pas mettre plus en avant un objet à l'écran qu'un autre, exception faite, bien sûr, de votre Mecha, ce jeu parvient à fournir à l'ensemble une certaine harmonie, qui intervient alors pour le joueur sous la forme d'une lisibilité optimisée en vue d'une meilleure gestion de ses déplacements. D'autre part, pour arriver à la finalité de chacun des quarante-quatre niveaux du jeu (l'antre d'un boss), il faut évoluer à travers des dédales de chemins avant de trouver le bon passage, en prenant aussi le temps de chercher les indispensables bonus dissimulés ça et là, d'où l'adoption judicieuse d'un scrolling multidirectionnel "libre" souple et réagissant au quart de tour. Jusque là, vous en conviendrez, les ténors de la vieille garde ont eu plus de raisons de bomber le torse que de pâlir devant Bangai-O. En continuant sur cette lancée, la sélection des personnages et leurs caractéristiques sont en apparence aussi minimalistes que le reste. Seulement deux Mechas différents sont pilotés soit par Gavroche soit par Jade (le frère et la sœur héros loufoques d'un jour), dont le seul arsenal à disposition se résume à un tir et à une sorte de concentration spéciale déclinée de l'offensive primaire. Et toute la singularité explosive de Bangai-O tient quasiment de ce principe si simple et jouissif du "méga-shoot" nettoyeur d'écran auquel rien ne résiste...

## LE SHOOT AVEC DES COMBOS À L'INTÉRIEUR DU DÉDANS

Pour faire court et bien, sachez tout d'abord que l'attaque de base du Mecha de Gavroche consiste en

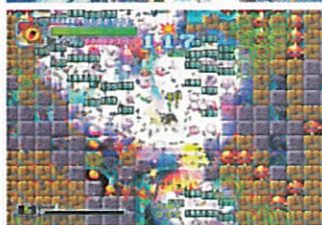
une rafale de missiles à tête chercheuse, que celui de Jade envoie des lasers bleus rebondissant sur les parois des niveaux, et que leur super attaques respectives modifient ces tirs en augmentant "simple-ment" le nombre et la cadence des projectiles envoyés. Seulement, toute l'ingéniosité du système de combos introduit vient de l'interaction constante entre les deux types d'attaques disponibles, en se basant d'abord sur le nombre de cibles détruites successivement (robots, tourelles, voitures, bâtiments...), immédiatement comptabilisées près de votre barre d'énergie, ce qui augmente par la même une autre jauge représentant votre réserve de puissance nécessaire au déclenchement des super attaques, dans une limite de cinq emmagasinées simultanément. L'action prend alors un léger tournant stratégique, car façonné à l'ancienne, le jeu met en scène des vagues, que dis-je, des tsunamis d'ennemis, de tirs, d'explosions, d'effets pyrotechniques affolants, tous si pressants et oppressants qu'au bout du compte il vous faut tenir bon le plus longtemps possible et choisir le moment décisif pour lancer votre contre-offensive de choc, laquelle s'illustre alors par un incroyable feu d'artifice mortel qui emplit parfois la totalité de l'écran dans une débauche graphique inqualifiable tant elle est monstrueuse ! Quant à la complémentarité des aptitudes de Gavroche et de Jade - la variété des niveaux, impliquant par exemple des tirs à rebond pour atteindre un faisceau laser inaccessible ou l'intervention des missiles guidés pour traverser les remparts protégeant un boss - elle est tout sauf secondaire, si bien qu'elle accentue sur le final la profondeur de l'ensemble. En définitive, Bangai-O reprend avec originalité et justesse le flambeau des institutions dont il s'inspire en partie, avec un bémol cependant pour les gardiens de fin de niveau et l'accompagnement musical, respectivement trop conventionnel et totalement hors sujet. Un titre brut de décoffrage, à savourer sans modération aucune pour les virtuoses, mais trop "authentique" et d'une rebutante difficulté pour qu'un débutant ne finisse pas psychotique aggravé.

STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE





C'est avec la super attaque de Jade que j'ai réussi ce combo de folie, qui au final dépasse les 750 hits. Grandiose, imparable, et terriblement jouissif...



## COMPARATIF

SI ÇA BOUGE, C'EST QUE ÇA S'TIRE !...

**1 - MDK 2** est un détonnant mélange d'action-aventure, dans lequel l'enchaînement entre les phases de réflexion pure et l'action brutale s'articule à merveille. Les trois personnages et la durée de vie conséquente en font un jeu d'une profondeur exemplaire et d'une variété dont on ne se lasse pas. Très dur, mais très bon comme dirait l'autre...

**2 - EXPENDABLE**, c'est le clone abuti de Contra sur une machine nouvelle génération. Issu du PC et pourtant Arcade à 100 %, la 3D y est exploitée pour que l'on s'en prenne autant à l'écran que dans la tête, et ça marche du tonnerre. Réflexion zéro, réflexes et agressivité maximum requis, on défouaille à grande échelle sans se soucier du reste.

**3 - BANGAI-O**, est le dernier arrivé et paradoxalement le moins au fait de la technologie actuelle. Normal, son but n'est pas de faire l'apologie de la puissance mais de renvoyer l'image des shoots mythiques de notre jeunesse le plus sincèrement possible. Il s'en acquitte sans peine, et pousse le mimétisme jusqu'à être également inaccessible aux joueurs moyens comme l'étaient ses aînés.

## LES +

Prise en main immédiate  
Une 2D spectaculaire  
Ça défouaille sans discontinuer  
Le nombre de niveaux  
Le second degré des dialogues

## LES -

Pas de mode Deux joueurs  
Boss de seconde classe  
Musiques saoulantes  
Réservé à l'élite  
D'infimes ralentissements

La "muraille mouvante" qui se dirige droit vers vous est tout bonnement une nuée d'avions destinés à vous exterminer, et compte parmi les offensives favorites de ce boss. Vous connaissez la parade, non ?

Dans ce combat contre un boss, vous devez parvenir à éviter les tirs ennemis, les énormes flammes tournoyantes, et en plus porter des attaques au but !



## L'avis de MARCO

Plutôt sceptique devant l'enthousiasme de Stéphane pour ce shoot des années 90 en 2D, ce n'est qu'après avoir tâté de la variété des niveaux et du défi à relever que je me suis finalement rangé de son côté. Charpenté en priorité pour la crème des core-gamers de la discipline, son look vieillot couplé à une jouabilité ultrabasique bien qu'agrémentée de quelques bonnes trouvailles, n'est pas pour moi un désavantage, mais plus un prétexte idéal pour céder à la nostalgie. Juste deux gros regrets : où est le mode Deux joueurs, et pourquoi avoir choisi des ziques aussi inappropriées ?



# AEROWINGS 2: AIRSTRIKE

Dreamcast

**Juste après la sortie du premier Aerowings** sur Dreamcast, CRI nous balance cette seconde mouture. La valse des "suites" commence sur la machine de Sega, **une valse sans surprise** pour des jeux qui ne le sont, généralement, pas moins. Alors, sans être pessimiste, cette nouvelle version du premier jeu de zincs sur 128 bits ne semblait pas s'imposer **et pourtant la voilà !** En route, donc, pour un test la tête en bas et collé à son siège...

DÉVELOPPEUR : CRI

ÉDITEUR : CRAVE

MACHINE : DREAMCAST

GENRE : SIMULATION SUR CONSOLE

JOUEURS : 1 À 2

CONTINUES : OUI

SAUVEGARDES : OUI

DIFFICULTÉ : MOYENNE

AUTRE FORMAT : NON

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 400 F

SI LE PREMIER ÉPISODE d'Aerowings était orienté "simulation sur console" (ce qui reste bien loin, heureusement, des simu sur PC) en grande partie parce qu'il s'agissait surtout de pilotage et d'épreuves de dextérité au manche à balai façon Pilotwings (le fameux jeu de Nintendo et Paradigm), ce second opus propose les mêmes services et donc la même substance ludique avec en prime un peu de nouveauté sous la forme de missions de combat intégrées au menu. Alors bien sûr, la grande question qui se pose, comme chaque fois que l'on parle de la suite d'un jeu, reste en suspens : Aerowings 2 : Airstrike vaut-il la peine de claquer quatre cents balles, en particulier si l'on possède déjà le premier volet ? Un dilemme que nous allons tenter de rendre moins cornélien qu'il n'est. En premier lieu, Aerowings reste Aerowings, c'est-à-dire un jeu axé simulation de pilotage : un principe auquel il faut absolument adhérer sous peine de s'ennuyer grave. Bref, ici on reste dans ce domaine et le but du jeu sera avant tout d'apprendre à manier comme un véritable pro tous les engins mis à votre disposition.

## BAH, Y'A PAS LA GUERRE ALORS !

En effet, pas de grande guerre en vue, pas d'otages à libérer, pas d'action hollywoodienne comme dans certains jeux orientés arcade et encore moins d'avion qui se pilote comme un 4X4 ! Non, Aerowings 2 se veut, dans la mesure du possible réaliste, et offre une base inspirée de ce qui fait la vie d'un aviateur. Vous aurez donc droit à des instructeurs, à divers types d'engins à mesure que vos talents iront croissant, à des exercices de pilotage très précis, à des conditions de vol qui, sans être chiantes à outrance, restent du domaine du plau-

sible, etc. Quel que soit le mode choisi, le jeu restera, tant que faire se peut, plausible. Ainsi, retrouverez-vous le système de missions d'entraînement déjà présent dans la première mouture. Un système qui vous oblige à passer des étapes (apprendre à décoller, atterrir, faire des figures, maîtriser l'appareil, voler en formation, etc.) dans le but de devenir un pilote confirmé et ainsi découvrir de nouveaux types d'avion. Néanmoins, la croissance du niveau de difficulté est plus rapide dans cet épisode que par le passé et le jeu sera également un peu plus strict. Rien de franchement révolutionnaire donc, simplement de nouvelles missions (et encore, pas toutes...) qu'il faudra appréhender avec encore plus de précision que dans le premier volet.

## FAUDRAIT SAVOIR CE QUE VOUS VOULEZ, LES GARS !

Ce qui se rapproche déjà plus de la révolution, c'est surtout la possibilité de se livrer à des combats aériens. Ce que l'on pouvait reprocher au premier épisode a donc été "corrigé" dans le but, non-avoué mais pourtant évident, de susciter une motivation pour un achat éventuel. Une recette hautement éprouvée dans le système des suites. Bref, ce volet possède ce petit plus sous la forme d'un mode "Challenge" dans lequel vous devrez dégommer, dans un premier temps, des cibles genre gros ballon du prisonnier qui flotte dans les airs, et par la suite des avions ennemis. Hélas, si l'intention est louable et l'idée bonne, il n'en demeure pas moins que ces combats aériens ne se démarquent pas assez du reste des missions d'entraînement ou même des challenges sur cible fixe. L'action n'est pas réelle-



GRAPHISMES : 16/20

ANIMATIONS : 16/20

SON : 12/20

MANIABILITÉ : 15/20

DURÉE DE VIE : 15/20

INTÉRÊT : 10/20



NOTE  
12/20

## L'avis de NO

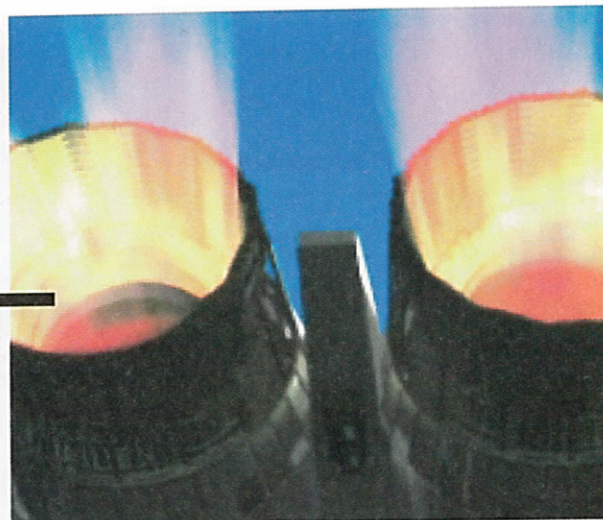
Alors là, je dis non ! Le premier Aerowings était certes sympa et fort joli mais cette suite n'apporte franchement rien de plus. À part, peut-être, quelques légères améliorations graphiques, quelques combats et un mode Deux joueurs (sans doute le seul avantage de cette version), on a l'impression de jouer au premier. Un joli doublon...





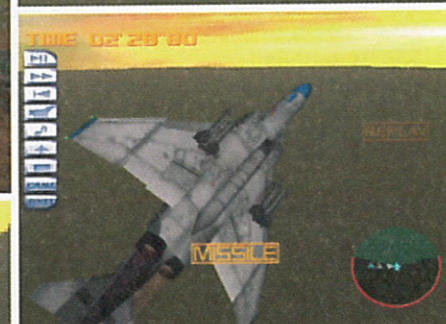
Un flopée d'angles de caméra permettent de revoir les Replays sous toutes les coutures.

Une intro qui n'en met pas franchement plein la vue.



Au fil de votre avancée dans les missions d'entraînement, vous aurez accès à de nouveaux appareils.

La vue cockpit est aussi renversante que dans la réalité. Surtout pour l'estomac...



Cette fumée qui sort du moteur montre que ce dernier est cassé. Trois autres types de "panne" sont possibles.



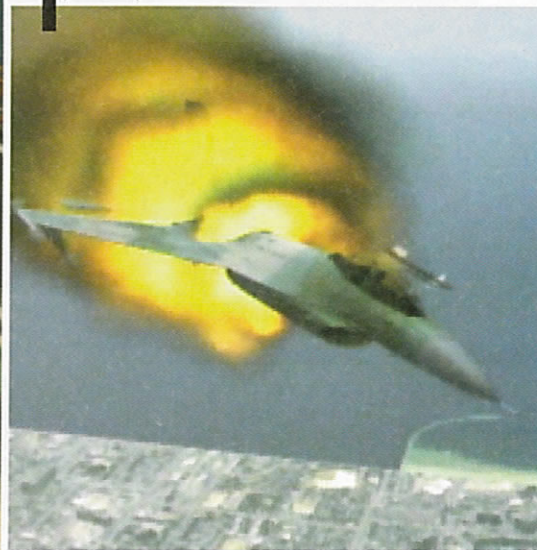
Notez la précision pour tout ce qui touche aux zincs. Une précision encore plus flagrante grâce aux Replays.





L'atterrissage sur un porte-avions : un exercice toujours très délicat... et éternel.

On aurait aimé des explosions un peu plus hollywoodiennes !



Des combats aériens pas si spectaculaires que ça...

## COMPARATIF

TOUTE MA VIE, J'AI RÊVÉ...

**AEROWINGS (DC) :** Le premier jeu de zincs nous avait décoiffés par la beauté des avions, des Replays magnifiques et un principe aussi "zen" que prenant. C'était de la belle ouvrage, d'autant que c'était un des premiers jeux sur cette machine et que la beauté des graphes avait encore tendance à nous bluffer. Les choses ont changé depuis, la ludothèque de la DC aussi, et une suite trop basique ne peut plus nous prendre par les sentiments...

**DEADLY SKIES (DC) :** Dans un genre plus guerrier et totalement shoot/arcade, Deadly Skies propose un jeu totalement dédié aux missions de combat à la Ace Combat sur PlayStation. Plus simple dans l'approche et le maniement, ce titre de Konami est un des seuls du genre ; ce qui le sauve, car il manquait un chouïa de panache et offrait une réalisation limite "foutage de gueule".

## LES +

Le mode Deux joueurs  
Les avions sont superbes

## LES -

Quel intérêt à l'acheter si on a le premier ?  
Quel intérêt à l'acheter si on aime les shoots ?



Aerowings Now !



ment soutenue. Finalement, ce qui semble manquer à ce mode précis, c'est peut-être justement qu'il n'est pas assez arcade. "Faudrait savoir ce que vous voulez, les gars !", nous dira le chef de produit ou même l'attaché de presse en lisant ces lignes.

## LE CHOIX DES RAM

Eh oui, mais on n'aborde pas des exercices de pilotage comme un combat et dans ce dernier cas, on a besoin d'un peu plus d'action, quitte à ce que ce soit au détriment du réalisme (dans les limites du raisonnable, bien sûr). Bref, malgré les différents modes de jeu, on se retrouve avec un titre qui a toujours la même moelle. Les mêmes qualités aussi, mais le tout a tendance à se répéter alors qu'entre l'entraînement et la baston, il devrait y avoir un

monde. Pour le reste, rien de nouveau non plus, mis à part un mode Versus qui permet de s'en mettre plein les naseaux avec un pote, mais cet exercice manque cruellement de rythme pour être vraiment fun. Un Aerowings somme toute un peu en demi-teinte, même si les avions sont absolument superbes (les décors sont, en revanche, trop plats) et les animations bien foutues. Bref, un jeu qui ne manque qu'un peu de panache, d'autant que les ressemblances avec son prédécesseur sont beaucoup plus nombreuses que les différences. Donc, pour être clair, si vous possédez le premier, ne vous jetez pas sur celui-ci avant d'être certain de son contenu. Si vous voulez un bon jeu d'avions sur Dreamcast, Aerowings 2 vaut le détour.

MARCO VEROCAÏ



# playmag complétez votre collection, commandez les anciens numéros !



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



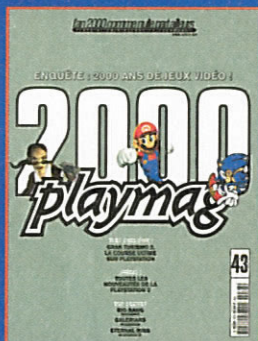
**PLAYMAG 40**  
 TESTS : Aerowing, Blue Stinger, Carmageddon, Castrol Honda, Championship Motocross, Destrega, Expendable Millennium, Fighting Force, House of the Dead 2, Incoming, Jade Cocoon, Killer Loop, Kingsley Adventures, Kurushi Special, Legend of Foresta, Lego Racers, Madden NFL 2000, Max Mission Spécial Edition, Monaco GP Racing, NHL 2000, Pop'n Pop, Power Stone, RC Stunt Copier, Ready To Rumble, Real Fishing, Revolt, Shadowman, Steel Storm, Sonic Adventure, Space Invaders, Suzuki Altare Extreme Racing, Telefoot Manager, Toy Commander, UEFA Striker, Virtua Fighter 3TB.



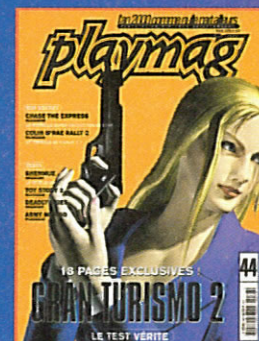
**PLAYMAG 41**  
 TESTS : Arknaid, Astérix & Obélix, Astérix, Championship Motocross, Chesconster II, Choro Q New, Demolition Racer, Dino Crisis, Dreamstory, FIFA 2000, Final Fantasy VII, Gen 3D, Hot Wheels Turbo Racing Hydro Thunder, Jet Force Gemini, Jetty White's 3, Kamekai, Kamaitachi, Kingdom Hearts 2000, Le Monde des Bleus, Lego Rock Raiders, Mario Golf, Mario's Vs Capcom, Meria 2, Mission Impossible, Mortal Kombat Gold Edition, No Fear Downhill, Pacman World 20th Anniversary, Pump, Pop'n Tank, Quake II, Rayman 2, Resident Evil 3, Rocket: Robot on Wheels, Robin Blade, Sega Rally 2, South Park, Speed Devils, Spyro 2, Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Tokyo Highway Challenge, Toxic Trouble, Tony Hawk Champ, Worms Armageddon, Xena: Warrior Princess.



**PLAYMAG 42**  
 TESTS : Buggy Heat, Crash Team Racing, Cyber Tiger, Demain ne mesur jamais, Donkey Kong 64, Dynamite Cop, Expendable, Formula One'99, Formula One WGP, IO Kings 2000, Lego Racers, Medal of Honor, Mighty Hits, Music 2000, NBA Basketball 2000, NBA Live 2000, NBA Showtime, NFL Quarterback Club 2000, NHL Championship 2000, Pen Pen, Ready 2 Rumble, Renegade Racers, Roadsters, Schtroumpfs, Snow Surfers, Soul Calibur, Street Fighter Alpha 3, Tomb Raider LRF, Trick'n Snowboarder, Turuk, Um Jammy Lammy, Warpath, Worms Armageddon, Worms Pinball, Wu Tang Shaolin Style, Xena.



**PLAYMAG 43**  
 TESTS : 24 heures du Mans, Ace Combat 3, Armored, Assault Suit Valken, Bug's Life, Chu Chu Rocket, Discworld noir, Earthworm Jim 3D, Evolution, F1 World Grand Prix, Fighting Force, Giga Wings, Gran Turismo 2 (import japonais), Jumping Flash 3, L'Armerzone, Macross, Mahen X, Marvel Vs Capcom, Raksaga Kids, Re-Volt, Resident Evil 2 (N64), Rockman 2, Shadowman, Side By Side, South Park Livy Shack, South Park Rally, Space Debris, Tenchu, The Race, Tigres MTV Snowboarding, Tiny Toon Adventures, UEFA Striker, UFO, Vigilante 8, Worldwide Soccer 2000, Zombie Revenge.



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



**PLAYMAG 45**  
 TESTS : Bersak, Bio Hazard-Code Veronica, Castlevania - Legacy of Darkness, Coolboarders 4, Crazy Taxi, DC2 Destroy & Conquer, Dracula Resurrection, ECW Hardcore Revolution, International Track & Field 2, ISS Pro Evolution, Kikasho, Koudelka, NBA 2K, Parasite Eve 2, Rainbow Cotton, Rayman 2, Red Dog, Resident Evil Nemesis, Road Rash j'ai Break, Rollage Stage 2, Samurai Shadowdown 2, Shadow Madness, Soul Reaver, Street Fighter ex 2 plus, The Adventure of Robin..., Tony Hawk Skateboarding, Touge Max G, Urban Chaos, Vampire Hunter D.



**PLAYMAG 46**  
 TESTS : Army Men Air Attack, Beatmania, Colony Wars Red Sun, Crusaders Of Might & Magic, Die Hard Trilogy 2, Dune 2000, F1 2000, Fear Effect, Ghoul Panic, Grandia, Guilty Gear, Gay Roux Manager 2000, Jojo's Bizarre Adventures, Les Razmokets font leur cinéma, Normal Soul, Pokémon Stadium, Ridge Racer 64, Saga Frontier 2, Star Ocean 2, Syphon Filter 2, Tarzan, Tomb Raider La Révélation Finale, UEFA Champion's League 99/2000, Vandal Heart.



**PLAYMAG 47**  
 TESTS : 4 Wheel Thunder, 4x4 World Trophy, Army Men Sarge's Heroes, BattleTans : Global Assault, Crisis Beat, Everybody's Golf 2, F1 2000, F1 Racing Championship, Fisherman's Blit 2, Galeries, Gehido, Jackie Chan's Stuntmaster, HDK2, Medevil 2, Micro Maniacs, Rally Master, Resident Evil 2, Teclromancer, Test Drive 6, Victory Boating 2.



**PLAYMAG 48**  
 TESTS : Alundra 2, Bishi Bashi Special, Camel Premier Manager, Colin Mc Ras 2, Chu Chu Rocket, Ecco The Dolphin, Jedi Power Battles, Legend of Legaia, Midnight in Vegas, N-Gun Racing, NHL 2K, Nightmare Creatures 2, Rescue Shot, Resident Evil - Code Veronica, Ronaldo V. Football, Sega Worldwide Soccer..., Slave Zero, Street Fighter EX2+, Vagrant Story, Vampire Hunter D, V-Rally 2, Yarekik Noah 2000, Zombie Revenge.



**PLAYMAG 49**  
 TESTS : De Sang-Froid, Destruction Derby Raw, Dragon Valor, Dragon's Blood, Front Mission 3, Inter-Track & Field Summer Games, Les Fous du Volant, Madforce Racing, Mill Rock, The Rink, Perfect Dark, Resident Evil Survivor, Shiryū Fairmeil Four, Silent Bomber, Super Magnetic Neo, Tombal 2, Tony Hawk, World Championship Snooker.



**PLAYMAG 50**  
 TESTS : Bust A Move 4, Chase The Express, Dead or Alive 2, Disney Magical Racing Tour, Eves Space Adventure, Extreme Sports, Formula 1 World Grand Prix 2, Fur Fighters, Gauntlet Legends, Grind Session, Hogs of War, Koudelka, LHF Stars 2001, Madden 2001, Mahen X, Mokso, Mortal Kombat Special Forces, Nightmare Creatures 2, Operation Winback, Parasite Eve 2, Plasma Sword, Polemon, Snap, Rampage Through Time, Rayman 2 : the Great Escape, RC Revenge - Revolt 2, San Francisco Rush 2049, Silver, Sno Cross Racing, Spiderman, Spinnings, Star Trek Invasion, Street Fighter Alpha 3, Subnautica II, Sydney 2000, Tax Express, Team Buddies, Tenchu 2, Torracan, Turuk 3, Vlb Ribbon, Virtua Athlete 2K, Virtua Tennis, WTC, X-Men Mutant Academy.

**LES MURS DE VOTRE CHAMBRE VONT VOUS DIRE MERCI !**

**hors-série playmag**

**Spécial LARA CROFT**

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

passer 365 nuits avec Lara Croft

**LE CALENDRIER 1998**

EN 12 POSTERS GEANTS DE LARA CROFT

**HORS-SÉRIE LARA CROFT**

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

**BON DE COMMANDE**

**OUI, JE COMMANDE LE**

**LE H.S. LARA CROFT 35 FF**      **PRIX A L'UNITÉ (10€ DE PORT INCLUS)**

**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**

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

**N° 30**  - **N° 31**  - **N° 32**  - **N° 33**  - **N° 34**  - **N° 35**  - **N° 37**  - **N° 38**  - **N° 39**  - **N° 40**  - **N° 41**  - **N° 42**  - **N° 43**  - **N° 44**  - **N° 45**  - **N° 46**  - **N° 47**  - **N° 48**  - **N° 49**  - **N° 50**  **42 FF L'UNITÉ**

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR :  CHÈQUE  MANDAT  CARTE BLEUE N° \_\_\_\_\_ EXPIRE FIN \_\_\_\_\_

**BULLETIN À RENVoyer AVEC VOTRE RÈGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :**  
**PLAYMAG, SERVICE ANCIENS NUMÉROS - B601 , 60732 SAINTE GENEVIÈVE CEDEX**      **N° Indigo 0 825 001 707**

ÉCRIRE EN CAPITALES, SVP.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

CP \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Pays \_\_\_\_\_ Année de naissance 19\_\_

Tél \_\_\_\_\_ e.mail \_\_\_\_\_

Signature obligatoire : \_\_\_\_\_

Votre console : PlayStation  - N64  - Dreamcast       Votre ordinateur : PC  - Mac

\* Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur Diffusion SA. Pour la Suisse contactez Edigrop SA. (Voir aussi page 3). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, nous consulter au +33 3 44 12 52 51.  
 - Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit







# POWERSTONE2

Dreamcast

Quand Capcom tient **une bonne idée de jeu**, il n'est pas prêt à la lâcher ! Street Fighter et Resident Evil n'ont pas fini de squatter nos consoles et Power Stone, avec ce second volet, s'apprête à **emboîter le pas de ses vénérables aînés**. Pour notre plus grande joie ?

**BIEN QUE LE PREMIER POWER STONE** du nom ne m'ait pas particulièrement accroché, OK je veux bien admettre que graphiquement cela "botait quelques culs" pour reprendre une expression américaine, mais mis à part ses qualités graphiques et son animation sans faille, le jeu laissait plutôt un goût d'inachevé, du moins en ce qui concernait ses modes de jeu beaucoup trop courts. Tout cela est de l'histoire ancienne désormais, car le dernier opus est bourré d'innovations aptes à rallonger le plaisir de jeu. Tout d'abord, première constatation : les décors ont gagné en taille. Cela ne se limite plus à une arène statique (hormis les scrollings verticaux du premier volet), mais il s'agit d'un ensemble d'environnements changeant en cours de partie. Je m'explique : si vous connaissez Dead or Alive 2, vous savez déjà que l'on se bat dans plusieurs décors. Lors du même combat on commence, par exemple, en haut d'une tour pour finir quelques niveaux plus bas. Eh bien, ici c'est exactement le même principe. Il vous faudra changer de salle, de plate-forme ou carrément grimper sur d'autres bâtiments pour échapper à un incendie ou à une boule géante risquant de vous écraser. Il ne s'agit donc plus vraiment d'un jeu de baston traditionnel mais d'un mélange de combats hyper rythmés qui vont à une vitesse folle, et de phases de plates-formes, sans aller jusqu'à Crash Bandicoot évidemment... Ce principe génial procure une tout autre dimension au gameplay, comment dire, on se sent plus impliqué, plus attentif au déroulement des combats. Il ne suffit plus de bourriner et de courir d'un coin à un autre en récoltant les gemmes de couleurs.

## GEMMES ET GENOUX

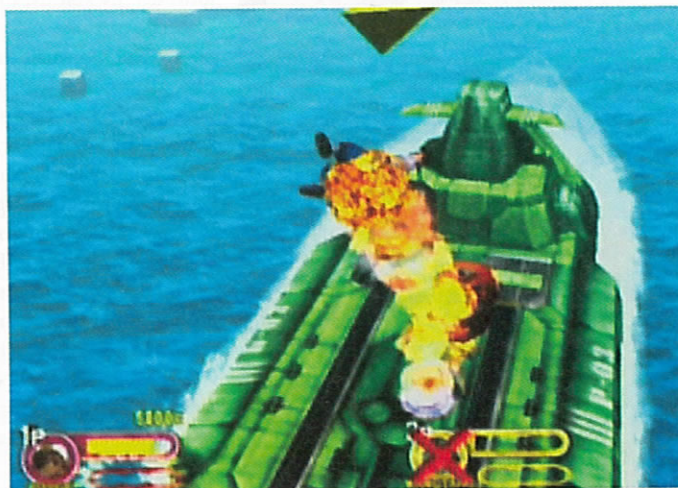
On retrouve, bien entendu, les fameux diamants (les powerstones !) susceptibles de vous procurer des super pouvoirs, mais cela n'est pas tout. Des armes et de la nourriture sont aussi de la partie. D'accord, ce n'est pas nouveau puisqu'il y en avait déjà dans Power Stone mais cette fois-ci il y en a des tonnes ! Il y a, en tout, pas moins de cent vingt objets, armes ou véhicules dont on peut prendre le contrôle, alors imaginez ! Qui plus est, un mode Aventure vous permet de récolter de l'argent au cours des combats. Cette manne vous servira notamment à acheter des objets dans une boutique qui se situe au début du jeu. Mais vous pouvez aussi vendre les surnuméraires gagnés lors des différentes

parties. Et ce n'est pas tout ! Vous pourrez même en créer de nouveaux en combinant deux objets entre eux. Parfois l'assemblage fonctionne, parfois pas... tout dépend de la nature des armes en question. Par exemple, il y a peu de chance qu'un hybride entre une bombe à retardement et un pistolet fonctionne. En revanche, un pistolet simple avec un pistolet à rayon donnera... un pistolet à bulle ! Au cas où la tenue rouge ou bleue de votre perso favori commençait à vous ennuyer, pas de problème, faites un tour du côté des vestiaires : de nouvelles tenues vous attendent... enfin il faudra les débloquer avant, en jouant un petit peu !

## CADEAU BONUS

L'autre grande innovation est le mode Multijoueur qui permet de s'affronter jusqu'à quatre, contre deux seulement pour son prédécesseur. La jouabilité, en revanche, n'a pas bougé d'un iota, il faut dire qu'elle était déjà excellente ! Ah si ! petit changement : on ne peut plus parer les coups. Comment faire dans ce cas pour se défendre ? Prendre ses jambes à son cou pardi ! Et tenter de trouver une arme ou de la vie supplémentaire fissa... pour revenir à la charge ! Le placement de votre personnage est vital, tout consiste à se trouver au bon moment, au bon endroit, car les bonus, contenus dans des coffres, apparaissent de façon aléatoire. Et il n'y pas de secret : pas de victoire sans bonus ! Surtout que certains d'entre eux se révèlent d'une puissance appréciable, comme les tourelles équipées en canons de bateau ou encore un blindé tout aussi redoutable. Les personnages semblent tout droit tirés de bandes dessinées. On y retrouve bon nombre de stéréotypes comme le pilote d'avion de la Première Guerre mondiale, le cowboy, l'indien... On en compte quatorze au total : huit qui proviennent du premier chapitre, plus quatre nouveaux (Accel, Pete, Gourmand et Julia), plus deux cachés (Mel et Pride). Chacun d'entre eux possède un aspect que je qualifierais de "normal" et un autre

**DÉVELOPPEUR :** CAPCOM  
**ÉDITEUR :** CAPCOM  
**MACHINE :** DREAMCAST  
**GENRE :** BASTON  
**JOUEURS :** 1 À 4  
**CONTINUES :** OUI  
**SAUVEGARDES :** OUI  
**DIFFICULTÉ :** MOYENNE  
**AUTRE FORMAT :** NON  
**DISPONIBILITÉ :** OCTOBRE  
**PRIX :** ENVIRON 370 F



**GRAPHISMES :** 16/20  
**ANIMATIONS :** 17/20  
**SON :** 15/20  
**MANIABILITÉ :** 16/20  
**DURÉE DE VIE :** 16/20  
**INTÉRÊT :** 17/20

**NOTE**  
**17/20**





## LES MODES DE JEU

Le mode Arcade est la réplique exacte du jeu que l'on trouve sur la borne d'arcade.

On y joue contre trois autres combattants (un mode Coopératif est possible si vous jouez avec un ami). Le niveau se termine lorsque deux persos sont morts.

Le mode Versus est identique au mode Arcade, hormis le fait que vous pouvez constituer l'équipe de votre choix et sélectionner le décor qui vous convient.

Le mode Aventure est le seul dans lequel vous gagnerez de l'argent (pour la boutique) et des objets. On joue contre un seul adversaire seulement.

## ON NE VOUS CACHE RIEN !

Pour débloquer les deux persos cachés : Mel, la serveuse dans la boutique et Pride, le père de Falcon, vous devez finir le jeu en mode Original ou Arcade avec neuf personnages. De plus, il existe six niveaux cachés : Desert Area, Pharaoh Walker Area, Chaos Area, Extra Stage 1, Extra Stage 2 et Extra Stage 3. Pour obtenir le premier, il vous suffit de finir le jeu avec huit personnages différents. Pour obtenir les deux suivants, il faut le terminer une fois de plus mais en mode Deux joueurs uniquement. Pour avoir les Extra Stages 1 & 2, finissez le jeu avec Mel et Pride. Finalement, vous aurez accès au sixième niveau en finissant avec tous les personnages disponibles.

## DES OPTIONS "EXTRA"

Un menu "Extra Options" change certains aspects du jeu mais pour en profiter il faut, au préalable, les débloquer en terminant en mode Original ou Arcade avec sept personnages, inutile de recommencer si vous êtes K.-O., vous pouvez continuer et obtenir quand même les options en question :

**Extra Items :** vous permet d'utiliser les objets gagnés en mode Aventure dans tous les autres modes.

**Number of Powerstone :** facile, vous décidez du nombre de powerstone à ramasser pour obtenir le pouvoir spécial (Power Fusion).

**Transform Timer :** règle la vitesse à laquelle votre Power Fusion se consume. Vous pouvez le caler sur "off" et obtenir un super pouvoir illimité dans le temps !

**Transform Damage :** détermine le pourcentage d'énergie perdue lorsque votre personnage reçoit des coups en Super Fusion (50 % signifie que vous ne perdez que 50 % de l'énergie perdue en temps normal).

**Transform Attack Power :** détermine votre force lorsque votre perso attaque en état de Super Fusion.

**Countdown :** active ou désactive le compte à rebours de votre perso lorsque celui-ci est K.-O. Lorsqu'il est désactivé, le combattant meurt instantanément.

**Target Line :** trace une ligne à partir de votre personnage qui vous indique où celui-ci va frapper avec un objet ou une attaque Super Fusion.

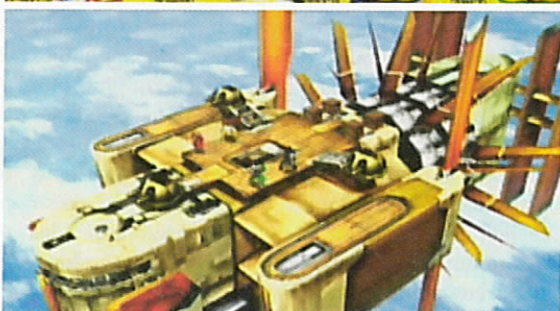
**Sound Test :** permet d'écouter toutes les musiques et les voix du jeu.



La petite boutique est tenue par Mel, un des deux persos cachés.

Les Power Fusions sont des coups spéciaux surpuissants.

L'action est parfois un peu fouillis...



qui correspond aux super pouvoirs dont ils sont affublés. Le samurai Ryoma revêt, par exemple, une superbe armure argentée tandis que l'indien Galuda porte des peintures de guerre et se transforme en un phénix que rien n'arrête. Tout cela s'accompagne d'un grand nombre d'effets spéciaux spectaculaires sans que l'animation n'en pâtisse. Pour tout dire, je n'ai jamais pris le jeu en défaut sur ce point, c'est incroyable, mais malgré tout ce qui bouge à l'écran, Power Stone 2 ne souffre d'aucun ralentissement... sauf à la fin des combats mais ce n'est pas l'animation qui rame, c'est un ralenti ! Bref, Capcom montre que la Dreamcast est une sacrée machine d'arcade une fois placée entre de bonnes mains. C'est clair, les jeux d'arcade traditionnels ont du souci à se faire maintenant que vous possédez l'équivalent d'une borne à la maison. À la fin de chaque niveau, une ou deux portes temporelles s'ouvrent, libre à vous de choisir le chemin que vous désirez. Vous avez compris, pour parvenir au boss final différents chemins sont possibles.

## UN JEU AU FLUOR

Je n'ai pas encore évoqué les musiques ! Très arcade dans le style, très agressives tout en étant mélodiques, elles se révèlent à la longue très efficaces et jamais ennuyeuses. Une totale réussite quoi ! D'ailleurs, pour éviter toute lassitude chaque niveau

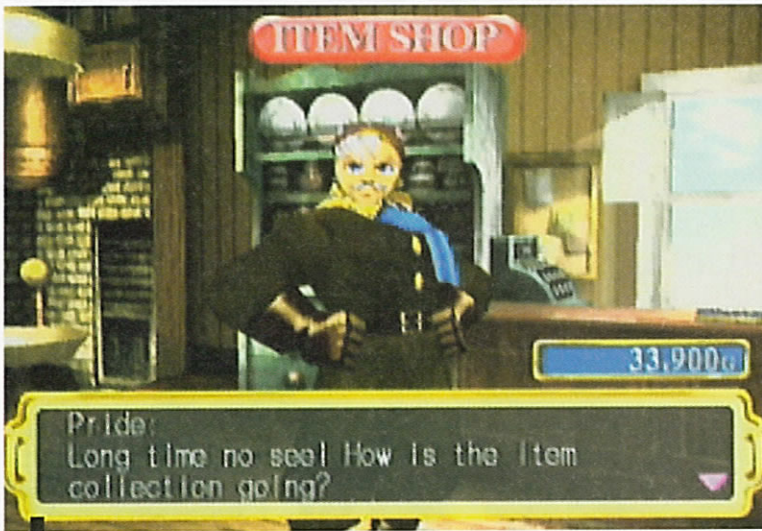
dispose de plusieurs morceaux. Les voix, en anglais, sont de la même veine que le premier Power Stone ; très péchées elles contribuent, elles aussi, à la sensation d'être devant une borne d'arcade. Une sauvegarde automatique peut être activée, cela vous évitera de mauvaises surprises comme oublier de mémoriser vos gains chèrement acquis ! Du côté des petites options bien pratiques, on trouve également dans la boutique un livre répertoriant toutes vos trouvailles, tant les objets que les "essences", des cartes à jouer que l'on récolte ou que l'on gagne à la loterie et qui permettent d'obtenir de nouveaux objets... Power Stone 2 est donc un jeu d'arcade en acier trempé qui ne connaît pas de défaut rédhibitoire. En étant un peu tatillon, on peut, à la rigueur, regretter l'absence de jeu en réseau (peut-être dans le 3 ?) et un nombre insuffisant de niveaux. L'autre petite critique qui persiste toujours à son égard, concerne la richesse des détails et la rapidité de l'animation : le jeu reste toujours un peu fouillis, chaotique, surtout en mode Arcade dans lequel quatre persos se retrouvent ensemble sur le même écran ! La débauche des effets visuels nous fait parfois perdre de vue notre combattant... On peut dire que Power Stone 2 a les défauts de ses qualités ! Mis à part cette réserve, il s'agit bien d'un excellent jeu d'action digne de figurer dans les salles d'arcade, alors pourquoi pas chez vous ?

PASCAL GEILLE

## L'avis de HO

Certes, le concept de Power Stone premier du nom était intéressant à l'époque. Cependant, pour ma part, je lui préfère des jeux plus conventionnels en terme de baston. De plus, la réalisation et contrairement à ce qu'en pense Pascal, reste quelque peu décevante, lorsque l'on voit ce qu'il est possible de réaliser sur Dreamcast. Enfin, mis à part quelques améliorations, ce deuxième volet n'apporte franchement rien de bien nouveau au genre.



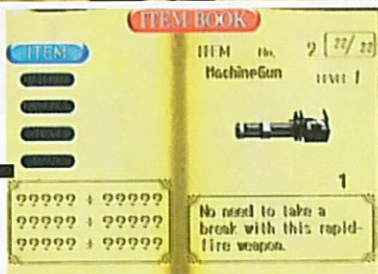


Pride est le père de Falcon, c'est aussi un perso caché.

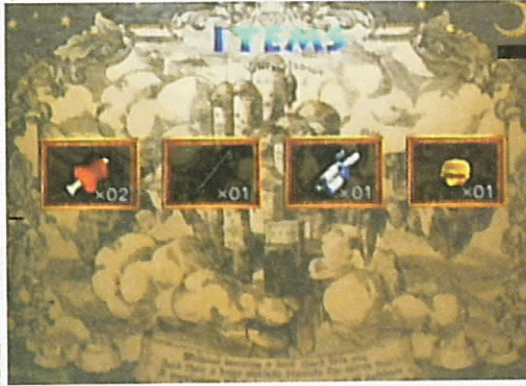


Bravo, vous venez de créer une nouvelle arme!

Un inventaire répertorie vos acquisitions.



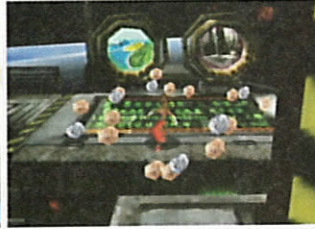
Suivez les flèches...



En mode Aventure, vous trouverez des objets pour les autres modes de jeu.



Faites parler l'artillerie lourde.



## COMPARATIF

### LES DIAMANTS SONT ÉTERNELS

#### 1 - POWER STONE 2

Vous pensiez qu'il était impossible d'améliorer Power Stone ? Eh bien Capcom va vous donner tort ! Cette suite comporte des tonnes d'options et de choses cachées augmentant encore la durée de vie. Power Stone 2, c'est un jeu d'arcade pur et dur comme seuls les Japonais savent nous les offrir.

#### 2 - POWER STONE

Aussi beau que le second mais certainement moins complet, ce Power Stone n'en reste pas moins un excellent jeu mais inutile de l'acheter, passez directement au second !

### LES +

La durée de vie  
L'arcade à la maison

### LES -

L'action confuse

## L'avis de MARGO

La valse des suites commence sur Dreamcast. Powerstone 2 déboule sur la machine de Sega avec son cortège de nouveautés. Faut dire que Capcom est un habitué des suites et que le développeur japonais maîtrise le sujet. Une suite donc agrémentée de nombreuses surprises (cachées pour la plupart) dans un style arcade toujours aussi efficace. De l'action à gogo, des effets en pagaille, bref, de la belle ouvrage dans un genre auquel il faut adhérer pour l'apprécier à sa juste valeur. Bonnard !







# FORMULA ONE 2000 F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

PlayStation

**La saison 2000 tire à sa fin** et c'est dans un suspense insoutenable que le championnat se termine ! **Qui de M. Schumacher ou de M. Hakkinen va être sacré champion du monde ?** Une réponse à laquelle vous allez peut-être tenter de répondre avec ces deux nouvelles simulations, avant que les rideaux ne tombent, à Suzuka, **sur une année 2000 exceptionnelle...**

**EH OUI ! PUISQU'IL S'AGIT DE SIMULATIONS ESTAMPILLÉES** de la licence officielle pour la saison 2000, c'est donc en toute légitimité que l'on prétend connaître le champion du monde avant l'heure ! Cependant attention, que ce soit l'une ou l'autre, sachez que nous restons en présence de jeux "consoles" et que l'arcade reste de mise quelles que soient les ambitions de réalisme des deux éditeurs ! Nous avons donc deux beaux prétendants à la couronne du meilleur jeu de F1 en cette fin d'année, avec, à ma droite, Formula One 2000 de Psygnosis et à ma gauche, le poids lourd américain, j'ai nommé F1 Championship Season 2000 d'Electronic Arts.

## MODES AUTOMNE-HIVER 2000

Commençons ce tour d'horizon par les modes de jeu ! Dans Formula One 2000 on compte un mode Arcade, un mode Championnat, un mode Course simple et un mode Deux joueurs... rien d'extraordinaire, donc. En mode Arcade, les circuits sont localisés sur une mappemonde en 3D et regroupés en cinq niveaux, chacun correspondant à un niveau de difficulté croissant. Les écuries sont, quant à elles, regroupées en quatre classes, la première (avec laquelle vous courrez au début) correspond, par exemple, aux équipes d'Arrows, de British American Racing et de Minardi. Une hiérarchie qui suppose qu'il existe des écuries meilleures que d'autres (puisque la dernière classe est composée de Mc Laren et de Ferrari), ce qui est étrangement contraire aux principes de la F.O.A. qui interdisait jusqu'alors aux éditeurs les modes "carrière"... À suivre ? Le temps étant limité, un chrono décompte les secondes et différents "check points" répartis le long du circuit vous attribuent au passage une poignée de secondes supplémentaires... Mais attention à ne pas couper les virages car vous seriez pénalisé de cinq secondes ! Il faut s'accrocher car le défi est assez élevé, le temps imparti ne laissant que de peu de place aux erreurs de pilotage... Des bonus se déverrouillent au fur et à mesure que vous terminez les circuits : des images de pilote, par exemple, et les niveaux viennent compléter votre tableau de chasse. De plus, les adversaires se conduisent en véritables "gougnafiers" et n'hésiteront pas à vous pousser dans le gravier... jolie mentalité ! Ce mode présente d'évidents bugs de collision, et il est arrivé que les voitures concurrentes me rentrent dedans sans que cela affecte ma trajectoire... Chez Electronic Arts en revanche, le mode Arcade brille

par son absence ! Mais si F1 Championship Season 2000 s'en dispense, il comporte cependant un mode Championnat, un mode Course rapide, un mode Week-end (essais libres, qualifs et course dans la foulée pour un circuit donné), un mode Deux joueurs, et plus rare, un mode Scénario dans lequel on vous propose de relever un défi comme celui de terminer au moins quatrième du Grand Prix d'Australie (sous la pluie) au volant de la Bar Honda avec Villeneuve par exemple.

## RETOUR À L'ÉCOLE !

L'autre exclusivité du jeu d'E.A., c'est son stage de pilotage ! Il s'agit d'un mode dont le but est de vous familiariser avec tous les circuits du championnat. Pour cela, chaque circuit est balisé par des plots de couleurs correspondant à un avertissement (points de corde, repère de sortie, etc.). Une voix un peu austère égrène les rapports de boîte et les vitesses à respecter pour chaque virage, tout en indiquant les pièges (comme les murets) à éviter. Un premier tour de course vu de l'extérieur donne une idée de la tâche à accomplir, puis vous devez effectuer un tour complet. Les commentaires sont étonnamment précis et synchrones avec votre pilotage. C'est un réel plus ! Une fois le tour accompli, on peut revoir sa course à volonté et refaire tout ou partie du circuit. On peut, si on le souhaite, ne travailler qu'une partie de la piste jusqu'à la maîtrise parfaite des trajectoires. Le bilan du stage vous alloue une note, une médaille pour être plus précis, correspondant à un pourcentage décomposé en plusieurs thèmes : freinage, virage, trajectoire, vitesse et temps. Le jeu vous donne même l'opportunité de revoir le virage le mieux négocié... et aussi le moins bien ! Le jeu d'E.A. est aussi le seul à offrir un mode "Essais chronométrés" dans lequel plusieurs joueurs peuvent, tour à tour, tenter de battre le record du tour.

## QUESTION DE RÉGLAGE

Le mode Championnat, dans les deux cas, vous propose de participer aux dix-sept Grands Prix de cette saison. Au niveau des options, on peut paramétrer la difficulté, le nombre de tours (quatre tours au Grand Prix complet), la consommation de carburant, les drapeaux, l'usure des pneus, les pannes et les dégâts. Avec un petit plus pour Formula One 2000 puisqu'il est le seul à proposer différents degrés d'intelligence artificielle pour les concurrents. Le jeu de Psygnosis est aussi le seul avant chaque course à vous poser une question portant

## FORMULA ONE 2000

**DÉVELOPPEUR :** STUDIO 33

**ÉDITEUR :** PSYGNOSIS

**MACHINE :** PLAYSTATION

**GENRE :** SIMULATION DE F1

**JOUEURS :** 1 À 4

**CONTINUES :** OUI

**SAUVEGARDES :** OUI

**DIFFICULTÉ :** MOYENNE

**AUTRE FORMAT :** NON

**DISPONIBILITÉ :** OCTOBRE

**PRIX :** ENVIRON 300 F

## F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

**DÉVELOPPEUR :** E.ARTS SPORTS

**ÉDITEUR :** ELECTRONIC ARTS SPORTS

**MACHINE :** PLAYSTATION

**GENRE :** SIMULATION DE F1

**JOUEURS :** 1 À 2

**CONTINUES :** OUI

**SAUVEGARDES :** OUI

**DIFFICULTÉ :** MOYENNE

**AUTRE FORMAT :** NON

**DISPONIBILITÉ :** OCTOBRE

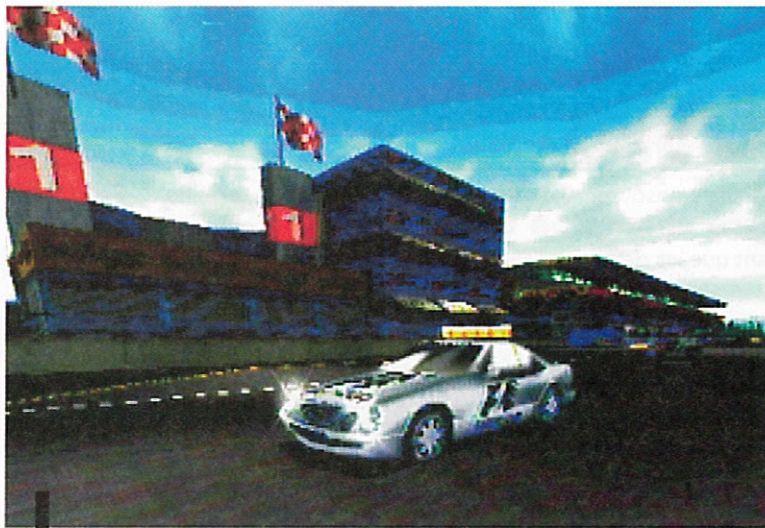
**PRIX :** ENVIRON 300 F



## RAPPEL DES FAITS

Modes de jeu : Avantage F1 Championship Season 2000  
 Graphismes : Avantage Formula One 2000  
 Animation : Avantage Formula One 2000  
 Réglages : Avantage F1 Championship Season 2000  
 Nombre de vues : Avantage F1 Championship Season 2000  
 Présentation : Avantage F1 Championship Season 2000  
 Interface : Avantage F1 Championship Season 2000  
 Multijoueur : Avantage Formula One 2000  
 Commentaires : Avantage F1 Championship Season 2000





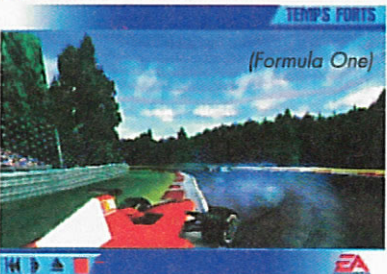
Le tour de chauffe avec le "pace car" en tête (F1 Championship 2000).



LES RÉGLAGES



LE REPLAY



sur le monde de la Formule 1. Plus vous répondez vite, en supposant que vous choisissiez la bonne réponse, plus vous gagnez de points... Dans Formula One 2000, les réglages dans les stands (séances qualificatives) se limitent aux ailerons avant et arrière, à la nature des pneus (quatre types) et à leur pression. Bizarrement, il faut aller dans le menu principal pour avoir accès à des paramètres supplémentaires comme la suspension, la répartition des freins et la longueur des rapports de boîte de vitesse ! D'autre part, il n'y a aucun moyen d'observer la répercussion des réglages comme c'est le cas pour F1 Championship Season 2000 dans lequel on voit d'un seul coup d'œil si on augmente ou diminue l'accélération, l'adhérence, la vitesse, le freinage, la charge moteur ou la consommation de carburant... c'est tellement indispensable que je me demande pourquoi Psygnosis n'y a pas pensé ! Le mode Deux joueurs, qui vous laisse le choix entre un écran divisé verticalement ou horizontalement, est jouable sans aucun problème dans les deux jeux. Formula One 2000 est le seul à intégrer un mode Quatre joueurs permettant de jouer sur un même téléviseur, ou avec deux consoles, deux jeux et deux téléviseurs via un câble Link. Le replay, quant à lui, montre toute la course et les caméras changent automatiquement, contrairement au jeu d'E.A. dans lequel on décide de l'angle de vue. Puisque j'en suis aux caméras, sachez que Formula One 2000 en propose quatre (deux arrière, une interne et une au niveau de la piste) contre cinq pour son rival, cette cinquième se situant au niveau de l'entrée d'air du véhicule (il s'agit de la meilleure place !).

QUI EST EN POLE ?

Au début des qualifications on vous suggère dans F1 Championship une gomme (dure ou tendre)

en fonction de la piste et du climat, à vous de voir en fonction de votre stratégie de course car l'on détermine également le nombre d'arrêts aux stands pour les ravitaillements, un élément que ne compte pas Formula One ! Le jeu d'E.A. possède donc une dimension plus tactique que le jeu de Psygnosis, les fans purs et durs de Formule 1 apprécieront... Les pannes arrivent relativement plus souvent aux adversaires dans F1 Championship, tout comme les abandons. L'Intelligence Artificielle semble un peu limite parfois mais tout compte fait, celle de Formula One 2000 est pire ! Tout comme son interface, qui n'est pas vraiment un modèle d'ergonomie ! Il est, par exemple, impossible de connaître rapidement quel circuit et quel pilote sont sélectionnés, pour le savoir il faut impérativement se rendre dans les menus respectifs. Celle de F1 Championship est de loin la plus complète, même si sa présentation est moins "high-tech". La séquence d'introduction en vidéo du jeu d'E.A. est d'ailleurs plus agréable que celle, très courte et insipide, en images de synthèse concoctée par Psygnosis (enfin Studio 33, le développeur !)... De même, si les commentaires de F1 Championship, assurés par Jean-Louis Moncet, sont sobres, ils sont aussi plus précis et moins "prise de tête" que ceux de la paire Jacques Laffitte et Pierre Van Vliet sur Formula One 2000 ! Au final, qui sort vainqueur de ce match ? Je dirais les deux ! Avec un petit avantage pour le jeu d'E.A. cependant, pour son mode Stage de pilotage, ses essais chronométrés, sa meilleure jouabilité et son interface mieux pensée. Cela dit, Formula One est sans conteste le plus beau et le plus fluide... Dilemme, lequel choisir ! ?

PASCAL GEILLE

L'avis de NO

Personnellement, F1 2000 est de prise en main plus rapide, il est plus beau et effectivement plus fluide. Le joueur y reconnaîtra la patte Psygnosis pour le gameplay et le fun sera immédiat. Globalement, F1 2000 a ma préférence, autant par les nombreuses vues caméra que par son côté plus arcade, comparé à un F1 Championship tout dédié à la simulation.





(Formula One)



Deux joueurs (Formula One 2000).



La vue cockpit de F1 Championship 2000.

F1 Championship 2000 est le seul à offrir des stratégies de course.



(F1 Championship 2000)



Suzuka (Formula One 2000).



(Formula One)

MONACO



(F1 Championship 2000)

**FORMULAONE2000**

- GRAPHISMES : 16/20
- ANIMATIONS : 16/20
- SON : 16/20
- MANIABILITÉ : 14/20
- DURÉE DE VIE : 13/20
- INTÉRÊT : ??/20

**NOTE 14/20**



**F1CHAMPIONSHIPSEASON2000**

- GRAPHISMES : 14/20
- ANIMATIONS : 15/20
- SON : 15/20
- MANIABILITÉ : 17/20
- DURÉE DE VIE : 16/20
- INTÉRÊT : ??/20

**NOTE 15/20**



**L'avis de HO**

Les jeux de F1 se succèdent sur PlayStation et proposent de plus en plus d'options, ils améliorent le réalisme et deviennent donc de plus en plus pointus. C'est le cas de F1 Championship qui ne pourra que satisfaire les vrais fans de F1 avec ses nombreux modes de jeu différents (dont les excellents mode Scénario et Entraînement). Tout dans ce jeu réside dans les paramètres et la simulation, contrairement à un F1 2000 beaucoup plus superficiel, voire illogique dans certaines situations (réglages auto).





# VITEVU

Peu de "vite vu" dans ce numéro, en raison d'une actualité franchement morose. **Peu de jeux**, peu de bons jeux, bref, un mois d'octobre assez prévisible et triste. Celui qui trouve de quoi s'amuser dans les sorties du mois sera certainement capable de trouver du **suspense** dans un épisode de Julie Lescaut, de **l'émotion** dans une mélodie de Patrick Fiori, un **scénario** dans "Sous le soleil", de **l'énergie** dans un coup de gueule de Doc Gynéco ou même une bonne vanne dans un sketch des Chevaliers du Fiel. **C'est dire...**



## ALIEN RESURRECTION

**DÉVELOPPEUR :** ARGONAUT  
**ÉDITEUR :** FOX INTERACTIVE  
**MACHINE :** PLAYSTATION  
**GENRE :** DOOM-LIKE  
**DISPONIBILITÉ :** FIN SEPTEMBRE  
**PRIX :** ENVIRON 300 F

➔ **NOTE 12/20**

Cet Alien-là aurait pu être une très bonne adaptation du film de Jean-Pierre Jeunet surtout après l'excellent Doom-like d'Electronic Arts : Medal Of Honor. On aurait pu croire alors que le géant américain allait continuer sur sa lancée et nous proposer un jeu d'ambiance bien flippant et bien prenant... Las, si l'ambiance gore et le stress sont effectivement présents, le jeu montre en revanche de graves lacunes en matière de jouabilité. La gestion des différentes actions, comme se déplacer, activer un objet ou une arme, et surtout viser se révèle aussi douloureuse à la longue qu'une concentration d'hémorroïdes chez un chauffeur de bus : c'est pénible ! C'est d'autant plus dommage que le concept d'un jeu possible avec quatre persos (Ripley, l'androïde Call, Distephano et Christie) se révèle judicieux. Pour se défendre contre les vagues d'ennemis



que sont les militaires de la base, les différents types d'aliens et les face-huggers (ceux qui vous pondent dans la bouche !), on dispose en tout de huit armes assez sympa (fusil à pompe, lance-flammes, lance-grenades, fusil laser, etc.). Rien que de très classique dans un Doom-like mais l'univers d'Alien est un plus indéniable, ce qui a peut-être encouragé les développeurs au laxisme quant à la maniabilité... De plus, les graphismes sont loin d'être magnifiques mais encore une fois Medal of Honor a prouvé que cela n'était pas un obstacle majeur au plaisir de jouer si tout le reste suivait ! Alien Resurrection échoue donc, alors que toutes les cartes étaient dans les mains d'Argonaut Software. Ce n'est pas un total gâchis mais une grosse déception ! **PASCAL GEILLE.**

## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

**DÉVELOPPEUR :** Z-AXIS  
**ÉDITEUR :** ACCLAIM  
**MACHINE :** PLAYSTATION  
**GENRE :** GÉNANT  
**DISPONIBILITÉ :** DISPONIBLE  
**PRIX :** ENVIRON 300 F

➔ **NOTE 04/20**

Dave Mirra Freestyle BMX m'a ouvert les yeux quant aux médisances proférées par certains sur le fait qu'Acclaim passerait son temps à développer tout et n'importe quoi. Au risque de choquer ou de faire sourire, j'affirme, moi, que ce ne sont là que mensonges à conspuer derechef. Bien malhabiles en effet, ces railleurs au rabais qui s'estiment à ce point habitués du savoir absolu pour avoir ignoré sottement l'illogisme

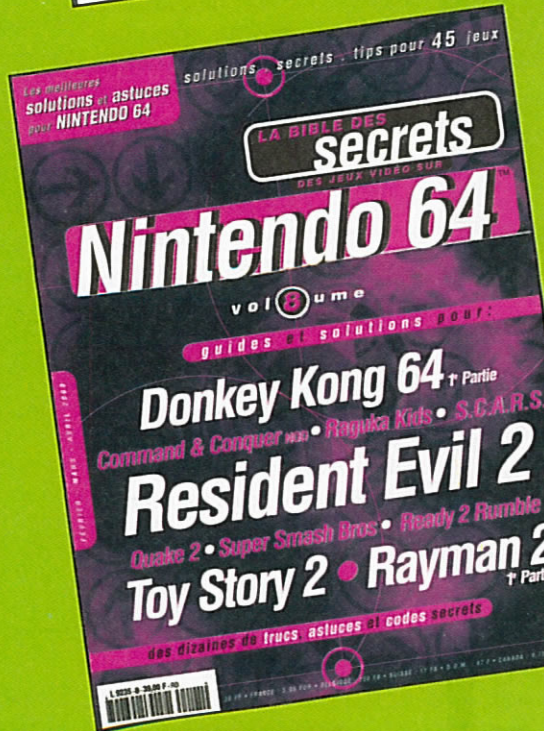
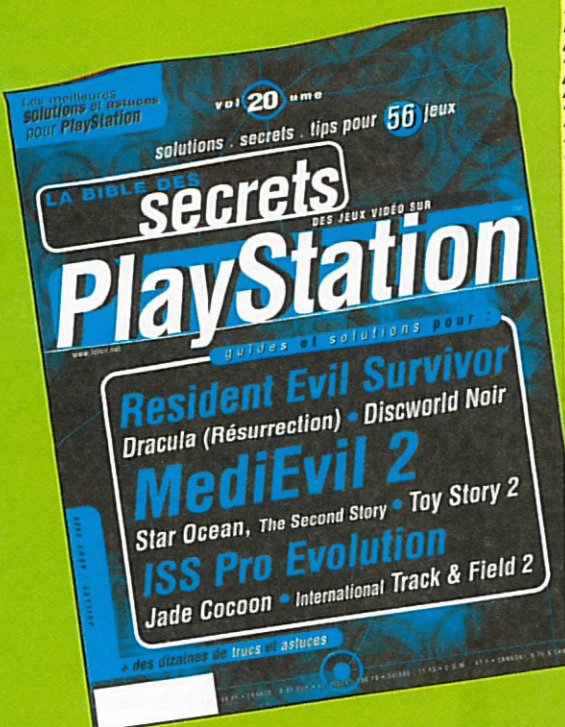


flagrant du venin qu'ils crachent à la face du monde. Eh oui ! chers "amis à sang froid", si Acclaim ne s'occupait effectivement que de cet aspect, d'où viendrait alors le temps de penser à éditer des aberrations telles que Dave Mirra Freestyle BMX, hein ?... À la source de l'acte répréhensible, on trouve l'équipe de Z-Axis persuadée que surfer sur la vague de la tendance sports extrêmes, tout en alignant le niveau options de jeu sur les figures du genre (qui a dit Tony Hawk ?), est suffisant. Accablante erreur, car la sagesse aurait plutôt voulu qu'ils emploient des graphistes pourvus de deux mains et d'une once de talent, des level-designers physiquement capables de suivre les X-Games à la télé pour créer des environnements réussis, ainsi que de programmeurs ayant passé le cap des animations poussives et de la jouabilité contraignante de l'ère primaire des jeux vidéo. Alors, et seulement à ces conditions, auriez-vous pu émettre l'espoir légitime d'intéresser quiconque. Au lieu de cela, messieurs les fossoyeurs d'idées, vous avez, vous et votre "professionnalisme" qui vous sied comme une paire de gants va à un manchot, voulu duper les masses crédules en brandissant crânement le palmarès d'un champion de BMX et l'accompagnement sonore à la mode, pour tenter de camoufler l'ensemble de votre méfait. Et lorsque je



# LA BIBLE QU'IL VOUS FAUT

www.loisir.net



## PLAYSTATION

A Bug's Life	Bible 14	Excalibur 2555 A.D.	Bible 04	Rainbow Six mission 12-13	Bible 18
Ace Combat 2	Bible 08	Exhumed	Bible 05	Rascal	Bible 09
Ace Combat 3	Bible 19	Extreme Pinball	Bible 01	Ready 2 Rumble Boxing	Bible 18
Adidas Power Soccer	Bible 01	Fade To Black	Bible 01	Re-Loaded	Bible 03
Akujū, The Heartless	Bible 15	Fear Effect	Bible 19	Resident Evil	Bible 01
Alone In The Dark 2, Jack Is Back	Bible 01	Fifa		Resident Evil 2	Bible 09
Ape Escape	Bible 15	En Route Pour La Coupe Du Monde 98	Bible 09	Resident Evil 3 : nemesis	Bible 18
Apocalypse	Bible 12	Final Fantasy VII (Supplément)	Bible 07	Resident Evil Survivor	Bible 20
Asterix	Bible 14	Final Fantasy VIII	Bible 17	Ridge Racer Type 4	Bible 14
Atlantis	Bible 14	Final Fantasy VIII (Supplément)	Bible 18	Rival Schools	Bible 13
Auto Destruct	Bible 10	Formula 1	Bible 03	Riven	Bible 08
Blood Omen : Legacy Of Kain	Bible 04	Forsaken	Bible 10	Saga Frontier 2	Bible 19
Bloody Roar	Bible 08	Future Cop L.A.P.D.	Bible 11	Shadow Man	Bible 16
Bloody Roar 2	Bible 17	G-Police	Bible 07	Shellshock	Bible 01
Boucliers De Quetzalcoatl	Bible 09	Ghost In The Shell	Bible 12	Silent Hill	Bible 15
Breath Of Fire III	Bible 13	Granstream Saga (The)	Bible 14	Sim City 2000	Bible 04
Bugs Bunny : voyage à travers le temps	Bible 16	Gran Turismo	Bible 09	Small Soldiers	Bible 14
Bushido Blade	Bible 08	Gran Turismo 2	Bible 18	Soul Blade	Bible 04
Bust A Groove	Bible 11	Guardian Of Darkness (The)	Bible 17	Soviet Strike	Bible 03
Cardinal Syn	Bible 12	Heart of Darkness	Bible 10	Spot Goes To Hollywood	Bible 08
Casper	Bible 03	International Track & Field 2	Bible 20	Spyro The Dragon (1 <sup>re</sup> Partie)	Bible 11
Chronicles Of The Sword	Bible 11	ISS Pro Evolution	Bible 20	Spyro The Dragon (2 <sup>me</sup> Partie)	Bible 12
Cinquième Élément (1 <sup>re</sup> partie) (Le)	Bible 03	Jade Cocoon	Bible 20	Spyro 2 Gateway To Glimmer	Bible 18
Cinquième Élément (2 <sup>me</sup> partie) (Le)	Bible 12	Jet Rider 2	Bible 10	Star Ocean, The Second Story	Bible 18
Cité Des Enfants Perdus (La)	Bible 05	Johnny Bazoookatone	Bible 01	Star Wars Episode 1 : la menace fantôme	Bible 06
Civilization II	Bible 14	Jumping Flash!	Bible 01	Street Fighter Alpha 3	Bible 11
Clock Tower	Bible 10	Kensel Sacred Fist	Bible 14	Street Fighter Alpha, Warriors' Dreams	Bible 01
Collin McRae Rally	Bible 10	King Of Fighters '95 (The)	Bible 05	Suikoden	Bible 04
Command & Conquer (Gdi)	Bible 03	Klona	Bible 10	Swagman	Bible 15
Command & Conquer (Nod)	Bible 04	Last Report (The)	Bible 09	Syphon Filter	Bible 19
Command & Conquer (Opération Spéciales & Survies)	Bible 05	Legacy Of Kain : Soul Reaver	Bible 06	Syphon Filter 2	Bible 17
Command & Conquer - Alerte Rouge (Alliés)	Bible 07	Le Monde Perdu - Jurassic Park 2	Bible 08	Tarzan	Bible 14
Command & Conquer - Alerte Rouge (Soviets)	Bible 08	Libero Grande	Bible 12	T'Al Fu	Bible 13
Crash Bandicoot 2	Bible 12	Little Big Adventure	Bible 05	Tail Concerto	Bible 10
Crash Bandicoot 3	Bible 09	Lost Vikings 2 - Norse By Norsewest	Bible 04	Tekken 3	Bible 11
Croc Legend Of The Gobbes	Bible 03	Lucky Luke	Bible 09	Tenchu	Bible 10
Cyberia	Bible 15	Magic Carpet	Bible 01	The X-Files	Bible 16
Darkstalkers	Bible 10	Marvel Super Heroes	Bible 07	Tobal N°1	Bible 03
Deathtrap Dungeon	Bible 18	Marvel Super Heroes Vs Street Fighter	Bible 15	Toca 2 Touring Cars	Bible 17
Defcon 5	Bible 18	Mdk	Bible 08	Tomb Raider II (2 <sup>e</sup> Partie)	Bible 07
Demain ne meurt jamais	Bible 18	Medal Of Honor	Bible 18	Tomb Raider III (1 <sup>re</sup> Partie)	Bible 11
Destrega	Bible 13	MediEvil	Bible 11	Tomb Raider - La révélation finale (1e part.)	Bible 11
Devil Dice	Bible 04	MediEvil 2	Bible 20	Tomb Raider - La révélation finale (2e et fin)	Bible 18
Die Hard Trilogy - 58 Minutes Pour Vivre	Bible 04	Men In Black	Bible 10	Tombi !	Bible 11
Die Hard Trilogy - Piège De Crystal	Bible 03	Metal Gear Solid	Bible 13	Tony Hawk's Skateboarding	Bible 17
Die Hard Trilogy - Une Journée En Enfer	Bible 04	Mission : Impossible	Bible 16	Total Eclipse Turbo	Bible 04
Die Hard Trilogy 2 - Viva Las Vegas	Bible 19	Mortal Combat Mythologies	Bible 09	Toy Story 2	Bible 20
04Dino Crisis	Bible 17	Mortal Combat Trilogy	Bible 03	Tunnel B1	Bible 03
Diver's Dream	Bible 15	Mortal Combat 4	Bible 12	Urban Chaos	Bible 19
Dracula (Résurrection)	Bible 20	Moto Racer	Bible 07	V-Rally	Bible 05
Dragon Ball Final Bout	Bible 07	Myst	Bible 04	V-Rally 2	Bible 19
Dragon Ball Z Ultimate Bataille 22	Bible 01	Nba Live '96	Bible 01	Versailles	Bible 09
Dragonheart	Bible 04	Need For Speed (The)	Bible 01	Viewpoint	Bible 01
Discworld Noir	Bible 20	Nightmare Creatures	Bible 07	Warcraft II - Dark Saga (Tides Of Darkness)	Bible 05
Driver	Bible 15	Ninja	Bible 11	Wild Arms	Bible 14
Earthworm Jim 2	Bible 03	Oddworld - L'exode d'Abe (1 <sup>re</sup> partie)	Bible 12	Wip3out	Bible 19
Égypte-1156 av J.C.	Bible 12	Oddworld - L'exode d'Abe (2 <sup>e</sup> partie et fin)	Bible 13	Xena : Warrior Princess	Bible 19
Ehrgeiz	Bible 01	Overblood	Bible 05	X-Men Children Of The Atom	Bible 08
19Espn Extreme Games	Bible 01	Overboard	Bible 09		
Evil Zone	Bible 17	Pandemonium!	Bible 03		
		Pandemonium 2	Bible 08		
		Pga Tour Golf '96	Bible 01		
		Philosoma	Bible 10		
		Pocket Fighter	Bible 13		
		Porsche Challenge	Bible 04		
		Quake 2	Bible 17		

## NINTENDO 64

1080° TenEighty Snowboarding	Bible 04	Holy Magic Century	Bible 05	Scars	Bible 08
Aerofighters Assault	Bible 03	Hybrid Heaven	Bible 07	Shadow Man	Bible 07
Banjo-Kazooie	Bible 04	International Superstar Soccer 98	Bible 04	South Park	Bible 06
Beetle Adventure Racing	Bible 05	Killer Instinct Gold	Bible 01	Spacestation Silicon Valley	Bible 07
Blast Corps	Bible 02	Legend Of Zelda (The)	Bible 05	Star Wars Rogue Squadron	Bible 06
Bomber Man 64	Bible 07	Lyat Wars	Bible 01	Star Wars Shadow Of The Empire	Bible 07
Buck Bumble	Bible 06	Mace The Dark Age	Bible 02	Star Wars Episode 1 : Racer	Bible 07
Castlevania	Bible 04	Mario Kart 64	Bible 01	Starshot : Panique au Space Circus	Bible 05
Chopper Attack	Bible 02	Mario Party	Bible 06	Superman	Bible 01
Clay Fighter 63 1/3	Bible 07	Mischief Makers	Bible 03	Super Mario 64	Bible 08
Command & Conquer (GDI)	Bible 03	Mission : Impossible™	Bible 04	Super Smash Bros	Bible 08
Command & Conquer (NOD)	Bible 08	Mortal Combat 4	Bible 02	Top Gear Rally	Bible 04
Diddy Kong Racing	Bible 02	Mortal Combat Mythologies Sub-Zero	Bible 02	Toy Story 2	Bible 08
Donkey Kong 64 1e partie	Bible 03	Mortal Combat Trilogy	Bible 06	Turok	Bible 01
Doom 64	Bible 04	Multi Racing Championship	Bible 07	Turok 2, Seeds Of Evil (Part 1)	Bible 05
Doom 64 (niveaux secrets)	Bible 01	Mystical Ninja 2 Starring Goemon	Bible 03	Turok 2, Seeds Of Evil (Part 2 et fin)	Bible 05
Duke Nukem 64	Bible 02	Nagano Winter Olympics 98	Bible 07	V-Rally 99 Edition	Bible 05
Extreme G	Bible 03	Off Road Challenge	Bible 05	Wargods	Bible 01
Fifa Soccer En Route Pour La Coupe Du Monde	Bible 06	Pilot Wings 64	Bible 01	Wave Racer 64	Bible 01
Glover	Bible 04	Raguka Kids	Bible 08	Wcw Nwo Revenge	Bible 06
Forsaken	Bible 07	Rayman 2 (1e partie)	Bible 08	Wcw Vs Nwo World Tour	Bible 03
G.A.S.P. !!	Bible 03	Ready 2 Rumble	Bible 09	WipEout™ 64	Bible 05
Goemon Mystical Ninja	Bible 02	Resident Evil 2	Bible 08	WWF Warzone	Bible 05
GoldenEye 007	Bible 02	Quake	Bible 03	Yoshi's Island	Bible 03
Hexen 64	Bible 03	Quake 2	Bible 08		
	Bible 03	San Francisco Rush	Bible 03		

## COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

BIBLE DES SECRETS, Service anciens numéros - B 601, 60732 SAINTE GENEVIÈVE CEDEX ☎ N° Indigo 0 825 001 707

► RÉASSORT BIBLE PLAYSTATION(\*), JE COMMANDE ☐ LE N° 1 - ☐ LE N° 3 - ☐ LE N° 4 - ☐ LE N° 5 - ☐ LE N° 8 - ☐ LE N° 10 - ☐ LE N° 11 - ☐ LE N° 12 - ☐ LE N° 13 - ☐ LE N° 14 - ☐ LE N° 15 - ☐ LE N° 16 - ☐ LE N° 17 - ☐ LE N° 18 - ☐ LE N° 19 - ☐ LE N° 20 au prix de 55 FF par ex. - ☐ LE N° 7 + le porte-clés Lara Croft au prix de 58 FF par exemplaire

► RÉASSORT BIBLE NINTENDO 64(\*), JE COMMANDE ☐ LE N° 1 - ☐ LE N° 2 - ☐ LE N° 3 - ☐ LE N° 4 - ☐ LE N° 5 - ☐ LE N° 6 - ☐ LE N° 7 - ☐ LE N° 8 au prix de 55 FF par exemplaire

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR : ☐ CHÈQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE N° \_\_\_\_\_ expire fin \_\_\_\_\_

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_ Pays \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Année de naissance 19\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse e-mail : \_\_\_\_\_

VOTRE CONSOLE : PLAYSTATION ☐ - N64 ☐ - DREAMCAST ☐

VOTRE ORDINATEUR : PC ☐ - MAC ☐

Signature obligatoire :

(\*) Tarifs valables pour la France Métropolitaine et les pays de la CEE uniquement, 16 FF de frais de port inclus. Pour les pays hors CEE et les DOM-TOM, nous consulter à : +33 3 44 12 52 51. Réassort pour la Belgique, contacter Tondour S.A. Pour la Suisse, contacter Edigroup S.A. Voir aussi notre page 3.

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de (La Bible des Secrets). Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

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



**VITEVU**

pense que vous n'avez même pas l'excuse de l'inexpérience pour vous, je ne peux me résoudre à vous cautionner, et vous réproue eu égard au strict respect que j'ai de vos réalisations passées (NDLR : celles du mois dernier en sont un exemple) qui, elles, valaient que l'on s'y attarde...

**STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE**

**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000**

**DÉVELOPPEUR :** KCEO  
**ÉDITEUR :** KONAMI  
**MACHINE :** NINTENDO 64  
**GENRE :** FOOTBALL  
**DISPONIBILITÉ :** DISPONIBLE  
**PRIX :** ENVIRON 400 F

➔ **NOTE 15/20**

Alors, quid des nouveautés apportées dans cet ISS 2000 ? Surpasse-t-il ses prédécesseurs ? A-t-il toujours la même jouabilité arcade ? Autant d'interrogations de premier ordre dont les réponses dressent au final un portrait sans équivoque, à savoir celui d'un titre honorable au demeurant, mais qui aurait peut-être gagné à affirmer un peu plus son évolution. En premier lieu, pour ce qui est de la technique, les différences sont vraiment



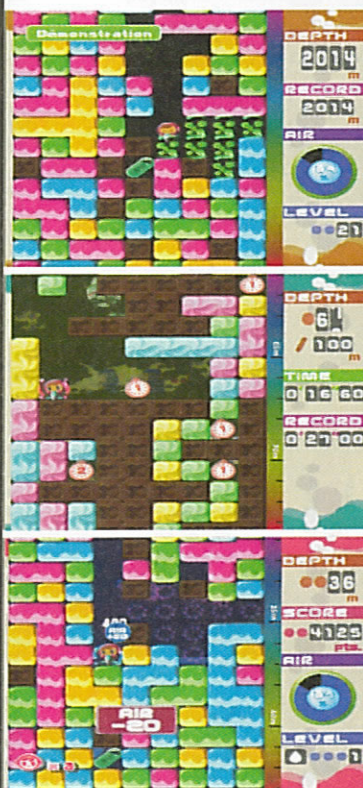
minimes, si bien que les nouvelles animations des joueurs (tirs, passes et feintes de corps) ne feront se pâmer que les vrais pros des débuts. Et pour les commentateurs que l'on nous annonçait plus aboutis, le répertoire n'est pas d'une variété appréciable pour accompagner l'action. Quant au passe en mode haute-résolution via le Ram Pack, c'est à proscrire sans appel, à moins d'être spécialiste de la construction de jeu en mode ralenti... Contentez-vous donc plutôt de la résolution normale, qui, cela dit en passant, offre des graphismes un chouïa affinés depuis le précédent opus, pour une vitesse d'animation et donc une fluidité dans le jeu elles aussi en progrès. Enfin, en dehors des immuables modes de jeu que sont la Pré-saison, la World League, l'International Cup, les séances de Penalties et le Training, l'introduction du mode Career est un plus, loin de faire l'unanimité. Construit comme un jeu de rôles à texte, cette gestion de joueur ne captive que lorsque votre poulain rejoindra la cour des grands, encore faut-il supporter le flan des dialogues et la répétition des actions (entraînement, soin, loisir...) illustrées d'images fixes, ou des phases de jeu sans grande saveur. Conclusion, rien ne distingue notablement cette version de ses aînées, car on y retrouve exactement les mêmes sensations de jeu, simples et spectaculaires au possible, qui en font donc un achat discutable pour ceux qui possèdent les précédents opus, et donneront aux autres l'assurance d'avoir le meilleur jeu de foot d'arcade toutes consoles confondues, la version PlayStation étant plus axée simulation...

**STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE**

**MR DRILLER**

**DÉVELOPPEUR :** NAMCO  
**ÉDITEUR :** SONY  
**MACHINE :** PLAYSTATION  
**GENRE :** ACTION-RÉFLEXION  
**DISPONIBILITÉ :** DISPONIBLE  
**PRIX :** ENVIRON 300 F

➔ **NOTE 12/20**



Comme ça, sans prévenir son monde, celui qui a sa place de choix parmi le fleuron des développeurs effectue un retour aux sources inattendu par le biais de Mr Driller, un puzzle-game speedé qui rappellera aux plus anciens que Namco a fait ses armes avec un certain Pac-Man il y a quelques années... Mélange habile de plusieurs jeux du genre (dont l'inspiration du Dig Dug, toujours de Namco, en 1982, est indéniable), ce nouveau représentant du "simple et accrocheur" par excellence met en scène un personnage des plus mignons armé d'un marteau-piqueur, lequel est son outil de prédilection pour freiner l'ascension inexorable, à la surface du monde, de blocs de couleurs. Évidemment, enfile le costume de sauveur ne se fera pas sans mal, et entre le risque d'effondrement de blocs à chaque percée, la

réserve d'air à surveiller et les blocs de couleur marron plus longs à percer que les autres, vous aurez de quoi friser la crise de nerfs (jouissive) dès les premiers instants. Car comme le veut la tradition, tout est simplifié, voire simpliste pour un plaisir de jeu immédiat, avec pour seules commandes le pad directionnel et le bouton croix pour forer les obstacles. À ce sujet, je ne saurais que trop vous conseiller de jouer avec une manette pourvue d'un mode turbo, car croyez-moi sur parole, après un quart d'heure de jeu à malmener frénétiquement le bouton, les crampes au pouce droit auront raison de vous... Au reste, les trois modes de jeux disponibles : Survival, Time Attack et Arcade, proposent respectivement d'aller au bout de vos limites (avec en Expert un minimum de deux mille mètres à couvrir), d'achever plusieurs niveaux en dessous du temps imparti, et enfin pour l'Arcade, d'opter entre le niveau débutant (challenge de cinq cents mètres) ou pour les plus expérimentés d'aller jusqu'à mille mètres. Je regrette d'ailleurs la difficulté trop élevée en Arcade, rebutante à l'extrême. Au final, Mr Driller remplit de justesse son rôle, du fait de sa fraîcheur et son ambiance de bonbon acidulé, mais pêche malheureusement par un intérêt limité sur la durée, surtout qu'il est strictement fermé aux joies des parties multijoueur.

**STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE**

**MUPPET MONSTER ADVENTURE**

**DÉVELOPPEUR :** MAGENTA SOFTWARE/HENSON INTERACTIVE  
**ÉDITEUR :** SONY  
**MACHINE :** PLAYSTATION  
**GENRE :** ACTION-AVENTURE  
**DISPONIBILITÉ :** FIN OCTOBRE  
**PRIX :** ENVIRON 300 F

➔ **NOTE 13/20**

Principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous, ceux qui



# LES BIBLES THÉMATIQUES

www.loisir.net



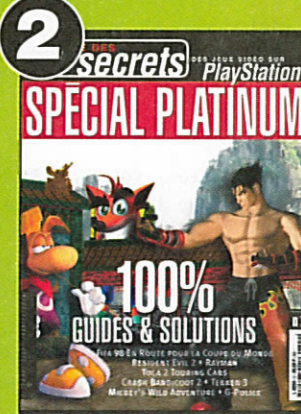
CHRONICLES OF THE WORLD, ÉGYPTÉ - 1156 AV. J.C., FINAL FANTASY VII, HEART OF DARKNESS, MEN IN BLACK, ODDWORLD : L'ODYSSÉE D'ABE, RÉSIDENT EVIL 2, TOMB RAIDER II



THE X-FILES (PC & PLAYSTATION, MAC), L'AMERZONE (PC & PLAYSTATION, DVD) - CHINE (MAC, PC, DVD & PLAYSTATION), SYPHON FILTER (PLAYSTATION), METAL GEAR SOLID (PLAYSTATION), TOMB RAIDER III (PC & PLAYSTATION), ATLANTIS (PC & PLAYSTATION, MAC)



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



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



DUKE NUKEM 3D (PLAYSTATION & SATURN), DUKE NUKEM - TIME TO KILL (PLAYSTATION), EXHUMED (PLAYSTATION), FINAL DOOM (PLAYSTATION), GOLDENEYE 007 (NINTENDO 64), TUROK (N64).

## HIVER 99



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



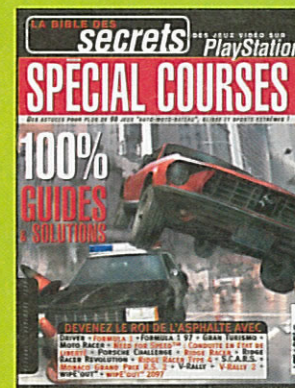
PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY COLOR



PLAYSTATION, NINTENDO 64, GAME BOY, GAME BOY COLOR



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



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

(\* Tarifs valables pour la France Métropolitaine et les pays de la CEE uniquement, 16 FF de frais de port inclus. Pour les pays hors CEE et les DOM-TOM, nous consulter au : + 33 3 44 12 52 51. Réassort pour la Belgique, contacter Tondeur S.A. Pour la Suisse, contacter Edigroup S.A. Voir aussi ours page 3.

## COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie

BIBLE DES SECRETS, Service Anciens numéros - B 601, 60732 SAINTE GENEVIÈVE CEDEX N° Indigo 0 825 001 707

### JE COMMANDE

- LA BIBLE SPÉCIAL AVENTURE N°2 (ÉTÉ 1999)
- LA BIBLE SPÉCIAL AVENTURE N°3 au prix de 55 FF par exemplaire\*
- LA BIBLE SPÉCIAL PLATINUM N°1 au prix de 55 FF par exemplaire\*
- LA BIBLE SPÉCIAL PLATINUM N°2 au prix de 55 FF par exemplaire\*
- LA BIBLE SPÉCIAL DOOM-LIKE au prix de 55 FF par exemplaire\*
- LA BIBLE SPÉCIAL BASTON au prix de 55 FF par exemplaire\*
- TIPS COLLECTOR (HIVER 1999) au prix de 61 FF par exemplaire\*
- TIPS COLLECTOR (ÉTÉ 99) au prix de 61 FF par exemplaire\*
- TIPS COLLECTOR (HIVER 99) au prix de 61 FF par exemplaire\*
- LA BIBLE SPÉCIAL COURSES au prix de 55 FF par exemplaire\*
- GUIDE D'ACHAT SPÉCIAL PLAYSTATION (HIVER 99) au prix de 55 FF par exemplaire\*

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

(merci d'écrire en MAJUSCULES)

EXPIRE FIN

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Pays \_\_\_\_\_

Année de naissance 1|9| \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse e-mail : \_\_\_\_\_

VOTRE CONSOLE : PLAYSTATION  - N64  - DREAMCAST

VOTRE ORDINATEUR : PC  - MAC

Signature obligatoire :

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27, de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de (La Bible des secrets). Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

\*08 36 68 84 48 / 3615 : 2,21 F/mn

PM5103



 **VITEVU**



nettes, vous avez donc pour tâche de recueillir toute l'énergie maléfique répandue par le fantôme du château afin d'éviter que le monde ne soit perverti, mais par-dessus tout vous êtes chargé de ramener tous vos proches à leur état normal en utilisant, s'il le



arborent une barbe de trois jours peuvent donc laisser tomber, Muppet Monster Adventure est le second pendant vidéo-ludique de l'univers des Muppet créé par le génialissime Jim Henson et son Muppet Show, après Muppet Race Mania. Dans la peau du neveu du batracien le plus connu de la planète, à savoir Kermit, vous incarnez l'infortuné Robin qui est, par la force des choses, le seul à pouvoir sauver l'ensemble des Muppets. Par la faute du maître des lieux - le château Von Honeydew - tous les amis de Robin ainsi que son oncle et "sa tante" Miss Piggy, ont été changés en monstre et sont désormais méconnaissables. Pour les ramener à leur état normal, Robin devra parvenir à surmonter les pièges et épreuves que son ennemi a dressé sur sa route. Ainsi, à travers dix-huit niveaux en 3D temps réel basiques mais fidèles à l'esprit des célèbres marion-

faut, la force... Et ce n'est pas tout, car d'autres embûches vous attendent, et comme si la cinquantaine d'ennemis différents et les six boss de fin de niveau ne suffisaient pas, des énigmes à résoudre, des défis à relever, et bien d'autres périples sont au rendez-vous. Rassurez-vous, vous n'êtes pas le plus incapable des têtards, et en accédant à plusieurs habilités telles que les talents de karatéka de Miss Piggy, le vol plané aidé par des ailes de chauve-souris ou bien l'escalade sous forme de loup-garou, vos transformations vous rendront bien des services.

Techniquement irréprochable sur sa globalité, Muppet Monster Adventure respecte véritablement l'esprit de Jim Henson ; il a tout pour plaire aux petits, et à dose homéopathique aux grands enfants. Sa maniabilité instinctive et son aide interactive font qu'il est un moyen idéal d'initiation à la plate-forme et à l'aventure, sans que la difficulté soit un frein. En plus, on retrouve avec grand plaisir les voix originales françaises et les thèmes musicaux de la série, alors pas d'excuse pour ne pas faire ce cadeau à vos benjamins... **STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE**

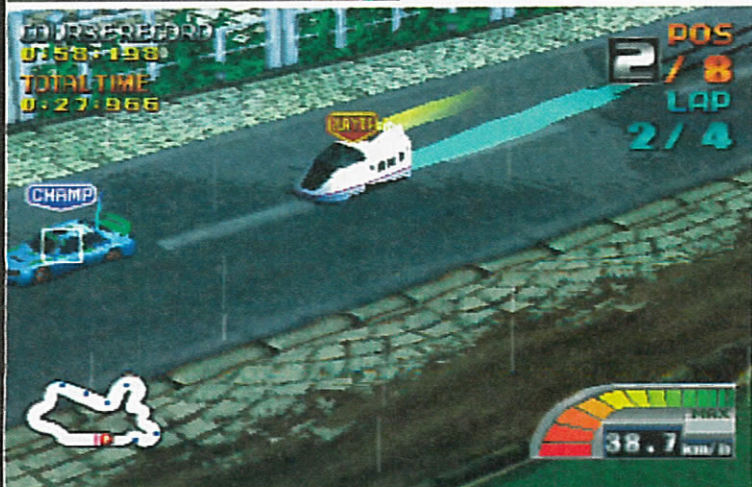
**RC DE GO !**

**DÉVELOPPEUR :** TAITO  
**ÉDITEUR :** ACCLAIM  
**MACHINE :** PLAYSTATION  
**GENRE :** COURSE  
**DISPONIBILITÉ :** DISPONIBLE  
**PRIX :** ENVIRON 300 F

 **NOTE 08/20**

Pour tenter de se démarquer du fantaisiste RC Revenge du mois dernier, RC De Go ! lorgne du côté de la simulation et non de l'arcade. Gage absolu d'authenticité, pour nous du moins, François de Loisir.net, notre pro de la discipline, reconnaît un à un les véhicules et noms des constructeurs utilisés. Un bon point pour commencer, d'autant plus qu'on peut, en Championnat, customiser sa caisse à loisir suivant les gains acquis, course après course. Par ailleurs,

si au départ le pilotage est aisé, l'avancée dans la compétition requiert autrement plus de maîtrise et d'audace, entre les trajectoires serrées à négocier pour s'acquitter de la victoire, les choix de booster telle ou telle partie de votre caisse, ou encore l'utilisation avec sagesse du turbo infini. Malheureusement, la stupidité des adversaires est, elle aussi, sans limite, hormis généralement le trio de tête, le vrai défi n'étant plus alors que dans la connaissance par cœur des tracés et dans la façon de les aborder. Autre grief, le mauvais équilibre entre le nombre restreint de circuits (quatorze en tout, six de chaque en On-Road et en Off-Road, plus deux spéciaux), et la relative longueur de la liste d'objets à acheter. On se retrouve alors excédé à recommencer encore et encore les épreuves, juste pour se payer un malheureux lot de pneumatiques... Mais la palme de la maladresse, en dehors de la durée de vie bêtement sacrifiée, revient à l'absence inacceptable d'un mode Multijoueur qui aurait forcément relancé un intérêt des plus réduits, plus que les Quick Race, Practice ou Time Attack Mode dont la platitude ferait presque passer Kate Moss pour une des Playmates de Hugh Hefner... Bref, pas de quoi fusionner avec son pad, ni vider son plan d'épargne, car comme Fei Hung se l'est souvent entendu dire (imaginez par qui...) : "Mouais, ça bouge bien mais c'est trop court, et en plus tu fais rien qu'à t'amuser tout seul avec dans ton coin..." **STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE**





RICHARD WALTER PRÉSENTE EN ACCORD AVEC *Coca-Cola*

# HALLOWEEN

## TECHNO PARTY

DI FRED & ARNOLD T

FLOORFILLA

EMBARGO

LADY

SASH

666

...

DJ'S, ARTISTES LIVE, MUSIQUE, ACROBATES, ANIMATIONS...

**31 OCTOBRE**  
**PARIS ZÉNITH 22 H**



LILLE : La Touraille

TOULOUSE : L'Aposia

STRASBOURG : Le Chalet

NANTES : Le Cirque

LYON : L'Oscar

BORDEAUX : Le 4 sans

MONTPELLIER : Le Totoloco

SALON DE PROVENCE : Le Richebois

LOCATIONS : points de vente habituels, 3615 FUN RADIO, 3615 M6, (2,21 F/MN)



NOUVEL ALBUM  
sortie 10 octobre



FranceSoir

César





Moto Racer World Tour est enfin sorti. Ça se fête.



Delphine Software International. Moto Racer et Moto Racer World Tour sont des marques déposées de Delphine Software International. © 2000 Delphine Software International. JMW01/01/00



[www.playstation.tm.fr](http://www.playstation.tm.fr)

