

**Nouvelle
Formule**
Sans Pitié
Sans Intox

Play **one**

LA GUERRE DES HITS

Les comparatifs qui tuent

Final Fantasy VIII contre FF VII

Sonic contre Mario

SS 98 contre FIFA 99

Pyro contre Banjo-Kazooie

F1 World GP contre Formula 1

Cool Boarders 3 contre 1080°

Virtua Fighter 3 contre Tekken 3

NBA Live 99 contre NBA Courtside

Doom Raider III contre Duke Nukem



94

Février 99

EHRGEIZ

Le jeu qui réinvente
la baston

ISSN: 1153 4451 - 230 BEF - 1 000 PTE-CONT - 54 MAD - 36 FFR - 7 CAD

M 4413 - 94 - 32,00 F



32^F

Spécial ZELDA

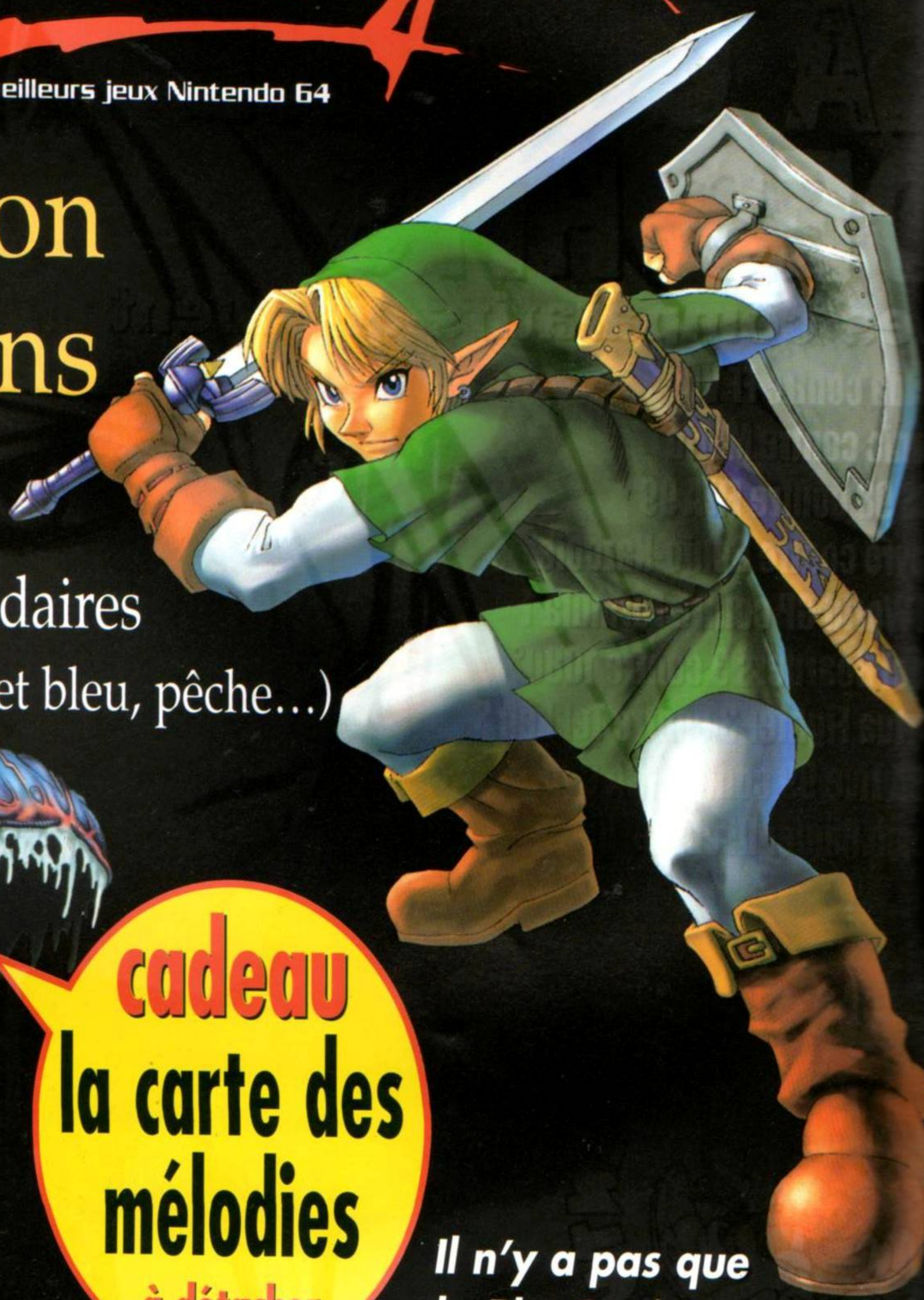
dans

64 *TRAYÉER*

Les plans et astuces des meilleurs jeux Nintendo 64

La solution
et les plans
complets

+ les quêtes secondaires
(Skulltulas d'or, poulet bleu, pêche...)



cadeau
la carte des
mélodies
à détacher

**Il n'y a pas que
la PlayStation...**

1^{re} partie : en vente / 2^e partie : en vente fin janvier

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57
06 36 66 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : pvals@playerone.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION

Directeur de la rédaction :
Pierre VALLS (pvals@playerone.fr)
Rédacteur en chef :
Pierre VALLS (pvals@playerone.fr)
Rédacteur en chef adjoint :
Lionel GEY
Secrétaires de rédaction :
Françoise GUILAVOGUI, Babeth LÉ, Florence LE DERF,
Laurence ABRÀULT, Michèle AGUIGNIER
Rédacteurs : Yasmine ABOUD-HAJI (Mac'Yas), Denis ADLOFF
(Chon), François DANIEL (Wonder),
Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO (Mats), Guillaume
LASSALLE (El Dido), Barbara LE BRETON (Clara Loft),
Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshino),
Reyda SEDDIKI, François JACQUES
(correspondant au Japon)
Traducteur : Reyda SEDDIKI

MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, VOTO
Infographiste : Gilles RENOULT

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER
Assistante de la fabrication : Céline CECILLE
Photogravure : Pi-M
Impression : SNIL

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Ferrine MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine JACON
Assistante de publicité : Catherine MARÉCHAL
Assistante marketing : Stéphanie PARRAULT
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN,
Christophe MOLLIGNIER

Service abonnement

Distr. abonnements
BP 1181 - 31036 Toulouse Cedex
Tél. : 05 61 43 49 69
Fax : 05 61 43 49 66
Service des ventes : DISTRI MEDIAS
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Denis ROZES
Tél. : 05 61 43 49 53

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024

Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Karine MERELLE
Secrétariat : Muriel LAREDO

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal
janvier 1993. Tous les documents envoyés sont publiés sous la
responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN

Copyright de couverture :

© Square

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire
(en bien ou en mal) à propos de
PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.
Pour les Trucs en Vrac, adressez
votre courrier à Wonder.



ÉDITORIAL



La guerre des hits... Cela faisait longtemps que l'idée nous trottait dans la tête. Un comparatif qui tue entre les meilleurs jeux de cette fin de siècle, ça sent bon la poudre. Zelda contre FF VII, Mario contre Sonic, Lara contre Duke, c'est du bon, de la bombe. Ça va peut-être nous valoir quelques lettres d'insultes, des commentaires outragés, mais tant pis. On l'a fait en toute objectivité et nous revendiquons à 1 000 % les résultats de ces matches épiques. Du côté des tests, la meilleure note de ce mois, c'est Rollcage qui l'obtient, avec un puissant 70 %, et la moyenne de ce numéro est de 51 %. Autant dire que si vous attendiez février pour faire le plein de nouveaux jeux, c'est râpé ! Pour le reste, l'événement du mois, c'est l'arrivée de Sonic sur Dreamcast. Le hérisson hyperspeed de Sega ne nous a pas vraiment convaincus, ce n'est pas la fusée annoncée. Enfin, continuez à nous écrire pour nous donner vos avis sur notre nouvelle formule. Nous avons déjà reçu une tonne de lettres, on en veut encore plus, vos critiques bonnes ou mauvaises nous permettent d'avancer. Ciao à tous.

La rédaction

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

JAMAIS VU !

Plus de

10.000

Astuces, solutions, tests
pour PC & consoles
en français

GAME UP

www.GameUp.com

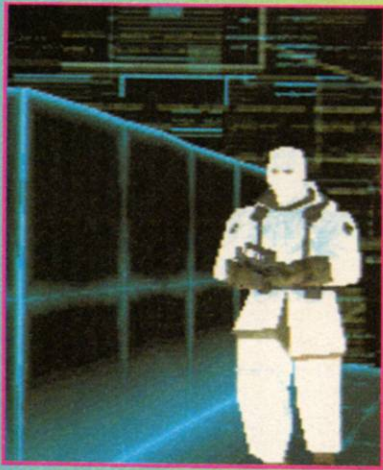
LANCÈMENT MONDIAL



Normal, c'est sur Internet !

Concours K.O. Kings :	105
Concours Rush Hour :	61
Concours Zelda :	54

SOMMAIRE



Metal Gear Solid, Duke Nukem : Zero Hour, Bloody Roar 2, Soul Reaver... La liste est longue. 1999 s'annonce déjà comme un grand cru !

6

Courrier

10

Stop Info

28

Arcade

34

C'est arrivé près de chez toi

36

Micro Attitude

40

Over the World

62

La guerre des hits

87

Tests

100

Trucs en Vrac

112

Top

114

Zoom



Le meilleur de la baston 3D dans les salles avec Fighting Layer. Le test intégral de House of the Dead 2, Star Wars Trilogy, Chaos Heat et bien d'autres...

micro @ttitude

Clara Loft a plusieurs casquettes ! Chef de gang pour Gangsters, elfe rebelle dans Heretic II, aventurière dans Vikings ou pilote de course pour Speed Busters... Quel talent !



La pulpeuse Mahalia toujours à l'écoute pour le rendez-vous mensuel des fanzineux.



Sonic, le hérisson bleu de Sega, déboule sur Dreamcast. Ne jetez pas votre Play pour autant et goûtez à la vitesse et à l'exubérance d'Ergheiz, qui envoie aux oubliettes les autres jeux de baston. Et aussi Street 03, Incoming...



Que le meilleur gagne ! C'est le mot d'ordre pour cette guerre sans pitié que se livrent les meilleurs jeux de cette fin de siècle.



Pas grand-chose à se mettre sous la dent ce mois-ci. Égypte, South Park, NHL Breakaway, Kensei Sacred Fist, Rakugakids... La liste est bien maigre. Seul Psychosis, avec Rolledge, démarre l'année sur les chapeaux de roue.



Cinq pages de cheats pour les insoumis au diktat du Game Over. Tous les calices dans Medieval ? C'est possible ! Wonder et Freeke vous guideront dans votre quête.



Lâchez un peu votre paddle et ressourcez-vous avec l'actualité du cinéma, de la BD et de la musique.

Tomb Raider III
Sur PlayStation offert pour tout abonnement !
Page 127

Salut les aminches. On continue de bosser comme des fous, pour affiner cette nouvelle formule. Au passage, merci à toutes celles et ceux qui se sont manifestés pour nous donner leurs premières impressions. Pour l'instant, vous êtes une majorité à ne pas aimer les pages blanches et les petits graphiques de notation. Comme je vous le disais le mois dernier, on se donne jusqu'au numéro 100 pour affiner l'affaire.

J'ai un gros problème. La période des sous est passée, et je ne sais pas quoi acheter, car j'ai peur de faire une erreur, en achetant la N64 ou la PlayStation, car on me parle beaucoup de la sortie d'une PlayStation 2, comme de la Dreamcast. Alors, que dois je faire ? Attendre une certaine PlayStation 2 ou prendre tout de suite la N64, ou la PlayStation actuelle ?

Greg Lemon

Greg, la PlayStation 2, ce n'est pas pour demain. Tu as le temps de t'ennuyer devant ta télé, avant de pouvoir jouer à un jeu. La Dreamcast reste une affaire à suivre de près, mais il faudra attendre le mois de septembre pour sa sortie française. Maintenant, en ce qui concerne le choix entre Play et N64, c'est difficile. D'un côté, sur Play, il y a beaucoup de bons jeux, et sur N64 il y a de très bons jeux (Zelda, GoldenEye, Diddy Kong Racing...). Mais les sorties sont un peu trop espacées, à mon goût. Moi, si je ne devais garder qu'une console, ce serait la N64, pour James et Link.

Bonjour, Tomb Raider III, Cool Boarders 3, Crash 3, Turok 2... Voilà, grosso modo, les jeux que vous nous conseillez pour la fin de l'année. Que des suites ! Comme c'est original ! Les notations, dans le magazine du mois de décembre, reflètent un certain conservatisme, de votre part, et des choix un peu suspects. Il n'y a pas de

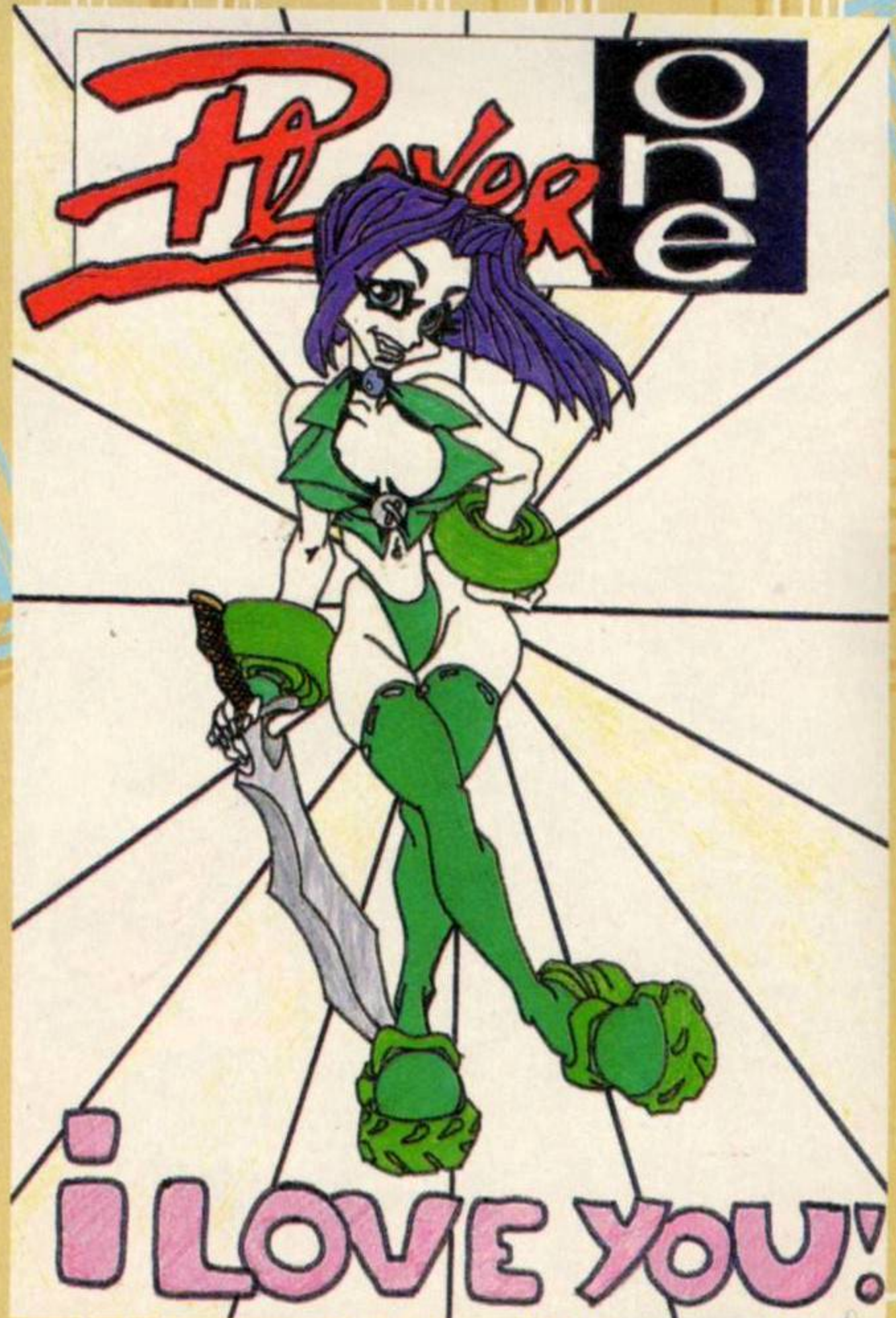
réelles surprises (à part Apocalypse), et tous les jeux notés à plus de 90 % sont des jeux voulus comme des hits de Noël par leur éditeur. Cela donne l'impression que la note que vous attribuez à un jeu est plus proportionnelle à l'attente (des lecteurs), suscitée par ce jeu, qu'à sa qualité. Le plus étrange, c'est que vous avez loupé le jeu du mois : Silicon Valley.

Ce soft possède toutes les qualités d'un hit. Les graphismes sont très bons - simples, mais pas de brouillard ni de clipping - ; les musiques sont rigolotes ; la jouabilité est excellente ; la variété est au rendez-vous ; et, plus que tout, ce jeu est follement original. Dans votre mag, Silicon Valley se ramasse un piteux 80 %. Si je n'avais pas lu des critiques beaucoup plus positives, sur des sites Web américains, jamais je n'aurais acheté ce soft, et j'aurais loupé de grands moments de plaisir. On ne va quand même pas se faire chier à contrôler Lara Croft toute notre vie ! Enfin, tout ça pour vous dire que vous devriez faire preuve d'un peu plus d'audace, à l'avenir. Ça vous différenciera un peu plus des catalogues des revendeurs qui, eux, sont gratuits.

F. Cassier

Cher ami, nous sommes entièrement d'accord avec toi, et tu pourras le constater, dans la nouvelle formule de « PO », où nos testeurs se doivent d'être le plus pointilleux possible. Mais, tu sais, si tu en as marre de Lara Croft, des milliers de joueurs l'aiment encore et en veulent toujours plus. On ne peut pas

faire l'impasse sur des titres aussi attendus, même s'ils ne sont pas aussi géniaux que prévu. Pour les notes, cela reste le boulot du journaliste. Mais, comme tu as pu le remarquer, toutes les notes « Player » sont revues à la baisse ! En tout cas, ton petit mot n'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd. Il mérite sa place dans le courrier.



Alain Parnault

Sam, je trouve que le jeu Apocalypse (avec Bruce Willis) est vraiment naze, et ce, malgré les jolis graphismes. Je trouve bête de faire un jeu avec un acteur ou une star. Est-ce que ce ne serait pas pour lui faire un peu de pub ?

Morgan, le fan de FFVII et de « Player One »

Morgan, si Bruce Willis n'est sans doute pas contre un peu de publicité, je ne pense pas qu'il ait besoin d'Apocalypse pour se faire de la pub. En fait, c'est plus le jeu qui se fait de la pub sur l'acteur. Sans la présence du « virtual Bruce », il est clair que personne n'aurait autant parlé de ce jeu d'action, qui reste, selon moi, un titre vraiment moyen. Dans tous les cas, je ne trouve pas ça si idiot qu'un acteur comme Bruce Willis s'intéresse au monde du jeu vidéo. Des jeux avec des stars ? Oui... mais des bons ! Si ce n'est que prendre une tête connue et la balancer dans une daube, non merci. Mais bon, de toute façon, c'est toujours la même chose : les jeux sous licence sont souvent mauvais, mais se vendent comme des petits pains. Comme le disait Coluche, « dire qu'il suffirait que les gens ne les achètent pas pour qu'ils ne se vendent plus ! ». Au fait, Morgan, fonce sur Crash, et laisse tomber Lara. S'il est encore temps. Pour FFVIII, la réponse est oui. Ciao.

Gagnant du concours : José Martins



Dans le test de Breath of Fire III, Wolfen affirme que les textes sont en français. Pourtant, dans une image, on voit écrit une phrase en anglais. Or, je ne maîtrise pas totalement cette langue. J'ai donc renoncé à son achat. Longue vie à « Player » et bisous à Clara (quitte à payer de ma vie).

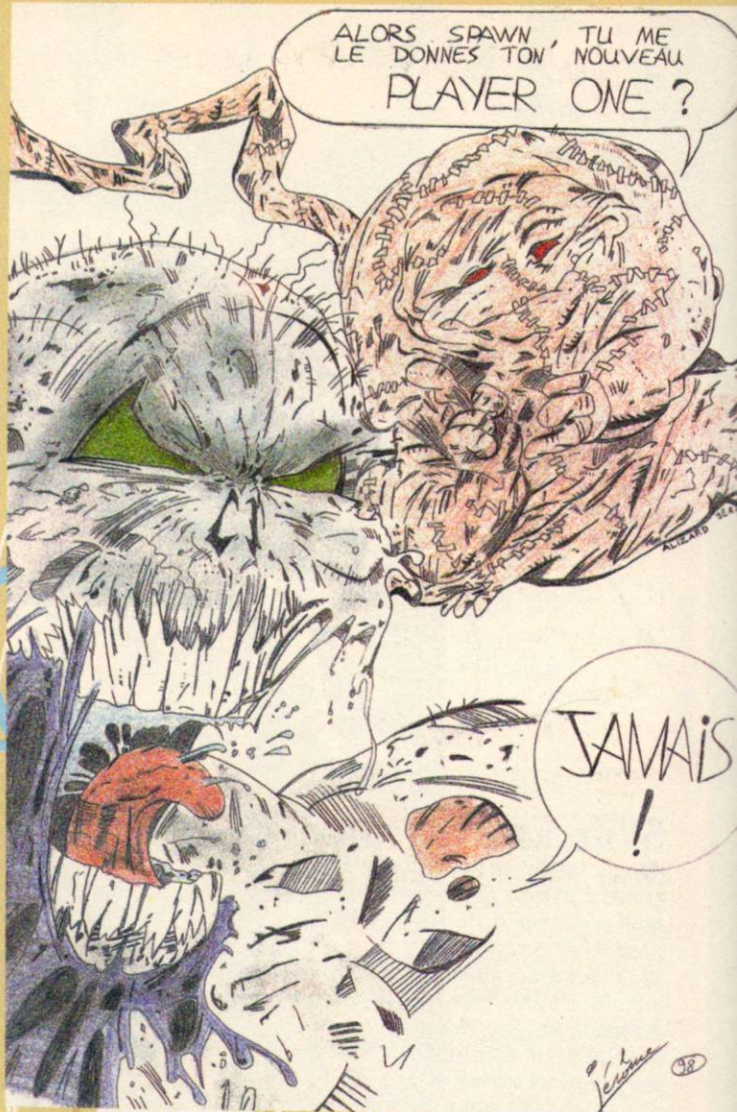
Le RPG maniaque

Ben alors, tu ne fais pas confiance à Wolfen ? Rassure-toi, le jeu est bel et bien traduit en français. Wolfen a travaillé sur la version US, d'où les textes en anglais sur certaines images. Le jeu français est arrivé à la rédac avec beaucoup trop de retard par rapport à la sortie initialement prévue. En tout cas, ce titre reste un bon investissement.

Sam, étant un fidèle lecteur de votre magazine, je me réjouis de son évolution, sans cesse meilleure. Quelle ne fut ma surprise de découvrir une nouvelle formule en achetant le numéro de janvier. Malheureusement,

ce n'est pas pour cette raison que je prends pour la première fois la plume pour vous envoyer cette lettre. En effet, le jeune homme de 18 ans que je suis n'a pu supporter l'article paru sur Metallica, merveilleux groupe de heavy metal, dont je suis fan depuis de nombreuses années, et qui se fait traîner dans la merde (désolé, mais c'est le mot qui convient) par un de vos journalistes, si on peut appeler de cette manière une personne qui manque à ce point d'objectivité et de sens critique, qualités premières de votre profession, me semble-t-il. Ce manque de conscience professionnelle me fait d'ailleurs me demander si cela concerne uniquement la rubrique Zoom, ou bien le magazine tout entier. Mais bon, passons. Ce qui m'énerve le plus, dans toute cette histoire, c'est le fait que cette personne descende en flamme ce groupe sans aucune raison, si ce n'est

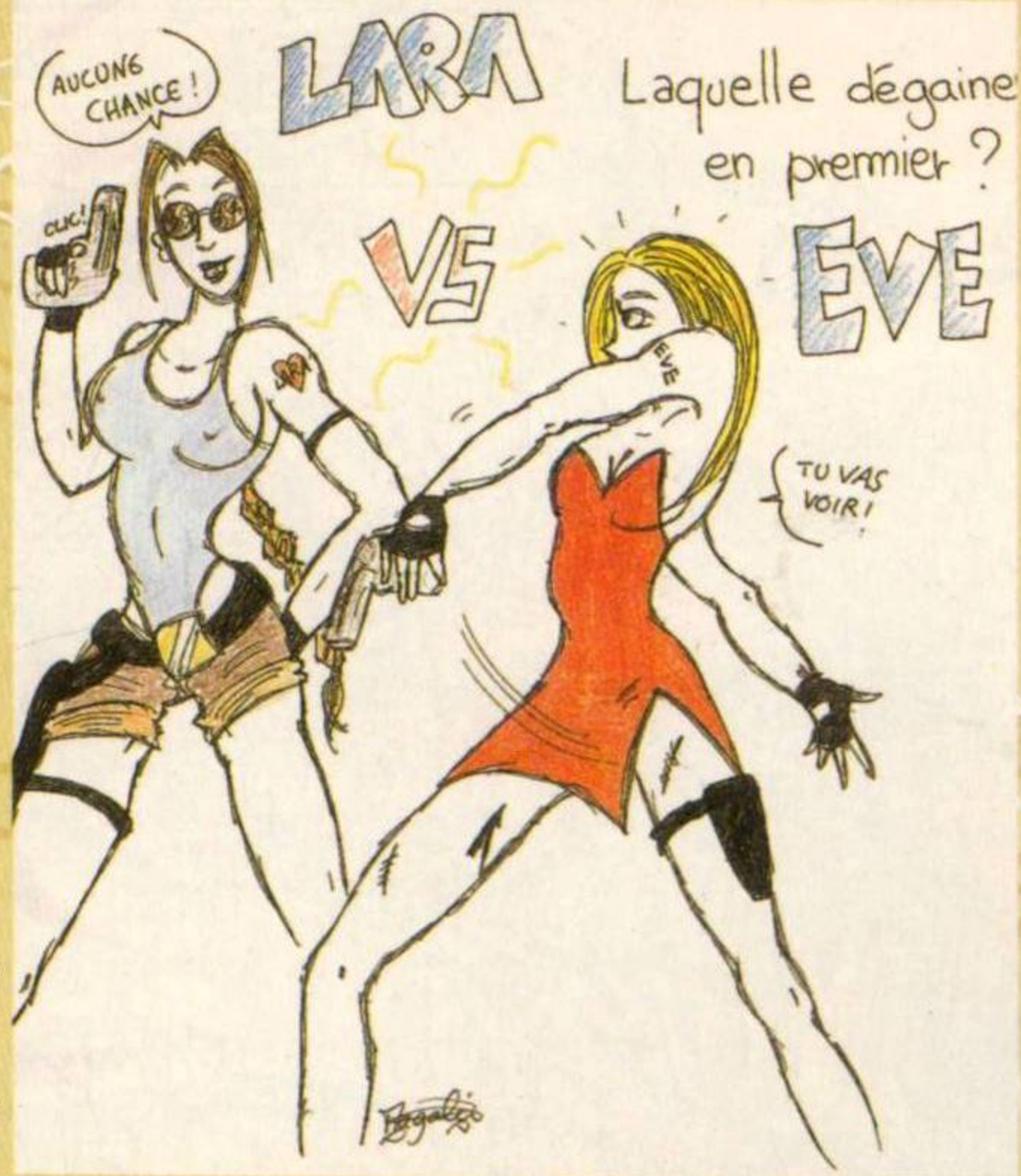
Jérôme Alizard



qu'il ne l'apprécie pas. Il me semble, en effet, extrêmement déplacé d'insulter une formation comme Metallica, groupe qui a tant fait, depuis le début des années 80, pour le heavy metal et la musique en général [...] Il me semble que l'homme des cavernes n'est pas celui qu'on croit, et que l'on soit, ici, en face d'un cas où la personne a peur de ce qu'elle ne connaît pas : le heavy metal.

Stéphane, le lecteur en colère

Cher Stéphane, tu aimes le heavy metal ? Tant mieux pour toi et pour les groupes qui en vivent. Navré, mais même après plusieurs relectures de l'article d'Ivo, je ne comprends toujours pas ta colère. Tu t'emballer (c'est le principal problème du fanatique), alors qu'en fait la critique d'Ivo reste, au final, assez positive : « Force est de constater que l'ensemble constitue le meilleur album de Metallica. » Ben, tu voulais quoi d'autres ? Faut pas rêver, tout le monde n'est pas en transe devant Metallica. S'il fallait résumer ta longue et virulente lettre, tu trouves que Metallica est incontournable, et tu penses qu'Ivo est un mauvais journaliste. Eh bien, vois-tu, même si je pense tout le contraire, je t'offre tout de même une place de choix dans le courrier. Allez, à plus, et fais gaffe, tu marches sur tes cheveux... Boah, on peut plus rigoler ?



descendre tout ce qui avait un rapport avec la Dreamcast. Ce que je trouve dégueulasse, c'est que vous retourniez votre veste, et que vous écriviez des choses telles que « vous allez me soupçonner d'être un agent de la propagande Sega », alors que le mois d'avant, vous disiez tout le contraire, sans même expliquer ce changement d'avis, sans même avouer que vous vous étiez trompés au sujet de la Dreamcast. Voilà, c'est dit, à la prochaine !

Chris Woy (qui ne laissera plus quiconque médire sur la Dreamcast, comme on l'a fait sur la Saturn)

Chris, tu n'as pas l'impression d'exagérer un chouille ? On a pas dit que Sonic Adventure était nul, mais que nous étions déçus de retrouver, une nouvelle fois, le hérisson dans un jeu qui semblait être le

même que les autres. On a le droit de ne pas être amateur de Sonic, non ? Contrairement à Mario, je pense qu'ils n'ont pas su faire évoluer ses aventures. Nous n'avons jamais dit que la Dreamcast était nulle, mais juste peu emballante car, lors de la première démonstration, ce n'était franchement pas excitant. Maintenant, je vais te dire le fond de ma pensée. Comprends bien que cela n'engage que moi. Après l'échec cuisant de la Saturn, et sans oublier les fausses consoles (Mega CD, 32X), Sega se doit de proposer le top du top aux joueurs. Pour l'instant, ce n'est pas les quelques titres que j'ai vus qui me feront crier haut et fort : vive la Dreamcast, achetez sans réfléchir, c'est le top du top !

Salut Sam, je n'ai même pas 15 ans et j'ai une copine. Mais, celle-ci a horreur des jeux vidéo. Que dois-je faire ? Ma mère, c'est pareil, elle me fait une crise à chaque fois que j'allume la console. À croire qu'elles se sont passées le mot. Alors, tu pourrais peut-être leur expliquer que la console n'affectera pas mon travail scolaire.

Playerman

Playerman, première chose, sache que rien n'oblige ta douce et tendre de kiffer sur les jeux vidéo. En revanche, elle doit accepter ta passion et te laisser jouer en paix. Bon, évidemment, si tu passes tout ton temps libre à t'éclater sur ton pad, elle risque de se lasser. Pour ta mère, c'est simple, rapporte-lui de bons résultats scolaires et elle te laissera jouer. Je ne peux, hélas, pas t'en dire plus, vu que je n'ai

qu'un seul son de cloche. Si ta copine et ta maman trouvent deux minutes pour me donner leur version des faits, je me ferai un plaisir de leur répondre.

PS

Paul, merci pour ta lettre et toutes ses bonnes remarques. Au fait, il n'existe qu'un seul El Didou (du moins, je l'espère !). Joyeux anniversaire à J.-S. Magalie, alias Coco Bandicoot, je pense beaucoup de bien de vos dessins. Et hop un petit bisou en passant ! Trouffionix, je te conseille Oddworld 2 et Tenchu. Dexter 64 n'est pas publié. On va voir s'il tient ses promesses. Akira-Chuji, tu es tout excusé. Daniel, si tu veux retrouver ton pote, on fera un petit appel le mois prochain. Bickha, je suis navré pour toi, mais il y a un gros problème avec le service... et ça m'énerve car je ne peux rien faire, si ce n'est d'hurler dans les bureaux des concernés ! Vlako, la réponse est oui !

S'lut Sam ! 1/ Pourquoi, depuis quelques mois, il n'y a plus de guide ? Est-ce par flemme ou parce qu'il n'y a point de jeux assez bien pour faire un guide ?

2/ Je voudrais pousser un coup de gueule. L'autre jour, j'étais dans un magasin de jeux vidéo, en train de m'éclater sur Cool Boarders 3, quand un gadjo est arrivé et m'a dit : « C'est pas un endroit pour les filles. » Ça m'a tellement énervé que j'ai raté le super-enchaînement d'la mort qui tue, et mon perso s'est lamentablement étalé dans la neige. Alors, j'aimerais savoir pourquoi les filles auraient moins le droit de jouer aux jeux vidéo que les garçons. Gros bisous à toute la rédaction.

Hélènaconda

S'lut LNA... pour l'instant, c'est « PlayStation » et « 64 Player » qui assurent une grosse partie des guides de la maison. Pour vous, c'est tout bénéf' : une soluée complète d'un coup, et plus de pages, dans « PO », pour encore plus de tests d'actu et d'astuces.

2/ Si les jeux vidéo rassemblent beaucoup de garçons, ils ne sont pas pour autant réservés à ces derniers. Ne t'occupe pas de ce petit crétin, et éclate-toi tant que tu peux sur les jeux. Tu sais, un jour, il sortira de sa période Biactol, et deviendra sans doute un peu plus malin. Ne soyez pas complexées, les filles, jouez sans crainte, vous êtes aussi fortes que les mecs. Allez bisous, LNA, les players sont avec toi.

Vive Reyda, la première personne, à « PO », ayant reconnu le fort potentiel de la Dreamcast, et n'ayant pas chié dessus dans son article. Comme c'est bizarre ! Ce mois-ci, la console est prometteuse, et Sonic Adventure devient un bon jeu, alors que les mois précédents vous vous amusiez à



Stop info

Metal Gear

Bomberman à fond !

Présenté en *Over The World*, il y a quelques mois, Bomberman Fantasy Race devrait débouler dans toutes les bonnes boucheries le mois prochain.



Rappelons que ce jeu met aux prises tous les héros du monde de Bomberman dans une course effrénée où seuls les vainqueurs seront récompensés.

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : mars

Be Pirates

Encore un bel exemple de jeu qui sort au Japon mais que personne ne se décide à importer. *Be Pirates* vous propose d'incarner un flibustier des Caraïbes, qui mène son navire à l'assaut des galions espagnols qui regorgent d'or. On y gère des batailles marines de grande envergure, tout en bichonnant son équipage pour avoir la chance d'obtenir le titre envié de « Roi des pirates ».

Console : PlayStation
Éditeur : Artdink
Sortie Japon : dispo



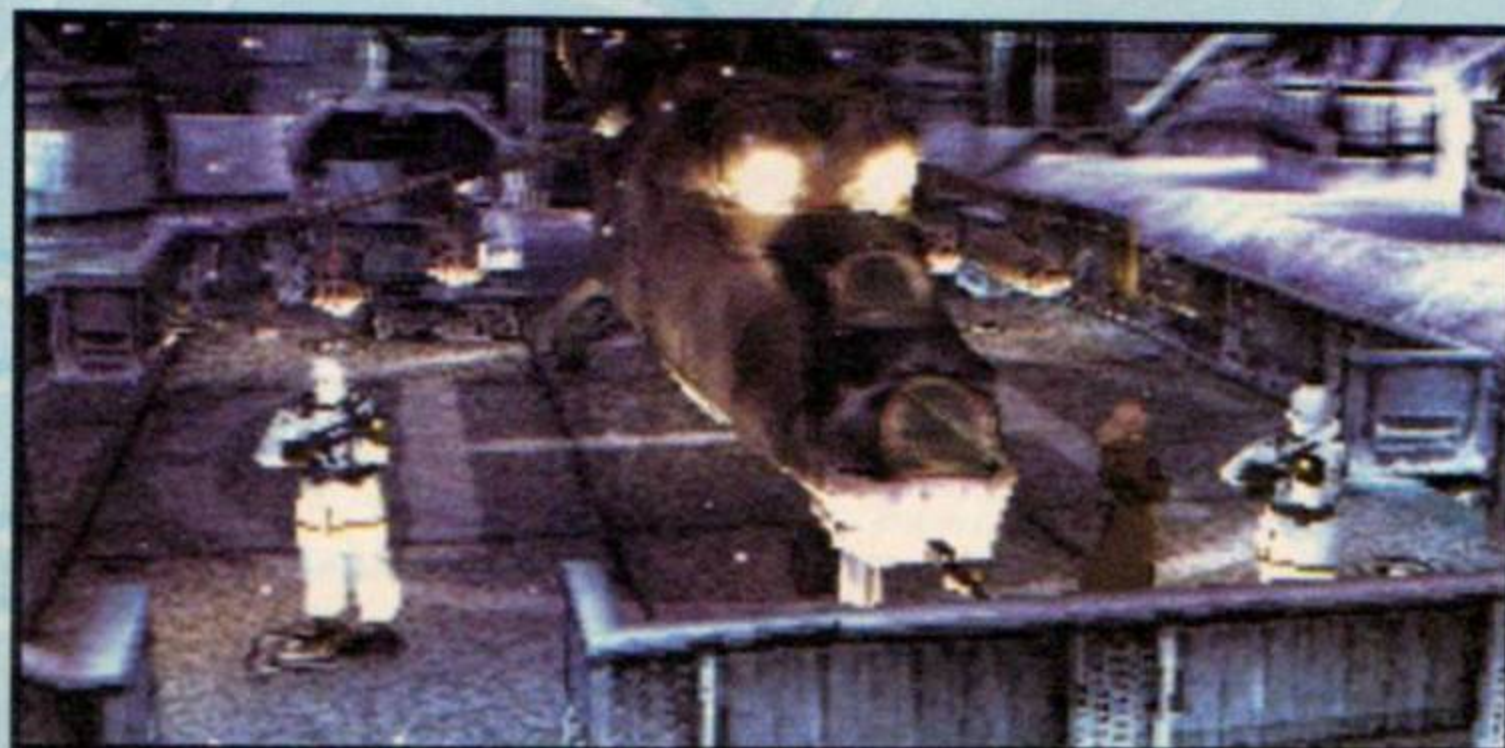
Jeu désormais mythique sur NES, Metal Gear déboule sur PlayStation. Que demande le peuple ?



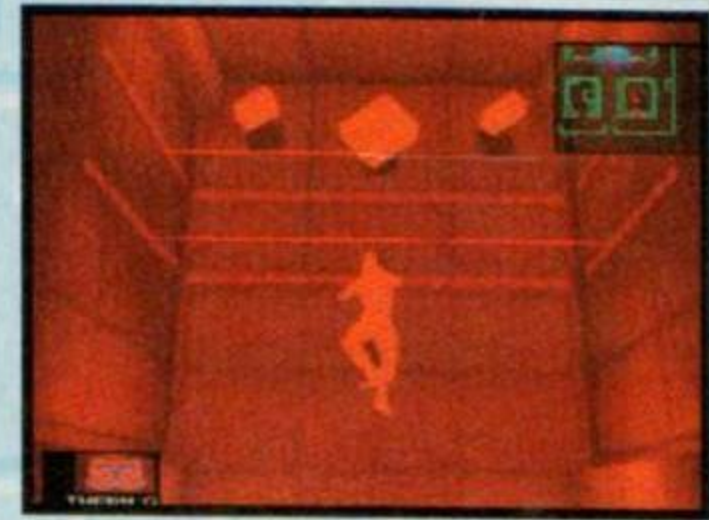
Solid Snake, héros des deux précédents volets, reprend du service sur PlayStation. Konami frappe d'entrée en proposant un concept qui consiste à immerger le joueur dans un véritable film. Et, comme dans tout film qui se respecte, le scénario est agrémenté de rebondissements en tout genre. Pour la version que nous avons eue, les dialogues sont doublés en anglais, ce qui donne de la personnalité aux différents protagonistes (le soft contient approximativement 8 heures de dialogues !). Et ça marche ! Par exemple, la scène qui m'a le plus éclaté est



Kenneth Baker
(Bert Stewart)



celle où votre compagne de route, Meryl, se fait envoûter par l'un des boss. Sous son emprise, elle pointe son arme vers vous en criant un truc du genre : « Snake, faisons l'amour, prends-moi, vas-y ! » Ce passage n'est pas sans rappeler le film *Scarface*, où la sœur de Tony Montana essaie de buter ce dernier, un peu de la même façon. Hilarant ! Autant le dire, les irréductibles qui ont terminé le jeu en version japonaise sont passés à côté d'un scénario remarquablement bien ficelé.



**C'est beau la vie
(Ooops !)**

Comme promis, les développeurs ont ajouté plusieurs niveaux de difficulté (easy, normal, hard et extrême), contrairement à son homologue nippon qui n'en possède qu'un seul. L'intelligence artificielle des ennemis est donc décuplée, afin de donner davantage de difficultés pour infiltrer le camp ennemi. Pour ceux qui n'ont encore jamais entendu parler de Metal Gear, sachez qu'ici, la discrétion est de mise, et les bourrins ne feront que se jeter au-devant d'une

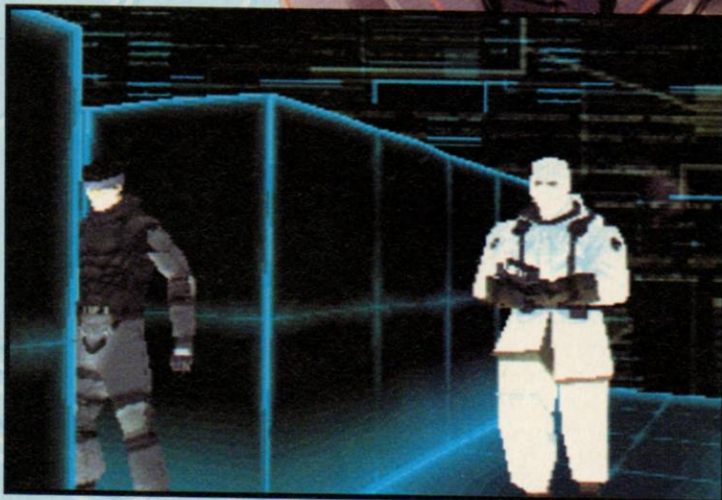
ar Solid



mort certaine. Les bouchers du dimanche sont avertis ! Néanmoins, vous aurez de multiples occasions d'assouvir vos pulsions meurtrières grâce à de nombreuses armes très sophistiquées. Vous l'aurez compris, Metal Gear s'annonce, d'ores et déjà, comme un incontournable hit de ce début d'année. De plus, le jeu sera intégralement traduit en français.

Il faut donc espérer que les doublages seront à la hauteur. Dernière info : pour couronner le tout, sachez que le jeu sera vendu avec une démo jouable de Silent Hill : c'est pas beau, ça (Ooops !)

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie France : février



Stop info

Warzone 2100

Warzone se présente comme le premier jeu de stratégie temps réel, et en 3D, s'il vous plaît ! Le scénario est d'une banalité affligeante, puisque suite à une guerre nucléaire, le chaos règne sur Terre. Enfin,



la démo jouable qui nous est parvenue ne nous a pas franchement emballés. On espère qu'il ne s'agit que d'une première impression...

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : mars

LES JEUX SUR PC ?

36.15 PC PLAYER

LES ASTUCES

ET SOLUTIONS

QUE VOUS RECHERCHEZ

Stop info

Un modem pour la N64 ! ?

Le président de Nintendo, M. Yamauchi, a annoncé « la sortie imminente d'un nouveau périphérique pour la N64, un outil au fort potentiel capable d'utiliser le réseau téléphonique ». On peut lui dire que ce genre d'engin s'appelle un modem et que ce n'est pas nouveau, puisque la Saturn et la Dreamcast en sont déjà équipées depuis belle lurette. Apparemment, Nintendo a décidé de réagir face à la menace Dreamcast. À ce propos, on attend toujours le fameux 64 DD...

Accessoires

Thrustmaster nous propose deux paddles, l'un pour PlayStation et l'autre pour Nintendo 64. Le premier, le Shockhammer pour PlayStation, n'est ni plus ni moins qu'une pâle copie du pad analogique, avec une touche turbo et une touche ralenti. Si les deux joysticks sont plutôt jouables, les vibrations sont plutôt nazes et laissent entendre à chaque fois un bruit de quincaillerie. Bref, cela n'apporte rien de nouveau. C'est à peu près la



même chose pour le Stingray, celui pour Nintendo



64, les vibrations en moins. Ah, j'oubliais, tous deux disposent d'un gros pavé lourdingue, style Saturn, en guise de croix de direction. **Sortie France : disponible**

Hémoglobine ! Duke Nukem Zero Hour

Duke, de retour sur Nintendo 64, enchaîne avec un nouveau volet. Après avoir goûté notre dossier dans lequel Duke écrabouille Lara, je suppose que vous reprendrez bien un peu de boudin, non ?



part, les graphismes ont bénéficié d'un grand soin, les capacités de la Nintendo 64 sont bien exploitées et certains niveaux, tels que le far-west, sont très bien réalisés. La jouabilité n'est pas en reste, le perso est maniable et on peut choisir

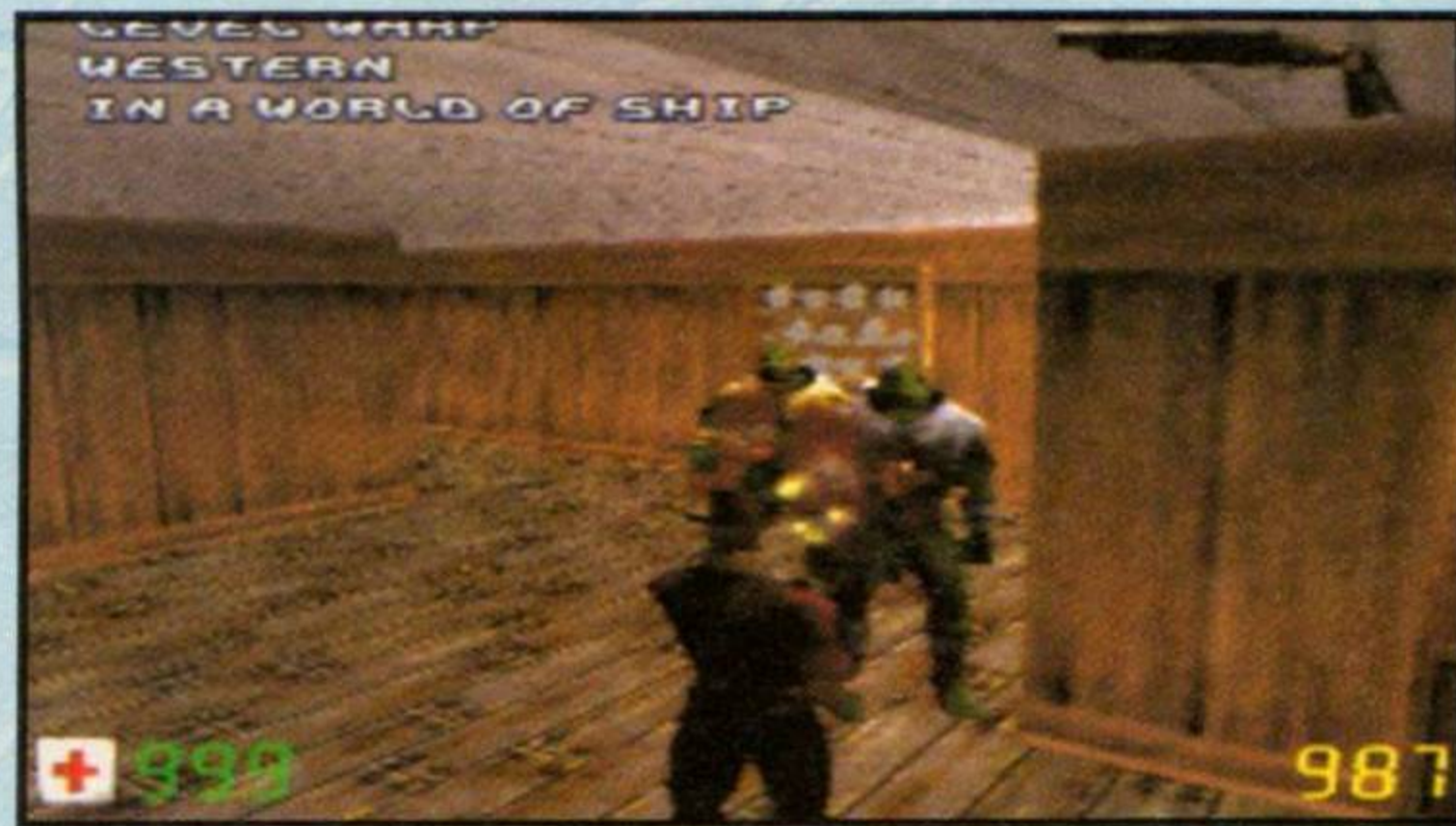
la manière de le diriger (comme GoldenEye ou Turok).

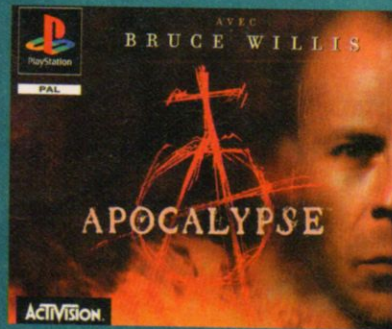
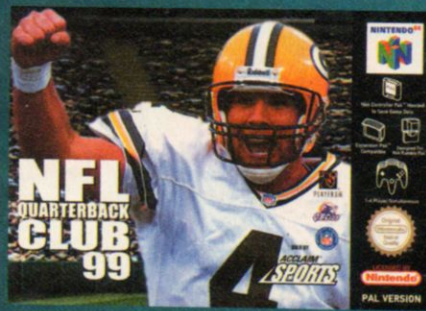
Nom : Duke Nukem
Profession : charcutier

Si l'esprit « Duke » est bel et bien présent tout au long du jeu, on ne retrouve plus les filles qui plaisent tant à Duke, le char-

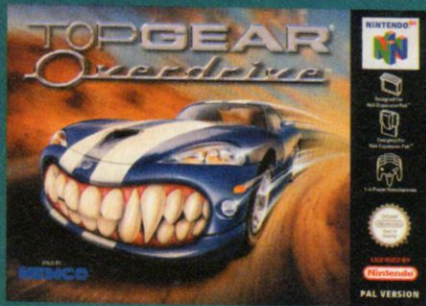
cutier. Dorénavant, il faut les sauver, mais il n'y a rien de plus. Pourquoi faire abstraction de ce qui a fait la renommée de Duke à travers le monde ? Peut-être Nintendo n'adhère-t-il pas totalement à cette idée ? Certes, la version que nous avons eue entre les mains n'était pas finalisée, mais il y a de très fortes chances que cela reste ainsi. En revanche, les développeurs n'ont pas hésité à nous « offrir » de formidables gerbes de sang qui réjouiront probablement les fans de notre équarisseur en chef. Cette première impression est très bonne et laisse entrevoir une sortie particulièrement remarquée sur la Nintendo 64.

Console : N64
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : mars





Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés consoles de votre choix, ainsi que les CD-ROM PC et Mac : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au



3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison.

C'est simple, vous ne payez que par la communication

(5,57 F / mn)*

Playstation

V-Rally 99 . Breath of Fire 3 . C3 Racing Car Constructor Championship
Knockout Kings 99 . Invasion . Megaman Battle & Chase . Bust A Groove
Tomb Raider 3 . Oddworld - l'Exode d'Abe . Duke Nukem - Time to Kill
Coolboarders 3 . Tekken 3 . Ninja - l'Ombre des Ténèbres . Spyro
Shadow Gunner . G. Darius . Medieval . Super Match Soccer . Tenchu
Guy Roux Football Manager . Wcw Nitro . Future Cop L.A.P.D.
Moto Racer 2 . Pro Foot Contest 98 . Le 5ème Élément . Wild 9
Forsaken . Superstar Soccer 98 . The Adventures of Alundra
Colin McRae Rally . International Rally Championship . NHL 99
Total NBA 98 . Heart of Darkness . Men In Black . Gran Turismo

Nintendo 64

Wipeout 64 . Turok 2 . NBA Jam 99 . Body Harvest
1080° Snowboarding . Spacestation Silicon Valley
Superstar Soccer 98 . XC2 . Banjo et Kazooie . Forsaken
G.A.S.P. !! . Mission Impossible . Virtual Chess 64
F-1 World Grand Prix . GT 64 Championship Edition
Goldeneye 007 . NBA Pro 98 . Wetrix . Mystical Ninja
Diddy Kong Racing . WCW vs nWo World Tour

Sans CB, Ni Chèque

3617 POINT

Stop info

Saga Frontier 2

Si le premier volet de ce RPG, tendance space opera, n'a connu qu'un succès d'estime, on peut parier que Saga Frontier 2 gagnera, lui, la faveur de tous les joueurs de RPG. La beauté des décors et le système de combat intelligent, encore amélioré,



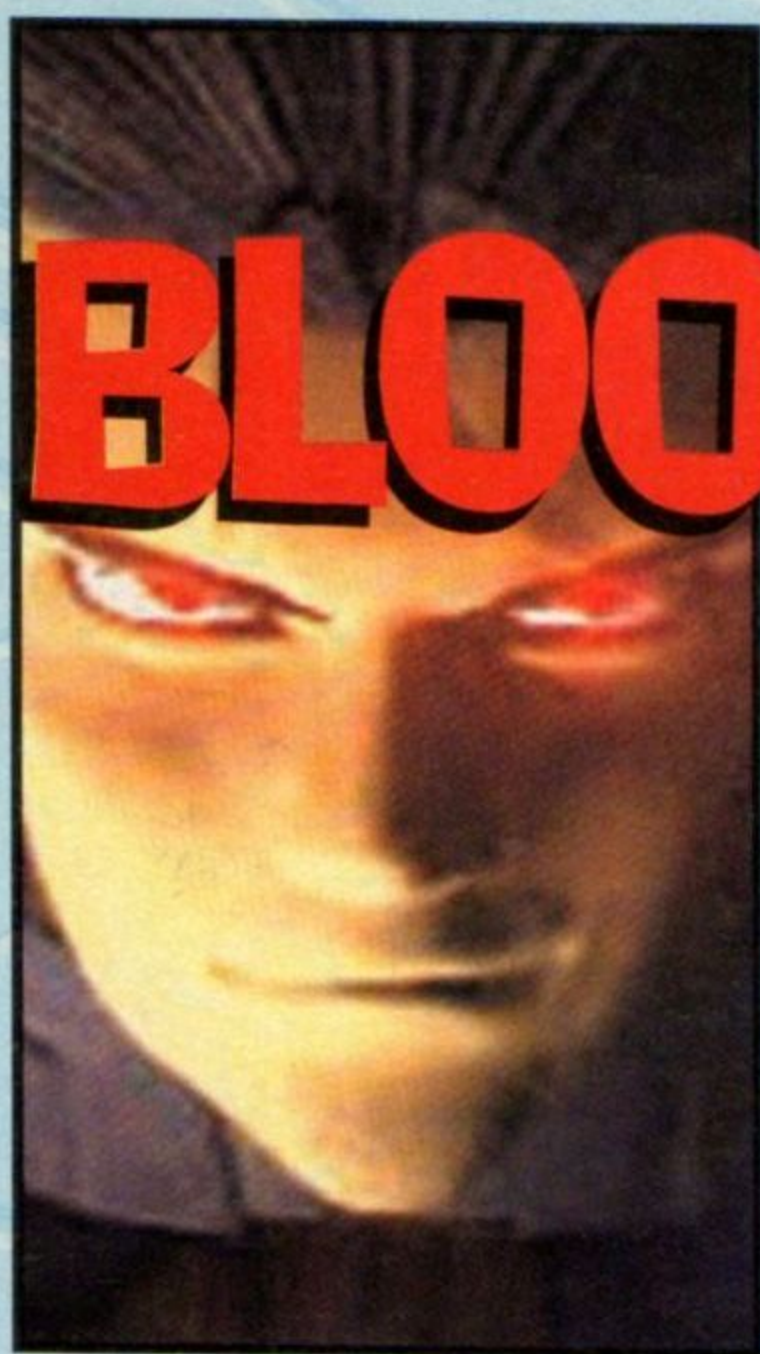
devraient être deux atouts de taille. En effet, les personnages peuvent apprendre de nouveaux coups en plein combat et se les enseigner mutuellement par la suite. Ils peuvent combiner leurs attaques pour optimiser les dégâts occasionnés à un monstre. Ça change un peu du tristounet attaque/défense/fuite, non ?

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : printemps 99

Prince Naseem Boxing

Parmi les nombreuses sorties Codemasters qui devraient déborder prochainement, on trouve une simulation de boxe avec, comme vedette, Prince Naseem, jeune puncher de 25 ans (31 victoires dont 28 par K.O.), champion dans la catégorie WBO très décriée. Seize boxeurs seront disponibles, et, faute de jeu, on a pu voir quelques photos prometteuses.

Console : PlayStation
Éditeur : Codemasters
Sortie France : mars



Rares sont les jeux qui font l'unanimité à la rédaction, quel que soit le genre. Bloody Roar, par ses délires lycanthropes, avait réussi l'exploit de réunir, autour du même écran, rédac'chef, testeurs et maquettistes. Il y a dans Bloody Roar 2 autant d'adrénaline et de violence et un peu moins d'effets spéciaux. Le système de jeu n'a pas connu de grands changements : tou-



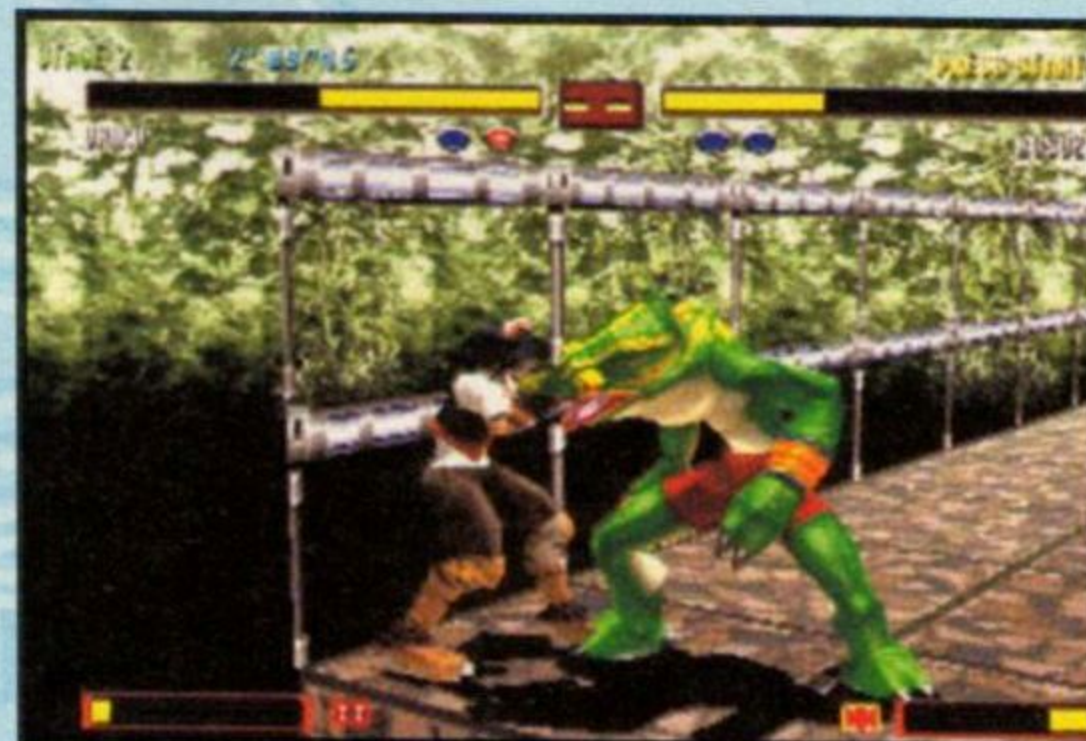
Ça va saigner !

BLOODY ROAR 2

Le jeu de baston où l'on se transforme en bête sauvage est prêt à bondir sur nos PlayStation.



jours aussi facile à prendre en main, avec garde auto et combos simples à mémoriser. Deux nouveautés : la garde appuyée, plus sûre que la garde auto et qui arrête même les coups les plus bourrins, et le sacrifice de votre apparence bestiale pour une superattaque dévastatrice. En plus des modes Arcade et Versus traditionnels, un mode Story vous permettra de comprendre comment



Poy Poy 2

Ce petit jeu rigolo n'a rien d'un hit et ne fera pas d'ombre à Bomberman, dont il s'inspire, mais se révèle amusant à plusieurs. Il s'agit d'une sorte de bataille générale au cours de laquelle les joueurs se saisissent de tout ce qui traîne sur l'aire de jeu afin de le balancer à la figure des autres concurrents : rochers, bombes, objets divers... Le dernier des quatre joueurs en lice est, bien sûr, vainqueur. Signalons que les pugilistes possèdent des gants technologiques qui leur octroient des pouvoirs : on peut téléguider, fragmenter, faire rebondir les projectiles, entre autres. De quoi rentabiliser son quadrupleur...

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie : printemps 99



votre personnage est devenu le cobaye d'expériences interdites. Le jeu étant quasiment fini, excepté la programmation des caméras à peaufiner, on espère vous proposer le test complet très bientôt. Le seul hic, pour l'instant, concerne le peu de personnages disponibles, mais le jeu s'annonce déjà très bien.

Console : PlayStation
Éditeur : Hudson
Sortie Japon : février

Toujours plus fort !

Shen Mu

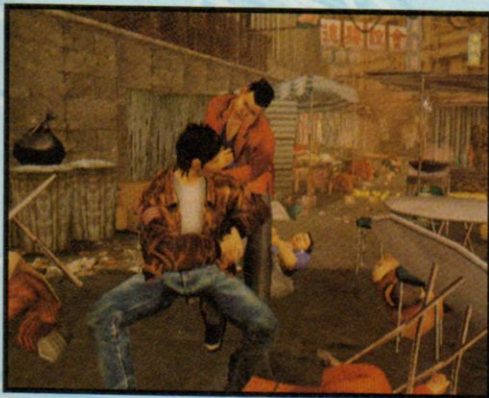
Quand le créateur de Virtua Fighter s'attaque au RPG...

Ce jeu de rôle, d'aventure et d'action hors norme est le dernier bébé de Yu Suzuki, le créateur des plus grands titres Sega : Hang on, Space Harrier ou Virtua Fighter. Se déroulant dans la Chine d'aujourd'hui, Shen Mu vous met dans la peau d'un jeune aventurier moderne, Ryo Hasuki, rompu au Hakkyoku Ken, forme de kung-fu que pratique aussi le personnage principal de Virtua Fighter, Akira. Les affrontements prendront donc la forme de combats de kung-fu en temps réel : la motion capture de grands maîtres en arts martiaux a d'ailleurs été mise à contribution. La réalisation, que Yu Suzuki a voulu la plus soignée et détaillée possible, s'annonce somptueuse grâce au grand potentiel de la



Dreamcast, faisant prendre encore plus de hauteur à ce futur chef-d'œuvre. L'accent sera mis principalement sur la liberté d'agir à sa guise et la cohérence d'un univers très réaliste. Le jour et la nuit se succèdent, le soleil fait place à une averse, tout ceci en temps réel... Un film dont on serait le héros ? Ça se pourrait bien !

Console :
Dreamcast
Éditeur : Sega
Sortie Japon :
printemps 99



Deep Freeze

Sous ce titre, se cache un jeu d'aventure mâtiné d'action où vous incarnez le leader d'une unité antiterroriste internationale. Vous devez infiltrer des buildings tenus par des fanatiques et les neutraliser en limitant les dégâts. Pour mener à bien cette difficile mission, vous serez aidé par un coéquipier que vous choisirez parmi les cinq membres de votre brigade. Ils maîtrisent chacun une arme fétiche, ce qui vous sera d'un grand secours lors des phases de tir. À vous de mener d'une main de maître cette mission en leur donnant des ordres afin de vous couvrir, de faire diversion ou d'employer leurs talents spéciaux. Tout un programme...
Console : PlayStation. Éditeur : Sammy.
Sortie Japon : disponible.



Tomb Raider III © Eidos/Core Design.

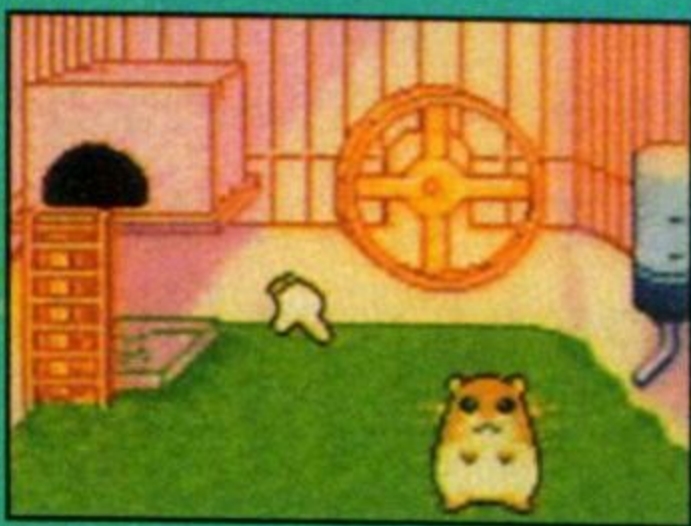


Lara sous toutes ses formes...

Stop info

Hamster Paradise

C'est l'un des premiers titres développés pour la Game Boy couleur et également l'un des plus craquants. Imaginez : l'écran de votre GB devient l'aire de jeu d'un hamster tout rond, tout mignon, que vous nourrissez, éduquez, regardez grandir. Vous pouvez même

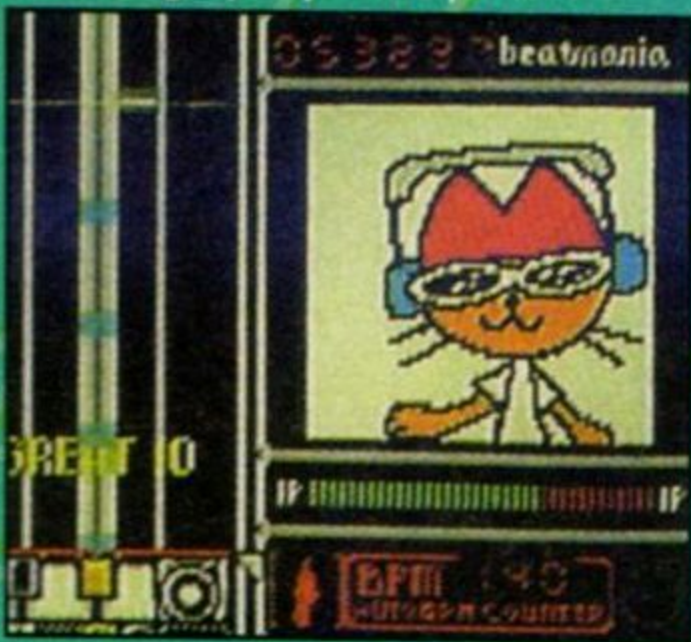


le mettre en ménage avec la dame hamster d'un autre joueur ! Une version joliment sophistiquée du Tamagotchi.

Machine : Game Boy
Couleur
Éditeur : Atlus
Sortie Japon : février

Beat Mania Game Boy

Le jeu de zique qui vous met dans la peau d'un Dee Jay et qui connaît un succès fou en arcade chez nos amis nippons sortira prochainement sur Game Boy Couleur. Fondé sur le rythme et la mémorisation, le côté graphique ne posera



donc pas trop de problèmes. En revanche, en ce qui concerne le son, on a malheureusement quelques craintes...

Console : GB
Éditeur : Konami
Sortie Japon : mars

Space Comix Cyber Org

Le nouveau Square est un jeu d'action à mi-chemin entre Alien et Resident Evil. C'est pas beau de copier !

Si le design des personnages de Cyber Org est très inspiré des comics américains, le scénario, lui, semble tout droit sorti d'un space opera classique : en 2312, les êtres



humains commercent librement avec les autres habitants de l'univers connu. Mais un jour, un vaisseau contenant un éminent personnage disparaît mystérieusement : pas de chance, c'est votre équipe qui a été choisie pour se rendre dans le secteur. Vous contrôlerez à tour de rôle trois personnages différents et visiterez un étrange vaisseau alien. Vous y rencontrerez des créatures qu'il faudra dégommer au flingue ou émietter au contact. Évidemment, chacun des persos possède ses propres



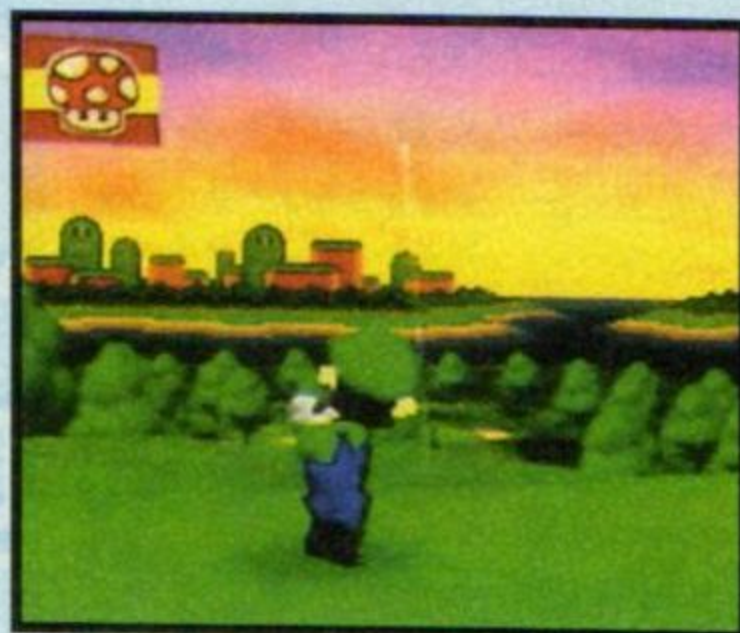
armes (flingues, baffes, explosifs) et, en passant habilement de l'un à l'autre, vous choisirez le plus adapté à la situation afin de ressortir de ce satané vaisseau. Notons qu'un système de lock on, similaire à celui de Zelda, permet de ne pas s'égarer dans le décor lors des combats ni, surtout, de tourner le dos à ses adversaires.

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie : printemps 99

Mario Golf 64

Ce Mario-là n'est pas sans rappeler celui de la NES, mais tout en 3D, bien évidemment. Vous y dirigez Mario et son frère Luigi, ainsi que d'autres personnages maison, à travers les six parcours différents. Les graphismes enfantins et reposants cachent un jeu d'une grande précision, avec de nombreux replays et une gestion du vent très au

point. La jouabilité n'aura rien à envier à Everybody's golf et cela permettra à tous les joueurs de s'y mettre. Des modes spéciaux, genre Time attack, apporteront un peu de variété à l'ensemble. Mais, comme d'hab' avec Nintendo, ça sortira quand ça sortira...



Console : N64
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon : courant 99

Populous : à l'aube de la création

Cela fait huit ans que le premier jeu qui a fait de nous des dieux est sorti. Populous, créé par Bullfrog sur Amiga, a connu depuis un succès international grâce à ses multiples conversions. Du PC à la PlayStation en passant par la Game Boy (!), c'est quasiment sur tous les formats que l'on peut trouver ce jeu. C'est donc avec intérêt que l'on attend cette nouvelle version, toute en 3D, qui devrait nous scotcher de nombreuses heures devant notre écran. Cette fois, exit le rôle de dieu, remplacé par celui d'un chaman dont l'envie secrète est de devenir... déesse. À première vue, beaucoup de choses ont changé, mais le principal - l'interaction de la chaman et des villageois, ainsi que la possibilité d'envoyer de puissants sortilèges (volcan, tornade) - est toujours au programme. Pour les nouveautés, on peut noter entre autres la possibilité de créer des engins mécaniques, genre ballons dirigeables, pour attaquer l'ennemi. Cette chaman divine sera de sortie le mois prochain.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : mars



Legacy of Kain, la suite

Soul Reaver



Encore plus sanglant que son prédécesseur, Soul Reaver s'avère très prometteur...

Le vampire a toujours fait fantasmer et fascine encore les foules, si l'on en croit le nombre de romans ou de films qui lui sont consacrés. Mais en développant Legacy of Kain, Crystal Dynamics ne s'attendait sûrement pas à rencontrer un tel succès, d'autant plus que la réalisation était loin d'être une révolution technique. Le second volet se précise chaque jour un peu plus et ce que nous avons pu en voir laisse d'ores



et déjà augurer du meilleur. Une démo jouable du premier niveau nous a permis de constater que le passage à la 3D a été brillamment franchi par les développeurs. L'aspect visuel est d'une finesse rarement vue dans un environnement 100 % 3D, c'est dire... L'aspect gore, qui fut indiscutablement l'une des clés du succès de son prédécesseur, est encore plus présent. On attend avec impatience une version plus aboutie qui devrait confirmer les qualités que nous avons relevées dans cette version. Mais, en principe, il ne devrait pas y avoir de mauvaises surprises.

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie française : avril



Monaco GP 2 Racing Simulation

Monaco GP2 est la suite d'un hit sur PC programmé par l'équipe d'Ubi Soft, qui a décidément toujours une bonne avance sur les autres : à chaque fois qu'une nouvelle machine sort, hop, elle est accompagnée d'un jeu Ubi. Il ne vous propose rien de moins que de conduire une formule 1 comme « en vrai ». Les spécifications des machines et la façon de les conduire seront très proches de la réalité. La réalisation s'annonce somptueuse et enterre tout ce qui s'est fait jusqu'ici en matière de course automobile : il faut voir la quinzaine de voitures affichées simultanément à l'écran. De plus, les effets, implantés dans le chip graphique de la Dreamcast, autorisent pas mal de fantaisie, comme une gestion en temps réel de la météo : grand soleil ou rideau de pluie, il faudra être prêt à tout. De nombreuses caméras permettent d'admirer la course sous plusieurs angles. Enfin, le jeu à deux est possible en écran splitté.

Console : Dreamcast. Éditeur : Ubi Soft. Sortie Japon : février.



Trayer Station

Les plans et solutions sur PlayStation

SPÉCIAL TOMB RAIDER III

Les plans
complets +
le poster de
Lara Croft
**GRANDEUR
NATURE**

En kiosque fin janvier

Stop info

No Fear Downhill Mountain Biking

On ne sait pas grand-chose de ce soft au nom interminable, qui devrait pourtant sortir le mois prochain, si ce n'est qu'il s'agit d'un jeu de VTT. Les images qu'on



a pu voir nous ont impressionnés, mais prudence... Il peut en effet s'agir de la version PC. Patience, donc...

Console : PlayStation
Éditeur : Codemasters
Sortie France : mars

Internal Section

IS, un shoot bien space de chez Square, vous propose de blaster à tout-va dans un cylindre en fil de fer, ce qui n'est pas sans rappeler un vieux hit, Tempest. Douze armes originales, inspirées des signes du zodiaque



chinois, sont disponibles. Les ennemis sont tous très étranges, du genre formes géométriques aux couleurs acidulées. Vous pouvez, à loisir, insérer un de vos CD pour remplacer la bande originale, pourtant électrique. Un jeu étrange, mais contenant l'essentiel d'un shoot.

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : janvier

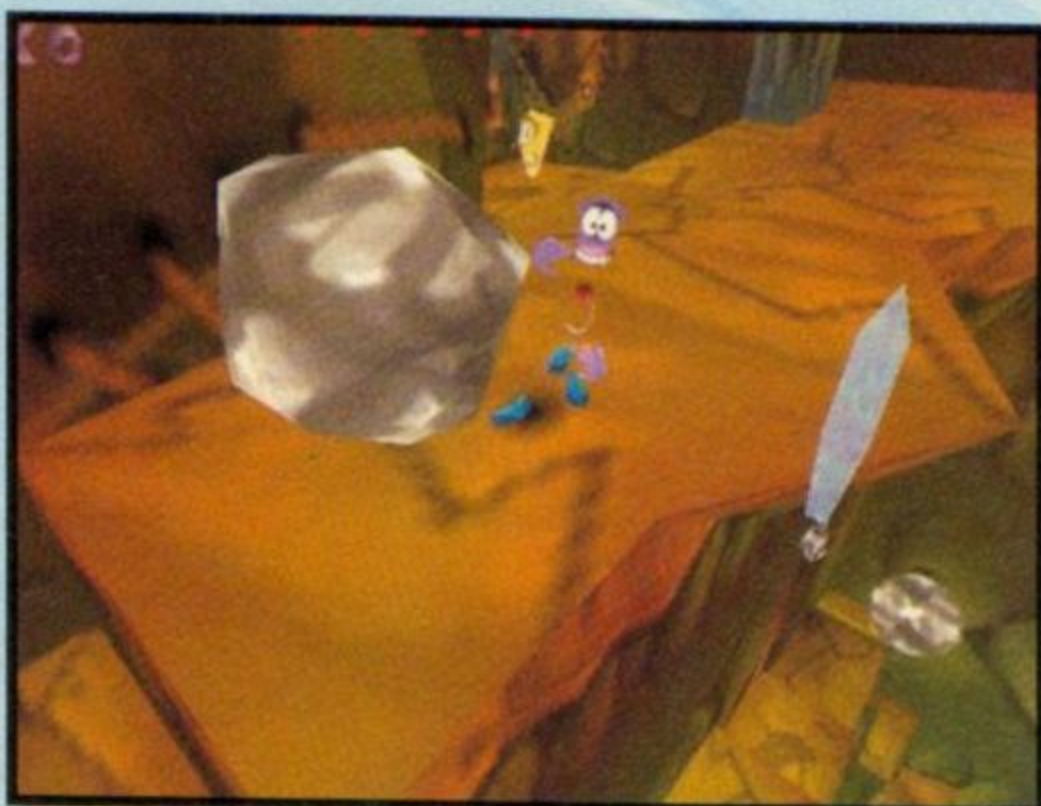
Ed a gaffé

Tonic Trouble

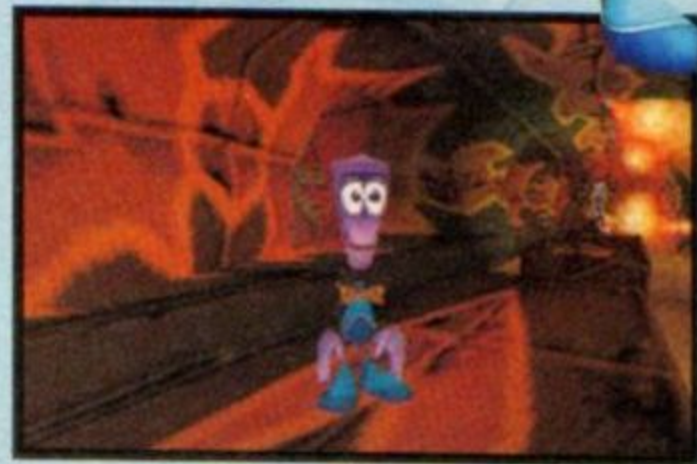


Cela fait un petit moment qu'Ubi Soft nous mijote son jeu de plate-forme sauce cartoon.

Et on a pu constater qu'il était plutôt bien fichu ! Vous devrez diriger Ed, un drôle d'extraterrestre, à travers des niveaux contenant plates-formes et petites énigmes à gogo, afin de rétablir l'ordre



sur la Terre, que vous avez involontairement chamboulé. Ed apprend au fil du jeu des tas d'actions, comme planer avec son nœud pap' ou tirer à la sarbacane laser sur les ennemis qui ne manqueront pas de lui barrer la route. La réalisation est honorable, et les petits personnages sont animés dans un esprit cartoon très rafraîchissant. En revanche, les énigmes paraissent un peu légères et on a souvent l'impression de parcourir des couloirs vides et monotones... Espérons que la



version finale sera un peu plus peuplée, histoire de satisfaire également les vieux routards de la plate-forme.

Console : N64
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : mars

Final Fantasy VIII

Le grand plus de ce Final Fantasy réside dans la présence de nombreux véhicules pour vous déplacer sur la carte : automobiles variées et locomotive impressionnante viendront concurrencer vos fidèles chocobos. On ne peut résister à l'envie de vous montrer aussi votre futur vaisseau, le Ragnarok, capable de faire des virées dans l'espace. La trame du scénario est encore floue à l'heure où nous écrivons ces lignes, mais on sait qu'il vous opposera à Saifer, votre ex-supérieur en grade qui a trahi et tué sous vos yeux un être cher... Non, on ne vous en dira pas plus ! Sachez simplement que



les personnages ont été affinés, leurs limites mieux pensées et leurs armes respectives bien plus sophistiquées qu'à l'accoutumée. Le système de materia, abandonné au profit du « vol de magie » sur les adversaires,



est en partie conservé, en ce qui concerne les sorts d'invocation uniquement, renommés pour l'occasion Guardian Force (GF). Le simple fait d'en équiper un personnage modifiera radicalement ses caractéristiques sous forme de pourcentage bonus, comme dans Final Fantasy VI. Pour en savoir plus et découvrir le contenu des 4 CD, patientez jusqu'au test !

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : février

Final Fantasy VI

Square nous refait le coup du come-back ! Cette fois, c'est Final Fantasia, sixième du nom, qui se voit réédité sur PlayStation. Des changements mineurs, comme la scène de l'opéra en cinématique, viendront étoffer la réalisation, qui ne sera toujours pas mise à niveau. Dommage, il s'agit pourtant d'un des meilleurs volets de la Saga Final Fantasy.
Console : PlayStation. Éditeur : Square. Sortie Japon : mars.



VIBREZ



REPLAY

Jeux vidéo et internet, Replay est le magazine des branchés multimédia sur MCM.

*Diffusion : samedi 13h00,
lundi 23h30 et mercredi 14h00 et 21h30*

La réalité télévirtuelle !

INFORMATIONS ET ABOONNEMENT SUR LE 36 15 MCM (2,23 F LA MINUTE)

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE



**ON CONNAIT
LA MUSIQUE**

Stop info

Premier Manager 99

Après une première expérience réussie sur Snes avec Kevin Keegan Player Manager d'Anco, le célèbre international anglais des seventies, devenu entraîneur par la suite, a signé avec Gremlin pour prêter son nom et sa notoriété au volet 99 de Premier Manager. À noter, dans



ce nouveau volet, l'arrivée du Calcio (le championnat italien) en plus du traditionnel championnat britannique. Ce qui augmente la durée de vie de manière conséquente.

Console : PlayStation
Éditeur : Gremlin
Sortie France : mars

Smash Brothers

Accrochez-vous, ça va faire mal ! Sous ce titre anodin se cache, peut-être, la prochaine bombe de

Nintendo. Imaginez un jeu de combat à quatre avec, dans les premiers rôles, Mario, Link, Yoshi, Samus (Metroid), Kirby ou encore

Donkey Kong. Ça s'annonce fort, très fort même, et toute la rédaction en trépigne d'avance !

Console : N64
Éditeur : Nintendo
Sortie France : N.C.

la Hot-line la plus complète !

6 15 PLAYER ONE

apez *HL



Capcom en forme Power Stone

Prévu pour sortir sur Naomi, donc en arcade, avant de venir s'insérer dans votre Dreamcast, ce jeu de combat délirant mérite toute notre attention.



En effet, les concepteurs du premier des jeux de combat digne de ce nom ont décidé de prendre le taureau par les cornes et révolutionné le genre eux-mêmes. Dans Power Stone, le degré de liberté permet de faire des tas d'actions jamais vues dans d'autres jeux de combat. Les personnages peuvent courir partout, grimper aux arbres

ou ramasser les objets et armes qui traînent dans le décor pour cogner sur l'autre. Ils peuvent aussi ramasser des pierres magiques, les power stones, et ils adoptent alors une nouvelle apparence et gagnent des coups plus puissants. La maniabilité est simplissime : on court avec

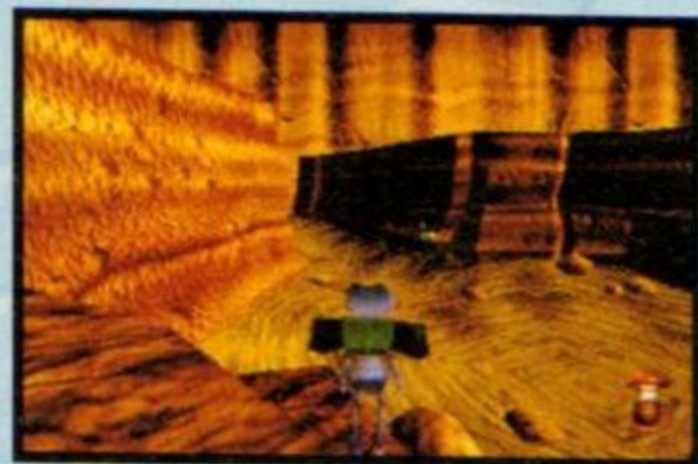


le manche, et on a trois boutons à dispo : saut, poing, pied. Il n'y a pas de parade ! Pour ne pas se faire toucher, il faut simplement éviter les coups, parce que les auteurs ont décidé que ce ne serait pas un jeu de baston comme les autres, et que l'action devait avoir une place prépondérante. Sans garde ni manipulation compliquée, Power Stone devrait attirer un public beaucoup plus large que celui des maniaques de Street Fighter.

Console : Dreamcast
Éditeur : Capcom
Sortie Japon : automne

Alerte aux insectes !

A Bug's Life



Tiré d'un film entièrement réalisé en images de synthèse par les studios Disney, ce jeu de plateforme 3D vous fait pénétrer dans la peau de fourmis qui se font sans cesse embrouiller par des crickets qui en veulent à leur récolte. Le jeu se déroule un peu à la manière de Crash Bandicoot : de nombreux items sont à récupérer lors des stages et, s'il vous en manque, vous

aurez tout le loisir de retourner dans les précédents niveaux pour les reprendre. Côté jouabilité, on se sent très bien aux commandes de la petite fourmi. Et même si les graphismes



laissent présager une cible plutôt jeune, A Bug's Life propose un challenge intéressant pour tous les amateurs de jeux de plateforme. Petit bonus, à chaque fin de stage, une séquence cinématique tirée du film vous

est offerte. En revenant dans le menu principal, vous aurez tout le loisir de les mater. C'est plutôt cool ! En attendant de pouvoir exterminer la horde de crickets qui rôde dans le métro, A Bug's Life arrive sur nos consoles le mois prochain.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : mars



VOUS NE VIENDREZ PLUS CHEZ NOUS PAR HASARD !

Exclusivement TIPS (3)

LA MÉMOIRE

Un jeu est difficile, notre solution vous est indispensable ? Nous mémorisons, si vous le souhaitez, **quelle solution, quelle partie précise** et même **quelle page vous consultez** quand vous avez quitté le service. Ainsi, à votre prochaine connexion, vous vous retrouverez **exactement où vous en étiez**, en court-circuitant tous les menus. C'est nouveau, pratique et exclusivement sur 3615/3617 TIPS.

Qualitativement TIPS (5)

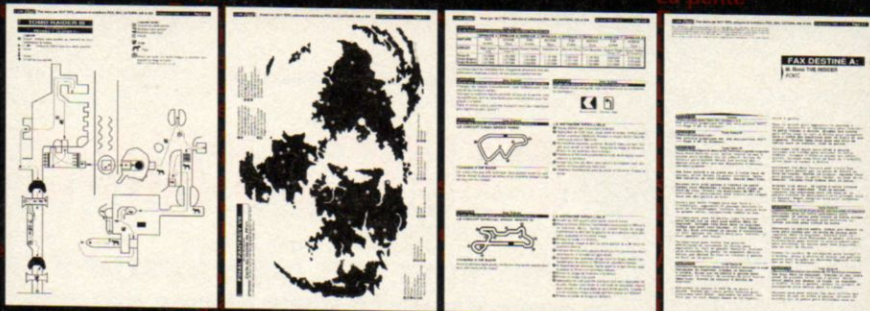
LA HOTLINE

Deux membres de l'équipe de Tips, les grandissimes **The Insider** et **Frère Tips**, répondent à vos questions sur les jeux vidéo consoles et PC. Vous pouvez consulter les milliers de questions (et les réponses que nous y avons apporté), et poser la votre, nous y répondons généralement du jour au lendemain. Et le **mardi de 17h à 20h** The Insider est **en direct**, venez le chatouiller ! Ça décoince et c'est sur 3615 TIPS.

Exclusivement TIPS (4)

FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : **3617 TIPS** ! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans de vos jeux** préférés (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TIPS.



Exclusivement TIPS (1)

LE DOSSIER

Pour que vous ne courriez plus de la rubrique solution à la rubrique astuce, parce que la **richesse rédactionnelle de Tips** (astuces, solutions mais aussi guides thématiques, **tests**, plans...) doit être accessible facilement, tous les articles liés à un jeu sont regroupés **dans des dossiers et sous dossiers de ce jeu**. Exclusivement sur 3615/3617 TIPS (depuis août, déjà !) et le 0836683264 (courant février !)

L'officiel des Tips* par téléphone.

L'officiel des Tips* par minitel.

083668 3264 3615 TIPS®

Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

Stop info

Gallop Racer 3

Au Japon, les courses hippiques ont la faveur d'un public jeune qui n'hésite pas à aller parier sur le favori du jour, alors qu'en France, le tiercé a une image beauft' assez tenace. Juste retour des choses, les Japonais peuvent s'éclater sur des simulations de jockey qui dépotent,



alors que nous, on n'a rien. Gallop Racer 2 était déjà une réussite esthétique et ludique, alors je vous laisse imaginer ce que vous apportera le 3...

Console : PlayStation
Éditeur : Tecmo
Sortie Japon : courant 99

Get Bass

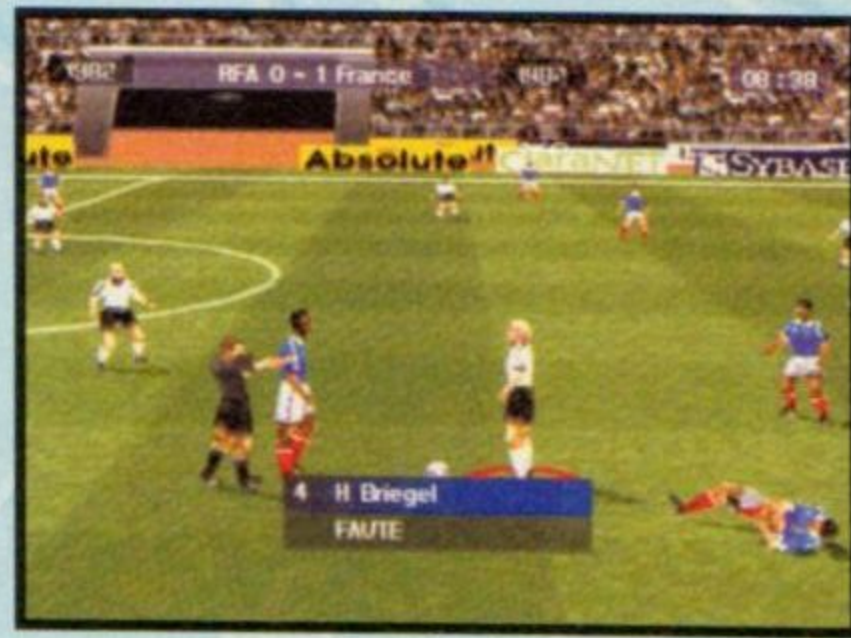
Get Bass, un des jeux les plus attendus sur Dreamcast, fera sans aucun doute rire bon nombre d'entre vous, puisqu'il s'agit d'un bête jeu de pêche. La réalisation est incroyable - c'est presque la copie conforme de la borne d'arcade -, mais le principe n'est pas révolutionnaire : lancer sa ligne, attendre que ça morde et rentrer directement chez soi avec une belle prise ou faire,



pourquoi pas, un crochet par « Surgelés Tocard »... Ne riez pas ! La pêche, c'est tout un art, et Wolfen, qui prend l'affaire très au sérieux, rêve déjà au jour où il pourra manipuler le paddle spécial simulant le manche d'une canne à pêche...

Console : Dreamcast
Éditeur : Sega
Sortie Japon : février

Un titre de légende Absolute Football



On l'attend depuis un bon bout de temps. Aussi est-ce avec beaucoup de joie que l'on vous annonce qu'Absolute Football débarque le mois prochain.

Rappelons qu'Absolute Football se distingue des autres jeux de foot par son principe inédit. En effet, il vous propose de revivre toutes les Coupes du monde, de 1958 à nos jours. Toutes les équipes

et tous les joueurs qui ont marqué les différentes Coupes sont, bien sûr, représentés, de Kopa et Pelé à Zidane, en passant par Rummenigge et Platini. Bref, Absolute Football constitue une véritable mine d'informations



pour tous les fans de ballon rond. De plus, l'aspect ludique n'a apparemment pas été négligé, puisque la jouabilité est instinctive et permet de développer de belles actions. Bref, tous les ingrédients semblent réunis pour faire de ce soft un véritable hit. Réponse dans le prochain numéro pour le test complet.

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : mars

J'AIME, J'AIME PAS

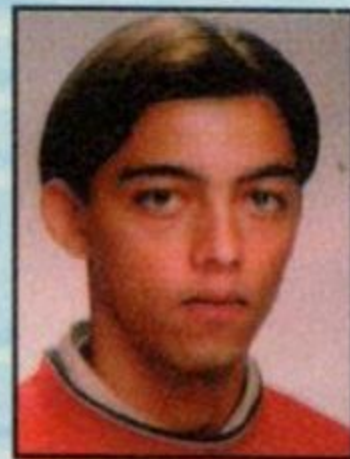
Vous étiez tous prêts à partir à l'aventure avec Zelda et vous n'avez pas été déçus !

Yannis Seddiki
13 ans, Montreuil-sous-Bois



« Zelda est un jeu amusant, passionnant et surtout très beau, mais pas parfait pour autant. J'ai apprécié ce grand titre, mais je m'attendais à mieux : les énigmes sont trop simples, Navy, la fée, est énervante et les donjons sont très faciles pour un habitué du genre (sauf le Temple de l'eau). Cela dit, ce jeu a beaucoup de qualités : la course à cheval, la pêche, la recherche des Skulltulas d'or et autres... Je pense que Nintendo a mis beaucoup trop longtemps pour le développer. Ils abusent de notre patience ! Mais Zelda est un très bon titre qui marquera une génération. À ne pas rater ! »

Nicolas Mebrouk
20 ans, Paris



« Je suis moi aussi tombé sous le charme de Zelda. En effet, ce jeu m'a réellement impressionné et me surprend encore. Outre des dialogues et des bandes musicales à la limite du puéril, les graphismes dignes de la vision 3D, la diversité des mondes et les choix multiples qui nous sont offerts font de Zelda le meilleur jeu d'aventure jamais créé par Nintendo. De plus, la maniabilité est tout à fait correcte. Zelda restera pour moi une référence dans le genre... »

Arno Debeuret
23 ans, Paris



« Zelda est sans nul doute le meilleur jeu de plate-forme de la fin d'année, toutes machines confondues.

Déjà, sur la Super Nintendo, il était génial, mais là, on reste bouche bée devant les graphismes, la jouabilité et les énigmes. Enfin des heures et des heures de plaisir en cartouche. »

ENVOYEZ-NOUS VOTRE AVIS (environ 5 lignes) sur Rollcage (PS). Ce que vous avez préféré, ce qui vous a rebuté, ce qui vous a éclaté, ce qui vous a déçu. Bref une critique totalement subjective de ce soft. Vos textes doivent nous parvenir avant le 5 février. Joignez une photo (sinon vous ne serez pas publié) et adressez le tout à : Player One, J'aime, j'aime pas, 19, rue Louis-Pasteur 92100 Boulogne.

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE



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

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

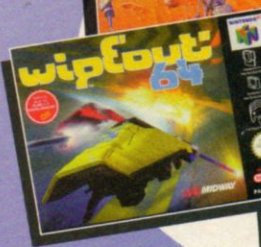
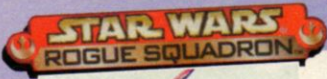


De la stratégie
pour la victoire
de la nouvelle
console SEGA !!!

Toutes les news aux meilleurs prix



Console PlayStation
PSX DualPack
790 Francs
(livrée avec 1 joystick)



Console NINTENDO 64
Mario 64
790 Francs
(avec 1 joystick)



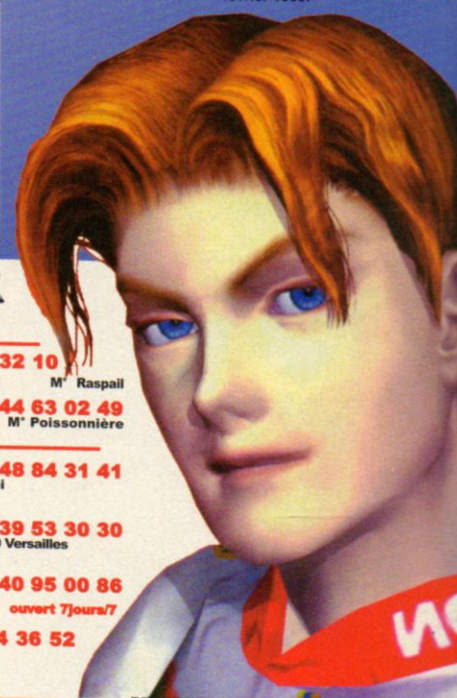
Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Nos jeux d'occasions sont testés et garantis 6 mois. Offres publicitaires valables jusqu'au 28 février 1999.



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



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



38 MAGASINS EN



Paris	JUSSIEU CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris REPUPLIQUE 13 Bd Voltaire 75011 Paris	JUSSIEU CD ROM NEO GEO M° Cardinal Lemoine 13 Rue des Ecoles 75005 Paris	MONTPARNASSE M° Raspail 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
Banlieue	ANTONY 29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony RER B ouvert 7 jours/7 de 10h00 à 19h30	CLICHY 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy	CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi M° Choisy Le Roi
	SAINT GERMAIN 55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux RER La Défense	VERSAILLES Centre Commercial Les Manèges 78000 Versailles ouvert 7 jours/7 RER C Versailles R.G
	IVRY 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry	BEAUVAIS Centre Commercial Franc Marché (Près du DARTY) 60000 Beauvais	CLAMART Rue Pietonne 92140 Clamart ouvert 7 jours/7
	SAINT DENIS C C St Denis Basilique 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis	CHAMPIGNY S SEINE 36 Rue Louis Talamoni 94500 Champigny s marne	ENGHIEN 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains
Province	NANTES RAYON MANGA 6 Rue des Halles 44000 Nantes	CHOLET RAYON MANGA 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet	CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
	NANTES 9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes	MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille	NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
	CARHAIX 5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix	MARSEILLE 98 Rue Montaigne 13012 Marseille	AIX EN PROVENCE 5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence
	FORBACH 6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach	METZ 80 en Fournirue 57000 Metz	REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Reims
	LE HAVRE 6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre	METZ 58 Passage Serpenoise 57000 Metz	BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
	MARTINIQUE 13 Rue Lamartine	EVREUX Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux	RENNES 25 Rue Marechal Joffre 35000 Rennes
	BAYONNE 65 Rue d'Espagne	PAU 25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau	

5%

DE REDUCTION EN MAGASIN SUR PRESENTATION DE CE COUPON

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

e-mail : www.stock-games.com

Stop info

Dungeons & Dragons

C'est le nom du premier et du plus célèbre jeu de rôle de la planète, mais c'est aussi celui de deux bornes d'arcade de Capcom qui s'inspirent de l'univers de D&D.



Cette compilation de Tors of Doum et Shaw Nover Mystique est attendue depuis près

de un an par les fans de ce très bon beiram up, sauce heroic-fantasy. Mieux vaut tard que jamais : D&D est enfin terminé, et ce sera sans doute le dernier grand jeu Saturn. C'est l'occasion de nourrir cette dernière avec quelque chose de neuf, du moins pour les possesseurs de la cartouche RAM 4 megas.

Console : Saturn

Éditeur : Capcom

Sortie Japon : printemps

Last Blade

L'adaptation de ce jeu de combat au sabre pointe le bout de son nez sur Play. Tous les persos répondent présent, des modes de jeu supplémentaires ont fait leur



apparition, et si l'animation suit, son arrivée devrait être une bonne nouvelle pour les

possesseurs de PlayStation.

Console : PlayStation

Éditeur : SNK

Sortie Japon : fin février

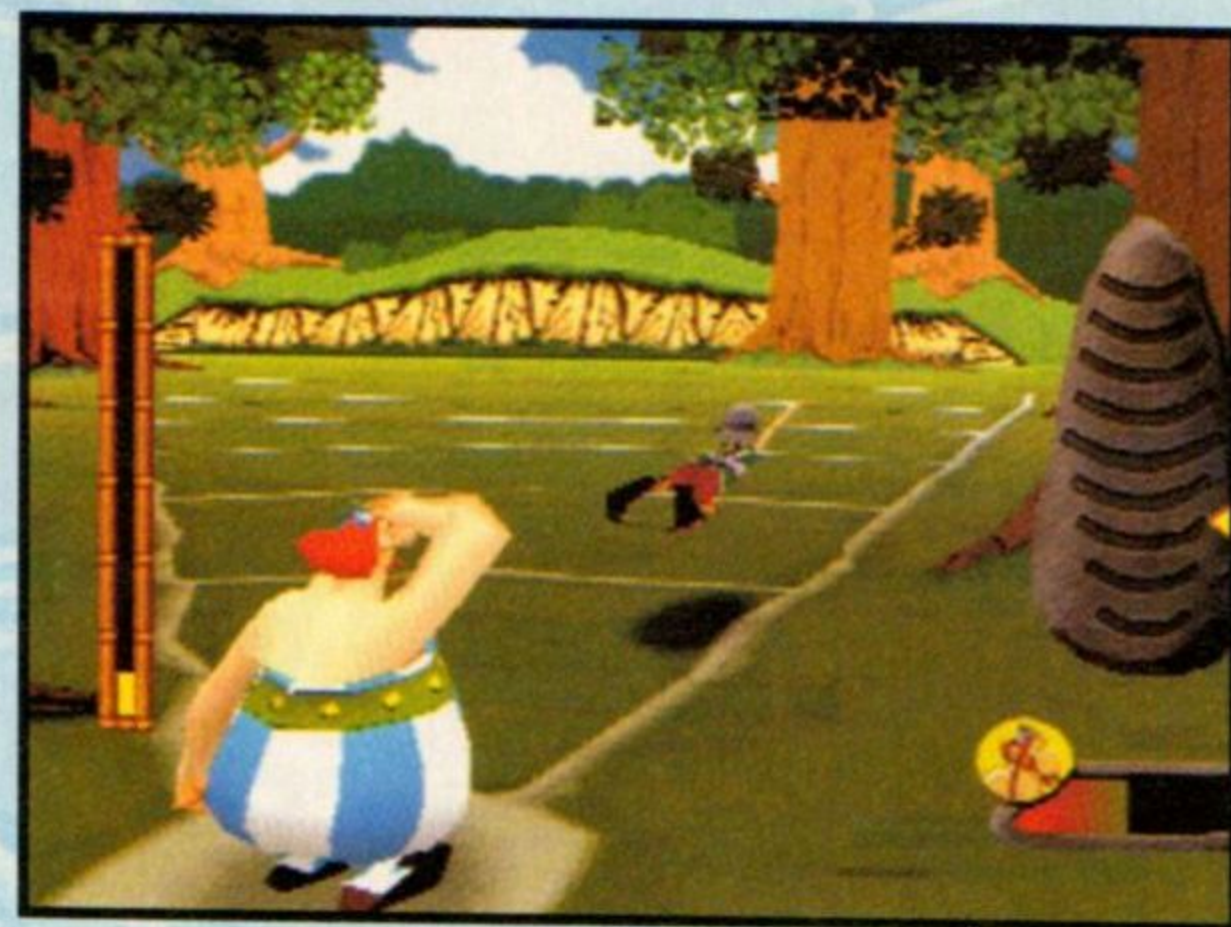
Asté-Risk

Astérix

Infogrames est une usine à adapter les héros de bandes dessinées de l'école franco-belge en jeux vidéo.



Sur 8, 16 et 32 bits, la recette n'a jamais changé d'un iota, puisqu'il s'agissait systématiquement de jeux de plate-forme ayant en commun une jouabilité et une difficulté rédhibitoires. Sans renier son passé, Infogrames signe le come-back d'Astérix et de son inséparable compère Obélix sur PlayStation, en ajoutant à l'incontournable plate-forme un aspect réflexion qui s'inspire du célèbre jeu de stratégie Risk. Il y a donc deux phases distinctes. La phase stratégie se déroule sur une carte de la



Gaule divisée en de multiples provinces. À partir de votre village en Armorique, vous devez reconquérir l'ensemble des provinces sous la domination de Rome. Certaines provinces produisent des ingrédients indispensables à la composition de la potion magique et leur conquête donne lieu à des phases d'action pure. Il semble qu'avec Astérix, Infogrames ait trouvé le juste équilibre entre action et réflexion, mais on se gardera bien de porter un jugement définitif ; en effet, la jouabilité de

certaines phases plates-formes ainsi que de nombreux bugs restent encore à optimiser.

Console : PlayStation

Éditeur : Infogrames

Sortie en France : mars



Bête de concours !

Il a encore frappé, le bougre ! Pierre Landouzy, non content d'avoir raflé la Porsche Boxter, puis la Viper (respectivement aux concours Porsche challenge et Gran Turismo), a récidivé à la finale française de Tekken 3 et remporte ainsi la superbe Harley mise en jeu. C'est donc lui qui défendra les couleurs de la France à l'occasion de la finale mondiale, le 27 janvier, au Namco Station de Londres. Apparemment, rien ne lui résiste, alors gageons que notre porte-drapeau ira botter le cul des misérables adversaires qui oseront le défier. On suit de près l'événement et on vous tiendra au courant le mois prochain.



ucs et Astuces
r Minitel !

5 15 PLAYER ONE

apez *HL

TRAYER Station

Les plans et soluces sur PlayStation



ODDWORLD L'EXODE D'ABE



**Attention :
Abe vous fait
de l'œil en
couverture !***

Hor-série TRAYER Station

Les plans et soluces sur PlayStation

SPYRO THE DRAGON

**Les plans complets +
la démo jouable**



Chez tous les marchands de journaux

Stop info

Athena

Si vous êtes un acharné de la baston, vous connaissez forcément Athéna de King of Fighters.



アテナ:
チケット、学校のどっかにあるでしょ、
今から一緒に買そう。

une très ancienne héroïne de SNK. Eh bien, réjouissez-vous, puisqu'elle va reprendre du service dans un jeu d'aventure en 3D. Au départ, c'est une collégienne banale... Mais dès lors qu'elle se découvre de multiples pouvoirs psychiques, elle est pourchassée par une mystérieuse organisation qui semble vouloir user de son potentiel. À vous de la diriger dans sa cavale solitaire.

Console : PlayStation
Éditeur : SNK
Sortie : printemps

Card Captor Sakura

Devenus des pros de l'arcade avec des titres comme Street Fighter EX et Fighting Layer, chroniqué ce mois-ci par votre serveurur, Arika s'est curieuse-

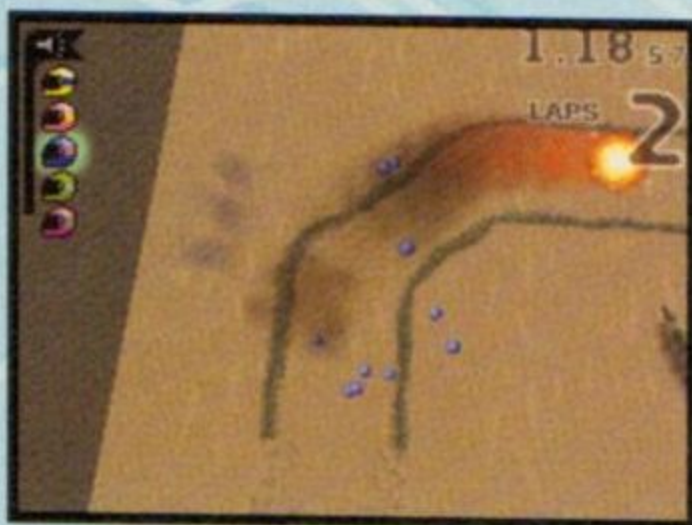


ment attelé à l'adaptation en jeu vidéo d'un manga très mignon de chez Clamp : Card Captor Sakura. Les graphismes et l'histoire de ce jeu d'aventure semblent suivre fidèlement la série que de nombreux fans auront la joie de découvrir en version française très prochainement...

Console : PlayStation
Éditeur : Arika
Sortie Japon : courant 99

Petits bolides sur Nintendo

Micro Machines 64



Micro Machines, le célèbre hit de Codemasters, arrive enfin sur Nintendo 64. Les adeptes du jeu à plusieurs commencent à désespérer.



Sorti voici maintenant deux ans sur Play Station, Micro Machines débarque enfin sur la console de Nintendo. Pas de gros changements en perspective, puisqu'il ne s'agit en fait que d'une simple conversion de la mouture Play en légèrement plus rapide. On devrait donc retrouver strictement les mêmes circuits dans des environnements en 3D de toute beauté, ainsi que les nombreux modes de jeu qu'il comptait. Bref, Micro Machines risque une fois de plus

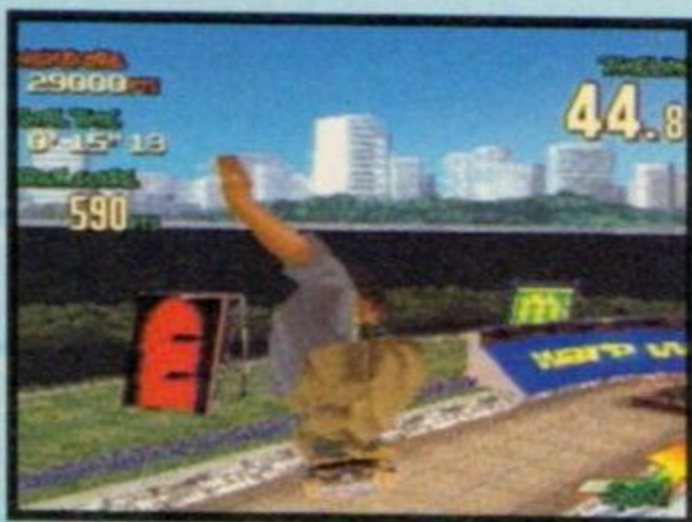
de déchaîner les passions avec ce volet 64, qui promet de toute évidence de belles parties et de bons coups de vice !

Console : Nintendo 64
Éditeur : Codemasters
Sortie France : mars



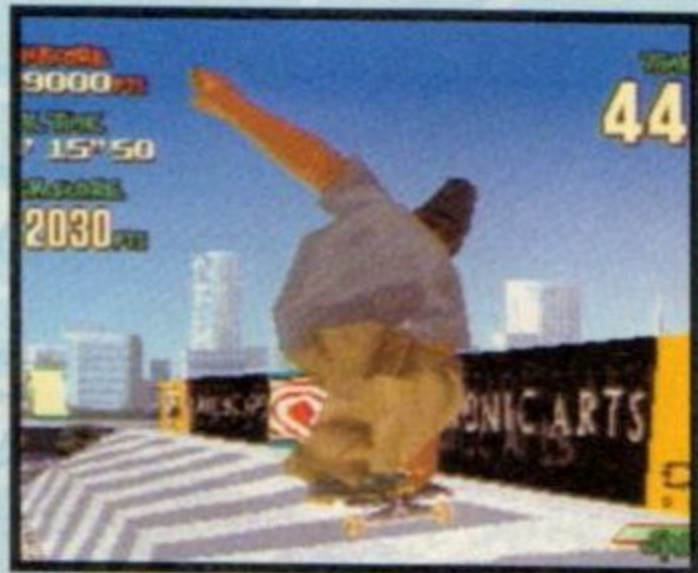
Comme sur des roulettes...

Street Skaters



On l'a déjà testé pour vous, en import, dans la rubrique OTW du Player de décembre. C'est un jeu de skate qui décoiffe, dont le maniement simplissime permet à tout le monde de s'éclater en réalisant les plus belles figures aériennes,

dans des courses combinant vitesse et half pipe. Facile à jouer, mais hélas également facile à terminer, Street Skaters a, au moins, le mérite d'être fun et coloré. Reste à savoir si Electronic



Arts, qui l'édite en Europe, aura la bonne idée de rajouter des parcours supplémentaires afin d'augmenter sa durée de vie et de le hisser au rang des indispensables. Wait & see, comme dirait l'autre...

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : mars

Jouez avec Player One sur le

08 36 68 20 72 (*)

Gagnez 460 pack SFR

et 460 housses en cuir sur mesure

Le Pack SFR D520 comprend :

- Le nouveau portable Motorola d520 ergonomique, petit et léger
- Les frais de mise en service inclus (soit 420 F TTC)

Ce lot sera attribué si vous répondez correctement à 1 question.
Un gagnant tous les 5 appels (**).



(**) Conditions d'application :

- Offre valable jusqu'au 28 février 1999.
- Offre soumise à la souscription, par l'intermédiaire de Synergie 2000, d'un forfait SFR au choix validé le 31 mars 1999 au plus tard.
- Accès à 5 forfaits SFR au choix : de 1 h + 1h week-end à 5 h + 5 h week-end et à partir de 165 F TTC/ mois.

- Durée initiale du contrat : 12 mois minimum.
- Frais de mise en service inclus (420 F TTC).
- Connexion de la ligne exclusivement faite par Synergie 2000 auprès de SFR.
- Portable exclusivement sur le réseau GSM de SFR avec la carte SIM incluse.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID



Sur le 3615 Playtel (*)

Testez vos connaissances et tentez votre chance pour gagner une console playstation et 30 jeux METAL GEAR SOLID du 1er au 28 février 1999.

Située en Alaska, une base militaire secrète à été prise d'assault par un commando rebelle. A l'heure actuelle leurs exigences sont encore floues mais nous savons qu'ils retiennent en otage deux personnes éminentes du gouvernement et, qu'ils ont pris le contrôle de tout le dispositif nucléaire de la base. Vous devez infiltrer cette base, récupérer les otages et neutraliser l'arsenal nucléaire. Vous n'aurez que 24 heures, aucun soutien officiel ni aucune aide... Bonne chance, Snake.

(*) Sur le 08 36 68 20 72 : 3,71 FTTC l'appel - (*) Sur le 3615 Playtel : 2,23 FTTC la minute.

- "Metal Gear Solid" est une marque déposée de Konami Co.; Ltd. Tous droits réservés.

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

L'ARCADE

DÉPASSE LES BORNES!

Salut à tous ! Une fois de plus, Sega se taille la part du lion, avec les sorties françaises de *House of the Dead 2* et de *Star Wars Trilogy*. Mais Namco, en embuscade, attend tout le monde au tournant, dopé par son *Fighting Layer*, le nouveau jeu de combat 3D de Arika (*Street Ex*) qui sort sous le label Namco. La rubrique est complétée par *Chaos Heat* et par les habituelles actus jap. Coup d'envoi des hostilités.

**NOUS AVONS TESTÉ
POUR VOUS**

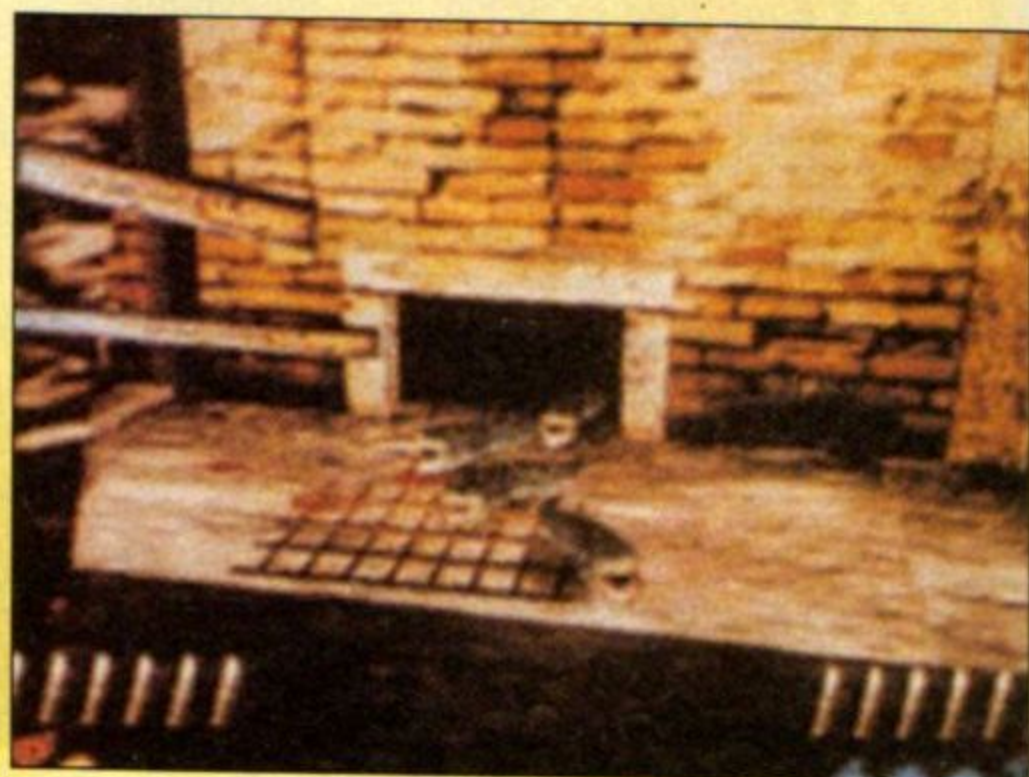
House of the Dead 2

Sega

85%

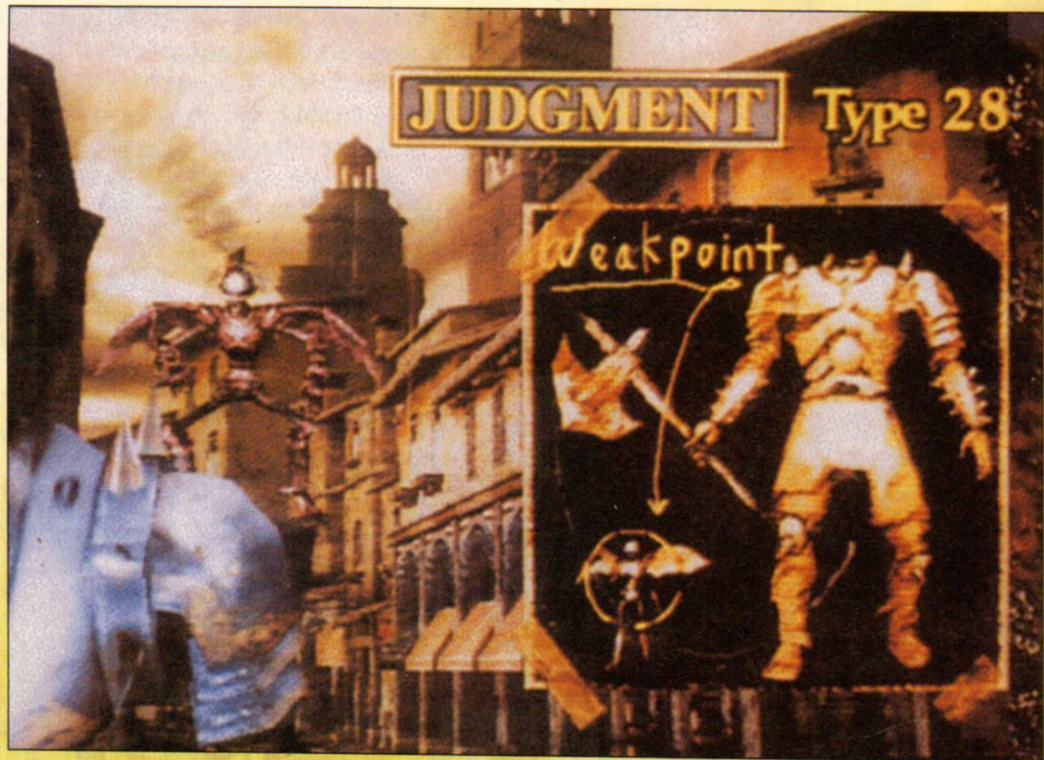
C'est bien connu, Sega et Namco se font la guerre, depuis une décennie, dans le secteur de l'arcade. Il y a la guerre des jeux de combat 3D avec les *Virtua*

Fighter, d'un côté, et les *Tekken*, de l'autre. Il y a celle des jeux de conduite, entre les *Daytona/Sega Rally* et les *Ridge Racer/Dirt Dash*, mais il y a aussi celle des jeux de tir, ou gun shooting. De ce côté aussi la bataille fait rage. C'est Sega qui ouvre les hostilités, en 1994, avec *Virtua Cop* puis, l'année suivante, avec *Virtua Cop 2*. Namco réagit en 96, avec le célèbre *Time Crisis*, et sa non moins célèbre pédale d'esquive. C'est à ce moment que Sega sort le premier opus de *House of the Dead*, qui fait rapidement un tabac. L'année dernière, Namco tente le coup



de maître avec *Time Crisis 2*. Mais, c'est sans compter sur la réaction du géant japonais qui, coup sur coup, enfonce le clou avec le superbe *Ocean Hunter*, puis le très attendu, mais néanmoins décevant, *Star Wars Trilogy* (voir ci-dessous) et, surtout, la suite de *House of the Dead*, forte de la technologie Naomi. En effet, *HOTD 2* est le premier jeu qui, possédant cette technologie, arrive dans notre beau pays. Pour mémoire, la carte Naomi est en gros une Dreamcast, qui possède plus de

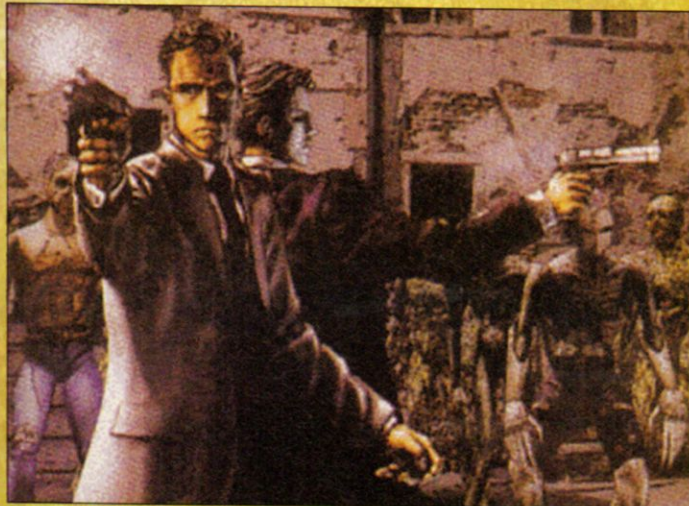




mémoire, ce qui permet notamment de stocker de meilleurs graphismes.

UN JEU D'LA MORT !

Effectivement, c'est du côté des graphismes que House of the Dead 2 impressionne le plus.



Quel que soit le type de borne qui vous sera proposé (HOTD 2 existe en deux versions : une version debout, comme pour Virtua Cop, ou une version assise, du type

Jurassic Park 2, avec les petits rideaux pour rester bien dans le noir), vous ne pourrez qu'être charmés par les trois niveaux qui composent le jeu. C'est simple, les zombies qui vous tombent sur le râble sont dégoulinants de réalisme et explosent dans des gerbes de sang vert, ce que ne décrieront ni Sam Raimi



(« Evil Dead »), ni Romero (« la Nuit des morts-vivants »). Pour les décors, c'est carrément sublime.

On ne se lasse pas de regarder un peu partout, tant il y a de détails. C'est à se demander s'il vaut mieux être joueur que spectateur pour apprécier les graphismes. De plus, dans le niveau qui se déroule à Venise,

la 3D est tellement bien gérée que l'on pourrait presque se croire dans un jeu en relief. Du côté des monstres, les habituels zombies côtoient diverses créatures surnaturelles, telles des chauves-souris vampires, et même une hydre, qui règne sur le dernier stage.

Signalons également le boss



Fighting Layer

Namco

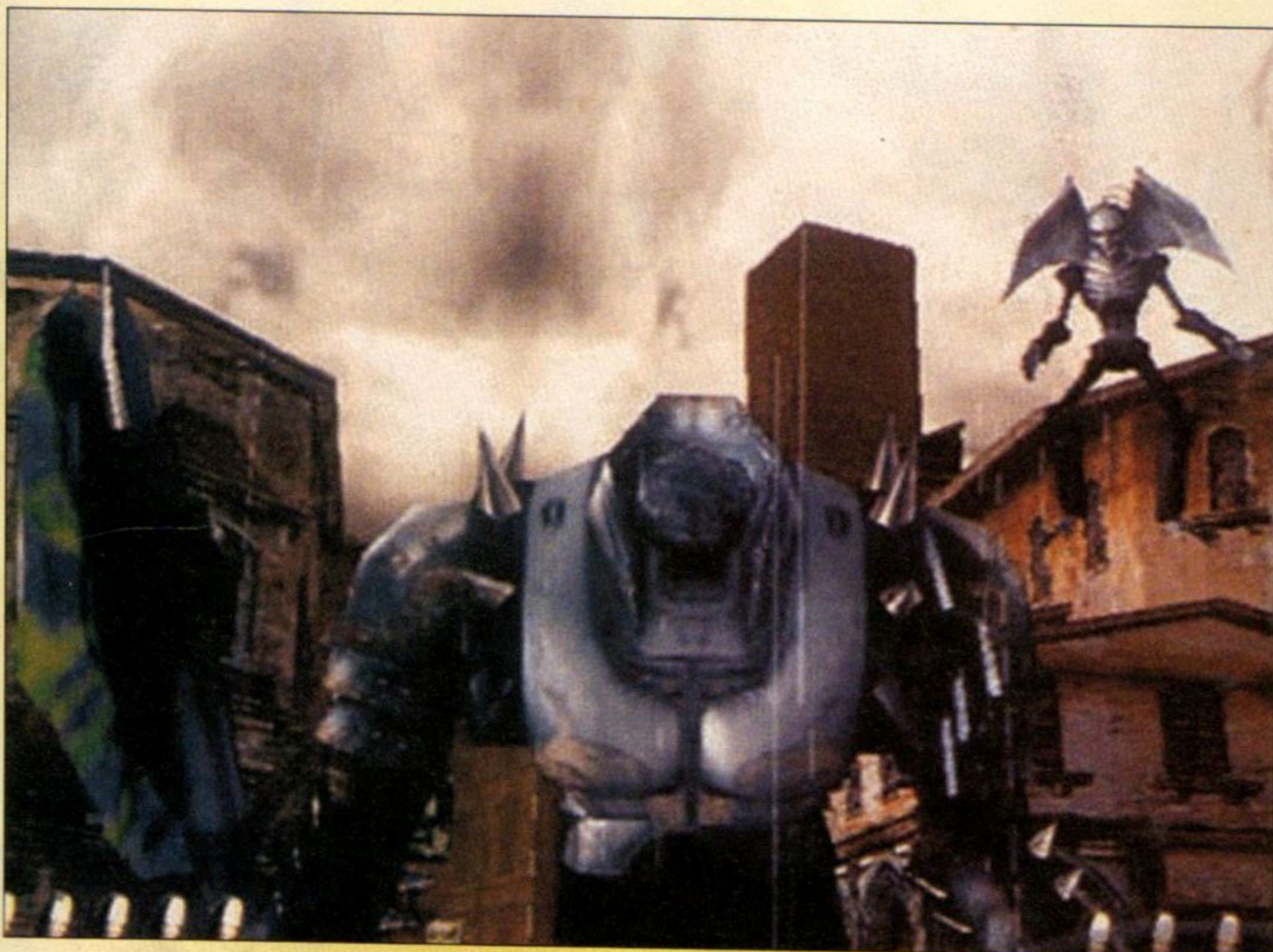
92%

Ce super jeu de combat est l'heureux aboutissement de l'entente entre deux pros de l'arcade, un ancien et un nouveau. L'ancêtre, Namco,

a choisi de faire confiance à la jeune équipe d'Arika – au talent indéniable – et d'éditer leur nouveau titre. Autrefois inféodée à Capcom, Arika a choisi la liberté. Si c'est pour livrer des jeux de cet acabit, on ne va pas s'en plaindre, croyez-moi ! Fighting Layer est très proche de leur première production en arcade, Street Fighter EX.

Il propose d'ailleurs, parmi les douze persos de base, deux transfuges de Street Fighter EX : le karatéka Allen Snider et la kick boxeuse Blair Danes.

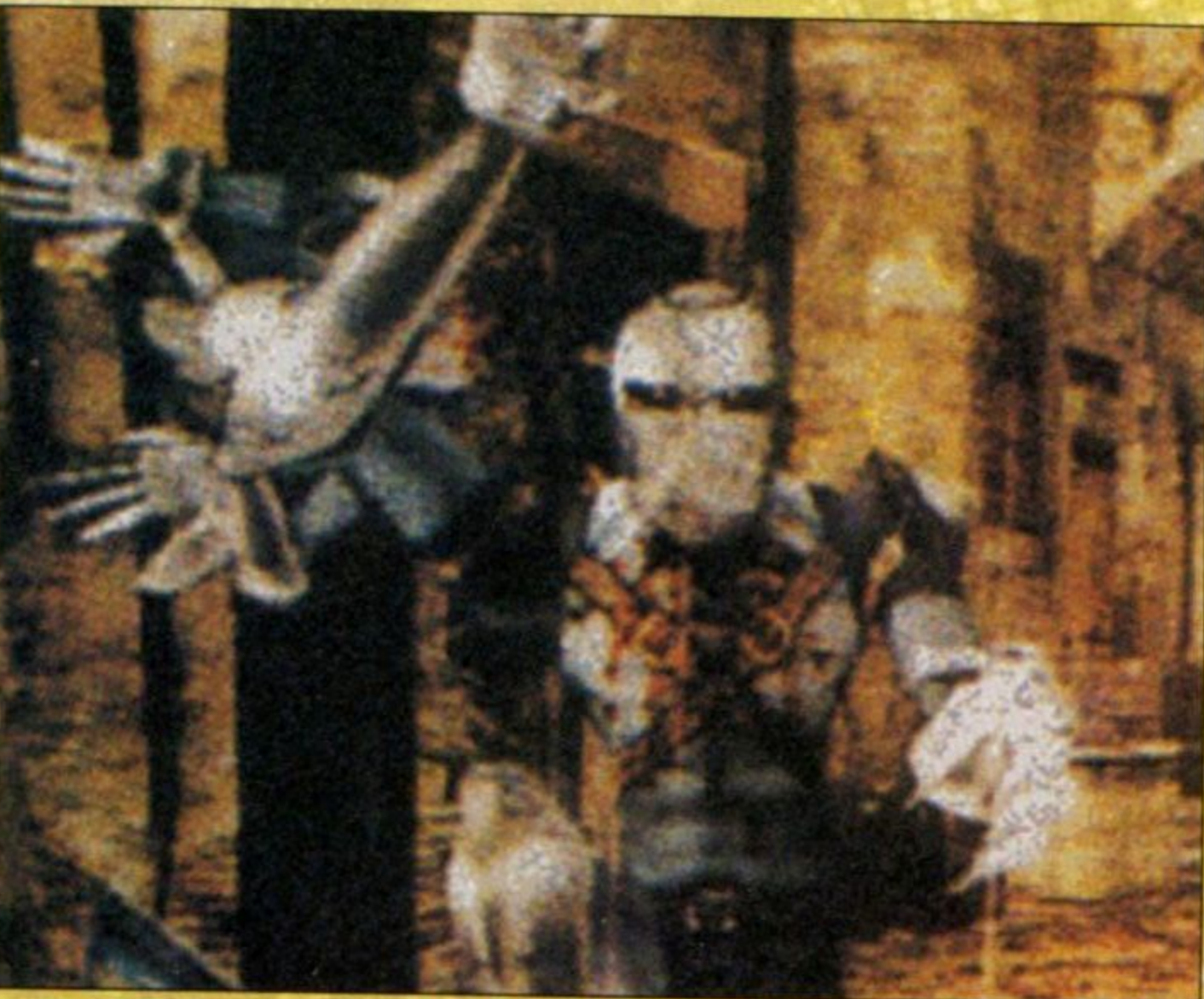
D'autres personnages viennent s'ajouter à la liste, au bout d'un certain temps. J'ai eu l'occasion de manipuler un boxeur très fort, répondant au nom de Joe, et je suppose qu'il n'est pas

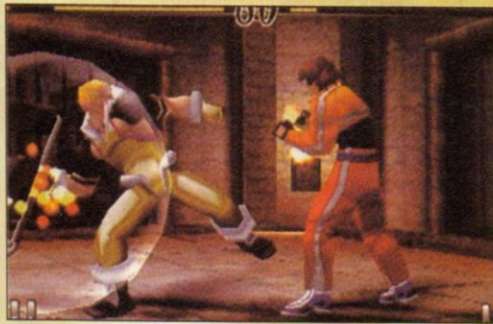
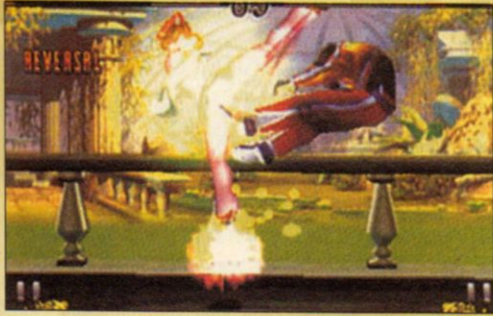
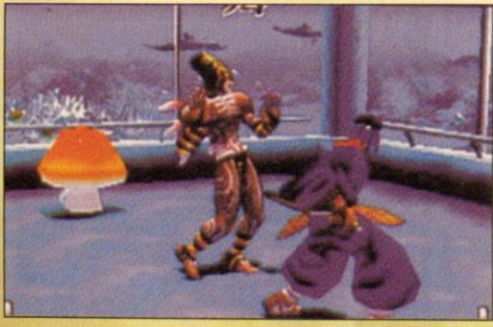


du premier opus, qui fait une apparition très remarquable. En ce qui concerne le jeu à proprement parler, il n'y a guère d'innovations. Vous jouez les mêmes personnages que dans HOD, les guns sont

identiques, et il faut toujours viser hors de l'écran pour recharger. Il serait sympa, à ce propos, que Sega pense à créer une pédale pour ce type de jeu. Bien sûr, des secrets sont disséminés dans les différents niveaux, mais il y en a beaucoup moins que dans le précédent volet. D'ailleurs, pour l'instant, nous ne savons pas s'il y a des changements dans la fin, en fonction du nombre de secrets trouvés, comme pour House of the Dead, premier du nom. S'agissant de la difficulté, elle est largement supérieure à celle du premier opus, notamment en ce qui concerne les boss de fin, qui sont carrément infernaux. Seuls les spécialistes iront très loin dans ce jeu, et seulement si les exploitants de salles ont le bon goût de mettre le jeu sur une force normale. Ce qui n'est pas gagné... On peut affirmer, quasiment sans se tromper, que Sega a frappé un grand coup, avec son système Naomi. Vu le nombre de jeux à venir qui utilisent cette technologie, il est certain qu'on va entendre parler de la marque au hérisson bleu pendant longtemps.

Points forts :
des graphismes somptueux,
la précision du gun.





le seul perso caché. Dans l'ensemble, les combattants sont bien désignés. À deux ou trois exceptions près, ils sont très cools. Il s'agit donc d'un jeu de combat en 3D, où l'on utilise 6 boutons de frappe, et une garde « classique », en penchant le levier en arrière (comme dans Street). Les persos bénéficient évidemment de points de vie, ainsi que d'une jauge de pouvoirs, nommée ici Barrage Blow, comme à peu près dans tous les jeux de baston actuels. Fighting Layer propose d'utiliser cette jauge, qu'on accumule au fil du match, pour lancer des super-attaques à tout moment, lors d'une combo, ou pour effectuer un super-coup en se relevant (P+K), évitant du même coup la pression que peut vous faire subir un adversaire « à la relevée ».

MONSIEUR PLUS EST PASSÉ PAR LÀ

D'autres actions, « gratuites », sont également possibles. On peut lancer une attaque, certes lente, mais imparable en garde basse (P+K). Il est fort simple



d'esquiver les coups adverses, avec une manip' (avant + poing fort), et de passer ainsi dans le dos de l'opposant pour le punir. Une technique super utile, nommée Super Illusion, va sans aucun doute vous sauver la vie, lors des premières parties. Alors, ne l'oubliez pas : quand l'adversaire commence à vous enchaîner sans pitié, et que vous sentez que vous ne vous en sortirez pas, pressez les trois kicks simultanément : non seulement vous vous dégagez de l'attaque, mais, en plus, vous gagnez trois compteurs de Barrage Blow (soit une barre entière) pour vous aider à renverser la situation. À propos, c'est exploitable seulement une fois par match. Faut pas pousser !

D'autres détails sympathiques ajoutent encore au charme de Fighting Layer : les easy combos. Ces dernières, disponibles pour chaque personnage, permettent de faire de jolies combos préprogrammées, en pressant plusieurs fois le petit punch. C'est très pratique lorsqu'on débute - elles ne sont pas très meurtrières, mais font leur petit effet.

Le système du Just Hit propose d'augmenter les dégâts que vous infligez en maintenant le bouton enfoncé, lorsque vous effectuez un coup, pour le relâcher au moment où il fait mouche. Pour les coups spéciaux, c'est un peu différent : il faut faire la manip, relâcher le bouton, et rappuyer dessus au moment de l'impact. Enfin, sachez que les coups lancés en même temps s'annulent. Toutefois, le joueur aux meilleurs réflexes peut, dès cette annulation (signalée par un clignotement noir), lancer un nouveau coup qui touchera à coup sûr. La jouabilité offre donc de belles opportunités, notamment une aisance et une souplesse, dans la création de combos, aussi agréables pour le novice que pour le pro. Pas de timing à deux francs, juste du fun et de beaux combats.

ÇA BOUGE COMMENT ?

Tant au niveau du graphisme que de l'animation, Fighting Layer est une réussite exemplaire. Les persos sont bien modélisés et d'une taille impressionnante à l'écran.

Leurs gestes sont fluides. Les coups ne semblent pas surgir de nulle part. Les décors ne sont pas très originaux mais, au fond, c'est secondaire. Les persos sont largement assez sympas et variés pour lui assurer un



certain succès dans les salles, d'autant plus que des stages bonus sont présents lorsqu'on joue en mode Solo. On peut affronter une gigantesque armure de chevalier animée, ou des animaux comme un requin (sacrée bestiole !) ou un aigle royal. Et, franchement, leur attitude étant très différente de celle d'un perso humain, on a un mal fou à les battre :

il faut ruser et se créer des occasions, en esquivant leurs assauts au moment



opportun. Si vous êtes prêts à y mettre une pièce, je vous conseille de commencer avec un perso facile à maîtriser : George, au look seventies, possède un éventail de coups de pompes rapides, qui s'enchaînent naturellement,

et permettent d'intercepter un ennemi en l'air ou d'esquiver les balayettes, au besoin. Allen, avec son dragon punch et ses boules de feu, peut être un bon choix, si vous avez l'expérience de Street Fighter, et si vous êtes rompus à la technique du « boules-dragon ». Enfin, Lucciani semble posséder le minimum vital (projectiles et coups rapides), pour vous permettre également de faire vos premiers pas dans le monde de Fighting Layer. À vous de jouer !

Points forts :
réalisation, nombreuses possibilités, pas de timing prise de tête.



Star Wars Trilogy

Sega

81%

Star Wars est l'un des noms mythiques de notre temps. Chaque jeu, basé sur la célèbre trilogie de George Lucas, nous transporte directement dans les étoiles et dans un univers merveilleux. Tel aurait dû être le cas de Star Wars Trilogy, deuxième gun shoot estampillé Sega, inspiré des aventures de Luke et des siens. Certes, l'épopée est respectée, et les trois niveaux de jeu correspondent à chacun des films.



Oui, les séquences proposées sont bien choisies : bataille de Yavin et destruction de l'Étoile noire, pour « Star Wars » ; vol en Airspeeder, pour « l'Empire contre-attaque » ; et petit tour en moto jet pour « le Retour du Jedi ». En substance, que des scènes d'anthologie. Effectivement, il y a un dernier stage, qui vous met en plein dans la bataille d'Endor, avec destruction de l'Étoile de la mort à la clé ; voire des combats à l'épée laser (une flèche indique où il faut placer l'épée pour parer les coups, c'est un peu à la Dragon's Lair), pour affronter Boba Fett et Darth Vader ; ainsi que des séquences Doom-like honnêtes. Enfin, vous pouvez même bénéficier de renforts, grâce au bouton Event, qui ne sert que dans des séquences bien



définies. Malgré tout, on ne peut s'empêcher de penser que tout cela aurait pu être plus beau, mieux animé, avec une action plus captivante. En réalité, tout fait songer à un jeu créé à la va-vite, mais qui aura du succès, car il y a un grand nom derrière... C'est bien dommage !

Points forts :
l'univers « Star Wars ».

Chaos Heat

Taito

88%

Voici encore un type de jeu qui se faisait oublier, ces derniers temps : le shoot'em up, à la Commandos. Cette fois, Taito a placé la barre haut, en utilisant la 3D, ce qui donne un jeu rappelant à la fois Commandos, Contra, et un peu à Resident Evil, pour ce qui relève de l'ambiance. Tout d'abord, vous choisissez votre personnage, parmi trois : Rickrider, le bourrin de service ; Mitsuki, fine et rapide ; et Vogt, le ninja. Chacun d'eux possède son propre tir. Quant à la rapidité, c'est à tempérament. En fait, il s'avère que Mitsuki est le personnage le plus complet. Il possède le meilleur rapport entre rapidité et cadence de tir. Votre but ? Nettoyer les divers niveaux des zombies, insectes répugnants et autres aliens. Pour cette éradication, vous disposez de votre arme,



de la possibilité de la charger, pour envoyer un blast plus puissant, ainsi que des bombes et autres missiles téléguidés. Graphiquement, Chaos Heat est correct, bien qu'inférieur à ce que produit Sega ou Namco. Néanmoins, c'est largement compensé par la qualité de l'action et la jouabilité, ni trop dure, ni trop simple. Il m'est décevant impossible de conclure sans pousser un coup de gueule contre les gérants de salles parisiennes, qui se foutent toujours de leurs clients, en plaçant d'excellents jeux sur des bornes pourries et sales,



aux écrans mal réglés, et qui oublie de connecter le bouton de choix des bombes sur Chaos Heat. Un refrain qui se répète depuis plus de vingt ans !

Points forts :
l'ambiance zombies, les boss superbes.



L.A. Machine Guns

En provenance de l'AM3, le département de chez Sega déjà responsable de Virtua Cop, voici la suite de Gunblade N.Y. Pour vous rafraîchir la mémoire, Gunblade se déroulait dans la ville de New York et vous deviez shooter, depuis un hélico, une armée d'androïdes faisant le siège de New York, commandée, évidemment, par des terroristes bien vilains. Il s'agissait du premier jeu du genre où les ennemis étaient dotés d'une intelligence artificielle, ce qui rendait leurs mouvements imprévisibles et empêchait le joueur d'apprendre les passages par cœur. Cette suite se passe à Los Angeles, dans un futur proche, et reprend exactement les mêmes ficelles, à savoir l'armée d'androïdes, avec une intelligence artificielle encore améliorée. Il ne tourne que sur le « vieux » Model 3, mais propose des effets spéciaux de bonne qualité. Les deux joueurs sont libres de choisir leur chemin jusqu'au



cinquième et dernier stage, si, d'ici-là, ils n'ont pas été complètement lessivés par le retour de force des gros guns et du socle mouvant, sur lequel on monte lorsqu'on s'installe sur la borne !

Magical Truck Adventure

Toujours de l'AM3, qui décidément ne s'endort pas sur ses lauriers, voici un titre très original, dans la veine de Prop Cycle - jeu culte s'il en est -, conçu par une femme (directrice de projet chez Sega, tout de même !). Vous incarnez, dans ce jeu, un garçon et une fille qui protègent une pierre aux pouvoirs magiques, que briguent deux grigous de brigands. L'univers évoque un petit peu un dessin animé de Miyazaki ! Mais pourquoi Magical Truck ? Parce que les brigands étant lancés à vos trousses, vous empruntez un véhicule peu banal pour leur échapper : un chariot sur rails, qui avance en pompant en rythme le dispositif de propulsion à bascule. La borne est équipée d'un système de piston hydraulique, qui va vous faire faire un peu d'exercice !



Votre chariot avance à l'huile de coude, donc, et une pédale située à proximité de vos pieds permet, en plus, lorsqu'on la presse au bon

moment, d'effectuer des sauts ou de s'incliner sur une roue,

afin d'éviter les obstacles qui ne manqueront pas de surgir sur les rails : arbres tombés sur la voie, assauts de créatures belliqueuses. Vous ne risquez pas de vous ennuyer. Le jeu à deux, qu'on vous conseille, est purement coopératif. Ça nous change de la baston. Et le dernier stage sera déterminé en fonction de vos performances le long du jeu. Accrochez-vous donc, et synchronisez vos efforts, pour obtenir la vraie fin du jeu. Un jeu mignon et original, qui devrait vous faire passer un bon moment, dès qu'il atteindra nos rivages.

Tenkomori Shooting

De Namco, cette fois-ci, découvrez le nouveau shoot des familles. Tenkomori est au shoot'em up ce que Gun Bullet est aux jeux de tir. Vous l'avez compris, Tenkomori ne contient pas 1 mais 26 jeux de tir, organisés en multi-épreuves. Chacun d'eux possède son ambiance et ses propres règles de jeu : tuer autant d'adversaires possibles sans toucher d'autres cibles ; dégommer le boss en un minimum de temps ; écraser tous les cafards ; envoyer tous ses cœurs à Madonna pendant qu'elle est sur scène (véridique !). Tout cela dans des environnements variés :



un champ de bataille classique, une salle de bains ou une pièce emplies de ninjas...

Le jeu en mode Solo est déjà sympa, de par l'éventail des épreuves et la chasse au high score potentielle. C'est évidemment à deux que le titre prend toute son ampleur, car on peut gêner son concurrent pour être sûr de finir en bonne place. Bonne humeur au début, amitié froissée au final !

Reyda



Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

Le Père Noël a-t-il été généreux ? Vous a-t-il apporté ordinateur, imprimante couleur, scanner, bref tout le matériel du parfait fanzineux. Non ? Ah, le rat, je savais qu'il était radin ! Ce n'est pas grave. Beaucoup se débrouillent sans et font de petits miracles. De toute façon, le talent ça ne se commande pas, ça se travaille !

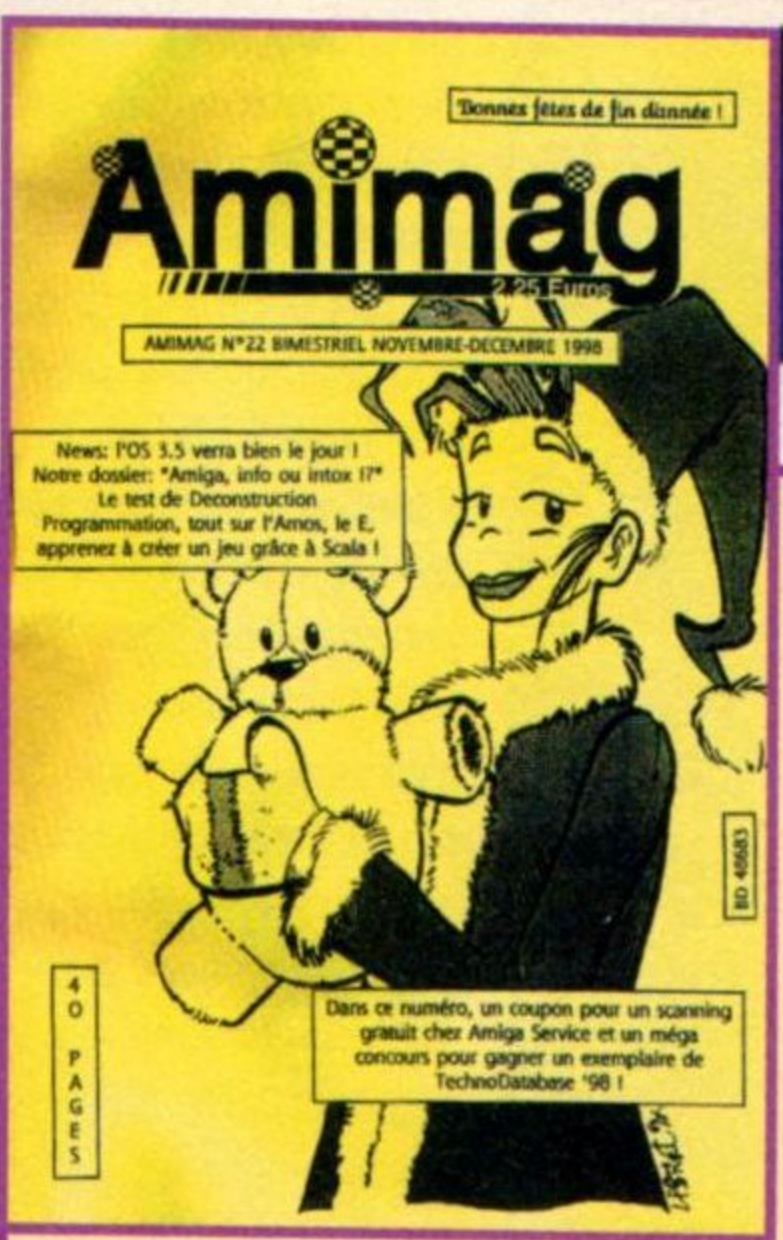


Gon,
Bienvenue aux petits nouveaux de Pad. Comme vous débutez, c'est clair qu'il y a encore du chemin à parcourir. Tout d'abord, il serait bon, quand vous parlez d'un jeu, que vous l'ayez vu ou alors que vous apportiez de vraies infos. Votre article sur Zelda n'est pas assez documenté en regard du formidable impact suscité par l'arrivée de ce jeu. De plus, les quatre dernières pages sentent le remplissage à plein nez. Ce n'est pas honnête d'écrire un test minuscule sur une page entière sans photos. Je ne le dirai jamais assez : faites attention aux fautes d'orthographe. Relisez vos textes plusieurs fois et soumettez-les aussi à vos copains. J'attends les prochains numéros de pied ferme. Alors, soyez bons ! (Comment ça je vous mets la pression ?).

Salut Gaël,

Tout d'abord, je te remercie pour ta fidélité. Ton fanzine, Génération Fun, tient bien la route et les infos données sont plutôt sympas, quoique pas très originales. Tes critiques de films et de mangas sont bien agencées. Tes deux rubriques *Le point sur* et *Interview* sont intéressantes. C'est une bonne idée de faire une interview sur une personnalité de ta région. C'est sûrement la valeur ajoutée que tu peux apporter pour te démarquer. Tes articles sont très bien écrits. Tu as réussi à marier un ton cool sans tomber dans un style lourdingue. En ce qui concerne les délais, je ne sais pas ce que tu fais dans la vie, mais j'espère que tu pourras sortir ton fanzine toutes les trois semaines. Ce serait, en effet, un bon rythme.

Pour obtenir Génération Fun, envoyez 4 francs + 2 timbres à : Génération Fun, 6, rue de Coburg 79000 Niort.



Cher JF,

Ton fanzine, Amimag, me semble très professionnel. Pour ceux qui sont fans d'Amiga, c'est évidemment une source de news. Pour les autres, il est inutile de l'acheter car il n'y a aucune rubrique consacrée à une autre plate-forme. Mais, cela peut changer car la rédaction recherche un journaliste pour créer un espace dédié aux consoles. N'y connaissant rien à l'Amiga, je peux difficilement donner mon avis sur le contenu de tes articles. En revanche, je suis absolument contre ton lynchage à propos des mag' ou des personnes qui ne répondent pas à tes lettres. Je suis d'accord que c'est incompréhensible, injuste... tout ce que tu veux. Néanmoins, tes lecteurs s'en fichent. Chacun ses petits problèmes. Ils sont là pour lire des articles intéressants, drôles, passionnants, mais ils n'ont pas à savoir qu'untel a été « méchant » avec toi et n'a pas

répondu à tes lettres. S'agissant du dépôt légal, toutes les parutions sont obligées de passer par cette étape. Pour plus d'infos sur le numéro d'ISSN, les droits et les devoirs des fanzines, tu peux lire « Player One » numéro 90. À plus !
Pour avoir Amimag ou pour intégrer la rédaction, écrivez à The Black Tiger, rue du Nord, 93 6180 Courcelles, Belgique.

Hello les LSPV,

Bravo, vous vous êtes biens débrouillés pour la diffusion de votre fanzine. Il est, en effet, intelligent de penser à Internet. Ainsi, vous avez pu avoir de la pub sur Net stadium, un réseau de jeux. Votre dossier sur les pirates en informatique est très intéressant, bien que l'interview soit un peu courte. Bonne idée vos petites BD adaptées à vos rubriques ! Le seul reproche que je vous ferai concerne le prix ;

15 francs, c'est un peu excessif pour un fanzine de 17 pages. Il faut que vous ne dépassiez pas les 10 francs pour être sûrs d'en vendre plus. Quant au défi des fautes d'orthographe, il ne fallait pas me tenter : les jeux vidéo (toujours au singulier !), «... des choses se rapportant au multimédia » (encore au singulier). Le Site pas virtuel (LSPV) recherche un(e) dessinateur(trice), deux

journalistes et un(e) secrétaire (pour quoi faire ?) âgés entre 10 et 15 ans et habitant Paris.

Pour recevoir le Site pas virtuel ou envoyer vos projets, écrivez à : Romain Guitton, 101, rue des Moines, 75017 Paris. 15 francs + 2 timbres.



Salut à l'équipe de Rosy's Games,

Votre fanzine n'est pas trop mal. C'est vrai que le format est sympa, bien que je n'ai pas compris sur quel logiciel vous avez bossé. Il est aussi original d'avoir employé des fonds sombres avec des textes en blanc. Votre maquette est sympa et bien ficelée. Cependant, il est dommage de la gâcher avec les dessins de Roswell, dignes d'un gamin de 4 ans. Par contre, cela enterre un peu les photos, qui manquent de clarté. Sur le plan des articles, je trouve que vous restez trop superficiels. Vous survolez les jeux sans vraiment nous fournir des infos et des indications valables. De plus, je n'ai pas trouvé le poster... À bientôt !



Olivier,

Je vois que tu as pu te procurer un ordinateur pour taper ton fanzine, New Games. Il va falloir améliorer tes articles. Souvent, on ne comprend pas tes phrases. Ce n'est pas clair. Tu devrais peut-être faire relire tes papiers à un adulte (tu m'as l'air assez jeune...). Ton idée de match entre consoles portables est valable. Malheureusement, à la fin,

on ne comprend pas bien tes arguments, ni quel support remportera le plus de succès. En plus, nous ne sommes même pas sûrs que la Neo Geo Pocket sortira en France. Il n'est pas très judicieux de demander de tester une console que tu n'as pas pu essayer (à moins que tu aies pu l'acquérir en import). Comme tu n'as pas les mêmes moyens que la plupart des autres fanzineux, tu devrais le vendre moins cher. Dix francs c'est un peu prohibitif. Bonne chance !

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

● **Matthieu Reyanert**, sans âge, pour son test de Dragon Ball Final Bout, noté 24 % : « Ah, le bon vieux temps où l'on pouvait aimer DBZ sans passer pour un suppôt du capitalisme ! Déjà que la modélisation leur enlève tout leur charme, les programmeurs nous offrent, en prime, des persos aussi jouables que des bouts de plastique séchés, le tout livré avec des musiques exécrables (bien loin de celles du dessin animé), des options de jeu bien pauvres et des voix même pas traduites en français. Pauvre Toriyama qui avait enchanté les fans avec les protagonistes de Tobal. Ses personnages sont, ici, bien maltraités. Ce CD n'est pas un jeu. C'est une insulte aux joueurs ! »

● **Julien Martin**, 20 ans, pour son test de Tomb Raider III, noté 98 % : « Pour notre plus grand plaisir (surtout visuel), Lara est de retour pour sa troisième aventure. Et quelle aventure ! Des décors sublimes et variés, des effets de lumière spectaculaires, de nouveaux mouvements, un personnage en haute résolution... Bref, sans aucun doute le meilleur volet avec, toutefois, une difficulté qui pourrait en décourager plus d'un. Mais bon, ne finit pas Tomb Raider qui veut ! J'y retourne. »

● **Ludovic Frappin**, 16 ans, pour son test de Megaman 8, noté 85 % : « Malgré ses apparences trompeuses et ses graphismes et animations désuets, Megaman 8 est un excellent jeu. Il mérite qu'on s'y attarde, mais reste principalement réservé aux fans purs et durs de plate-forme 2D, avec toujours une jouabilité sans faille. Les inconditionnels de Rock/Megaman seront aux anges, avec des dessins animés d'introduction assez bons. »

TESTEZ VOS JEUX

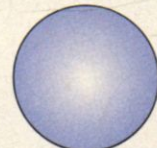
Un rêve devient réalité ! Tous les mois, « Player One » vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés et à être publié.

Remplissez l'exemple ci-après en précisant le nom du jeu, la note et le résumé le plus objectif.

Nom :

Prénom :

Âge :



Résumé

Renvoyez votre test à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne

micro @ attitude

Micro Attitude, la rubrique PC, a passé le cap du nouvel an sans être inquiétée par le gang des ▲×●■. Les intégristes consoleux ont-ils finalement accepté la prise en otage du magazine ou se dégonflent-ils devant la présence de M. Loft ? Clara Loft est sous haute surveillance.

VIKINGS

(Index +)

Jeu ou CD-Rom culturel ? Un peu des deux, puisque Vikings, dans la lignée d'autres titres tels que Croisades ou Versailles, s'évertue à nous amuser en nous éduquant. Un pari pas idiot, à condition que la réalisation soit à la hauteur. De ce point de vue là, le jeu d'Index +



est plutôt réussi, car ils ont su tirer profit des sujets passionnants que sont la civilisation et la mythologie nordiques. Non pas que le jeu soit délirant, mais il excelle dans son sujet, en nous plongeant au cœur de la vie quotidienne des Vikings. En résolvant une série d'énigmes, vous devez aider Hjalmar, un jeune aventurier, à percer le mystère de

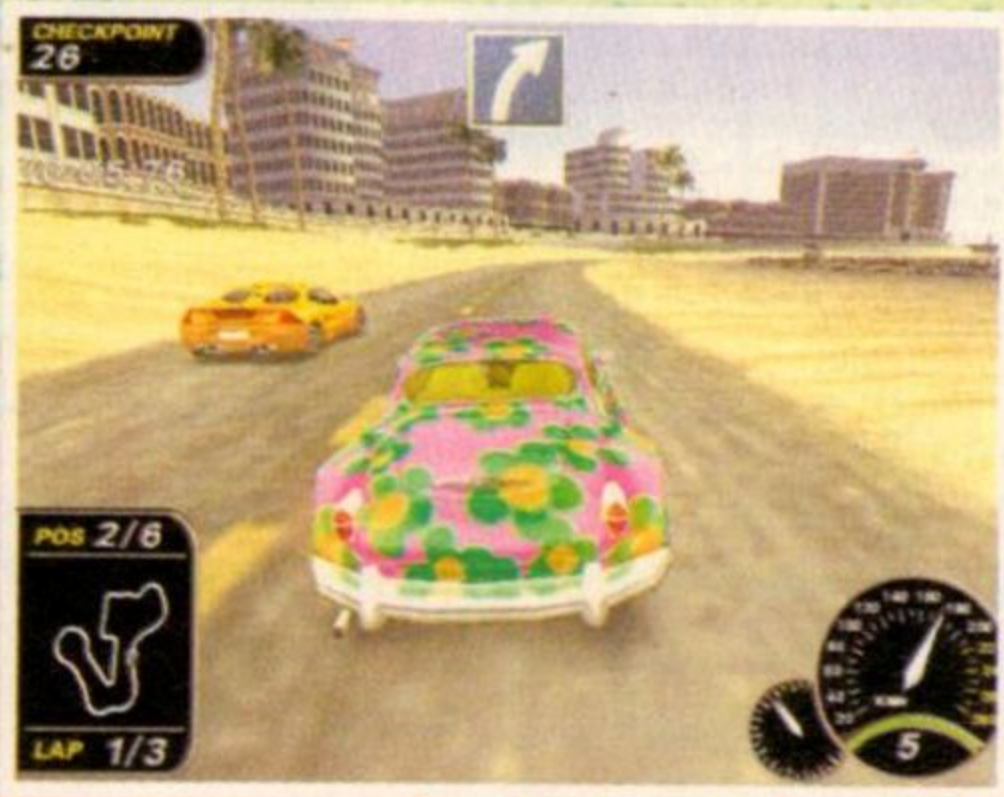
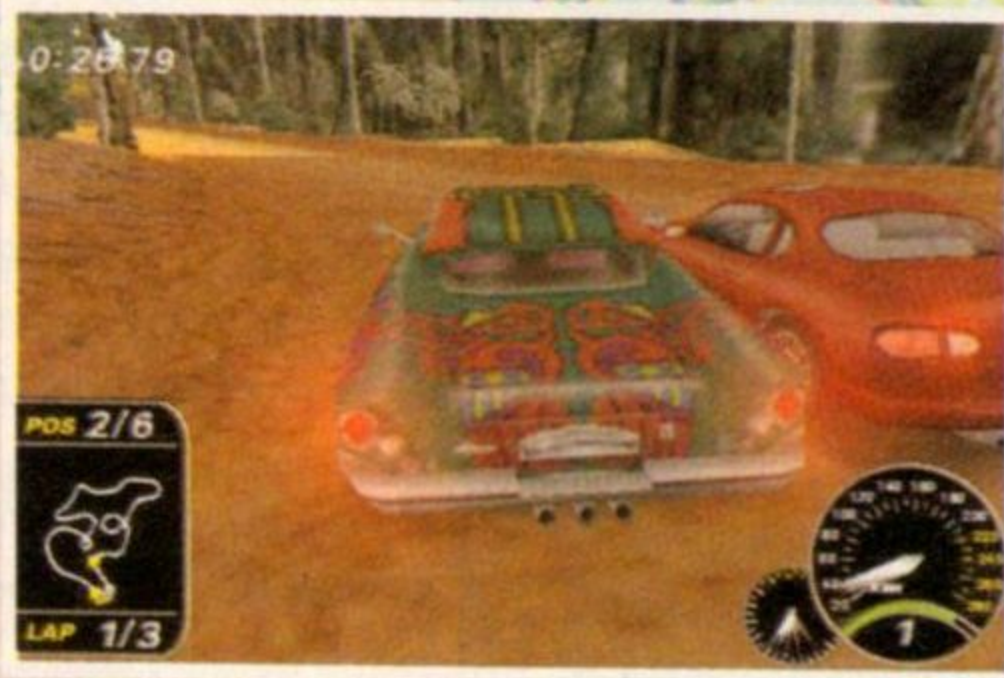


la mort de ses parents et à devenir le chef du clan. Les actions du jeu sont basées sur des coutumes vikings. Ainsi, le joueur construit un knörr (un navire), en assemblant pièce par pièce les matériaux de l'époque ; apprend les méthodes de navigation pour ne pas se perdre en mer ; ou encore combat son adversaire en jouant aux dames selon les règles nordiques. Malgré des énigmes trop faciles et une durée de vie courte, on se laisse facilement entraîner par la curiosité d'en savoir plus sur ce peuple passionnant. Un bon petit titre, à acheter d'occasion.



SPEED BUSTERS



(Ubi Soft)

Voilà un jeu de bagnoles qui serait le bienvenu sur nos consoles : une jouabilité excellente, un graphisme superbe et un système de jeu complètement délirant. Il faut dire que gagner une course, dans Speed Busters, n'est pas de tout repos. Tous les coups sont permis pour dégager vos concurrents de la route, et si vous voulez améliorer votre voiture pour la course suivante, il faut exploser les radars de police, en battant le record de vitesse, ce qui vous rapportera du cash. Le monde à l'envers... Sous ses airs de jeu d'arcade ultrafun, Speed Busters n'en reste pas moins un jeu sérieux de conduite.



Au volant de sept caisses différentes des années 50 et 90, les sensations sont vraiment bonnes, et la maniabilité sans reproche, quand il s'agit de négocier un virage au frein à main ou d'éviter l'un des nombreux pièges surprises du parcours. Le réalisme se ressent autant dans la conduite que dans le graphisme, avec des circuits superbes, 100 % US, et douze points d'impact possibles par voiture. Enfin, la petite note de stratégie n'a pas été oubliée, puisque chaque joueur dispose d'une réserve de nitro, à utiliser au bon moment pour booster son engin. Un argument de plus pour un très bon jeu, qu'il nous tarde d'essayer en multijoueur et (peut-être bientôt) sur nos consoles !

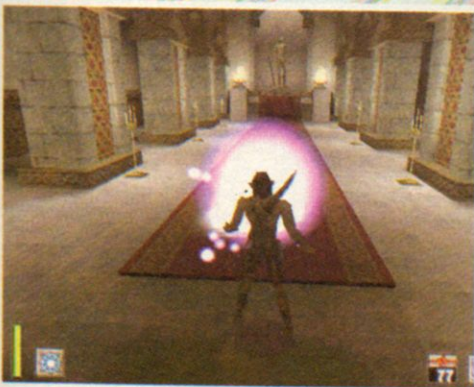
-  Les petites fleurs sur la carrosserie
-  Peu de circuits (sept seulement), carte accélératrice 3D indispensable

-  Pour une fois qu'on a l'occasion de se « culturer » un peu !
-  Durée de vie trop courte



HERETIC II

(Activision)

Il ne manquait plus qu'Heretic II pour clore le dossier shoot 3D de l'année 98. Très attendu, au même titre que Sin, ce deuxième volet a voulu se démarquer de la concurrence, en passant d'une vue subjective à une vue à la Tomb Raider. Mais, ne nous y trompons pas... Malgré quelques mouvements calqués sur ceux de Lara, Heretic II reste un vrai



Quake-like, avec des actions bien bourrines, comme il se doit, des énigmes classiques, une intelligence artificielle correcte et enfin un bon scénario puisque c'est la mode. Si le jeu apporte moins de nouveautés que prévu, il demeure, sans aucun doute, un excellent titre du genre. Le graphisme médiéval-fantastique a été tout particulièrement soigné, bénéficiant de décors d'une grande finesse et de niveaux de toute beauté. En outre, la carte du monde est vaste. Elle promet une durée de vie tout à fait correcte, ce qui n'est pas pour déplaire. Côté combat, les fans retrouveront un arsenal de magie complet, à alterner avec les classiques armes à feu, et apprécieront de pouvoir varier leurs actions. Reste que, contrairement à Tomb Raider, Heretic II se joue en multijoueur. Il offre ainsi un nouveau terrain de jeu pour tous les internautes blasés de Quake ou Duke.

-  **Un univers médiéval-fantastique remarquable**
-  **Pas grand-chose de neuf**

GANGSTERS

(Eidos)



Cent pages de manuel à se taper pour comprendre le principe du jeu pourraient rebuter n'importe quel joueur averti. Néanmoins, Gangsters vaut largement le coup. Dans cette simulation économico-hautement-amorale, le but du jeu est de devenir le roi de la pègre, en éliminant les autres gangs de la ville. Le nombre incroyable d'options et de stratégies pour y arriver rend le jeu aussi riche



qu'amusant. Passée la prise en main, on s'éclate, dans la peau d'un Al Capone, cruel mais diablement efficace. Le jeu se déroule en deux parties : la première consiste à donner des ordres à vos lieutenants pour la semaine. Vous pouvez, ainsi, décider de racketter un quartier, dynamiter un commerçant qui refuse de payer sa taxe de protection, kidnapper un membre du gang adverse, ou encore corrompre le policier devant la banque



centrale, en prévision de votre prochain hold-up... Dans la deuxième partie du jeu, la semaine est lancée. Grâce à une vue en 3D isométrique, vous pouvez suivre les mouvements de tous vos truands, dans la ville, et changer leurs ordres à n'importe quel moment... comme par exemple utiliser votre meilleur tireur pour descendre un espion, venu soudainement empiéter sur votre territoire. Avec 1 000 bâtiments, 5 000 habitants et 100 truands aux caractéristiques toutes différentes, Gangsters offre une richesse de jeu rare. L'originalité de son concept, doublée d'une excellente durée de vie, comblera sans aucun doute les amateurs de gestion les plus blasés.

-  **La richesse des options**
-  **Prise en main très longue**

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



EXCLUSIVITÉ (1)
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

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

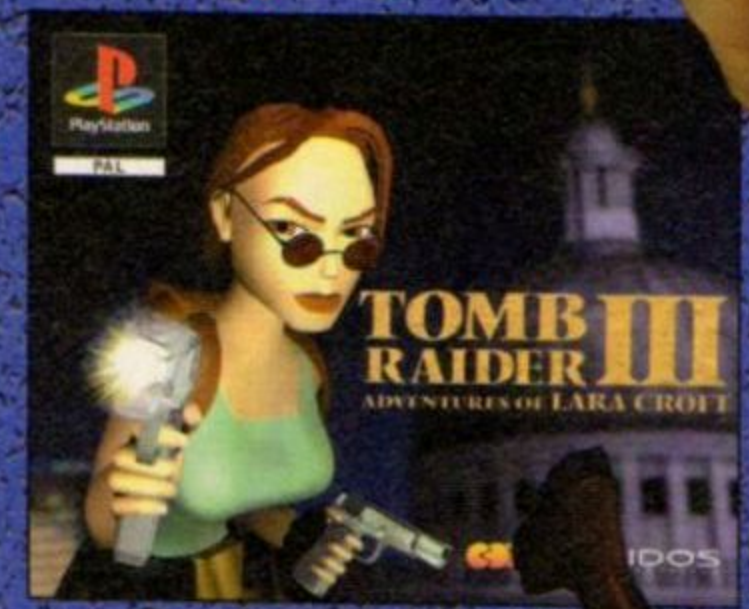
TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

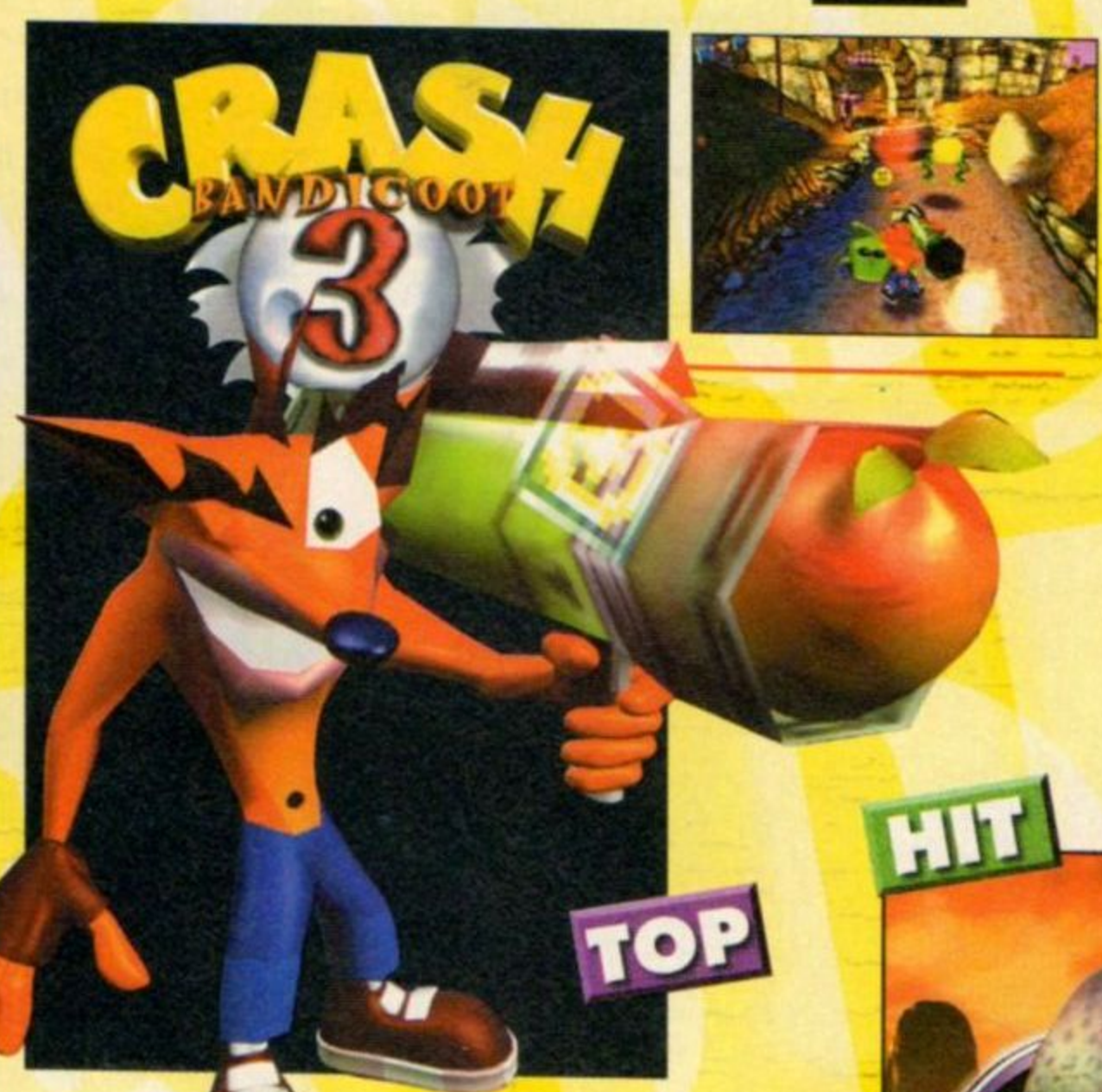


HIT

SERIE LIMITEE

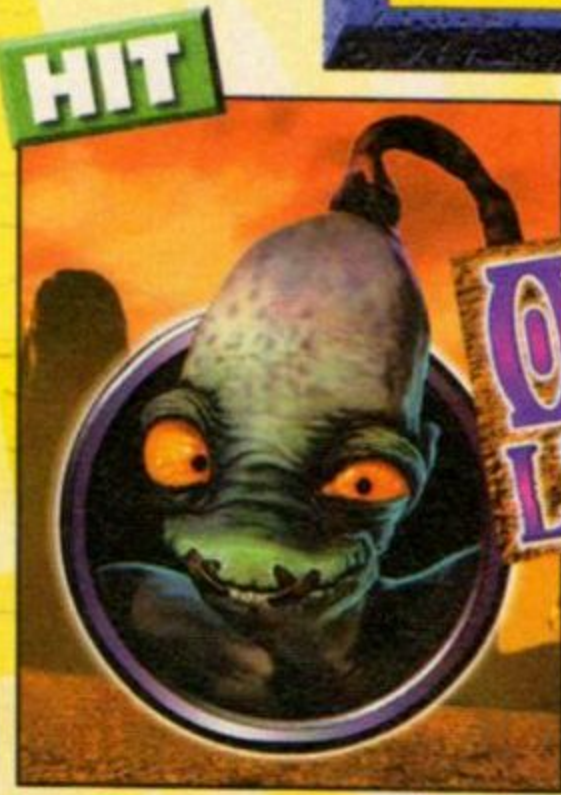


LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, UN HIT INCONTOURNABLE PSX



TOP

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



HIT

ODD WORLD L'EXODE D'ABE

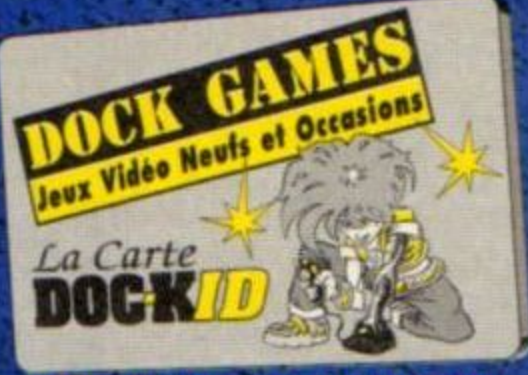
Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation PSX



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

DOCK GAMES S'ENGAGE

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



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM



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

FRANCE			
ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10	FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40	FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85	GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14	HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
ANJLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03	LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
ANGOULEME CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15	LA ROCHE YON CENTER NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98	LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75	LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
ARLES NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81	LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25	LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23	LES LILAS	Tél : 01.60.25.11.56
AUTUN NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53	LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	LIMOGES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61	LORIENT CENTER NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
BARENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 02.35.91.98.88	LORIENT 2 NOUVEAU	(consulter le minitel)
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09	LYON	Tél : 04.78.60.33.60
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91	MACON	Tél : 03.85.40.91.74
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38	MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29	MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95	MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74	MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46	MONTARGIS NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45	MONTBELIARD NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30	MONTE LIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
CALAIS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59	MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42	MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58	NEVERS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81	NIMES	Tél : 04.66.21.81.33
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19	NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37	QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45	REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64	RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94	SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73	SAINTE CENTER NOUVEAU	Tél : 05.46.70.35.89
		SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
		SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
		ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
		ST QUENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
		STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
		TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
		TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
		THONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
		THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
		TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
		VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
		VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.80
		VANNES CENTER NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60
		CORNERS	
		CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
		VOIRON PAT VIDEO	Tél : 04.76.85.96.27
		EUROPE	
		BRUXELLES CENTER NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37
		SUISSE	
		FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
		GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
		GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
		GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
		GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
		LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
		MORGES	Tél : 021.801.77.88
		SIGNY	Tél : 022.363.03.09
		SION	Tél : 027.323.83.55
		YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00
		DOM TOM	
		FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
		POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
		St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

OFFRE SPÉCIALE
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

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



TOP



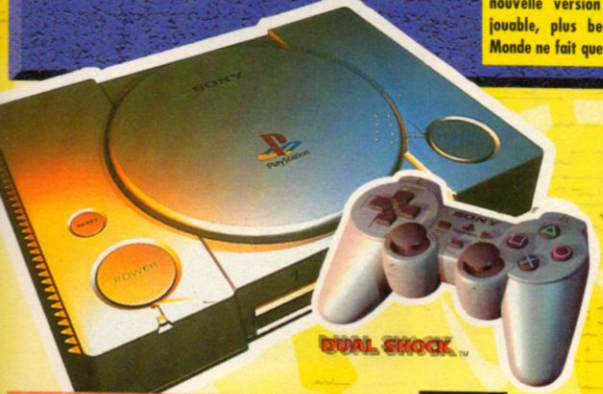
Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : Plus complet, plus jouable, plus beau, l'après Coupe du Monde ne fait que commencer ! **PSX**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID



NEW

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



DUAL SHOCK

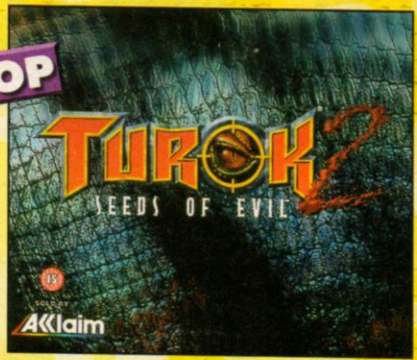
TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE AAAGAMES (1)
(2) MSE, 2,23f/mn



DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F



TOP



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



NEW

V-RALLY 1997 CHAMPIONSHIP EDITION

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



THE LEGEND OF **ZELDA**
OCARINA OF TIME



TOP

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

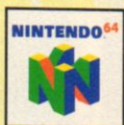


Manœuvrez les vaisseaux de la Trilogie Star War et attaquez l'Empire. Que la force soit avec toi, Luke !!! **N64**



HIT

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



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

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

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À : **INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON**

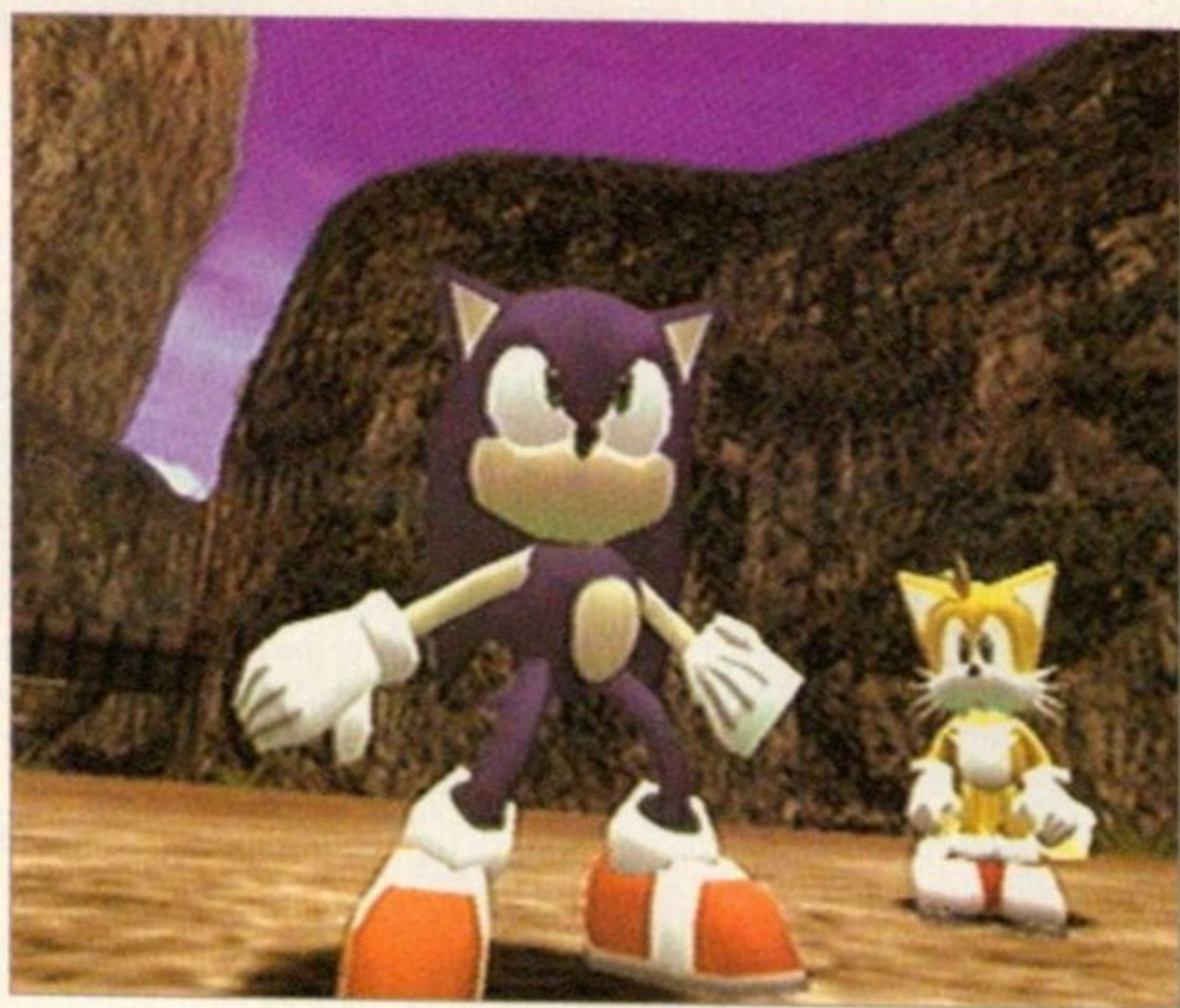
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non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



Console

Dreamcast

SONIC ADVENTURE

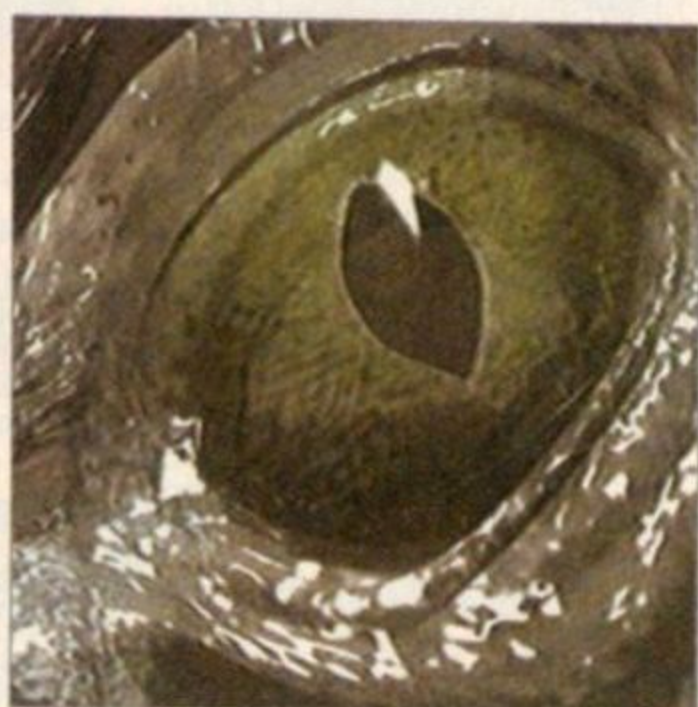
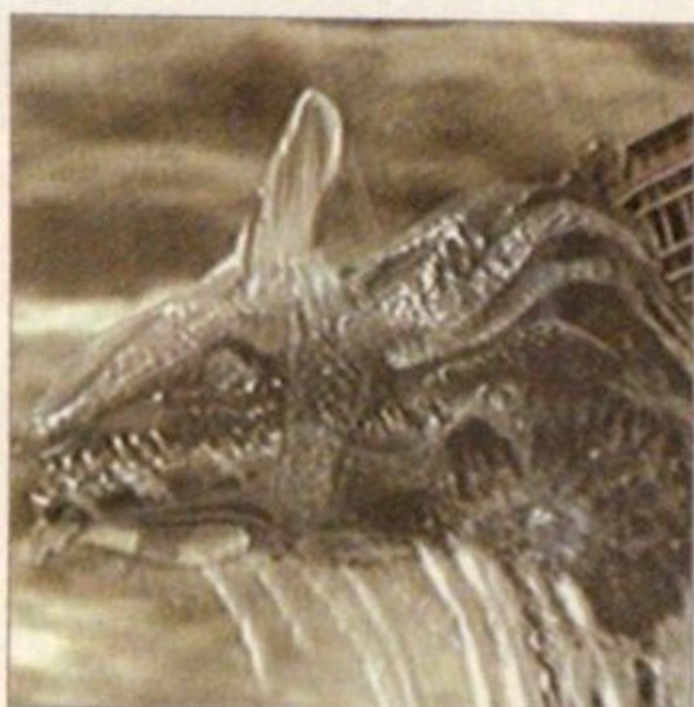
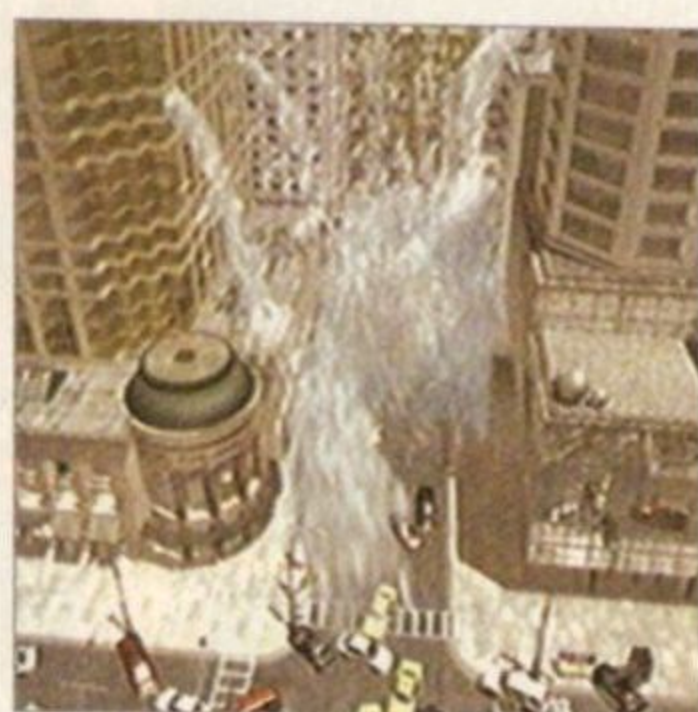


Tapis rouge pour le petit mammifère, qui amorce bien son départ sur Dreamcast, en dépit de quelques dysfonctionnements.

En tant que mascotte de la marque, le célèbre hérisson est logiquement l'un des premiers à faire son apparition sur la dernière console de Sega. Il faut dire que beaucoup pensaient que ce titre nous en dirait un peu plus

sur les formidables capacités de la bécane. C'est le cas. En outre, on peut affirmer, sans risque, que la Dreamcast est une console bien née, techniquement très supérieure aux 32 bits. Mais, pour ce qui est du jeu lui-même, le résultat semble

CINÉMATIQUE



Les scènes cinématiques comme l'introduction, réalisée en images de synthèse, sont de grande qualité.



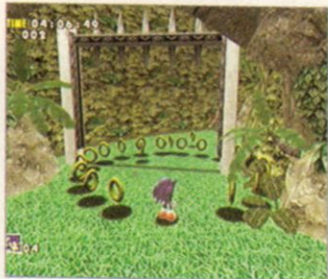
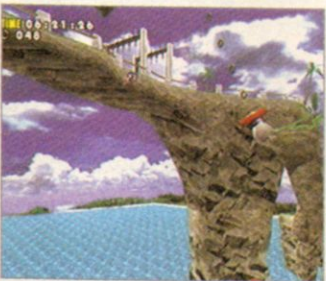
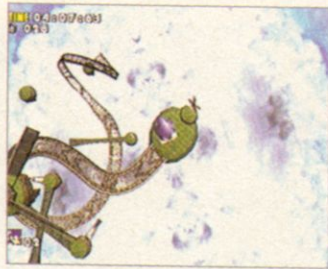
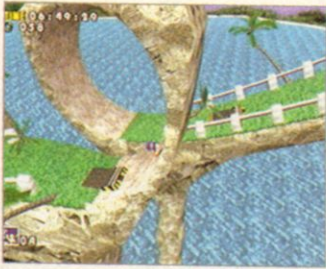
Parler aux personnages est très utile, puisqu'ils vous donnent des indices pour progresser. Encore faut-il comprendre le japonais !



Les six personnages du jeu vivent des situations différentes dans le même environnement.

TABLEAUX SONIC

Le jeu comprend, bien sûr, le même style de tableaux que dans les versions antérieures, avec des loopings, des bumpers, etc. Le tout défile à une vitesse hallucinante !



plutôt mitigé. Comme cela a été le cas pour Mario et Zelda du côté de chez Nintendo, le principe de Sonic a été conservé, mais transposé dans un univers 3D. Ainsi, on retrouve les traditionnels niveaux de plate-forme, avec loopings et bumpers à gogo, qui se jouent à une vitesse hallucinante. Ça va vite. Très très vite ! Les bumpers s'enchaînent à une allure vertigineuse, et il arrive que le joueur ne capte pas tout ce qui se passe. Néanmoins, la jouabilité, dans ce mode, demeure

essentiellement basique. On s'en sort sans trop de difficultés, ce qui n'est pas la règle pour d'autres modes du jeu, que nous verrons plus loin. Dans cette mouture Dreamcast, on retrouve également d'autres personnages de l'univers Sonic, avec lesquels on peut jouer, à condition de les rencontrer (voir encadré Sonic & Co). Chacun propose un mode de jeu différent, qui apporte un peu de variété au soft. Shoot avec E-102, course contre Sonic, ou snowboard avec Tails, pêche à la ligne avec Big, etc.



Cet interrupteur ouvre la porte en face. Mais celle-ci se referme très rapidement.



Sonic a une dentition de vampire. Serait-ce pour croquer du plombier ?



Big the Cat, le gros matou, passe son temps à chercher sa grenouille, qui disparaît sans cesse.

LES VILAINS PAS BEAUX

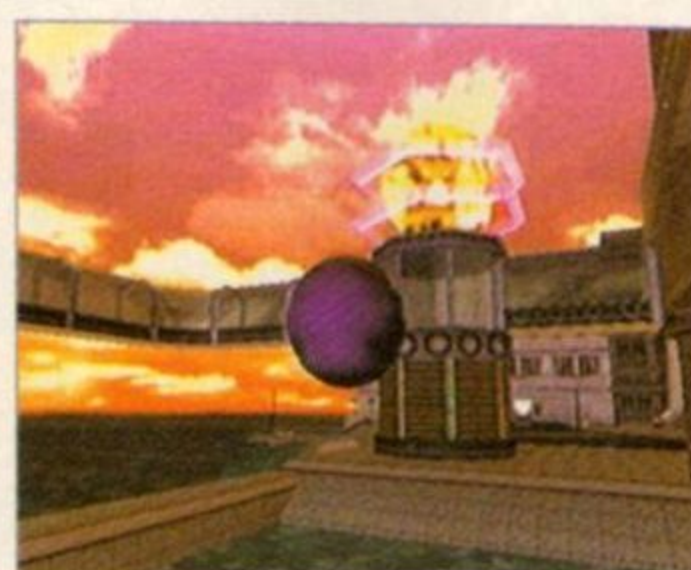
Robotnic (Ta Reum !)

Le docteur Robotnic – Eggman pour les Japonais – sera inévitablement l'ennemi de Sonic. Vous l'affronterez plusieurs fois. Mais, il récupèrera à chaque fois le diamant durement gagné.



LES MONDES

Les différents mondes que vous pouvez explorer comme bon vous semble. L'hôtel et sa piscine, Mystic Ruin, qui cache de nombreux niveaux, Egg Carrier, le vaisseau de Robotnic, la ville avec son métro, etc. Vous les verrez de jour, de nuit et même les après-midi.

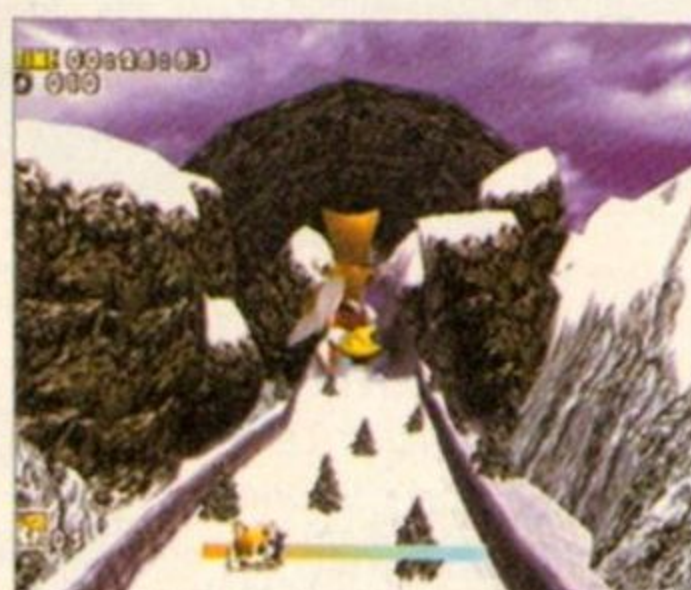


Pour accéder aux différents niveaux, quel que soit le mode de jeu adopté, vous vous déplacez dans un monde constitué de plusieurs lieux entièrement en 3D, un peu comme

dans le château, dans Mario 64. Vous pouvez, bien sûr, discuter avec les autochtones. Mais, ils ne vous apprendront rien si vous ne piguez pas le japonais. Du coup, vous

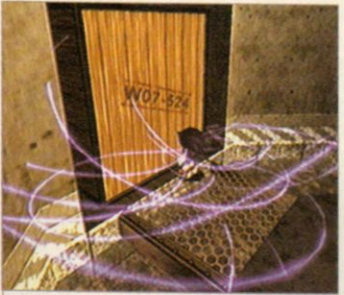
TOUT SHUSS

Cette séquence en snowboard commence par une avalanche à laquelle il est nécessaire d'échapper. Ensuite, la vue revient derrière le perso, et vous devez finir la course devant Sonic.

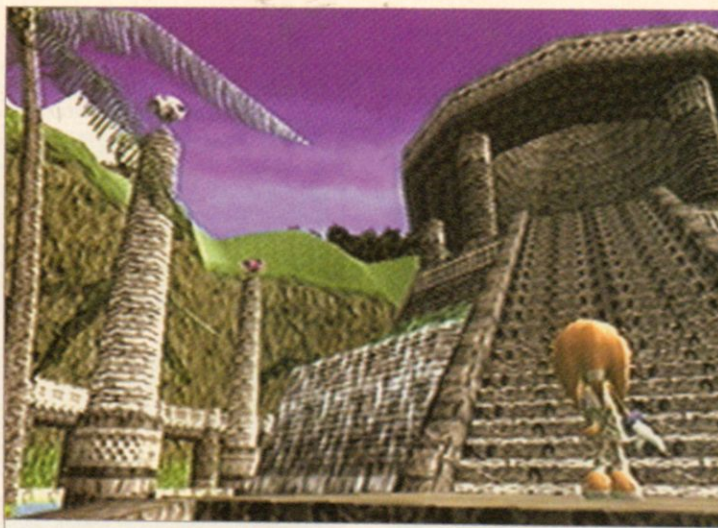




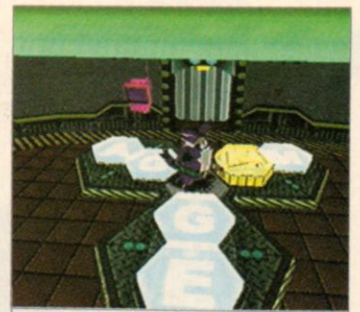
Le métro est indispensable pour rejoindre Mystic Ruin. Vous pouvez transporter des pierres, mais pas d'œufs !



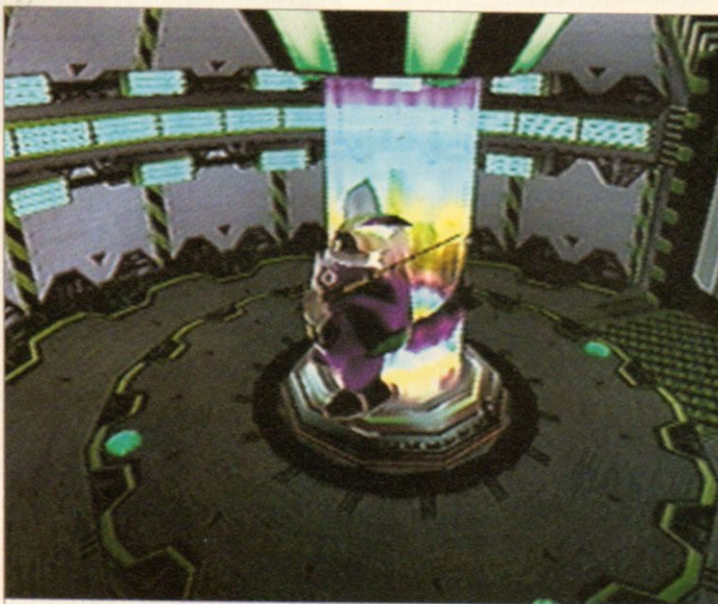
À l'instar des autres versions, en maintenant le bouton d'action enfoncé, puis en le relâchant, Sonic peut piquer un sprint.



En arrivant à ce temple magnifique, Big the Cat retrouve Amy Rose. Ensemble, ils découvrent un joyau énorme.



Un petit puzzle pas trop compliqué. Il suffit, en effet, de sauter sur les plots, dans le bon ordre, pour écrire « Eggman », le nom japonais de « Robotnic ».



Vous pourrez parfois vous téléporter pour aller d'un endroit à un autre.

avez peut-être un peu de mal à trouver certaines entrées de niveaux par vous-même, si vous craquez pour cette version japonaise. Car, cet aspect recherche, où vous devez dialoguer avec une foule de personnes, est assez important, même si l'ensemble reste résolument axé plate-forme.



Comme toujours, vous devez délivrer une colonie d'animaux retenus prisonniers. Ici, un pingouin.

CHAOS

Cette créature de Robotnic est un monstre composé d'eau. Vous l'affronterez également dès le début, et à maintes reprises avant le premier niveau.



SONIC & CO

Les persos jouables sont au nombre de six. On retrouve ainsi Sonic, Tails, Knuckles, Big le gros chat, E-102 le robot et enfin Amy Rose.

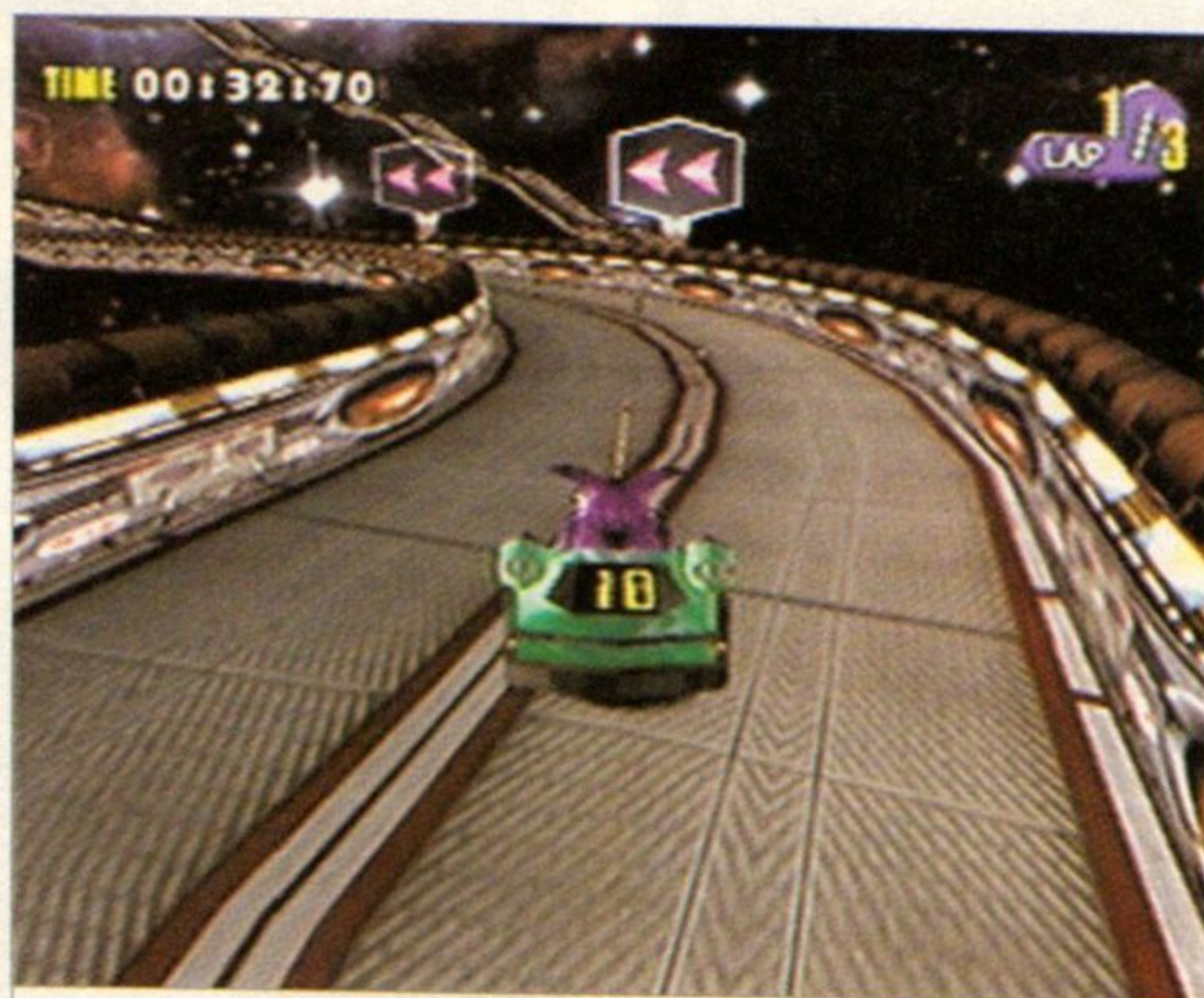


LES PIERRES

Certaines pierres de couleur apparaissent dans les mondes de base. Ce sont, en fait, des dés que vous devez mettre dans une borne de même couleur, pour ouvrir un nouveau tableau.



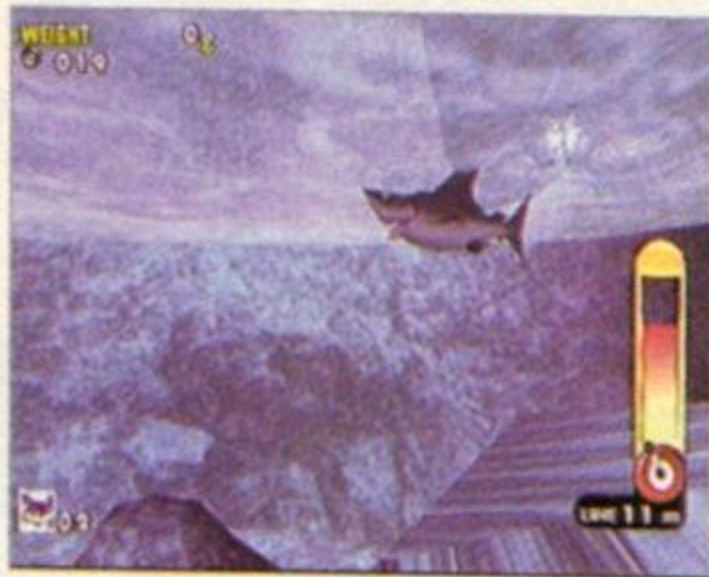
Le jeu comprend des séquences de poursuites, comme dans Crash. C'est plus rapide mais moins difficile.



Cette course d'aéroglosses manque de concurrents, puisque vous êtes seul en piste.

LA PÊCHE

Pour terminer un niveau, Big the Cat doit simplement repêcher sa grenouille. Mais, auparavant, vous pouvez aussi pêcher d'autres animaux aquatiques, dont des requins. Leur poids est cumulé. Capturez-en donc un maximum avant de repêcher le batracien.



ÉLEVEUR DE CHAMPIONS



Récupérez des œufs dans les mondes. Faites-les éclore. Vous obtiendrez des sortes de tamagotchis, dont vous devez vous occuper, et avec lesquels vous pourrez disputer des courses dans le mode Chao Race. Ils sont mignons tout plein. Mais qu'est-ce qu'ils sont lents !



EFFETS DE LUMIÈRE



Les graphismes proposent des effets de lumière qui en disent long sur les prouesses techniques de la Dreamcast.



Attention, tout n'est pas si rose dans ce jeu. D'accord, il est incroyablement beau, agrémenté de super effets de lumière et autres prouesses – mais c'est le cas de tous les jeux Dreamcast. De plus, le nombre de persos apporte une variété censée casser un peu la routine. Néanmoins, comme je vous l'annonçais plus haut, le gameplay n'est pas toujours au top, notamment la gestion de collision des sprites. On reste parfois bloqué par un obstacle assez éloigné, voire invisible. Autre exemple, la caméra persiste quelquefois sur un angle, où vous ne voyez absolument pas le perso, même en utilisant les boutons de la caméra manuelle. Résultat : on périt sans pouvoir rien faire. L'autre détail rédhibitoire, c'est l'absence de liberté totale dans les déplacements. Quand on souhaite, par exemple, accéder à une plateforme, et qu'on se heurte à un mur

SONIC ADVENTURE

Dispo : Japon

Éditeur : Sega

Texte : japonais

LES PLUS

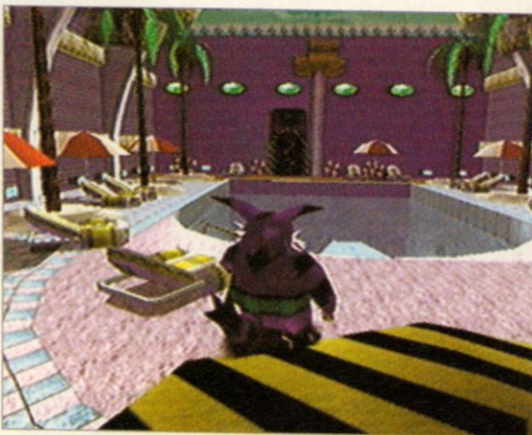
Les graphismes, l'animation, la variété.

LES MOINS

La jouabilité. Les textes en japonais.

DÉTENTE

Plusieurs piscines sont présentes, dans les différents mondes, avec les chaises longues, les parasols... Tout le nécessaire pour bien glander.



invisible, alors que deux mètres plus loin c'est possible, je frise la crise de nerfs. Prenez Mario 64. Jamais, au grand jamais, vous ne trouverez de mur invisible, même aux endroits où vous n'avez, a priori, rien à faire ! Ça s'appelle la liberté, tout simplement. Qu'elle soit réelle ou virtuelle, elle reste, à mon avis, indispensable. En clair, en arrivant sur Dreamcast, Sonic a pris une nouvelle dimension, à peine écornée par les quelques détails qui gâchent un peu le plaisir. De plus, l'aspect recherche accorde une place bien trop importante aux dialogues, qui rendent le soft moins accessible, pour nous Européens. Comme dirait l'autre, y'a pas le feu au lac !

Chon



Big the Cat récupère une bouée qui lui permet de flotter. Vous pouvez annuler son effet, en maintenant un bouton enfoncé, et rester au fond de l'eau, comme dans Zelda.



Le chat est bien costaud. Une force de la nature. Il peut porter des objets très lourds, comme un rocher, pour faire céder la glace à certains endroits.

over the world ^{OTW}

オーバーザワールド

PlayStation

Combat + RPG

EHRGEIZ

Depuis le temps qu'on l'attendait, celui-là ! le dernier-né des jeux de combats made in Square devait, après une prestation mitigée en arcade, révolutionner la baston sur console.

Ehrgeiz est différent des autres jeux de combat, on s'en rend compte dès les premières secondes de jeu. Lorsqu'on presse une direction

du pad, le perso se met à courir à toute vitesse dans le sens voulu. Il peut se déplacer librement sans se soucier de son adversaire. On peut donc prendre ses distances



La super-esquive permet de se rapprocher tout en étant invincible. On peut aussi s'en servir pour traverser les attaques à distance.



En brisant les caisses disséminées sur le ring, on peut découvrir des armes assez impressionnantes.



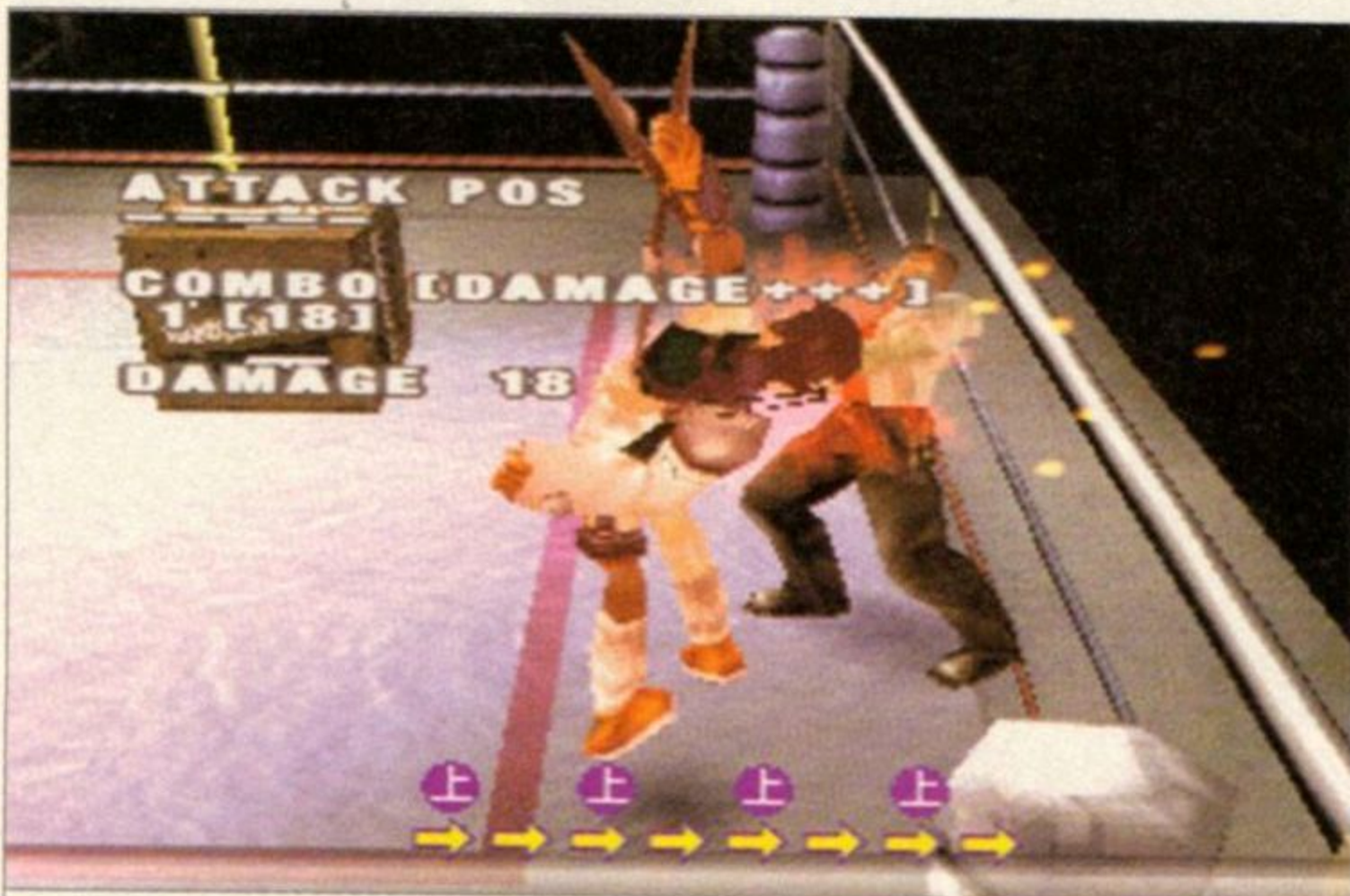
Han est un pur enchaîneur dans la lignée de Howrang.



Jo est dépourvue d'attaques à distance. En contrepartie, elle peut se transformer en jaguar, ce qui la met à l'abri de certains coups.

dès qu'on le désire. Sachez toutefois, qu'on est plutôt vulnérable lorsqu'on file ainsi à l'intérieur du ring en 3D, car comme dans tous les jeux, on ne peut pas parer les coups en courant. Si on reste immobile, la garde automatique s'enclenche, et votre perso n'est plus atteint par les coups, qui touchent sa tête et son tronc (c'est-à-dire les coups haut), mais les balayettes

l'atteindront. Maintenant, si on presse le bouton dédié à la garde, le perso s'accroupit et arrête les balayages. En maintenant la garde enfoncée, on peut se déplacer à petits pas, tout en faisant face à l'autre joueur (on peut lui tourner autour), et tout en restant sur ses gardes : oui, oui, on peut se déplacer tout en parant les coups !!! Ce système très spécial rend Ehrgeiz très, très long à



Le mode Training ne vous révèle pas tout : à vous de découvrir les embranchements dans les combos.

LE MODE QUEST

Koji et Clair sont les héros du mode Quest. C'est un jeu à part entière, qui aurait pu être vendu séparément tant sa réalisation est incroyable ! On y parcourt les ruines de civilisations anciennes, l'arme à la main, à la recherche de la mystérieuse source de jouvence liée à la légende de l'épée ancestrale Ehrgeiz. On peut s'équiper de plusieurs types d'armes, passer voir le forgeron pour réparer ses possessions les plus précieuses, ou faire du commerce à l'épicerie du coin. Il y a plusieurs magies disponibles en s'équipant des matériels correspondants. Enfin, en plus des points de vie, il faut surveiller l'alimentation de votre personnage. En cas de fatigue ou de faiblesse passagère, il est possible de revenir au village, par la voie normale, ou en empruntant des « portes dimensionnelles » afin de laisser la main à son coéquipier pendant qu'on se repose. On prend alors le contrôle du deuxième personnage (notez que cette option n'est pas disponible en mode Hard). Une carte automatique, des items variés, des monstres agressifs, tout ce qu'il faut pour passer de très bons moments avec sa console, quoi...



Sephiroth possède de nombreuses combos à l'arme blanche, qui requièrent une parade spéciale (avant-garde) pour être bloquées.

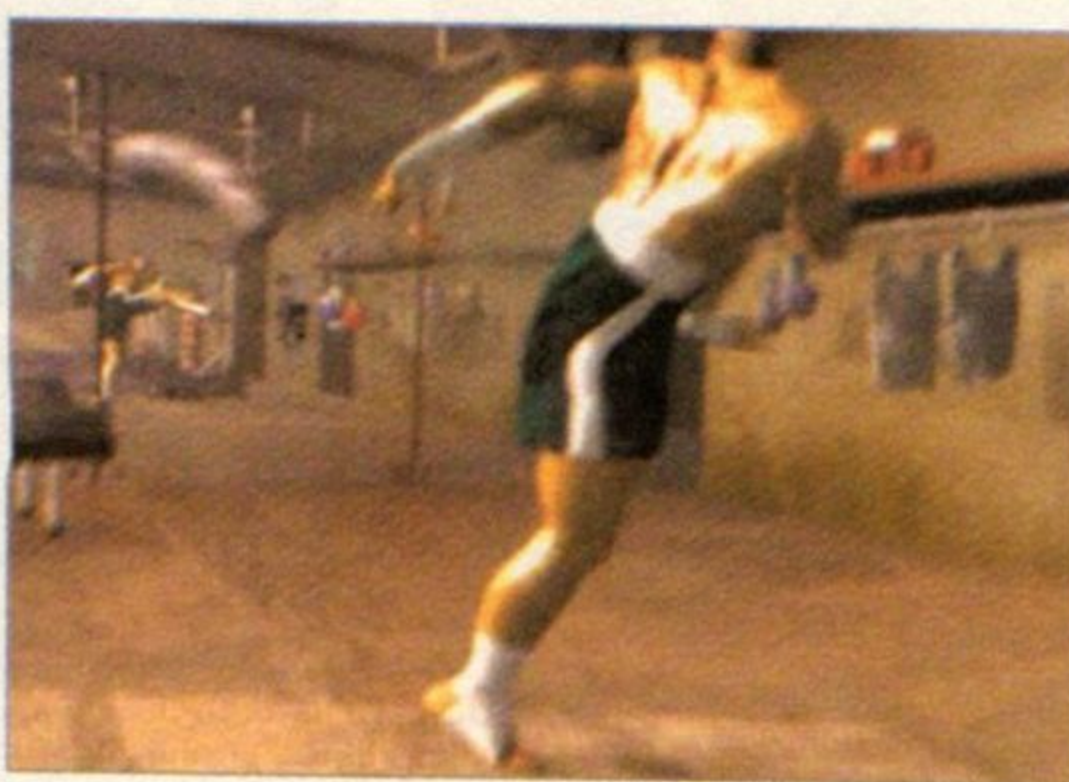


maîtriser complètement, et, est source d'une grande confusion lorsqu'on a hérité des réflexes acquis lors d'autres jeux de baston. Le déplacement a une grande influence sur le combat, nous venons de le voir. Lorsque les protagonistes sont au corps-à-corps, ils peuvent utiliser deux sortes d'attaques : haute ou basse. Chacune est dédiée à un bouton. En pressant les deux simultanément (on peut paramétrer le pad pour l'assigner à un seul bouton), une sorte de coup frappant « au milieu » est disponible : il sert à traverser la garde des persos accroupis. On peut également attraper l'adversaire à la manière de Toba, et lui infliger diverses projections. On peut enfin utiliser son super-coup, mais ce n'est pas une bonne idée. Car ce coup, différent pour chaque personnage, est justement une attaque qui porte très loin : roquettes, boules d'énergie, grenades, shurikens... C'est clairement une technique pour tirer votre adversaire comme un lapin lorsqu'il prend la fuite. On peut garder le bouton correspondant enfoncé pour « charger » l'attaque et augmenter son potentiel destructeur. Il y a quatre moyens d'éviter ce genre d'attaque : courir assez vite pour s'écarter de la trajectoire, bondir en espérant passer au-dessus (oui, un bouton sert à sauter), utiliser le temps d'invincibilité de la super-esquive (disponible en pressant une direction + deux fois « Garde ») pour l'éviter de justesse, ou plus simplement utiliser soi-même sa super-attaque pour annuler celle de l'adversaire : si elles sont chargées au même point, elle



Ce stage ne vous rappelle rien ? La perte d'un être cher ?

DES CINÉMATIQUES DE QUALITÉ SQUARE



s'éliminent l'une l'autre. Mais, pour ça, il faut que sa jauge de pouvoir ne soit pas complètement vide. Compris ?

Voilà pour les bases !

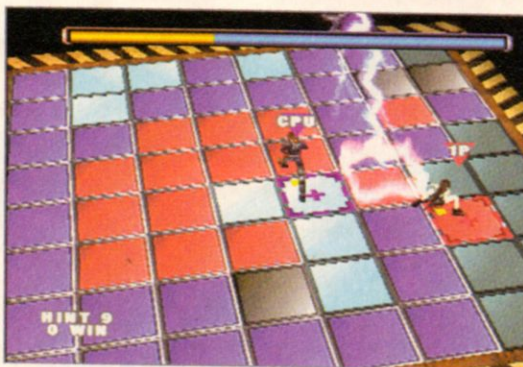
Les combats vont très, très vite, et les arènes étant assez étroites, on en vient vite aux mains, même si c'est ponctué d'intermèdes « boules de feu » d'un coin à l'autre du ring. La machine est assez forte, et maîtrise certaines séquences spéciales de gardes qui frustreront le joueur pas assez entraîné. Il faut du temps, comme dit la chanson, et heureusement, un mode Training bien fichu (mais qui garde quelques secrets) vous apprend l'essentiel des combos de votre personnage. Il y a, au départ, 8 combattants au look excellent : un taekwondo man avec une jambe mécanique, un expert en explosifs qui possède un bras « à la Cobra », avec gun intégré (pour la petite histoire, c'est le descendant de Jin, le héros de Tekken. Il a presque les mêmes coups !), une meuf lycanthrope,

FFVII À NOUVEAU



Voici les cinq héros de FFVII prêts à en découdre. Vincent peut flinguer Sephiroth, Tifa possède des combos fulgurantes, Cloud balance ses météores à tout-va, et Yuffie peut se servir de son shuriken géant comme d'une arme blanche. C'est avec beaucoup de plaisir qu'on retrouve les persos du plus beau RPG PlayStation sous un nouvel angle.

LES MINIJEUX



Course infernale, compétition façon Track & Field, sur la plage, ou partie d'Othello grandeur nature : va y avoir du spectacle !



Capoeira contre Kickboxing. Chacun son style.

martiaux destructeurs. Ce sont Koji et Clair, on aura l'occasion d'en reparler... Ajoutons le boss, une sorte de loup mystique, et cela fait en tout 16 persos. Les stages sont également nombreux et tous différents. Bref, c'est pas la variété qui manque dans Ehrgeiz.



Les deux persos du mode Quest sont très vite disponibles en versus.

un cyberninja armé d'un sabre. Bref, que des persos agréables, et en plus, en cadeau, 5 personnages de Final Fantasy VII ! Tiffa, Cloud Sephiroth, disponibles dès le début, et Vincent et Yuffie qui viennent lorsque vous terminez le jeu. Ils sont bien faits et leurs coups correspondent à ce qu'on imaginait. Deux autres héros, inédits à ce jour, viennent compléter le panel, avec des arts

C'est bien un jeu révolutionnaire mais... sa jouabilité, très spéciale, l'ampute d'une partie de ses qualités. La vitesse et les nombreuses possibilités se muent en confusion lorsque l'on joue contre la machine, qui elle fait peu d'erreurs. Et rend les parties en solo un peu moins intéressantes que sur d'autres titres. Pas de panique, les gars de chez Square ont pensé à tout et ont inclus, pour les solitaires, un jeu d'aventure sauce RPG, pour pallier avec panache



Godhand se prend pour Cobra. Il peut même semer des mines sur le terrain.

à ce petit défaut. Pour plus détails, reportez-vous à l'encadré Quest ! Des minijeu sympas, mettant en scène les persos, sont également présents. Enfin, des tas d'options s'offrent à vous pour paramétrer les combats ou revoir les superbes séquences de fin quand vous le désirez. Ehrgeiz a été pensé pour plaire à tous, et offrir son maximum en version salon, mais peut-être sort-il un peu trop des sentiers battus et rebattus du jeu de combat « à la Tekken » (qui ont peu « figés » nos réflexes en la matière) pour vraiment se constituer un noyau dur de fans.

EHRGEIZ

Dispo : Japon
Éditeur : Square
Texte : japonais

LES PLUS

Beau, rapide, une galerie de personnages, le mode Quest.

LES MOINS

Confus au début, commandes mal étudiées, peut-être trop rapide ?



Voici la meilleure configuration possible au pad (à mon humble avis).

Il le mérite pourtant amplement. Il ne sera pas non plus, hélas, importé officiellement en France. Aussi, si ce diamant brut vous intéresse, seul les boutiques d'import pourront vous satisfaire. À bon entendre...

Reyda



Admirez, au passage, la modélisation très réussie des personnages.

PlayStation

Baston



Du monde en perspective. Allez, et multipliez-vous !

STREET FIGHTER ZERO 3

On ne vous le présente plus, encore moins ses nombreuses suites. C'est le papy des jeux de combat. Bon pour la retraite ou encore valide ?

Street Fighter Zero 3 est le dernier opus en date en arcade. Il n'est plus de la première jeunesse, mais demeure agréable à regarder, possède une jouabilité exemplaire, et on peut customiser sa façon de jouer pour adapter le personnage à son style de combat. De gros changements accompagnent cette version, comme la façon de projeter qui implique, à l'avenir, une prise de risque. Les zero counters, pour leur part, requièrent un peu plus d'adresse. Les coups en contre font désormais décoller, exposant à des attaques aériennes démentielles. Néanmoins, il est possible de se rattraper en l'air,

avec un bon timing. Tous ces éléments contribuent à qualifier SF Zero 3 de bon titre d'arcade, mais peu exploitable sans un entraînement patient et complet. Les fans sont donc tout heureux de le voir débouler sur PlayStation : la conversion est presque parfaite, à part l'animation, un chouia trop mécanique à mon goût. L'aspect musical est assuré par des remix assez entraînants, qui mettent l'ambiance illico. Des combattants célèbres (T Hawk, Fei long et Dee Jay) prêtent leurs poings pour la version playStation, en plus des persos secrets de la borne, portant le total des fighters à 31 !



T Hawk a, comme ses collègues, bénéficié d'un beau lifting graphique.



Attention, wonders women ! Karin, la rivale de Sakura, est blindée de coups spéciaux et de contres très efficaces.

GARDE LIMITÉE



Si on reste en parade trop longtemps, la barre de gardes se vide et on se retrouve sans défense un court instant. Le hic, c'est que cela

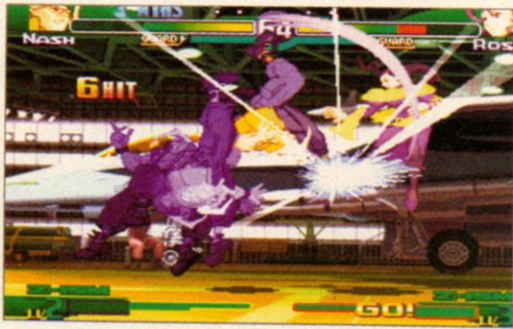


réduit définitivement la barre du joueur concerné, rendant l'assaut suivant encore plus redoutable. Une bonne idée qui incite



hélas, parfois, au bourinisme, comme avec certains persos tournés vers l'attaque, genre Honda et ses mille beignes.

ISM KÉZAKO ?



Vous avez le choix entre trois jouabilités distinctes. La première, X-ism, la plus simple, vous offre une seule et unique super-attaque, qui fait bien mal, mais votre perso est dépourvu de zero counter, garde aérienne. En contrepartie, sa jauge de gardes est bien solide. Conseillé aux débutants. De plus, quelques persos sont avantagés dans ce mode, comme Sodom, qui gagne en allonge en utilisant deux Katana ! La deuxième, Z-ism, vous permet de jouer façon Street Alpha : vous avez, à dispo, un paquet de super-coups pour vous tirer d'affaire. C'est le mode Standard, quoi. La dernière, V-ism, est sans conteste la plus difficile à maîtriser : aucun super-coup, mais, la possibilité de retourner la situation, en dépensant sa jauge d'énergie dans un enchaînement "original combo", faisable pendant que votre perso se dédouble. À vous de trouver la combo ultime. Heureusement, le Training permet de se familiariser avec ce mode, qui offre de grandes opportunités. Notons, au passage, que Dan possède une garde spéciale, en V-ism, qui repousse l'assaillant comme dans X-Men. Peut-être une arme au grand potentiel ?



STREET FIGHTER ZERO 3

Dispo : Japon
Éditeur : Capcom
Texte : japonais

LES PLUS
Une impressionnante batterie de personnages. De multiples façons de jouer.

LES MOINS
Nombre de combos tirées par les cheveux. Une certaine raideur dans l'animation.



Zangief a l'air tout émoussillé à l'idée de recevoir, en mains propres, le tendre postérieur de Mika la catcheuse.



Cody, de Final Fight, est désormais un bagnard bagarreur. Il peut s'emparer du couteau qui traîne sur le sol.

LA QUÊTE

Une quête originale vous invite à parcourir le monde, à la recherche d'autres fighters. Vous affrontez les adversaires dans des conditions extrêmes : 2 contre 1, peu de points de vie, l'ennemi est immunisé contre les coups normaux etc. Si vous êtes victorieux, vous gagnez un pouvoir : garde auto, super-contre et autres merveilles de coups. Une idée en or massif, d'autant plus qu'on peut sauvegarder sa progression sur Memory Card.

Et il semble encore y avoir de la place pour deux persos cachés... Certes, Street Fighter a pris quelques rides. Toutefois, il est toujours très technique, et a beaucoup à offrir aux joueurs qui ne sont pas découragés par

ses graphismes simples et l'absence totale de 3D. C'est un peu l'antithèse de Tekken... Un soft qui recueillera tous les suffrages des aficionados de la première heure.

Reyda



La façon de se redresser en l'air (ukemi) est impérative pour ne pas mourir jeune.

Dreamcast

shoot'em up militaire

INCOMING

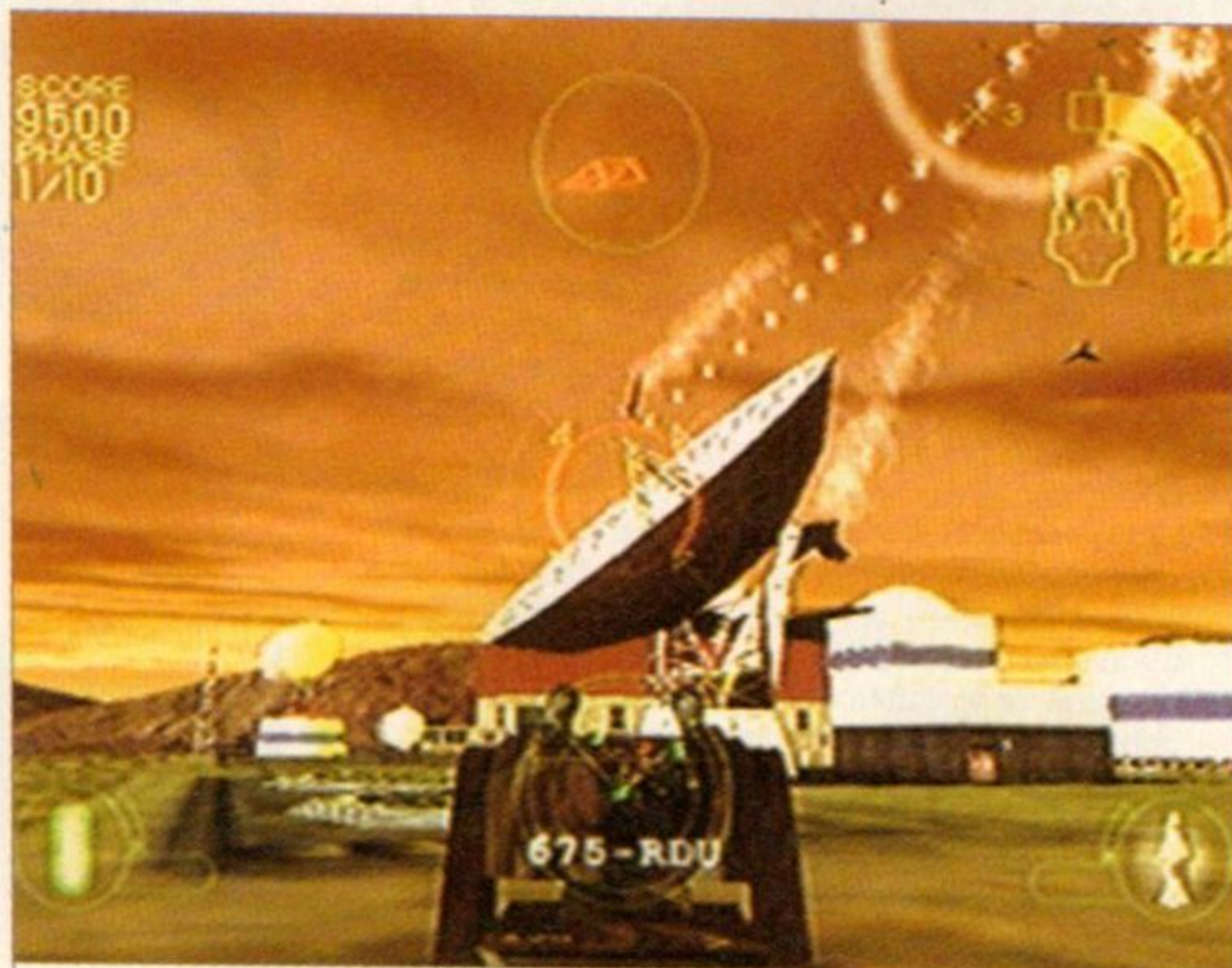
Une action frénétique, une kyrielle d'envahisseurs à blaster, une quinzaine de véhicules à maîtriser, le tout emmené tambour battant. Simple et efficace.

Incoming fait partie des premiers jeux de la Dreamcast. À ce titre, il est normal qu'on soit un peu subjugué par ses graphismes, et sa souplesse d'animation, laquelle ferait pâlir n'importe quel titre PlayStation du même genre. Techniquement, il est quasi parfait, à part trois petits détails : primo, à très haute altitude, on dirait que le décor se construit trop près de votre engin. Mais, ce n'est qu'une impression, le clipping étant, par ailleurs, bien géré. Secundo, les avions ne se crashent pas, ceci étant dû au choix d'une jouabilité arcade. Enfin tertio, une poignée de missions font ralentir l'animation ! Rassurez-



Voler à basse altitude permet de traquer de façon efficace les convois de tanks adverses.

vous, la Dreamcast n'est pas en cause, simplement, il s'agit d'un de ses premiers jeux. Les programmeurs sont encore en rodage. Laissons donc de côté l'aspect spectaculaire, avec effets



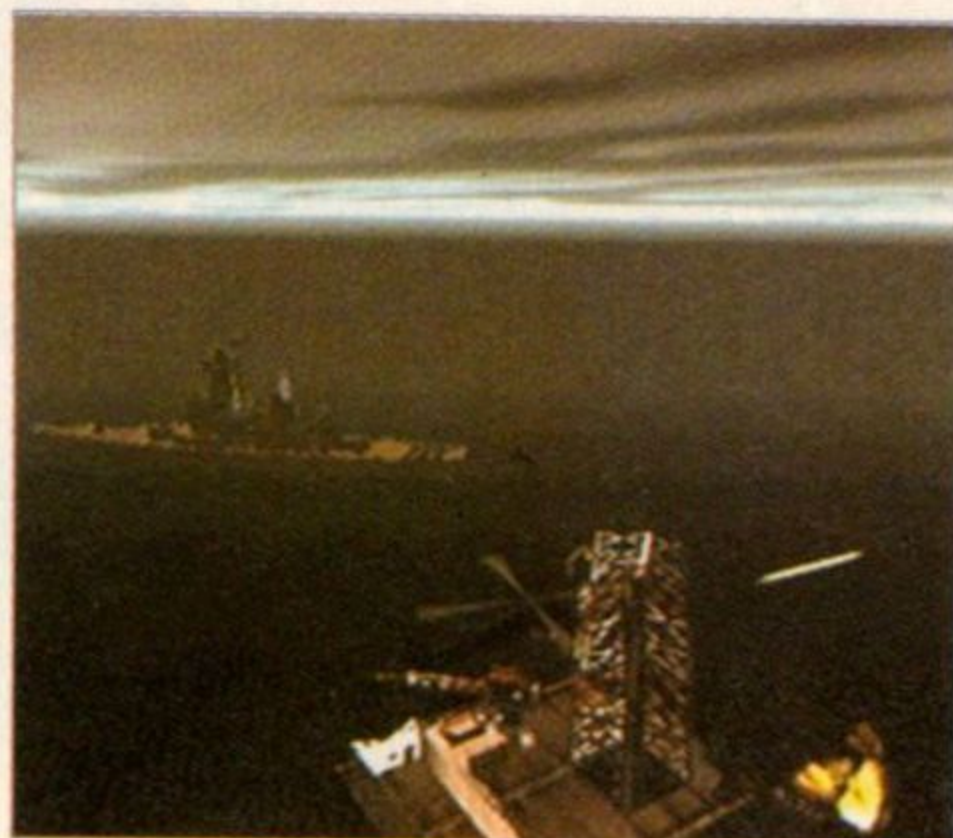
Les tourelles disposent d'un stock illimité de missiles guidés, bien pratiques pour défendre efficacement sa base.

de lumière et anti-aliasing à foison, pour nous consacrer à l'essentiel, c'est-à-dire le jeu, dénué des artifices technologiques, qui

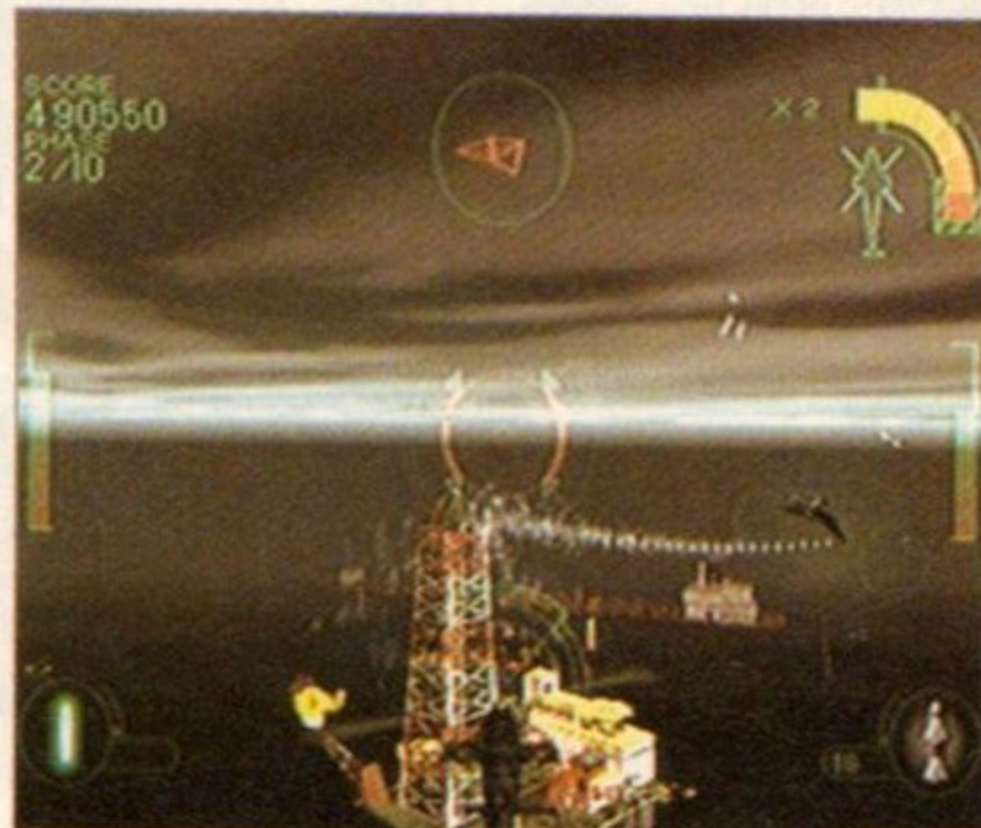
deviendront monnaie courante une fois la Dreamcast un peu plus répandue. Incoming n'est pas tout à fait un shoot'em up, pas plus

LA GARDE MEURT...

Certaines missions impliquent la défense de points précis. Ici, une plate-forme pétrolière. Il faut, en plus de s'occuper des jets qui vous



canardent, veiller à ce que les sous-marins et les bombardiers n'atteignent jamais leur cible. La difficulté de ce genre de séquences

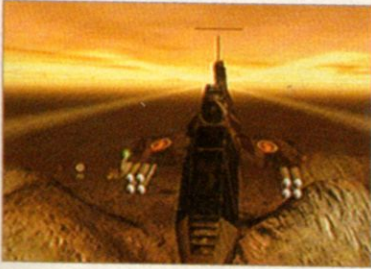


est parfois décourageante. Mais, les multiples tentatives permettent de renouveler les tentatives autant de fois qu'on le souhaite.



LES DIFFÉRENTS VÉHICULES

Les différentes missions proposées dans Incoming vous placent aux commandes de véhicules très variés, mais au mode de pilotage assez proche. Les valeurs sûres de l'arsenal terrien (Mig 29, Apache ou A-10) rivalisent heureusement avec le dernier de cri de la technologie extraterrestre, qui vous est dévoilé petit à petit, au fil des niveaux.



qu'un jeu de simulation. C'est un croisement entre ces deux genres, qui vous implique dans une grande bataille opposant les envahisseurs extraterrestres et les forces armées planétaires. Vous devrez, dans un premier temps, freiner l'assaut et reprendre le contrôle des ressources d'énergie tombées dans l'escarcelle adverse ; puis terminer par éradiquer les forces restant sur Terre, avant de partir pour leur planète originelle pour l'assaut final. Soixante missions vous attendent, dans six environnements différents, dont l'Afrique, le grand Nord, la surface lunaire... Vous piloterez tour à tour tank, hélico, jet, ou chasseur alien pris à l'ennemi, dans des missions souvent de pur blast, mais parfois aussi dans des opérations de protection, d'escorte, de ravitaillement. La maniabilité est très simple, très arcade. Elle permet d'être immédiatement dans le bain. L'action non stop est d'autant plus entraînante que les missions s'enchaînent logiquement et que le comportement des véhicules diffère beaucoup. Ce n'est pas le summum de la variété. Néanmoins, la réalisation aidant, on s'éclate autant que si on participait à un film de science-fiction à grand budget. Incoming aurait aussi à gagner en proposant

INCOMING

Dispo : Japon

Éditeur : Imagineer

Texte : japonais

LES PLUS

Beau, ambiance sonore oppressante, difficulté progressive.

LES MOINS

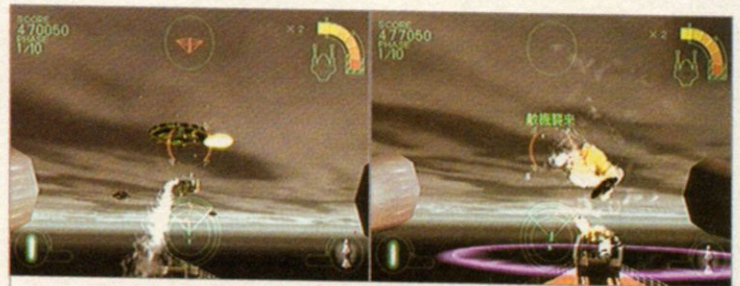
Des missions impossibles !
Quelques ralentissements (eh oui...)
Aucune séquence d'intro !

des séquences cinématiques pour ponctuer les différentes phases de la riposte terrienne. Toutefois, c'est un bon jeu. L'aviation de bombardement à l'état brut.

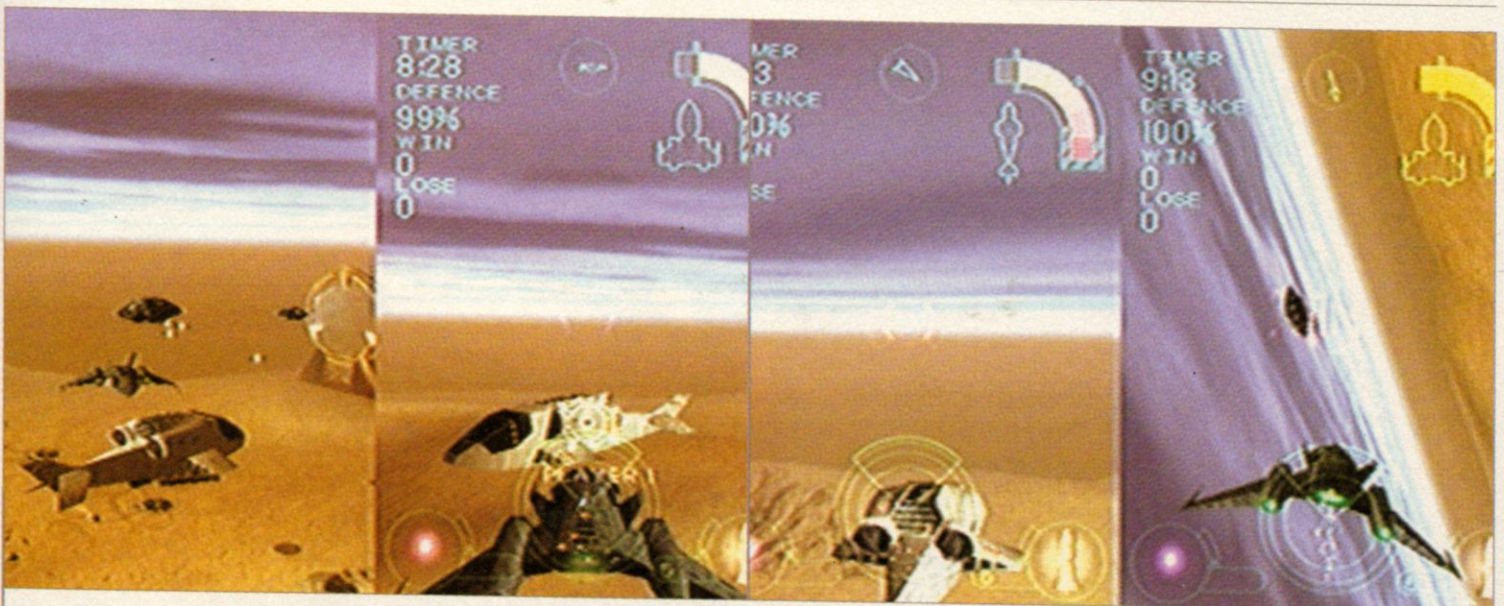
**Reyda,
let them come !**



Les vaisseaux extraterrestres descendus s'enflamment, avant de s'écraser dans un maëlstrom d'effets de lumière.



Diriger la tourelle d'un croiseur demande beaucoup de précision.



Carence regrettable, les possibilités à deux sont vraiment réduites : les tanks ne figurent plus au programme.

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

ou 08 36 68 77 33

MSE / 36.15 - 36 68 : 2,23 F la minute

Vous l'avez tant attendu, Player One vous l'offre

ZELDA

Gagnez le chef-d'œuvre de la Nintendo 64 !



MAXXI GAMES

La légende continue...



PlayStation

RPG



GENSO
 SUIKODEN 2

Dispo : Japon

Éditeur : Konami

Texte : japonais

LES PLUS

Euh... Un système qui a fait ses preuves. La joie (?) de retrouver certains persos du premier opus.

LES MOINS

Un jeu conçu il y a trois ans. Des graphismes moches.

GENSO SUIKODEN 2

La suite d'un des premiers RPG pour PlayStation. Les programmeurs n'ont guère mobilisé leur matière grise. On dirait l'aîné de la série, avec des persos en plus. Konami confond RPG et Street Fighters.



« C'est simple, les persos qui ont un portrait se joignent à toi », comme dirait mon frère.



La carte est, elle aussi, plutôt décevante.

Au départ séduit par la démo de Suikoden 2, livrée à la rédaction il y a quelques mois, je me dois de mettre un bémol à mon enthousiasme. Certes, quelques sorts impressionnants et le déroulement simultané des assauts, lors des combats, augmentent le fun de manière

sensible. Mais, depuis, on a vu passer Legaia Densetsu (Sony) et Xenogears (Square), en version anglaise, qui proposent beaucoup mieux. Suikoden 2 possède des qualités indéniables, mais il ressemble, hélas à s'y méprendre, au premier : le système de jeu ainsi que le style de graphismes ont été conservés jusqu'au petit pixel rouge, là dans le coin, à droite. Suikoden était un bon jeu. Moché sans doute, mais ludiquement riche, et la recherche des 108 guerriers lui assurait une durée de vie agréable. J'ai bien peur qu'avec cette « resucée », Konami ne s'égare dans les fourches caudines du « le premier à marché, faisons un deuxième épisode identique », que les pontes de chez Capcom érigent en loi inviolable. Enfin, le scénario semble un peu sauver la mise, en vous permettant de

rencontrer une bonne partie des protagonistes du précédent volet, confirmant l'impression que cette suite s'adresse avant tout aux possesseurs de Suikoden 1.

Ce n'est pas avec ce raisonnement que les nouveaux venus auront envie de s'offrir un jeu graphiquement pas terrible, trop proche du précédent volet, disponible en occasion et pas onéreux. Désolé d'être aussi négatif. Suikoden n'est pas un mauvais jeu, mais il n'a vraiment rien de neuf à proposer. Regrets.

Reyda



Même l'interface des combats est identique. On ne change pas une recette qui marche...



Les deux héros disposent d'une attaque combinée très efficace.

PlayStation

Puzzle



La page de choix des persos est plutôt cool. Notez qu'il y a deux persos cachés.

POP'N POP

Dispo : Japon
 Éditeur : Taito
 Texte : japonais

LES PLUS

Les personnages craquants, le jeu à deux.

LES MOINS

- Euh ...

POP'N POP

Taito est le spécialiste dans la conception des jeux sympas, loin des joutes sanglantes des titres de combats. Cette fois, c'est Pop'n Pop, un puzzle game bien dans la lignée de Puzzle Bubble.

Kiki Kai Kai, Fairy Land Story, Don Doko Don, Liquid Kids et l'ancêtre Chack'n Pop. Chacun d'eux ayant leurs propres armes dans le mode Battle. Ajoutons à ces éléments toute la panoplie des ballons piégés (bombes, ballons qui restent en place, etc.), des ballons options (élevateurs qui remontent les nuages et flèches qui détruisent une rangée de ballons) ainsi que

Après les bulles, ce sont des ballons en baudruche que Taito nous propose, comme prise de tronche. Ces ballons sont accrochés sur de petits nuages, et vous devez les faire disparaître, par groupe de trois au minimum, en leur envoyant des ballons par couple. Jusque-là, rien d'innovant. Le problème, c'est que les nuages sont mobiles et qu'ils se déplacent de gauche à droite, et de droite à gauche, tout en descendant inexorablement (un peu comme dans Space Invaders de... Taito). Côté personnages, priorité est faite aux héros des jeux d'action/plate-forme de l'éditeur. En vrac, on trouve les persos de Bubble Bubble, Rainbow Island, New Zealand Story,



Dans le jeu à deux, faire remonter les ballons, en créant des avalanches, s'avère toujours payant.



Paysage acidulé et mignon tout plein. Si vous faites disparaître le ballon fléché, vous ferez remonter les ballons.

Le centième niveau du mode Puzzle. Vous disposez de trois coups pour tout détruire...

les modes classiques (Story, Battle, mode Un ou Deux joueurs et Challenge), et nous avons un jeu mignon en diable, qui devrait plaire énormément aux fans de puzzles games. C'est simple, à la rédaction, on attend la sortie française avec impatience. Allez, on s'en refait une dernière, Tintin ?

Pop'n Wonder



En totalité, les quatre niveaux du mode Story. Un boss est présent, pour vous pourrir la vie, et pour annuler l'ordonnement des ballons.

PlayStation

Jeu de danse

DANCE DANCE DANCE !

Soyons clairs. De l'avis même d'El Didou (docteur ès groove), Dance Dance Dance ! est moins beau et moins magique que Bust A Groove. Démonstration.

Le titre reprend la recette de son prédécesseur en apportant, tout de même, un petit peu de nouveautés. D'abord, en plus du mode de jeu traditionnel, où l'on doit exécuter les commandes affichées à l'écran, façon Parappa, un deuxième mode de jeu, Challenge, plus libre, vous laisse créer vos propres combos de figures, sans restriction. Le pied, pour les fans de Bust A Groove, qui se sentaient bridés par des figures imposées. Les danses

représentées sont aussi diverses que le flamenco, les claquettes ou la samba ! Ça nous change un peu. Si les musiques, gentilles mais sans plus, vous déplaisent, vous pouvez insérer un CD audio de votre choix, en fond sonore, vu que le système est basé sur le tempo. Enfin, un petit jeu d'aventure très mignon, mais hélas en pur japonais, vous invite à parcourir le monde, dans la peau d'une jeune fille, afin de défier les plus grands danseurs de la planète et



Flamenco contre jazz. Remarquez que les effets lumineux magnifient le plus adroit des deux.



C'est un plaisir de « danser » le kazakh tchoi avec Michael.

de devenir la number one. Simple et accessible, Dance Dance Dance ! est un jeu plutôt sympa, qui accrochera les fans assoiffés du genre, qui possèdent déjà

DANCE DANCE DANCE !

Dispo : Japon
 Éditeur : Konami
 Texte : japonais

LES PLUS

Facile à prendre en main, grande liberté.

LES MOINS

Faut pas le mettre à côté de Bust A Move.

Bust A Groove. Les autres feraient bien de commencer par ce dernier, qui offre une réalisation de plus grande envergure.

Reydo



Vive la danse ! Claquettes contre Samba. Qui l'emportera ?

LA QUÊTE DU PAS ULTIME

Petite nippone, qui danse depuis ta plus tendre enfance, tu vas vivre une aventure fantastique. De Tokyo à Las Vegas, la gloire se trouve sous tes pas. Alors, suis le tempo de ta vie !



Dreamcast

Evolution/RPG



Il vaut mieux esquiver les crustacés quand on est une amibe sans défense.

SEVENTH
CROSS

Dispo : Japon

Éditeur : Nec

Texte : japonais

LES PLUS

Le côté évolution, intéressant et prenant.

LES MOINS

Des ralentissements !

SEVENTH CROSS

Cinq ans après Evo, sur Super Famicom, revoilà un jeu basé sur l'évolution des espèces, assuré par Nec qui signe son grand retour sur la scène du jeu vidéo. Généticiens en herbe, tous à vos éprouvettes !

Ceux d'entre vous qui ont connu la Super Famicom se rappelle peut-être l'Evo d'Enyx (Dragon Quest, Act Raiser, etc.), où l'on dirigeait un petit poisson, qu'il fallait faire évoluer en bouffant les autres animaux marins. Un système de points d'expérience permettait de lui rajouter crocs,

griffes et pattes. Eh bien, Seventh Cross en est le digne successeur. Cette fois, vous ne commencez pas avec un poisson, mais carrément avec une amibe marine. Inutile de vous dire qu'elle ne peut pas faire grand-chose, sinon bouloter du plancton. Très rapidement, elle passe au statut de limace, puis



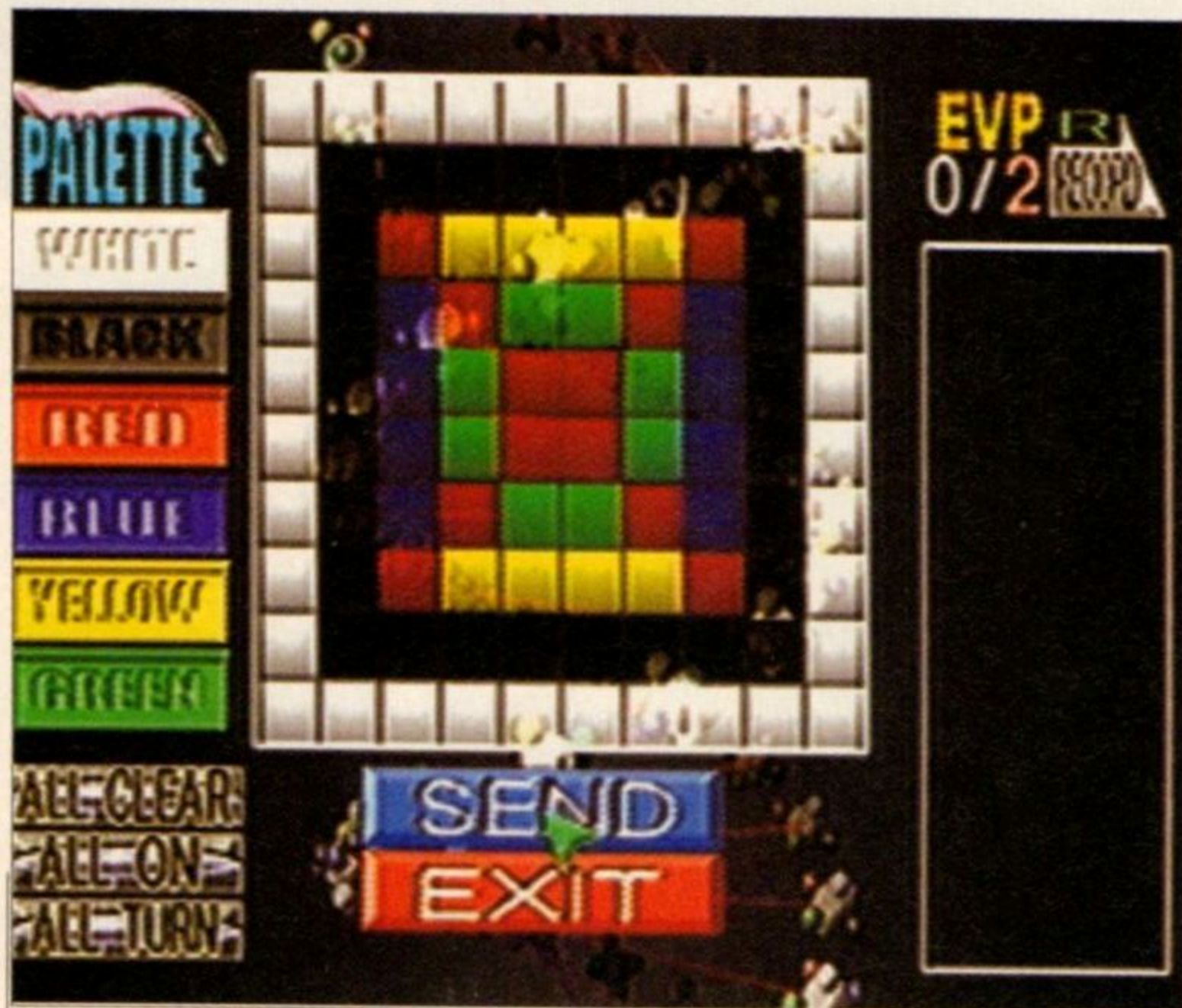
Vous gagnez aussi des points de magie pour envoyer des sorts ou vous soigner.

protéine, calcium, etc.), lesquelles sont essentielles pour vous transformer. Ces transformations ne sont acquises qu'à partir d'un quota de points d'expérience, et uniquement si vous avez compris comment utiliser le tableau de l'ADN qui permet l'évolution ! Ouf ! Enfin, une fois ce cap passé, vous pouvez commencer à progresser dans le jeu... jusqu'à ce que les réjouissances

à celui d'espèce de poisson humanoïde préhistorique, qui devient en fait votre personnage. Au niveau du concept, c'est simple mais complexe : la loi de la jungle est appliquée (bouffer et éviter de l'être). Mais, pour évoluer, c'est pas aussi facile, surtout que le japonais dans le texte n'aide pas vraiment. En gros, chaque ennemi bouloté vous apporte des molécules (eau,



Trois ennemis + le personnage + le décor = des ralentissements !



Vous pouvez faire évoluer le corps, la tête, les bras ou les jambes de votre créature.

WA	PROT	CAL	FIB	MC	WBIO
178	38	230	189	0	0
/232	/109	/276	/227	/0	/0
HEAD	HEAD	LV 2	LOW FISH		
ARM	ARM	LV 5	FROG		
BODY	BODY	LV 5	INSECT		
LEG	LEG	LV 8	STAB.S		
AT	50	(301)	MOV	1	
E-AT	26	(26)	FORD	PLAIN	
DEF	60	(25)			
INT	32	(27)			
HEAL	37	(27)	SWAMP		
DEX	27	(22)			
HP	104/104	(89)			
EP	88/88	(88)			

Non, ce n'est pas un logiciel de dessin, mais le moyen de combiner les atomes de l'ADN.

soient complètement gâchées par des ralentissements prohibitifs. Eh oui, vous avez bien lu ! DES RALENTISSEMENTS SUR DREAMCAST ! Sont-ils dûs à la machine ou à une programmation approximative ? L'avenir le dira.

Wonder

PlayStation

RPG/Exploration



Le deuxième personnage n'est, hélas, qu'un faire-valoir. Il ne peut utiliser la magie, mais vous aidera lors des combats.

CHOCOBO
 FUSHIGI NA BOKEN 2

Dispo : Japon

Éditeur : Square

Texte : japonais

LES PLUS

Système de magie simplifié, prise en main immédiate.

LES MOINS

La réalisation toujours un peu cheap, pas assez de nouveautés.

CHOCOBO FUSHIGI NA BOKEN 2

Le retour du piaf laissait présager de bonnes choses, notamment un mode Deux joueurs, toujours bienvenu.

Rappelons le concept : vous êtes un petit « zoizau » évadé de Final Fantasy,

le Chocobo. Vous explorez un donjon mystérieux, à la construction aléatoire, peuplé



Certains pièges vous transforment en monstre un certain temps. Les autres créatures ne se gênent pas pour autant et vous bombardent de sorts.

de monstres et parsemé d'objets rares. Vous pouvez utiliser la magie, vous équiper de selles et griffes métalliques pour améliorer vos stats. Le jeu est simple, très long, malgré son aspect répétitif. Il est possible, dans cette nouvelle version, de contrôler un perso qui accompagne désormais le Chocobo dans ses aventures. Hélas, ce rôle est très limité, et se réduit à suivre l'oiseau à la trace, tout en barrant quelques ennemis par-ci par-là. On aurait aimé un vrai mode Deux joueurs, avec écran splitté et tout. Chocobo 2 propose quelques petits plus amusants : les monstres peuvent s'entretenir, les survivants montant alors de niveau, sous vos yeux, sont plus durs à abattre.

La sauvegarde n'est plus automatique. Il faut posséder un item pour cela. Enfin, de nouveaux pièges étranges viennent entraver votre progression. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais il est sympa pour les plus jeunes, que les RPG traditionnels enquiquinent. Malheureusement, la langue constitue un obstacle pour son public potentiel.

Reyda



Voici le menu qui permet d'assigner le compagnon à la seconde manette.

En vedette, le très célèbre Chocobo, mignon et candide. Son ami le Mog, la bosse du commerce incarnée. Enfin, la nouvelle copine de notre volatile, Shiroma la magicienne.

TROGNONS, LES PETITS HÉROS



over the world OTW

オーバーザワールド

KING OF FIGHTERS '98

Neo Geo/CD

Baston

Bon, il s'agit tout simplement de la version cartouche de ce jeu de combat légendaire converti sur CD. Les chargements sont assez longs (environ vingt secondes, au début, puis quinze entre chaque personnage, sur un CD Z. C'est dire...) et la frustration est encore accentuée par les petits défauts de conception qui forcent à jouer comme un robot pour vaincre. Sur cartouche, il était possible de refaire le match dans la seconde. Là, c'est dans l'heure.



Mais, les possesseurs de Neo CD ont sans doute pris l'habitude. Signalons l'existence d'un mode Gallery, avec

de « zoulies zimages », quelques coupes légères dans l'animation de certains personnages – Vice, par exemple, ne trébuche plus lorsqu'elle recule –, et d'autres détails, comme la voix de Shingo qui change lors de son contre. De nouveaux portraits ont été ajoutés pour les versions cachées (ou 95) de 13 personnages. À part ces modifications, c'est une copie conforme de la version arcade. Un très bon jeu, mais un peu trop impitoyable !

Reyda

Dispo : Japon

Éditeur : SNK

Texte : anglais

BEAT MANIA SECOND MIX ET SON SUPER PAD TURNTABLE

PlayStation

Simulation de disc-jockey

Étrange ! Autant Beat Mania m'avait impressionné en arcade, autant la version de salon me laisse dubitatif. Il s'agissait d'une borne d'arcade, où l'on devait remixer des ziques, en suivant le rythme imposé par la machine. En pressant les touches et en tournant la platine intégrée, il était possible de s'assurer la participation d'instruments prédéfinis pour « meubler » la zique. Ce cocktail, qui a énormément marché au Japon, dans les salles de jeu, est malheureusement, ici, amputé de la grosse borne bourrée de baffles qui l'accompagnait. De plus, il me semble que les ziques sont un poil plus courtes : ça se termine au moment où



on commence à être chaud... Enfin, bref, même équipé du paddle spécial dédié au jeu, on n'éprouve pas grand-chose à pianoter sur les touches, si ce n'est l'impression de jouer à un sous-Parappa, les graphismes en moins. Toutefois, après un temps d'adaptation, on s'attaque à des remix d'un niveau plus élevé (comme ceux disponibles dans le CD Bonus) et là, ça devient un peu plus fun. Un investissement trop onéreux, en tout cas pour le joueur moyen...

Reyda

Dispo : Japon

Éditeur : Konami

Texte : anglais/japonais



CRIME CRACKERS 2

PlayStation

Dungeon Master-like

Crime Crackers était l'un des tout-premiers titres disponibles au lancement de la PlayStation. Un jeu sympa, sans autre prétention que de faire passer un bon moment à la personne assise devant l'écran. Le principe reste identique ici : on dirige une patrouille de l'espace, dans des missions à bord de vaisseaux-pirates. Devant vous, quatre personnages et une vue qui évoque Dungeon Master, alignant couloirs vides et pièces peuplées de petits ennemis : c'est l'occasion de faire parler la poudre. Vous pouvez à tout moment changer de leader, car c'est lui qui va canarder les adversaires présents à l'écran. Évidemment, un boss vous attend dans l'une des salles... C'est certes un petit jeu,



répétitif et archi-archaïque dans sa conception, mais il est mignon comme tout. Ce titre possède un certain charme et conviendrait certainement aux jeunes joueurs, s'il n'était pas en japonais.

Reyda

Dispo : Japon

Éditeur : Sony

Texte : japonais



36.15 Player One

MSE / 36.15 : 2.23 F la minute.

A l'occasion de la sortie du film

«RUSH HOUR»

le 27 janvier, gagnez un max de cadeaux !

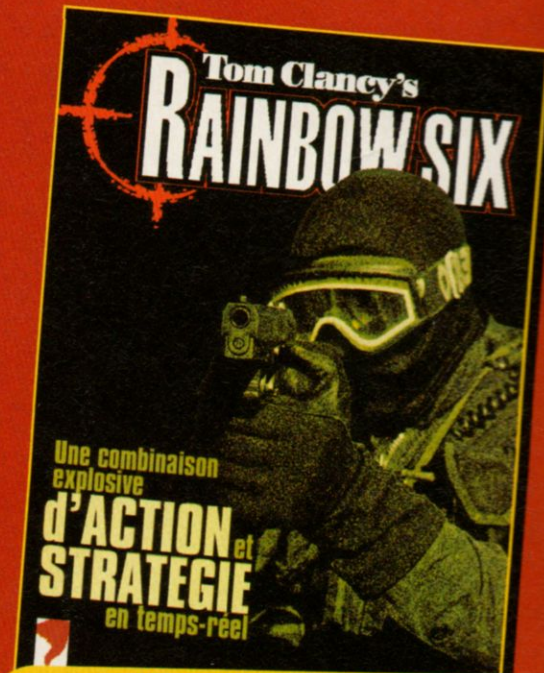
jackie chan

chris tucker

*Quand les poings
les plus rapides de l'Est
rencontrent la plus grande
gueule de l'Ouest !*



RUSH HOUR



Des jeux vidéo
«Tom Clancy's Rainbow Six»
distribués par TAKE 2 INTERACTIVE

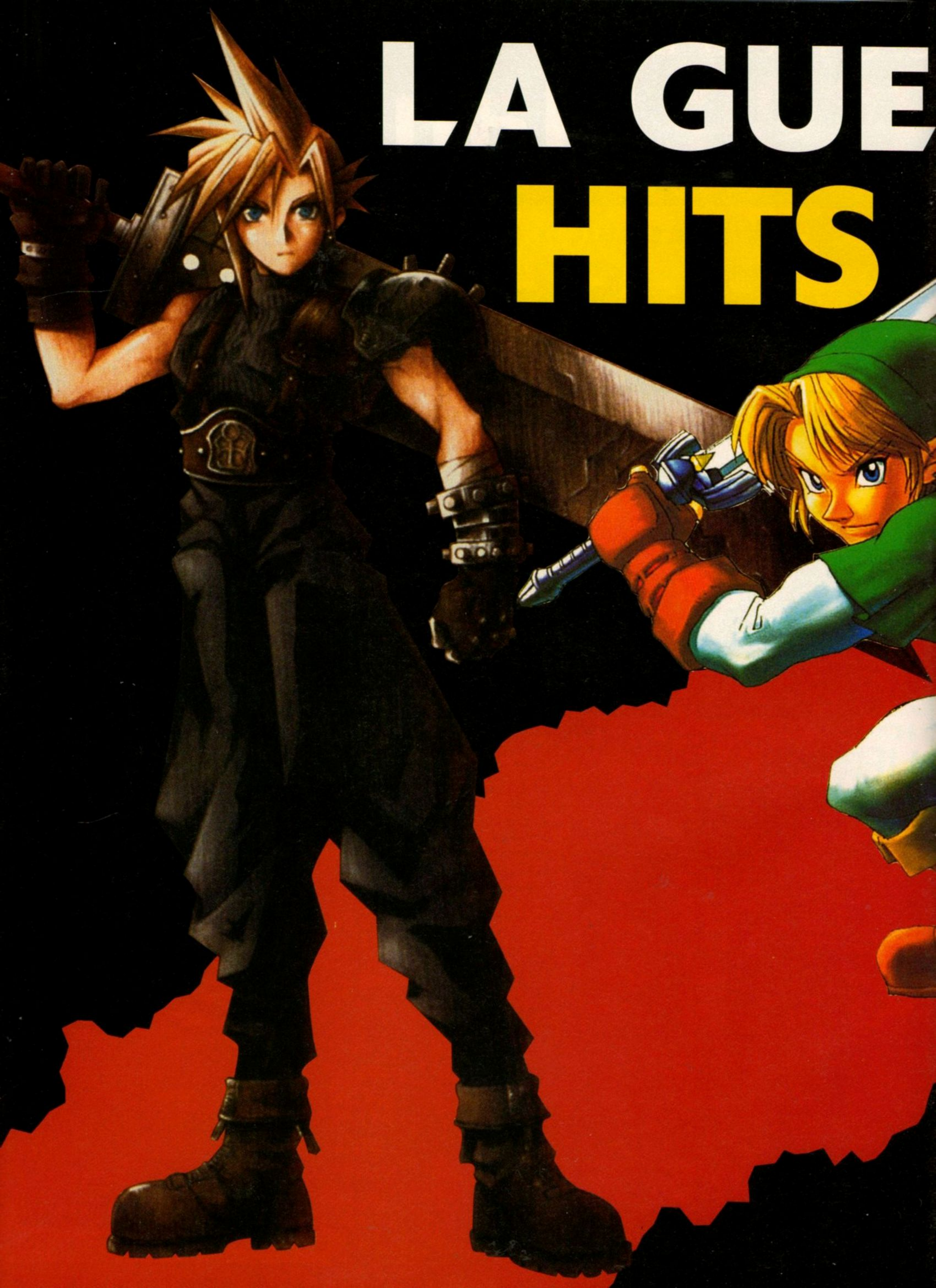


INCLUS
Dru Hill
How deep is your love
Jay Z
Can I get A et
Case & Joe
Faded Pictures

Des BO du film
offertes par Def Jam (label POLYGRAM)

Et aussi des coupe-vents,
des tenues de Bushido
(de marque S.E.K)
et des posters du film !

LA GUE HITS



ARRRRE DES



La guerre des hits, le comparatif qui tue, il fallait oser le faire. C'est fait. Dans les pages qui suivent, vous trouverez les plus gros hits de l'histoire des consoles mis face à face pour un match sans merci. Certains combats sont explosifs : Mario 64 contre Sonic Dreamcast, Tomb Raider III contre Duke Nukem, Tekken 3 contre VF3... Personne n'a été épargné. Les journalistes de « Player » ont été impitoyables. Aucun match nul, des surprises de taille, des baffes dans la gueule et des engueulades qui durent jusqu'au bout de la nuit pour défendre son favori. À vous de juger maintenant...

Dossier réalisé par Chon, McYas, Clara, Reyda et Wonder



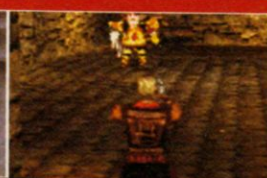
Final Fantasy VII (PS)



Zelda (N64)



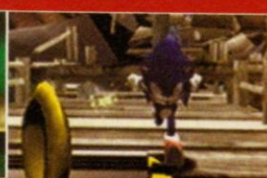
Tomb Raider III (PS)



Duke : Time to Kill (PS)



Mario 64 (N64)



Sonic Adventure (DC)



Banjo-Kazooie (N64)



Spyro the Dragon (PS)



Tekken 3 (PS)



Virtua Fighter 3TB (DC)



ISS 98 (N64)



Fifa 99 (PS)



NBA Live 99 (PS)



NBA Courtside (N64)



Cool Boarders 3 (PS)



1080° (N64)



F1-World Grand Prix (N64)



Formula One (PS)



Resident Evil 2 (PS)



GoldenEye (N64)

C'est le combat que tout le monde attendait entre ce que certains considèrent comme les deux meilleurs jeux du monde. D'un côté, FF VII pur RPG, et de l'autre Zelda, l'aventure/action dans toute sa splendeur. PlayStation contre N64 ! Le match risque d'être terrible. Pour illustrer cette guerre des étoiles, nous avons reproduit la conversation de deux amis Mauvaise, fan de Zelda, et Foi, qui ne jure que par Final Fantasy. Épique et hilarant.

M : - Salut vieux !

Alors, t'as vu Zelda 64 ? Fabuleux !

F : - Ouais ! Techniquement correct (!). Mais, hélas, comme d'hab', y'a pas de scénario !

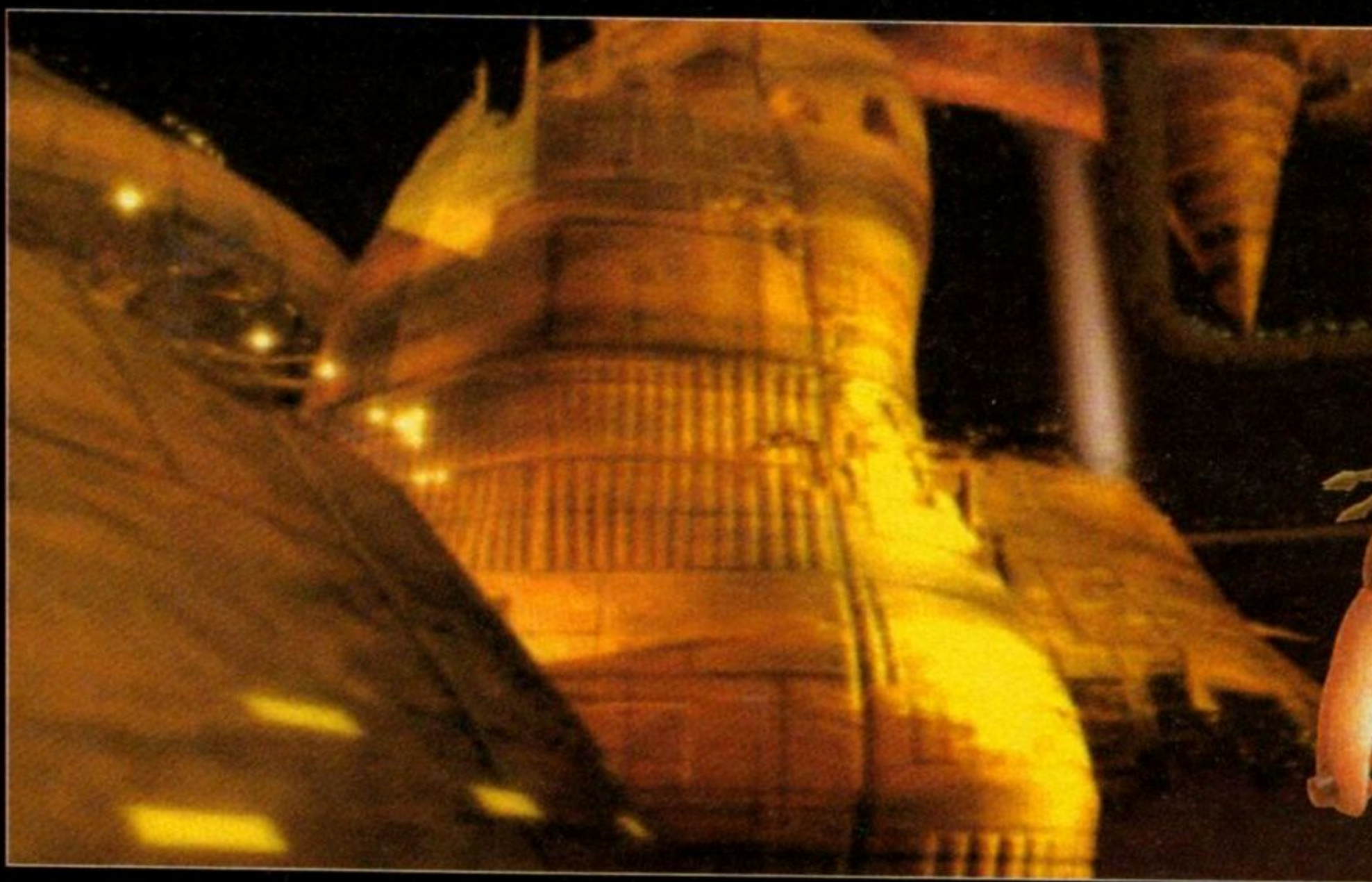
M : - Comment ça pas de scénario ? On n'a jamais fait aussi bien ! Chaque élément du jeu est pensé par rapport au scénar, rien n'est gratuit, tout est logique et cohérent. Prends l'Ocarina, par exemple, elle fait partie intégrante

de l'histoire car elle permet au héros de rajeunir et de vieillir.

F : - O.K., mais l'histoire est quand même, grosso modo, la même que dans tous

les Zelda : Ganon a soif de pouvoir, il veut la Triforce, il enlève Zelda et Link et part sauver le monde. Y'a pas de surprises. Même Sheikh est repérée tout de suite. Dans FF VII, il y a une foule de rebondissements, et même des instants d'émotion avec des persos qui meurent.

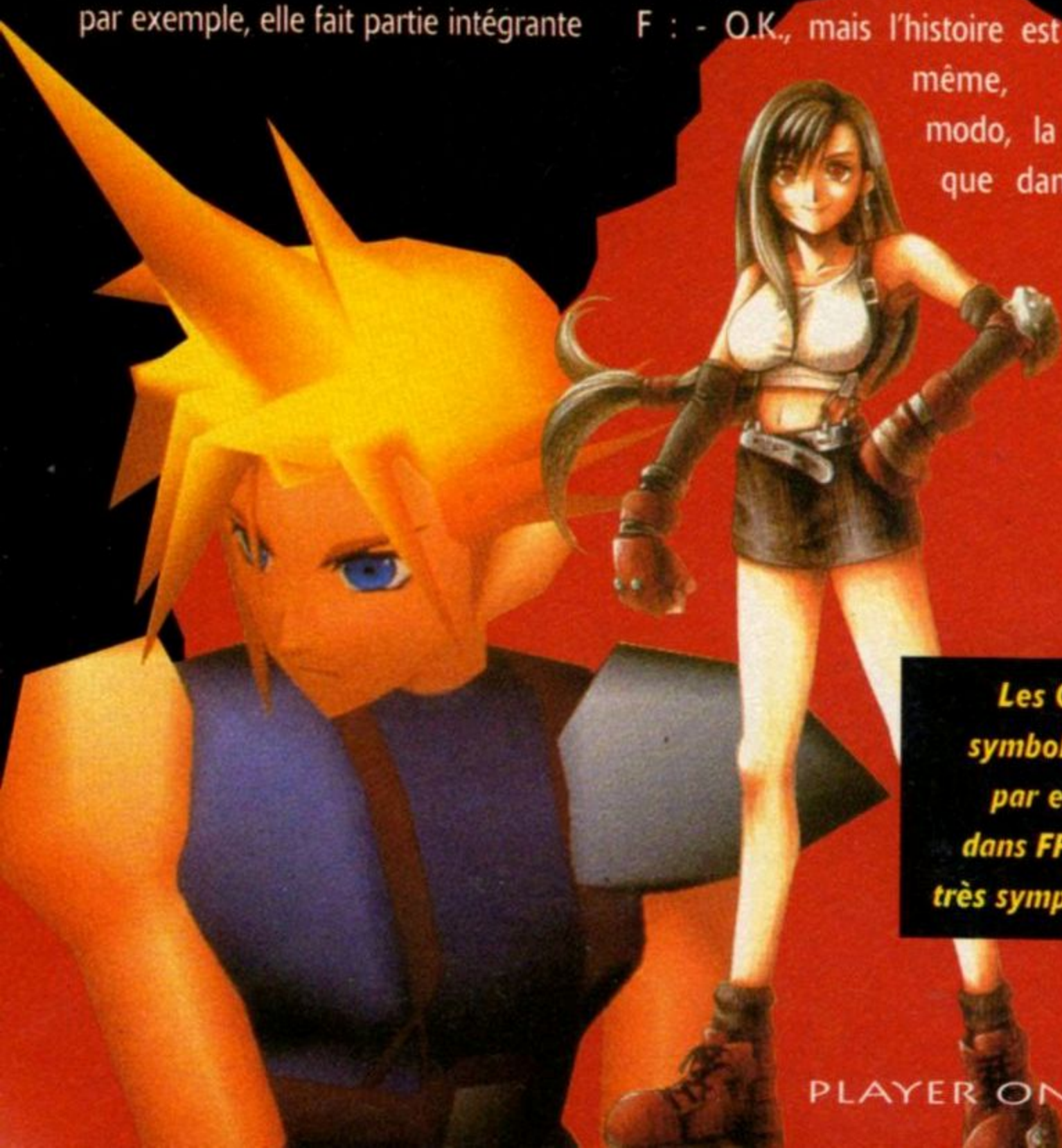
M : - Peut-être. Mais, dans Zelda, quel plaisir de retrouver tous les persos, de les voir évoluer dans un nouvel univers tout en 3D, avec des graphismes et une animation à tomber par terre. Et puis, quelle liberté d'action ! Tu ne vas pas me dire que tu retrouves ce genre d'impressions dans Final ?



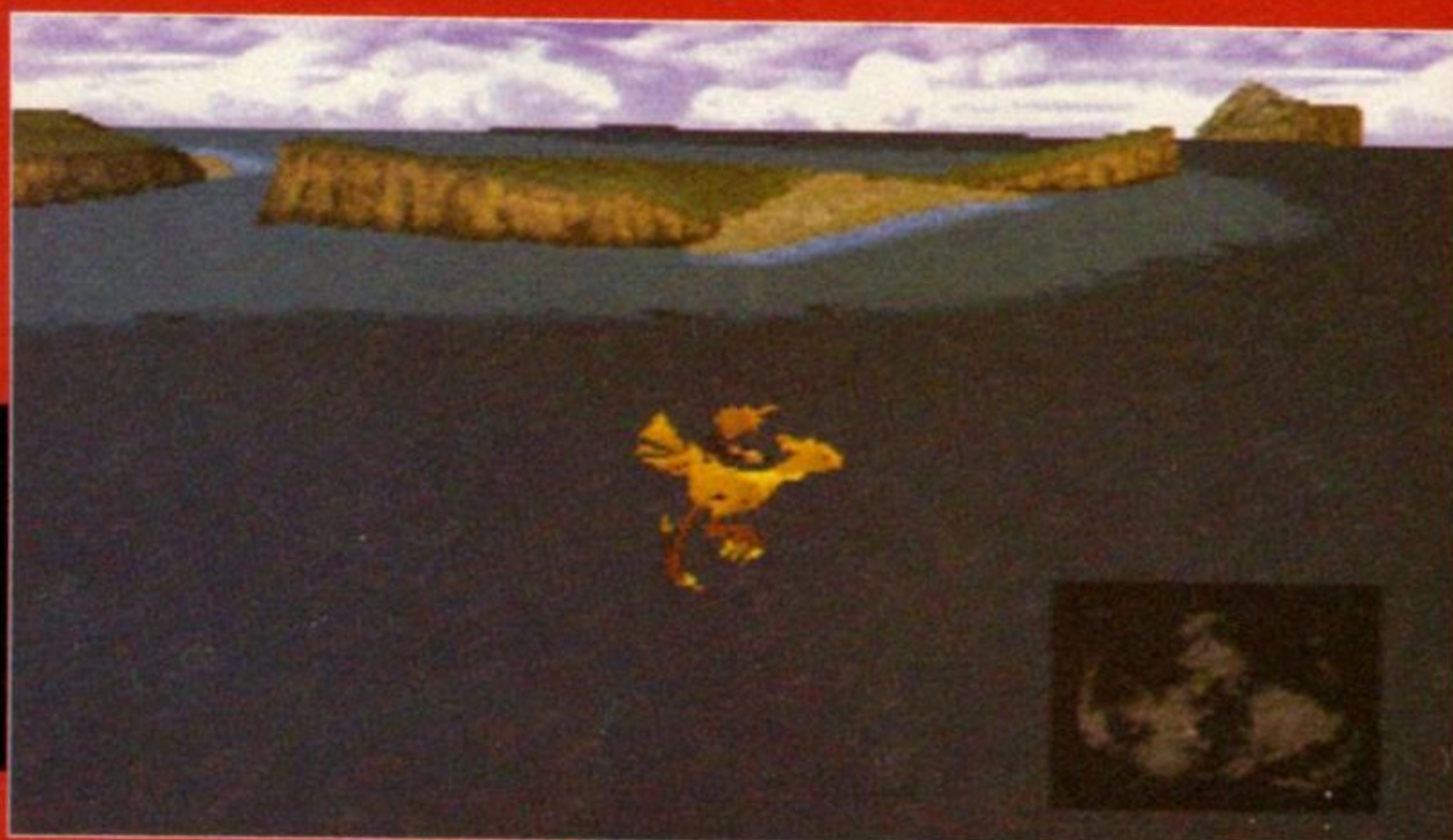
Les scènes cinématiques se fondent complètement dans le scénario.



Dans Zelda chaque épisode apporte son lot de nouveautés. Ici le cheval.



Les Chocobos, symboles du fun par excellence dans FF VII, sont très sympathiques.



Le Final Fantasy VII



Ganon est, esthétiquement, particulièrement réussi. Hélas, il manque un peu de charisme. Zelda.

F : - Non, mais la vraie éclate, dans Final, c'est de voir l'évolution des personnages, leur potentiel de progression, et puis, quand même, c'est tout un univers complexe, tout un monde qui s'ouvre à nous : l'exploration non stop, avec nombre de lieux à découvrir, de terres et de continents à visiter, de mers à traverser...

M : - Ouais ! Et avec pleins de combats qu'on peut pas esquiver, comme dans les RPG ! Au moins, dans Zelda, si tu veux esquiver un monstre, tu peux le faire. En plus, Link à une taille normale, par rapport aux décors, pas

comme les persos hypertrophiés qui se baladent sur ta carte de FF VII.

F : - Ha, ha, ha ! Peut-être, mais ce sont de vrais persos, eux ! Dans Zelda, entre Link, le bellâtre, et la blonde fadasse, t'as Ganon, le bête et méchant. Au moins, dans FF VII, t'as trois meufs, et Tifa elle se laisse pas faire, elle ! Les héros sont superfoillés, avec leur caractère, leurs qualités et défauts. Chacun d'eux enfonce sans problème ton Link.



Le fun de Zelda, symbolisé par le vol avec la poule, est omniprésent.

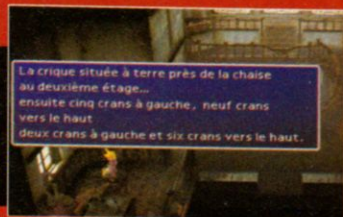


Sephiroth dans FF VII représente la quintessence du boss. Subtil et fou, il surprend souvent.



Quand on vous dit qu'il se jette des fleurs, le traducteur... Zelda.

Si vous comprenez quelque chose à cette phrase, vous êtes doué. FF VII



M : - D'accord ! Mais t'as vu les dialogues et la traduction ? C'est une honte. C'est à se demander si c'est un type ou un ordinateur qui les ont faits. Dans Zelda, il y a rien à redire. Par exemple, quand la vieille apothicaire parle, on sent bien la sorcière derrière, rien qu'à la façon de s'exprimer.

F : - Ouais, bon, d'accord !

M : - Et les énigmes foisonnent dans Zelda : on les sent, on les devine et on les trouve. Les petites quêtes originales sont multiples. Le moindre petit détail graphique à sa raison d'être, qui amène souvent à la découverte d'un objet, d'un secret, d'un lieu magique...

F : - ... Ou d'un Skulltula doré, qui ne sert à rien. Ah si ! T'as 200 rubis quand tu trouves 100 Skulltulas. Super ! Si c'est pas d'la fausse durée de vie, ça !

M : - Et tes 3 boss ratés ? Pour les battre, tu dois passer des mois à

monter tes matéris pour des nêffes. C'est pas d'la fausse durée de vie, ça ?

F : - De toute manière, t'as jamais eu d'goût !

M : - Tu t'es pas regardé !

Certains d'entre vous se sont probablement reconnus dans ces personnages fictifs. Une chose est claire : le débat déchaîne des passions mais n'a pas lieu d'être. Car, avec Zelda et FF VII, il ne peut y avoir qu'un vainqueur... Le joueur !

Wonder, apôtre de la mauvaise foi

RÉSUMÉ

Merveilleux, magie et rêve sont les clés de voûte des jeux d'aventure. Zelda et Final Fantasy sont les titres qui ont le mieux intégré ces notions. Pourtant, Zelda semble le plus achevé des deux et possède ce petit plus qui en fait notre péféré.

TECHNIQUE

Graphismes : Zelda
Animation : Zelda
Son : Final Fantasy VII
Fun : Zelda
Jouabilité : égalité
Réalisme : Final Fantasy VII

**VAINQUEUR
Zelda**

La guerre des hits

Tomb Raider III (PS) contre

Gros succès commercial, Tomb Raider III a su aguicher des milliers de players. Mais Duke Nukem, nettement moins remarqué, possède de nombreux atouts pour rivaliser avec Lara. Qu'en y'en a marre, y'a Malabar... Heu... Duke Nukem !

Vous connaissez tous Lara Croft et le terminator-tombreur Duke Nukem. Dans ce cas, je vous propose d'entrer directement dans le vif du sujet. Tomb

Raider III est un bon jeu de plateforme 3D : les décors sont d'une grande beauté et on retrouve les éléments qui ont fait le succès des premiers épisodes. Hélas, ses principaux défauts viennent de sa jouabilité, peu ergonomique (ceux qui détestaient ne changeront pas d'avis), puis de sa difficulté, excessivement élevée, aussi bien pour les acharnés que les néophytes. Alors que, de son côté, Duke propose une prise en main facile et un gameplay qui défie toute concurrence. À l'heure où Lara devient la seule maîtresse du jeu, vraisemblablement

Admirez la richesse des décors de Tomb Raider III. Certains sont tout simplement magnifiques.



Pour éviter que ses aïeux se fassent buter par les porcs de l'espace, Duke devra porter le kilt et faire parler la poudre.

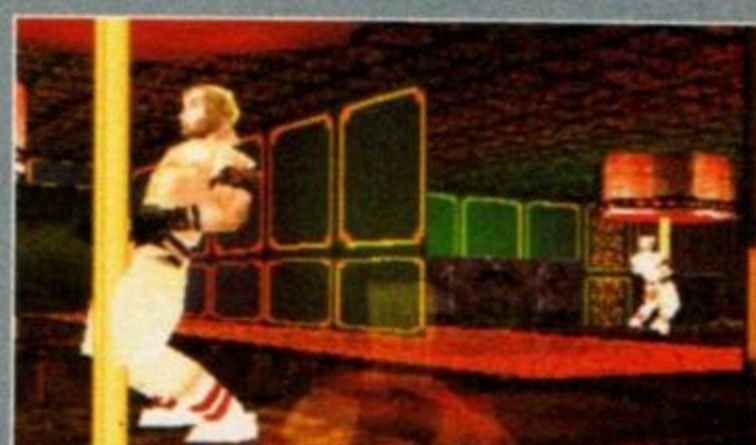
Dans Tomb Raider III, les ennemis sont réalistes. La réciproque n'est pas valable pour Duke Nukem.

La scène cinématique de Duke Nukem est très instructive, n'est-ce pas ?



Strip-teaseuses de luxe

Lorsque l'on commence le jeu, les strip-teaseuses dansent dans le bar. Jusque-là, rien d'anormal. Mais, dans le niveau « marche ou crève », dans lequel les porcs ont changé le cours du temps, les jolies danseuses sont remplacées par des truies pour, quatre niveaux plus tard, finir en chippendales !



Duke Nukem : Time to Kill (PS)



La saga Duke Nukem est réputée pour ses armes à la fois futuristes et destructrices. Le super rayon gamma ne laissera aucune chance de survie à l'alien.

blement traumatisée dans son enfance par un garçon mal élevé, Duke ne se retient pas de vociférer en cours de jeu « enfoirés d'aliens » ou encore « montre moi tes fesses poupée ». Au moins, avec lui, ça a le mérite

d'être clair. Bien entendu, l'imposante poitrine de Lara reste un argument de premier choix pour hypnotiser les petits garçons baignant dans la puberté (à quand un dossier Lara Croft contre Samantha Fox dans « Player One » ?)...

Mais là, je m'abstendrai de rentrer dans un sujet qui pourrait ne jamais se terminer.

POITRINE CONTRE POITRINE

Par rapport à Tomb Raider III, Time to Kill comporte moins de niveaux. Néanmoins, les différents degrés de difficulté viennent aisément combler cette lacune – essayez de dire à votre petit frère que vous jouez en mode « mauvette », vous allez comprendre ! Tomb Raider III est certes un bon jeu, mais à « Player », la jouabilité prend une place prépondérante dans l'évaluation d'un soft. Les mauvaises langues enverront sans doute des lettres par centaines, rétorquant que « Player One » a noté Tomb Raider III 96 % et Duke Nukem « seulement » 91 %. À ces révoltés, je dirai juste que nous accordons la



À l'instar de Lara, Duke doit sauter, escalader et grimper pour pouvoir avancer dans les niveaux.

victoire à Duke Nukem : Time to Kill sur un coup de cœur... et pour faire la nique à cette allumeuse de Lara.

McYas

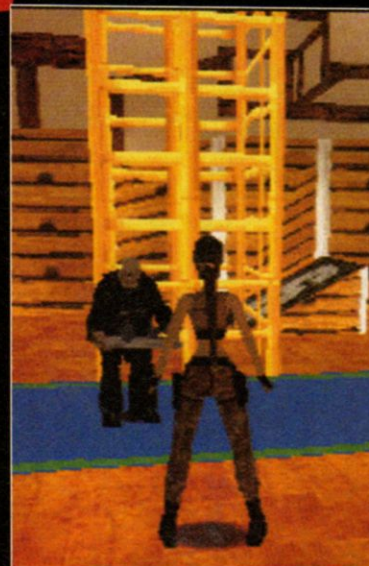
dédicace à tous les lascars de la rue Saint-Denis

L'avis de Clara Loft

Contactée par téléphone, juste avant le bouclage, nous vous retransmettons intégralement la déclaration de Clara :

« Franchement, Duke est tout à fait mon genre. Il n'a rien à envier à cette nana que tout le monde admire. Lui, c'est la force, la puissance. Il me fait rêver... » Une voix, au loin : « De qui tu parles là, ma chérie ? Euh... Mais de toi, mon cœur... »

On entend un drôle de bruit, à l'autre bout du fil, et c'est la voix de M. Loft qui nous demande : « C'est quoi votre histoire ? » Nous lui expliquons le but de notre appel. Il nous fait alors la déclaration suivante : « Duke, c'est trois neurones qui se battent en duel et 130 kg de muscles. Que les choses soient claires : si on mettait les bourrins sur orbite, Duke n'aurait pas fini de tourner – " Tais-toi, chérie, c'est moi qui cause. " –, alors je ne comprends pas comment une femme qui a tout c'qui lui faut, à la maison, pourrait rêver sur ce petit macho de campagne à trois balles. Moi, j' préfère Lara ! » Paf ! On entend le bruit d'une baffe. « Aïe ! Tu m'as fait mal, chérie ! » La communication est interrompue. Hou, c'est chaud chez les Loft !



Si Duke préfère la compagnie de jolies jeunes femmes, Lara se contente de son fidèle majordome. Serait-elle une petite vicelarde ?

RÉSUMÉ

Les deux titres sont bons et Tomb Raider III plaira certainement aux fanatiques de la belle Lara. Mais, sa difficulté rebutera sans doute les novices. En revanche, les gamers que la vicelarde dérange – comme moi – peuvent se retourner vers l'insaisissable Duke et ses gonzzesses.

TECHNIQUE

Graphismes : Tomb Raider III
Animation : égalité
Son : Tomb Raider III
Fun : Duke Nukem
Jouabilité : Duke Nukem
Prise en main : Duke Nukem

**VAINQUEUR
Duke Nukem**

La guerre des hits

Mario (N64) contre Sonic (DC)

Le petit plombier, cela fait longtemps qu'on sait de quoi il est capable dans un monde en 3D. Voyons, maintenant, si le hérisson bleu est capable de mieux...



Notre plombier, toujours vaillant malgré sa récente indigestion de champignons.



Mario est aussi capable de courir très vite quand il le faut !

La première chose qui frappe, lorsqu'on joue à Sonic, c'est que l'univers dans lequel il évolue est vivant : entre deux aventures, il crèche dans un hôtel de grand standing (sans doute grâce au magot qu'il a accumulé à l'époque de la Megadrive), avec piscine et baigneuses, se promène dans la ville et papote avec les habitants, manque de se faire écraser en traversant hors des clous, fait un petit tour au casino avant de partir prendre le métro. On a l'impression que le monde de Sonic est à la fois moderne et très ouvert, avec plein de petits détails sympas, et une foule d'individus qui y vivent. Les séquences de jeu sont aussi délirantes, proposant des explorateurs perdus dans la jungle, des stages différents selon le personnage avec lequel vous avez décidé de jouer. On est aux antipodes du monde autiste et sans relief où le pauvre Mario vit tout seul, en ermite, avec pour seule compa-



Le château, entouré de pentes glissantes, qui empêche Mario d'aller voir ailleurs.



Immense privilège, Mario peut voler : reconnaissons que cette séquence en a fait planer plus d'un.

En athlète confirmé, le petit moustachu donne dans le marathon, le saut en longueur et la brasse coulée.

gnie un champignon aussi loquace qu'une porte de prison. Personne ne vient rompre la monotonie des aventures du plombier, qui ne rencontre que des individus peu avenants, à part un petit singe, qui lui pique sa casquette. Vous avez sans doute apprécié ce détail sympa ? Eh bien, sachez qu'il en existe des centaines comme celui-là dans le monde de Sonic ! Mario aurait gagné à sortir un peu du

moûle du château-de-la-princesse-paumée-dans-je-ne-sais-quelle-cambrousse... Enfin, sur ce point, Sonic a eu un peu plus de jugeotte !

Mais, un jeu de plates-formes n'est rien, sans l'aura de son personnage principal, et ses possibilités de mouvements, qui conditionnent le déroulement de l'action. D'un côté, on a Sonic et tous ses potes. Gentil, le pied agile, le hérisson court vite mais ne sait faire que ça. À part se mettre en boule et faire des loopings, Mario n'a pas grand-chose à apprendre de lui. Heureusement, Tails, Knuckles, Amy et compagnie sont présents pour amener un peu de variété à Sonic Dreamcast. Leur particularité est d'offrir une toute nouvelle façon de jouer chaque stage. Par exemple, le gros chat se fiche des émeraudes. Il doit juste pêcher un certain nombre de poissons, avant de récupérer sa grenouille fétiche. Tails, lui, doit courir plus vite que Sonic et être le premier à délivrer les petits



Les adversaires que rencontre Mario sont, eux, mignons et uniques.



En avant pour une petite séquence shoot'em up.

Sonic, moins « artiste », récolte des infos en dialoguant.



animaux enfermés dans la capsule de fin de stage. Amy doit échapper aux pièges du robot qui la poursuit, et retrouver sa route, jusqu'à la sortie du niveau, sans se faire rattraper. Chacun des persos peut effectuer une ou deux choses en plus : enchaîner des coups de poing, pêcher à la ligne, planer dans les airs...

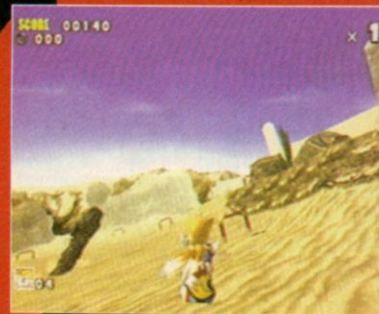
Cependant, toutes ces capacités n'effraient pas le bon vieux Mario, qui sait absolument tout faire ! Si au début de ses pére-

grinations il savait juste bondir, après son bref passage sur Game Boy (Donkey Kong GB), il a appris un nombre incalculable d'actions, de sauts, de pirouettes, dont il nous fait profiter sur N64. De par l'éventail de ses talents, Mario est clairement plus jouable et offre plus de possibilités en terme de jeu. De plus, Miyamoto, son créateur, a revu en détail chaque étape de sa progression, à travers les niveaux, pour que le joueur s'adapte en douceur à la

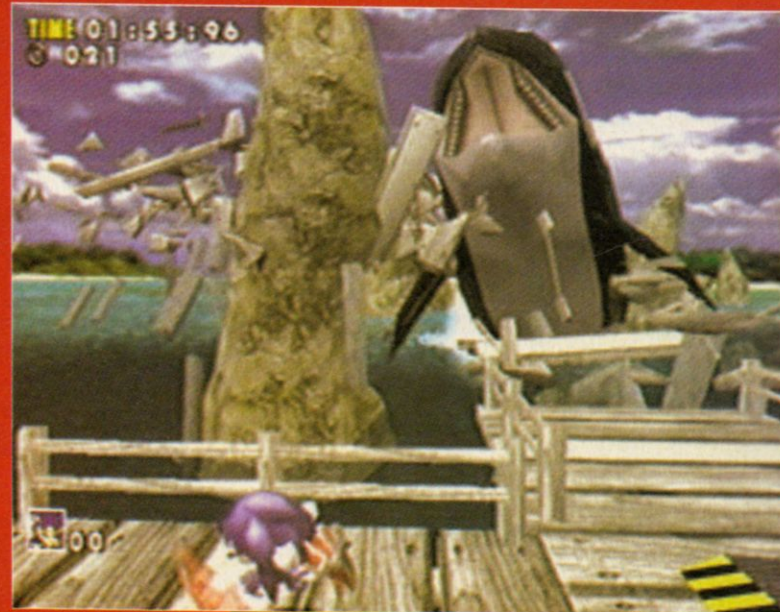
Des items permettent d'augmenter le potentiel de chaque personnage : Sonic expérimente ici le Supercharge sous les yeux de Tails.



3D, et maîtrise petit à petit tous les mouvements de Mario. La jouabilité de Sonic n'est pas aussi peaufinée, malgré une réalisation supérieure. Sonic est un bon jeu. Néanmoins, il reste fondamentalement un jeu d'action, en 3D certes, mais aux bases simples et accessibles de suite. Ça défile tous azimuts. Les graphismes et la musique aidant, on se prend au jeu sans difficulté. Mario, lui, va plus loin dans l'exploitation de l'espace, quitte à être moins « fun » au tout début. En revanche, il propose un challenge plus profond : on se bat un peu



Dans ce genre de course où la vitesse prime, la caméra est hélas un peu poussive et dessert l'action.



Grand frisson lorsque cet orque apparaît et détruit le pont que vous traversez.

avec le plombier avant d'être capable d'en faire exactement ce que l'on veut. Il ne dispose pas de minijeu, mais d'une durée de vie et d'un système de jeu plus performants. Deux atouts qui le consacrent meilleur soft de sa catégorie.

On peut même se faire un flipper !



RÉSUMÉ

Sonic est un jeu d'action sympa, avec un petit aspect plates-formes. Mario, lui, est LA référence en matière de plates-formes 3D, tout simplement. Les néophytes préféreront, toutefois, l'aspect flashy et « facile à jouer » de Sonic Adventure.

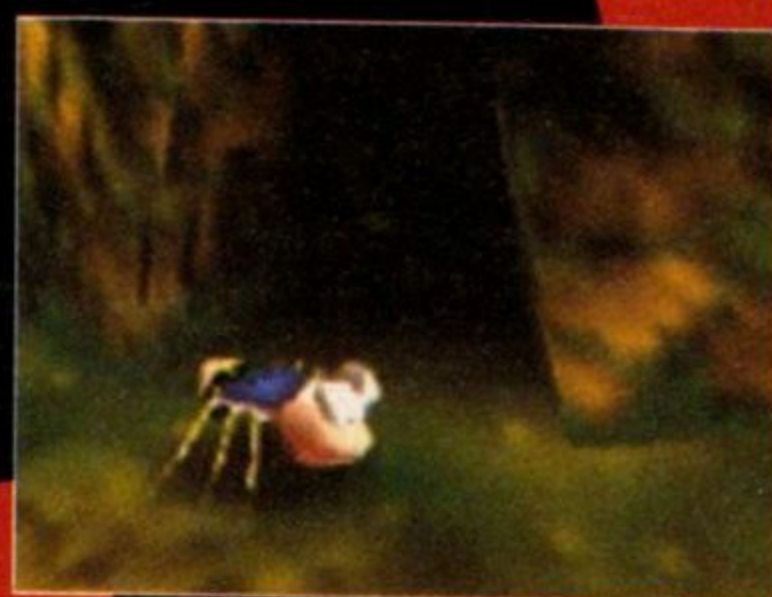
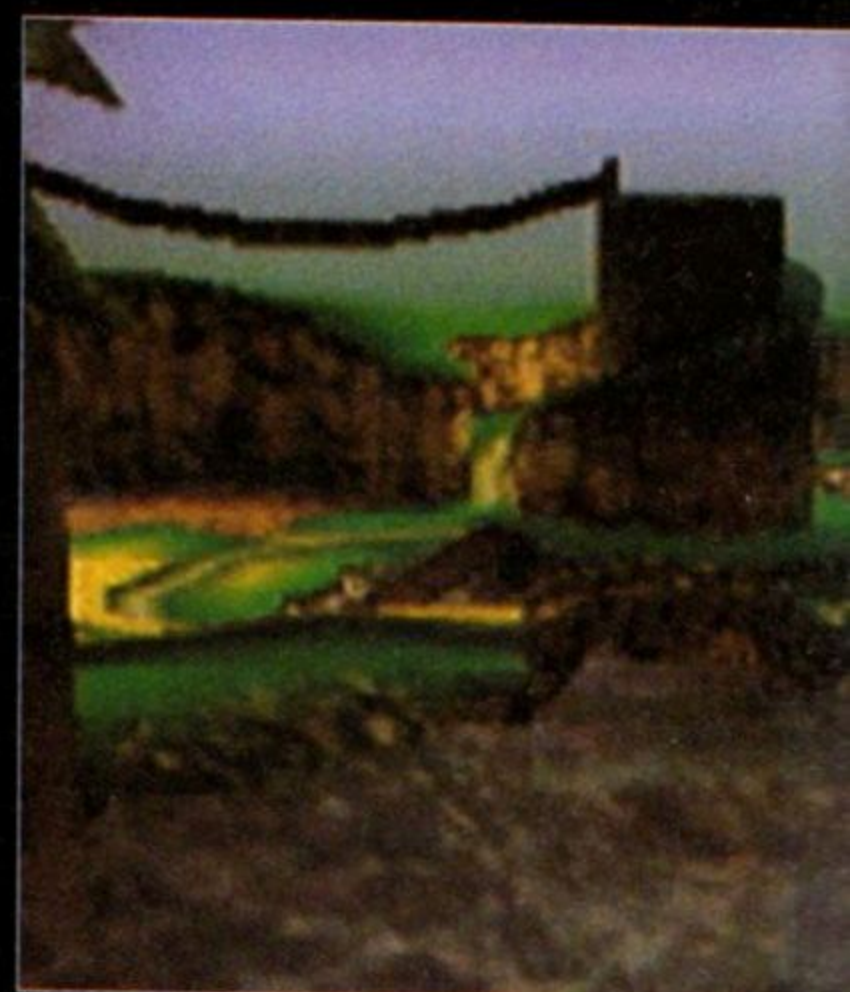
TECHNIQUE

Graphismes : Sonic
Animation : Mario
Son : Sonic
Fun : Sonic
Jouabilité : Mario
Variété : Sonic

VAINQUEUR
Mario

**La guerre
des hits**

Banjo-Kazooie (N64) contre Spyro (PS)



Spyro et Banjo sont, tous deux, de grands jeux de plate-forme/aventure et ont chacun leur personnalité. Mais, s'ils entrent dans la même catégorie, ils ont chacun un signe particulier : **Spyro s'adresse surtout au plus jeunes, tandis que Banjo fédère tous les âges.**

révélatrices. Confronté aux deux attaques de Spyro – souffle et charge – et à son vol plané, Banjo propose une panoplie conséquente de coups. Cet arsenal aurait pu être contrebalancé par la découverte de nouveaux coups pendant le jeu pour Spyro. Pensez-

vous ! C'est, au contraire, Banjo qui se permet ce luxe avec, au final, pas moins de 16 coups dans son escarcelle.

Les personnages rencontrés dans Banjo sont souvent délirants, comme cet hippo attendrissant, qui ne sait pas nager !

Dès les premières images de ces deux jeux, les graphismes donnent le ton. Ceux de Banjo sont plus fouillés, plus riches, avec de nombreux détails. Ils donnent, certaines fois, l'impression de tableaux en 3D, alors que ceux de Spyro sont très pastel, teinte qu'on associe, en général, aux tout-petits. De même, les premières manipulations des personnages sont tout aussi

Les graphismes de Spyro, bien que de teinte pastel, ne sont pas si simplistes que cela.



Les mots de passe dans Banjo sont à effectuer dans une salle spéciale, en frappant du bec les dalles sur le sol.

L'un des plus de Banjo consiste en la possibilité de se transformer, notamment en fourmi.



Sympas, les coups de Banjo

La panoplie de coups de Banjo-Kazooie est impressionnante. En voici quatre parmi les plus funs.





Ces dragons sont libérés quand Spyro s'en approche. Une fois le quota atteint, le passage du prochain monde se libère.



Le vol plané est l'un des rares mouvements de Spyro. Il est bien utile pour atteindre quelques plates-formes.

Certaines actions de jeu sont amusantes. Mais, cela n'a rien à voir avec les délires de Banjo-Kazooie.



Côté quêtes, les deux jeux sont à égalité. Ils sont divisés en mondes dans lesquels le joueur doit accomplir plusieurs missions. Mais, dans les faits, Banjo se révèle largement plus intéressant que son adversaire. À la libération des dragons et aux récupérations des trésors et des œufs dans Spyro (ces derniers ouvrant un niveau bonus), le hit de Rare oppose les notes de musique, les alvéoles, les Jinjos, les pièces de puzzle, les crânes de Mumbo et les trois livres de sorts – lesquels permettent d'ouvrir des nouveaux codes dans le jeu –, sans oublier, bien sûr, les transformations de Banjo et Kazooie en divers petits animaux utiles, qui n'ont aucun équivalent dans Spyro. Même constat au niveau de la longueur du jeu. Nous avons 5 mondes, le stage du boss et un niveau bonus pour Spyro, contre 9 mondes, plus celui du boss, pour Banjo. Tous ces mondes ayant grosso modo la même taille, il est curieux de constater qu'une cartouche N64, d'une centaine de mégaoctets, contient beaucoup



plus de missions, de mondes ainsi qu'un des graphismes plus fouillés, qu'un CD-ROM fort de ses six cents mégaoctets ! En fin de compte, malgré les qualités indéniables de Spyro, si j'avais un jeu à acheter, pour moi, ce serait Banjo-Kazooie. Et si je devais en offrir un à ma petite nièce, ce serait Spyro.

Wonde

RÉSUMÉ

Il n'y a pas photo ! Qu'il s'agisse du niveau technique ou ludique, Banjo est largement au-dessus de son adversaire. De plus, la difficulté est judicieusement dosée. Les joueurs confirmés y trouvent leur compte, alors que Spyro se termine trop facilement, ce qui est normal pour un jeu dédié aux petits.

TECHNIQUE

Graphismes : Banjo
Animation : Spyro
Son : Banjo
Fun : Banjo
Jouabilité : Banjo
Profondeur de jeu : Banjo

VAINQUEUR
Banjo-Kazooie

La guerre des hits

Tekken 3 (PS) contre Virtua

Rien ne va plus. Je ne voulais absolument pas le faire et m'y voilà contraint et forcé... Comparer les deux grands de la baston, sans contredire les tests que je leur ai consacré ? Dur dur...

Bon alors, Tekken est mieux parce qu'y a 4 filles et qu'elles sont bien pulpeuses (sauf Xiao Yu), contrairement aux 3 nénettes de VF3. Sara et Pai ne sont pas trop mal, mais Aoi, plate comme une limande, est tout juste bonne à se battre. Ne parlons pas de Dural, au toucher un peu trop métallique à mon goût. En plus, elle est chauve !

O.K. O.K. les choses sérieuses... Ce qui fait la force d'un jeu de combat, ce sont ses personnages, on le sait depuis Street Fighter. Si les combattants ont de la « gueule », on a envie de les manipuler avec ses petits doigts musclés, c'est un fait (et c'est surtout pour ça que je ne joue pas à Cardinal Syn). Et, suivant le vieil adage plus on est de fous plus on rit, quand les persos



Le problème, c'est que l'on gagne un peu trop vite dès lors qu'on a décidé d'empêcher l'autre de se relever. Taquin, va ! Tekken 3.



C'est sûr, les persos de Tekken ont de la classe.



sont classes, et en plus nombreux, on n'a aucune excuse pour ne pas taper le carton. Eh bien, du point de vue des personnages, Tekken 3 remporte la palme : ils sont 72 000 - Euh non, 21 - et certains ont un look d'enfer, des

poses qui tuent. Au total, ce sont des persos cools. À côté, les 12 petits gars de chez Virtua, on a presque pas envie de leur faire un tarif de groupe. Et pourtant, à mieux y regarder, ceux de Tekken 3 font un peu doublon, vous ne trouvez pas ? Si on enlève True Ogre, Anna, Kuma et Heihachi, qui sont respective-

ment très proches de Ogre, Nina, Gun Jack, Paul/Jin, et si on sucre aussi Gon et Bosonovitch, dont la présence énerve plus qu'autre chose, et Mokujin, qui ne se contente que de copier les autres, on ramène le nombre de combattants originaux à 15, ce qui est

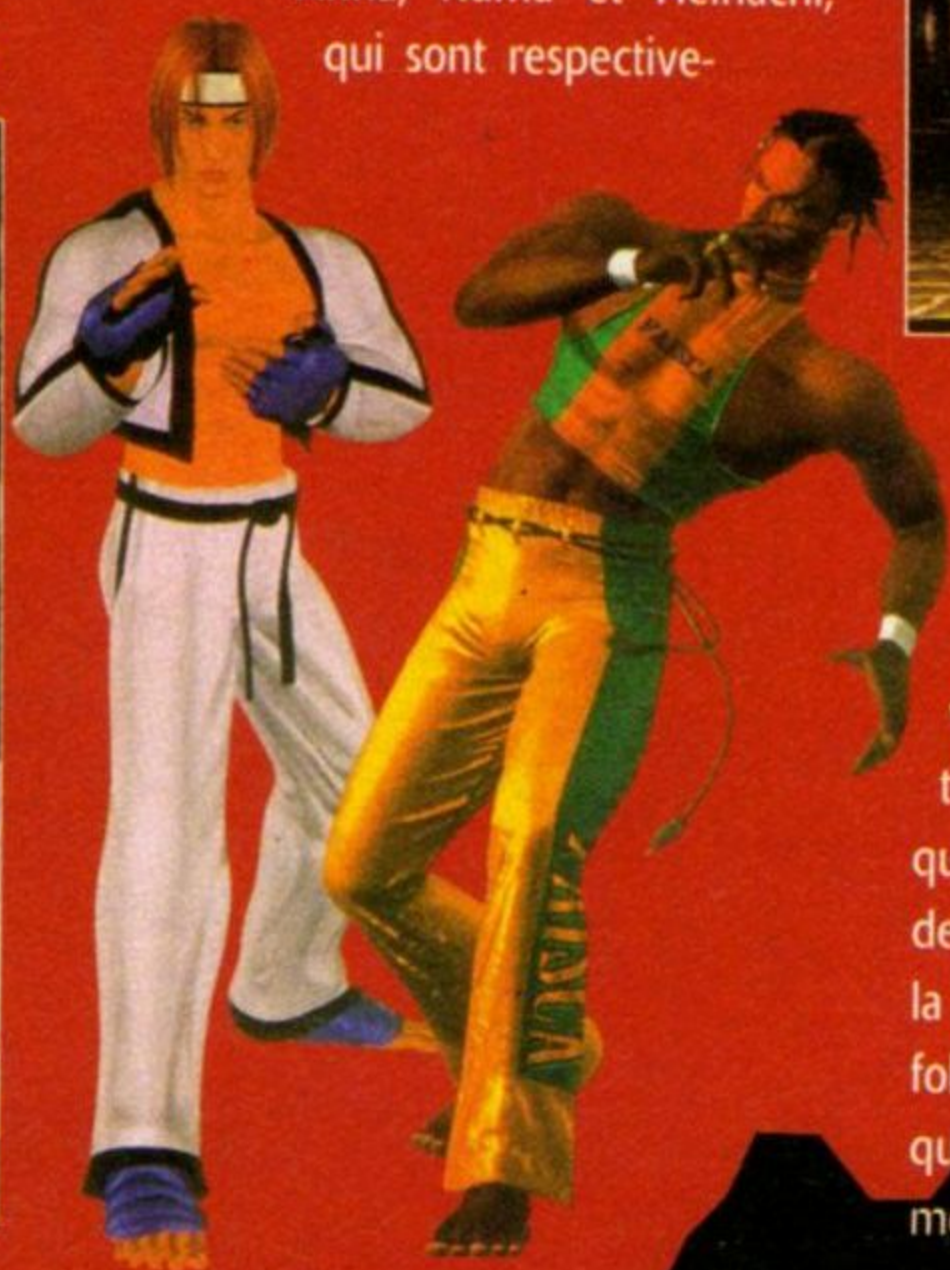
finalement très proche de VF3. Mais, je suis bon prince : je laisse l'avantage à Tekken, sur ce point, surtout parce que les persos ont beaucoup de style et collent bien à leur époque : King, avec ses baskets, a un aspect plus cool que Wolf, le ringard en collant, c'est sûr ; Brian Fury, lui aussi, a plus de charme que Jacky, dont le design remonte à l'ère des premiers polygones...

OUI MAIS LA BASTON, ALORS ?

J'y viens, du calme. La différence fondamentale, entre les deux titres, vient de leur système de jeu diamétralement opposé. La parade automatique aidant, les joueurs de Tekken ont tendance à miser exclusivement sur l'offensive, et le jeu suit cette ligne, en donnant beau-



coup d'avantages à celui qui mitraille les boutons sans relâche. Faut dire que la plupart des persos enchaînent un peu tout ce qu'on veut. En tapotant les boutons sans timing précis, on apprend vite quelques combos, qui permettent déjà de savourer ses premières victoires « à la Tekken », grisé par les musiques de folie et les bruitages excellents des os qui craquent. Qu'on s'y mette avec monsieur Paul ou Tonton Eddy, et hop,



Fighter 3 (DC)



Pour sortir ce genre de coup (arrière, avant, avant B+C) au bon moment, on peut se gratter. Remarquez, au passage, un perso très ringard de VF3 (Lau).

même les pros font la grimace. C'est comme ça. Certains persos sont très forts et il faut com-

poser avec. Les programmeurs ont voulu le jeu fun et accessible tout de suite. C'est un choix tactique comme un autre. Didou adore, moi je déteste. Heureusement, pour les gars comme moi, il y a VF3 ! Dans Virtua, la majeure partie du temps, la victoire, on la mérite, parce qu'on a beaucoup joué avec son personnage, on s'est entraîné à placer ses combos précisé-

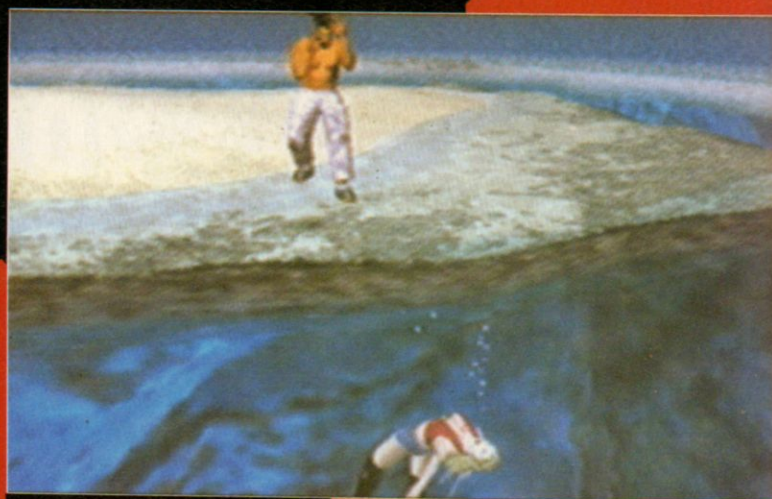
Très peu d'effets spéciaux dans VF3. C'est plus réaliste mais moins fun.

ment, minutieusement, à caler ses choppes entre les assauts, à forcer l'adver-

saire intraitable à se placer en mauvaise position, afin qu'il ne pense qu'au ring out, et qu'il perde, projeté comme un ballot. L'aire de combat est vraiment en 3D, délimitée par des murs ou des espaces vides, où il ne fait pas bon tomber. Aussi, le déplacement latéral ou en profondeur prend ici tout son sens. Ce n'est pas qu'un simple gadget.

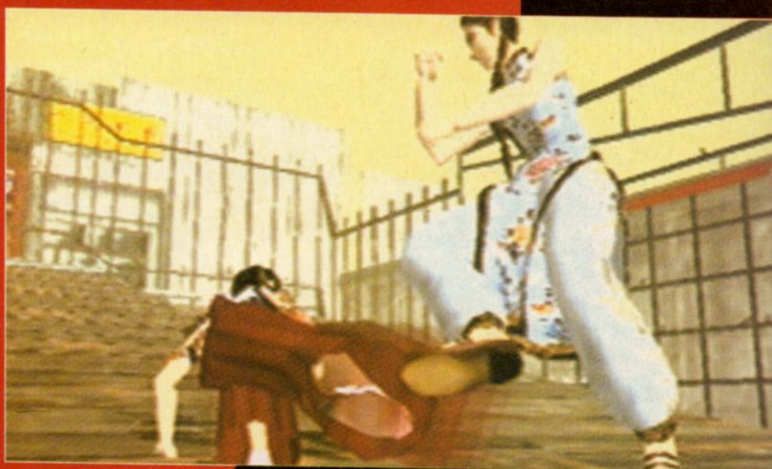
GRAND PUBLIC CONTRE MANIAQUES DU JEU

Résumons le problème ainsi : vous aimez beaucoup les jeux vidéo, surtout quand on peut jouer tout de suite, sans se prendre la tête. Et quand y'a des effets spéciaux, genre flashes et explosions, ça vous plaît encore



Les rings out, c'est une bonne idée pour pimenter l'action qui, sans cela, serait moins trépidante que celle de Tekken.

Au moins, dans VF3, on sait où on se fait toucher, car la précision est de mise.



plus ? Le look des persos vous importe plus que leurs coups ? Vous êtes prêts à sacrifier un peu de réalisme pour des coups délirants et des repêchages de folie ? Vous êtes prêts à perdre, sans avoir pu vous relever, parce que votre adversaire vous a massacré au sol et que vous trouvez ça de bonne guerre ? - après tout, c'est de la baston, non ? - Alors Tekken 3 est fait pour vous. Haute teneur du délire, effets de lumière qui accompagnent les impacts, persos classieux... Tout est là. À l'inverse, vous préférez sacrifier le fancy à la précision ? Le réalisme vous importe plus que les effets visuels ? Vous souhaitez peu de persos à condition qu'ils soient tous différents ? Vous êtes du genre à vous entraîner énormément, patiemment pour battre meilleur que vous ? Vous êtes fair-play et vous ne cherchez pas la victoire à tout prix, préférant largement des combats élégants, dont vous êtes fiers, quitte à finir perdant ? Vous êtes sans doute mûrs pour Virtua Fighter 3. Réalisme, concentration, classicisme au service du combat, tel

que le décrit le budo. Dans l'expression « arts martiaux », art, ça sonne merveilleusement bien...

Reyda

RÉSUMÉ

S'adressant à deux types de joueurs différents, VF3 et TK3 ne peuvent décentement être départagés. Si vous possédez les deux, nul doute qu'un des deux CD doit traîner au placard... Là encore, ça dépend de vous !

TECHNIQUE

Graphismes : VF3
Animation : VF3
Son : TK3
Fun : TK3
Jouabilité : TK3
Réalisme : VF3

VAINQUEUR VF3

La guerre des hits

ISS 98 (N64) contre Fifa

International Superstar Soccer et Fifa sont deux titres incontournables des fans du ballon rond. Là où la donne se complique, c'est qu'ils ont suffisamment de tempérament pour diviser les foules.

Depuis l'arrivée de la première version Snes à la rédac', un soir de janvier 95, International Superstar

Soccer tient une place de choix chez les players. Un véritable coup de cœur pour un titre réaliste, quasiment dénué d'assistance – comme Fifa –, qui fit le bonheur de la rédaction (secrétaires de rédaction et maquettistes compris) et le cauchemar des rédac' chef. Après cette claque monumentale, difficile de voir les autres jeux de foot de la même manière, y compris Fifa, qui, à l'époque, ne proposait que des remises à jour aussi complètes qu'inutiles. Depuis, les deux softs ont progressé en se mettant à la 3D et en

proposant, tous deux, des graphismes de qualité. Fifa dispose depuis des lustres de la licence officielle, qui lui permet d'exploiter les noms des joueurs réels. Autre point fort, immuable au fil des versions, la richesse de ses championnats nationaux et européens. Sur ces deux

points, ISS déclare forfait, mais ne s'avoue pas vaincu pour autant. De fait, il dispose, lui aussi, d'un mode qui lui est propre, qui contribue à son succès. Je veux bien sûr parler des scénarios, qui proposent de revivre des situations historiques, et éventuellement de réécrire l'histoire.

Les graphismes

Sur ce point, les deux softs sont à peu près équivalents, même si ISS possède un léger flou propre à certains jeux Nintendo 64. Les joueurs, dans Fifa, sont plus costauds, mais ils se ressemblent tous. En revanche, la qualité des textures est soignée, sans flou.



Le mode Scénario est assurément l'un des points forts d'International Superstar Soccer.

Le mode Replay permet d'apprécier la qualité des graphismes, et la finesse des textures. Fifa 99.



ISS 98

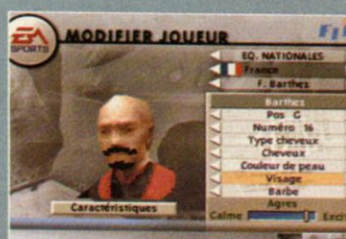
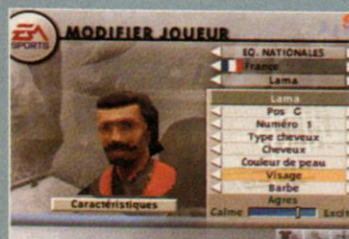
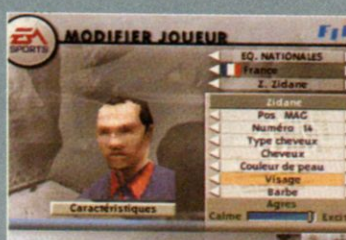
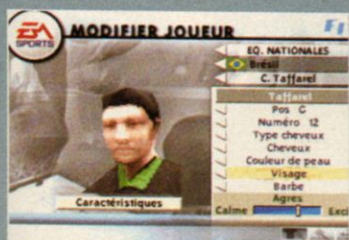


Fifa 99

À l'instar des précédentes versions, les débordements latéraux sont toujours plus efficaces que les attaques dans l'axe. ISS 98.

Licence officielle ou superficielle ?

Fifa dispose, depuis longtemps, de la sacro-sainte licence officielle, qui a toujours constitué l'un de ses points forts. Pourtant, lorsqu'on y regarde de plus près, dans le menu de modification des joueurs, on constate que les visages, par défaut, sont tout sauf ressemblants ! Par contre, ISS propose des noms très proches des originaux, et des visages assez ressemblants, pour la plupart.



Le PSG est au fond du gouffre. Même la modeste formation de Lorient est devenue un obstacle insurmontable. *Fifa 99.*

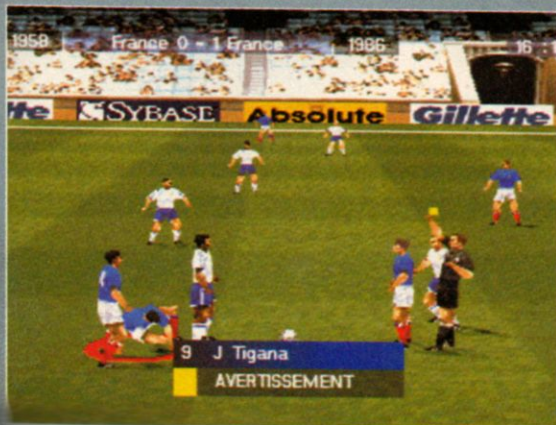
De plus, l'aspect réaliste est plus convaincant du côté d'ISS. Ainsi, pour marquer un but, il ne suffit pas de se présenter devant le goal et de bouclarder, comme c'est le cas dans

Fifa. Il est nécessaire d'élaborer une stratégie, de calculer ses actions, et la victoire se mérite. En vérité, ces deux titres ont réellement chacun des avantages et des inconvénients. Mais, notre préférence va à ISS. C'est le cœur qui parle !

Chon

De sérieux outsiders

Le Pro Foot Contest, de BMG (sur PlayStation), est sans doute moins populaire que Fifa ou ISS. C'est la raison pour laquelle il ne dispute pas le match. Mais, il dispose pourtant d'atouts séduisants, comme le système de cibles et de jauges pour chaque tir, qui apporte un plus indéniable et modifie agréablement la façon de jouer. Enfin, on espère avec impatience, depuis plusieurs mois, l'arrivée d'Absolute Football sur PlayStation, qui cristallise énormément d'espoir (voir la rubrique Stop Info). Ce dernier propose, ni plus ni moins, de revivre chacune des Coupes du monde de 1958 à nos jours. Quarante ans d'histoire et de données sur le football. Le soft dispose lui aussi de la licence officielle, et d'un système de jauges rendant pratiquement impossible les buts chanceux.



RÉSUMÉ

Fifa 99, sur PlayStation, et International Superstar Soccer, sur Nintendo 64, se valent. Ils disposent tous deux d'atouts indéniables : nombreux championnats, graphismes nets pour le premier ; mode Scénario et réalisme pour le second. Bref, avantage (subjectif) à ISS.

TECHNIQUE

Graphismes : Fifa 99
Animation : égalité
Son : égalité
Fun : égalité
Jouabilité : égalité
Réalisme : ISS 98

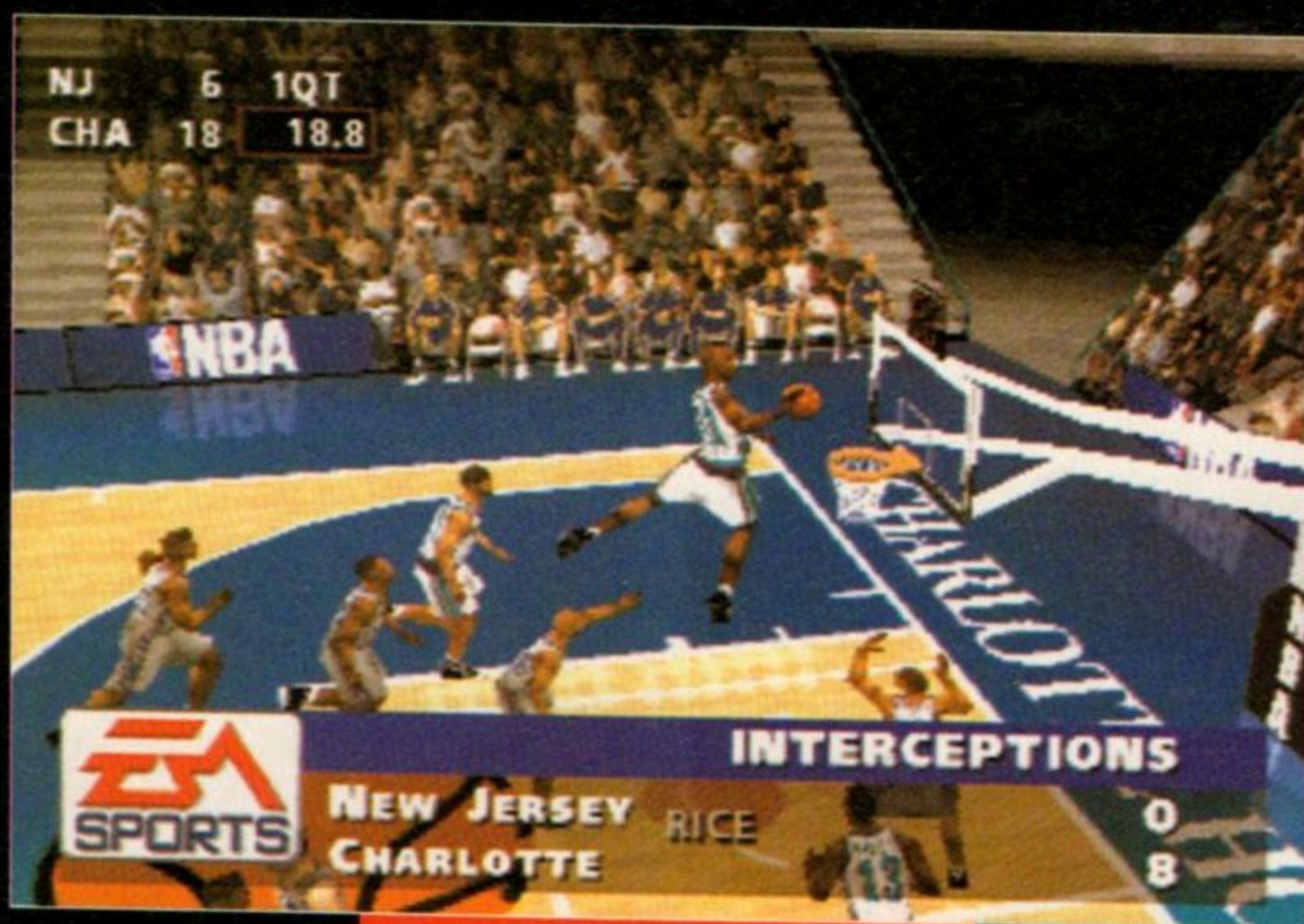
VAINQUEUR
ISS 98

La guerre des hits

NBA Live 99 (PS) contre Kobe

Lutte au panier sans merci pour deux poids lourds du basket-ball. Un seul des deux l'emportera haut la main !

Sorti en juin 98 sur N64 (noté 94 %), Kobe Bryant in NBA Courtside s'est vite imposé - à la plus grande surprise de ses concurrents sur PlayStation - comme le must en matière de simulation de basket. Ses principaux atouts constituaient, alors, en une animation des joueurs de bonne qualité et en des graphismes dépourvus d'effets de flou, ce qui est loin d'être le cas de tous les jeux sur Nintendo 64. La jouabilité, quant à elle, était aisée et la difficulté adroitement dosée. Mais, c'était sans compter l'arrivée en lice de NBA Live 99, commercialisé le mois dernier (évalué à 83 % avec le nouveau système de notation), qui va mettre un terme à la suprématie de Kobe Bryant. Certes, l'animation est de qualité inférieure, mais quelle qualité graphique ! (voir encadré comparaison graphique). Décomposées bout à bout, les actions de jeu de NBA Live 99 tiennent de



NBA Live propose un mode Arcade où quasiment aucune règle n'est respectée. Les dunks surréalistes sont au rendez-vous.

l'émerveillement total. Les visages des joueurs sont frappants de réalisme et immédiatement identifiables. On peut désormais apercevoir les joueurs grimacer un sourire frimeur, devant la caméra, après un dunk exterminateur. Un panier royal.

MÉGACRÈPE !

Au niveau du fun, les deux jeux sont sur le même pied d'égalité, les jeux de sport trouvant généralement un intérêt supplémentaire lorsque l'on joue à plusieurs. Du point de vue des stats, NBA Live 99 se révèle bien plus complet. Vous pourrez, par exemple, procéder directement à un face-à-face,



Le mode qui permet de créer les joueurs sur NBA Live est vraiment complet. J'ai une bonne tête, vous trouvez pas ?

Reggie Miller, des Pacers, est un virtuose de la gâchette. Et hop, 3 points de plus in your face ! NBA Live.



Les graphismes sont dénués d'effets de flou, ce qui est plutôt rare et donc remarquable. NBA Courtside.



Comparaison graphique

Victoire cinglante de NBA Live 99. Les photos parlent d'elles-mêmes...



NBA Live



NBA Courtside



Bryant in NBA Courtside (N64)



Les scènes cinématiques d'intro sont speed. Pour entrer dans l'ambiance, c'est radical. C'est l'un des avantages de la PlayStation. NBA Live.

pour comparer les stats de chaque joueur. J'ajouterai une mention spéciale pour le menu qui permet de créer des joueurs, particulièrement bien réalisé.

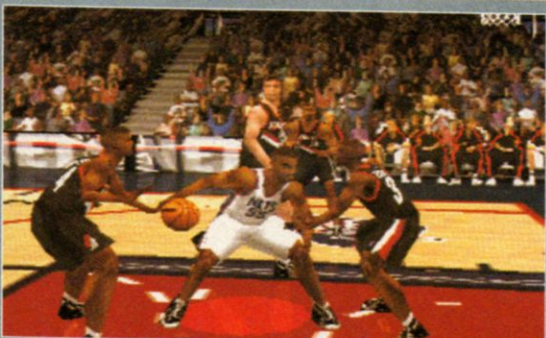
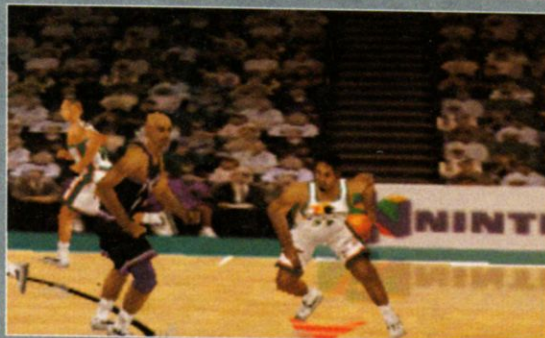
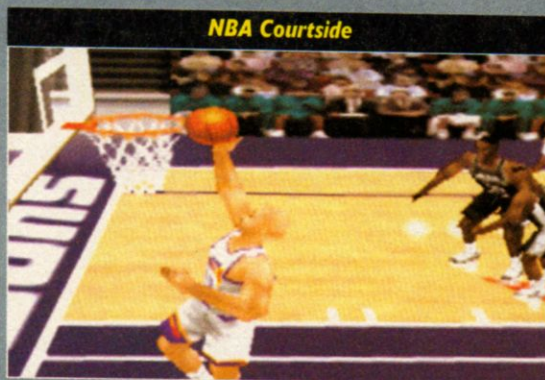
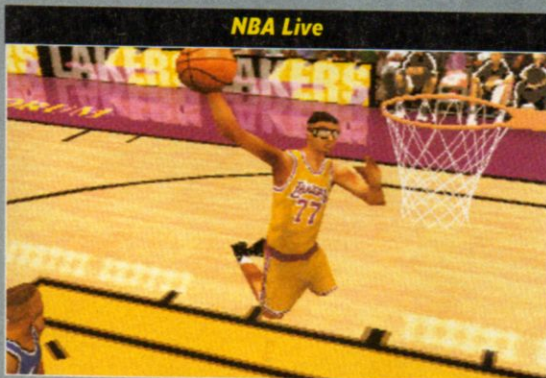
La taille et le poids sont pris en compte et on peut passer des heures à imaginer son perso (Michael Jordan en premier). C'est souvent ce genre de détail



Quel dilemme, Pipeen me barre la route. Un petit passage en force s'impose. NBA Live.

Une petite palette des mouvements

Le mode Replay, sur NBA Live 99, est bien meilleur que celui de NBA Courtside.



qui fait qu'un jeu se démarque d'un autre, comme c'est le cas ici. En substance, NBA Courtside talonne donc son concurrent, mais ne parvient pas à lui enlever la victoire.

McYas,
in your face !

RÉSUMÉ

Techniquement supérieur et plus complet que NBA Courtside, NBA Live 99 devient le patron incontesté en matière de simulation de basket-ball. Néanmoins, si vous ne possédez qu'une Nintendo 64, NBA Courtside ne vous décevra pas.

TECHNIQUE

Graphismes : NBA Live 99
Animation : NBA Courtside
Son : NBA Live 99
Fun : égalité
Jouabilité : égalité
Réalisme : NBA Live 99

VAINQUEUR
NBA Live 99

La guerre des hits

1080° Snowboarding (N64) COOL BOARDERS 3

1080° et CB3 sont les rois du snowboard sur leur console respective. Ils surfent tous les deux avec talent sur l'or blanc, mais particulièrement 1080°, qui décoiffe !



Les riders sont détaillés, ce qui rend les replays encore plus beaux. 1080°.

menus conviviaux, c'est un signe qui en dit long sur la volonté de perfection des concepteurs du jeu...

À FOND LES MANETTES

Une fois le perso en piste, ça commence vraiment. Dès les premières impressions, on sait à quel jeu on a affaire. Première partie de 1080° : Waouh ! C'est tellement beau et rapide qu'on se met à fond dans le trip. Les ziques sont sympas. Sans plus. Mais, la fluidité de l'animation, les effets de dérapage, lors des virages serrés, la façon dont les personnages s'aident des mains, ça impressionne tout de suite les plus blasés. Les couleurs aussi pètent, malgré l'omniprésence du blanc : on surfe en forêt, au coucher du soleil, ou en pleine tempête de neige, sur des plaines verglacées... Par contre, on se sent un peu seul... En général, on descend en solitaire ou, lors des compétitions, en même temps que son unique adversaire. Dans Cool Boarders 3, dès le début des épreuves, c'est cinq lascars lâchés en même temps qui dévalent la piste. Ça donne vraiment une bonne ambiance, surtout qu'on

statiques et textuels sont ridicules en comparaison de l'interface de 1080°. Deuxième défaillance, les riders de CB3 sont nombreux, mais sont présentés uniquement par leur nom, alors qu'on aimerait bien voir leurs

Les descentes dans 1080° sont vertigineuses, les effets de lumière très réussis.



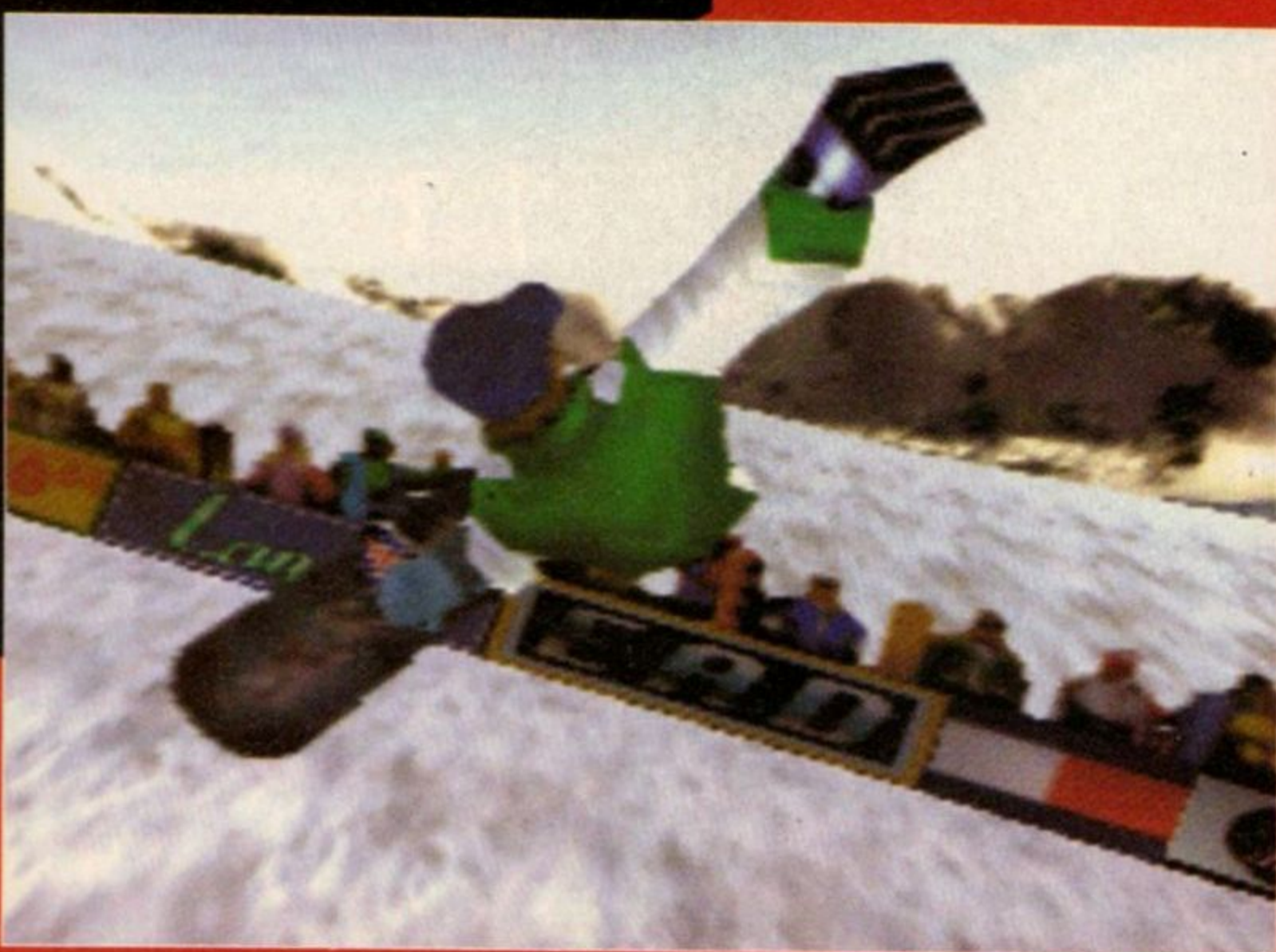
C'est bien de savoir de quoi son perso est capable 1080°.

compétences : sont-ils tous identiques ? Ont-ils des spécialités ? Au moins, dans 1080°, ils ne sont que 5, mais on voit tout de suite de quoi ils sont capables. De plus, l'écran de sélection, type « chalet », donne déjà le ton : c'est bien de snowboard qu'il

s'agit. Idem pour les planches : le côté esthétique a bien sûr son importance, mais les caractéristiques techniques sont les bienvenues. Troisième irrégularité pour CB3, les planches ne sont

Les tricks sont d'autant plus impressionnants que durs à effectuer correctement. 1080°.

pas affichées. Heureusement qu'elles sont clairement classées en trois catégories (vitesse, mixte, figures). 1080°, en revanche, donne des infos plus détaillées. Ça n'a l'air de rien, mais des



entre Cool Boarders 3 (PS)

On ne se sent pas tout seul et en plus on peut se biffer copieusement. CB3.



peut se mettre des pêches avec les boutons de flanc, histoire d'envoyer bouler ses concurrents sur le bas côté. Le truc qui choque un peu, c'est que le jeu n'est pas très esthétique. Les persos sont un peu rabougris et animés bizarrement, genre marionnettes ou petits lutins en pâte à modeler. Des aspects encore plus visibles dans les replays...

Faciles à faire mais pas jolis à voir, les tricks made in Cool Boarders...

Le monde sait servir d'un pad, non ? En revanche, les

figures, ou tricks, sont plus compliquées et moins variées dans 1080° : on ne peut pas réellement combiner rotations et prises (grabs). Il faut les effectuer à la suite. Et après, reste à atterrir, ce qui n'est pas une mince affaire, alors que dans CB3, c'est tout à la fois sans problème, avec des manipulations bien plus simples – une jauge de sauts aide même à effectuer des bonds optimaux sans se planter. On devient vite un trick master –, et le jeu gagne autant en fun. Dommage, ces figures sont moins impressionnantes que celles de 1080°. Hélas, c'est dû aux lutins en pâte à modeler. On n'y peut rien. Du

UN PEU DE TECHNIQUE

Pour ce qui est des mouvements de base, les deux jeux sont aussi jouables l'un que l'autre –

On peut délirer un max avec des obstacles de cette catégorie ! CB3.



Mignonne la minette. Mais quelles sont ses spécialités et talents cachés ? CB3.

poudreuse fraîche, verglas...), modifiant sensiblement l'adhérence. Les pistes collent aux conditions réelles et proposent des sensations vraiment envoiées. Enfin, lors des épreuves chronométrées, votre perso dispose d'une barre de vie qui se vide assez vite, ce qui vous rend un peu plus prudent lors des prises de risques.

Reyda

Le coup, le half pipe et l'épreuve de saut big air sont dix fois plus spectaculaires sur 1080°. Et, parce qu'on est superfier de ses trop belles figures, on les montre aux potes, grâce au système de ghost, très pratique. En parlant d'épreuves, CB3 semble en proposer plus. Mais, en réalité, certaines se ressemblent beaucoup : les deux jeux offrent autant d'options de ce côté. CB3 contient, toutefois, un domaine skiable plus vaste, ce qui accroît sa longévité. Le mode Deux joueurs est un peu plus convaincant sur 1080°, mais très fun sur les deux. Là encore, on ne peut les départager. Comme ils sont aussi complets l'un que l'autre dans tous les domaines, on est tenté de les mettre à égalité, surtout qu'ils ne tournent pas sur la même console. Erreur ! Car 1080°, en plus de sa conception béton, propose un réalisme qui fait défaut à son challenger. Les réactions de la planche sont très dynamiques et varient en fonction du terrain que vous traversez (neige damée,

RÉSUMÉ

Les deux titres sont bons et possèdent tout ce qu'un jeu de snowboard peut offrir. 1080° propose moins de concurrents, donc un peu moins de fun, mais reste le numéro 1, par sa beauté et son réalisme inégalés. Le meilleur jeu de snow est sur Nintendo 64 !

TECHNIQUE

Graphismes : 1080°
Animation : 1080°
Son : CB3
Fun : CB3
Jouabilité : CB3
Réalisme : 1080°

VAINQUEUR 1080°



La guerre des hits

Formula One 98 (PS) contre

La Formule 1, pourtant très populaire dans nos contrées, est un genre peu représenté sur console. Deux titres se disputent le leadership, l'un sur PlayStation, l'autre sur Nintendo 64. Oui mais lequel a vraiment la pole position ?

pour braquer plus dans les courbes serrées. Essayez rien qu'avec un karting et vous aurez une idée de ce que ça peut donner avec une formule 1 ! De plus, le titre de Psygnosis reste plus axé arcade que F1-WGP, ne serait-ce que par les nombreux raccourcis qu'il comporte. Des défaillances qui font enrager les puristes comme Wolfen.



Le team Xtrême propose des bolides capables de dépasser les 700 km/h ! Hélas, les temps réalisés avec ne sont pas sauvegardés. F1-WGP.

Enfin, chacun des deux propose un mode Scénario. C'est vraiment sur ce point, qu'à notre avis, F1-WGP terrasse définitivement son rival. Dans Formula One, il

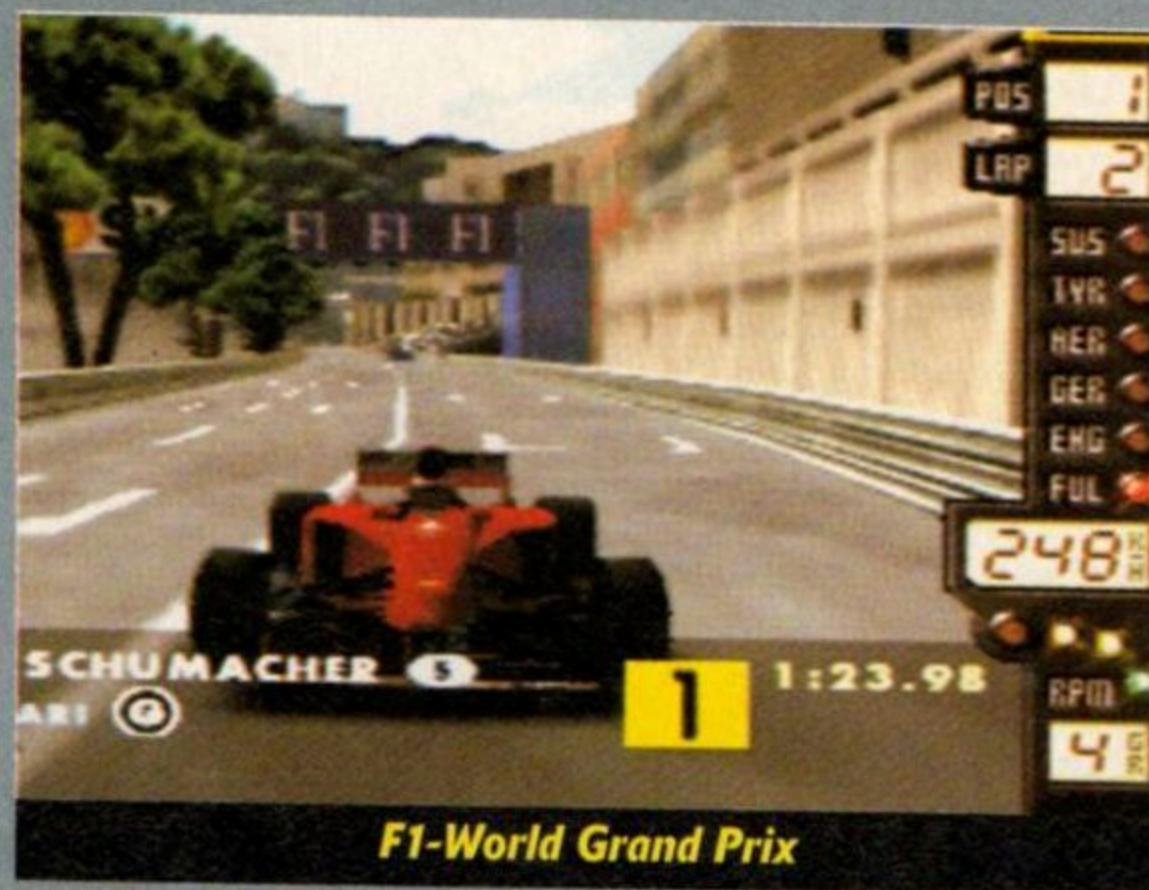
C'est plutôt aberrant qu'aucun autre éditeur que Psygnosis n'ait eu l'idée de sortir une simulation de Formule 1 sur PlayStation. Du coup, son titre fétiche, Formula One, s'est toujours imposé au fil des versions comme la référence en la matière. Pour contrer ce volet 98, Nintendo a fait parler la poudre en sortant sur N64 un bijou nommé F1-World Grand Prix. Un adversaire de choix à des années lumières du pitoyable, et d'ailleurs non qualifié, F1 Pole Position 64, indigne de ses prédécesseurs sur Snes, et qui dispose lui aussi de la fameuse licence officielle, qui constitue toujours un plus. Premier constat, graphiquement, F1-WGP est magnifique. Nettement plus beau et coloré que FO 98, qui, sur ce point, a régressé par rapport à ses aînés. Concernant le réalisme, le pilotage de F1-WGP s'approche des conditions réelles, d'autant que FO 98 conserve le défaut des moutures antérieures : il faut freiner en accélérant

Y'a pas photo !

Ces clichés du circuit de Monaco illustrent bien le gouffre qui sépare Formula One 98 de F1-World Grand Prix. Les décors du premier sont sommaires et les couleurs fadasses. Tout le contraire du second.



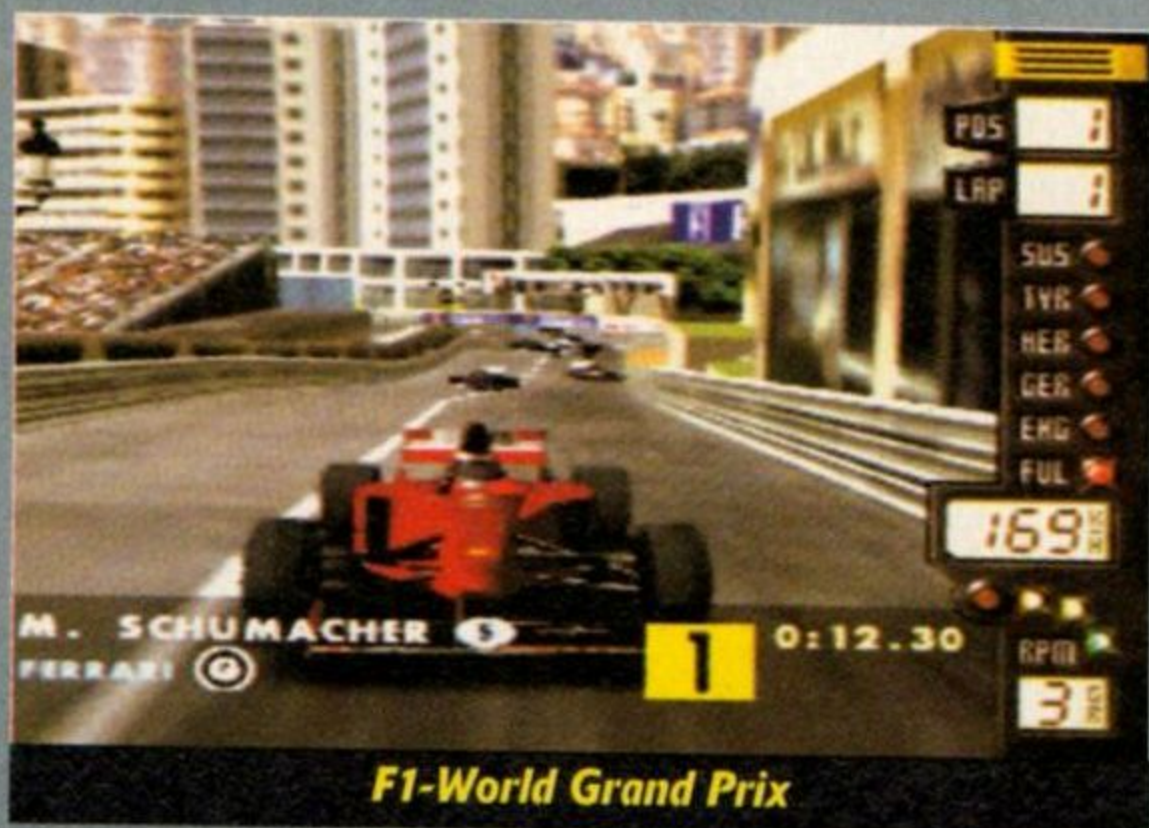
Formula One 98



F1-World Grand Prix



Formula One 98



F1-World Grand Prix

Le dernier des scénarios est noté sur 25 points. Vous incarnez Irvine, qui doit se porter en tête, laisser passer Schumi, et bouillonner Villeneuve. F1-WGP.



F1-World Grand Prix (N64)

Le menu Gallery permet de mater toutes les monoplaces en 3D temps réel, sous l'angle désiré. F1-WGP.

s'agit simplement de terminer classé, en partant de plus en plus loin sur la grille, et avec une monoplace chaque fois différente. En clair, c'est toujours la même chose ! Par contre, celui de F1-WGP est passionnant, car basé sur des situations réelles de la saison 97, dans trois domaines différents :

l'attaque, où vous devez gagner des places ; la défense, où il s'agit de ne pas en perdre ; et enfin les imprévus, avec des casses mécaniques et des changements de météo. Au bout du compte, le seul point sur lequel Formula One prend l'avantage sur son challenger concerne le mode



Histoires vraies

Le mode Scénario de F1-WGP est composé de quinze épreuves, notées sur 5, et d'une seizième, notée sur 25 points. La catégorie trouble est sans conteste la plus fun, avec, entre autres, Fisichella, qui perd une roue au Grand Prix d'Allemagne ; Hill, dont la boîte reste bloquée en deuxième en Hongrie ; et Frenstzen, qui doit contenir la meute, malgré ses pneus slicks, sur un circuit de Monaco inondé.



Le mode Multijoueur est incontestablement le point fort de Formula One 98. Jusqu'à quatre players peuvent jouer simultanément.

Multijoueur. Effectivement, on peut y jouer à quatre en utilisant simultanément le link et le split d'écran.

Schumichon

RÉSUMÉ

F1-World Grand Prix est beaucoup plus convaincant que Formula One 98 et propose, en outre, un mode Scénario palpitant. Pour sa part, FO 98 propose un mode Quatre joueurs bienvenu. Mais F1-WGP lui est tellement supérieur, dans les autres domaines, qu'il gagne haut la main ce duel.

TECHNIQUE

Graphismes : F1-World Grand Prix
Animation : égalité
Son : égalité
Fun : Formula One 98
Jouabilité : F1-World Grand Prix
Réalisme : F1-World Grand Prix

**VAINQUEUR
F1-WGP**

Caméra embarquée

Les deux softs proposent une vue du cockpit. Mais, là encore, Formula One ne peut que s'incliner face à son concurrent. La présence des mains du pilote sur le volant y est pour beaucoup, même si le mouvement n'est pas assez marqué lorsqu'on braque à fond.



La guerre des hits

Vainqueurs par abandon

Trois jeux n'ont pas trouvé d'adversaires à leur taille, dans cette guerre des hits ; **Gran Turismo (PS)**, **GoldenEye (N64)** et **Resident Evil 2 (PS)**. Ils se devaient cependant d'être présents dans notre sélection, déclarés vainqueurs par abandon...

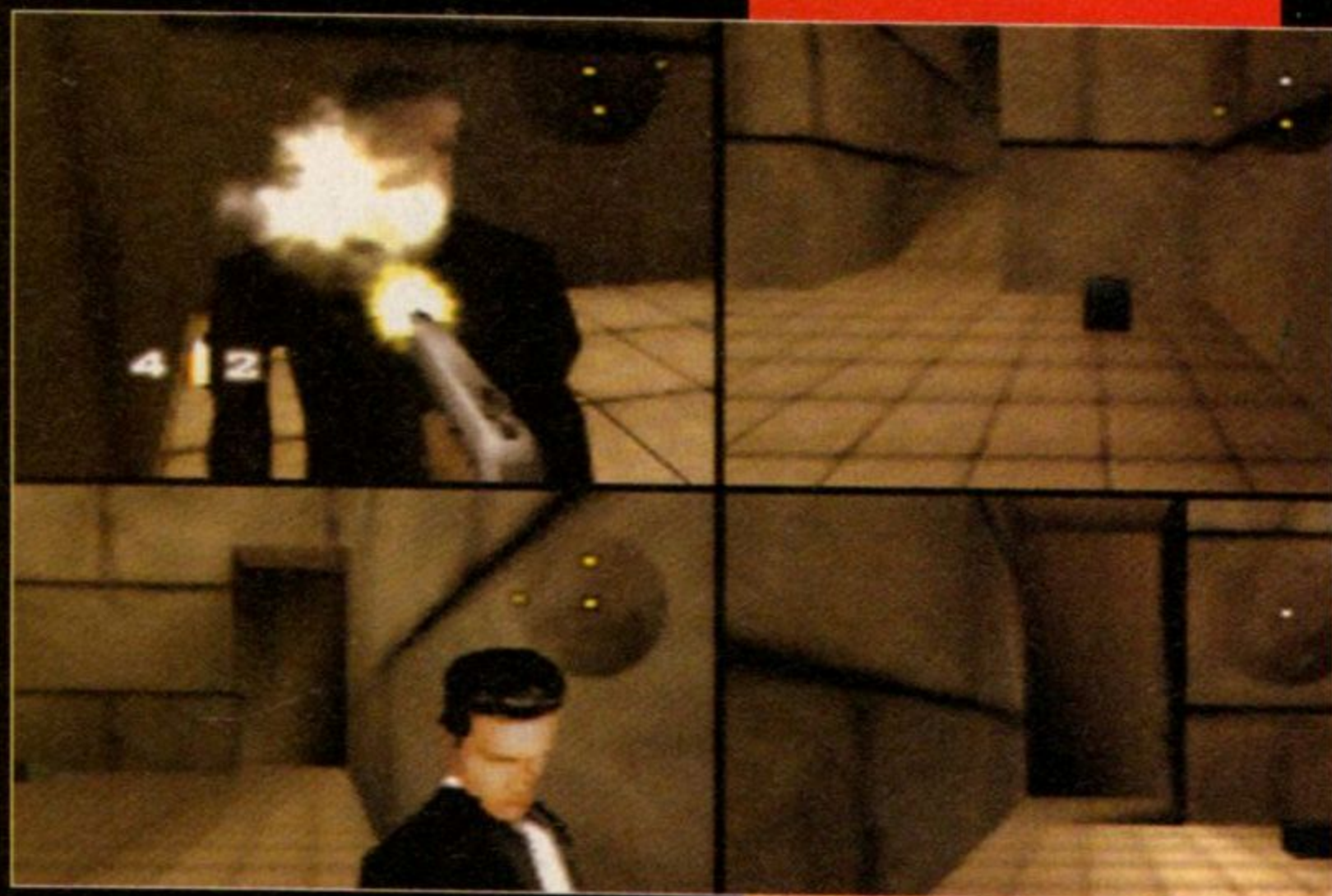
permis, le système d'achat chez les concessionnaires, les différentes courses et épreuves spécifiques, la qualité du pilotage, les graphismes et replays somptueux, la profondeur des réglages... Une carte de visites sans équivalent. La liste des éléments qui font de Gran Turismo un jeu à part est loin d'être exhaustive ! Remarquez, en cherchant vraiment la p'tite bête, on pourrait lui trouver quelques défauts plutôt dérisoires, comme

l'absence de firmes françaises et la gestion assez bordélique du garage, qu'on ne peut ranger ou classer. Autrement dit, c'est bien mince. Le soft demeure, à ce jour, la simu la plus complète sur console. Le dogme de l'infailibilité de Gran Turismo n'est pas prêt d'être remis en cause.

En débarquant sur Nintendo 64 l'année dernière, GoldenEye 007 a fait l'effet d'une bombe. Doté d'un réalisme saisissant, peuplé d'ennemis intelligents et très humains, ce soft, mettant en scène le célèbre agent secret, a cartonné. Beau, précis, réaliste, mais surtout convivial. Bien sûr, on aurait pu lui opposer Turok 2, basé un peu sur le

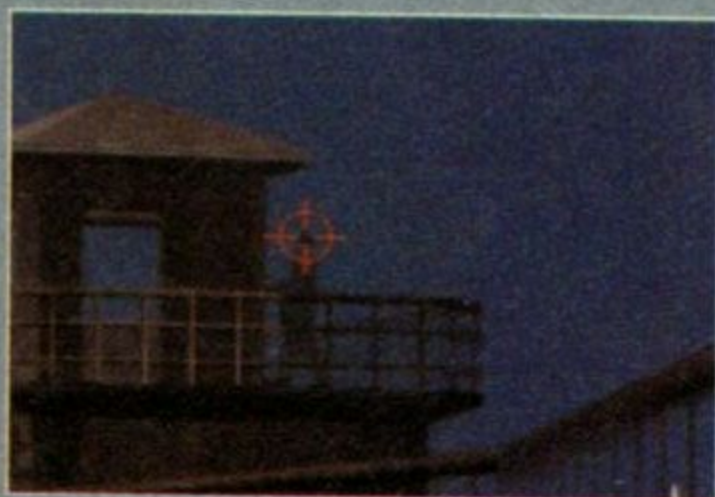
Gran Turismo d'abord, la perle de Sony, a révolutionné le genre de la course de voitures de grand tourisme sur console. Il a franchi un palier, laissant entrevoir les jeux de demain. Les

Naturellement, GoldenEye n'est qu'un Doom-like. Mais, son mode Quatre joueurs est tellement accrocheur qu'il a tourné non stop à la rédac', durant plusieurs semaines.



Bien propre !

Le fusil sniper est l'arme fatale pour liquider ses adversaires à distance, dans l'anonymat. Un coup d'œil dans la lunette, une balle dans la tête et c'est terminé. Propre et sans bavure. Il est toutefois plus utile pour le jeu seul, qui réclame plus de discrétion.



Les petits plus de monsieur Plus

Outre ses graphismes et ses replays éclatants, Gran Turismo se distingue des autres simulations de course auto grâce à son originalité et à son réalisme. On commence par passer les licences, on s'achète une première caisse modeste, puis on collectionne rapidement les autres nombreux bolides. Les championnats et modes de jeu sont nombreux, le pilotage identique aux conditions réelles. Pour sublimer le tout, les réglages sont les plus complets qu'on ait jamais vus sur console. Une perle pour tous les puristes.

PERMIS		PERMIS	
Epreuves pour l'obtention du permis B		Démarrage et freinage 1	0:34:547
		Démarrage et freinage 2	0:26:323
		Bases de la tenue de virage 1	0:28:111
		Bases de la tenue de virage 2	0:24:701
		Bases de la tenue de virage 3	0:23:629
		Maîtrise de virages successifs 1	0:26:214
		Maîtrise de virages successifs 2	0:25:719
		Examen pour le permis B	1:19:424
Temps total		4:28:768	
561e Jour 622,245 Cerbera			

Réglage pièces

CERBERA LM

SUSPENSION

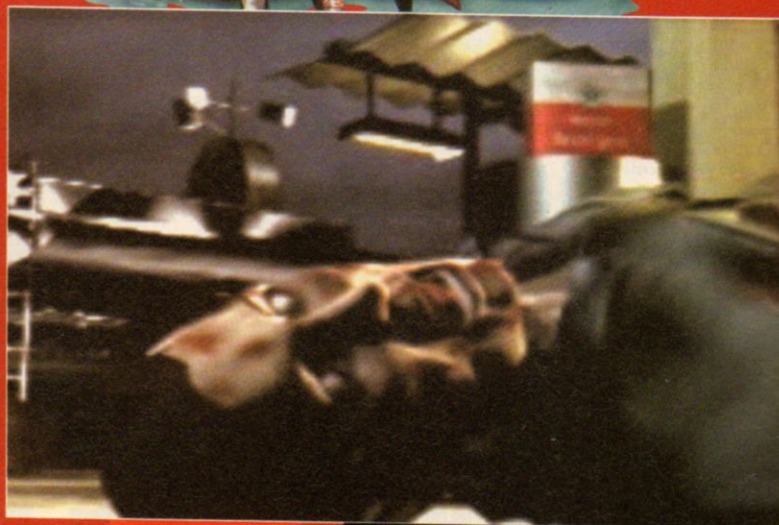
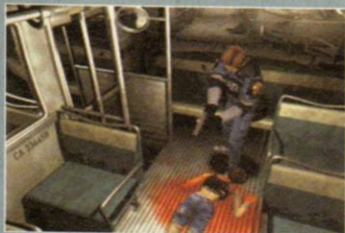
	Avant	Arrière
Ressort	5.1 kg/mm	4.2 kg/mm
Ht. de caisse	108 mm	108 mm
Amortisseur	5 level	5 level
Carrossage	2.0°	1.0°
Stabilisateur	3 level	3 level
Frein	7 level	7 level

Confirmer les réglages

OK ANNULE

Sang pour sang gore

Resident Evil 2 rentre dans la catégorie des jeux les plus gores. L'hémoglobine est omniprésente. Vision terrifiante, on voit de nombreux zombies parfois regroupés autour d'un copieux festin. Bon appétit !



même principe, et disposant aussi d'un mode Quatre joueurs. Néanmoins, le titre d'Acclaim n'a pas marqué autant les esprits que GoldenEye. À côté de cela, force est de reconnaître que le p'tit

indien, tout sanglant qu'il soit, manque de conviction face au serveur de Sa Majesté. Précisément, la réputation de GoldenEye n'est plus à faire. Une réputation méritée, qui l'a propulsé en tête de tous les charts mondiaux. Un joyau.

Enfin, difficile de trouver aussi un concurrent pour déloger de son piédestal Resident Evil 2. Un soft d'action/aventure célèbre, et apprécié notamment pour son aspect gore, auquel il faut jouer seul, et dans le noir, pour comprendre, pour appréhender le côté thriller/fantastique insoutenable. Dès l'intro en images de synthèse, le ton est donné. La ville grouille de zombies assoiffés de sang, que vous croisez à chaque coin de rue. Le jeu n'est pas en 3D temps réel. Du coup, à chaque changement de tableau, vous ne savez pas ce qui

vous attend. L'angoisse vous submerge. Le pouls est incontrôlable. La tension explose. Une partie de Resident Evil 2 donne forcément un peu les foies et c'est pour ça qu'on l'adore !

Dès l'intro, le ton est donné. Léon et Claire découvrent que la ville est infestée de zombies.

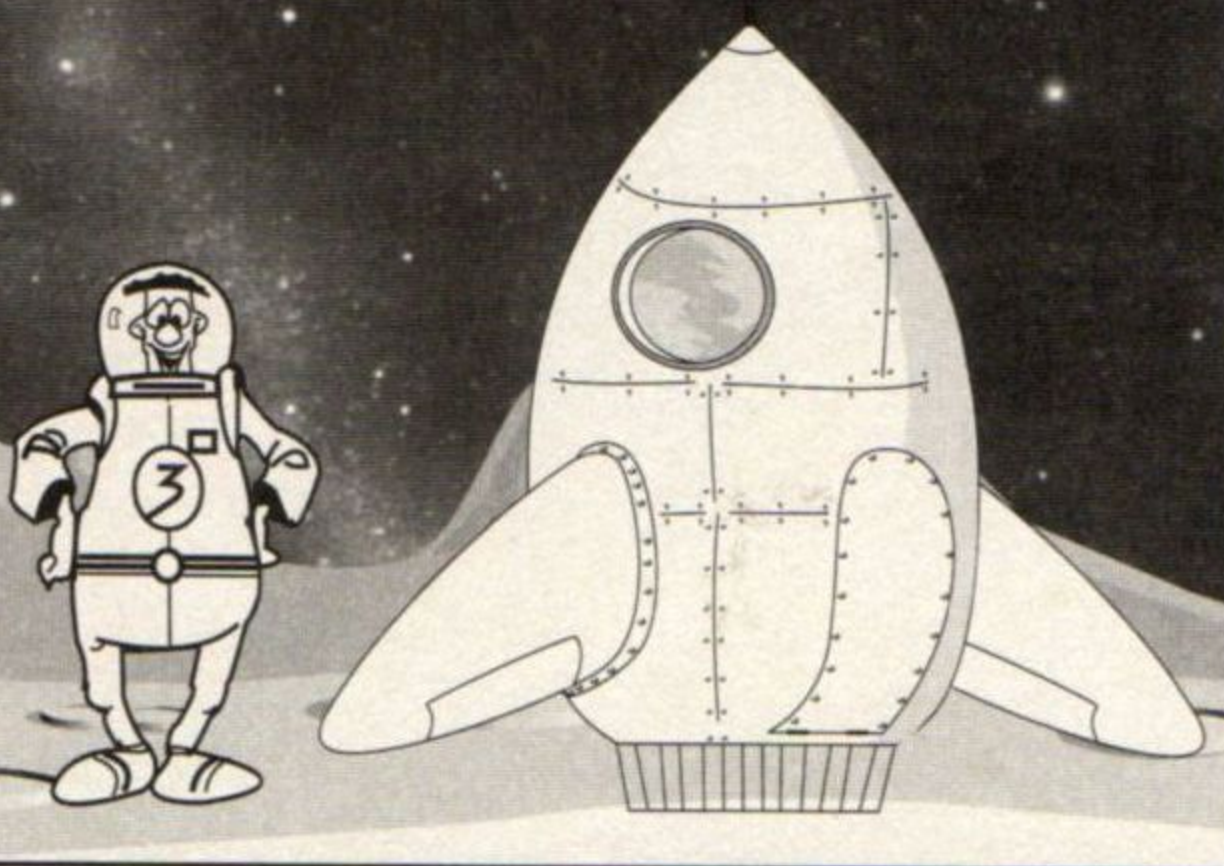
vous attend. L'angoisse vous submerge. Le pouls est incontrôlable. La tension explose. Une partie de Resident Evil 2 donne forcément un peu les foies et c'est pour ça qu'on l'adore !

Chon



Les replays de Gran Turismo sont d'une beauté rare : striures des gommes, rotation des roues, jeux des suspensions... Tous les détails techniques sont d'un réalisme abouti.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	89,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
+ ADAPTATEUR	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		
NBA JAM TE (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
 • MANETTE TURBO 1 99,00
 • MANETTE PANASONIC 99,00
 • ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
 • FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3DO

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

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

SUPER NINTENDO

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

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

GAME BOY

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

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

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

NEO GEO CD

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

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F		TENNIS 249,00
BASEBALL STAR 249,00		PUZZLE 249,00
KING OF FIGHTER R1 299,00		NEO GEO CUP FOOT 249,00
STORY OF MARY 249,00		SAMOURAI SHADOWN 299,00
		CHERY MASTER 249,00

Néo Géo
CONSOLE 1990F
Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX 690 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive
NEC CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE
GAME GEAR + 1 JEU 449F
Jaguar TOUS LES JEUX À 49 F

Astuces...

...Soluces

News...

36.15 **PLAYER ONE**
OU

08 36 68 77 33

LA LIGNE DES JOUEURS
...qui vont jusqu'au bout

Tests

TOUS LES JEUX TESTÉS

PLAYSTATION

Rollage	88
Égypte	92
Kensei	97

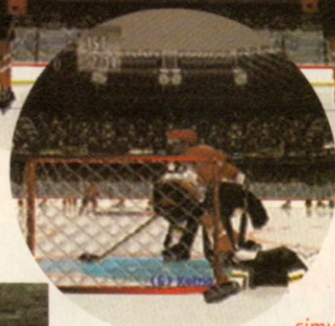
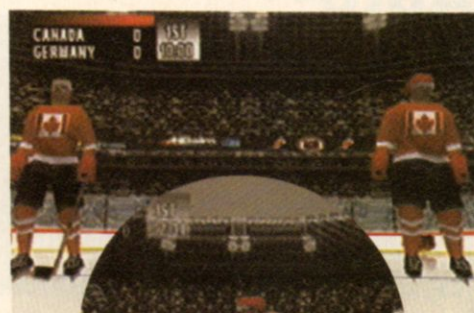
NINTENDO 64

South Park	94
NHL Breakaway 99	95
Rakugakids	98

Février oblige, les tests ne sont pas à l'honneur dans ce numéro. Les éditeurs reprennent leur souffle, avant de repartir de plus belle dès le mois prochain. Au programme : course futuriste (Rollage), aventure (Égypte), sport (NHL Breakaway 99), baston (Kensei Sacred Fist et Rakugakids), et même un Doom-like ! (South Park).

Sensations assurées avec un nouveau jeu de course futuriste signé... Psygnosis, bien sûr ! ▼

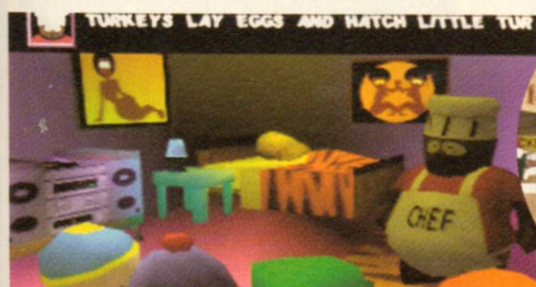
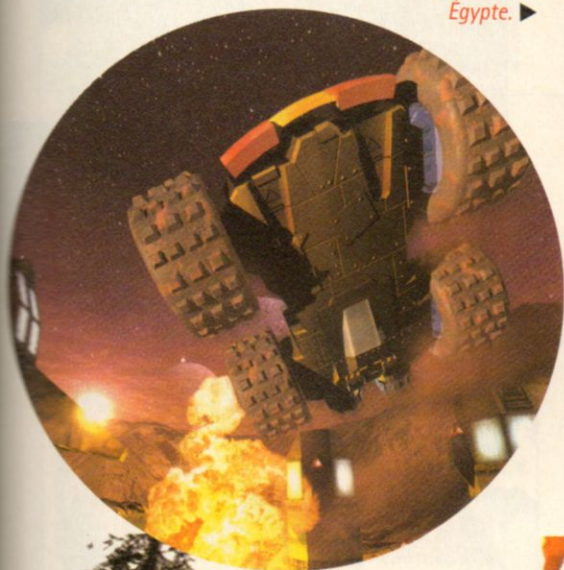
Après Versailles, Cryo nous envoie, cette fois, plus de trois mille ans en arrière, avec Égypte. ▶



▲ Nouvelle année, nouvelle simulation de Hockey, avec NHL Breakaway 99.



◀ En attendant Metal Gear Solid le mois prochain, Konami nous fait patienter avec un jeu de baston : Kensei Sacred Fist.

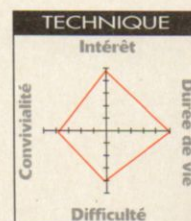
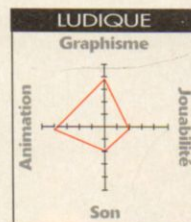


▲ Halte à la violence ! Baston loufoque, pour les plus jeunes, avec Rakugakids.

◀ Vous connaissiez le dessin animé, découvrez maintenant South Park sur N64.

LES GRAPHIQUES DÉCODÉS

Gradués sur une échelle de 0 à 5, les graphiques de notation ont pour but de vous donner un « instantané » visuel des notes ludiques et techniques. Ils vous permettent de jauger, d'un seul coup d'œil, les points forts ou les lacunes de chaque jeu testé.



Rollcage



Auto-Reverse

Psygnosis, à qui l'on doit déjà la série des Wipeout, propose Rollcage, un nouveau jeu de course futuriste, dans le même esprit.



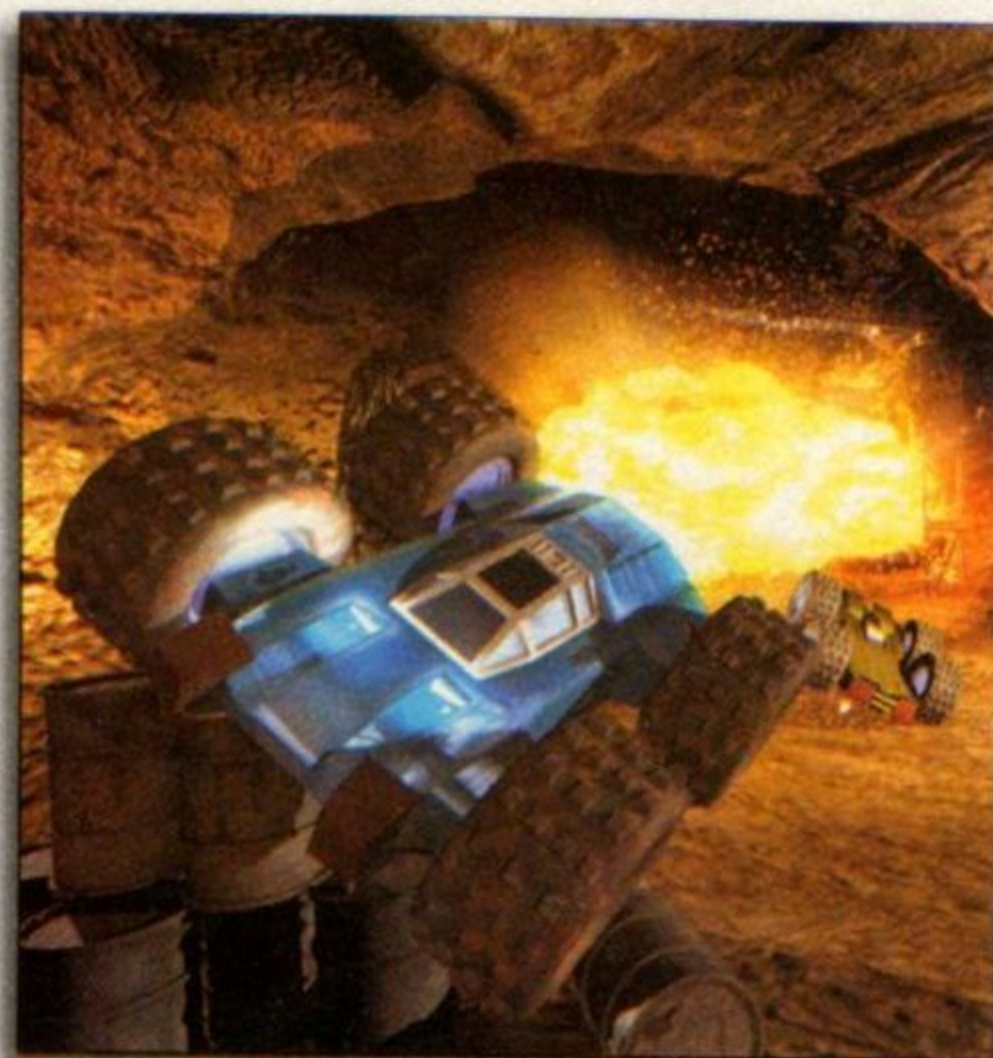
▲ Quand un véhicule roule sur le toit d'un tunnel et retombe, le changement de caméra est automatique.

Même si Psygnosis se défend d'avoir livré une version modifiée de Wipeout, force est de constater que leur petit dernier, en matière de jeux de course, y ressemble furieusement. Certes, il ne s'agit pas de vaisseaux, mais de véhicules équipés de roues. N'empêche qu'on retrouve quelques éléments propres à Wipeout, comme les flèches d'accélération ou encore les décors futuristes. Pour être précis, l'action se situe au XXV^e siècle. Les progrès technologiques ont permis de développer des véhicules

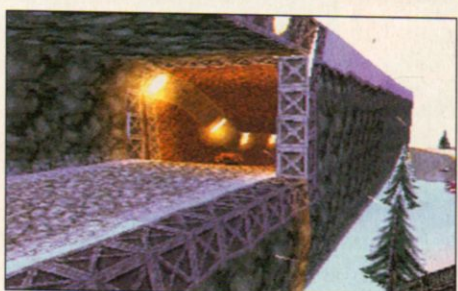
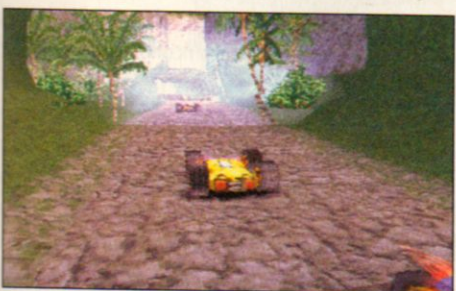
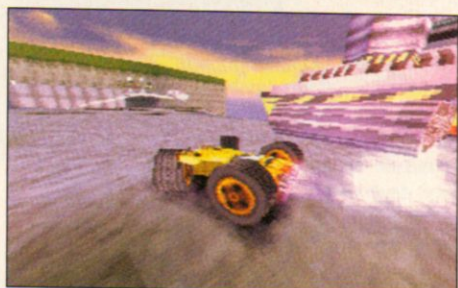
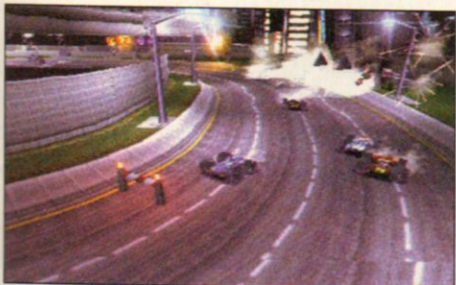
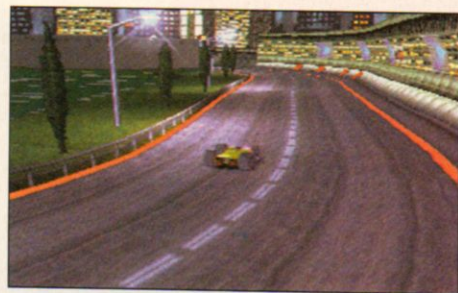
Zoom

L'intro

La cinématique d'introduction, réalisée en images de synthèse, est de bonne qualité. Elle nous montre les différents protagonistes qui prennent part aux courses, ainsi que des immeubles qui explosent et s'écroulent.



Replay



Explosions

Le jeu comprend une foule d'explosions et d'effets graphiques plutôt sympathiques.



customisés, qui présentent la caractéristique d'absorber, sans broncher, les chocs les plus violents. En clair, ils sont totalement indestructibles. À partir de là, on commence à deviner que, dans Rollage, rien ne peut arrêter les bolides, qui se tirent la bourre à plus de cinq cents à l'heure. Mais s'ils ne peuvent être stoppés, les véhicules adverses ont, en tout cas, la possibilité d'être ralentis, soit de manière directe, en utilisant les différentes armes sur le véhicule même, ou bien d'une façon un peu plus subtile, en tirant sur les bâtiments qui longent les circuits,



▲ En appuyant sur le bas du paddle, vous pouvez regarder derrière vous pour contrôler la course.



Les armes

Parmi les options que l'on peut récupérer, on trouve le turbo, le bouclier, le verglas, le missile guidé (qui agit sur le décor) et quatre armes efficaces, qui offrent, en plus, des effets de lumière agréables.



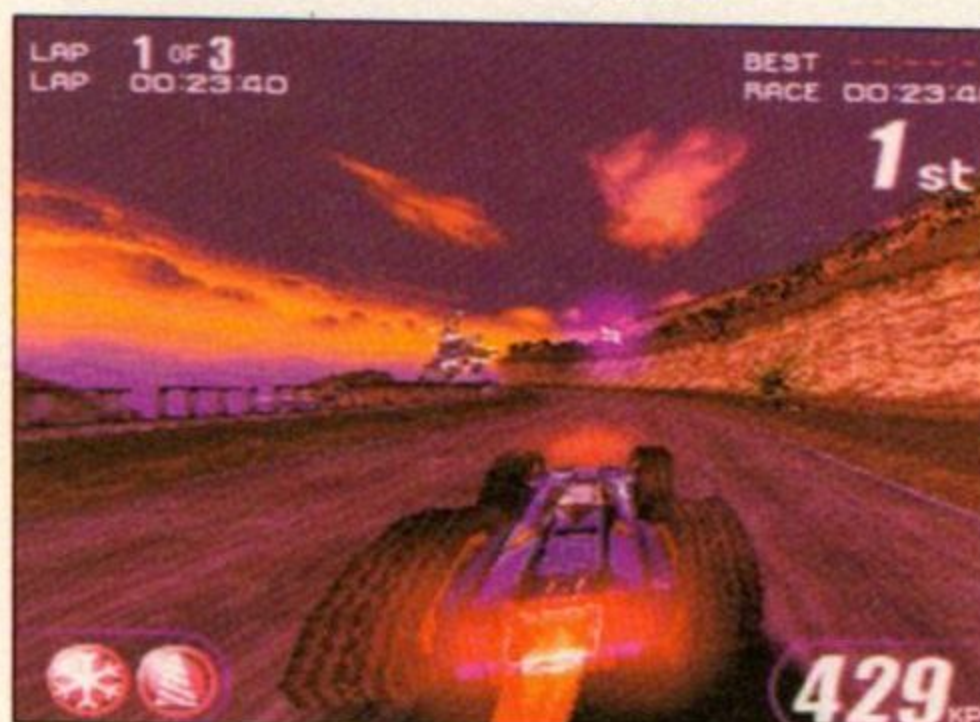
Le missile-balai envoie trois roquettes droit devant vous.



Le missile de tête va shooter automatiquement le véhicule en tête de la course. Attention, si c'est vous, vous ne serez pas épargné !



Le trou de verre s'ouvre devant vous et fait passer la voiture qui vous précède derrière vous.



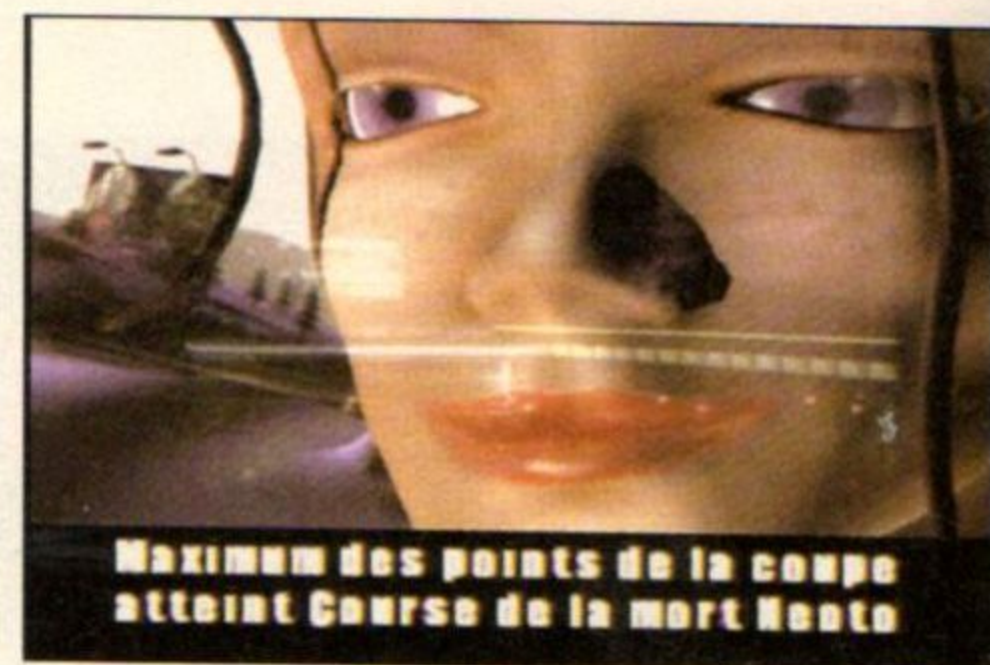
Le gauchissement temporel ralentit les autres véhicules. Si un adversaire l'utilise, l'image est déformée et les couleurs modifiées.

de manière à ce qu'ils s'écroulent au moment où passe votre adversaire. C'est plutôt vicieux, et pas évident au niveau du timing, mais c'est tellement jouissif ! D'autres armes, tout aussi



▲ Emprunter les flèches sur les murs verticaux est assez aisé, mais plutôt gerbant.

amusantes, sont bien sûr disponibles (voir encadré Les armes). Autre caractéristique importante de Rollage, les voitures sont équipées de roues plus grosses que la carrosserie, et les bolides peuvent continuer à rouler, même lorsqu'ils se retournent. Cette spécificité a permis d'intégrer quelques principes délirants, comme la présence de flèches accélératrices sur le toit de certains tunnels ou sur les murs. Bref, on roule dans tous les sens et sur toutes les surfaces. Deux vues, intérieure et extérieure, sont disponibles. Si la première procure indéniablement de meilleures sensations, dès qu'on se fout en l'air, sur une bosse, ou qu'on est touché par un missile,



▲ Quand vous arrivez premier à toutes les courses d'une ligue, vous gagnez un bonus.

on ne sait plus vraiment où on habite ! Heureusement, une touche permet de replacer automatiquement le véhicule dans le bon sens. Mais, les quelques secondes perdues le sont, la plupart du temps, pour de bon, en tout cas en mode Difficile. Enfin, Rollage est plutôt fun, dans l'ensemble, comprend une vingtaine de circuits, une pléiade de raccourcis, ainsi qu'un mode Deux joueurs assez bien réalisé, plus quelques bonus cachés. Cependant, la difficulté est, à mon goût, assez mal dosée : seulement deux niveaux de difficultés sont disponibles, et si en mode Facile c'est vraiment fastoche, le mode Difficile met hors jeu d'office les joueurs d'un niveau moyen, c'est-à-dire pas mal de monde. De plus, une place trop importante a été accordée aux armes, qui, souvent, assurent la victoire, pour peu qu'elles soient utilisées au bon moment. Inutile, donc, d'être un as du volant pour s'imposer. Rollage est une course futuriste, au style arcade, qui ravira les fans du genre, mais agacera un peu les inconditionnels du pilotage comme moi.

Chon

70%

Résumé

Rollage est un jeu de course futuriste du style de Wipeout, mais qui propose heureusement quelques innovations bienvenues. Il conviendra aux amateurs de jeux de style arcade.

DÉVELOPPEUR

ATD

ÉDITEUR

Psygnosis

TEXTES/VOIX

Français

JOUEURS

1 ou 2

SAUVEGARDE

Memory/Passwords

ACCESSOIRES

Volant

PRIX CONSEILLÉ

369 F

Graphisme 3

Animation 4

Son 3

Jouabilité 3

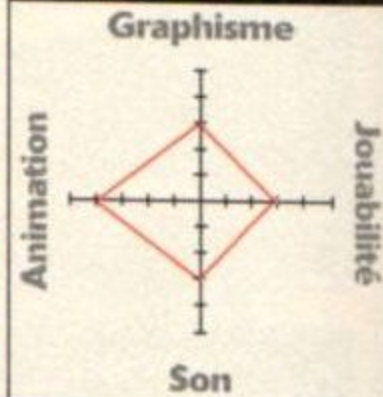
Intérêt 3

Convivialité 4

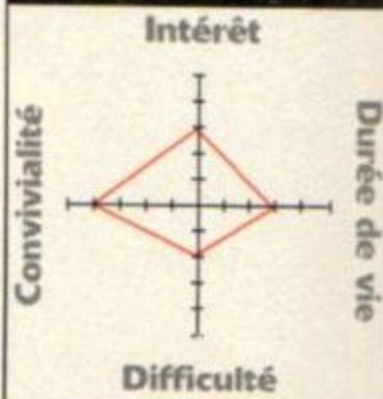
Difficulté 2

Durée de vie 3

TECHNIQUE



LUDIQUE





COPIER, C'EST TUER !

Copier, c'est tuer ? Oui, c'est tuer les talents qui inventent les jeux vidéos ou les logiciels de loisirs en général. Et dans un pays dont la première richesse sont les idées, c'est détruire la capacité d'investissement de ceux qui les développent. C'est donc mettre en danger de mort l'avenir de la création.

Pour le public aussi, copier c'est tuer. C'est supprimer les ressources vitales qui lui assurent en retour l'originalité et le renouvellement de ses programmes.

Dans un marché submergé de copies, qui aura encore les

moyens de créer les jeux vidéos et les logiciels de loisirs que tous souhaitent ?

Pour la loi —que nul n'est censé ignorer— la copie de logiciels est interdite. Elle est assimilée à un acte de piraterie et, à ce titre, condamnée comme contrefaçon.

Certes, chacun peut se persuader qu'en copiant seul dans son coin, il ne fait de tort à personne.

Mais on ne peut tolérer la généralisation d'un délit au point de lui sacrifier l'emploi, la création et l'industrie qui les développent.

Il est aussi facile d'être inconscient qu'intolérant. Mais lorsque l'on aura tout copié, il n'y aura plus rien à copier.



Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir
e-mail : infos@sell.fr - web : www.sell.fr

SELL

Égypte 1156 avant J.-C.

Énigmes chez les pharaons

Après Versailles, Cryo vient de développer la version PlayStation d'Égypte, un titre construit de la même manière, le faste de la cour du Roi-Soleil en moins !



A lors que sur PC, « Chine », le troisième volet de la trilogie signée Cryo, est déjà sorti depuis quelques mois, la PlayStation accueille donc le second volet, baptisé « Égypte ». Comme son nom en entier l'indique, l'action se déroule dans l'Égypte antique, la vraie, pas celle des touristes et des

vendeurs à la sauvette. En 1156 avant J.-C. exactement, sous le règne de Ramsès III, vous incarnez Ramosé, fils de Merymen, un haut dignitaire au service du vizir Tô. Votre paternel est injustement accusé d'avoir commandité le pillage d'une tombe royale, et vous avez trois jours pour prouver son innocence. Comme

vous le voyez, le principe est plus ou moins le même que dans Versailles. Vous devez explorer différents lieux, à la recherche du moindre indice, récupérer des objets, parler avec des personnages, surprendre des conversations, etc. De même, le déroulement de l'aventure y ressemble beaucoup. En effet,

L'espace documentaire

Égypte propose un espace documentaire assez fourni, qui répond à la plupart des questions que vous pouvez vous poser. Si vous ne possédez pas de PC et que le côté culturel vous branche, c'est cool !

Zoom

2 — Scribe, un métier convoité

Aucun scribe ne manque de nourriture, prétendent les écrits à la gloire de ce noble métier. La maîtrise de l'écriture, du calcul et du dessin produit des gens éduqués qui dominent tous les secteurs de la complexe administration égyptienne. Il y a, bien sûr, scribe et scribe: certains sont avant tout des administrateurs et des comptables, d'autres scribes des domaines, de



Statuette du scribe Nebmeroutef et le dieu Thot, grauwacke, H=19,5 cm, Nouvel Empire, 18e dynastie, règne d'Aménophis III (1391-1353 av. J.-C.), musée du Louvre (c) RMN H. Lewandowski

1 — Le vizir

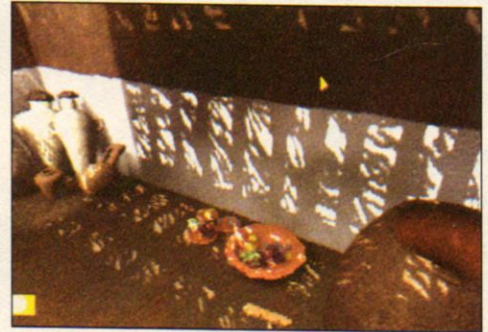
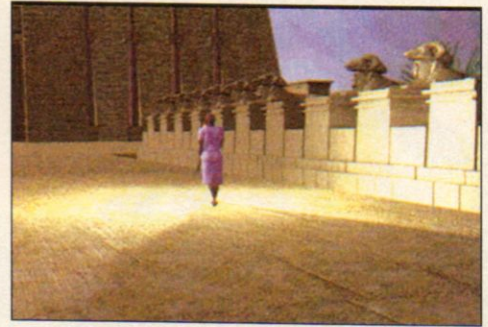
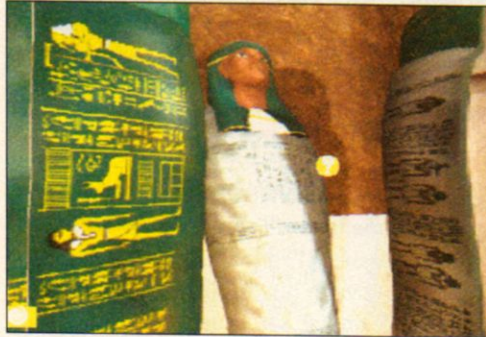
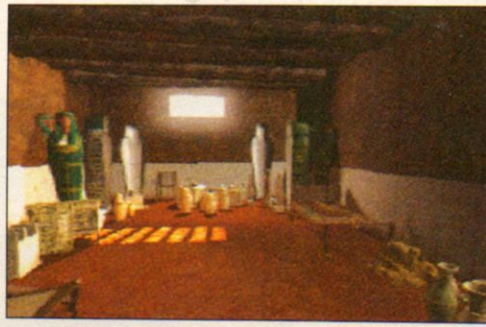
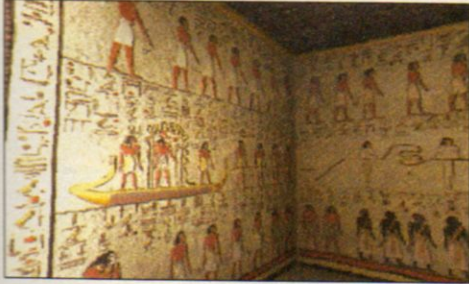
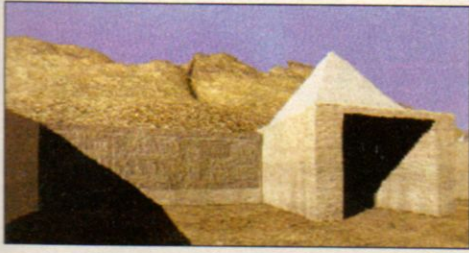
Ce que nous traduisons "vizir" est en Égypte le numéro deux de l'Etat, après le roi dont il est, avant tout, l'assistant et secrétaire particulier. A ce titre, il est garant du respect de Maât, dont il porte au cou une figurine. Il centralise dans ses bureaux de colossales archives, ce qui le place au sommet de toutes les branches de l'administration: irrigation et impôts, transports,



Groupe de Hori et Pahemnécher, calcaire, H=95,5 cm, Nouvel Empire, époque des Ramsès (1295-1069 av. J.-C.), (c) Le Louvre C. Larrieu

Les lieux

Voici un petit aperçu des lieux que vous serez amené à visiter, pour résoudre cette énigme de la tombe royale. Ce n'est pas trop mal réalisé, mais moins impressionnant que Versailles par exemple.



à l'heure où nombre de jeux utilisent la 3D temps réel, Égypte conserve la 3D « statique » de Versailles. Résultat, l'action se développe écran par écran, sans réelle animation, excepté pour les quelques rares cinématiques. Outre cette lenteur dans les déplacements, déjà bien gavante, l'aventure en elle-même n'est pas des plus palpitantes. Enfin, l'utilisation de la souris PlayStation est fortement recommandée, car, au paddle, ce n'est pas vraiment ça. Heureusement, tout n'est pas si noir. Ainsi, le soft fait double emploi en proposant un mode Didactique. Vous pouvez visiter le site de Thèbes (où se déroule l'aventure) à loisir. Vous avez, par ailleurs, accès à un espace documentaire relativement complet, qui se présente sous la forme d'un dico informatique,

avec du texte et des images, mais sans vidéo. Bref, Égypte n'est sûrement pas la référence des jeux d'aventures historiques, mais il se révèle très intéressant d'un point de vue culturel et conviendra, de ce fait, aux grands comme aux petits qui souhaitent en savoir plus

sur l'histoire de l'Égypte antique, mais, en tout cas, certainement pas aux joueurs exclusifs, qui risquent de s'ennuyer grave !

Chon

55%

Résumé

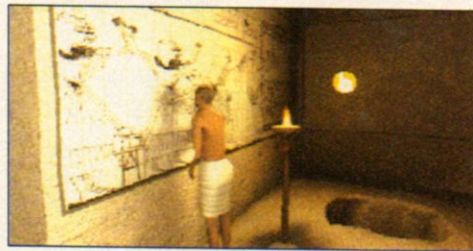
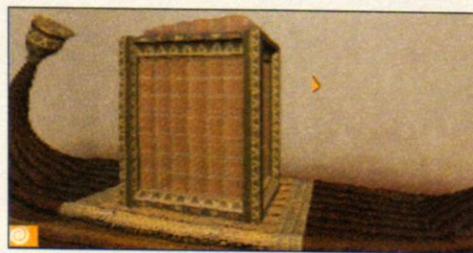
Un titre qui vaut surtout pour son aspect culturel et les informations qu'il contient. L'aspect ludique a, quant à lui, été fortement occulté.

J'AI CERTES LES CONNAISSANCES QUE PROCURE L'EXPÉRIENCE, MAIS NE ME DEMANDE PAS DE TRAVAILLER POUR TOI DE BON GRÉ!

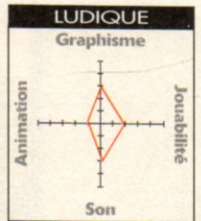


COMPTES-TU ME FAIRE OBSTACLE POUR ENTRER DANS LA TOMBE? QU'EN EST-IL DE L'ÉTAT DE LA TOMBE? TA CONNAISSANCE DE CES LIEUX NE POURRAIT-ELLE M'ÊTRE PROFITABLE?

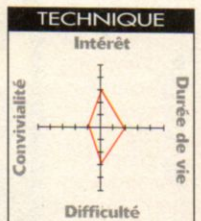
▲ Sur votre chemin, certains personnages vous seront d'une grande aide. N'hésitez pas à leur poser des questions.



- DÉVELOPPEUR
Cryo
- ÉDITEUR
Sony
- TEXTES/VOIX
Français
- JOUEUR
1
- SAUVEGARDE
Memory/Passwords
- ACCESSOIRE
Souris
- PRIX
349 F



- Graphisme **3**
- Animation **1**
- Son **3**
- Jouabilité **2**
- Intérêt **3**
- Convivialité **1**
- Difficulté **3**
- Durée de vie **2**



South Park

Thanksgiving chez les fous !

L'inspiration à marée basse, les p'tits gars d'Iguana nous livrent un brouet indigeste. Dans l'enfer de l'ennui...

Tirés d'une série télévisée qui passe sur Canal+ en crypté, les quatre gamins de South Park auraient pu gagner la palme des rois du « politiquement incorrect » aux States. De ce fait, on était en droit d'attendre, sur Nintendo 64, un jeu qui reprendrait l'esprit décalé et loufoque de la série. Que nenni ! South Park patauge dans un conformisme désolant. Dans ce Doom-like où les fusils à pompe sont remplacés par des boules de neige, on s'amuse à exploser le crâne de volatiles qui se sont mis en tête d'envahir la ville.

► L'invasion des volatiles entraîne la fuite des citoyens. Heureusement que j'ai des boules de neige ! Chouette...



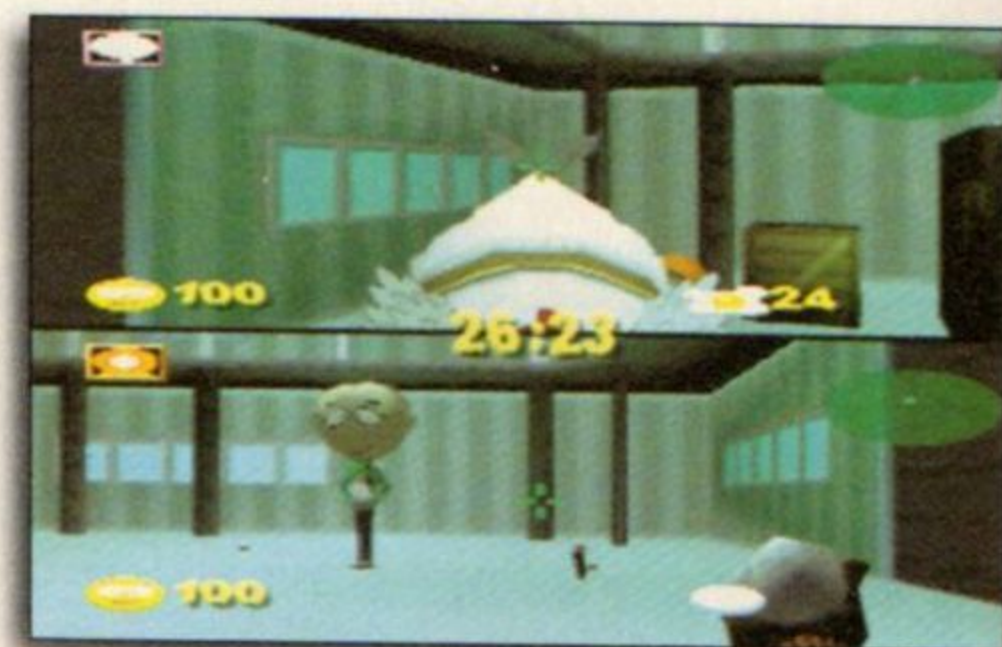
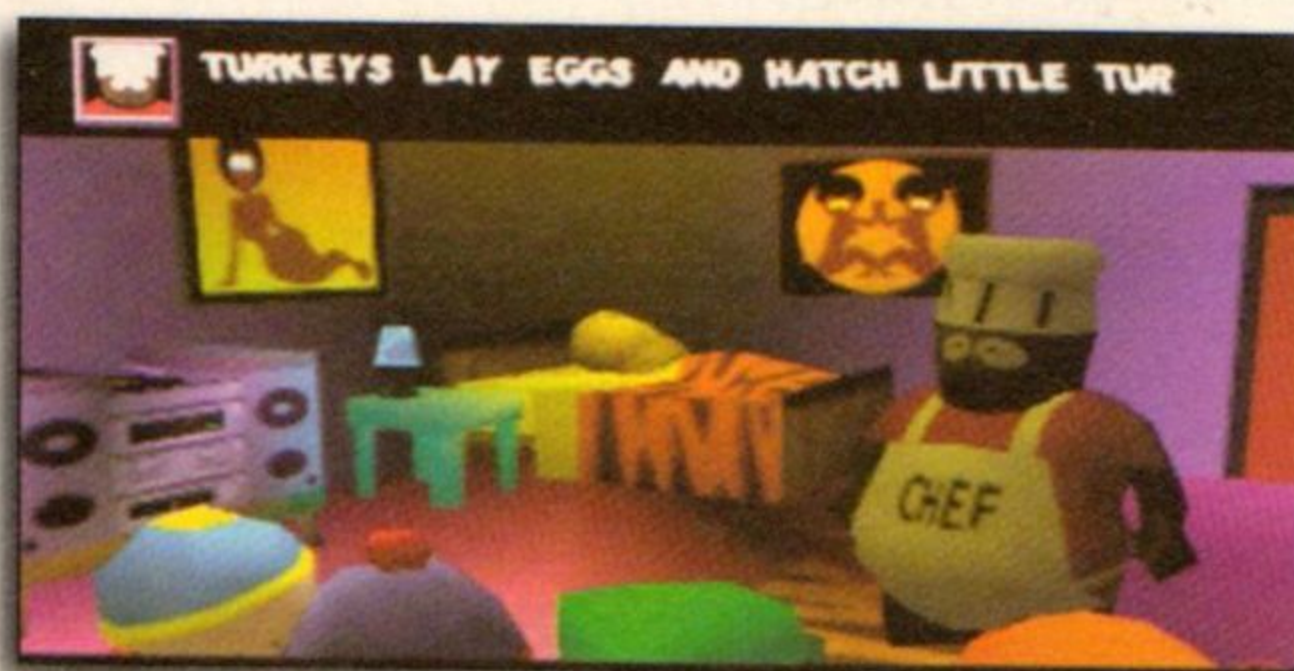
► Cartman, Kyle, Stan et Kenny, le petit frère, sont les larbins que vous aurez le loisir (ou la malchance) de diriger.



▲ Et vlan, en pleine tête. Les dindes sont relativement longues à la détente.

C'est marrant dix minutes mais, après, on plonge directement dans l'ennui. Par curiosité, j'ai tenté de passer à l'épisode 2, chaque épisode comptant environ quatre stages. Changement dans la continuité, sauf que, maintenant, des bonshommes bizarroïdes prennent le relais de la basse-cour. Il y a bien quelques armes pour

▼ Le chef vous communique des informations complémentaires sur le but de votre mission.



▲ Le mode Multiplayer propose de nombreux niveaux, ainsi qu'une bonne palette de persos cachés.

compléter votre panoplie – débouche chiotte et même... un « lance-vache » ! –, mais c'est dramatiquement insuffisant pour transformer South Park en jeu éclatant. Condoléances.

McYas,
le boucher de Thanksgiving

32%

Résumé

À cause de son faible intérêt, South Park n'est pas indispensable. Et ce, même si vous êtes accroc de la série.

DÉVELOPPEUR

Iguana

ÉDITEUR

Acclaim

TEXTES/VOIX

Anglais

JOUEURS

4

SAUVEGARDE

Oui

ACCESSOIRES

Rumble Pack

PRIX CONSEILLÉ

NC

Graphisme

2

Animation

3

Son

3

Jouabilité

4

Intérêt

2

Convivialité

2

Difficulté

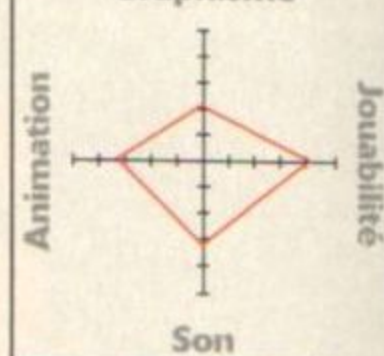
3

Durée de vie

2

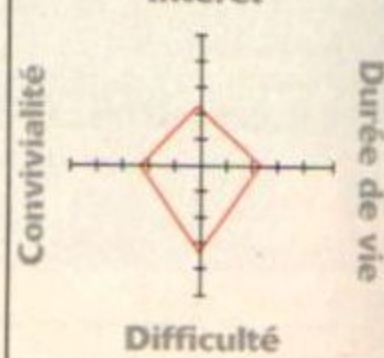
TECHNIQUE

Graphisme



LUDIQUE

Intérêt



NHL Breakaway 99

Du réchauffé sur glace

Après un premier volet 98 sur Nintendo 64, qui mettait déjà l'accent sur le côté simulation, Acclaim sort la mouture 99 de NHL Breakaway. Une version purement commerciale ou vraiment indispensable ?

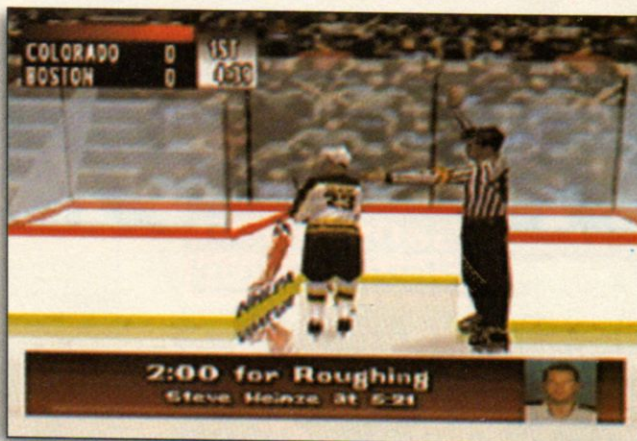
Chaque année, les remises à jour de simulations sportives sortent en masse sur les différentes plates-formes. Parmi celles-ci, NHL Breakaway 99, sur Nintendo 64. Autant le dire de suite, cette version n'apporte, hélas, rien de neuf par rapport au cru 98. Certes, l'interface a légèrement changé, mais pas suffisamment pour que l'on puisse parler de nouveauté, puisque celle-ci contient strictement les mêmes menus et modes de jeu. Une fois sur la patinoire, c'est la même chose. Les graphismes en 3D sont de bonne qualité et l'animation correcte. De plus,

NHL Breakaway 99, à l'instar de son prédécesseur, est un titre plutôt axé simulation. Les puristes le préféreront donc à Wayne Gretzky 3D, toujours sur Nintendo 64, qui est, quant à lui, beaucoup plus arcade.

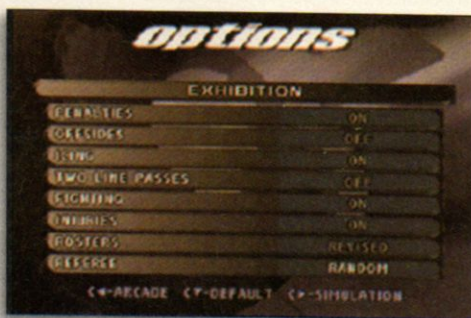
Enfin, petite question en forme de coup de gueule personnel, que partage certainement Wolfen : « Mais où sont les Gaulois ? » En effet, comme dans le volet 98, l'équipe de France est absente du jeu ! Bon d'accord, on n'a pas le même niveau en hockey qu'en football, mais quand même la formation tricolore est au moins aussi bonne sur la glace que l'équipe d'Allemagne, laquelle est représentée. Pour conclure de manière traditionnelle, je dirai que cette version 99 n'est absolument pas nécessaire si vous possédez déjà la version 98. Dans la négative, vous pouvez



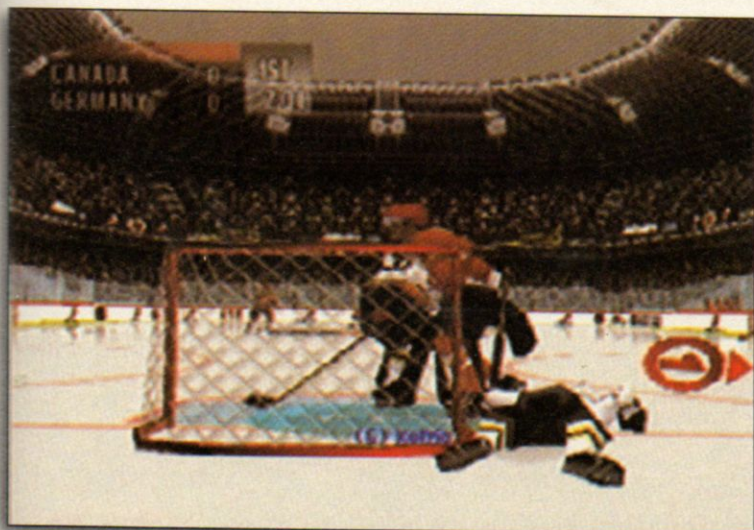
En cas de faute, le joueur responsable sort pour deux minutes. L'équipe adverse doit alors exploiter sa supériorité numérique. ▼



toujours essayer de vous procurer cette dernière en occasion, à moins d'accorder vraiment une grande importance à la remise à jour des données.



▲ Vous pouvez paramétrer le jeu à votre convenance, en activant ou non les nombreuses règles du jeu.



◀ Cette vue permet d'avoir de gros persos, mais offre, en contrepartie, un champ de vision réduit.

Chon

55%

Résumé

NHL Breakaway 99 n'apporte rien de plus par rapport à son prédécesseur. Il n'est pas indispensable, mais reste une simulation de hockey réaliste.

DÉVELOPPEUR

Acclaim

ÉDITEUR

Acclaim

TEXTES/VOIX

Anglais

JOUEURS

1 à 4

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Kit Vibration

PRIX CONSEILLÉ

449 F

Graphisme

4

Animation

3

Son

3

Jouabilité

4

Intérêt

4

Convivialité

4

Difficulté

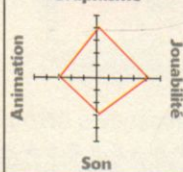
3

Durée de vie

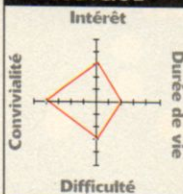
2

TECHNIQUE

Graphisme



LUDIQUE



Commandez les anciens numéros

64 Player



64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 2
décembre/janvier 98
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 3
Les plans complets Diddy Kong Racing + la solution exclusive Yoshi's Story + le guide complet Lylat Wars + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 4
Les plans complets de Banjo et Kazooie + toute l'actualité Nintendo 64.
Exclusif : les calques magiques à placer sur vos plans !

Generation PlayStation



Hors-série n° 7
Génération PlayStation
septembre/octobre 97
Le magazine + les lunettes PlayStation
musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation.



Hors-série n° 8
Génération PlayStation
janvier/février 98
Le magazine + le CD GTA + les Tribal Tattoos.

Player Station

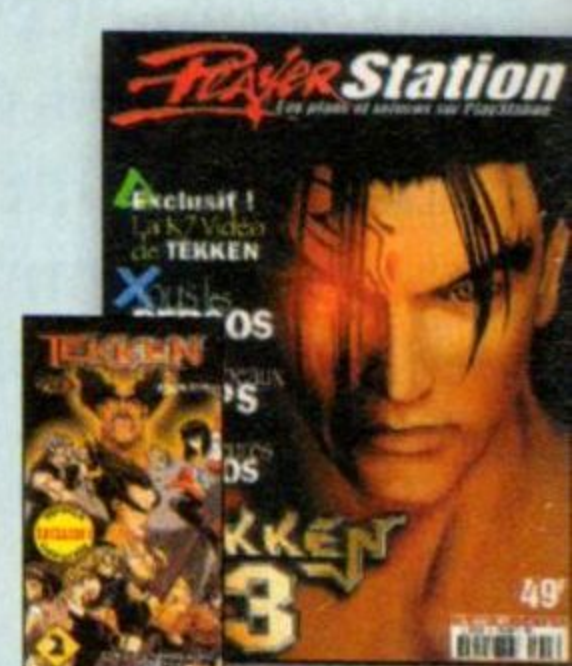
Les plans et soluces sur PlayStation



Player Station 1
mai / juin 98
Les plans complets Resident Evil 2 + les meilleurs trucs pour Gran Turismo + toute l'actualité PlayStation.
Exclusif : la démo jouable Gran Turismo.



Player Station 2
juillet / août 98
Les soluces avec plans de Heart of Darkness et Lucky Luke + toute l'actualité PlayStation.
Cadeaux : la BD Lucky Luke + le Stick'n Play Tekken 3.



Player Station 3
septembre / octobre 98
Spécial Tekken
Le guide des meilleurs coups Tekken 3 + toute l'actualité PlayStation.
Cadeau : la K7 inédite Tekken 1



Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...



Hors-série n° 6
Player d'Or 96
un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine : consoles et PC : les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'Or...



Hors-série n° 7
Player d'Or 97
le magazine + la K7 vidéo.
Le magazine : les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC.
La K7 vidéo : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM

bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : Player One - service anciens n° HS - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél : 05 61 43 49 69.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute les frais d'envoi :

MAGAZINES	Prix/exemplaire	Qté	Total
PlayerStation 1 <input type="radio"/> PlayerStation 3 <input type="radio"/>	56 F (49 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
PlayerStation 2 <input type="radio"/>	40 F (33 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
64 Player 1 <input type="radio"/> 64 P. 2 <input type="radio"/> 64 P. 3 <input type="radio"/>	37 F (30 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
64 P. 4 <input type="radio"/>	41 F (34 f + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
64 n° 5 <input type="radio"/>	51 F (35 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
64 n° 6 <input type="radio"/> HS n° 7 <input type="radio"/> HS n° 8 <input type="radio"/>	55 F (39 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Player d'Or 97 <input type="radio"/>	58 F (42 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

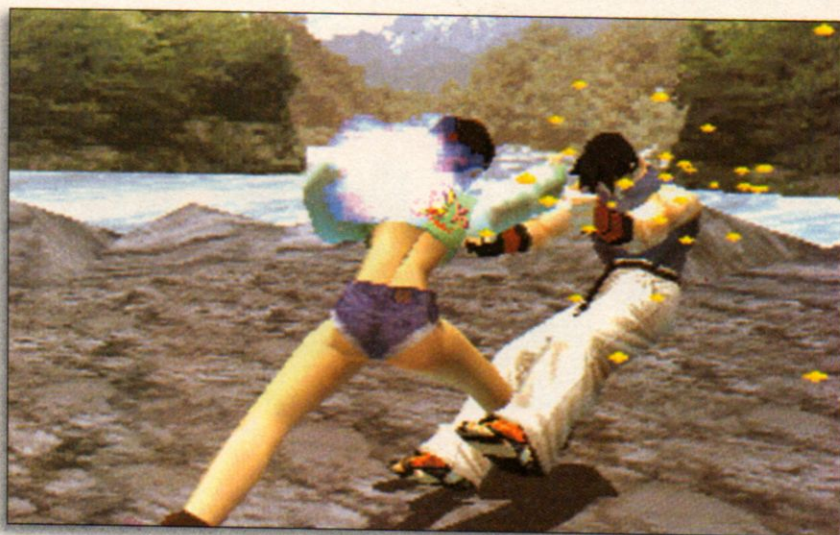


Kensei

Combat et rhumatismes

Kensei est le plus gros krach de ce début d'année. Dommage. Konami n'a jamais eu de chance avec la baston.

Kensei n'est pas une grosse daube au sens classique du terme. On sent un réel travail derrière ce jeu raté. Certes, le design des combattants n'est pas grandiose, mais quelques-uns sont attachants, surtout les personnages cachés, qui ont un petit quelque chose qui les différencie de l'ordinaire. La palette de coups est assez simple. La maniabilité, à mi-chemin entre Virtua Fighter et Tobal, permet d'effectuer de jolies figures de l'art du combat : tourner autour de l'adversaire, enchaîner poings et pieds de façon logique... Et que dire de son système de parades, admirable en tous



▲ Lors de certains coups très violents, la caméra BOUGE ! Mais, c'est tellement rare qu'elle ne risque pas de se fouler un orteil !



▲ Voici qui vous donne une idée des lacunes en animation de Kensei. (toutes nos condoléances pour la descendance d'Heinz).

points : en gardant un seul bouton enfoncé, on peut esquiver les agressions hautes, comme les balayettes, et de subtiles manipulations autorisent la contre-attaque en court-circuitant la combo

Ce fauchage de plein fouet de Yugo fait partie des quelques coups qui semblent terrasser l'adversaire. ▼



adverse. C'est la première fois qu'un jeu offre une parade si convaincante. Malheureusement, l'animation est très disparate : certains mouvements sont très détaillés, pendant que d'autres sont ridicules à en pleurer. L'ambiance sonore est signée Bontempi. Ça n'aide pas. On s'interroge aussi sur l'effarante lenteur de Kensei. Les programmeurs craignent-ils de rendre épileptiques les joueurs ? Kensei a échoué dans son entreprise de séduction. C'est un sous Dead or Alive qui finira sa vie au placard.

Reyda, rêve de vacances à Calvi



Résumé

Un jeu plein de bonnes idées, mais qui tourne au ralenti. Passez votre chemin.

DÉVELOPPEUR

Konami Tokyo (KCET)

ÉDITEUR

Konami

TEXTES/VOIX

Anglais

JOUEURS

1 ou 2

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Aucun

PRIX CONSEILLÉ

369 F

Graphisme

4

Animation

3

Son

3

Jouabilité

3

Intérêt

2

Convivialité

2

Difficulté

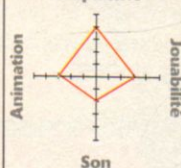
3

Durée de vie

3

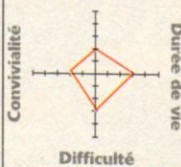
TECHNIQUE

Graphisme



LUDIQUE

Intérêt



Rakugakids



Baston sauce Parappa !

Eh oui, contrairement à ce que vous croyez, ces photos sont bel et bien issues d'un jeu de combat où l'on s'affronte dans la bonne humeur.

C'est qu'avec ses graphismes mignons tout plein, ses pastel, ses aplats et tout le toutim, on dirait plutôt un clone de Parappa the Rapper. Dans Rakugakids (du japonais Rakugaki : « graffiti »), vous incarnez, chose surprenante, un gribouillis d'enfant, animé comme par magie. Votre but est de castagner les créations d'autres garnements. Il en résulte un monde coloré, façon Crayola, et très agréable à l'œil : les sprites sont, de plus, bien animés et d'une netteté difficilement égalée sur Nintendo. Les coups sont nombreux et exploitent tous les boutons du paddle. Chose rare. Hélas, une fois passé le plaisir de la découverte, on se retrouve avec un jeu de baston où les coups sont tellement tordus qu'on a du mal à deviner si l'on va effectivement

▼ Les personnages sont trognons mais stéréotypés.

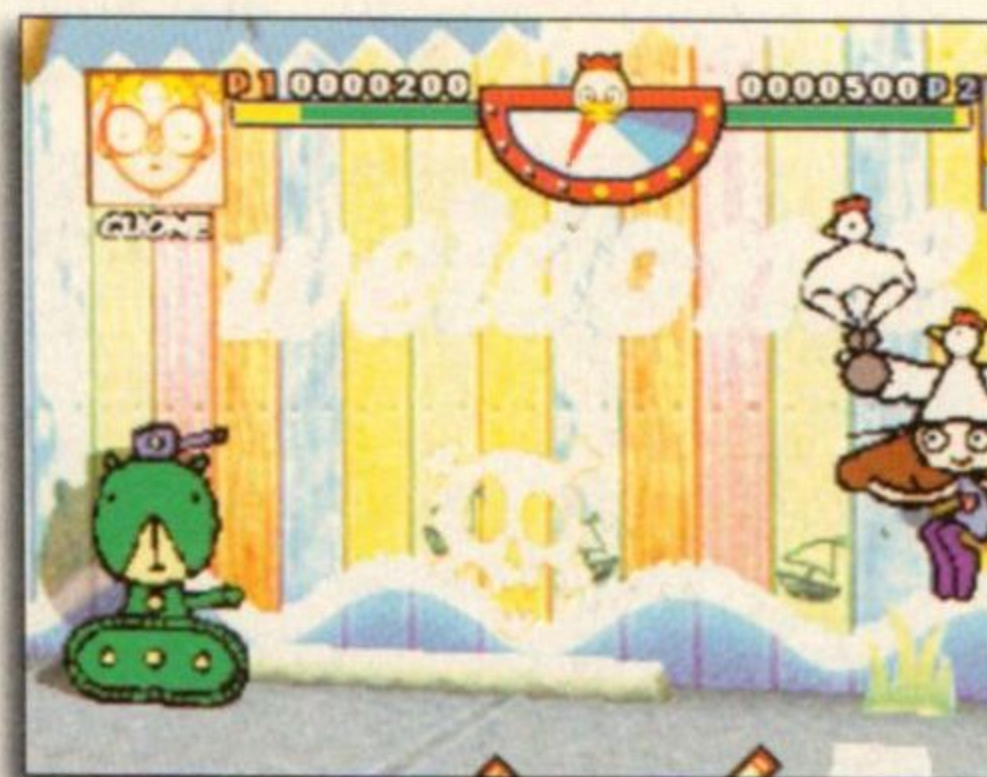


toucher l'ennemi. Résultat, on joue de façon hasardeuse, en misant très fort sur la chance. Rakugakids n'est pas un mauvais titre. Cependant, il n'apporte rien de plus qu'un aspect

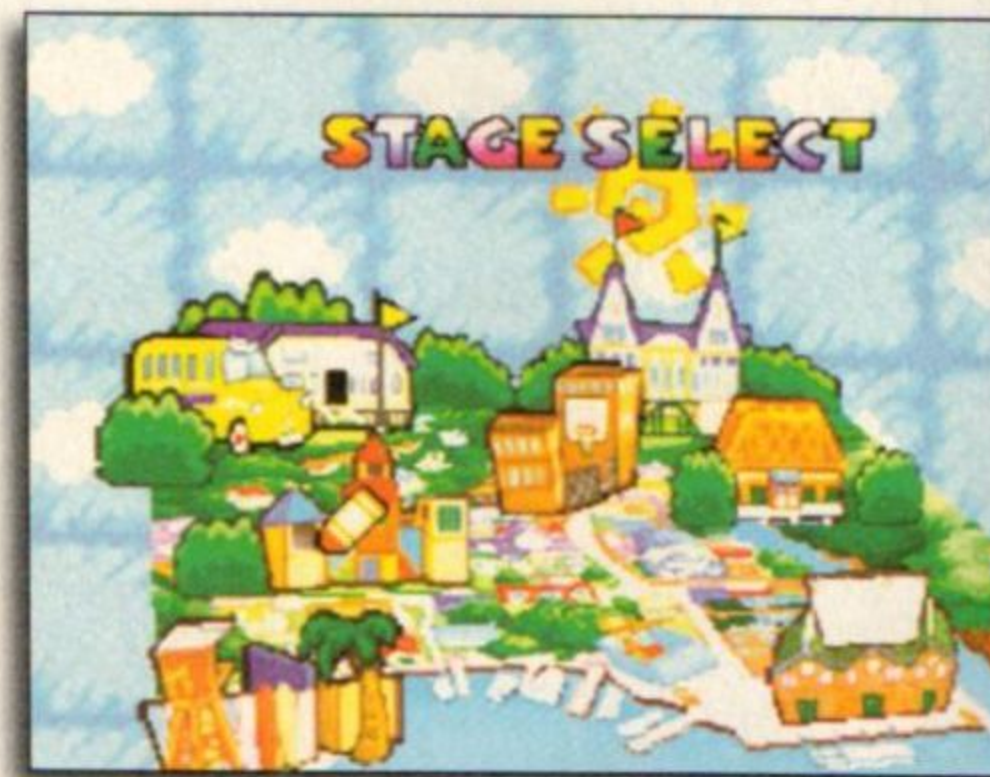
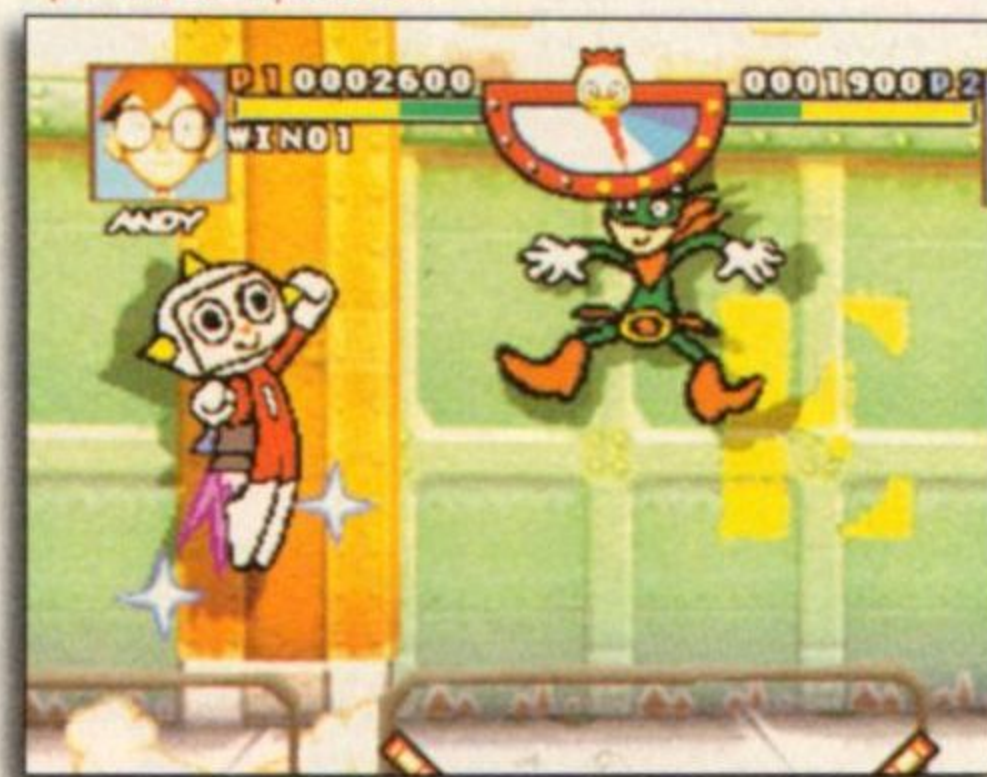
▼ L'humour a aussi sa place !



▼ Des petits nuages atomiques bien sadiques dans ce monde féerique.



▼ Des classiques du genre, comme le dragon punch, sont présents.



▲ Les différents stages sont mignons à croquer.

comique à un genre qui a du mal à trouver sa place sur N64. Son seul aspect positif c'est qu'il éclatera les petits gamins qui ne comprennent rien à Virtua Fighter ou Tekken.

Reyda

45%

Résumé

Un univers loufoque pour un jeu de baston somme toute bien banal. Pourquoi ne pas avoir mis le talent des programmeurs au service d'un vrai jeu ?

DÉVELOPPEUR
Konami (KCE) Kobe

ÉDITEUR
Konami

TEXTES/VOIX
ANGLAIS

Joueurs
1 ou 2

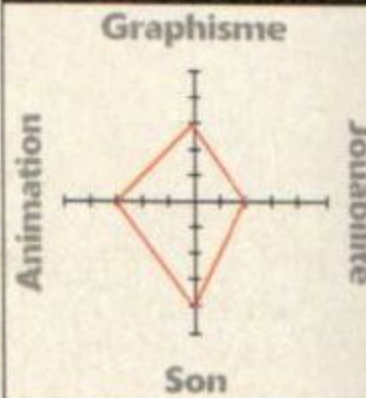
SAUVEGARDE
Memory Pack

ACCESSOIRES
Aucun

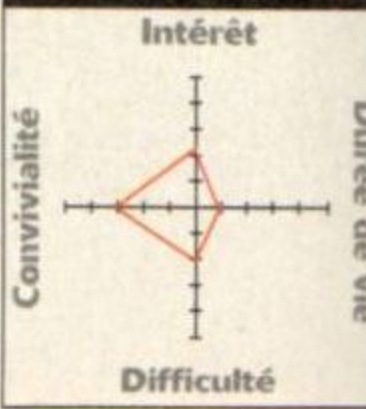
PRIX CONSEILLÉ
NC

Graphisme 3
Animation 3
Son 4
Jouabilité 2
Intérêt 2
Convivialité 3
Durée de vie 1
Difficulté 2

TECHNIQUE



LUDIQUE



Les meilleurs mangas en version française



Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (8 pages couleurs)



Belle Starr



B'TX
vol.1, 2 et 3



3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7



Rampou
vol. 1, 2 et 3



WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6



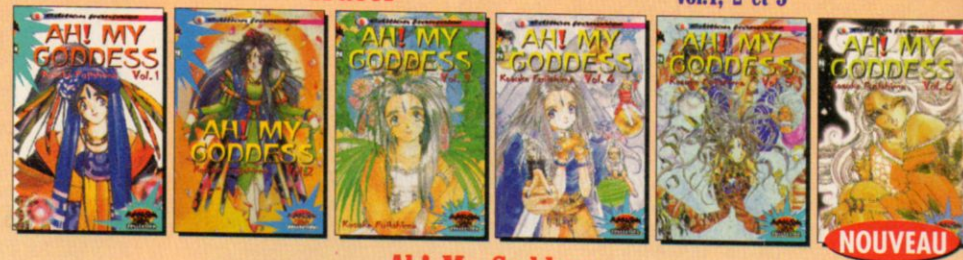
Possession Tracer



Flag fighter
vol.1, 2 et 3



Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4



Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3, 4, 5 et 6



Ryu Seiki
vol. 1, 2, 3 et 4



Dragon Head
vol.1



You're Under Arrest
vol. 1



Les Fabuleux Vapeur Détectives
vol. 1



Plastic Little
vol.1
(Collection Manga Player Senpai)



Chirality
vol.1, 2 et 3 (Collection Manga Player Senpai)

Pour connaître la liste des revendeurs
Manga Player Collection,
3615 Player One.

42F
3x3 Eyes : 45F
Chirality : 49F

TRUCS VRAIS

A mis tricheurs, salut ! Je vous ai compris ! Cette rubrique est partiellement consacrée, ce mois-ci, aux ceusses qui nous reprochent souvent, et à tort, d'être anti-Nintendo. En effet, pour la première fois depuis longtemps, nous avons, grosso modo, la même quantité de trucs N64 et PlayStation à vous proposer. Et pour les plus précoces d'entre vous, nous offrons les premières astuces Dreamcast avec VF3. Les fans de Medievil ne sont pas en reste, puisque une aide de jeu spéciale leur a été concoctée, avec les emplacements de tous les Calices. C'est pas du boulot d'gorons, ça !

Wonder, zeldifié

Tomb Raider 3

Toutes les armes, passer le niveau, etc.

Lara Clure



Dur, très dur ! Le dernier opus de Lara fait actuellement transpirer sang et eau notre ami Wolfen. Je peux vous jurer que le matos de la rédac passe un sale quart d'heure : qu'il s'agisse des tables, des armoires ou des murs, rien ne résiste à l'ire de notre brave ami. Unique remède à son courroux : les codes que voici. Ouf ! On a frôlé mais évité la cata...



Pour avoir toutes les armes, trousse de secours, torches et cristaux, appuyez



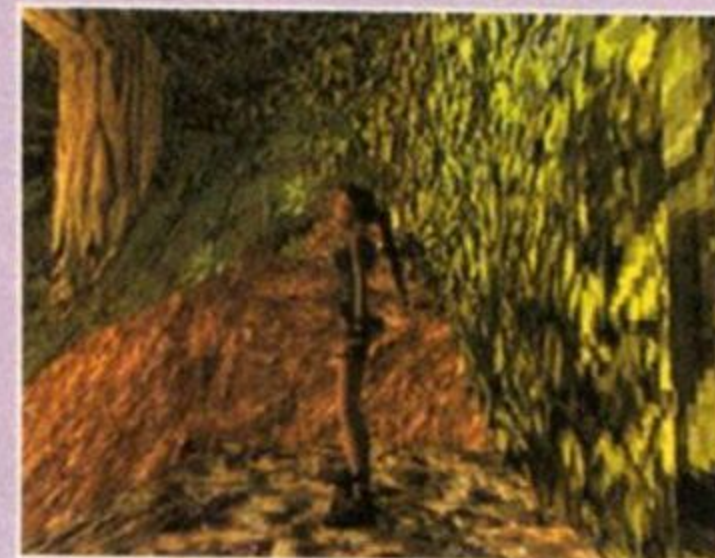
LE CODE DU MOIS

rapidement sur L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 et R2 pendant la partie. Lara couinera pour confirmer le code.

Pour changer de niveau, appuyez rapidement sur L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2 et L2 pendant le jeu. Lara dira «noooooon» pour confirmer.



Pour avoir tous les secrets, appuyez très vite sur L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2 et L2 pendant le jeu.



Lara soupirera pour confirmer. Ce code permet aussi de débloquent les niveaux bonus.

Virtua Fighter 3 TB

Nouveaux persos, costumes et décors

Jacky Bryant



À peine la Dreamcast arrivée, voici les premiers codes pour le meilleur jeu de combat de l'univers (à mon humble avis). Tout d'abord, pour combattre le personnage composé de lettres de l'alphabet, positionnez le curseur sur Akira et appuyez sur Start.



Puis, placez-le sur Lau et appuyez sur Start. Enfin, fixez-le sur Pai et appuyez sur Start, le tout dans l'écran de sélection des persos.

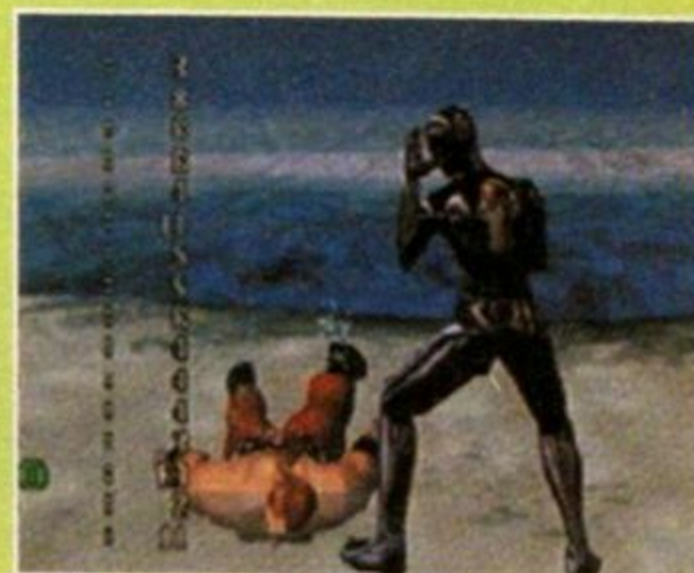
Si vous voulez combattre avec ce même personnage, faites la manip suivante : toujours dans l'écran de sélection des persos, positionnez le curseur sur Akira et appuyez sur Start ; puis, positionnez-le sur Lion et appuyez sur Start ; enfin, positionnez-le sur Pai et appuyez sur Start. Pour jouer avec Dural argenté en mode Training, appuyez sur Start, Y et



A, en même temps, durant l'écran de

sélection des personnages. Ensuite, choisissez l'adversaire et le décor.

De même, pour jouer avec Dural doré en mode Training, appuyez sur Start, X et A, en même temps, durant l'écran de sélection des personnages.



Si vous souhaitez changer légèrement les décors du jeu, maintenez Start et B pendant l'écran de sélection du stage (modes Training, Vs, etc.).

D'autre part, si vous voulez voir les replays au ralenti, appuyez sur B juste avant qu'il commence. Enfin, pour changer les costumes des personnages, maintenez Start et sélectionnez votre combattant.



Body Harvest

Toutes les armes, etc.

Hervé Corps



Tous ces codes se font pendant le jeu.

Il faut préalablement entrer ICHEAT, comme nom de



joueur, les commandes de direction s'effectuant sur le paddle normal (pas analogique). Ensuite, pour avoir toutes les armes, faites A, Droite, C-Bas, C-Droite, C-Haut, A et Gauche.

Pour augmenter la puissance des armes, faites C-Bas, C-Haut, Haut, Z, Z, Gauche et C-



Droite. Pour avoir les éléments du décor (pierres, ponts, maisons...) qui se déforment, faites C-Bas, Haut, Droite,

Droite, C-Droite, A et Gauche.

Si vous désirez voir les moissonneuses se transformer en mutants, appuyez sur C-Bas, Haut, Z, Z, C-Droite et Droite.

Enfin, pour que les aliens aient de grosses papattes, appuyez sur Gauche, A, Droite et Bas.

Notez que pour annuler ces codes, il suffit de les refaire.



Banjo-Kazooie

Ralentir les textes

Maître Shigeru



Je sais, c'est plutôt rare dans ce sens, mais s'il

vous prend l'envie de ralentir les dialogues, vous pouvez le faire en appuyant sur Z.



Cardinal Syn

Fatalities

Heinke, le pêcheur



Le mois dernier, vous avez eu toutes les fatalités

pour les 8 persos de base. Cette fois, ce sont celles des huit persos cachés qui vous sont offertes sur un plateau dégoulinant de têtes tranchées...



Kahn : Gauche + ▲, Gauche + ▲, ■, ■, Gauche + ■



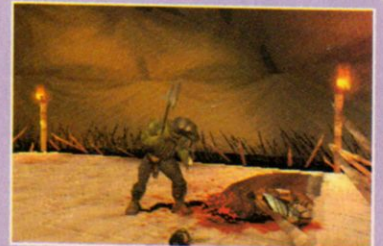
Mongwan : Droite + ▲, Droite + ▲, ■, ▲, Droite + ▲



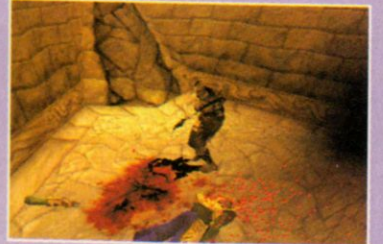
Redemptor : Gauche + ■, ■, ■, ■, Gauche + ×



Vodu : ■, ■, ■, ▲, Gauche + ■, Haut + ×



Moloch : Droite + ▲, ▲, ▲, ■, Haut + ■



Bimorphia : ■, ▲, ■, ■, Gauche + ■



Juni : ■, ■, ■, ■, Droite + ■, Droite + ■, Gauche + ■



Stygian : ■, ▲, ▲, Gauche + ×

WCW vs NWO Revenge

Nouveau perso et costume

Didou

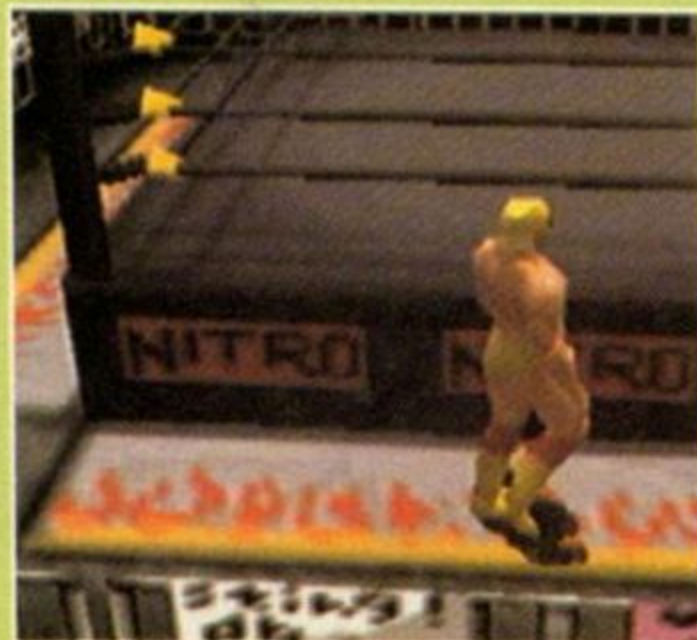


Pour combattre avec THQ man, positionnez-



vous sur AKI man, dans l'écran de sélection des personnages, et appuyez sur C-Bas.

De même, si vous désirez changer les vêtements des personnages, appuyez sur C-Bas, C-Haut, C-Gauche ou C-Droite pendant la sélection des persos.



Nagano Winter Olympics 98

Accélérer le curling, etc.

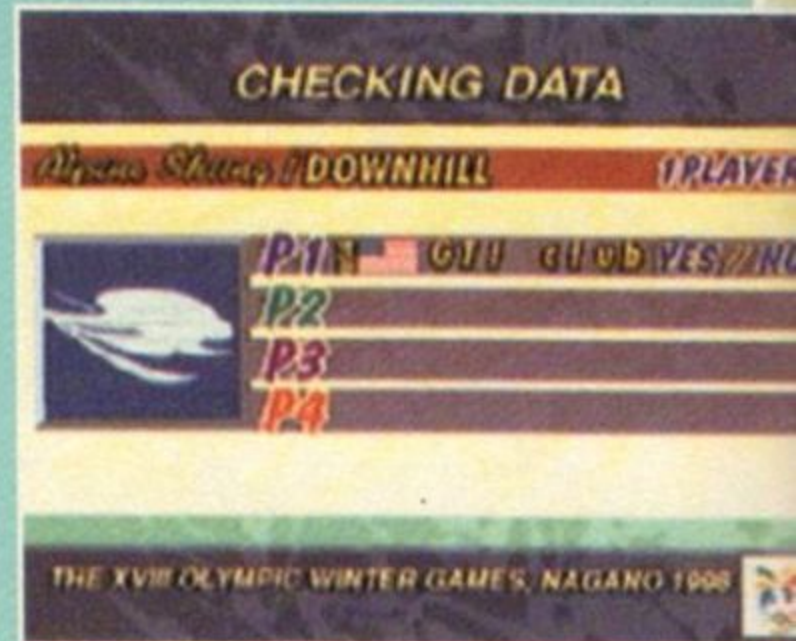
Kabou



Allez, deux petits trucs sympas pour les



fans de sports d'hiver. Tout d'abord, au curling, vous accélérez le jeu si vous appuyez sur Z, après que le computer ait joué.



Ensuite, quand vous entrez votre nom, ne mettez rien. Le nom choisi par l'ordinateur sera l'un des vieux jeux Konami.

NHL 99

Son, bruits et tintamarres

Wayne Gretzki

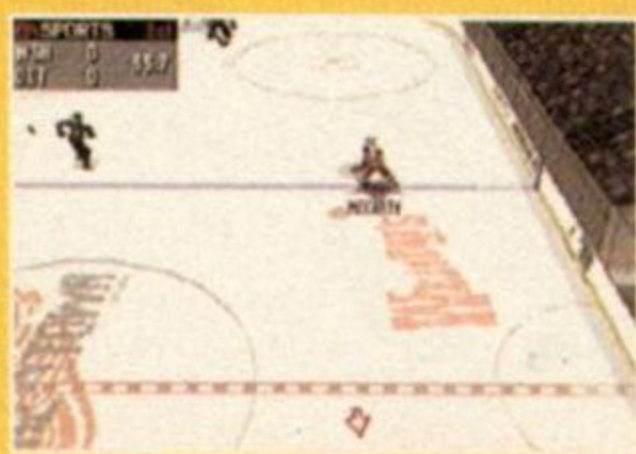


Comme dans la plupart des jeux EA

Sports, vous pouvez produire une foule de bruits pendant le ralenti qui suit un but. Appuyez sur ▲, ■, ● ou ✕ pour déclencher des bruits de trompette et autres.



De même, quand vous affrontez un adversaire et que vous gagnez, vous pouvez introduire un bruit de trompette en appuyant sur ▲.



Cool Boarders 3

Toutes les pistes, tous les persos, etc.

Igor Perseski



Il semblerait que le troisième opus de Cool Boarders soit un concentré de



difficultés. Alors, si vous ne voulez pas vous embêter à gagner toutes les pistes, sélectionnez le mode Tournament et entrez WONITALL comme nom de joueur.



De même, pour récupérer tous les boarders, entrez OPEN_EM

comme nom de joueur, toujours en mode Tournament.

Ensuite, si vous entrez **BIGHEADS** comme nom de joueur en mode Tournament, vous pourrez faire varier la taille des têtes des skieurs avec R2 et L2.



Et finalement, vous pouvez mettre un effet de ralenti, en mode Replay, en maintenant Gauche, et l'enlever en maintenant Bas.

Ninja

Avoir une arme

Joe Musashi



Pour avoir une arme en main, faites

Pause, puis appuyez sur R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2 et L2. En refaisant ce code, vous changerez d'arme.



Test Drive 5

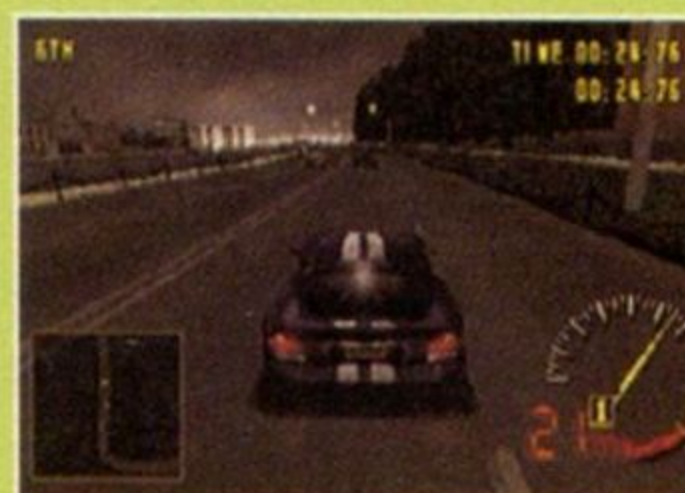
Aucun adversaire

Monique Raclay



Cette astuce est assez complexe à réaliser.

Alors, suivez-bien. Tout



d'abord, effectuez la première course du mode Tournament, sauf l'ultimate. Ensuite, sauvez le jeu et appuyez sur le bouton reset de la play.

Chargez la course précédente et sélectionnez Full Race, puis Time Trial. Choisissez une voiture et effectuez la course en Time Trial. Quittez ensuite ce mode et sélectionnez Continue Race, sans charger la course sauvegardée. Enfin, sélectionnez Next Cup Race et, normalement, vous ne devez avoir aucun concurrent. Simple pour terminer premier du championnat maintenant !



1080° Snowboarding

Entraînement facile

Yass



Vous pouvez ouvrir facilement

toutes les figures du mode Entraînement. Pour cela, choisissez un perso et une planche. Puis, une fois sur la piste, choisissez une figure simple. Effectuez-la et, pendant que vous êtes en l'air, appuyez 2 fois sur C-



Droite. Placez-vous alors sur une figure plus complexe, revenez en jeu et réussissez l'atterrissage.



NHL Breakaway 98

Cheat Menu, nouvelles équipes, etc.

Mario Lemeux



Vous n'arrivez pas à gagner ? Alors, voici un petit Cheat Menu

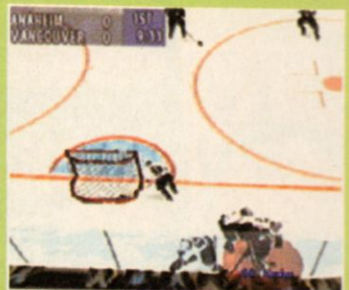
rien que pour vous. Au menu principal, appuyez sur C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, R et R. L'option Cheat Menu apparaîtra tout en bas.

Vous n'avez pas assez d'équipes ? Eh bien, il y en a 3 cachées dans le mode Exhibition. Pendant l'écran de sélection des équipes, appuyez rapidement sur C-Haut, L et C-Gauche. Les équipes seront entre le Controller Pack et Anaheim.



Vous voulez plus de points pendant une saison ? Appuyez sur C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, R et R, cela durant l'écran principal du menu Season. Vous aurez 100 points à chaque fois que vous ferez ce code.

Et puis, si vous voulez choisir vos équipes au hasard, appuyez sur L et R en même temps pendant l'écran de sélection des équipes. Enfin, si vous ne voulez pas que l'équipe adverse ait un goal, faites Pause, pendant une partie. Allez dans l'écran du contrôle de la manette et changez de place le paddle. Sélectionnez l'option Pull Goalie, puis remettez le paddle au bon endroit, dans l'écran du contrôle de la manette. Normalement, l'équipe adverse ne devrait plus avoir de goal.



NASCAR Racing 99

Perso caché

Thierry Labonte



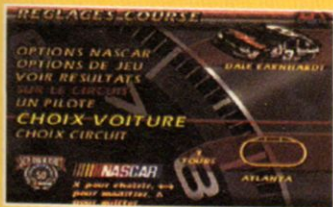
Je suis enchanté de l'apprendre ! Si je sélectionne

Course unique, dans le

menu principal, et si je choisis Richmond comme piste, en me positionnant sur Select Car et, en appuyant sur R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, L1 en moins de 4 secondes, alors, j'entendrai



un son me signalant que je peux jouer en tant que Benny Parsons, célèbre personnalité comme nous le savons tous !



TOCA Touring Car 2

Toutes les voitures, pistes, etc.

Ernesto Carre



Tous ces noms sont à entrer comme nom, en mode Single Player. Vous entendrez Cheat Mode Enable si le code fonctionne.



Toutes les voitures : **MECHANIC**
Toutes les pistes : **BIGLEY**
Mode Micro Machine : **MINICARS**

Faire partir des débris pendant les crashes : **DUBBED**
Gravité faible : **LUNAR**
Course de 40 tours : **LONGLONG**
Mode Turbo : **FASTBOY**
Pistes plus élevées : **ELASTIC**
Rebonds pendant les collisions : **BCASTLE**



Décors brouillés : **TRIPPY**
Voitures invisibles sauf les pneus : **JUSTFEET**

Les noms suivants sont à entrer comme nom de joueurs en mode Challenge.

Nouvelle option : **BANGBANG**
Piste bonus : **TECHLOCK**



Course plus longue : **LONGLONG**
Barrières rembourrées : **PADDED**

Coupe du monde 98

Bruits et sons



Encore une fois, pendant un but,

appuyez sur ▲, ■, ● ou × pour faire des bruits divers. Un classique.



Glover

Jouer en grenouille, ouvrir les mondes...

Danny Predator



Tous ces codes se font pendant une

partie, en mettant le jeu sur Pause. Si le code est réussi, vous retournerez directement dans la partie. Pour voir comme un poisson, appuyez sur C-Gauche, C-Droite, C-Gauche,



C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche et C-Droite.

Pour changer la boule en ennemi, appuyez sur C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche,

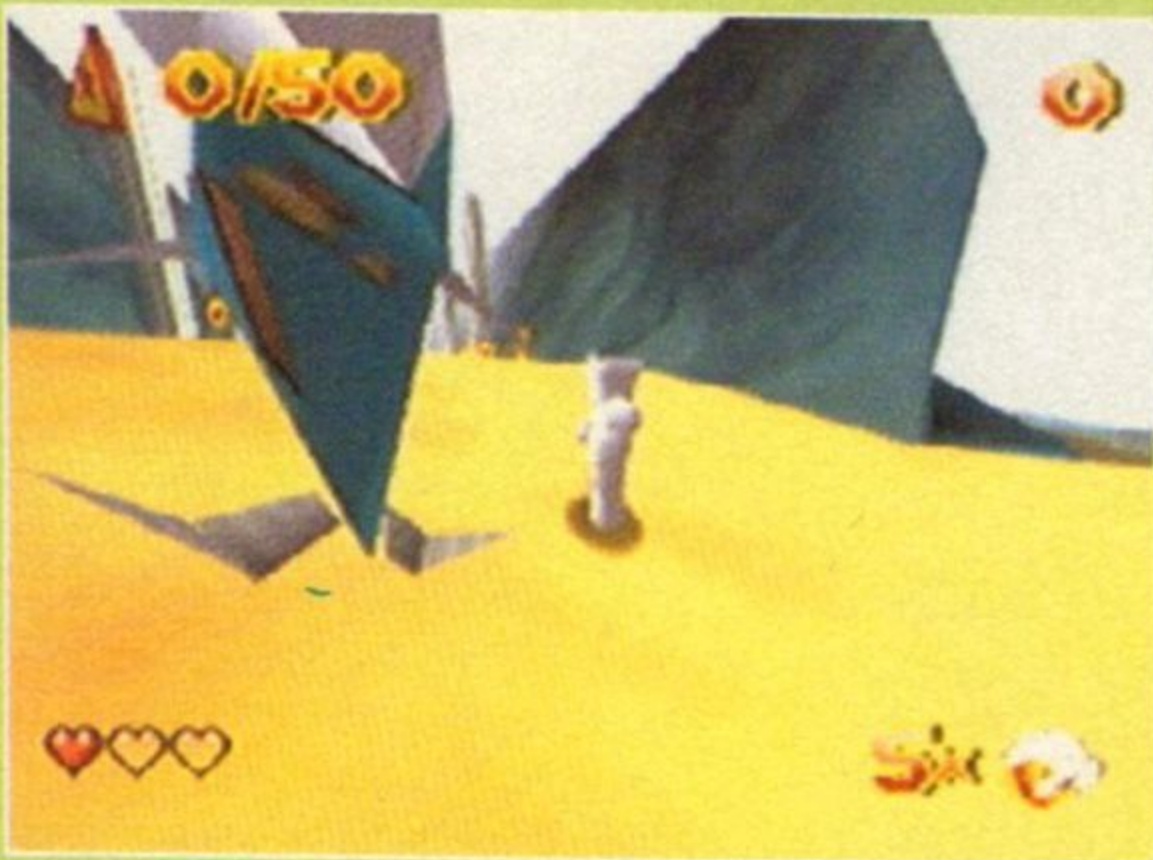


C-Bas et C-Bas.

Pour transformer les cristaux en gus rigolos, appuyez sur C-Bas, C-Droite, C-Bas, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Gauche et C-Haut.

Pour jouer sous forme de grenouille, faites C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Gauche et C-Haut.

Et pour ouvrir tous les mondes du jeu (pas les niveaux, uniquement les mondes), appuyez sur C-Haut, C-Droite, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Bas, C-Haut et C-Droite.



LE PLAN DU MOIS

Qu'on se le dise ! Notre ami, Alexandre Ulmann, n'a pas franchement fait du boulot d'goron avec son plan de Medieval. Pour la peine, son œuvre d'art est récompensée par le jeu Wild 9, gracieusement offert par Interplay. C'est-y pas cool, ça ?



CHAMPS D'ÉPOUVENTAILS

MEDIEVIL

- rune terre
- rune lune
- rune chaos
- fri-fric
- potion
- j'raconte ma vie
- coffret surprise
- Utiliser sur

- ① utiliser la pièce moissonneuse sur l'engin à gauche. Il ouvrira le passage fléché en vert. (après avoir tapé sur le levier qui fera descendre le bouclier cuivre)
- ② courir dans le sens fléché en évitant les trous.
- ③ avancer progressivement tout en restant à proximité de la pierre du milieu.
- ④ avancer en restant collé au mur (observez bien l'ordre de passage des "souffles de sable").
- ⑤ descendre des blocs (et avancer très vite) lorsque vous vous trouvez dans le grand écart des planches épineuses.
- ⑥ courir, et lorsque les barres se lèvent, se placer et maintenir sa position face au mur dans les écarts entre chaque barre.

Amen!

Serpent... précieux allié.

entrée grange

source d'énergie

bouclier argent marchand

feu

onygo!

36.15 Player One

MSX / 36.15 : 2.23 F la minute.

Avec

Knockout Kings 99

gagnez des jeux, des montres, des porte-clés et des tee-shirts !



«Ce jeu est graphiquement irréprochable. Il en va de même avec l'animation. Cette simulation est une perle de réalisme.» Player One



et «PlayStation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Knockout Kings, Electronic Arts, le logo Electronic Arts, EA SPORTS, et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Muhammad Ali apparaît avec l'aimable autorisation de G.O.A.T., Inc. Madison Square Garden® est une marque déposée de Madison Square Garden, L.P. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Aide de jeu Medieval

Comme tout bon jeu d'aventure, Medieval possède quelques secrets bien gardés. Parmi eux se trouvent les Calices, dont voici tous les emplacements.

Les Calices sont très importants, dans Medieval, car ils permettent de gagner de nouvelles armes et objets et d'invoquer des squelettes contre Zarok, le boss de fin de niveau. Il y a un Calice par niveau, qu'il faut non seulement

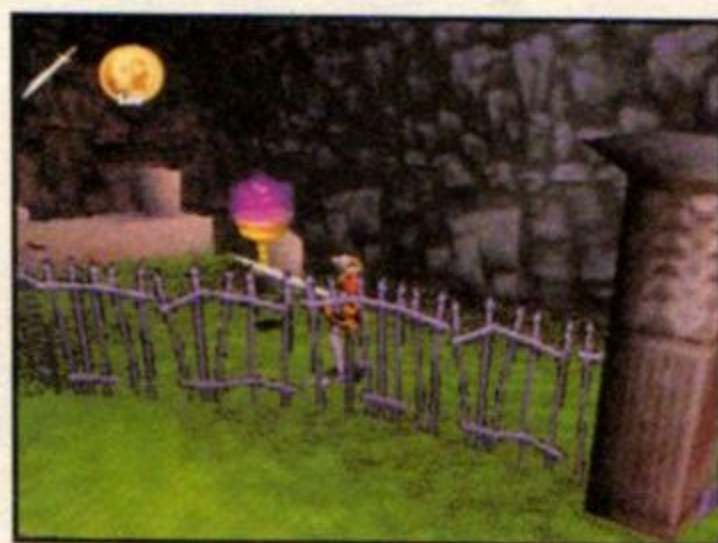
trouver, mais aussi préalablement remplir avec les âmes des ennemis vaincus au combat. Voici, niveau par niveau, tout ce que vous devrez faire pour les collecter.

Aide de jeu réalisé par Wonder et Freke

Niveau 1 Le Cimetière

Objet récupéré : l'Arbalète

Le premier Calice du jeu est très facile à trouver. Il se localise derrière la grille, à droite de la statue de l'ange. Frappez la statue de l'ange afin de la placer face à cette grille. La grille s'ouvrira et vous pourrez récupérer le Calice.



Niveau 2 Colline du cimetière

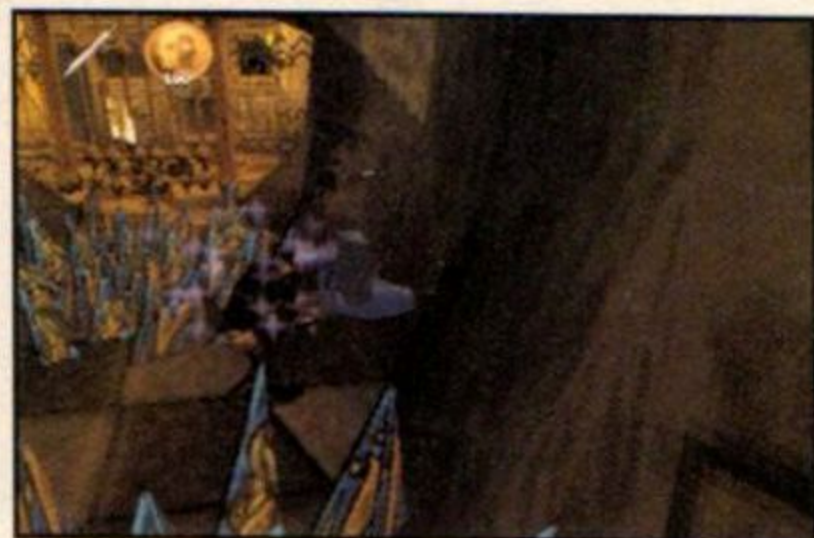
Objet récupéré : un Flacon de vie

Premièrement, laissez-vous glisser du premier étage de la colline, sur la gauche, pour récupérer la massue. Ensuite, utilisez la massue pour détruire la pierre qui bloque l'entrée de la Caverne des sorcières. Enflammez la massue avec le feu dans la bibliothèque, puis allez rapidement dans la salle du Cercle des sorcières (là où il y a plein de geôles). Frappez avec la massue sur le socle. Cela fera ouvrir les grilles des geôles. Tuez les ennemis et récupérez le Calice.

Niveau 3 Mausolée de la colline

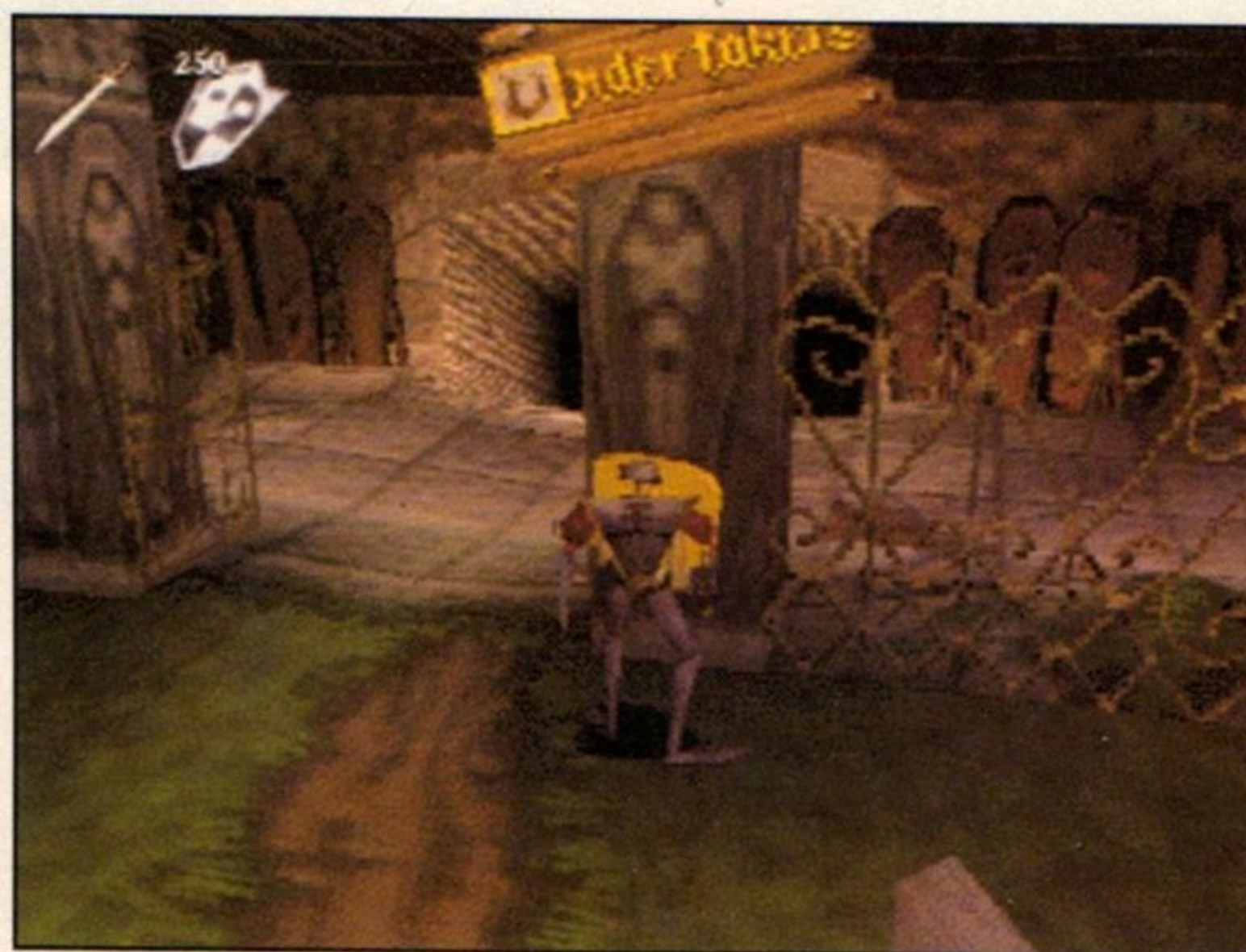
Objet récupéré : le Marteau

Une fois la Rune Lune récupérée, allez la poser sur la griffe adéquate, dans le tunnel de droite de la salle des vitraux. Vous arriverez dans une salle dans laquelle se trouve une partition. Présentez cette partition au fantôme qui joue du piano. Il vous récompensera en ouvrant, dans cette salle, une porte secrète où se trouve le Calice.

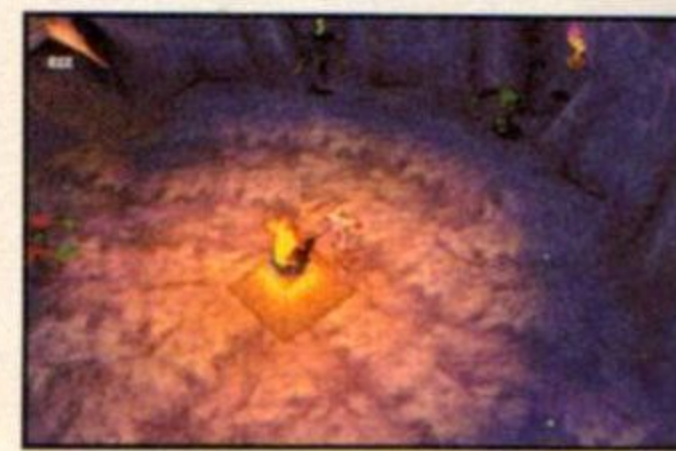


Niveau 4 Retour au cimetière

Objet récupéré : 100 Pièces d'or



Après la porte du Crâne, allez récupérer la Rune Étoile, au sommet de la colline (au-dessus de la fabrique de cercueils Undertakers). Ouvrez la grille de la fabrique avec la Rune Étoile. Vous-y trouverez le Calice.

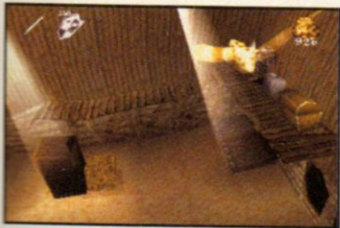


Niveau 5

Champs d'épouvantails

Objet récupéré : la Grande épée

Allez dans la grange, après le deuxième Golem. Poussez la botte de paille contre la caisse de gauche. Vous pourrez alors atteindre la galerie du dessus. Actionnez le levier en frappant dessus, ce qui aura pour effet de faire descendre la moissonneuse-batteuse. Sortez de la grange et continuez le niveau. Passez la série des moulins à grains piégés, mais ne sortez pas du



dernier. Un petit passage renferme une pièce de moissonneuse. Retournez à la grange et utilisez la pièce sur la moissonneuse. Elle sortira de la grange et tracera un sillon dans le champ de maïs mortel. Vous pourrez alors récupérer le Calice.

**Niveau 6**

La Vallée des potirons

Objet récupéré : 100 Pièces d'or

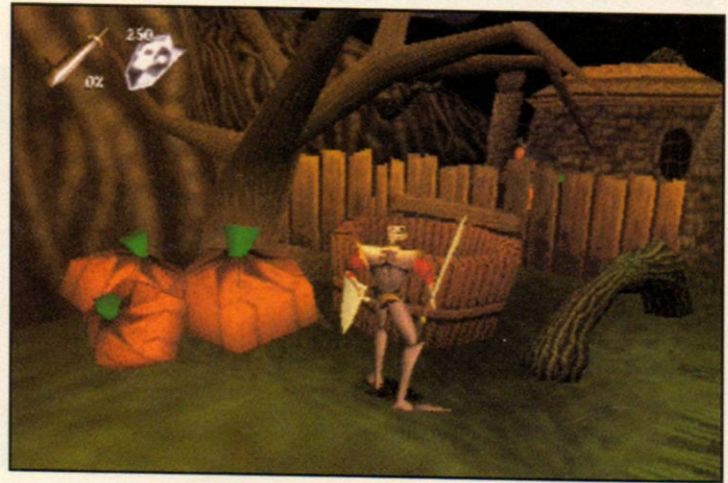
Le Calice de ce niveau est plutôt vicieux à trouver. Il est, en fait, au début du niveau, dans le passage juste après la deuxième grosse branche. Vous trouverez, dans ce passage, un coffre qui contient une massue. Frappez le mur juste derrière ce coffre avec la massue ou le marteau. Le mur se détruira et ouvrira un passage qui mène au Calice. Vous n'aurez plus qu'à éliminer tous les monstres du niveau, puis revenir chercher le Calice.

**Niveau 7**

Le Serpent potiron

Objet récupéré : la Lance

Une fois les cosses détruites et le boss potiron anéanti, revenez au début du niveau et sautez dans le puit. Vous-y trouverez le Calice.

**Niveau 8**

Le Village endormi

Objet récupéré : l'Arc

Après avoir récupéré le moule du crucifix et la statue du maire, vous devez les transformer en crucifix, dans la forge, chez le forgeron. Dans la chapelle, vous devez utiliser le crucifix, pour



ouvrir un passage, et obtenir la clé du coffre. Cela ouvre aussi la grille près du lac. Entrez par la grille, pour vous retrouver dans le parc du manoir. Non loin, vous trouverez le Calice.



Niveau 9

Domaines de l'asile

Objet récupéré : la Hache

Après avoir répondu aux deux premières énigmes, vous aurez accès à une partie du labyrinthe, où se trouve une sculpture végétale qui représente un éléphant. Derrière l'animal, se trouve le Calice. Continuez le niveau jusqu'à ce que le Calice soit plein, puis revenez le chercher.

**Niveau 10**

Cachots de l'asile

Objet récupéré : l'Arc de feu

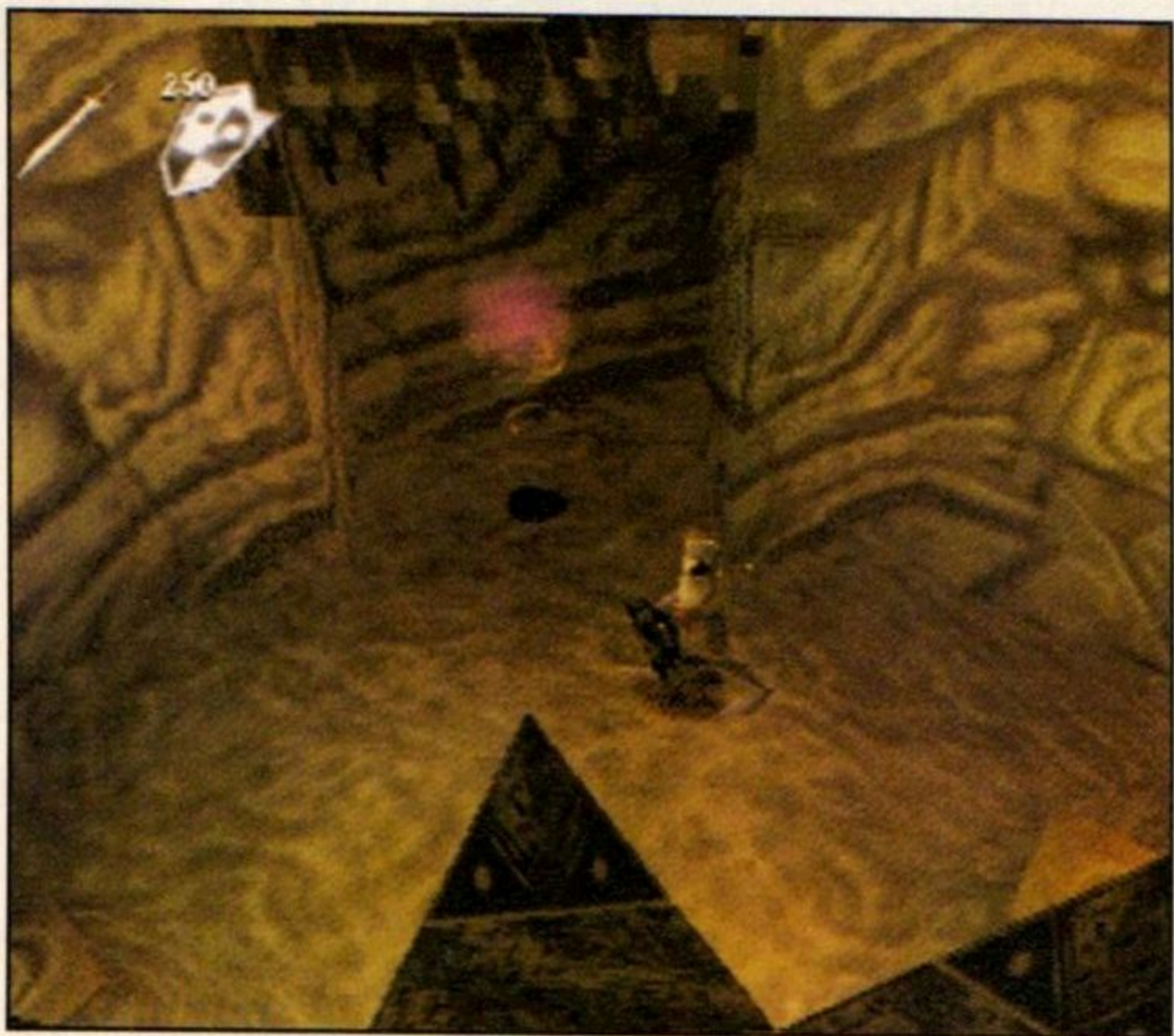
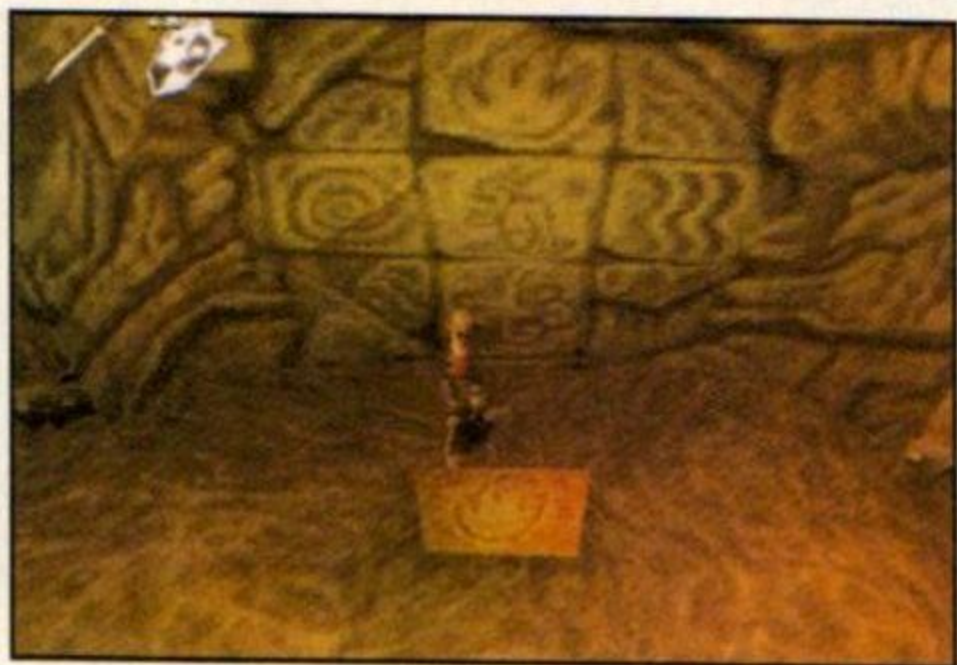
Dans ce niveau bourrin par excellence, détruisez tous les ennemis, puis récupérez le Calice dans la dernière salle.

**Niveau 11**

La Terre enchantée

Objet récupéré : le Bouclier d'or

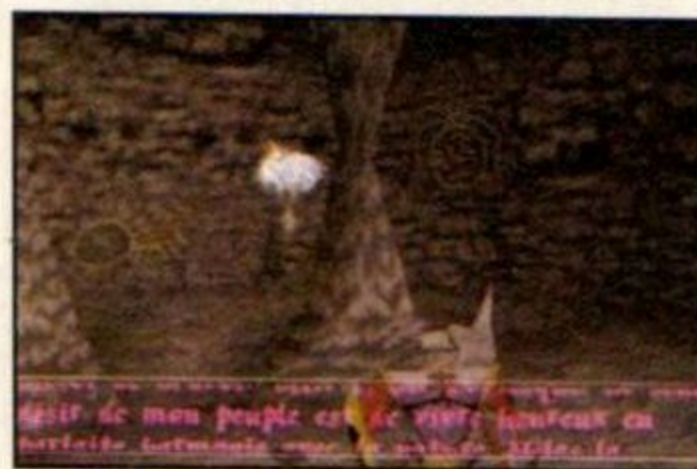
Utilisez l'artefact de l'ombre, trouvé dans le Village endormi, pour ouvrir la porte de l'ombre. Dans la pièce suivante, vous trouverez quatre socles sur le sol. Montez dessus, dans l'ordre suivant : feu, spirale, eau, serre. Cela aura pour effet de libérer les démons et, accessoirement, d'ouvrir toutes les grilles de la pièce. Derrière l'une d'elles se trouve le Calice. Vous n'avez plus qu'à le remplir avant de revenir le chercher.

**Niveau 12**

Caverne des fourmis

Objet récupéré : 150 Pièces d'or

Ce niveau est un niveau caché dans la Terre enchantée. Au début de la Terre enchantée, allez dans un recoin, sur la gauche, où il y a un chaudron de sorcières. Utilisez le talisman-sorcier pour faire apparaître la sorcière de la forêt. Celle-ci réduira fortisque à la taille d'un insecte, pour entrer dans le repaire des fourmis. Une fois à l'intérieur,



libérez les six fées et vous serez récompensé par le passage vers le hall des Héros.



Niveau 13

Zones des anciens défunts

Objet récupéré : l'Épée magique

Pour ce niveau, c'est simple : tuez tous les squelettes à l'épée. Poussez les Bibendum de métal dans l'eau, et tirez à l'arc sur les squelettes volants. Le Calice est, quant à lui, dans la partie nord-est du niveau.



Niveau 14

Le Lac

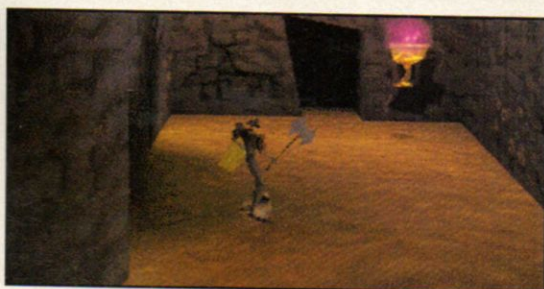
Objet récupéré :

l'Arc magique

Les seuls ennemis qui font monter le pourcentage du Calice sont les monstres, qui apparaissent quand vous passez devant un œil ouvert.



Utilisez la hache au lancer pour les détruire. Après avoir gelé le lac, sautez dans le maëlstrom. Vous-y trouverez rapidement le Calice.



Niveau 15

Les Cavemes en cristal

Objet récupéré : la Foudre

Le Calice est visible dès le début du niveau. Tuez les adversaires volants avec l'arc. La subtilité du niveau réside dans le fait que certains petits monstres sont emprisonnés dans les cristaux. Une fois le Calice rempli, retournez le chercher au début du niveau.



Niveau 16

Le Canyon de potence

Objet récupéré : un Flacon de vie

Le Calice se trouve derrière le portail de feu, non loin dans le niveau. Pour franchir ce portail, il faut avoir les deux pierres de dragon, qui se trouve l'une dans le stage du Serpent potiron (discutez avec la sorcière de la marmite), l'autre près du prisonnier, dans la dernière salle du niveau Cachots de l'asile.

Ces pierres permettent d'obtenir l'armure de dragon, dans le niveau les Cavemes en cristal (présentez les deux pierres de dragon devant l'emblème de dragon, derrière la cascade). Ainsi, vous récupérez l'armure du dragon, qui vous rend invulnérable au feu. Traversez le portail de feu et vous trouverez quatre switches sur le sol. Actionnez-les pour ouvrir les grilles proches de celles du calice. La grille du Calice s'ouvrira également. Vous n'avez plus qu'à le récupérer.



Niveau 17

Les Ruines hantées

Objet récupéré :
deux fioles d'énergie

Encore une fois, le Calice est au début du niveau, dans l'allée à gauche des prisonniers. Il faut monter les escaliers et aller dans la tourelle de gauche. Bien sûr, il faut continuer le niveau et récupérer les âmes avant de prendre le Calice.

**Niveau 18**

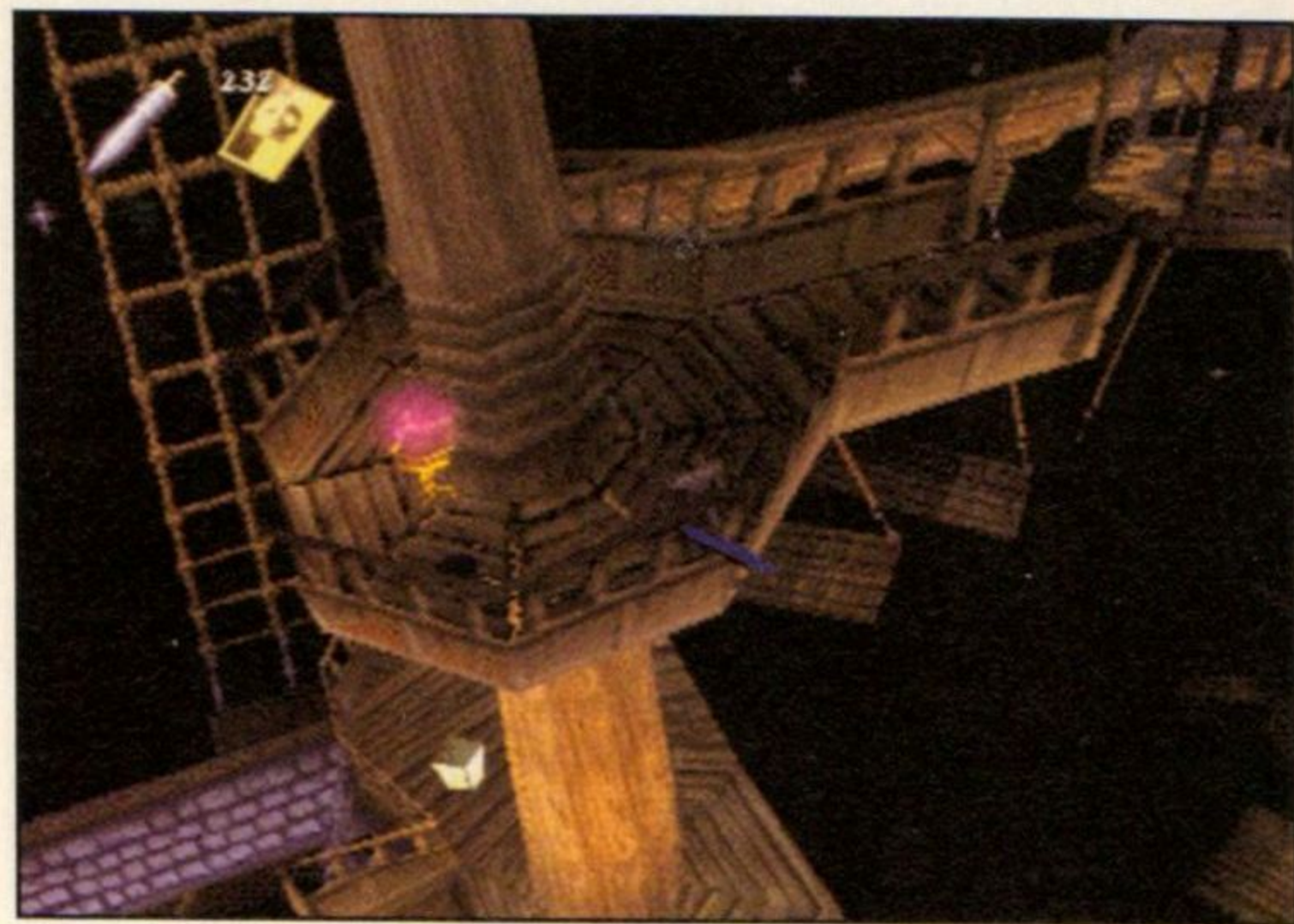
Le Vaisseau fantôme

Objet récupéré :
200 Pièces d'or

Tout d'abord, ne visez que les squelettes en veste bleue. Ce sont les seuls qui permettent de remplir le Calice. De plus, leur mort entraîne



aussi celle des squelettes normaux. Pour le Calice, il faut prendre l'élévateur avant le grand tourniquet. Il se trouve dans les mâts, sur la gauche.

**Niveau 19**

Hall d'entrée

Objet récupéré :
Flacon de vie

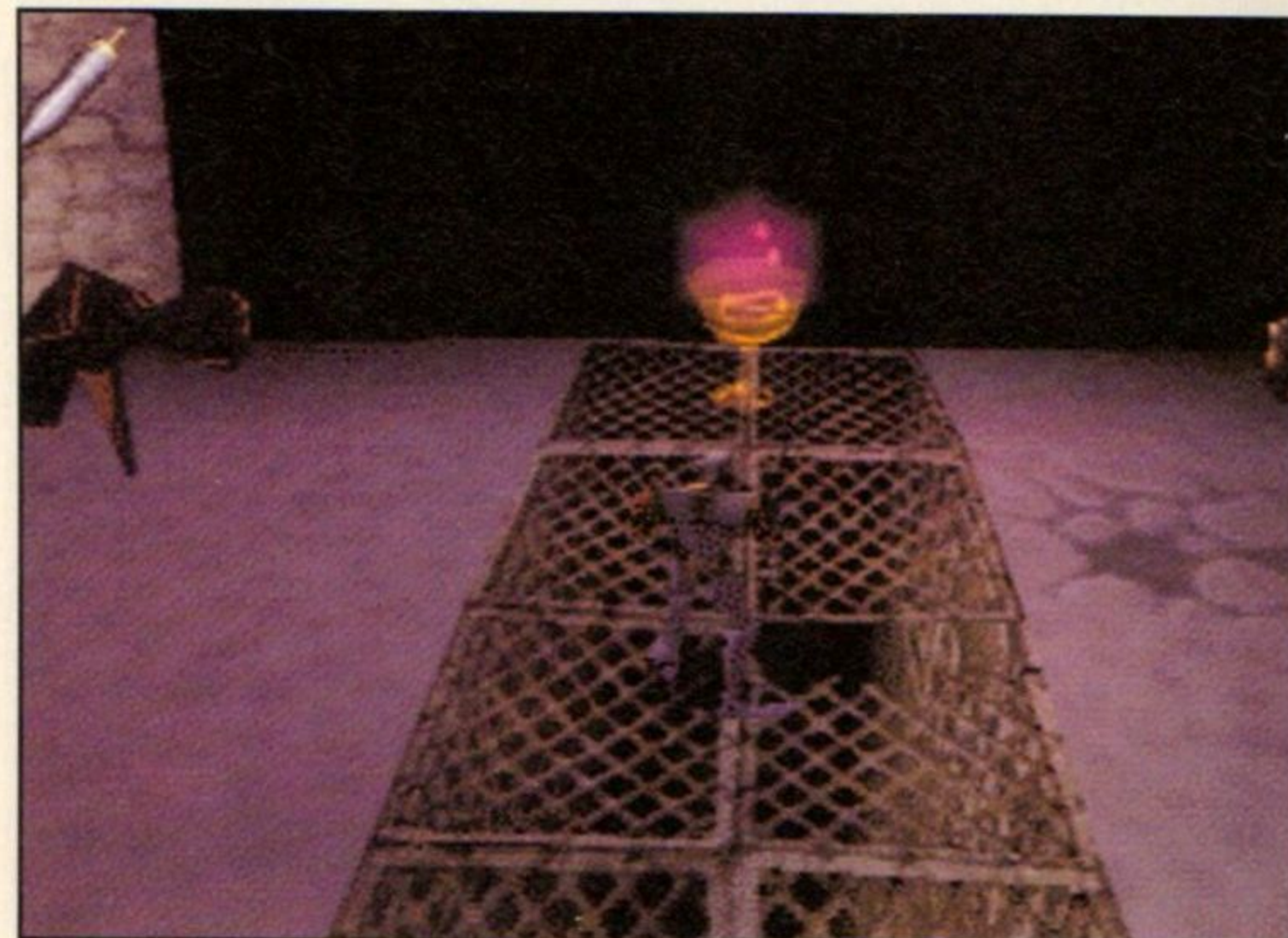
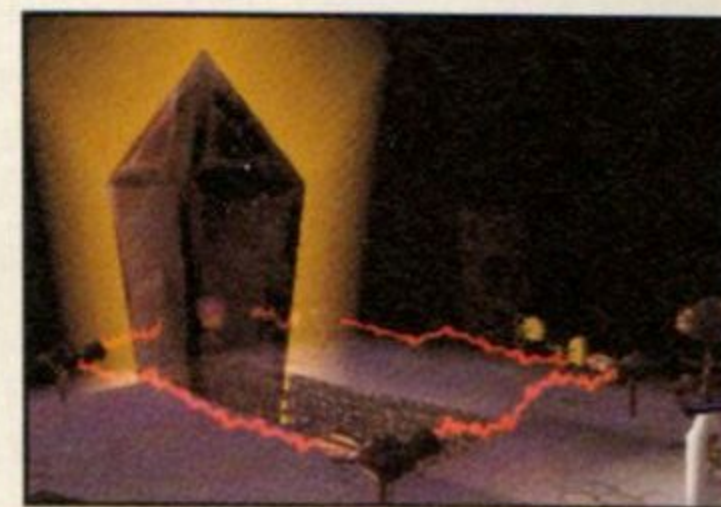
Ce niveau est très simple. Tuez tous les monstres, puis prenez le couloir de droite, après la salle des Sphères. Le Calice se trouve dans une salle, en bas de l'escalier en spirale.

**Niveau 20**

Le Chronographe

Objet récupéré : trois fioles d'énergie

Le Calice est emprisonné dans un cristal. Quatre canons laser barrent le passage. Il faut d'abord arrêter les lasers, en frappant sur la statuette, puis immédiatement sur un des canons. Ensuite, positionnez les canons afin que les lasers forment une boucle et détruisent le cristal. Vous n'aurez plus qu'à récupérer le Calice.



LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35

Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10

Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 1
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 3
Donkey Kong Land 2	n° 3
Double Dragon	n° 5
DragonHeart	n° 3
Duck Tales	n° 1
Gargoyle's Quest	n° 4 à 6
Gremlins II	n° 1
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 3
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 3
Super Mario Land	n° 1
Super Mario Land 2	n° 22 à 24
Tetris	n° 1
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 1
Toshinden	n° 3
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
ULTRA PLAYER/NINTENDO PLAYER - service anciens numéros - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél 05 61 43 49 69.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : **7 F par exemplaire**

Numéros	Prix unitaire	N° commandés	Total + frais d'envoi (7 F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 05 61 43 49 69. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5 à 9, 22 et 38 sont épuisés

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :

Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

TOP

Savez-vous comment fonctionne le Top Player ? Vous envoyez vos 20 jeux préférés sur la (ou les) console de votre choix. Le premier jeu récolte 20 points, le second 19, et ainsi de suite, jusqu'au vingtième, qui n'a droit qu'à un tout petit point. Une fois toutes vos lettres dépouillées, j'additionne le tout pour obtenir les deux classements que vous avez sous les yeux. Tout ceci pour vous dire que, depuis Zelda sur Super Nintendo (à l'époque, ce Top était dans Nintendo Player...), je n'ai jamais vu une telle unanimité : c'est simple, le jeu n'a récolté que des 20 ! Preuve de sa qualité... et du bon goût des lecteurs de Player... Allez, je vous laisse, rendez-vous au pays d'Hyrule...

Matt, le Ouf



ZELDA : OCARINA OF TIME (-) (1) (1) 2 000 pts

On l'aura attendu... Et finalement, ça en valait la peine. Zelda 64 risque de squatter la première place du Top Player pendant de longs mois. Après ça, la barre sera très haute, et je ne vois pas qui pourra le détrôner...



- ↓ **2 F-ZERO X** (1) (1) (3) | 571 pts
- ↑ **3 SUPER MARIO 64** (7) (1) (16) | 524 pts
- ← → **4 GOLDENEYE 007** (4) (1) (13) | 517 pts
- ↑ **5 I 080° SNOWBOARDING** (6) (5) (3) | 499 pts
- ↓ **6 DIDDY KONG RACING** (9) (3) (12) | 422 pts

Meilleure entrée

- ← **7 TUROK 2** (-) (7) (1) | 408 pts

Très réussi, ce second volet de l'adaptation en jeu de la BD Turok. C'est beau, riche, gore, plus jouable que le premier, mais aussi très difficile... Accrochez-vous, vous allez en baver...



- ↑ **8 MARIO KART 64** (11) (2) (17) | 387 pts
- ↓ **9 FI-WORLD GRAND PRIX** (5) (5) (3) | 294 pts
- ↓ **10 BANJO-KAZOOIE** (3) (1) (6) | 213 pts
- ↓ **11 ISS 98** (2) (2) (4) | 179 pts
- ↓ **12 WAVE RACE** (9) (2) (17) | 110 pts
- ↓ **13 MISSION IMPOSSIBLE** (8) (6) (4) | 946 pts
- ↓ **14 YOSHI'S STORY** ((10) (7) (9) | 869 pts
- ← **15 I 5 V-RALLY 99** (-) (15) (1) | 832 pts
- ↓ **16 LYLAT WARS** (15) (3) (14) | 714 pts
- ↓ **17 DUKE NUKEM** (16) (6) (13) | 635 pts
- ↓ **18 FIFA 98** (17) (9) (12) | 634 pts
- ← **19 WIPEOUT 2097** (-) (19) (1) | 399 pts
- ↓ **20 TUROK DINOSAUR HUNTER** (13) (3) (16) | 218 pts

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top



- ↑ Progresse par rapport au Top précédent
- ← → Reste à la même place par rapport au Top précédent
- ↓ Chute par rapport au Top précédent
- ← Nouvelle entrée
- ← ← Retour dans le Top

Profitant d'une baisse de prix de fin d'année, Gran Turismo revient se placer sur le haut du podium. Un jeu événement qui s'est vendu à plus de 500 000 exemplaires en France. Du jamais vu !



1 GRAN TURISMO
(8) (1) (8) 2 155 pts

- 2 MEDIEVIL** (3) (2) (3) 2 123 pts
- 3 COLIN MCRAE RALLY** (2) (2) (5) 2 037 pts
- 4 FINAL FANTASY VII** (7) (1) (14) 1 988 pts
- 5 TEKKEN 3** (1) (1) (5) 1 931 pts

Meilleure entrée

6 TOMB RAIDER III
(-) (6) (1) 1 812 pts

Même si Lara Croft ne fait pas la même unanimité sur Play que Zelda peut le faire sur 64, la série est loin de s'essouffler, s'appuyant notamment sur un incroyable succès auprès du grand public...



- 7 RESIDENT EVIL 2** (5) (1) (8) 1 768 pts
- 8 ALUNDRA** (-) (8) (4) 1 740 pts
- 9 L'EXODE D'ABE** (6) (6) (2) 1 397 pts
- 10 COOL BOARDERS 3** (-) (10) (1) 1 364 pts
- 11 TENCHU** (10) (10) (2) 1 259 pts
- 12 CRASH BANDICOOT 3** (-) (12) (1) 1 211 pts
- 13 DUKE NUKEM : TIME TO KILL** (9) (9) (2) 1 196 pts
- 14 FIFA 99** (16) (14) (2) 915 pts
- 15 APOCALYPSE** (15) (15) (2) 910 pts
- 16 SPYRO** (18) (16) (2) 908 pts
- 17 BUST A GROOVE** (13) (13) (3) 897 pts
- 18 MOTO RACER 2** (4) (4) (4) 641 pts
- 19 ROAD RASH 3D** (11) (9) (5) 462 pts
- 20 TEST DRIVE 5** (20) (20) (2) 385 pts

Top Japon

Semaine du 1^{er} au 7 janvier (source Famitsu)

- 1 Ridge Racer Type 4 (PS)**
- 2 Zelda : Ocarina of Time (N64)**
- 3 Sound Novel Evolution 2 (PS)**
- 4 Dragon Quest Monsters (GB)**
- 5 Tama Mayu Monogatari (PS)**
- 6 Banjo-Kazooie (N64)**
- 7 ISS 98' 99' (PS)**
- 8 Poporogue (PS)**
- 9 Pocket Monster Pikachu (GB)**
- 10 Virtua Fighter 3TB (DC)**

Top États-Unis

Semaine du 1^{er} au 7 janvier (source Famitsu)

- 1 WCW/NWO Revenge (N64)**
- 2 Metal Gear Solid (PS)**
- 3 Crash Bandicoot Warped (PS)**
- 4 NBA Live 99 (PS)**
- 5 GoldenEye (N64)**
- 6 Nascar 99 (PS)**
- 7 Pokemon Blue (GB)**
- 8 Pokemon Red (GB)**
- 9 WWF Warzone (PS)**
- 10 Cool Boarders 3 (PS)**

Top Angleterre

Semaine du 1^{er} au 7 janvier (source CTW)

- 1 FIFA 99 (PS)**
- 2 Tomb Raider III (PS)**
- 3 Crash Bandicoot 3 (PS)**
- 4 TOCA Touring Car Platinum (PS)**
- 5 Grand Theft Auto Platinum (PS)**
- 6 Turok 2 (N64/GBC)**
- 7 V Rally Platinum (PS/N64/GBC)**
- 8 Crash Bandicoot Platinum (PS)**
- 9 Colin McRae Rally (PS)**
- 10 Brian Lara Cricket (PS)**

ZOOA
événement

« ASTÉRI

CONTRE CÉSAR »

Date fatidique dans l'histoire de la Gaule : c'est le 3 février que sort l'adaptation ciné, en live, avec des acteurs en chair et en os des mythiques persos de Goscinny et d'Uderzo, le film le plus cher de toute l'histoire du cinéma français ! Une superproduction à la gloire de la Gaule chevelue, réalisée par Claude Zidi, l'homme de « Banzai », de « la Totale ! » et d'un kilomètre de comédies gauloises. Après une nuit d'invocations à Toutatis, Bélénos et les autres, « Player » vous en dit plus...



IX ET OBÉLIX



Pas des masses, en fait, puisque le film est entouré d'un « tabou » quasiment paranoïaque. Pas de séances de presse avant fin janvier (les seules critiques seront donc dans les flashes radio, dans les rares émissions de télé qui donnent une opinion sur les films et dans les quotidiens), un black-out redoutable autour des photos (aucune diffusion tolérée avant le 25 janvier, dixit l'attaché de presse du film)... Bref, grosso modo la même stratégie que celle adoptée pour *les Visiteurs 2*. À cet égard, le résumé du film, extrait du pré-dossier de presse, est exemplaire. Nous le reproduisons texto :

« A quoi bon révéler les multiples épisodes du scénario... Ne suffit-il pas de savoir qu'on y retrouve, dans leur emploi traditionnel, et, disons-le, historique, Astérix, Obélix, les braves Gaulois, les méchants Romains et toute la galerie des personnages (y compris Idéfix) imaginés par René Goscinny et Albert Uderzo ? Le film n'est jamais qu'un nouveau chapitre de leur longue histoire. »

Quoique...

« On y verra Astérix se lancer dans un combat homérique contre Obélix... On y verra Obélix livrer Astérix aux Romains, Astérix rendre le pouvoir à

un César déchu, Abraracourcis s'emparer du chariot du Trésor public romain, mais se le faire voler à son tour, la potion magique se faire supplanter par la super-potion magique de Malthuslix, et ainsi de suite... ».

Alors, un « Astérix » à l'envers ?

« Pas du tout. Tout le monde est vraiment dans son rôle. Mais... c'est beaucoup trop compliqué à raconter. Il n'y a qu'un film pour y parvenir... ».

Incrovable, non ? « Il n'y a qu'un film pour y parvenir... ! » À part ça, rappelons que c'est Christian Clavier qui joue Astérix et Gérard Depardieu qui enfle les braies du gros Obélix. En plus de ces deux mastodontes du box-office français, le film rassemble une cohorte de célébrités comme Sim, Arielle Dombasle, Laetitia Casta, etc. Terminons en précisant qu'il paraît vraisemblable que les auteurs du film espèrent détrôner le premier *Visiteurs*, voire *Titanic*, et que le succès du film en Allemagne semble garanti, Astérix étant hyperpopulaire chez les Germains. Sinon, rendez-vous le 3 février, au cinoche, histoire de voir si on va revivre Gergovie ou... Alésia.



Core ? « le Fantôme de l'opéra »

Énième adaptation d'un classique de la littérature d'épouvante écrit par Gaston Leroux, à la fin du XIX^e siècle, ce nouveau Fantôme a la particularité d'avoir été dirigé par Dario Argento, un maître du fantastique italien, qui eut son heure de gloire, vers 1975/1983, grâce à des joyeusetés comme *les Frissons de l'angoisse*, *Suspiria*, *Inferno* ou *Ténèbres*. Depuis, Argento a continué de tourner, mais il faut bien admettre que, quelle que soit la beauté formelle de ses films suivants (*Opéra*, *Trauma*, *le Syndrome de Stendhal*), ils souffrent de scénarios étonnants d'incohérence et de complaisance. Cette fois, Argento, qui réfléchit sur le film depuis plus de vingt ans, s'est adjoint les services de Gérard Brach, un Français qui a collaboré avec Roman Polanski. Le film se distingue des innombrables précédentes versions (comme celle, mythique, tournée en 1925 avec le génial Lon Chaney, ou le baroque *Phantom of the Paradise*, de Brian De Palma, l'homme de *Mission : Impossible*) par le fait que le Fantôme n'est pas défiguré. De plus, élevé au milieu des rats, il dispose de pouvoirs surhumains, qui en font une sorte de superméchant néo-comics.

Pour cause de projection de presse tardive, on n'a pas pu voir le film. Aussi sommes-nous obligés de nous fonder sur la bande-annonce de huit minutes, diffusée au cours du dernier festival de Cannes. Disposant d'un budget apparemment confortable, Argento semble avoir réussi à recréer de façon satisfaisante le Paris de 1880 et, prévisible,



à se focaliser sur l'amour destructeur entre le Fantôme et une jeune chanteuse d'opéra. Le film paraît aussi comporter pas mal de scènes gerbantes, genre un type coupé en deux, ou cette façon si particulière qu'a le Fantôme de rouler une pelle (il termine en arrachant la langue de sa partenaire). À part ça, stand-by jusqu'à la sortie du film. Le Fantôme est interprété par Julian Sands, déjà vu dans *Arachnophobie* et *Warlock* ; sa petite amie par Asia Argento, fille du réal', que l'on verra en mars dans le nouveau Ferrara, *New Rose Hotel*, une adaptation d'une nouvelle de William Gibson, le père du cyberpunk.

Sortie le 3 février

Suburbia : « Pleasantville »

Écrit et réalisé par Gary Ross, précédemment scénariste de *Big* et de *Président d'un jour*, *Pleasantville* est une sorte de nouvelle version d'*Alice au pays des merveilles* dans laquelle deux adolescents contemporains se retrouvent dans une série télé



des années 1950 ! Là, nos deux héros – un frère et une sœur – découvrent les joies de l'american way of life des fifties : tout est propre, policé, simple, heureux, consumériste, sain... Le bonheur sur terre ! Les parents servent des petits déjeuners colossaux, avec des tonnes de céréales, tout le monde a les dents propres, les joueurs de basket marquent tous de fabuleux paniers, le monde est BEAU ! Mais l'intrusion de ces deux émissaires du futur réel va perturber ce monde idyllique en noir et blanc. Peu à peu, la population de Pleasantville découvre des nou-

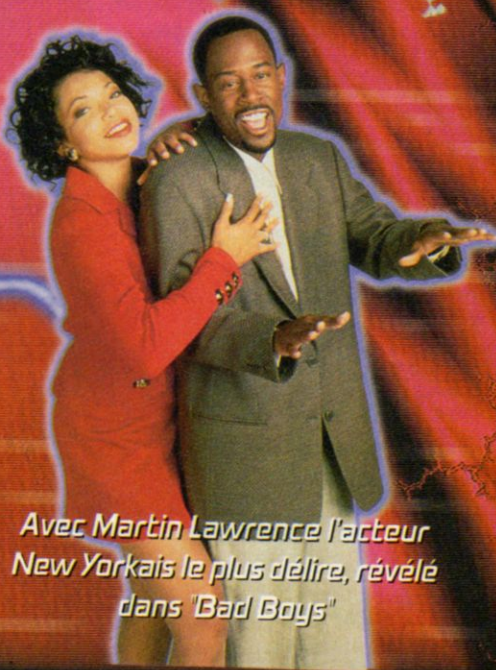
veautés appelées sexe, échec, violence... En un mot, les sentiments humains. Chacune de ces manifestations donne lieu à l'apparition de touches de couleur (là une langue, ici une fleur, des yeux, etc.). Le chaos guette... Comme on se connaît bien, on ne mâchera pas nos mots : *Pleasantville* est un petit phénomène. Rappelez-vous ces films hors du commun qu'étaient *Un jour sans fin* ou *Truman Show*. *Pleasantville* est du même tonneau. Une excellente raison de laisser de côté sa console et de foncer au cinéma !

Sortie le 17 février



Sur MCM,
avec les séries Martin et Moesha, passez
d'un "disc-jobar" à une famille d'allumés

Martin & Moesha



*Avec Martin Lawrence l'acteur
New Yorkais le plus délire, révélé
dans "Bad Boys"*



*Retrouvez Brandy,
la chanteuse Groove
n°1 aux Etats Unis*

Les sitcoms les plus délires

*Martin : tous les jours en VF à 12h30 et 19h00,
et en VO sous titrée à 23h00*

Moesha : les samedis et dimanches à 19h00 et 21h00

FORMATIONS ET ABONNEMENT SUR LE 36 15 MCM (2,23 F LA MINUTE)

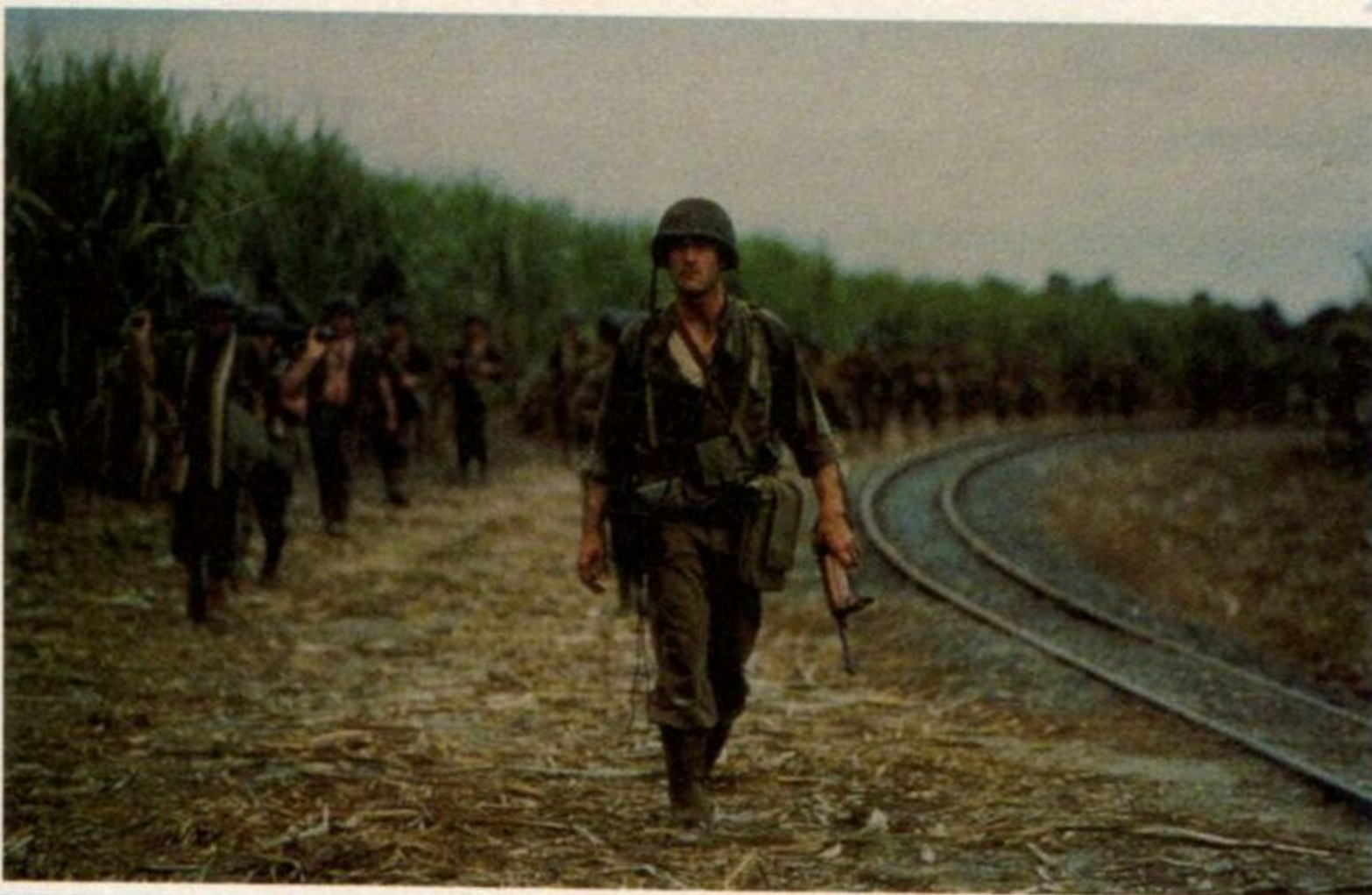
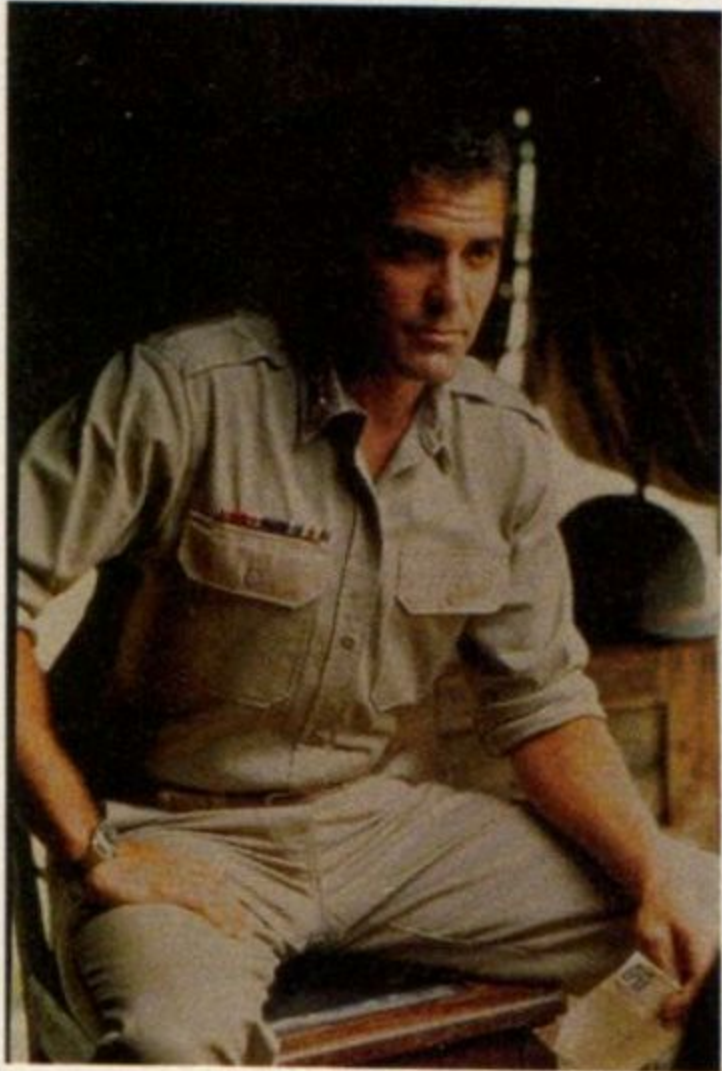
DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE



**ON CONNAIT
LA MUSIQUE**

Le soldat Ryan dans le Pacifique: « The Thin Red Line »

Serait-ce une nouvelle mode à Hollywood ? Après *Il faut sauver le soldat Ryan*, voici un nouveau film abordant la WWII (prononcez « double-iou-double-iou-äie-äie »), soit la Seconde Guerre mondiale, à savoir l'assaut des marines sur l'île de Guadalcanal, un des épisodes les plus sanglants de la guerre mené contre l'armée japonaise par les GI's. Le film repose sur un peloton de stars mastoc (Sean Penn, Woody Hamelson, John Travolta, George Clooney, etc.). Comme prévu, il propose une sorte d'étude de cas de personnages divers et variés, dont le comportement



est bouleversé par l'enfer de la guerre. Pas vu pour cause de bouclage avancé, mais apparemment très, très impressionnant.

Sortie le 24 février

Evil Thriller « A Simple Man »

Orgasmatron ? Le réalisateur fou de la série *Evil Dead*, de *Dark Man* et du western *Mort ou vif*, j'ai nommé Sam Raimi (par ailleurs producteur heureux des séries télé, ha, ha, ha, *Hercule* et *Xena*), est enfin de retour dans un thriller qui récolte les suffrages de la difficile presse US : *A Simple Man*. Le point de départ peut rappeler un film des frères Coen, genre *Fargo*

(ça tombe bien, Raimi et les Coen frangins ont commencé ensemble et bossé x fois sur différents projets)... Un beau soir de nouvel an, trois péquenots du Midwest découvrent, dans la carcasse d'un avion crashé, un sac contenant la somme fabuleuse de quatre millions de dollars cash ! Évidemment, la vie de ces braves boueux change du jour au lendemain. Il s'ensuit une succession d'événements, de péripéties et de rebondissements (si, si) que nous vous dévoilerons (avec notre avis en plus, ouais !) dans notre prochain numéro, car le film ne sort qu'en mars ! Mais,

d'ores et déjà, sachez qu'un des metteurs en scène les plus excellentissimes, un mec 100 % dans l'esprit *Player* est de retour !

Sortie le 27 mars



STAR WARS : PLUS D'INFOS !

C'est désormais officiel : le nouveau film de la saga sortira en France le... 13 octobre 1999 ! Là où cela devient mégaboulesque, c'est que le film-bulldozer débarquera chez nous plus de cinq mois après sa sortie américaine, le 21 mai. Pire, nous vivons dans un des derniers pays AU MONDE (après la Moldavie inférieure et le Baloutchistan) en terme de date de sortie ! On imagine déjà les charters de fans, épuisés par l'attente, s'envolant pour les US, la Finlande ou l'Angleterre, histoire de découvrir le film le plus tôt possible. À part ça, la bande-annonce (lourdement bastonnée par toutes les télés du globe) ne devrait PAS être diffusée dans notre beau pays, question de stratégie... Sinon, rien de bien excitant sur le site officiel (www.starwars.com), où ont simplement été rajoutées quelques images de cascadeurs s'entraînant pour les scènes de combat Jedi au sabre laser. On suit l'affaire, comme d'hab', et on vous en reparle le mois prochain.



ERRATA

Le mois dernier, d'ignobles gremlins sont venus altérer la superbe prose des Zoom, en commettant quelques fautes d'orthographe dans les noms suivants. Faute avouée étant à demi pardonnée, il fallait lire :

À la place de...

Bob Seghers (äie !)

Nathalie Imbruglia (ouarf !)

... il fallait BIEN SÛR lire

Bob SEGER

NATALIE Imbruglia

Mel Gibson: «Payback»

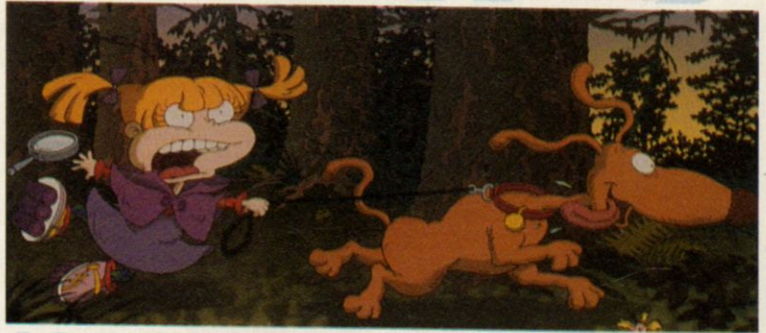
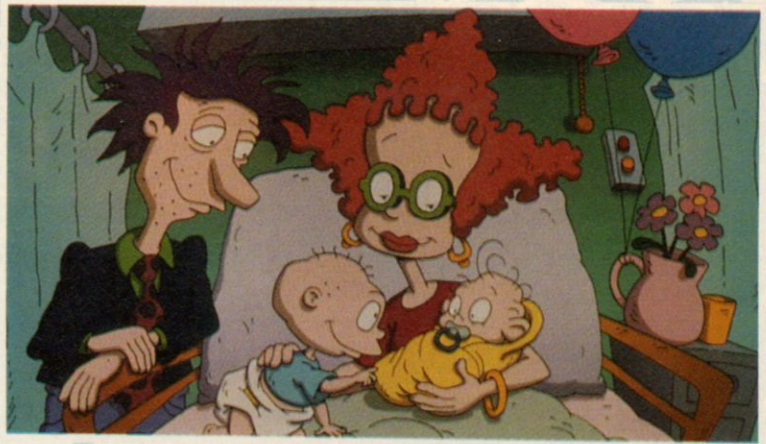
Dès maintenant, on vous parle du prochain film de Mel-l'homme-qui-rend-foibles-plein-de-femmes. Avec ce film, intitulé *Pay-back* (ça veut dire quelque chose comme « revanche », dans le contexte du film), la machine cinématographique raconte comment l'association de deux gangsters, Porter (Mel) et Resnick (Gregg Henry), tourne au vinaigre... En effet, après avoir réussi un casse, Resnick s'enfuit avec la femme de Porter (limite) et la thune (insupportable). Et en plus, il essaie de le tuer. Il échoue, car Mel est un héros. Dès lors, Porter fera tout pour se venger (et récupérer le magot), quitte à bousiller tout le monde sur son passage... Et c'est pas les nouveaux patrons de Resnick, un gang appelé l'Outfit, qui vont l'arrêter...



Payback est le premier film de Brian Helgeland, le scénariste de *Complots* de Richard Donner (film où Mel minaudait avec Julia Roberts). À suivre, dans notre prochaine édition !
Sortie : le 31 mars 1999

Lobotomie? «les Razmoket»: le film

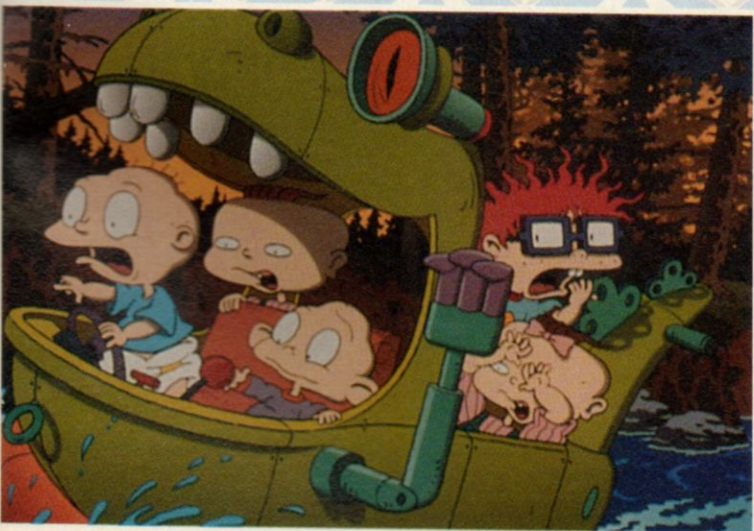
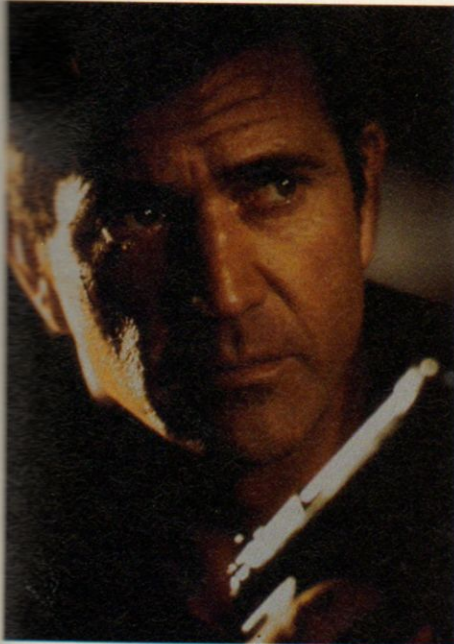
Après avoir surpris tout le monde en triomphant aux USA, le film, tiré de la série télé animée que passe France 3,



arrive chez nous. Tout commence quand un bébé naît dans la famille des Pickles. Leur existence en est bouleversée, bien évidemment. Les parents, que personne n'a forcés, après tout, s'adaptent plus ou moins bien. Ce n'est pas le cas de Tommy, l'aîné de la famille, qui ne voit pas d'un bon œil l'arrivée de cet intrus de Dylan. Excédé, il décide de mobiliser ses potes pour ramener le chiard d'où il vient : « l'hospital » (hosto en langage de jeune nain). Se déplaçant grâce à un Reptar Wagon (un landau monstrueux inventé par le père de Tommy), la bande des Razmoket se perd en route et se retrouve dans une forêt, genre peur totale, avec des

bruits louches, des ombres qui foutent les jetons et plein de gens pas cools comme un loup fourbe, une tribu de singes voraces (ils feraient passer les Bandarlogs du *Livre de la jungle* pour des retraités) et un génie... Tout cela fait

que nos héros vont vivre une véritable initiation, qui devrait un peu plus ouvrir leurs yeux de moutards. Encore faut-il qu'ils réussissent à survivre... On revient dessus dans notre prochain numéro !
Sortie nationale le 31 mars 1999



METTEZ UN TURBO DANS VOTRE PlayStation
JOUEZ AVEC LES JEUX DU MONDE ENTIER

KIT facile à poser vous même.
Livré avec photo et notice d'emploi
59 F port compris
9 euros
La modification annule la garantie de votre console.

PACK MODIF HI-FI
KIT + Cable RGB HI-FI
(avec notice pour chaque HI-FI et notice clés pour joystick)
129 F port compris
19,67 euros

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE UNIQUEMENT

Reparation de vos consoles
Devis gratuit

CONTACTEZ NOUS !!

Jeux Dreamcast disponible :
Sonic Adventure, Sega Rally 2,
Geist Force, Monaco Grand Prix 2,
Blue Stringer, Incoming...

Modification par nos techniciens en 10 min.
Tarifs contactez nous

Regarder des films sur votre Playstation et tricher dans vos jeux
Carte VCD + Action Replay
Fonctionne sur toutes séries de Playstation même sans modification
499 F port compris
76 euros
No lit pas les DVD !

Pour vos modifications par nos techniciens :

FANTASY GAME 52 Rue de l'Université 69007 LYON Tél. : 04 72 71 34 44	TAI YOU VIDEO 44 Avenue d'Ivry 75013 PARIS Tél. : 01 45 86 04 09	HOBBY ONE 173 Rue Vaugirard 75015 PARIS Tél. : 01 53 58 45 55	FANTASY GAME 35 Cours Jean Jaurès 38100 GRENOBLE Tél. : 04 76 87 47 00
--------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------

Commande sur papier libre à :
FANTASY GAME V.P.C.
52 Rue de l'Université 69007 LYON
Tél. : 04 72 71 34 44

PlayStation Dreamcast

DiCaprio serait Tintin

Eh oui ! C'est la rumeur délirante qui court à Hollywood : le jeune premier de *Titanic* serait prévu pour incarner à l'écran le reporter aux pantalons de golf. Quant au capitaine Haddock, ce ne serait nul autre que Sean Connery ! Aucun buzz sur qui jouerait Milou...

Sophie Marceau...

Elle a été sélectionnée pour incarner la superméchante du prochain James Bond, annoncé pour la fin de l'année.

Tiens, voilà du boudin !

Van Damme persiste et signe : il sera de retour, au printemps, dans un film laconiquement intitulé *Légionnaire*. On s'attend à tout ! Pas de problème pour le Belge qui avait déjà joué un légionnaire dans un de ses premiers exploits (*Coups pour coups*, je crois).

Rappel !

C'est le 10 février que sort en France *1 001 pattes* (*A Bug's Life*), le nouveau long métrage en images de synthèse de Disney et Pixar, la boîte qui avait réalisé *Toy Story*. Le film cartonne aux USA. Normal, c'est fort beau.

On en reparle

Virus, un thriller annoncé sur nos écrans le 17 février.

Will Smith

Wild, Wild West, l'adaptation ciné de la série *les Mystères de L'Ouest*, dirigée par Barry Sonnenfeld (les deux *Famille Addams* et *Men in Black*, rien que ça !), où Will Smith reprend le rôle de James West, sortira finalement (en France !) cet été. Le film est entouré d'un profond tabou, un employé de Warner Londres se baladant d'une filiale à l'autre avec des photos (histoire de présenter la bête aux employés locaux), lesquels documents sont rapportés, une fois la présentation terminée, pour être enfermés en lieu sûr.

Football

Profondément impressionné par la victoire de l'équipe de France de foot, Claude Lelouch prépare un film métaphore où la France devient le Peuple élu et où Aimé Jacquet interprétera un ange. Titre de travail : *Des hommes, de la sueur... une équipe !*

Football (bis)

Mathieu Kassovitz n'est pas en reste : il a demandé à Zinedine Zidane de jouer

un magicien extraterrestre dans *Dreamcast*, une superproduction de science-fiction filmée à Los Angeles, Guéret et Tachkent (?). On ne sait pas encore ce qu'en pensent les avocats de Sega...

Incroyable !

Les deux brèves précédentes sont bidons, d'odieux canulars, ha, ha, ha, ha !

Le retour de Rayden

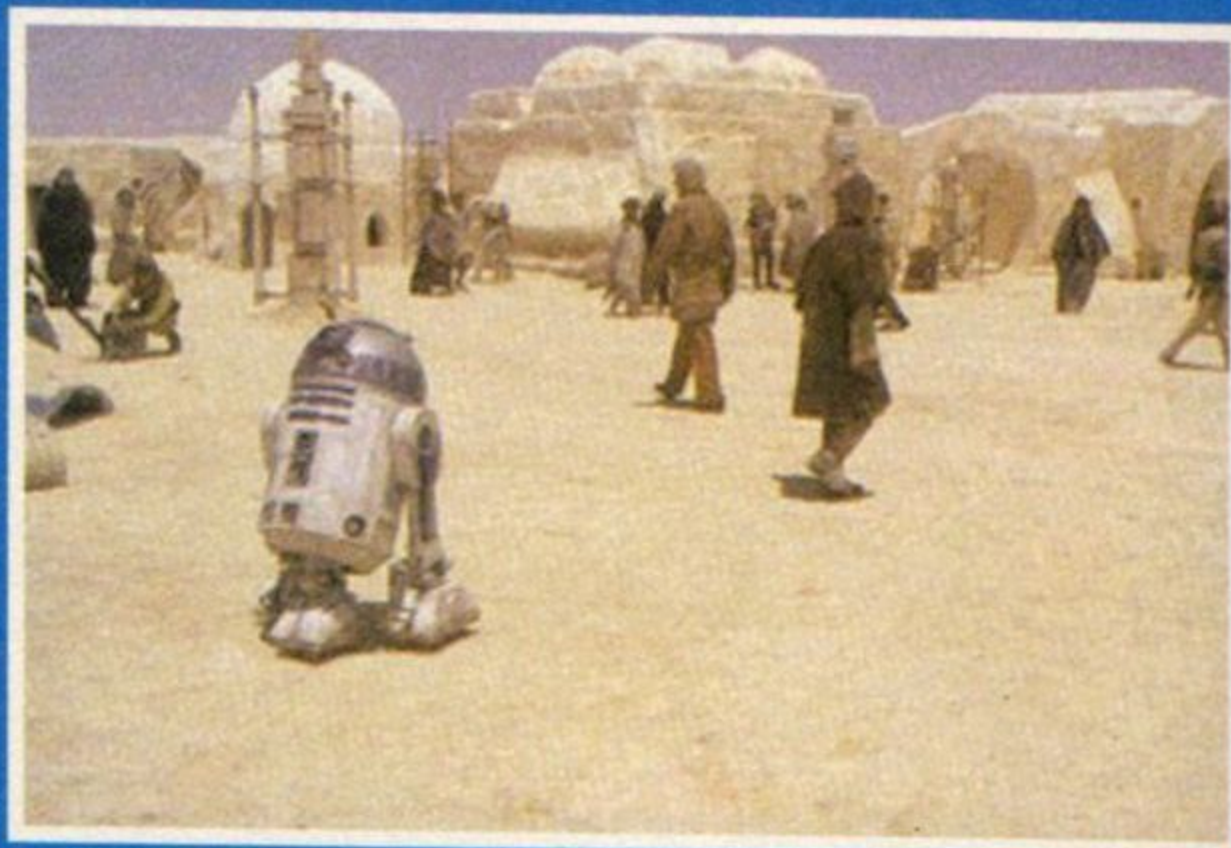
Christophe Lambert revient en avril dans *Beowulf*, un film mâtiné de fantastique. Une science-fiction inspirée d'une légende anglo-saxonne du début du Moyen Âge. *Beowulf* a été produit par Larry Kasanoff (producteur des deux films *Mortal Kombat*). Avec Rhona Mitra (vous savez, Lara...) et Anthrax, Fear Factory, Front 242 et KMFDM dans la bande originale.

Big Brother

Encore plus sur le nouveau *Star Wars*. À fréquenter assidûment parmi les milliers de sites Web consacrés aux films de George Lucas, le site de fans www.countingdown.com/starwars contient de précieuses informations (à prendre évidemment avec des pincettes, comme tout ce qui est non officiel) sur le prochain épisode de la saga. Il faut donc lire tout ce qui suit au conditionnel !

Une mégaréunion de promotion a été organisée, il y a quelques semaines, au Skywalker Ranch, base secrète de George Lucas située à quelques kilomètres au nord de San Francisco. Ce séminaire a réuni près de 500 personnes qui ont découvert (les veinards !) des séquences du nouveau film. Apparemment, le spectacle était tel que Lucas a eu droit à une longue standing ovation, lorsque tous les membres d'une assemblée se lèvent pour applaudir longuement quelqu'un. Au cours de ce rassemblement, chacun des

représentants de toutes les compagnies qui ont acheté la licence (c'est-à-dire le droit d'associer l'image de leurs produits à *Star Wars*) ont présenté leur stratégie



En préambule, les gens de Lucas film et de la 20th Century Fox (le studio hollywoodien qui distribuera le film sur toute la planète) ont annoncé que la diffusion de la bande-annonce, en novembre, a remporté un succès phénoménal (43 diffusions en télé nationale aux USA...).

Deux millions de personnes ont téléchargé, en une semaine, la bande-annonce sur le site officiel de Lucas (www.starwars.com), ce qui est considéré comme le plus gros événement Internet de l'histoire !

La bande-annonce de 2 minutes (celle donc qui a été diffusée sur les télévisions françaises) sera remplacée par un nouveau film de 5 minutes. La diffusion régulière de bandes-annonces, dans les salles, débutera en mai et continuera jusqu'à août (à affiner en fonction des différentes dates de sorties sur les territoires).

Le film doit sortir dans 3 000 salles en Amérique du Nord, ce qui n'est pas énorme. En effet, il a été décidé de se limiter aux cinémas équipés en son digital. Résultat : émeutes garanties à l'entrée des salles !

La vidéo K7 sortira aux USA en 2000.

La compagnie PepsiCo (Pepsi-Cola, etc.) a annoncé, entre autres, qu'elle va mettre

sur le marché huit milliards de canettes omées de personnages du film (douze auraient été choisies). Une canette collector avec Yoda sera placée au hasard des packs de 12 ou 24 canettes.

Le groupe TriCon (Pizza Hut, Kentucky Fried Chicken, Taco Bell) a révélé que chaque restaurant sera transformé en une planète de *Star Wars*. Ceux de Pizza Hut deviendront Coruscant, ceux de KFC se métamorphosent en Naboo et les points de vente Taco Bell en Tatooine. Évidemment, ils mettront en place des batteries de menus *Star Wars* et compagnie.

La société Frito-Lay imprimera cent millions de cartes à jouer genre trading cards, avec un concours où l'on pourra gagner un gros lot de un million de dollars cash !...

Les jouets Hasbro s'attendent à vendre un milliard de dollars de jeux *Star Wars* à travers le globe. Ils vont sortir une gamme de 200 produits dont des figurines, un Monopoly, des sabres laser...

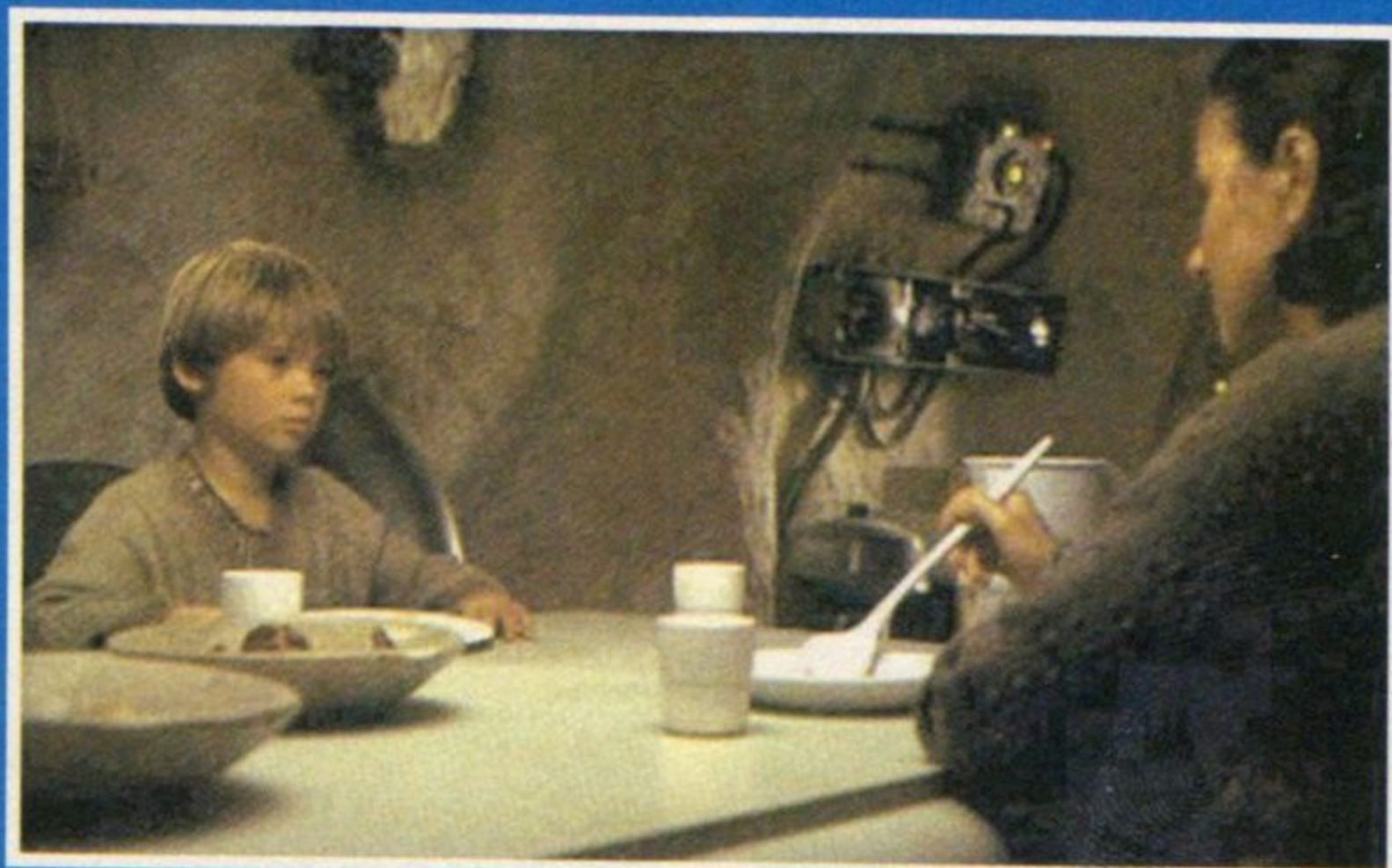
Lego lancera l'opération la plus impressionnante avec la création d'une attraction *Star Wars*, dans le premier parc à thèmes Lego, qui ouvrira, cette année, en Californie.

LucasArt et Nintendo s'associent pour sortir cinq produits cette année, tous consacrés au nouveau film. Deux sont attendus en mai, deux en septembre et un en décembre.

Le fan-club organisera une mégaconvention du 30 avril au 2 mai à Denver (Colorado). On attend 25 000 personnes.

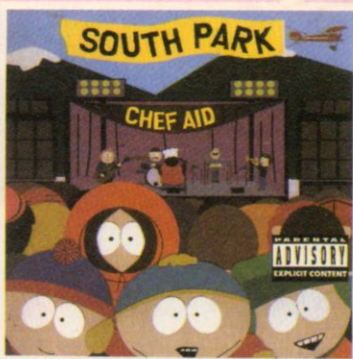
Bref, ces nouvelles informations, si elles sont confirmées par les faits, prouveront encore plus que le monstre *Star Wars* risque bien de tout écraser sur son passage !

NB : faute de place, la rubrique Hollywood de Hulk Itier est reportée au mois prochain... Pardon !

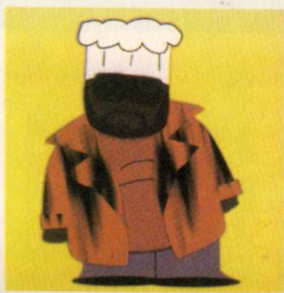


Parental Advisory Chef Aid: The South Park Album

Affreux ! Face au gigantesque (et compréhensible) succès de *South Park*, dessin animé iconodaste et grossier diffusé chez nous sur Canal+, la major company Columbia balance à la face du monde cet album de chansons inspirées par les affreux morveux du DA. L'ensemble est produit par Rick Rubin (qui a signé le truc sur son label American), producteur de joyeusetés comme les Red Hot Chili Peppers, Slayer ou System of A Down. La première des vingt et une plages consiste en une lecture hystérique du générique de la série par les gens de Primus. Suit une véritable bombe atomique, une arie techno-rap intitulée *Nowhere to Run*, qui est interprétée par les rappers DMX, Ol' Dirty Bastard (du Wu Tang), le vieux liquide métal Ozzy Osbourne (Black Sabbath) et les techno-kids de Crystal Method. Le résultat ? Bagdad sous les missiles ! L'agression sonore ne s'arrête pas là, puisque le titre suivant, *Chocolate Salty Balls*, de Chef (alias Isaac Hayes), est un monstrueux morceau soul, tendance « blaxploitation », où le cuisinier chef invite sa chérie à « prendre ses grosses boules de chocolat dans la



bouche/suce-les bien/c'est bon pour toi/etc. » La finesse du jeu de mot « balls », qui veut dire « boulettes », mais aussi « boules », n'échappera à personne. Incroyable que MTV bastonne le clip ! Ensuite, cela ne s'arrange pas, puisqu'on retombe dans le rap bien monté, avec Master P puis Mase, Puff Daddy, Lil'Kim, lesquels se sont acquinés avec les Arméniens métalliques de System of A Down. Encore du rap, avec Wydef, des Fugees, et quelques autres, ou de la soul bien vicieuse, avec la rencontre de deux dangereuses icônes du genre, à savoir Rick James et Ike Turner (tous deux ont fait plusieurs années de prison pour tous les vices de la terre). Côté rock, les Punks de Rancid ou Perry Farrell (Jane's Addiction, Pomo for Pyros) sont de l'aventure ; l'ancien chanteur de Clash, Joe Strummer, effectuant un come-back assez réussi avec son *It's a Rockin' World*. La perversité atteint son comble quand déboule l'alien Elton John, comble de



l'atrocité d'un disque où figurent des musiciens aussi divers que Devo, Ween, Meat Loaf, etc. Bref, cet album a de quoi mobiliser tous les de Villiers de la planète. Aux armes, Croisés ! On en veut à nos enfants et à nos tympanes ! Nous, vous l'avez deviné, on adore...
Recommandé !
(Columbia)

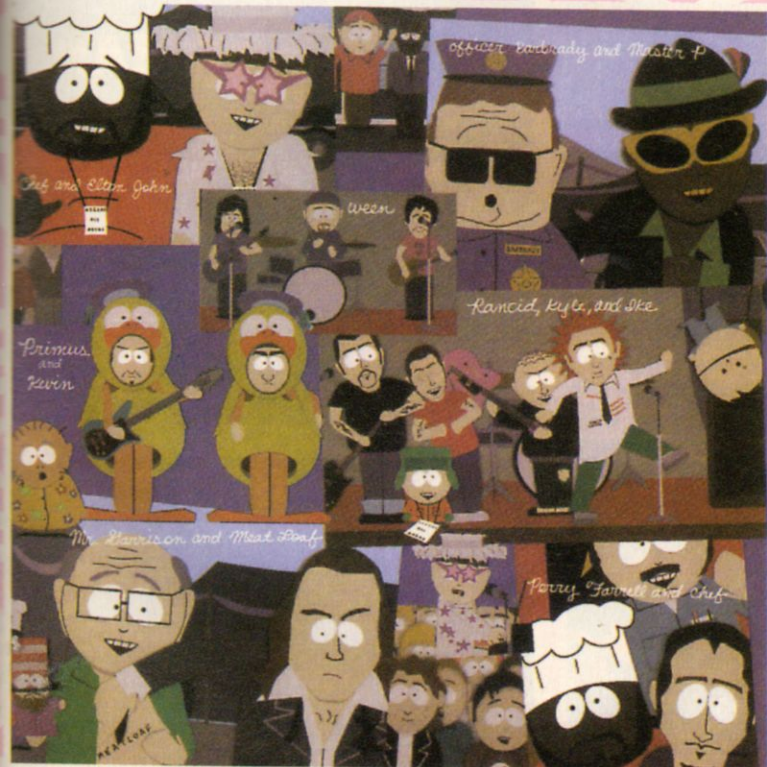
Grosse cavalerie Alliance Ethnik : Fat Come-back

Cinq ans après leur premier album, les gentils rappers d'Alliance Ethnik reviennent pour un CD qui doit donner des sueurs froides à leur maison de disques. C'est qu'Alliance, après avoir fourgué 400 000 albums et un million de singles, ne peut pas se planter. Tous les moyens (matraquage télé via M6) ont donc été mis pour que ce « gros come-back » soit un carton. Pas de quoi pavoiser pourtant : certes, la production est à la hauteur, mais certains titres sont d'une faiblesse étonnante, comme le premier single. Quant à Kamel, il est loin d'être une bête en rap. Idéal pour votre petite sœur de six ans ou pour votre mémé qui en a marre de se faire bousculer dans la rue par des « jeunes ».
(Delabel)



ÉVÉNEMENTS

C'est le 8 juillet que les Américains de REM effectueront leur retour sur les scènes françaises. Cela se passera à Bercy. En attendant, on vous invite à écouter « Up », le très beau dernier CD du groupe. Selon certaines rumeurs, Metallica se produirait aux prochaines Eurockéennes de Belfort (en juillet). La nouvelle tournée des Rolling Stones (dans des salles, contrairement à la précédente, en stades), qui a débuté fin janvier en Californie, ne devrait pas passer par la France. En revanche, les fossiles seront visibles cet été en Angleterre, en Allemagne et, peut-être, en Belgique.



Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

Dans le numéro de janvier/février
4 séries :

- You're Under Arrest.
- Flag Fighter.
- 3X3 Eyes.
- Trèfle.

+ toute l'actualité sur la japanimation

132
pages

Chez tous les
marchands de journaux

100%
mangas

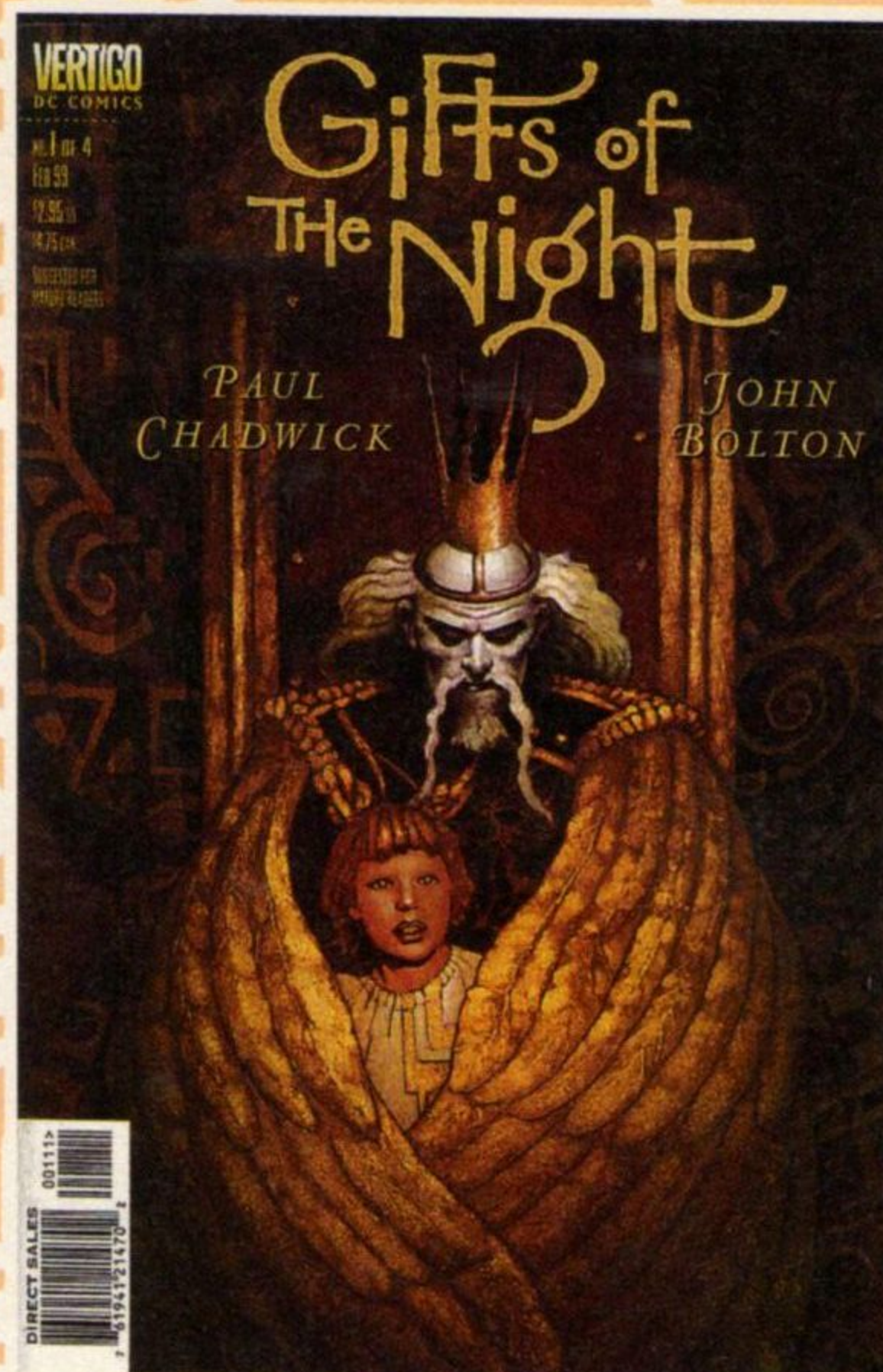
ZOOM

bédé

KKK: «Preacher» 46

de Garth Ennis (scénario)
Steve Dillon (dessins)
Paru dans la collection Vertigo, le label
« adultes » de l'éditeur de Batman,

Preacher nous présente un des innombrables justiciers qui encombrant l'Amérique. Cette fois, le héros doit faire face aux racistes du Ku Klux Klan. Bien qu'étonnamment couillu (le titre de cet épisode est « Ku Klux Kretins »), le comics



re une fois le talent « classique » de Bolton, puisque le dessinateur livre des planches dont toutes les cases pourraient être encadrées. Un comics fort beau, vivement recommandé aux fans de BD fantastique.
Éditions DC Comics

Paradoxe temporel: «Superman: A Nation Divided»

de Roger Stern (scénario)
Eduardo Barreto (dessins)
Grâce à la magie de la collection Elseworlds, qui propulse des super héros dans des tas d'univers parallèles, nous voici

ne brille pourtant pas par sa forme, assez moyenne.
Éditions DC Comics

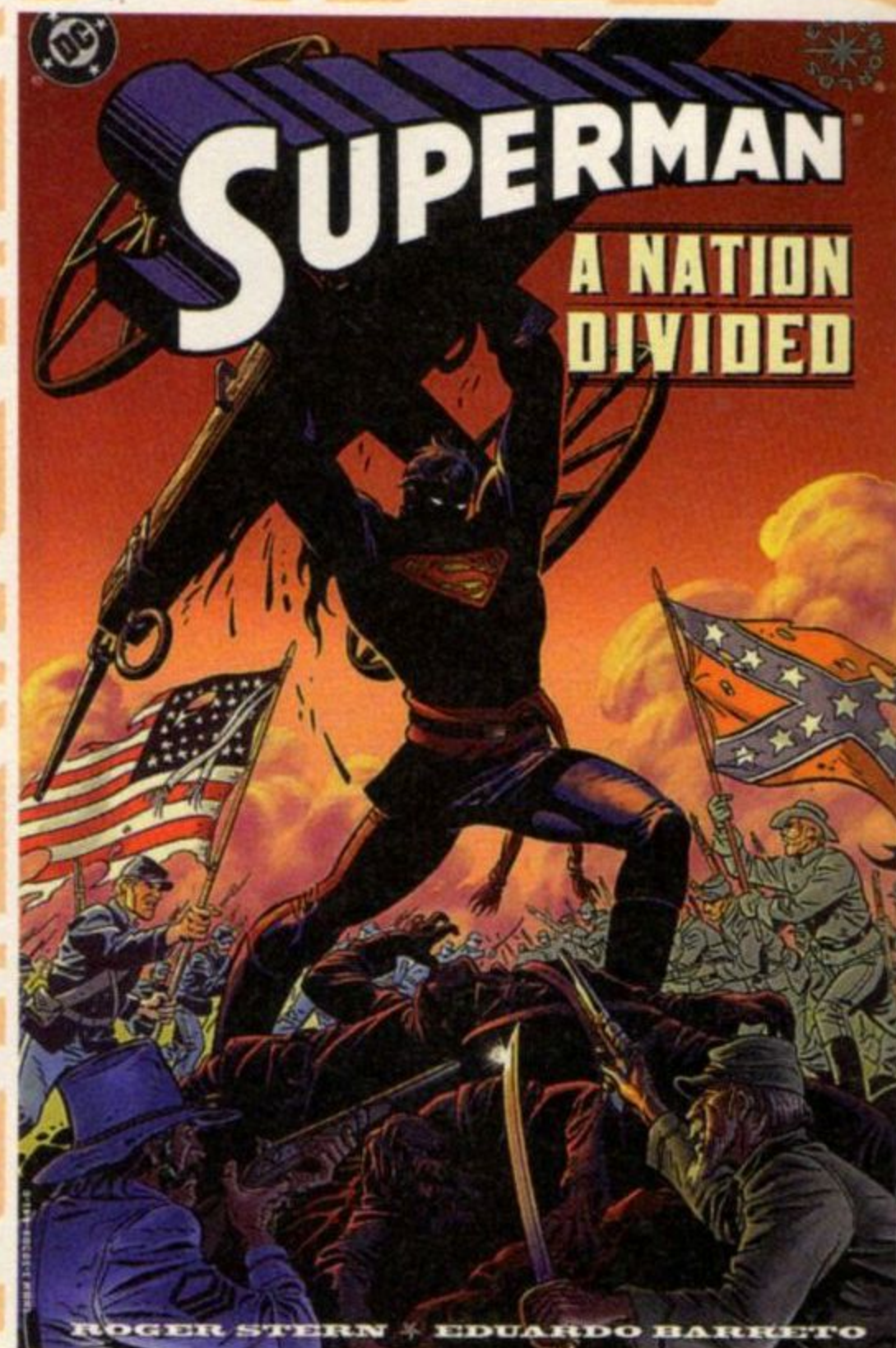
Fantasy: «Gifts of the Night» 1

de Paul Chadwick (scénario)
John Bolton (dessins)
Lui aussi paru dans la collec' Vertigo, ce « cadeau de la nuit » rassemble deux noms du comics, le scénariste Paul Chadwick et John Bolton, un artiste britannique qui a la cote depuis le début des années 1980 chez les fans d'heroic-fantasy. À cet égard, je vous invite à chercher l'histoire de Kull (un barbare inventé par Robert E. Howard, le père de Conan), dessinée par Bolton pour le magazine *Bizarre Adventures*: splendide ! Le comics qui nous concerne aujourd'hui prouve enco-

dans un monde où Superman aurait vécu à l'époque de la guerre de Sécession. Alors que cette dernière tourne à l'avantage des Sudistes, les Yankees ont la surprise de découvrir qu'un modeste paysan dispose de pouvoirs surhumains. Le bon gars va changer le cours des événements... Sympa à condition qu'on soit branché par ce genre d'histoires, sinon complètement anecdotique.
Éditions DC Comics

ANGOULÊME : DERNIÈRES INFOS !

Le festival (du 27 au 31 janvier) consacrera des expositions à François Boucq (le Grand Prix de 98), à la Belgique (avec notamment « XIII » et « Les Tuniques Bleues »), à Achille Talon, à Jodorowsky, le « sang neuf de la BD » (une expo CONSEILLÉE), à l'histoire du Joe Bar Team. Et en plus, des centaines de fanzineux, des milliers de dessinateurs et de journalistes avinés.



complétez votre collection !



82 janvier 98
Tests: spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders...)
Dossiers: Diddy Kong Racing, Versailles, NFL GBC 98, Terranigma...
OTW: Alien VS Street Fighter, Kingdom of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Panzer Racer 2...
Cadeau: Les Boucliers de Quetzacoatl
CD audio: Cool Boarders 2

83 février 98
Tests: Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race...
OTW: Gran Turismo, Yoshi's Story, Side by Side Special, Grandia, Front Mission Alternative, Snowbow Kids, Chocobo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombat, Rockman Dash...
Guide: Tomb Raider II
Cadeau: Les lunettes spécial surf

84 mars 98
Tests: Last Blade, Theme Hospital, NHL Breakaway 98...
OTW: Resident Evil 2, Xenogear, Azel, Panzer Dragoon RPG, Bomberman World, Noon, Blaze and Blade...
Guide: Tomb Raider II, les plans complets (suite et fin)

85 avril 98
Tests: Quake 64, Riven, Yoshi's Story, Deathtrap Dungeon, Snow Racer 98, Newman Haas...
OTW: Dead or Alive, 1080°, Tenchu, Bushido Blade 2, Bust A Move, J. League, Wonder 3, R. Types...
Guide: Bloody Roar

86 mai 98
Dossiers: Resident Evil 2, Gran Turismo.
Tests: Lucky Luke, Panzer Dragoon Saga, Metal Slug 2, Pro Foot Contest 98...
OTW: Tekken 3, Parasite Eve, Enigma, The King of Fighters 97, Dragon Force 2, G-Darius, Vampire Savior, Airboarder 64...
Cadeau: poster géant Tekken 3.

87 juin 98
Dossiers: Foot (AFS 98, Coupe du Monde 98, 155...), les métiers du jeu vidéo.
Tests: Klonoa, Shining Force III, Everybody's Golf, Real Bout 2, Vigilante 3, NBA Courtside, Dead Ball Zone, Total NBA 98...
OTW: Shining Force 3/2, Tail Concerto, Gunbike, Bomberman Hero, Bomberman Wars, Brave Prove, Gungnir 2...
Cadeau: les musiques Sentinel Returns



88 juillet/août 98
Dossier: E3, tous les hits à venir.
Tests: Heart of Darkness, Dead or Alive, Road Rash 3D, Colin McRae Rally, Namco, Sentinel Returns, Spice World, Kula World, Blast Radius, Tangames, Virtua Chess 64...
OTW: Pocket Fighter, Thunder Force V, Crazy Gear, Quest 64, Soukaigi, GT 24...
Cadeau: la K7 vidéo intégrale de Tekken.

89 septembre 98
Dossier: Tekken 3
Tests: Banjo & Kazooie, Tombi, Bomberman World, Point Blank, IG5'98...
OTW: Brave Fencer Musashi, Den, Deep Fear, F-Zero X, B.L.U.E., F1 World Grand Prix, Justice Gakuen, Draacula X, Overblood 2, Silhouette mirage, Kagero...
Cadeau: le Stick'n Play Medieval + le CD audio Wild 9.

90 octobre 98
Tests: Medieval, Wild 9, Deep Fear, F1-World Grand Prix, Moto Racer 2, Future Cop, G-Darius...
OTW: Metal Gear Solid, Star Ocean Second Story, Dolphin's Dream, Radiant Silvergun, Hoshin Engi, Real Bout Dominated Mind, The King of Fighters KYO, Pocket Monster Stadium, Bomberman Fantasy Race...
Cadeau: le CD audio Psybadek.

91 novembre 98
Tests: L'Exode d'Abe, Breath of Fire III, Duke Nukem Time to Kill, Spyro le Dragon, F-Zero X, Tenchu, Bust-a-Groove, KOF98, Colony Wars Vengeance...
OTW: Max 2, Gun Barrel, The Contra Adventure, Destrega...
Cadeau: le poster géant L'Exode d'Abe + le tatouage et la BD Blade.

92 décembre 98
Dossier: Tomb Raider III
Tests: Cool Boarders 3, Crash Bandicoot Warped, Turok 2, Apocalypse, Toxa...
OTW: Xenogear, Regalia Demsetsu, Let's Smash, Dezaemon Kids, Rally Cross 2, Street Boarders, Running Wild, Marvel Superheroes vs Street Fighters, Captain Commando, Strikers 1945 II...
Cadeau: le poster géant Zelda + le Stick'n Play Tomb Raider III + un comics Marvel.

93 janvier 99
Dossiers: Dreamcast: faut-il vendre sa PlayStation?, Zelda 64.
Tests: Akujū, NBA Live 99, Knock Out Kings, Tiger Woods 99, Devil Dice, Wild Arms, Small Soldiers...
OTW: Smash Court Tennis 2, R-Type Delta, Hard Edge, Ridge 4...
Aides de jeu: Rival Schools, Cool Boarders III.
Cadeau: le poster géant VF3

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Player One - service anciens n° - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél. : 05 61 43 49 69.**
 Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de Player One suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.
 Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.

												Attention !				
												Les numéros				
												1 à 24, 26, 27, 31, 34, 35, 36, 46, 53, 75, 81 et 82				
												sont épuisés.				
25	28	29	30	32	33											
37	38	39	40	41												
42	43	44	45	47	48	49	50	51	52							
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68		
69	70	71	72	73	74	76	78	79	80	84	85	86	93			
77	83	87	90													
88																
89	91	92														
												Prix par exemplaire	Qté	Total		
												35 F (28 F + 7 F)				
												37 F (30 F + 7 F)				
												39 F (32 F + 7 F)				
												42 F (35 F + 7 F)				
												46 F (39 F + 7 F)				
												41 F (34 F + 7 F)				

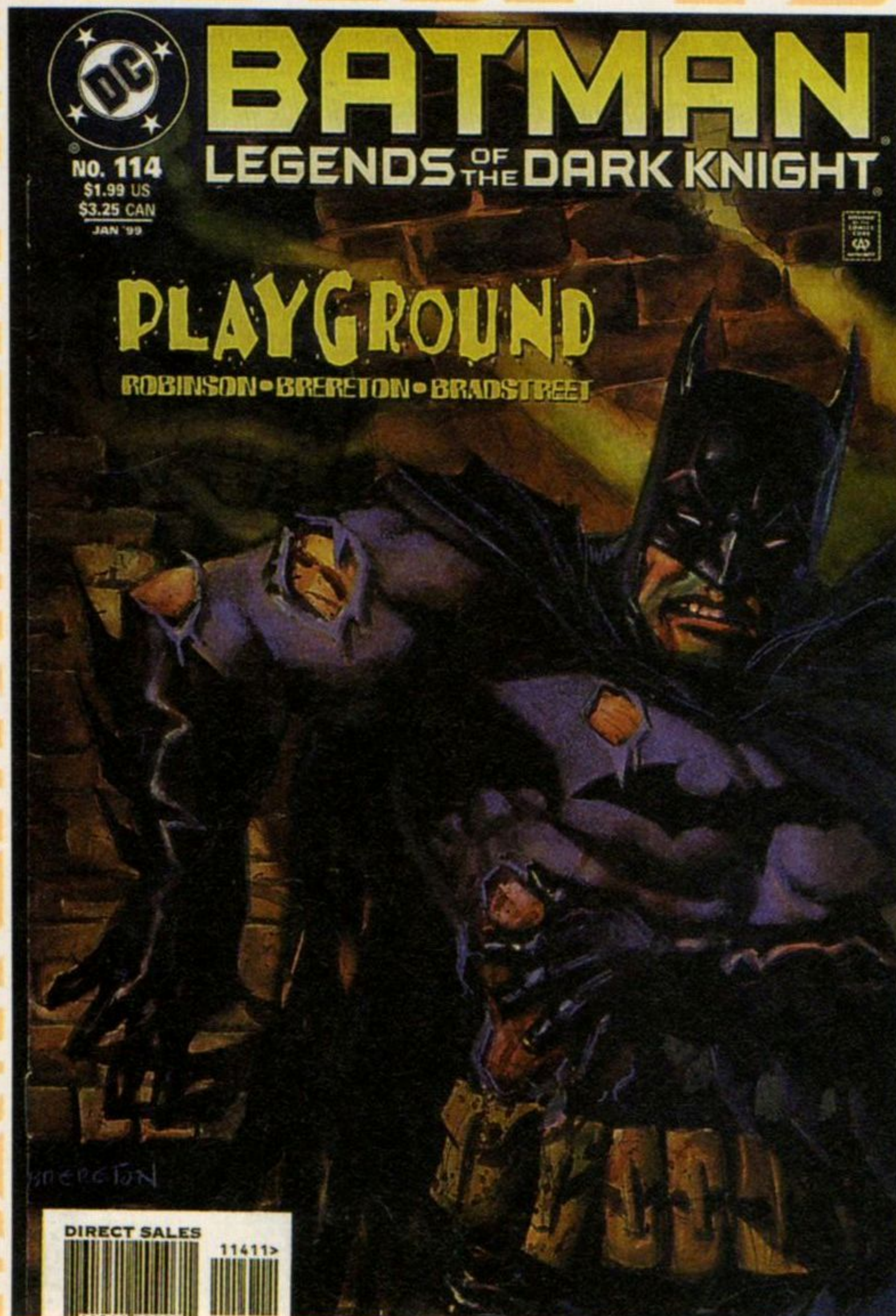
Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code postal : Ville :
 Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs
Commandez aussi sur le 3615 Player One

Un coup dans sa face « Batman : Legends of the Dark Knight » 114

de James Robinson (scénario)
et Dan Brereton & Tim Bradstreet
(dessins)

Une fois de plus, Batman s'en prend plein la gueule. Sérieusement blessé par un tueur à gages, l'homme chauve-souris déambule dans une zone abandonnée de Chicago où aucune patrouille de police ne s'engage... Batman, que personne n'aide, perd tellement de sang qu'on peut penser que c'est... bientôt la fin ! Crayonné par un émule de Mignola, cet épisode de Batman est rudement recommandé pour deux raisons : fort efficace côté suspense, d'une part ; incroyable, hein ? et fort beau question dessins, d'autre part. Franchement cool...

Éditions DC Comics



FILLES NUES ! FILLES NUES ! FILLES NUES ! « Menace » I

de Jada Pinkett Smith (scénario)
Dan Fraga (dessins)

Encore une série qui repique les plans des Image Comics, c'est-à-dire des dessins méga-tape-à-l'œil, un max de baston, des corps surdimensionnés : anabolisants über alles. *Menace* s'intéresse à trois poulettes très fortes et aux capacités mammaires anthologiques, qui sont prêtes à tout pour arriver à leurs fins. Ne mâchons pas nos mots : ce comics est absolument GÉNIAL ! Oubliez la platitude du scénario, aussi original et excitant qu'un mauvais épisode de *Hollywood Nights* ; et tant pis si les dessins sont plutôt mal foutus, car grâce à ce comics, on peut se rincer l'œil en toute impunité ! Ami lecteur, tu es en manque

de compagnie féminine ? Sèche vite tes larmes : les poules de *Menace* sont définitivement pour toi !

Éditions Awesome-Hyperworks

OÙ TROUVER DES COMICS ?

Facile ! Il suffit de demander au libraire spécialisé le plus proche de chez vous. S'il ne vend pas de comics, il doit être capable de les commander à un grossiste. Sinon, les boîtes suivantes font de la vente par correspondance :

- Actualités
38, rue Dauphine 75006 Paris
- Album
67, bd St-Germain 75005 Paris
- Tonkam
29, rue Keller 75011 Paris

TORA ! TORA ! TORA ! « LA MÉLODIE DE JENNY »

de Tsukasa Hojo / Editions Tonkam

Troisième recueil d'histoires courtes de l'auteur de « Cityhunter » (« Nicky Larson ») publiées par Tonkam, ce volume rassemble trois histoires, dont les thèmes devraient étonner ceux d'entre vous qui ne connaissent Hojo que via « Nicky Larson ». La première histoire raconte comment un jeune



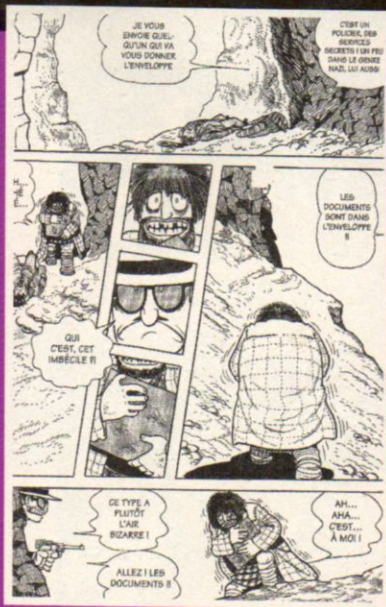
Japonais suit son frangin chez les kamikazes... On passe ensuite à l'étrange équipée accomplie par un soldat américain et un groupe de jeunes enfants nippons. Le bouquin se conclut par l'histoire d'un joueur de base-ball japonais à qui un entraîneur américain propose de venir jouer aux USA. Manque de bol : cela se passe avant Pearl Harbor... On vous recommande « la Mélodie de Jenny » à fond les manettes. D'abord parce que Hojo est un artiste au graphisme subtil, ensuite parce que ses récits sont profondément humains et apportent un regard intéressant sur la façon dont les Japonais contemporains voient la Seconde Guerre mondiale.



CHEF-D'ŒUVRE « ADOLF » 2

de Osamu Tezuka / Editions Tonkam

Deuxième volume de la trilogie historique de Tezuka, un des plus grands auteurs de BD de tous les temps (« Astro Boy », « Le Roi Léo »), cet album constitue bien évidemment une des sorties, voire LA parution obligatoire-essentielle-incontournable du moment. Rappelons que « Adolf » raconte le parcours croisé de trois personnages nommés Adolf : deux jeunes Allemands dont l'amitié est menacée, car le plus âgé est Juif, le troisième n'étant nul autre que Adolf Hitler. Fondamentalement géniale, cette BD est une magistrale leçon de bande dessinée et une œuvre d'une richesse, d'un humanisme et d'une puissance irrésistibles. Un chef-d'œuvre, je vous



dis ! Sinon, on a appris avec plaisir que le « Buddha » de Tezuka, une autre série historique, recevra au cours du prochain Angoulême une mention spéciale pour le Prix œcuménique de la bande dessinée qui est remis par des jurés de confessions catholique et protestante. Une chouette date, non ?

Player One POCKET Trucs et Astuces

PlayStation et Nintendo 64
La solution à tous vos problèmes

Les codes et astuces des meilleurs jeux PlayStation et Nintendo 64 enfin réunis dans une nouvelle collection

Vol 4 : Les plans complets de **Banjo-Kazooie et Diddy Kong Racing** + des tonnes de trucs et astuces **Doom 64, FIFA 98...**

Trucs et Astuces Nintendo 64

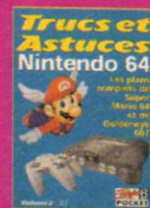
Trucs et Astuces PlayStation

Vol 5 : spécial **Tekken 3** + des tonnes de trucs et astuces **Gran Turismo, FIFA 98...**

NOUVEAU



Vol 1 : **Command & Conquer, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, LBA, Tomb Raider...**



Vol 2 : Les plans complets de **Super Mario et GoldenEye 00** + des tonnes de trucs et astuces **Doom 64, Duke Nukem**

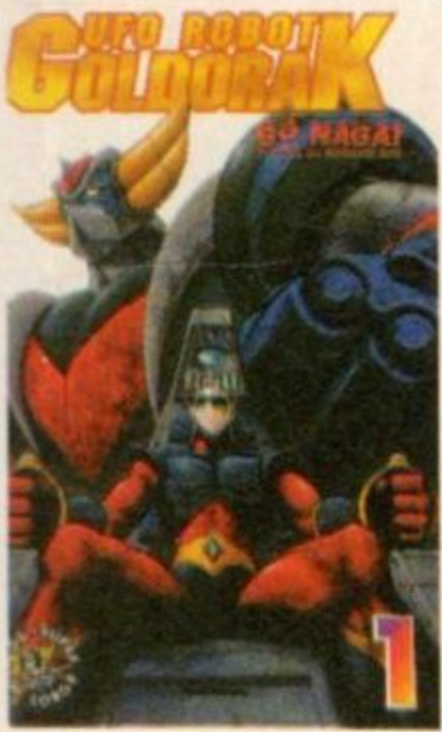


Vol 3 : Les plans complets de **Tomb Raider 2** + des tonnes de trucs et astuces **Final Fantasy VII, Odyssée D'Abe...**

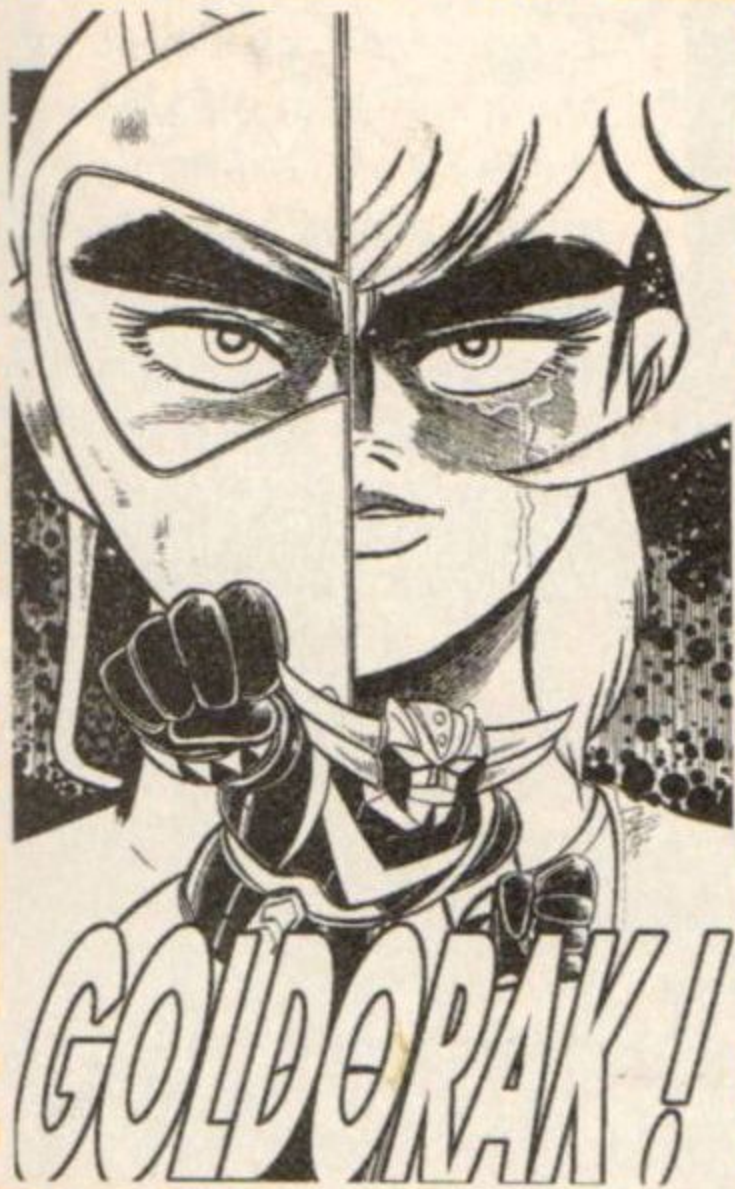
Trucs et astuces - Collection Player One Pocket : 35 F.
En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

Légendaire : « UFO Robot Goldorak »

de Gô Nagai (scénario)
Gosaku Ota (dessins)



Presqu'un quart de siècle après son apparition au Japon (en 1975), le manga « Goldorak » est enfin traduit dans la belle langue de Molière grâce aux efforts des



Belges de Dynamic Visions. Goldorak, c'est évidemment le symbole de l'arrivée de l'animation jap en France, via « Récré A2 », en 1978. À l'époque, la série avait traumatisé des légions de kids, qui n'en pouvaient plus des pitreries de Casimir, Colargol et compagnie, et avait lancé le phénomène « janimation » chez nous. Aussi, c'est le cœur serré par l'émotion que nous avons reçu ce manga (dont est, bien sûr, inspirée la fameuse série animée) qui ressuscite Actarus, Venusia et les hordes létales de Véga. Certes, quel que soit le plaisir maniaque que l'on prend à lire ce récit d'invasion extraterrestre (notre seul espoir : l'exilé Actarus et son super-robot Goldo), il faut bien reconnaître que l'on est bien loin du génie de Tezuka (« Astro Boy »). N'empêche : « Goldorak » demeure un super manga, enthousiasmant comme une partie de Zelda et presque aussi

jouissif qu'une soirée avec Lara Croft. À noter le soin quasi religieux porté à la VF qui nous explique que « astéro-haches » se dit « double hakken » en VO ou que « fulguro-poing » est la traduction de « screw crusher punch »... Classe, non ?

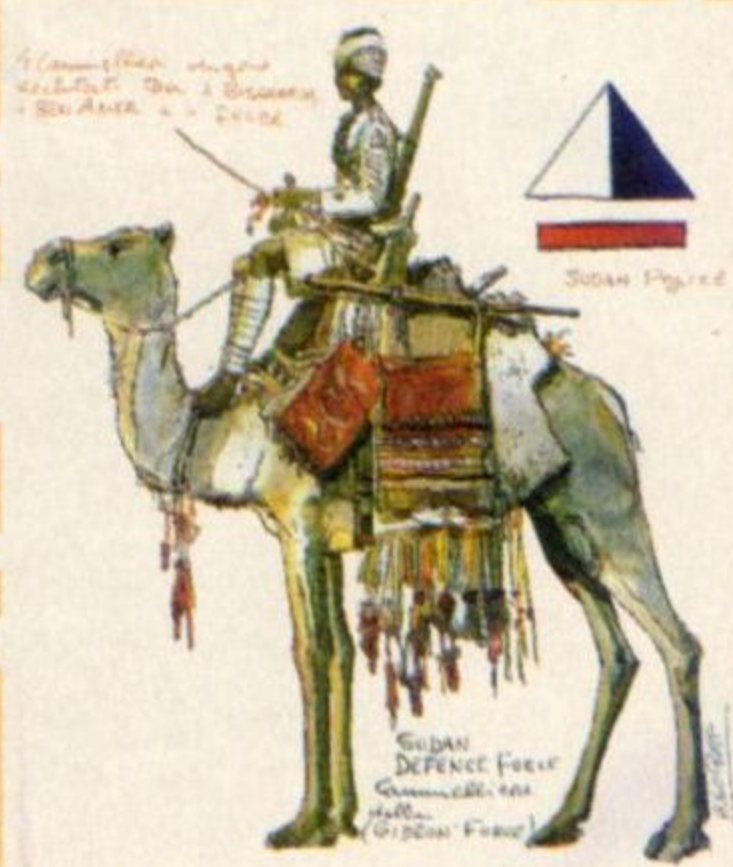
Éditions Dynamic Visions

Biblique : « A l'ouest D'Éden »

de Hugo Pratt

Rédition luxueuse (avec planches et aquarelles inédites) d'une histoire parue pour la première fois en Italie, en 1978. Cette aventure, située en Somalie au début des années 30, ne surprendra pas ceux d'entre vous qui sont un tantinet familiers de l'univers du père de Corto Maltese. Nous y suivons une patrouille de l'armée anglaise qui, sous un soleil de plomb (on a dit de PLOMB), traque un dangereux rebelle surnommé « le Vengeur ». Le soleil et le désert font des ravages et le pauvre lieutenant Abel Robinson bascule peu à peu dans un délire complètement mystique qui

lui fait croire qu'il participe à un remake de la Genèse, épisode Adam et Ève chassés du jardin d'Éden. Où commence le rêve ? Où se



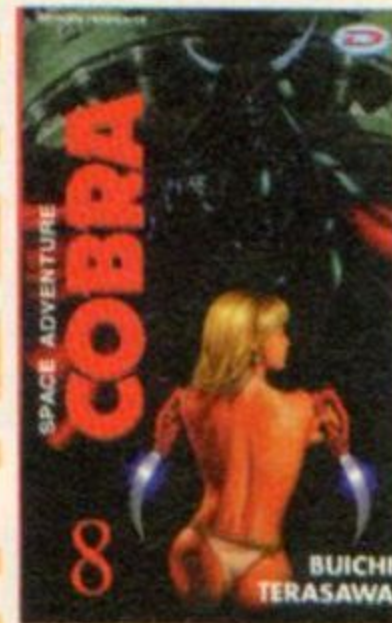
termine la réalité ? Avec Pratt, bien malin qui pourra le dire ! Incontestablement, un bouquin envoûtant et donc vivement recommandé pour assainir vos neurones.

Éditions Vertige Graphic

Classe ! « Cobra »

de Buichi Terasawa

À l'instar de « Goldorak », « Cobra » a conquis des milliers de fans grâce à son adaptation animée. Peu importe que vous ayez vu quatre mille fois l'intégrale de la série (parue chez AK Vidéo), la lecture du manga original (début en 1988) s'impose (comme dans presque tous les cas, d'ailleurs). D'abord, pour une raison évidente de culture, ensuite parce que ce diable de Terasawa est, sans nul doute, une des plus fortes personnalités du manga. Après tout, c'est dans ce bouquin qu'apparut pour



la première fois Cobra, le Belmondo de l'espace, sorte de « magnifique » galactique, redresseur de torts et gentleman, qui collectionne les conquêtes



féminines (avis aux (a)mateurs : Terasawa dessine les femmes les plus désirables de ce côté-ci de la Voie lactée). Le scénario est trépidant du début à la fin, « Cobra » se hissant, pépère, au niveau des meilleurs space operas de ces deux mille dernières années. Pas la peine de vous faire un

dessin : on reconnaît les mecs à la coule parce qu'ils lisent « Cobra » !

Éditions Dynamic Visions

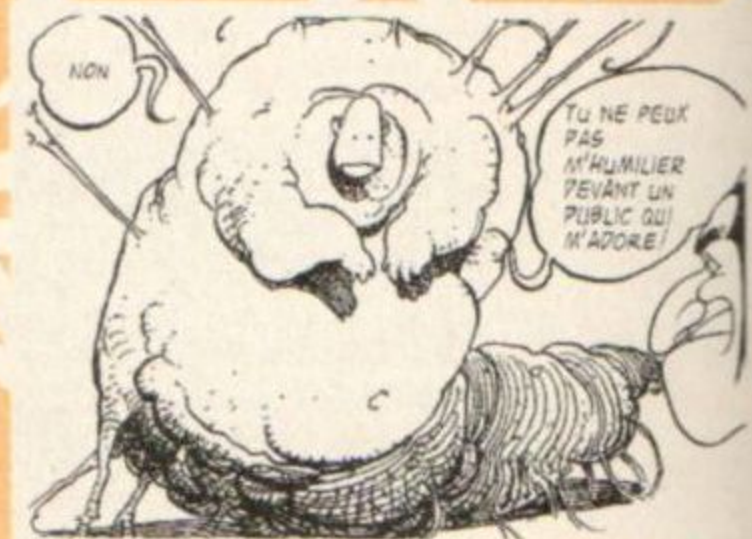
Warhol : « Fondation Babel »

de Massimo Semerano (scénario)
Marco Nizzoli (dessins)

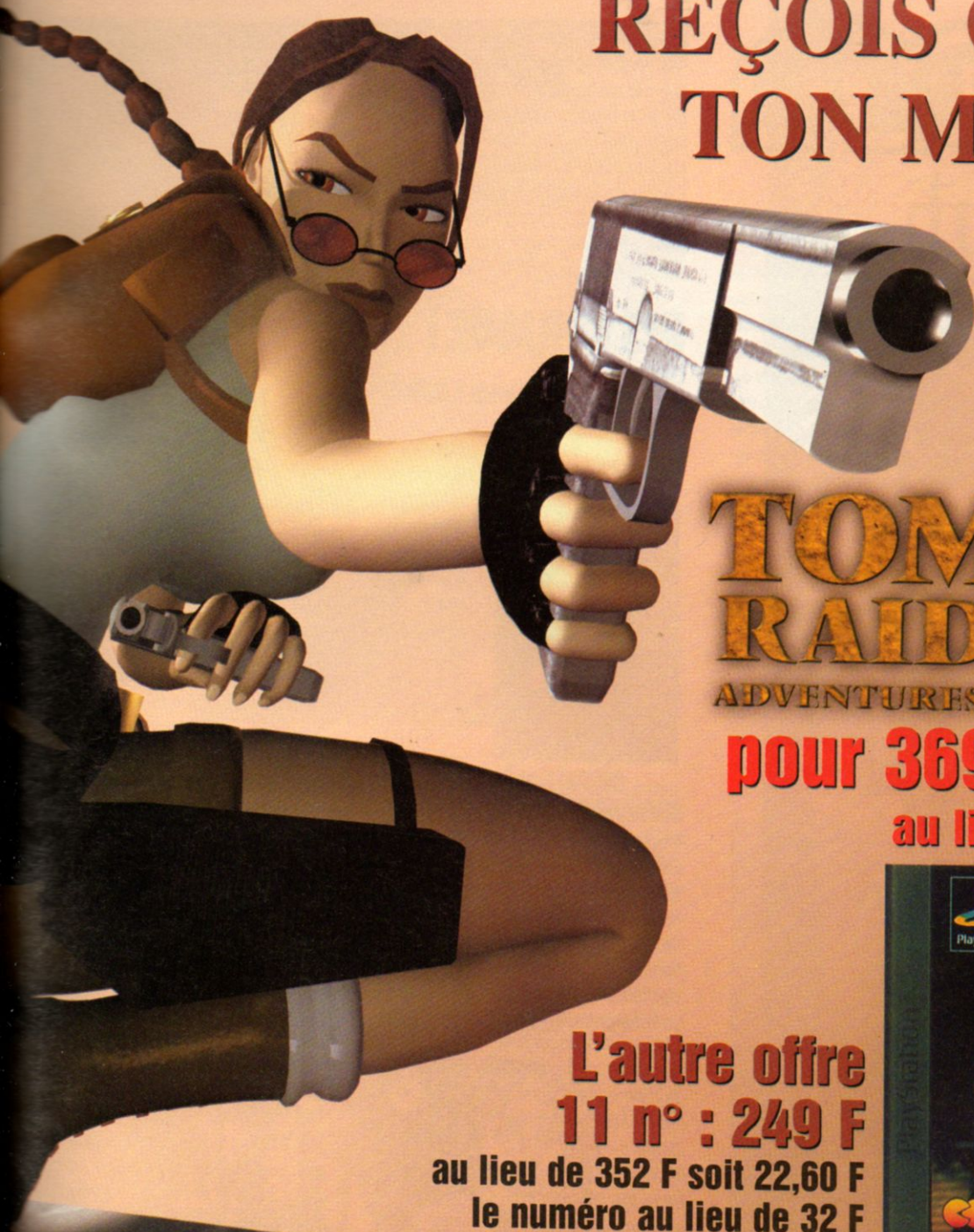
Parue en 1995, cette BD italienne de SF nous invite à découvrir un collectif d'artistes hauts en couleur, regroupés sous le nom de « Fondation Babel ». En activité à New York, dans un avenir indé-



terminé, Kurt Interior, Vincent Shark Klein et Mitsuhiro Honda jouissent d'un statut de méga stars, chacune de leurs apparitions dédénchant des scènes d'hystérie collective. Mais la vie n'est pas facile pour ces artistes qui doivent affronter un sosie du « Phantom of the Paradise », un groupe de nonnes dégénérées, un trafiquant d'âmes, sans oublier les mille et une bévues de la bombesque Rosa, petite amie de Mitsuhiro et ex-actrice de porno possédée par une entité alien... Réalisé par deux émules de Moebius et Jodorowsky, ce chouette album (scénario délirant, dessins efficaces) est conseillé à tout fan de SF tendance « l'Incal ». Éditions Vertige Graphic



REÇOIS CHEZ TOI TON MAGAZINE



+ LE JEU

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

pour 369 F seulement*
au lieu de 591 F

L'autre offre
11 n° : 249 F
au lieu de 352 F soit 22,60 F
le numéro au lieu de 32 F



et «PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEE est une marque de Sony Corporation © 1997,1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés.

EIDOS CORE

Lara Croft & Tomb Raider III © & TM 1998 Eidos Interactive Limited. Published 1998 by Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

à renvoyer à : Player One - service abonnement - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Téléphone : 05 61 43 49 69.

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

- 6 numéros + le jeu «Tomb Raider III» sur PlayStation* : 369 F + expédition en recommandé : 30 F.

Total à payer : 399F

Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.

- 11 numéros : 249 F

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion).

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :
Date de naissance :

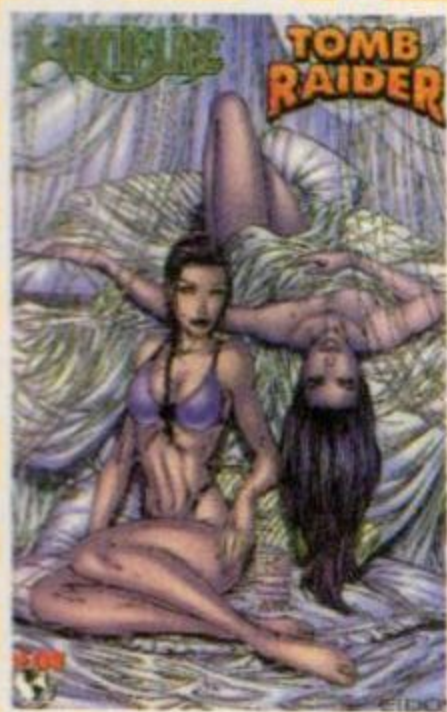
Signature obligatoire *
*** des parents pour les mineurs**

ZOOM Comics

L'ORGIE (suite)

Fantômes humides : « Tomb Raider/Witchblade Revisited Special »

de Michael Turner (scénario et dessins) et Joe Weems (dessins)



Dans le genre « produit dérivé qui tue », ce comics est à marquer d'une pierre blanche, puisqu'il réunit deux des bombes sexuelles les

plus en vue en ce moment, à savoir le fantôme ambulant Lara Croft et sa nouvelle copine superhéroïne Witchblade, bien connue des amoureux des travesti(e)s muscé(e)s appelés superhéros. Tous nibards dehors, ces belles créatures doivent massacrer le lot prévisible de créatures infemales et dangereusement hostiles. L'ensemble est hyper-agréable, bien que bas du front, voire en dessous de la ceinture, les auteurs donnant au public hystérique ce pour quoi il est là : du sang, des seins et des costards ras-la-touffe, qui devraient rester dans les annales. Comme prévu, les gars de Image Comics en font des tonnes, côté dessins, et nous balancent, à la fin du comics, alors qu'on est encore troublé par le physique des deux minettes, cette illustration trou-



blante où les deux créatures, en tenue ultralégère, semblent en passe de partager le même lit ! Damned ! Lara Croft et Witchblade en sont donc ! Pour en savoir plus, lisez ce foutu tordion... en attendant la confirmation de leurs moeurs dissolues, puisque les deux femelles sont annoncées en invitées d'honneur de la prochaine Gay Pride !

Éditions Image Comics

HISTORIQUE !

« Sin City: Booze, Broads & Bullets »

de Frank Miller



Nouveau volume de « Sin City », la mythique série polaro-glamour-mélo de Frank Miller, le Pete Townshend du comics, ce b o u q u i n

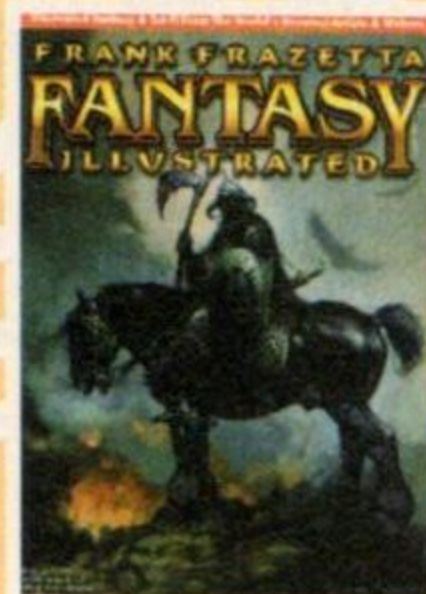
compile plusieurs histoires courtes, déjà publiées dans divers comics parus chez Dark Horse. La bonne nouvelle, c'est que quasiment personne, parmi les lecteurs ignares de *Player*, ne les a lues, et que ce bouquin va donc vous permettre d'élever un peu votre niveau culturel pré-cambrien. Au programme, comme d'hab', des hommes (des vrais, velus, burnés comme nous, à *Player*), plongés dans



les abysses puantes de « la ville du péché », où ils doivent faire face (en vrac et au hasard) à des tortionnaires SM, des fils de bourges sadiques, de riches et incestueuses héritières (sans oublier leur bourreau de père), des tueuses à gages sublimes et nymphomanes... sans négliger un bataillon de superbes femmes (des vraies, belles et sexy comme dans les vieux films). Toujours porté par la grâce, Miller entraîne le lecteur innocent dans un tourbillon de violence urbaine littéralement bestiale, ses graphismes coupant le souffle (genre le même effet que la première fois que vous toucherez le capot de la Dreamcast). En bref et trêve de verbiage, ce livre est OBLIGATOIRE ! Ne pas le lire c'est avouer son triste statut d'eunuque !

Éditions Dark Horse Comics

Enfin une bonne surprise ! « Frank Frazetta FANTASY Illustrated »



Tout était à craindre, de la part de ce magazine, publié par des gros malins (certainement honnêtement fans), qui arborent le nom du plus légendaire auteur d'illustrations fantastiques (genre « Sword & Sorcery ») de ce siècle (les couvertures des romans Conan). Publié sur du joli papier glacé, avec chouettes couleurs et tout, ce mag reprend le principe de tonnes de zines des années 60, qui compilaient de courtes histoires de SF, fantasy, horreur et compagnie. On aurait pu craindre que le niveau général atteigne péniblement



THEIR INCREDIBLY STRONG HIND LEGS CAN PROPEL THEM SOME TWENTY-FIVE FEET INTO THE AIR.

BUT THE TABOGNAI IS NEVER MORE IMPRESSIVE TO WATCH...

THAN WHEN IT IS TRULY AT HOME...

ODD McFARLANE PRESENTS
KISS
PSYCHO CIRCUS



Américrétin « Kiss Psycho Circus »

Terrifiant mais vrai : les crétiens costumés de Kiss, groupe métalleux des années 70, 100 % made in America, sont de retour, avec un nouveau skeud, une nouvelle tournée et un nouveau film ! Aux États-Unis, ces quinquagénaires ventrus et grimés sont des stars et, bien que leur rock cirques que ait dépassé depuis longtemps sa date de péremption, nos amis remplissent toujours les stades ! C'est que Paul, Ace, Gene et Peter (les quatre Kiss) font partie (oui, c'est vrai) de la

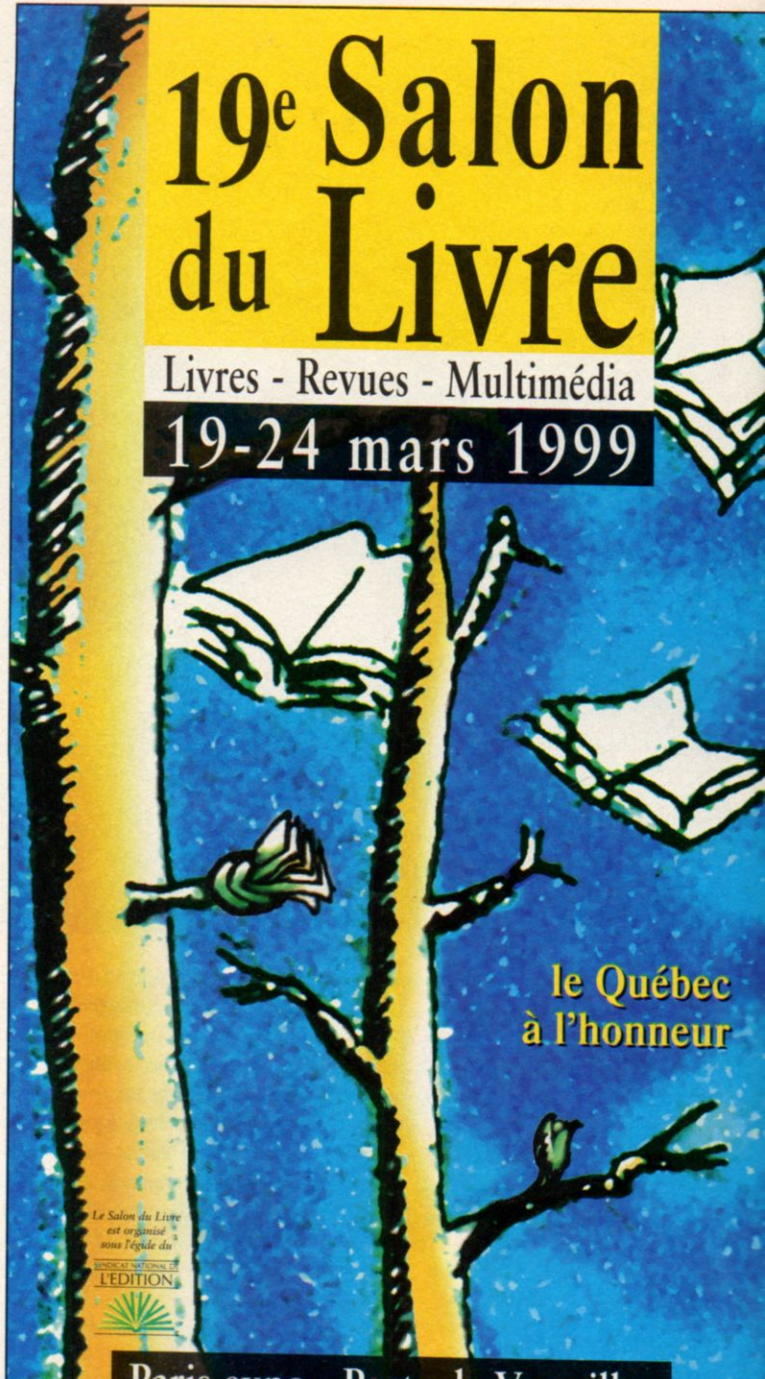
culture populaire de ces vingt-cinq dernières années américaines. L'objet qui nous intéresse n'est autre que le demier-né du gros malin Todd McFarlane (l'homme de « Spawn », de la couverture du demier album de Korn et du last dip de Pearl Jam), artiste aussi confirmé que businessman intelligent.

L'ami Farlane a donc lancé ce périodique, de fort belle allure (papier glacé, jolies couleurs – voir plus haut), où les aventures de Kiss sont racontées version « Spawn », c'est-à-dire par deux dames de McFarlane (Brian Holguin aux textes et Angel Medina aux pinceaux), qui reproduisent tous les tics de l'artiste (planches hyper exubérantes, sang partout, monstres baveux). L'ensemble est aussi costaud que « Detroit Rock City ».

celui du caniveau mais... STOP ! Il n'en est rien ! Ce « Frank Frazetta machin truc » rassemble une série d'histoires réalisées par des auteurs plus (Wendy Pini, la femme d'« Elfquest ») ou moins (les autres) connus. Or, ces récits d'invasion de la Terre, par des créatures surgies du ventre de la planète, de races mommifiées humanoïdes (genre : lion et tigres qui causent), ou de civilisations cybermético-futuristes (quant à W. Pini, elle fait ce qu'elle sait faire : des elfes !), s'avèrent d'excellent niveau. Les dessins oscillent entre le malhabile mais rigolo et inventif, au chouette, voire beau et presque original. Conclusion : ledit artefact mérite que tout fan de SF, RPG, fantastique, etc. le rumine avec joie. À découvrir, par Alaric !

19^e Salon du Livre

Livres - Revues - Multimédia
19-24 mars 1999



le Québec
à l'honneur

Le Salon du Livre
est organisé
sous l'égide du
SYNDICAT NATIONAL DE
L'ÉDITION

Paris expo · Porte de Versailles

Journées grand public

du vendredi 19 au mercredi 24 mars de 10h à 19h

Nocturne : mardi 23 mars jusqu'à 22h

Journée professionnelle

Lundi 22 mars de 9h30 à 19h

Prix d'entrée : 30 Frs

Entrée gratuite pour les libraires, bibliothécaires, les enfants de moins de 12 ans et les groupes scolaires accompagnés.

Le programme exhaustif de 48 pages
«les dédicaces, les auteurs, les conférences»
se trouve dans **Télérama PARIS** du 17 mars 1999.

Renseignements : 08 36 68 00 51 (2,23 F/mn)

<http://salondulivre.reed-oip.fr>

OIP

Reed-OIP

Reed-OIP · 11, rue du Colonel Pierre Avia ·
BP 571 · 75726 Paris Cedex 15



(un des bons morceaux de Kiss), arrachera des larmes de joie aux fans du groupe (il y en a, j'en connais), et fera aboyer d'interrogation les autres. Certes, tout cela vaut nettement mieux que les pauvres comics, édités par Marvel, dans les années 70, où les quatre zicos avaient un look de superhéros efféminés. Ici, au moins ça charle, comme une gorgée de Pepsi max !

Zarb: « Black Hole » n° 6

de Charles Burns

Une fois de plus, je reviens sur cette magnifique série, réalisée par un des dessinateurs les plus à l'ouest de la planète, j'ai nommé Charles Burns, homme qui signe aussi régulièrement que discrètement certains des comix (comix = comics underground) les plus troublants de cette dimension, mais aussi des

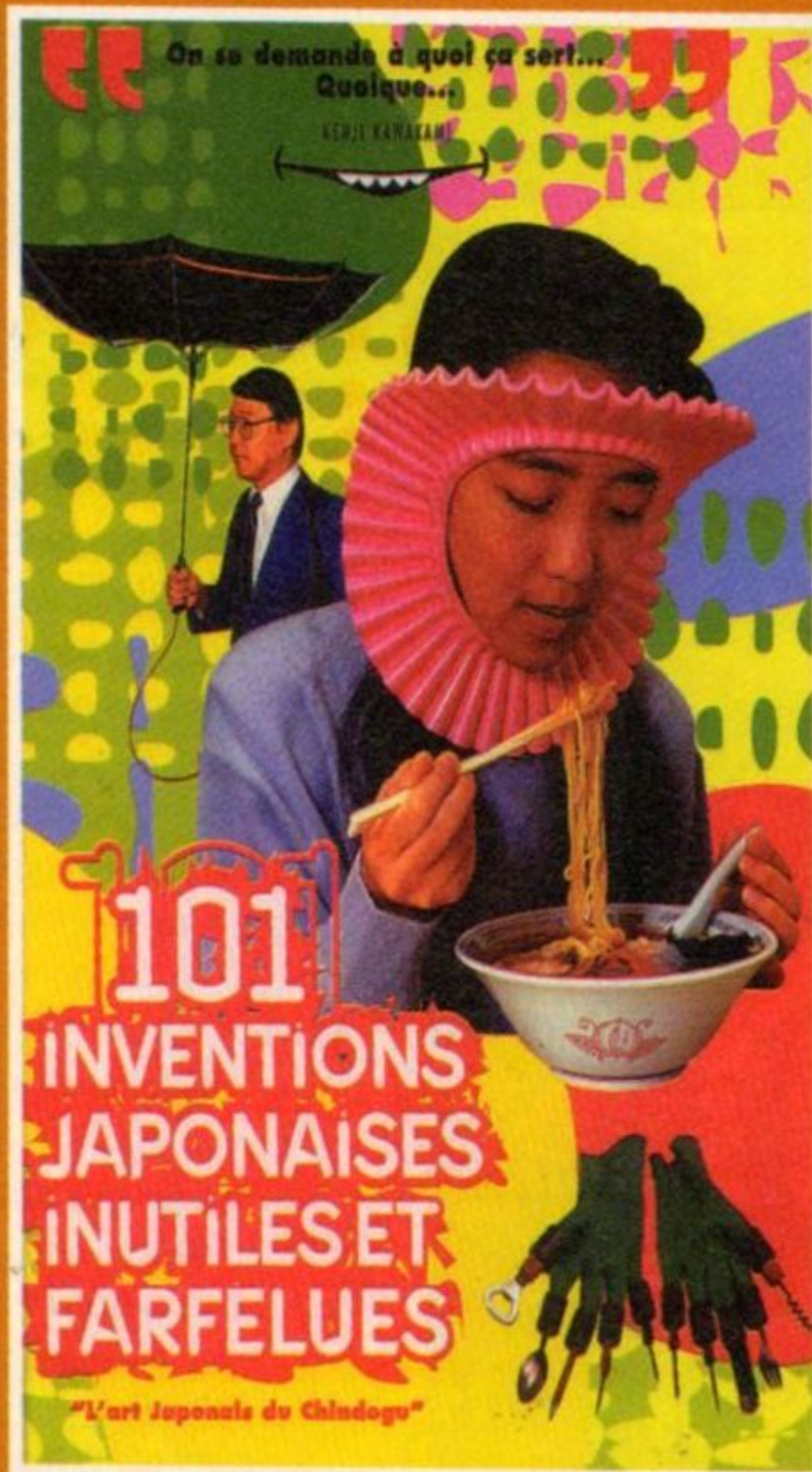
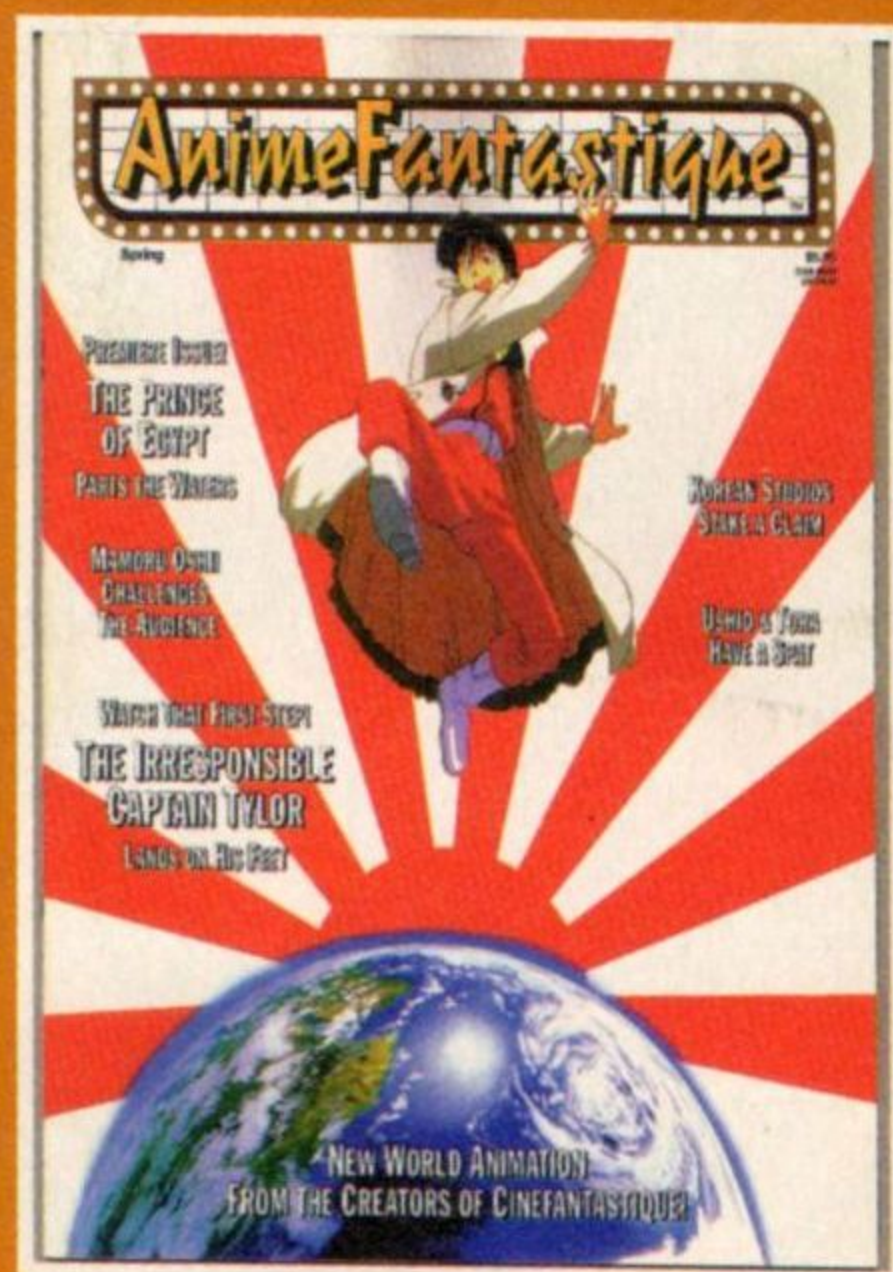
couvertures pour le magazine « Time » ou des pochettes pour la gargouille Iggy Pop. Encore une fois, Burns nous entraîne subtilement, et avec une finesse remarquable, dans les coulisses de la Suburbia américaine, à la façon du David Lynch de « Blue Velvet » ou de « Twin Peaks ». Dans cet épisode, nous sommes invités à suivre comment une soirée de galère, entre potes, se termine en incursion dans le fantastique... Formidable, j'vous dis !

Éditions Fantagraphics Books



Utile « AnimeFantastique »

Nouveau magazine publié par les gens du célèbre mag « Cinefantastique », cette chouette et intéressante publication est consacrée aux dessins animés en tout genre, une sorte de version US de notre essentiel « AnimeLand ». Universels en diable, les rédacteurs nous proposent des études sur Mamoru Oshii, le génie de « Pat Labor » et « Ghost in the Shell », sur le DA coréen, « le Prince d'Égypte », « Ushio et Tora » (qu'on a découvert des lustres avant les Ricains, grâce à Tonkam). L'ensemble est bien foutu. Il devrait enrichir les archives de tous les fans d'animation.

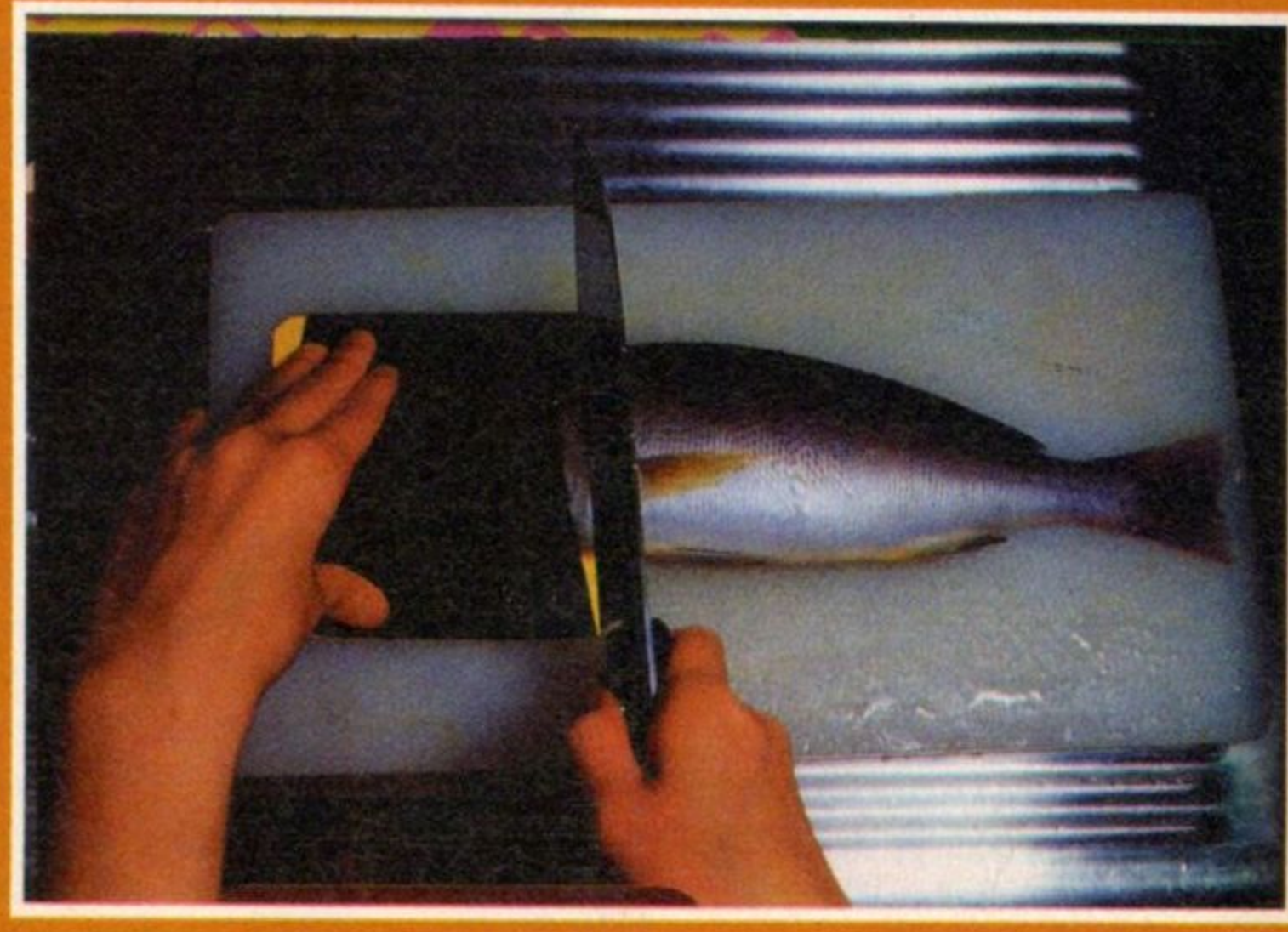


Idiot et bon « 101 inventions japonaises inutiles et farfelues »

de Kenji Kawakami

Ce petit livre apporte une preuve de plus au dossier, déjà épais, intitulé « Oui, les Japonais sont fous ». Pour preuve, cette série d'inventions inutiles et gratuites, relevant de l'art du Chindogu (celui d'inventer des trucs qui ne servent à rien, mais qui auraient pu...), comme le journal en vinyle, la cagoule pour poissons ou la main pour fainéants. Hilarant, alien et hyper-intéressant. Ce livre mérite que vous fonciez, sublimes de volonté et de vitesse, pour le découvrir. De quoi vous réconciliez avec tous ceux qui ont l'impudence de s'inquiéter de votre intérêt pour les mangas, RPG et autres produits made in Japan.

Éditions Vents d'Ouest



**LES MEILLEURES SÉRIES
SONT SUR LA CHAÎNE**

AB 1



AB 1

LES SÉRIES QUI ONT LA PÊCHE

Asat 0 803 02 02 02
1,09F la minute

CANALSATELLITE 08 36 68 44 55
2,23F la minute

TPS 0 803 803 123
1,09F la minute

MÉGAPOLE 0 801 63 88 44
n° azur prix d'appel local

CABLE 0800 25 8000
appel gratuit

NC 0 801 10 10 10
n° azur prix d'appel local

**France Telecom
Cable** 08 36 67 60 60
1,49F la minute

SUDCABLE 0 801 63 88 44
n° azur prix d'appel local

jackie chan

chris tucker

*Quand les poings
les plus rapides de l'Est
rencontrent la plus grande
gueule de l'Ouest !*

RUSH HOUR

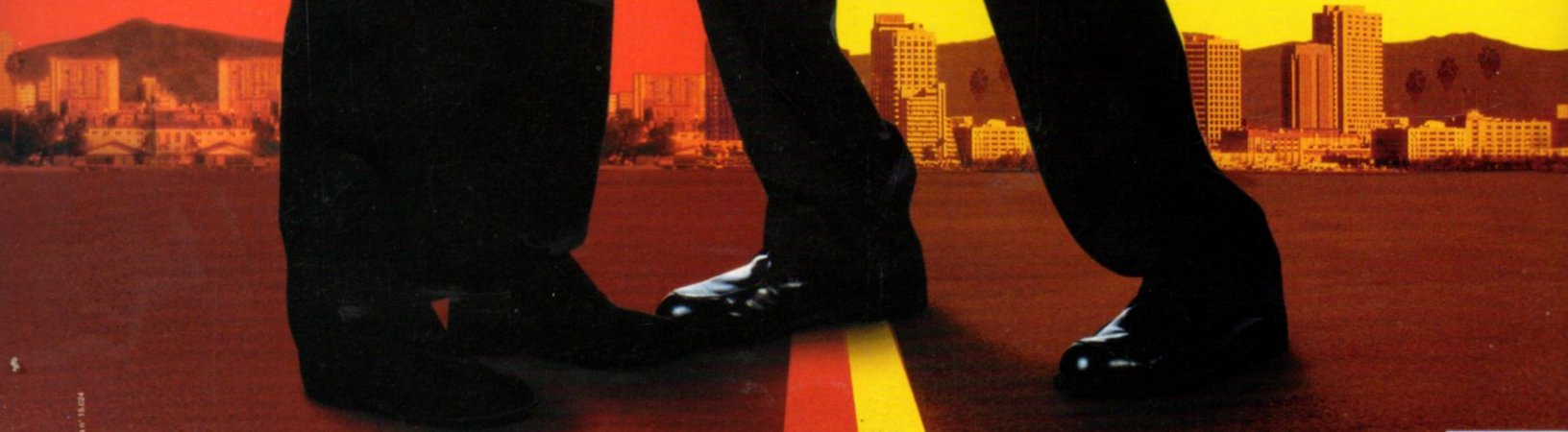
NEW LINE CINEMA PRESENTE
 UNE PRODUCTION ARTHUR SARKISSIAN ET ROGER BIRNBAUM
 UN FILM DE BRETT RATNER JACKIE CHAN CHRIS TUCKER "RUSH HOUR"
 TOM WILKINSON AVEC CHRIS PENN ET ELIZABETH PEÑA
 DISTRIBUTION DES RÔLES MATTHEW BARRY, C.S.A. ET NANCY GREEN-KEYES
 COSTUMES SHAREN DAVIS SUPERVISION MUSICALE GARY JONES
 MUSIQUE LALO SCHIFRIN MONTAGE MARK HELFRICH, A.C.E.
 DIRECTEUR ARTISTIQUE ROBB WILSON KING
 DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE ADAM GREENBERG, A.S.C. COPRODUCTEUR EXECUTIF LEON DUDEVOIR
 PRODUCTEUR EXECUTIF JAY STERN COPRODUCTEUR ART SCHAEFER
 PRODUIT PAR ROGER BIRNBAUM ARTHUR SARKISSIAN ET JONATHAN GLICKMAN
 D'APRES UNE HISTOIRE DE ROSS LAMANNA SCENARIO DE JIM KOUF ET ROSS LAMANNA
 REALISE PAR BRETT RATNER







www.metrofilm.com

LE 27 JANVIER

© 2001 New Line Cinema

