

# Joypad

N° 82 Janvier 1999

Dream

Arcad

## Soul Reaver

Beau à se damner

Dossier

## Game Boy Couleur

Elle va changer votre vie

Et aussi

- Perfect Dark (N64),
- Jet Force Gemini (N64),
- Nightmare Creatures (N64),
- NFL Quarterback Club 99 (N64),
- Ridge Racer 4 (PS),
- Akuji (PS), R-Type Delta (PS),
- Knockout Kings 99 (PS)...

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP



MAINTENANT  
SUR N64

NINTENDO<sup>64</sup>



LES  
MICRO MANIAQUES  
DEBARQUENT

SUR 64!

THE ORIGINAL  
**Micro Machines**  
SCALE MINIATURES

**64**  
**TURBO**

**COURSES ENDIABLEES POUR 1 A 8 JOUEURS**

- Jouable à 8 en simultané
- 32 véhicules équipés d'armes redoutables
- 48 circuits dans 8 environnements étonnants
- Une rapidité et une fluidité décoiffantes
- Compatible avec le Kit Vibration N64

Codemasters 

# JoyPad

JOYPAD 82 JANVIER 1999

## Tests et Zooms



### ZAPPINGS EUROPÉEN

Rien ne vaut la puissance d'une bonne daube européenne pour se dire que le meilleur sur nos consoles est encore à venir. Un régal pour les yeux et l'esprit. Je plaisantais détendez-vous.

110



### LE MONDE DU PC

Cette nouvelle rubrique vous montrera combien les jeux PC sont beaux et combien les PC sont chers. Je plaisantais détendez-vous.

114



### ARCADE

Comment peut-on encore sacrifier dix francs dans une machine à jeux sans jeûner la journée, en cette période de récession économique ? On devrait plutôt nous payer à jouer ! Je plaisantais détendez-vous.

118



### LES ASTUCES

Les blagues sont trop drôles et tous les cheats ne fonctionnent absolument pas ! Je plaisantais détendez-vous.

130

● Hot ! Hot !  
● Hot ! Hot !

## Metal Gear : La démo

Nous pouvons maintenant vous l'annoncer : le mois prochain avec Joypad, vous pourrez jouer à la démo de Metal Solid Gear sur PlayStation. Trois secteurs immenses, dans lesquels vous vivrez la peur mais aussi la joie de votre vie ! Rendez-vous en février dans Joypad !



### LA JOYBANK

Ce mois-ci des jeux particulièrement pourris sont en lot, alors ne participez surtout pas à cette nouvelle session de la Joybank ! Je plaisantais détendez-vous.

138

## PlayStation

Akuji (Test Officiel)	100
Asteroids (Zapping Europe)	110
Caesars Palace 2 (Zapping Europe)	110
Capcom Generation Volume 5 (Zapping Japon)	82
Dance Dance Dance ! (Zapping Japon)	82
Devil Dice (Test Officiel)	108
Exodus Guilty (Zapping Japon)	82
Hugo (Zapping Europe)	110
K-1 Grand Prix 98 (Zapping Japon)	83
Kamen Rider (Zoom Japon)	80
Knockout Kings 99 (Test Officiel)	106
NBA Live 99 (Test Officiel)	102
One on One (Zapping Japon)	83
Poporogue (Zoom Japon)	76
Pro-Pinball Big Race U.S.A. (Zapping Europe)	111
R-Type Delta (Zoom Japon)	78
Rally Cross 2 (Zapping Japon)	83
Ridge Racer 4 (Zoom Japon)	70
Sampa Guita (Zapping Japon)	83
Tamamayyu Monogatari (Zoom Japon)	74
Tiger Woods (Zapping Europe)	112
Wild Arms (Test Officiel)	96

## Nintendo 64

NBA Jam 99 (Zapping Europe)	111
NFL Quarterback Club 99 (Test Officiel)	104
Rakugakids (Zapping Europe)	112
Silicon Valley (Zapping Europe)	112
Zelda : l'Ocarina du temps (Test Officiel)	86

## Saturn

Capcom Generation Volume 4 (Zapping Japon)	82
Sega Sanshiro (Zapping Japon)	83

## Game Boy

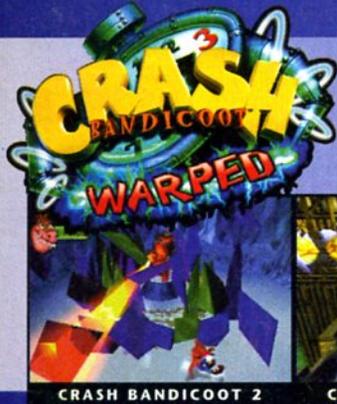
Mulan (Zapping Europe)	111
------------------------	-----

# APOCALYPSE



DÉMONSTRATION  
**MERCREDI 6 JANVIER**  
**SAMEDI 9 JANVIER**

Retrouvez  
 le clone de  
 Bruce Willis  
 dans ce shoot'them up  
 avec des armes de  
 folie !



DÉMONSTRATION  
**MERCREDI 13 JANVIER**  
**SAMEDI 16 JANVIER**



30 niveaux  
 sont  
 proposés  
 et leur variété  
 devrait en étonner  
 plus d'un !



# REN

tous

avec un

dans tous les

Ne manquez pas

ces rendez-vous privilégiés

qui vous permettront

de découvrir tous les coups,

toutes les techniques

et toutes les astuces

des meilleurs jeux à venir.

DÉMONSTRATION  
**MERCREDI 20 JANVIER**  
**SAMEDI 23 JANVIER**



Pas moins de 38  
 boxeurs parmi  
 les plus grands,  
 une simulation haute en couleur  
 et très réaliste !



DÉMONSTRATION  
**MERCREDI 27 JANVIER**  
**SAMEDI 30 JANVIER**

# WILD ARMS



La qualité des  
 combats et  
 la richesse  
 de l'intrigue vous  
 scotcheront devant  
 l'écran !



## L E S M I C R O M A N I A

- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE**  
 C. Cical Cité-Europe - 62231 Coquelles **Nouveau**
- 59 MICROMANIA LEERS**  
 C. Cical Auchan - 59115 Leers **Nouveau**  
 Tél. 03 28 33 96 80
- 68 MICROMANIA MULHOUSE**  
 C. Cical Carrefour Ile Napoléon  
 68110 Mulhouse **Nouveau**
- 45 MICROMANIA ORLÉANS**  
 C. Cical Place d'Arc - 45000 Orléans **Nouveau**  
 Tél. 02 38 42 14 50

- PARIS**
- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
 1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20
  - 75 MICROMANIA MONTPARNASSE**  
 126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07
  - 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
 Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Élysées  
 Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Etoile  
 Tél. 01 42 56 04 13
  - 75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
 Passage des Princes - 5, bvd des Italiens  
 75002 Paris - Mo Richelieu Drouot  
 & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
  - 75 MICROMANIA ITALIE 2** - C. Cical Italie 2  
 Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

- RÉGION PARISIENNE**
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**  
 C. Cical Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33
  - 78 MICROMANIA VÉLIZY 2** - C. Cical Velizy 2  
 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
  - 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - C. Cical St-Quentin  
 Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23
  - 91 MICROMANIA LES ULIS 2** - C. Cical Les Ulis 2  
 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99
  - 91 MICROMANIA ÉVRY 2** - C. Cical Evry 2  
 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02
  - 92 MICROMANIA LA DÉFENSE** - C. Cical Les 4 Temps  
 Niveau 1 - R. des Mirrors - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23



# DEZ-VOUS

les mercredis & samedis  
démonstrateur  
Micromania !



En partenariat  
avec FUN RADIO



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Micromania reprend  
vos anciens jeux  
PlayStation & Nintendo 64.

Voir conditions à la caisse.



### La Mégacarte

Gratuite avec le 1<sup>er</sup> achat ! De nombreux privilèges avec  
la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !

- 93 MICROMANIA PARINOR - C. Cial Parinor  
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Cial Rosny 2  
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Cial Les Arcades  
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL  
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Cial Belle-Épine  
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Cial Créteil Soleil  
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
- 95 MICROMANIA CERGY - C. Cial Les 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

#### PROVINCE

- 06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Cial Cap 3000  
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Cial Nice-Étoile  
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES  
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Cial Auchan Barnéoud  
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portel-sur-Garonne  
31127 Portel-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Cial Le Polygone  
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
- 44 MICROMANIA NANTES - C. Cial Beaulieu  
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL  
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
- 59 MICROMANIA EURAILLIE - C. Cial Euraille  
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Cial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Cial Place des Halles  
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
- 69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest  
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU  
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST  
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest  
Tél. 04 72 37 47 55
- 74 MICROMANIA ANNECY - C. Cial Auchan-Epagny  
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER  
C. Cial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - C. Cial Mayol  
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var  
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

\* Sauf sur les Consolés - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

# Reportage

Crystal Dynamics

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS  
MACHINE : PLAYSTATION & N64  
(POUR GEX SEULEMENT)  
DISPONIBILITE : GEX 3 : AVRIL 99,  
SOUL REAVER : MARS/AVRIL 99

Proche banlieue de San Francisco.

Un lotissement résidentiel, de petites maisons toutes construites sur le même moule. Une seule d'entre elles se détache du lot, plus grande et un peu moins tranquille. Les studios de développement de Crystal Dynamics sont, en effet, là, prêts à nous dévoiler deux projets qu'il conviendrait de suivre de près : Gex 3 : Deep Cover Gecko et Legacy of Kain :

Soul Reaver.

# Humour et gothique

Crystal Dynamics



# Reportage

Crystal Dynamics

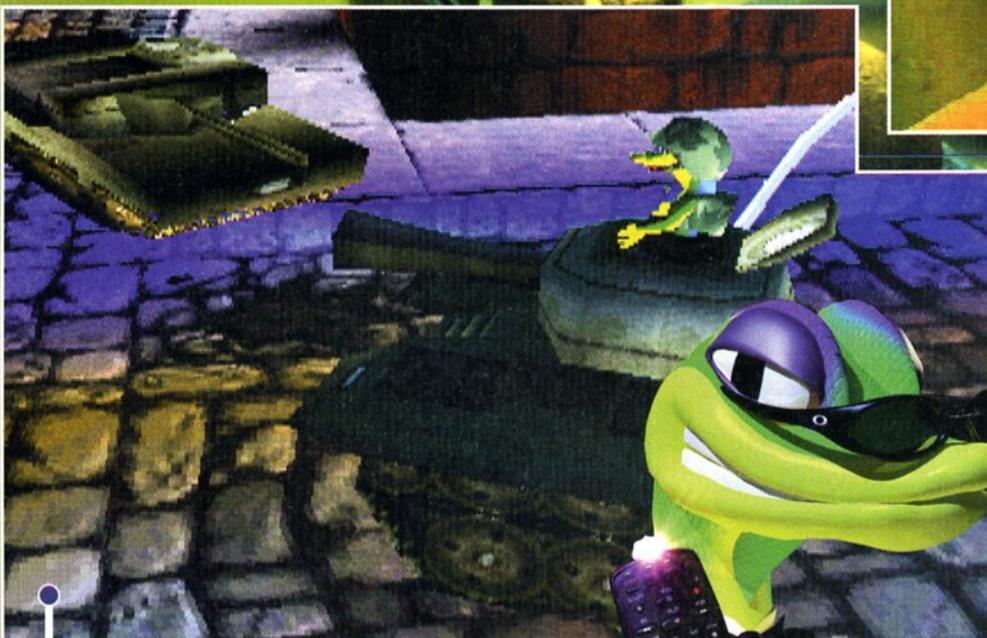
**C**ystal Dynamics est un développeur qui a su garder son identité. Même si le succès de certains titres comme Pandemonium, Gex 2 ou même Legacy of Kain : Blood Omen lui a permis d'agrandir considérablement ses structures, les développeurs et créatifs y travaillent toujours avec l'esprit de joueurs surexcités souhaitant se faire plaisir, comme aux premiers jours du studio lorsqu'il comptait moins d'une centaine de personnes. Récemment racheté par Eidos, pour la modique somme de 47,5 millions de dollars (environ 280 millions de francs), Crystal conserve pourtant une liberté totale en matière de création, ce qui lui permet de finaliser aujourd'hui 2 titres qui s'annoncent plutôt intéressants : Gex 3 et Soul Reaver.

## Gex : le lézard — classe se la joue 007

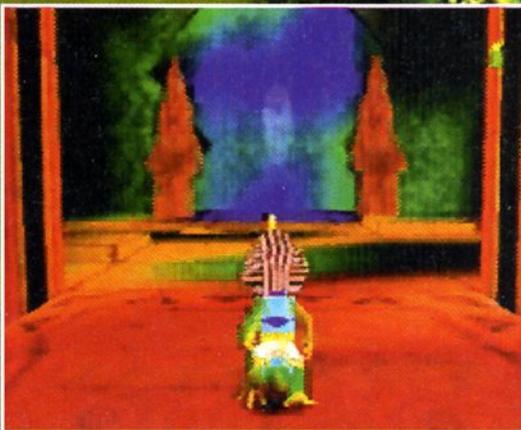
Gex s'apprête donc à faire un come back sous le titre Deep Cover Gecko. Mascotte de la boîte, le lézard au clin d'œil ravageur nous a déjà bien fait marrer dans le 2e épisode. «Nous voulions à tout prix éviter de faire un Gex 2.5 plutôt que 3» : le pari est pris et on sait qu'il n'est pas évident de renouveler un principe aussi bien établi. Dans le rôle d'un agent secret international, Gex part ainsi dans de nouvelles aventures pour retrouver Xtra, autre agent, d'une grande beauté, kidnappé par son ennemi de toujours, Rez. Encore plus bourré de références variées à la culture pop, la télévision et le cinéma, Gex 3 combine humour parodique, technicité optimisée et ingrédients inédits de gameplay. Reprenant les fameux costumes de Gex 2, la grande nouveauté part d'un constat simple, établi par les joueurs eux-mêmes : les costumes, c'est marrant, mais ça ne sert à rien ! Cette fois, chaque nouvel accoutrement permettra à Gex d'exécuter des mouvements spéciaux. Plus de 25 déguisements inédits sont prévus, de Gex Eastwood à Golgoth Gex en passant par Long John Gex, Gexcula ou encore Sherlock Gex. Ainsi, Gexcula pourra planer grâce à sa cape, et Hulk Gex casser et déplacer certains objets. D'autres niveaux vous laisseront la possibilité de chevaucher un chameau, un crocodile ou de conduire un tank et une quantité d'autres «véhicules». Les nouveaux niveaux cachent tous des mini-jeux bonus à découvrir, et le moteur optimisé permet d'incorporer plus d'ennemis. Plus d'une soixantaine, ces derniers sont différents et disposent de mouvements plus intéressants : ils peuvent éviter vos coups et sont capables de réactions plus crédibles. Par ailleurs, sachez que l'agent Xtra n'est autre que Marlice Andrada, une des blondes siliconées d'Alerte à Malibu ! Elle fera, bien entendu, plusieurs apparitions au cours des séquences vidéo ponctuant le jeu. Une façon habile d'apprécier une autre forme de 3D... Enfin, deux personnages cachés sont prévus et les petits défauts de caméra du précédent opus, inhérents à la 3D temps réel, devraient être corrigés. Voilà pour Gex qui, selon toute vraisemblance, devrait être véritablement amusant.



Ce niveau est, en réalité, un haricot magique dont la taille est impressionnante. Au bas mot, disons, 200 mètres de haut...

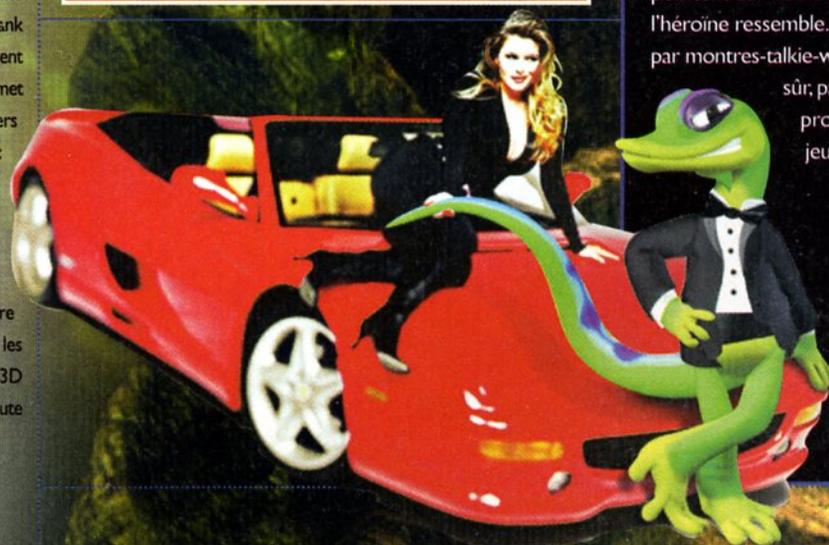


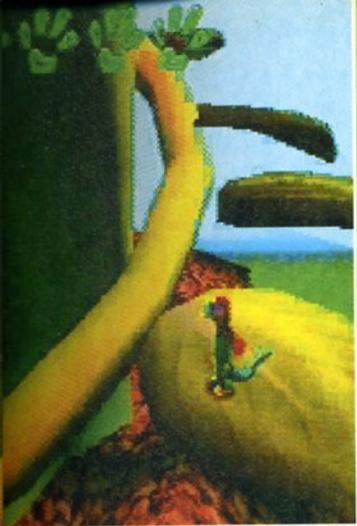
Au contraire de Crash, Gex pourra descendre à tout moment des différents véhicules et animaux qu'il sera amené à conduire ou chevaucher.



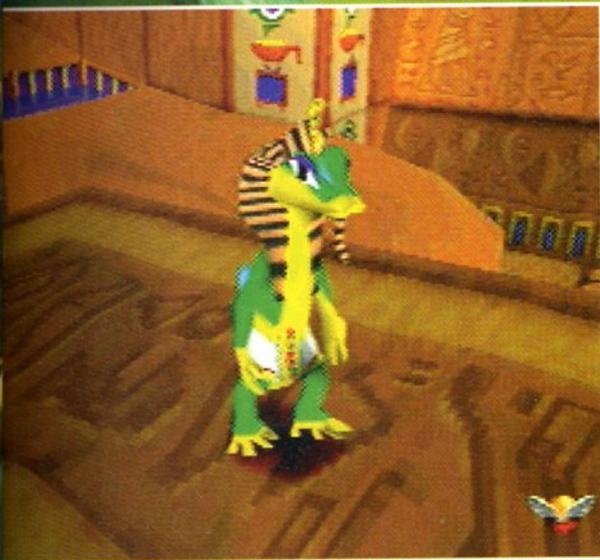
## Silicone, teinture et collagène

L'agent Xtra après lequel court Gex, dans le troisième volet de ses aventures, n'est autre qu'une des actuelles playmates de Baywatch alias Alerte à Malibu. Si comme moi, les images de cette série vous poussent à zapper directos dès qu'elles se pointent sur votre écran de télé, voilà à quoi l'héroïne ressemble... Elle intervient dans le jeu par montres-talkie-walkie interposées et a, bien sûr, participé à l'élaboration des promos qui sortiront avec le jeu.

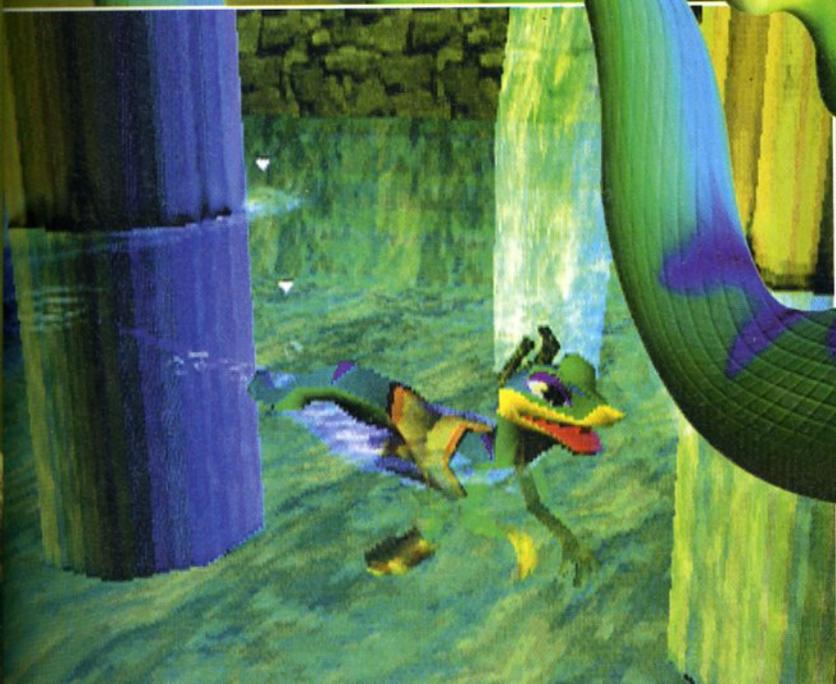


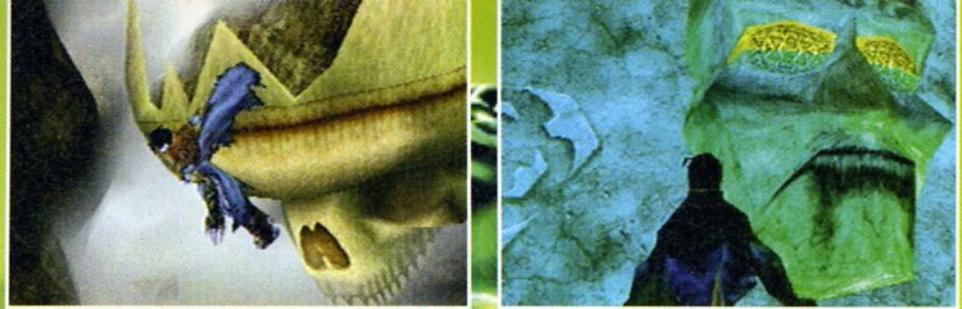


**«Nous voulions à tout prix éviter de faire un Gex 2.5 plutôt que 3.»**



Le visage incorporé au décor se déforme pour essayer de vous avaler ! Un effet très bien rendu.





## Soul Reaver : les vampires n'ont qu'à bien se tenir

Sans aucun doute, un des jeux les plus attendus du premier trimestre de cette année, la suite de Legacy of Kain : Blood Omen a déjà rempli de ses photos d'écran de rêve les pages de Joypad à l'occasion de l'E3. Après l'avoir vu dans une version plus avancée, il se révèle plus prometteur que jamais. Si toutefois la talentueuse équipe qui s'en occupe trouve le temps de le finir... Car, alors qu'il semble toujours prévu pour mars 99, si l'on élimine le large mois et demi que prendra le contrôle de qualité de Sony, la duplication et la mise en vente du jeu, il ne reste guère, à l'équipe, qu'une paire de mois pour se tirer d'affaire. Et il y a encore du boulot. C'est bien là notre seule crainte à son égard. Car, au moment où nous l'avons vu, dans sa version la plus récente, il manquait encore 90 % des scènes temps réel ponctuant la progression de l'aventure, des effets spéciaux, et le jeu plantait encore souvent. Ne nous étonnons donc pas s'il arrive en retard ! Cela dit, étant le chouchou de Crystal et un des produits majeurs pour Eidos, avec Tomb Raider III (beaucoup plus commercial), espérons qu'ils préféreront le délai au produit non-fini. Mais revenons au jeu en lui-même. Techniquement, je le répète, on n'a jamais rien vu de tel sur PlayStation. C'est extraordinaire ! Raziel, le vampire déchu, dispose de nouveaux mouvements, lui permettant de manipuler des blocs dans tous les sens, ainsi que de nouvelles postures de combat ultra tripantes. Grosse surprise, il y aura de vrais power-up ! Ainsi, outre la possibilité de gagner de nouveaux pouvoirs en dévorant certaines âmes, Raziel pourra découvrir 7 sorts, pour la plupart des sorts de destruction massive, s'ajoutant à celui qui lui permet de passer du plan matériel au plan des esprits. L'interface intuitive permettra de les lancer sans passer par un inventaire. De plus, nous avons appris que Soul Reaver est, en fait, le nom d'une épée particulière que Raziel pourra utiliser. « Il s'agit de la lame avec laquelle Kain a éliminé le nécromant dans le premier épisode. Mais celui-ci l'a égarée et seul Raziel peut l'utiliser au maximum de ses pouvoirs, car elle est fortement liée au plan spectral » nous confiait l'un des développeurs. De fait, Raziel étant lui-même rattaché à cette dimension, il pourra en tirer parti de différentes manières. Et s'il trouve les Forges de l'Esprit, l'épée acquerra de nouveaux pouvoirs. L'aventure tiendra plus du RPG à la Zelda que du jeu d'action, avec quantité de puzzles et d'énigmes. Certains personnages se joindront à vous et vous aideront dans votre quête de vengeance. Mais cette aide ne vous sera pas acquise d'office : l'attitude des persos à votre égard dépendra directement de vos actions passées. Enfin, le jeu devrait, au final,



Les textures n'ont rien de plus que dans tous les jeux PlayStation, si ce n'est le bénéfice du talent des graphistes.



P  
J  
15  
R  
13  
B  
A  
25  
RE  
S  
58  
M  
IV  
2  
M  
S  
C  
10  
Pr  
NA  
6  
NA  
9  
CA  
5  
FO  
6  
LE  
6  
MA  
13  
BA  
65

# STOCK GAMES

## ACHAT - VENTE - ECHANGE



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

**SEGA RALLY 2 499 F**  
**SONIC ADVENTURE 499 F**  
**PEN PEN TRI-ICELON 499 F**  
**GEIST FORCE 499 F**  
**VIRTUA FIGHTER 3 tb 499 F**  
D'autres titres arrivent  
nous tel

Venez découvrir  
la nouvelle  
console de SEGA !!!



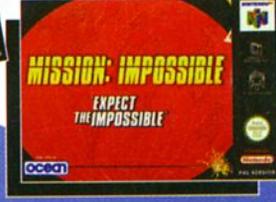
Toutes les news aux meilleurs prix !!!



**Console PSX DualPack 790 Francs**  
(livrée avec 1 Joypad)



**Console NINTENDO 64 + Mario 64 790 Francs**  
(livrée avec 1 Joypad)



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



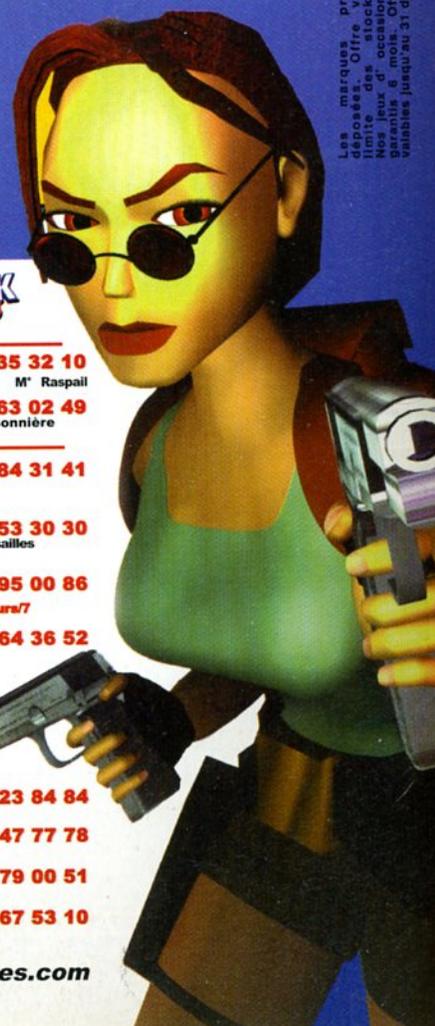
**Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous !!**  
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?  
Vous voulez bénéficier :  
- d'un important budget publicitaire (depuis plus de 6 ans),  
- d'une centrale d'achats performante,  
- d'une notoriété nationale, et 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

Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Nos jeux d'occasions sont testés et garantis. Arrêt de la vente de jeux vidéo jusqu'au 31 décembre 1998.

### 38 MAGASINS EN FRANCE

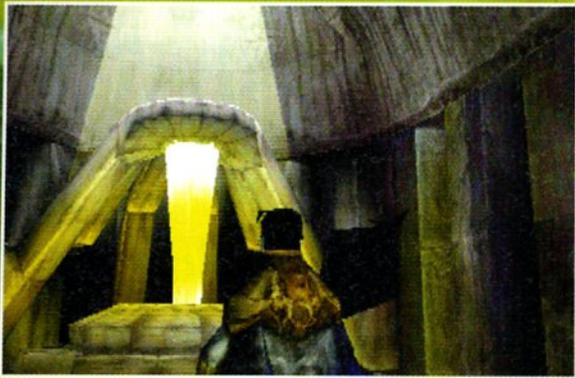
<b>Paris</b>	<b>JUSSIEU CONSOLES</b> 15 Rue des Ecoles 75005 Paris <b>01 46 33 07 83</b>	<b>JUSSIEU CD ROM NEO GEO</b> 13 Rue des Ecoles 75005 Paris <b>01 43 25 61 24</b>	<b>MONTPARNASSE</b> M° Cardinal Lemoine 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris <b>01 43 35 32 10</b>
	<b>REPUBLIQUE</b> 13 Bd Voltaire 75011 Paris <b>01 43 55 76 45</b>	<b>RIVOLI</b> 32 Rue de Rivoli 75004 Paris <b>01 42 74 43 22</b>	<b>GARE DU NORD</b> M° Poissonnière 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris <b>01 44 63 02 49</b>
<b>Banlieu</b>	<b>ANTONY</b> 29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30 <b>01 46 740 300</b>	<b>CLICHY</b> 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy <b>01 47 56 08 64</b>	<b>CHOISY LE ROI</b> 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi M° Choisy Le Roi <b>01 48 84 31 41</b>
	<b>SAINT GERMAIN</b> 55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye <b>01 30 61 74 60</b>	<b>LA DEFENSE</b> 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux RER La Défense <b>01 49 06 96 08</b>	<b>VERSAILLES</b> Centre Commercial Les Manèges 78000 Versailles ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G <b>01 39 53 30 30</b>
	<b>IVRY</b> 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry <b>01 46 58 72 73</b>	<b>BEAUVAIS</b> Centre Commercial Franc Marché (Près du DARTY) 60000 Beauvais <b>03 44 11 48 10</b>	<b>CLAMART</b> Rue Pietonne 92140 Clamart ouvert 7jours/7 <b>01 40 95 00 86</b>
	<b>SAINT DENIS</b> C C St Denis Basilique 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis <b>01 48 20 1999</b>	<b>CHAMPIGNY S SEINE</b> 36 Rue Louis Talamoni 94500 Champigny s marne <b>01 48 82 2000</b>	<b>ENGHIEN</b> 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains <b>01 39 64 36 52</b>
<b>Province</b>	<b>NANTES RAYON MANGA</b> 6 Rue des Halles 44000 Nantes <b>02 40 48 53 12</b>	<b>CHOLET RAYON MANGA</b> 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet <b>02 41 46 36 88</b>	<b>CANNES</b> 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes <b>04 93 380 900</b>
	<b>NANTES</b> 9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes <b>02 40 48 13 14</b>	<b>MARSEILLE</b> 207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane <b>04 91 48 27 48</b>	<b>NICE</b> 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice <b>04 93 13 00 10</b>
	<b>CARHAIX</b> 5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix <b>02 98 93 74 64</b>	<b>MARSEILLE</b> 98 Rue Montaigne 13012 Marseille <b>04 91 49 50 42</b>	<b>AIX EN PROVENCE</b> 5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence <b>04 42 23 84 84</b>
	<b>FORBACH</b> 6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach <b>03 87 87 13 93</b>	<b>METZ</b> 80 en Fournirue 57000 Metz <b>03 87 37 37 47</b>	<b>REIMS</b> 29 Rue Chanzy 51100 Reims <b>03 26 47 77 78</b>
	<b>LE HAVRE</b> 6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre <b>02 35 21 40 47</b>	<b>METZ</b> 58 Passage Serpenoise 57000 Metz <b>03 87 36 63 63</b>	<b>BORDEAUX</b> 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux <b>05 56 79 00 51</b>
	<b>MARTINIQUE</b> 13 Rue Lamartine 97200 Fort de France <b>05 96 61 65 32</b>	<b>EVREUX</b> Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux <b>02 32 31 39 86</b>	<b>RENNES</b> 25 Rue Marechal Joffre 35000 Rennes <b>02 99 67 53 10</b>
	<b>BAYONNE</b> 65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne <b>05 59 46 13 37</b>	<b>PAU</b> 25 Rue Gachet - Palais des Pyrenées 64000 Pau <b>05 59 83 88 22</b>	

e-mail : [www.stock-games.com](http://www.stock-games.com)



# Reportage

Crystal Dynamics

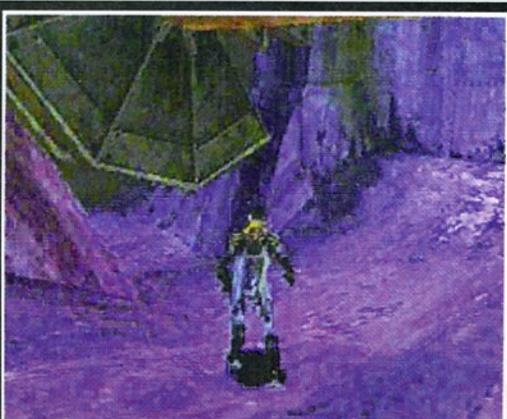
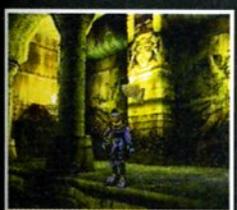
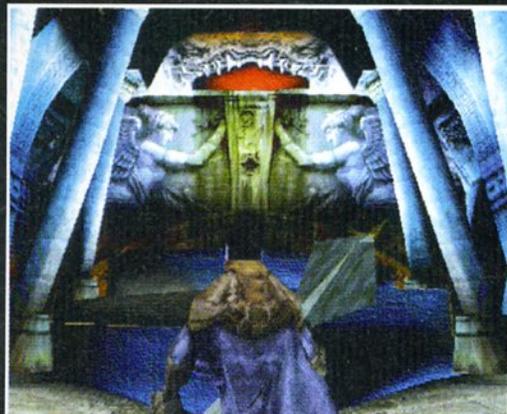


Les capacités de Raziel augmenteront au fur et à mesure des âmes que vous dévorez. Ainsi, certains passages ne seront accessibles qu'après avoir acquis certaines capacités.

**«Kain 2 est avant tout un jeu d'ambiance. Sa force, ce sont des décors crédibles, presque organiques.»**

## Voyage dans la 4<sup>e</sup> dimension

Voici une série de photos illustrant la différence graphique entre les 2 plans de Soul Reaver. Le morphing permettant de passer de l'un à l'autre, en temps réel, est un effet époustoufflant. Une idée qui enrichit considérablement le jeu, tout en rallongeant sa durée de vie !



compter plusieurs heures de scènes animées à la Metal Gear, dont le doublage devrait être réalisé pour le marché français. Deux films en images de synthèse sont en cours de réalisation pour l'intro et la fin. Un titre qui s'annonce toujours aussi grandiose !

**Vivement** \_\_\_\_\_ mars !

Crystal nous réserve, évidemment, bien d'autres surprises pour le restant de l'année, mais, malgré tous nos efforts, impossible d'en savoir plus... Sachez seulement que Kain 3 est d'ores et déjà prévu : «Nous pensons utiliser le morphing sur Raziel aussi, pour lui permettre de se changer en loup ou en brume, mais, faute de temps, nous réservons cela à Kain 3» nous ont avoué les développeurs ! Pour les impatients, vous pourrez trouver une très courte démo jouable de Soul Reaver avec le jeu Akujit the Heartless, testé dans ce numéro. En attendant, souhaitons bon courage aux développeurs de chez Crystal qui risquent de ne pas beaucoup dormir au cours des mois qui viennent !

Retrouve ton magasin  
**Difintel-Micro**  
près de chez toi...



01	Beiry	01300	04 79 81 00 34
02	Bourg en Bresse	01000	04 50 23 13 44
03	Chalon-sur-Saône	02100	04 82 52 72 74
04	Feyzin	06200	04 87 53 27 74
05	Fontaines	06100	04 87 53 27 74
06	Genas	07100	04 87 53 27 74
07	Genas	07100	04 87 53 27 74
08	Genas	07100	04 87 53 27 74
09	Genas	07100	04 87 53 27 74
10	Genas	07100	04 87 53 27 74
11	Genas	07100	04 87 53 27 74
12	Genas	07100	04 87 53 27 74
13	Genas	07100	04 87 53 27 74
14	Genas	07100	04 87 53 27 74
15	Genas	07100	04 87 53 27 74
16	Genas	07100	04 87 53 27 74
17	Genas	07100	04 87 53 27 74
18	Genas	07100	04 87 53 27 74
19	Genas	07100	04 87 53 27 74
20	Genas	07100	04 87 53 27 74
21	Genas	07100	04 87 53 27 74
22	Genas	07100	04 87 53 27 74
23	Genas	07100	04 87 53 27 74
24	Genas	07100	04 87 53 27 74
25	Genas	07100	04 87 53 27 74
26	Genas	07100	04 87 53 27 74
27	Genas	07100	04 87 53 27 74
28	Genas	07100	04 87 53 27 74
29	Genas	07100	04 87 53 27 74
30	Genas	07100	04 87 53 27 74
31	Genas	07100	04 87 53 27 74
32	Genas	07100	04 87 53 27 74
33	Genas	07100	04 87 53 27 74
34	Genas	07100	04 87 53 27 74
35	Genas	07100	04 87 53 27 74
36	Genas	07100	04 87 53 27 74
37	Genas	07100	04 87 53 27 74
38	Genas	07100	04 87 53 27 74
39	Genas	07100	04 87 53 27 74
40	Genas	07100	04 87 53 27 74
41	Genas	07100	04 87 53 27 74
42	Genas	07100	04 87 53 27 74
43	Genas	07100	04 87 53 27 74
44	Genas	07100	04 87 53 27 74
45	Genas	07100	04 87 53 27 74
46	Genas	07100	04 87 53 27 74
47	Genas	07100	04 87 53 27 74
48	Genas	07100	04 87 53 27 74
49	Genas	07100	04 87 53 27 74
50	Genas	07100	04 87 53 27 74
51	Genas	07100	04 87 53 27 74
52	Genas	07100	04 87 53 27 74
53	Genas	07100	04 87 53 27 74
54	Genas	07100	04 87 53 27 74
55	Genas	07100	04 87 53 27 74
56	Genas	07100	04 87 53 27 74
57	Genas	07100	04 87 53 27 74
58	Genas	07100	04 87 53 27 74
59	Genas	07100	04 87 53 27 74
60	Genas	07100	04 87 53 27 74
61	Genas	07100	04 87 53 27 74
62	Genas	07100	04 87 53 27 74
63	Genas	07100	04 87 53 27 74
64	Genas	07100	04 87 53 27 74
65	Genas	07100	04 87 53 27 74
66	Genas	07100	04 87 53 27 74
67	Genas	07100	04 87 53 27 74
68	Genas	07100	04 87 53 27 74
69	Genas	07100	04 87 53 27 74
70	Genas	07100	04 87 53 27 74
71	Genas	07100	04 87 53 27 74
72	Genas	07100	04 87 53 27 74
73	Genas	07100	04 87 53 27 74
74	Genas	07100	04 87 53 27 74
75	Genas	07100	04 87 53 27 74
76	Genas	07100	04 87 53 27 74
77	Genas	07100	04 87 53 27 74
78	Genas	07100	04 87 53 27 74
79	Genas	07100	04 87 53 27 74
80	Genas	07100	04 87 53 27 74
81	Genas	07100	04 87 53 27 74
82	Genas	07100	04 87 53 27 74
83	Genas	07100	04 87 53 27 74
84	Genas	07100	04 87 53 27 74
85	Genas	07100	04 87 53 27 74
86	Genas	07100	04 87 53 27 74
87	Genas	07100	04 87 53 27 74
88	Genas	07100	04 87 53 27 74
89	Genas	07100	04 87 53 27 74
90	Genas	07100	04 87 53 27 74
91	Genas	07100	04 87 53 27 74
92	Genas	07100	04 87 53 27 74
93	Genas	07100	04 87 53 27 74
94	Genas	07100	04 87 53 27 74
95	Genas	07100	04 87 53 27 74
96	Genas	07100	04 87 53 27 74
97	Genas	07100	04 87 53 27 74
98	Genas	07100	04 87 53 27 74
99	Genas	07100	04 87 53 27 74
100	Genas	07100	04 87 53 27 74

Le n°1 du Multimédia en Europe!

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - DVD

# Difintel-Micro

Achète! Vends!  
Echange!  
et viens tester  
les toutes dernières  
**NOUVEAUTÉS**  
dans notre Espace Club.



de -30%  
à -70%  
sur l'achat de jeux d'occasion

Découvre  
les offres de Noël  
dans ton  
**chèquier**  
  
**cadeaux**

- Des offres exclusives!
- Des remises exceptionnelles!
- Des cadeaux et des bons d'achat incroyables!



Grand Jeu  
Concours  
\* Gratuit est sans obligation d'achat.

Participe au  
Grand Jeu  
Concours  
**Difintel-Micro  
Joypad**

et gagne  
1 console Dreamcast,  
+ 3 jeux!

Bon de participation  
dans ton chèque-cadeaux  
Difintel-Micro inclus dans  
ce magazine Joypad.

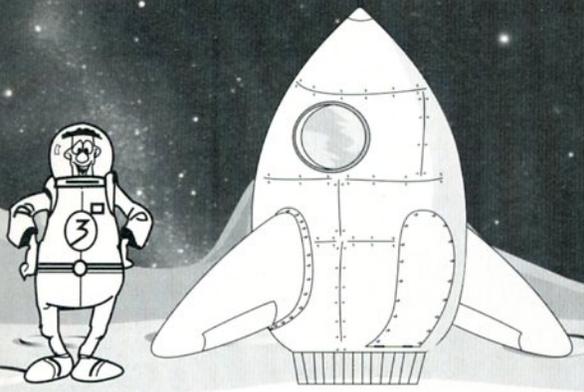


+ DE 140  
MAGASINS

SPECIALISTE  
DU JEU  
EN RÉSEAU

\* Dans les magasins Difintel-Micro participant à l'opération. Voir conditions en magasin. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

# ESPACE 3 games



## MEGADRIVE

<b>ALIEN 3 (EUR)</b>	<b>99,00</b>	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
DR ROBOTNIK (EUR)	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
<b>FIFA 98 (EUR)</b>	<b>129,00</b>	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		
LOTUS 2 (EUR)	99,00		

• MANETTE FIGHTER 2 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
<b>FIFA 98</b>	<b>99,00</b>	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
<b>INTERNATIONAL SUPER STAR</b>		SUPER BC KID	99,00
<b>SOCCER DE LUXE</b>	<b>99,00</b>	SUPER METROID + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
LE ROI LION	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
LUCKY LUKE	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
<b>NBA LIVE 97</b>	<b>99,00</b>		
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
POWER PIGGS	99,00		

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

## 3DO

• 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

### 3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

<b>ALONE IN THE DARK 2 (VF)</b>	<b>69,00</b>	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		

## GAME BOY

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

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

### ACCESSOIRES

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

## NEO GEO CD

<b>NEO GEO CD</b>	<b>1990 F</b>	<b>METAL SLUG 2</b>	<b>199,00</b>
<b>JOYSTICK ARCADE</b>	<b>399,00</b>	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	<b>REAL BOUT 2 SPECIAL</b>	<b>199,00</b>
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

<b>Néo GéO Pocket 495 F</b>	TENNIS	249,00
BASEBALL STAR	PUZZLE	249,00
KING OF FIGHTER R1	NEO GEO CUP FOOT	249,00
STORY OF MARY	SAMOURAI SHADOWN	299,00
	CHERY MASTER	249,00
	FATAL FURY II	199,00
<b>Néo GéO</b>	<b>KING OF FIGHTER 98</b>	<b>1690,00</b>
CONSOLE 1990F	WORLD HEROES II	199,00

**Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX 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



# Reportage

Psygnosis

EDITEUR : PSYGNOSIS  
MACHINE : PLAYSTATION

## WipEout, Destruction Derby,

Formula One' 97... Autant de jeux sortis des studios Psygnosis qui ont su, d'une façon ou d'une autre, s'illustrer et enthousiasmer les joueurs. Pourtant, l'éditeur britannique, filiale de Sony, peine à relancer la machine. Qu'il semble aujourd'hui loin le temps de gloire d'un Destruction Derby 2... Nous nous sommes donc rendus dans les studios de Psygno, pour tenter d'en savoir plus sur les productions du début d'année 99 et pour assister à

la fin de la crise chez ce développeur.

# LA FIN DE LA CRISE

Psygnosis



Par Gollum



# Reportage

Psygnosis

**S** l'Angleterre est réputée pour son climat humide, ses bus à impériale rouges, ses hooligans, son tea time et sa famille royale (surtout les chapeaux de la reine), il n'en faudrait pas pour autant oublier qu'elle a engendré quelques unes des plus influentes sociétés du jeu vidéo ! Parmi ces dernières, Psygnosis est considéré comme l'un des fers de lance de la créativité ludique anglaise. WipEout, Destruction Derby, Formula One ou bien Colony Wars s'imposent encore à l'heure actuelle comme des références incontestées dans leurs catégories respectives. Afin de rester dans la course et de maintenir l'estime des joueurs (malgré le honteux Formula One 98 et quelques autres perles de l'année 98), la firme à la chouette nous a révélé son plan d'attaque pour le début de l'année.

## Le shoot

### à l'honneur

Avec Eliminator, Retro Force et G-Police Weapons of Justice, c'est près de la moitié de la production actuelle de Psygnosis qui s'oriente vers un genre loin d'être populaire en Europe : le shoot'em up. Un choix stratégique curieux pour ne pas dire franchement audacieux. Evoquons brièvement le cas d'Eliminator qui, quasiment finalisé, ne se présente pas sous les meilleurs auspices. Au programme, un shoot mâtiné de course, vous glissant dans la peau d'un détenu servant de cobaye à des tortionnaires. Véritable course contre la montre dans le genre stressant (il y a une bombe sous votre vaisseau), Eliminator ne semble pas bénéficier d'une réalisation et d'une maniabilité remarquable, ce qui fait de lui un produit assez décevant.

Changement total de décor en ce qui concerne Retro Force. En effet, nous voici confrontés à un shoot 3D traditionnel à scrolling vertical s'adressant, pour une fois, aux plus jeunes. Au niveau du design général, vous évoluerez à travers 15 niveaux très inspirés par la vague manga. Il en résulte un rendu graphique excessivement coloré, assez mignon, bien que par moment un chouïa caricatural. Très accessible, à la difficulté bien dosée et permettant de jouer jusqu'à quatre (attention deux joueurs maximum en simultané !), Retro Force a tout du bon petit jeu sympa. Néanmoins, au vu de la concurrence acharnée dans ce domaine, il lui sera difficile de s'imposer. Pour terminer en beauté cette page shoot'em up, abordons le cas de G-Police Weapons of Justice. Après un premier opus, intéressant mais pêchant principalement par une maniabilité déconcertante, les quelques améliorations apportées à cette nouvelle mouture de G-Police réjouiront les fans. Débutons toutefois par la petite déception. Sur un plan strictement technique, le moteur 3D souffre toujours du même défaut : une distance d'affichage des plus restreintes. Afin de contourner ce problème, les programmeurs ont décidé d'inclure une représentation en fil de fer des éléments du décor non encore visibles. Peu esthétique mais pratique. Au chapitre des nouveautés, on retrouve une maniabilité très intu-



Les univers graphiques sont globalement sombres et glauques.

Les missiles balistiques possèdent un rayon d'action impressionnant.



Pris en tenaille, vous devrez ruser.

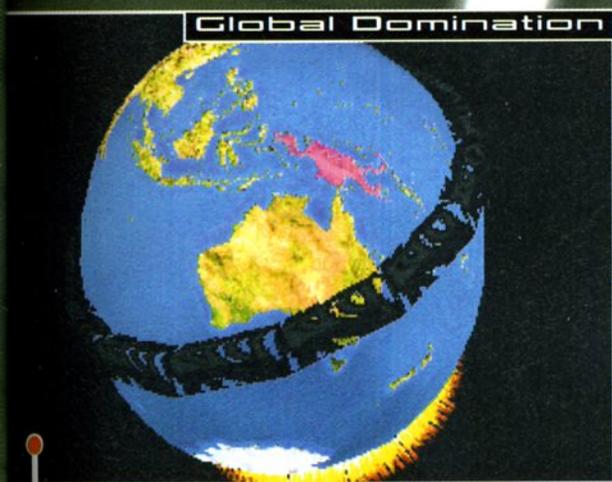


Vos ennemis ne vous laisseront pas le moindre moment de répit.

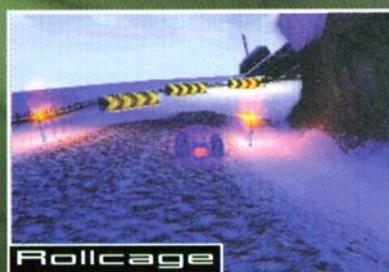
## Un chouette planning

D'ici à la fin du mois de mars 99, Psygnosis s'apprête à lancer pas moins de 7 titres sur le marché. Autant parler de véritable tir groupé ! Toutefois, certains pourraient se sentir déboussolés face à une telle avalanche de titres. Si vous craignez de confondre un jeu avec un autre, d'oublier les différentes dates de sortie... Pas de problème, grâce à ce tableau récapitulatif, vous n'aurez plus qu'à saisir votre agenda et, comme pour Noël, débiter le compte à rebours. Lorsqu'on sait que l'attente procure, au moins, la moitié du plaisir...

Titre	Genre	Sortie prévue
Eliminator	Shoot'em up	5 février 1999
Global Domination	Stratégie/arcade	26 février 1999
Rollcage	Course arcade futuriste	5 mars 1999
Pro 18 World Tour Golf	Simulation de golf	12 mars 1999
Retro Force	Shoot'em up	Mi mars 1999
Kingsley	Action/aventure	Fin mars 1999
G-Police Weapons of Justice	Shoot'em up	Début mai 1999



La bombe atomique, un joujou à ne pas mettre entre toutes les mains.



## Les hauts et les bas de Psygnosis analysés



tive (enfin !) permettant d'engager des dogfights de folie. L'I.A. semble aussi avoir été améliorée puisque désormais vos adversaires se déplacent en groupe et s'entraident. Dur, dur... En outre, il sera possible de piloter 5 véhicules allant du Havoc à la voiture futuriste en passant par le Raptor, sorte de robot bipède très puissant. Mais la principale évolution réside incontestablement dans la variété des séquences de jeu, allant même jusqu'à inclure des missions spatiales à la Colony Wars. Plus dense, complexe, beaucoup plus varié, à la difficulté plus progressive, G-Police 2 et son ambiance à la Blade Runner ont des chances de convaincre les foules, à condition de pardonner sa faiblesse technique et si le genre parvient enfin à séduire les acheteurs (ce qui n'est pas gagné).



Le mode 2 joueurs reste rapide et techniquement brillant.



Dans les tunnels, il sera possible d'utiliser des accélérateurs situés... au plafond.

## Pour tous les goûts

Rassurez-vous, les développeurs de Psygnosis savent aussi faire autre chose que des shoots. A commencer par les courses futuristes. Nous vous présentons déjà Rollcage le mois dernier. Depuis, nous nous y sommes davantage essayés et autant dire que les sensations étaient au rendez-vous. Rapides et nerveux, les bolides disponibles ne semblent pas conçus pour la conduite pépère ! Vitesse et destruction massive règnent ici en maîtres. En ce qui concerne la maniabilité, quelques difficultés liées en partie à la vitesse subsistaient encore mais rien de bien grave. Trois mois avant sa sortie, Rollcage apparaît, à l'heure actuelle, comme l'un des titres de la gamme Psygnosis possédant l'un des plus gros potentiels. A surveiller de très près.

Les fins tacticiens devraient, quant à eux, redouter l'arrivée de Global Domination. Dans ce soft, vous pourrez vous frotter aux 20 missions de base, pour ensuite jouer les maîtres du monde à l'aide de l'éditeur de missions. Etendre sa suprématie ne s'avère pas si évident. Gérer ses satellites, ses missiles balistiques, ses chasseurs et autres destroyers prendra donc un certain temps. Mais, ensuite, la balance entre stratégie et action (vous dirigez en temps réel vos raids et lockez manuellement vos cibles) prend tout son



# Reportage

Psygnosis

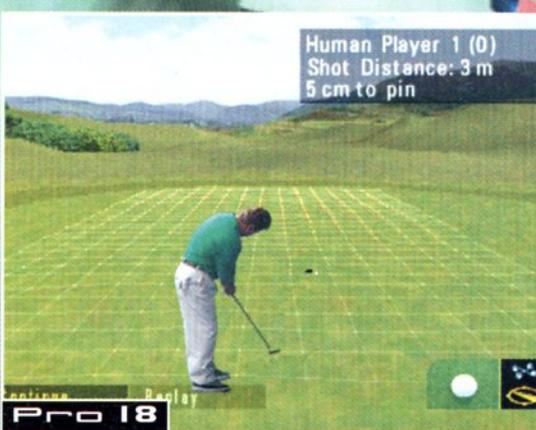
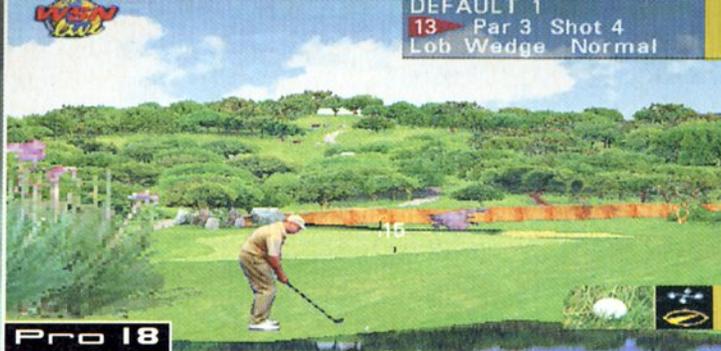
sens. Aussi développé techniquement que tactiquement, Global Domination est, à n'en pas douter, une production atypique qui aura bien du mal à satisfaire les adeptes du genre. Une curieuse tentative de Psygnosis.

## L'aventure et le sport

Depuis près de deux ans, une jeune équipe tente de donner vie à Kingsley. Ce jeu d'action/aventure très mignon s'adresse en premier lieu à un public jeune, pour qui les développeurs ont souhaité créer un Zelda-like sur PlayStation. Vous jouez le rôle du renard apprenti chevalier, Kingsley. Dans le royaume des Fruits, composé de 9 environnements distincts disséminés sur une carte, tout est féérique. Comme tout renard qui se respecte, Kingsley possède une palette de mouvements étendue et très cartoon. Au cours de sa quête, notre ami - c'est vite dit - réussira à mettre la main sur quatre armes telles que la hache, l'arbalète, la dague et l'épée. Toutefois, malgré une bonne gestion des angles de caméra, l'action se révèle parfois singulièrement peu dynamique, manquant d'ampleur. Si pour le moment Kingsley semble en retrait par rapport à Tail Concerto, il ne faudrait pas oublier

qu'il reste encore 4 mois avant de se répandre dans nos échoppes préférées.

Pour finir, évoquons le cas de Pro 18 World Tour Golf. Ce titre propose une simulation de golf très fidèle, bénéficiant d'une réalisation particulièrement soignée approchant le photoréalisme. Autant l'avouer, les amateurs devront prendre leur courage à deux mains avant de pouvoir tirer la quintessence de ce jeu surtout en ce qui concerne la maîtrise de la spin jauge (effets de chop dans le swing). Avant de



Les plus grands golfeurs ont été intégrés.

Les angles de caméra sont assez dynamiques



Les effets émanant de vos armes bénéficient d'un bon rendu.



# GAMES



**D O U A I**  
39, RUE St JACQUES  
59500 DOUAI  
Lundi au Samedi  
9h30 - 12h00 / 14h00-19h00  
☎03.27.97.07.71

**MONTPELLIER**  
CENTRE COMMERCIAL  
AUCHAN PLEIN SUD  
34470 PEROLS  
Lundi au Vendredi 9h30-20h00  
Samedi 9h30-20h30  
☎04.67.64.05.00

**VAL THOIRY (GENEVE)**  
CENTRE COMMERCIAL  
01710 THOIRY  
Lundi au Jeudi 10h00-20h00  
Vendredi 10h00-21h00  
Samedi 9h00-20h00  
☎04.50.20.86.06

**L I L L E**  
GRAND'PLACE  
59800 LILLE  
Lundi au Samedi  
10h00 - 19h30  
☎03.20.13.92.92

**A M I E N S**  
CENTRE COMMERCIAL  
HALLES DU BEFFROI  
80000 AMIENS  
Lundi au Vendredi 10h00-19h30  
Samedi 9h00-19h30  
☎03.22.91.73.33

**P A R L Y 2**  
CENTRE COMMERCIAL  
78150 LE CHESNAY  
Lundi 10h00-20h00  
Mardi au Vendredi 11h00-22h00  
Samedi 10h00-20h00  
☎01.39.55.19.20

**St QUENTIN YVELINES**  
ESPACE St QUENTIN  
78885 St QUENTIN YVELINES  
Lundi au Jeudi 10h00-20h00  
Vendredi 10h00-21h00  
Samedi 9h00-20h00  
☎01.30.57.13.43

**R E I M S**  
15 RUE DE L'ETAPE  
51000 REIMS  
Lundi 14h00-19h00  
Mardi au Vendredi  
10h00-12h30/14h00-19h00  
Samedi 10h00-19h00  
☎03.26.88.24.24

**L E N S**  
GALERIE BD BASLY  
62300 LENS  
Lundi au Vendredi  
10h00-12h30/13h30-19h00  
Samedi 10h00-19h00  
☎03.21.70.01.44

**CERGY 3 FONTAINES**  
CENTRE COMMERCIAL  
95003 CERGY PONTOISE  
Lundi au Jeudi 10h00-20h00  
Vendredi 10h00-21h00  
Samedi 10h00-20h00  
☎01.30.75.95.44

## CHEQUES CADEAUX

30 FF de réduction pour tout achat supérieur ou égal à 300 FF  
50 FF de réduction pour tout achat supérieur ou égal à 500 FF

Hors consoles et sur présentation de ce bon. Valable jusqu'au 25/12/98  
Ce chèque est valable dans tous les magasins GAME'S et VPC  
Offre non cumulable avec d'autres promotions.

VENTE PAR CORRESPONDANCE:

GAME'S VPC  
Rue de la Voyette  
Centre de Gros n°1  
59181 LESQUIN  
☎03.20.90.72.32



3615 GAMESJEUX

# Reportage

Psygnosis



Les combats manquent un peu de pêche, pour le moment.



Le design des villages a le mérite d'être tout mignon.



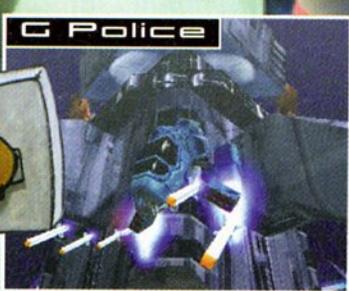
vous lancer sur les trois parcours disponibles, il vous faudra porter votre dévolu sur la multitude de golfeurs dont les très pros Mark O'Meara, Colin Montgomerie et compagnie. Permettant de jouer jusqu'à 8, en alterné, Pro 18 s'annonce comme l'une des meilleures simulations de golf sur PlayStation.

## L'avenir de Psygnosis

On peut rester sceptique au regard de l'aspect hétéroclite des diverses productions Psygnosis. En attendant un hypothétique Destruction Derby 3 ou un WipEout 2000, Psygnosis joue la carte de la quantité et non pas celle, à notre sens, de la qualité (bien que Rollage tire habilement son épingle du jeu). La traversée du désert continuera certainement en ce début d'année 99 pour l'éditeur qui, espérons-le, saura réagir à temps pour revenir en force dans le très décisif dernier trimestre.



Le maniement du Raptor apporte pas mal de sensations.

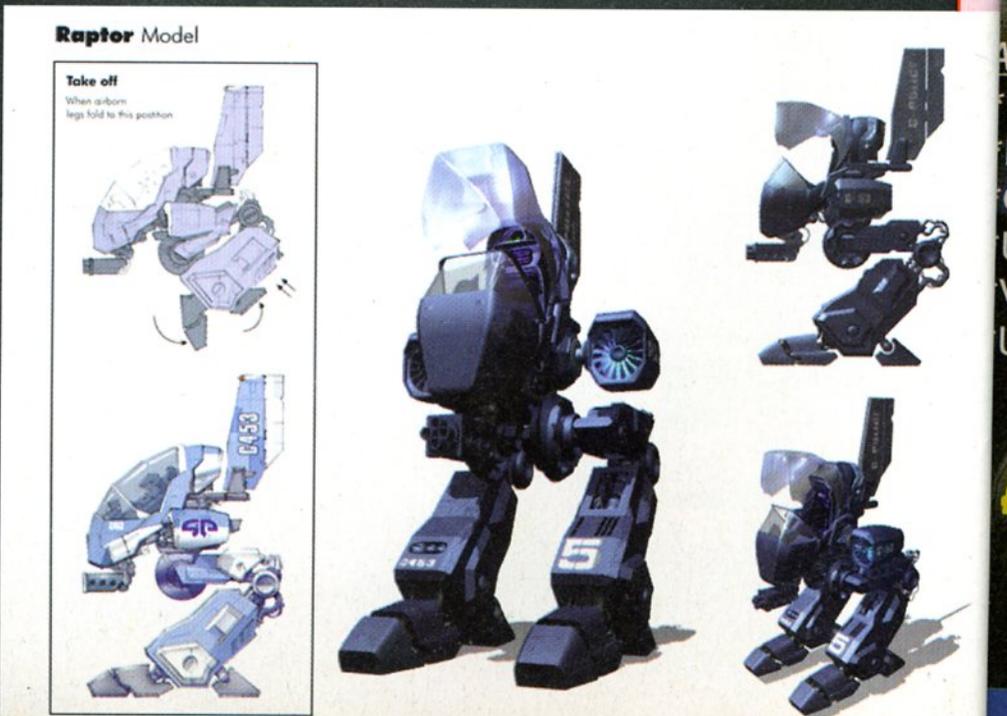
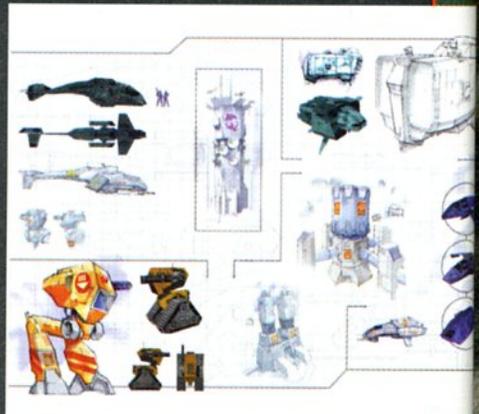
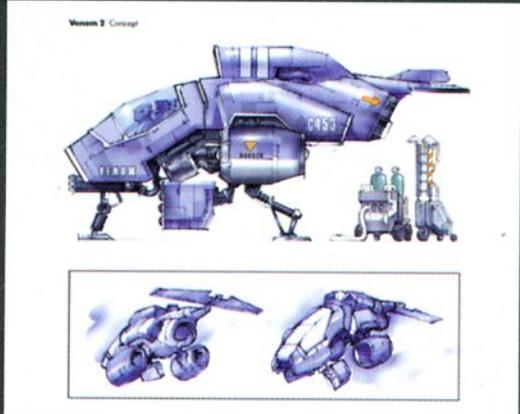


Les effets de lumière ont bénéficié d'un soin tout particulier.



## Un design revu et corrigé

Les graphistes de G-Police Weapons of Justice ont souhaité reprendre de fond en comble le design général de leur jeu. De très nombreuses planches ont été élaborées avec un souci du détail hors du commun. Ainsi les programmeurs ont pu aisément recréer un monde cohérent et proche des idées originelles. L'esthétique du titre s'en ressent fortement, avec une ambiance décidément unique !



AC  
Pre  
Fa  
Co  
Util  
Vis  
Util

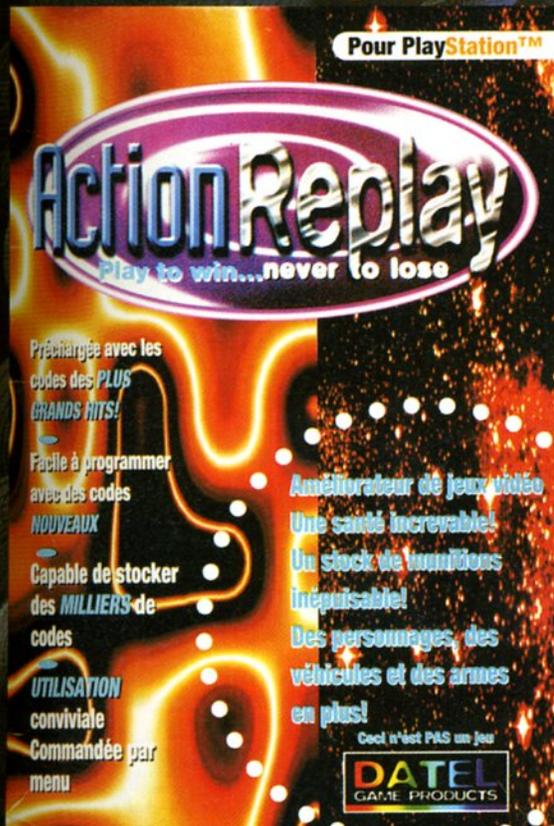
AT



**UN BON JOUEUR  
NE DOIT PAS TRICHER !!!...**



**FAUX !!! TOUS LES MOYENS SONT  
BONS POUR GAGNER !**



Pour PlayStation™

Préchargée avec les codes des PLUS GRANDS HITS!

Facile à programmer avec des codes NOUVEAUX

Capable de stocker des MILLIERS de codes

UTILISATION conviviale Commandée par menu

Améliorateur de jeux vidéo  
Une santé incroyable!  
Un stock de munitions inépuisable!  
Des personnages, des véhicules et des armes en plus!

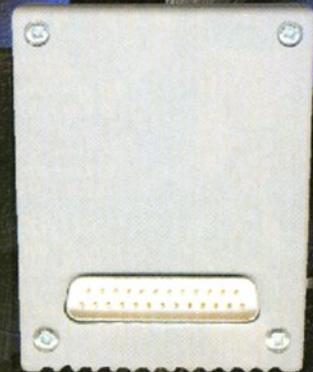
Cool n'est PAS un jeu



**NOUVEAU !!!!  
ENTIEREMENT EN  
FRANCAIS**



**ACTION REPLAY  
disponible pour:  
PLAYSTATION\*  
NINTENDO 64\***



**AMELIORATEUR  
DE JEUX VIDEO**

**ACTION REPLAY DATEL / BIGBEN**

- \*Préchargé avec les codes des plus grands HITS.
- \*Facile à programmer avec de nouveaux codes.
- \*Capable de stocker des milliers de codes.
- \*Utilisation conviviale commandée par menu
- \*Visualisation des scènes cinématiques de fin de jeu
- \*Utilisez les codes DATEL disponibles sur le WEB

**ATTENTION!!!!**

**DISPONIBLE SUR LE WEB  
DES MILLIERS DE CODES  
AU <http://www.datel.co.uk>**

**UNE SANTE INCROYABLE!  
DES MUNITIONS INEPUISABLES!  
UTILISE LES CODES DISSIMULES**

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY  
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO

# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### 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 PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

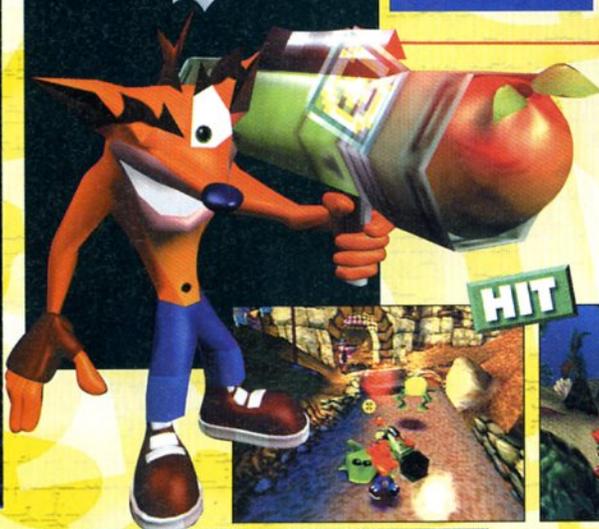
A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.

Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*



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



EXCLUSIVITE!  
DOCK GAMES  
(Jeux Vidéo Neufs et Occasions)

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

# TOMB RAIDER III

## ADVENTURES OF LARA CROFT



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



HIT



SERIE LIMITE

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

# NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

### AUTUN

10 bis, rue Guérin  
03.85.52.85.53

### LIMOGES CENTER

15, rue du Consulat  
05.45.94.43.15

### NEVERS CENTER

Galerie de Rémigny  
03.86.61.23.32

### BRUXELLES CENTER

41, rue Marché aux Poulets  
(2) 514 67 37

### LA ROCHE SUR YON CENTER

Place de Vendée  
101, bd Aristide Briand  
02.51.47.39.52

### SAINTE CENTER

15, avenue Gambetta  
05.46.74.13.56

### LORIENT CENTER

5, passage du Blavet  
02.97.21.69.73

### MONTBELIARD

12, Foubourg de Besançon  
03.81.91.00.52

### BARENTIN CENTER

Galerie Carrefour  
C/Cial du Mesnil Roux  
02.35.91.98.88

### VANNES CENTER

4, rue des Vierges  
02.97.42.60.60

### ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE

CENTER 120M2  
47, rue de Périgueux  
05.45.94.43.15

### ARLES NOUVELLE ADRESSE

34, rue du 4 Septembre  
04.90.96.84.81

### MONTARGIS

7 bis, rue de l'ancien Palais  
02.38.98.00.67

### CALAIS CENTER

28, rue de la Tannerie  
03.21.19.49.59

### ST QUENTIN CENTER

Place de l'Hôtel de Ville  
03.24.57.43.19

### FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 02.35.91.98.88
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.95.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73

FECAAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE ST HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
LORIENT CENTER NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTLIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NEVERS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NIMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
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 NOUVEAU	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 : 04.76.65.96.27

### EUROPE

BRUXELLES CENTER NOUVEAU Tél : (2) 514 67 37

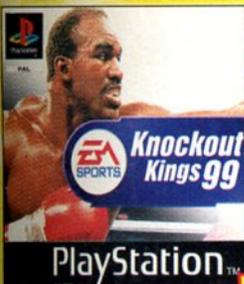
### SUISSE

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

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

### DOM TOM

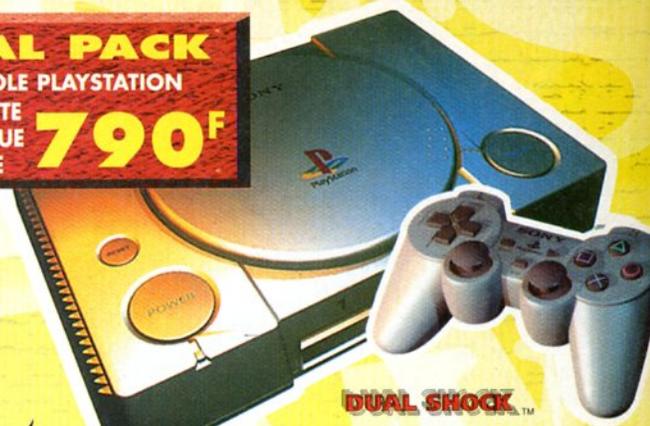
FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24



La nouvelle gamme EA SPORT est enfin arrivée. Toujours plus de réalisme, toujours plus de jouabilité. Les dernières actualités sont prises en compte. Préparez votre physique, vous devrez être au top de votre forme.



**DUAL PACK**  
CONSOLE PLAYSTATION  
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE  
**790F**



**DUAL SHOCK™**

**OFFRE SPECIALE**  
DOCK GAMES  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**TOP**

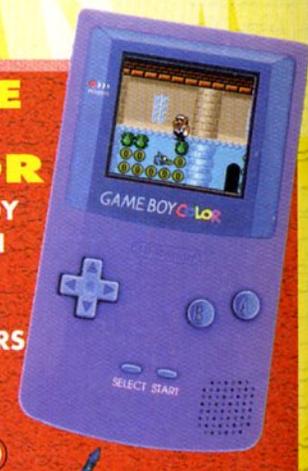
**3000 PORTE MONNAIE OFFERTS POUR L'ACHAT D'UN JEU**



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



**GAME BOY COLOR**  
LE GAME BOY VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS  
**499F**  
Nintendo



**OFFRE SPECIALE**  
DOCK GAMES  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**+ UN TEE-SHIRT OFFERT**

au 200 premier acheteurs



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



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



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



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



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

**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  
† Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.



Duke Nukem

EDITEUR : GT INTERACTIVE  
MACHINE : NINTENDO 64  
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 99

## Zero Hour, un Time to Kill sur N64

Duke Nukem

Ne me faites pas dire ce

que je n'ai pas dit ! Zero Hour

n'est pas une simple adaptation

de Time to Kill. C'est un jeu

semblable, mais inédit.

Développé par ce même studio

à qui l'on doit Duke Nukem 64,

ce titre d'action satisfera, à

n'en pas douter, les fans.



Par RaHa



Le fusil sniper est une heureuse initiative. Contre les octobraines, il est particulièrement efficace.



Un passage à la Resident Evil 2 ? Sans doute une simple parodie...



**Pas très original, ce Duke-là promet cependant de l'action sur N64**

**L**e mauvais garçon des jeux vidéo court très vite en ce moment, pour rattraper la très en avance Lara Croft sur le podium des stars de jeu vidéo. Après les diverses adaptations du premier killer 3D mettant en scène le blondinet aux Ray-Ban inexpressives sur PlayStation et N64, puis Duke Nukem Time to Kill et les projets en cours chez 3D Realms (les heureux papas), c'est au tour de la N64 d'accueillir un nouveau volet de ses aventures. On parle même d'une adaptation cinématographique... Mais restons sur Duke Nukem : Zero Hour qui se présente sous de bons auspices.

**Time** \_\_\_\_\_ to Kill-like

Prévu à l'origine pour se présenter sous la forme d'un nouveau shoot en vue subjective, Eurocom n'a pu faire autrement que de

**Eurocom,**

# Licences Rus

Les 5 patrons actuels de ce développeur british, dont la moyenne d'âge doit à peine dépasser aujourd'hui les 25 ans, se sont faits les champions des adaptations de licences. Fondée en 1988, la boîte, à laquelle on doit aussi Duke Nukem 64, est en contrat avec Midway, GT Interactive, Disney Interactive et Nintendo, et développe sur toutes les plates-formes, y compris la Dreamcast. On lui doit déjà 24 jeux, dont la majeure partie sont des adaptations et des reprises de titres connus sur différentes machines. Pour le moment, ils préparent pour la Dreamcast... Mortal Kombat 4. Youpi. On en rêvait !



# Reportage

Duke Nukem

changer de principe. En effet, 3D Realms se réserve l'exclusivité du développement de tous les titres de killer 3D basés sur le personnage de Duke, et ce, sur toutes les machines. Peut-être l'adaptation du prochain titre PC, Duke Nukem Forever, plus tôt qu'on ne pourrait le croire, est-elle déjà en route ? Pour revenir à un futur moins incertain, Zero Hour adopte donc la recette du Tomb Raider-like, comme Time to Kill avant lui sur PlayStation. Et, tant qu'à faire, «pourquoi ne pas en reprendre la ligne scénaristique ?», se sont-ils dit chez Eurocom. Du coup, Duke va devoir, une nouvelle fois, faire face à la menace alien et ce, à travers diverses époques de notre monde. Déclinés, comme toujours, sur un ton parodique, les niveaux prévus vous permettront de visiter le Londres victorien, le Titanic, le Far-West américain, New York, mais aussi le vaisseau alien ou encore des mines et une prison. Plutôt que d'en faire un énième titre façon «je bute tout ce qui bouge et j'appuie sur le bouton ext», les développeurs ont mis un peu l'accent sur les différents objectifs à atteindre dans chaque mission. Sauver des blondes californiennes, détruire des machines aliens, etc. Bref, tout ce qu'on trouve habituellement dans ce type de jeu, mais dont Duke n'a jamais pris l'habitude de se soucier, par le passé.



## Spécial

N64

Je récapitule, pour que ce soit bien clair : ça ressemble furieusement à Time to Kill, ça se joue presque comme Time to Kill, mais c'est Zero Hour... Le moteur du jeu a été développé spécialement pour la N64 et tirera parti non seulement du Rumble Pack et du Memory Pack, mais aussi de la cartouche de 4 mégas de RAM. A première vue cependant, le mode haute résolution que nous avons pu apprécier ne marque pas autant ses différences que sur Turok 2, par exemple. De plus, si Time to Kill reprenait à peu près l'équilibre action/aventure de Tomb Raider II, Zero Hour reste fondamentalement axé action. J'en veux pour preuve les quelques 30 armes différentes qui varient en fonction des époques traversées et la ribambelle d'ennemis arpentant les quelques 22 niveaux prévus. On retrouve tous les classiques, de flic-porc à l'octobrain, plus quelques nouveaux comme des zombis rappelant furieusement Quake. Enfin, au chapitre des regrets, certains bonus qui ont fait le succès des épisodes précédents ont malheureusement disparu, comme le Jetpack...

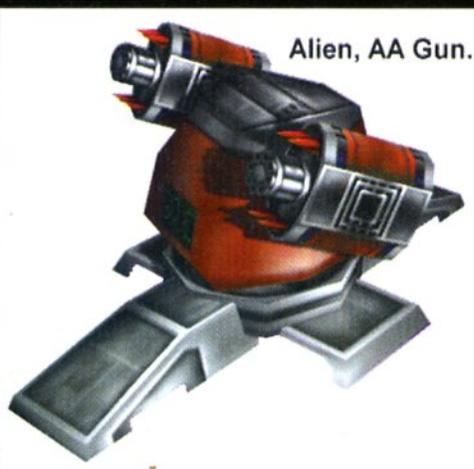
## Les jours passent — et se ressemblent

Certes, Zero Hour ne brille pas par son originalité. Mais les fans apprécieront sans doute. Globalement, il se présente comme un titre agréable sur N64. Avec un mode multi-joueurs (jusqu'à 4) et une difficulté très présente, Duke promet, en tout cas, une bonne durée de vie. Nous verrons si elle sera passionnante, d'ici quelques mois !

Les fans

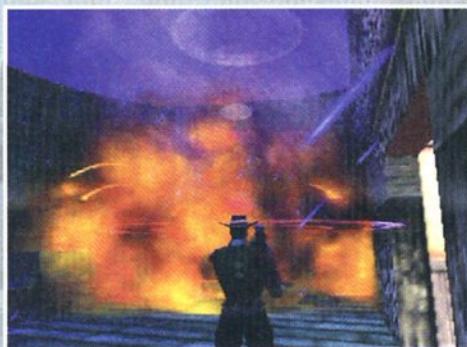
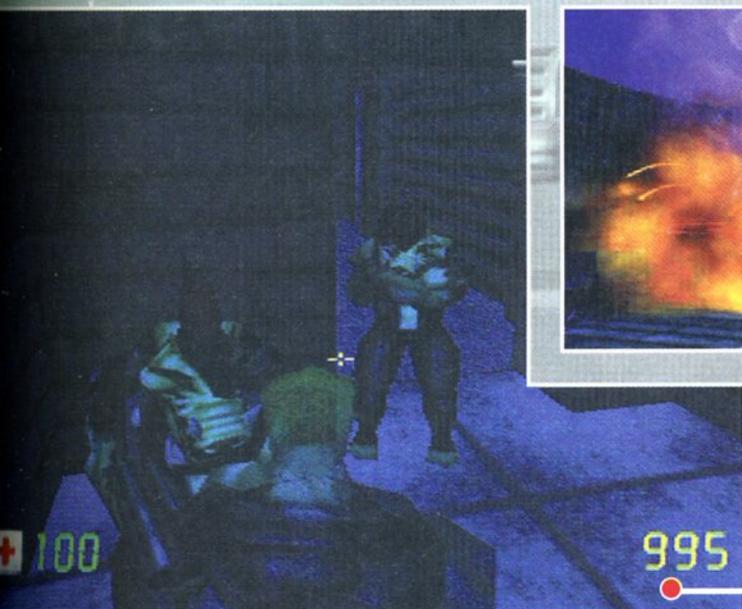
# s'y retrouveront

Outre les nombreuses digits vocales coutumières du père Duke et les graphismes usant de textures non moins connues des fans, les ennemis ont été fidèlement remodelés pour cet épisode.

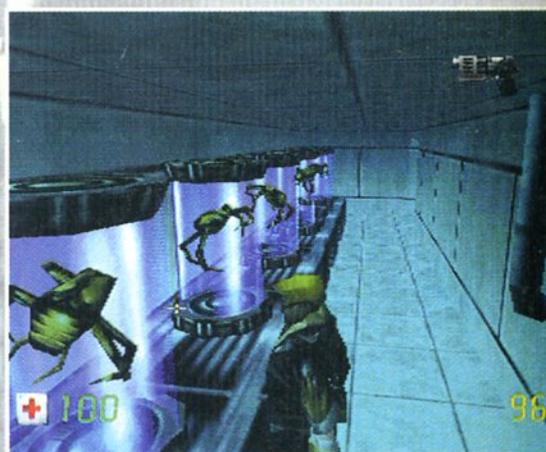




## Zero Hour s'inspire très largement de Time to Kill sur PlayStation



Comme que dans Time to Kill, Duke devient transparent pour ne pas gêner la vision du joueur, dans certaines configurations.

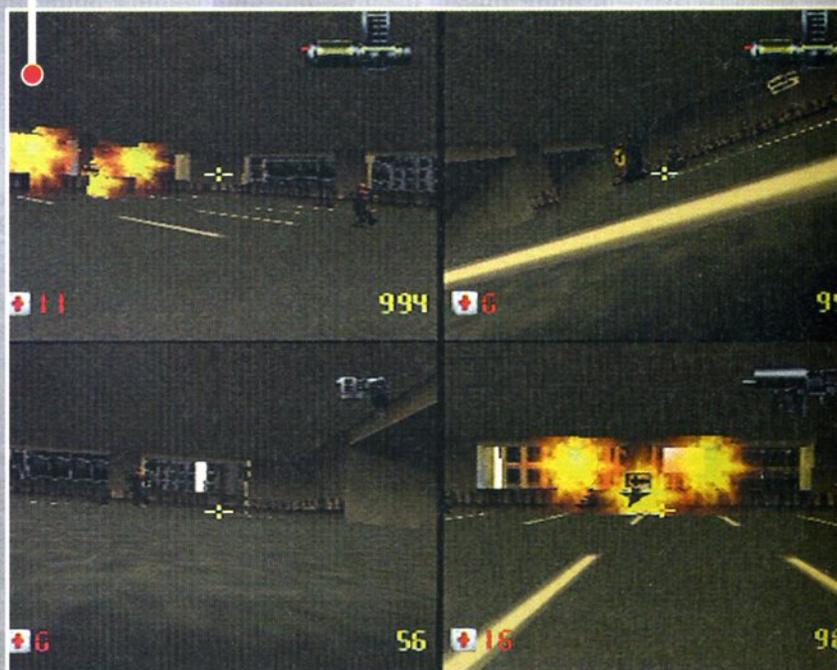


## La machine à thunes

Après la Lara Croft en carton taille réelle (vendue actuellement à un prix proprement scandaleux) et les figurines de FFVII (très réussies), voici venir les Action Figures Duke Nukem. On en trouve actuellement 5 : un octobrain (de loin, le plus réussi), un pigcop, le fameux Battle Lord avec gatling amovible et 2 versions de Duke himself. Mais jusqu'où iront-ils ? Quoi qu'il en soit, si vous êtes intéressé, renseignez-vous sur le Net à l'adresse : <http://www.411toys.com/#figures> où au Toys R us local. Je critique, hein, mais, cela dit, elles sont terribles !



Le mode multi-joueurs sera, lui, en vue subjective. Des armes et items spéciaux ont été prévus pour ce mode.



# En janvier, Joystick fête son numéro 100 !

64 PAGES DE GUIDE : HALF LIFE - FALLOUT 2...

www.joystick.fr

NUMÉRO 100 • 38 F

## joystick

NUMÉRO 100 JANVIER 1999

### Outcast

EXCLUSIF! TOUT SUR  
**Commando II**

SUPER MEGA  
CONCOURS  
**200 000**  
FRANCS DE LOTS

64 PAGES DE GUIDE : HALF LIFE - FALLOUT 2...

www.joystick.fr

NUMÉRO 100 • 38 F

## joystick

NUMÉRO 100 JANVIER 1999

### Interstate '82

EXCLUSIF!  
TOUT SUR  
**Commando II**

SUPER MEGA CONCOURS  
**200 000**  
francs de lots

1 NUMÉRO  
2 COUV

**COMMANDO**  
La demo de l'add-on  
**EXCESSIVE SPEED**  
L'autre MicroMachine

**GRATUIT!**  
**INFONIE**  
31 jours d'abonnement gratuits

**LES DÉMOS**

- Rival Realms
- Caesar 3
- Futur Cop
- Carnivores
- Demonstar
- Delta Force
- Cybermerc
- Test Drive 5
- Moto Racer 2
- Tomb Raider III
- Test Drive 4x4
- ESPN X-Games
- ProBoarder
- Pro Pinball : Big Race USA

**joystick 100**  
CD-ROM PC • JANVIER 99

**4 EXCLUS**

**FIFA 99**  
Bien mieux que FIFA 98

**HERETIC II**

**ET AUSSI**  
Plus de 40 drivers pour les cartes 3D, des sharewares, des thèmes de bureau, des musiques...

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP  
NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

Deux couvertures collecto  
et un concours géant  
avec 200 000 F de lots à gagne

4 démos exclusives sur le CD :  
FIFA 99, Commandos Mission Pack,  
Heretic 2, Excessive Speed  
+ les derniers drivers pour toutes les cartes 3

EN VENTE LE 30 DÉCEMBRE POUR SEULEMENT 38 F !

# TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Une rubrique News relativement calme ce mois-ci. Côté Soleil Levant, les lendemains de fêtes sont plutôt difficiles. Les éditeurs nippons sont toujours en phase de sommeil profond. Heureusement, Konami et Namco ont décidé d'ouvrir une paupière, pour nous livrer quelques précieuses révélations sur Dracula 64 et le troisième volet de la série Ace Combat. Ouf, l'honneur est presque sauf. L'Europe, elle, est en meilleure forme. La N64 continue sur sa lancée avec l'annonce de produits prometteurs (Jet Force Gemini, Perfect Dark, O.D.T...), la PlayStation, quant à elle, est carrément plus discrète. Préparez-vous à rebouffer du jeu de bagnoles dans les semaines à venir ! Alors, entore une fois, on se met à genoux et on dit merci à Sega qui a eu la judicieuse idée de sortir une nouvelle console au bon moment. Ne jetez pas votre cahier Dreamcast !

Ace Combat 3 (PS)	40
Astérix (PS)	68
Blood Lines (PS)	52
Carmageddon (N64-PS)	63
Deep Freeze (PS)	38
Dracula 64 (N64)	34
Jet Force Gemini (N64)	56
Le Mans (PS)	62
Master of Monsters (PS)	49
Metal Gear Interview	55
Monaco GP 2 (PS)	66
Neo Tokyo	42
Nightmare Creatures (N64)	64
O.D.T (N64)	52
Perfect Dark (N64)	58
Rayman 2 (N64)	60
Running Wild (PS)	61
South Park (N64)	54
Special Game Boy Couleur	44
Tiny Tank (PS)	53
X Games Pro Boarder (PS)	50
Yannick Noah All Star Tennis' 99 (N64)	48





**Dans le microcosme**  
 du jeu vidéo,  
 l'arrivée d'un nouveau  
 Castlevania constitue  
 toujours un événement.  
 La version Nintendo 64  
**ne déroge pas à la règle.**



## Le Château du Démon

# Dracula

## L'apocalypse

**A**près de longs mois de gestation, il semblerait qu'on touche enfin au terme du développement de la version Nintendo 64 du Dracula de Konami. Comme à leur habitude, les développeurs ne se sont pas contentés de reprendre une des nombreuses versions existant sur d'autres plates-formes pour la convertir sur la console de Nintendo. Ils en ont profité pour créer

un nouveau jeu qui, cependant, s'inscrit parfaitement dans la lignée des Dracula/Castlevania. Pour cette version, c'est résolument la 3D qui est à l'honneur ! Le Château du Démon Dracula, judicieusement sous-titré l'Apocalypse, reste pourtant fidèle aux canons du genre. Pur jeu d'action, il demande toujours au joueur de sauter de plate-forme en corniche et de se frayer un passage en force parmi les troupes de Dracula. Adresse et maîtrise d'un

timing correct sont toujours les ingrédients nécessaires pour défaire le comte hémoglophile. La version N64 est basée, avant tout, sur un univers 3D, contrairement aux autres épisodes qui ne sont qu'en 2D. Les décors tout comme les personnages ont été réalisés en 3D temps réel. Et le jeu utilise à fond le petit côté Mario 64, avec une série de passages secrets ou d'issues invisibles au premier abord et qu'il

faut découvrir en changeant de point de vue et en regardant dans toutes les directions.

Par ailleurs, la version Nintendo offre un nombre important d'énigmes qui viennent tempérer l'aspect action du jeu. Au cours de ses pérégrinations, le joueur devra actionner quantité de mécanismes infernaux, faisant ouvrir tel ou tel passage à l'autre bout du niveau, déclenchant l'une ou l'autre des chausse-

trappes... Cela va du simple levier à actionner dans un coin, aux mécanismes faisant intervenir des rouages complexes qui doivent être manipulés à un moment précis de la journée, comme, par exemple, dans le niveau de la tour de l'horloge.

Autre point particulier de la N64, le jeu comprend une série de séquences cinématiques qui introduisent l'histoire, la relancent, présentent de nouveaux protagonistes... N'étant pas réalisées sous Silicon Graphics, il

s'agit davantage de scènes durant lesquelles le joueur n'a plus le contrôle de son personnage et assiste, en spectateur, à un échange de paroles entre protagonistes. Pas de quoi s'extasier donc. Cependant, ces médiocres cinématiques n'enlèvent rien à la qualité propre du jeu. Comme d'habitude, ce Castlevania devrait satisfaire les joueurs les plus exigeants. Une tradition.

**Un classique en 3D**

**Un Dracula casse-tête**



En trouvant les items adéquats, vous pouvez effectuer une sauvegarde.

Les combats se déroulent aussi bien dans le château, qu'à l'extérieur.



Plus loin

## Vampire killer au féminin

La frêle enfant que vous pourrez sélectionner, possède aussi son brevet de vampire-killer, au même titre que Shunider. Il n'y a qu'à voir la façon dont elle se débarrasse d'une meute de morts vivants, pour être convaincu que le comte Dracula en personne, doit être chagriné de la voir traîner dans les parages.



Plus loin

## De la façon de mourir

On meurt souvent dans Dracula. Mais de façons variées et originales. On ne se lasse plus de se voir mourir ! Cela tombe plutôt bien, vu la fréquence des décès. En plus des morts survenues lors de combats avec les créatures de Dracula et surtout avec les boss, les différents pièges vous donneront du fil à tordre : guillotine gigantesque, sol qui se dérobe sous vos pas, hachoirs géants qui se balancent lors de votre passage...



Les dalles vertes sont équipées de pieux aiguisés sur un de leurs côtés. De plus, elles pivotent en permanence...



Certains passages ont également la désagréable habitude de s'écrouler sous vos pas.



A force de ne pas regarder où on met les pieds, on perd la tête !

Plus loin

### Un savant cocktail

Si Dracula laisse la part belle à l'action, il n'oublie cependant pas les amateurs de jeux de plates-formes. Le passage de la 2D à la 3D n'a pas diminué cet aspect traditionnel des jeux de la série Dracula/Castlevania. Au contraire.



Plus loin

### Pour contrer Dracula

Le joueur a, une fois encore, le choix entre deux personnages. Le beau blond musclé, Reinhart Shunider, dont l'arme de prédilection est le fouet, et, de façon plus originale, une jeune donzelle d'une dizaine d'année, Carrie Wernandess. Bien que ne possédant pas d'armes, elle est loin d'être à la merci du premier loup-garou venu car elle dispose de pouvoirs magiques et autres fioles pleines de sortilèges, tout aussi redoutables que le fouet de Schneider.



Le traditionnel descendant de la famille Belmont.



Plus loin

### Des ennemis de taille

Les Boss sont... imposants. Pour vous donner une idée de la partie de plaisir qui vous attend, voici deux rencontres au sommet...



Le portail vient de s'ouvrir et ce boss vous découvre. Eh oui, le petit amas de pixels, c'est bien vous !



Ce boss-ci est d'une taille plus «humaine», quoique toujours imposante.



Plus loin

## La réflexion chez Dracula

Pour visiter les différentes pièces du château, un peu de gymnastique intellectuelle va être nécessaire. Mais, rassurez-vous, les pièges et énigmes restent très simples. De toute façon, on s'en doutait, la réflexion n'est pas le fort de Dracula...



Plus loin

## La faune et la flore

Dans le château du comte, on rencontre de curieux personnages. Celui-ci, par exemple, n'éveille pas les soupçons de Carrie jusqu'au moment où, en se retournant vers le miroir qui se trouve derrière, elle remarque avec surprise que son interlocuteur ne réfléchit pas d'image ! Dans la glace, la pièce apparaît comme vide.



On ne peut jamais être tranquille plus de 5 minutes !



Plus loin

## Des vues de caméra dynamiques

L'angle de vue de la caméra est particulièrement dynamique. Selon les actions des protagonistes, cette dernière modifie son point de vue, afin de vous faire profiter du meilleur angle possible.



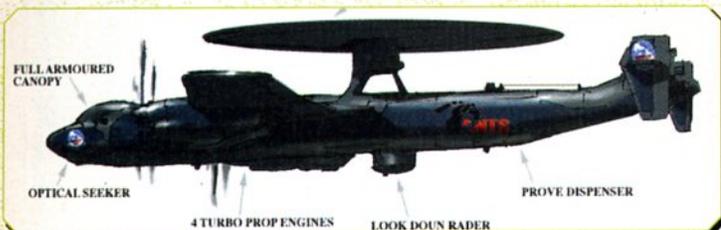
Carrié vient de lancer une attaque mystique sur ce loup-garou. Mais, comme la plupart des adversaires sont désormais dotés d'intelligence, le bestiau s'est baissé pour éviter l'attaque.





EDITEUR ..... SAMMY  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE AU JAPON ..... 14 JANVIER AU JAPON  
 DISPO. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

Lorsque Metal Gear et Bio Hazard se combinent, le résultat est assurément étonnant. Deep Freeze, sans rapport avec Deep Fear, parviendra-t-il à nous étonner ?



**A**u Japon, lorsqu'un jeu un peu novateur remporte un succès, on peut être sûr que six mois à un an après, une série de clones va surgir. Après la vague des Tekken 3-clones, c'est au tour des Bio-clones de montrer le bout de leur CD-Rom. Mais Deep Freeze se lance dans un genre nouveau, le Bio Hazard/Metal Gear-clone !

### La muse Bio Hazard

Si Deep Freeze vogue sur la vague des jeux d'aventure/horreur, il n'en demeure pas moins différent. Tout d'abord, si l'on retrouve bien le suspens et l'ambiance stressante de Bio Hazard, Deep Freeze n'est pas basé sur le thème de l'horreur, et les habituels morts vivants ne hantent pas les couloirs. Le thème est plus proche de celui d'un Piège de Cristal. Ici, ce sont des terroristes armés jusqu'aux dents qui rôdent dans le coin.

Comme Bio Hazard, Deep Freeze affiche des décors superbes. Comme lui, il utilise à profusion des séquences en images de synthèse, qui viennent ponctuer les moments forts du jeu, et introduisent

### Et Metal Gear ?

peu à peu les rebondissements du scénario. Néanmoins, le système de représentation du soft est très différent. Il privilégie moins le combat au corps à corps

qu'une vision globale de tous les éléments présents dans la pièce où le héros se situe. En ce sens, il est moins instinctif et plus réfléchi que le système choisi par Capcom. La notion d'équipe, que Sammy appelle le Partner System, inexistante dans Bio Hazard 2, est décisive dans Deep Freeze.

Les rôles des différents personnages seront distincts et essentiels !

Deep Freeze a su aussi tirer des leçons de l'excellent Metal Gear de Konami. On retrouve l'univers réaliste des opérations, des services spéciaux et des infiltrations dans des lieux truffés de terroristes. Sammy a embauché les services d'un instructeur des forces de sécurité du gouvernement nippon, afin de disposer des conseils d'un pro. Dans Deep Freeze, le joueur incarne le chef d'un commando antiterroriste, Jacques Wiyard. Il combat et donne des ordres à ses équipes, manœuvrant ses troupes de façons stratégiques. Au cours du jeu, des informations en temps réel lui sont communiquées, qui modifient les conditions stratégiques. Chaque partie pourra ainsi

être différente de la précédente, d'autant plus qu'il existe plusieurs fins, en fonction des diverses actions entreprises. Une bonne surprise sur PlayStation.

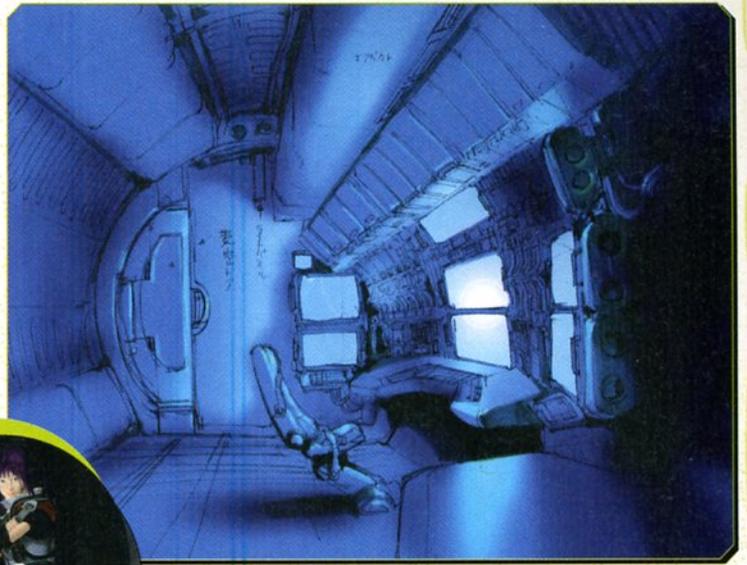
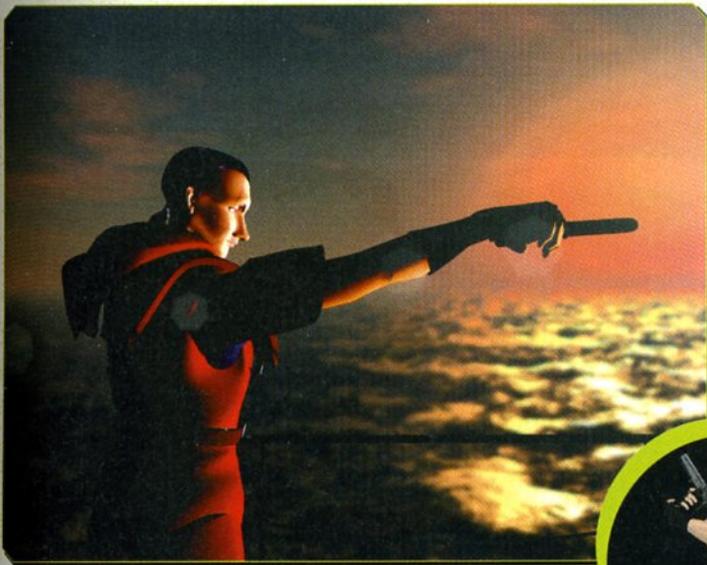


Lors des combats, un système de visualisation des cibles potentielles simplifie grandement les choses.

# Deep Freeze

Les terroristes sont sympas : ils ont choisi pour leur combinaison une des couleurs les plus visibles, l'orange. Cela facilite pas mal votre travail.





どっちが先につくか、騒げるか？

mélange de Bio Hazard et Metal Gear  
**Un mélange de Bio Hazard et Metal Gear**  
 mélange de Bio Hazard et Metal Gear Un  
 mélange de Bio Hazard et Metal Gear Un  
 mélange de Bio Hazard et Metal Gear Un

Le chef du commando terroriste a tendance à ouvrir le feu un peu facilement.



Plus loin

### Viser n'est pas jouer

Deep Freeze ne propose pas de système automatique de visée. Le joueur doit lui-même localiser ses adversaires, puis les viser avec son arme (Active Lock On system). Il faut quelques fois se déplacer parce que l'angle de vue empêche de bien fixer sa cible, et préférer prendre un risque en changeant de position.

C'est tout un commando qui s'est infiltré, et la plupart du temps, c'est à deux que vous allez explorer les lieux.

C'est au sommet de cet hôtel qu'a eu lieu la prise d'otages.





EDITEUR ..... NAMCO  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 SORTIE AU JAPON ..... 1999  
 DISPO. EUROPE ..... AUCUNE DATE ANNONCÉE

**Titre unique dans la gamme Namco et**

**sur la PlayStation en général,**

**Ace Combat revient une troisième fois.**

**Une mise à jour technique d'un des titres**

**phares de la machine.**



**S**ortie initialement en arcade, la série des Ace Combat (Air Combat sous nos latitudes) s'est, au fil des années, dissociée de son support original, l'arcade, pour être de plus en plus liée à la PlayStation. Le troisième volet de la saga arrive donc tout naturellement sur la console de Sony.

Les efforts des développeurs de Namco ont porté sur deux points. Tout d'abord, le réalisme. Les décors ont subi des améliorations majeures. Il ne s'agit plus de simples textures plaquées sur le sol mais d'une véritable reconstitution d'une ville moderne, avec ses principaux bâti-

**Une interface plus élégante**

ments en 3D. Il est même question de pouvoir passer sous certains éléments, telles des arches géantes. Il est désormais possible de distinguer les autoroutes, la végétation avec ses bouquets d'arbres, les rues et autres infrastructures. C'est bluffant de réalisme !

Le second effort de Ace Combat 3 s'est porté sur les appareils mis à la disposition du joueur. De nouveaux chasseurs ont fait leur apparition. Namco, pour le moment, n'en a présenté que quatre mais on se doute, au regard des précédents épisodes, qu'il y en aura d'autres. Pour ce qui est de la présenta-

tion même du jeu, AC 3 a aussi beaucoup changé. L'interface «tête haute» HUD a été redessinée et affiche toutes les informations nécessaires au pilotage de l'appareil sur la visière du casque du pilote. Mais elle est susceptible de subir encore quelques modifications d'ici la version définitive. On retrouve les classiques informations de ce genre de simulations (dommages, munitions restantes, altitude, vitesse, radar, température du thermos qui contient le Banana...). Le but de la manoeuvre :

proposer le plus grand réalisme possible. Les amateurs d'avions de chasse qui n'ont ni

l'envie ni le courage de se mettre aux simulateurs PC et à leurs 600 pages de notice seront sans doute ravis de pouvoir s'éclater avec ce titre très «arcade».

Réalisme aussi dans les missions proposées. Même si nous n'en connaissons pas encore le détail, il semblerait que Namco ait cherché également plus de cohérence. Membre d'une force de frappe internationale (c'est décidément très à la mode), il vous faudra intervenir dans le monde, pour sauver la veuve et l'orphelin. Un classique, certes, mais servi par une réalisation qu'on devine d'ores et déjà sans faille. Du plaisir pur à Mach 1.

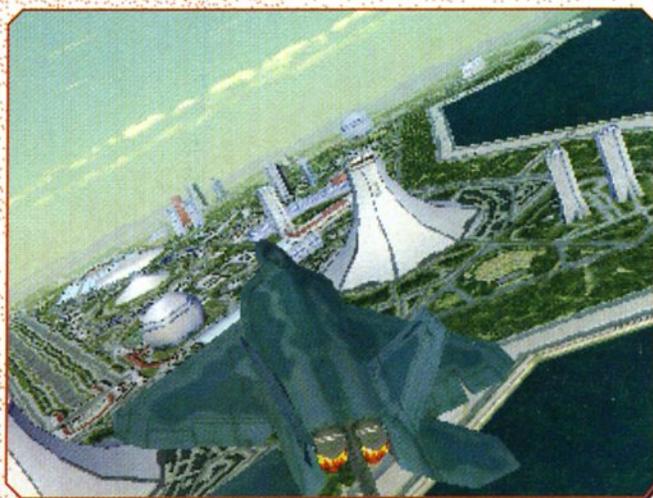


**A cette altitude, le sol est aussi intéressant que la moquette d'un appartement vu par un moustique collé au plafond.**

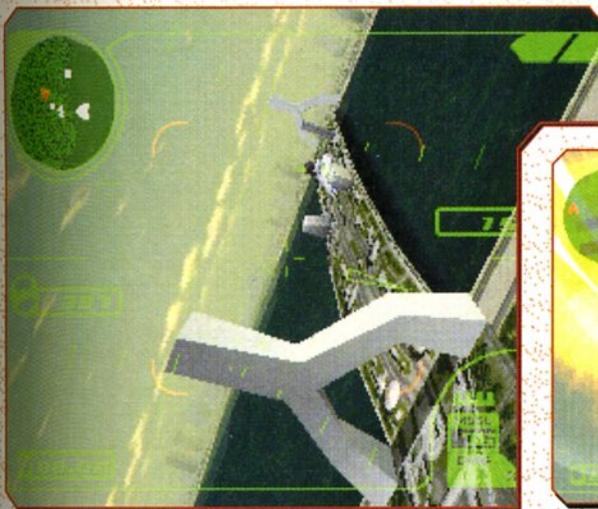
# Ace Combat 3 Electrosphere



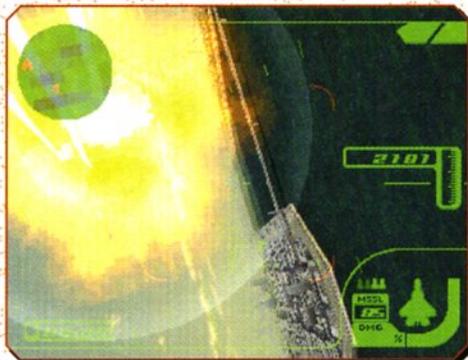
**En se rapprochant un peu, on commence à découvrir les premiers éléments du relief.**



**Il devient même possible de se servir d'un bâtiment comme repère visuel.**



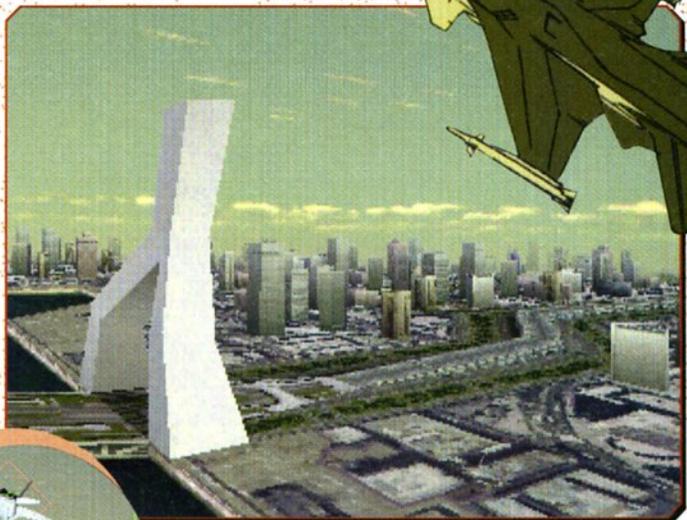
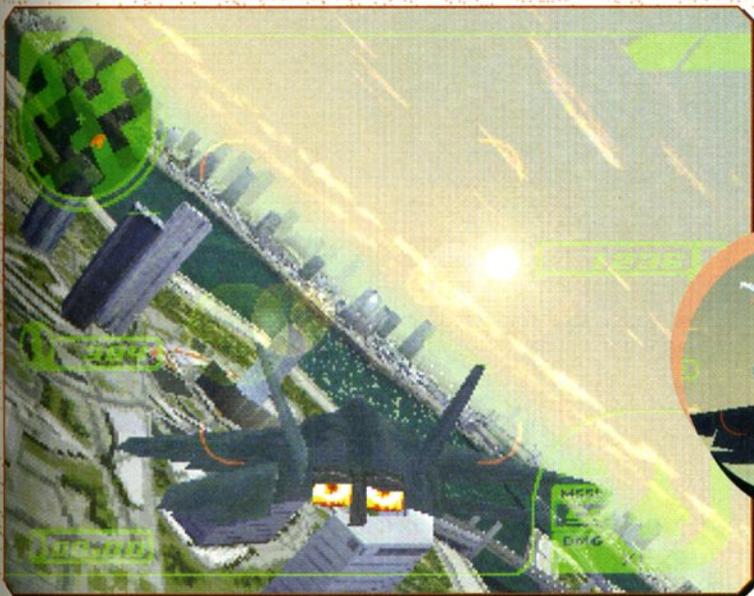
Et, en descendant davantage, on peut même passer entre les arches de ce pont futuriste.



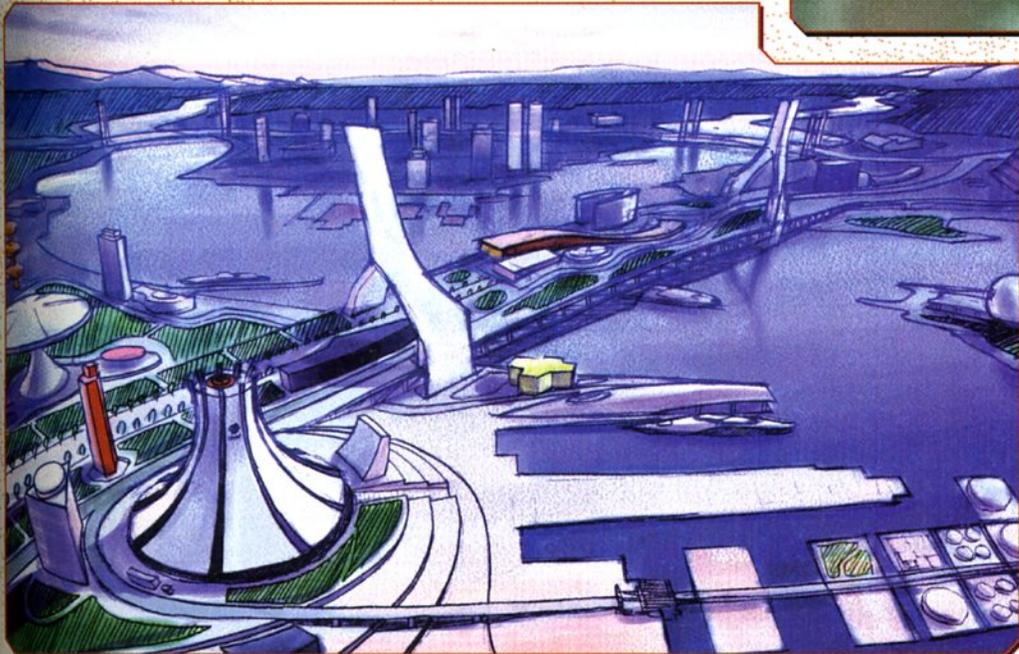
**Plus loin** Plus on s'approche du sol, plus c'est beau !

Ace Combat utilise un système qui affiche les éléments composants le plancher des vaches avec un niveau de détails variant en fonction de l'altitude. Plus on s'approche du sol, plus les détails apparaissent avec des constructions en 3D, des architectures sophistiquées... Une nouveauté majeure.

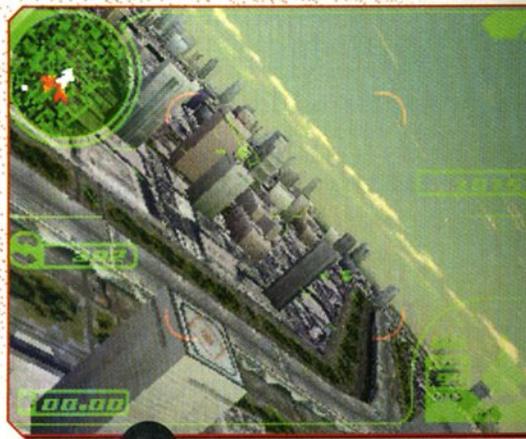
Namco joue la carte du réalisme  
**Namco joue la carte du réalisme**  
 Namco joue la carte du réalisme



A partir des designs futuristes des artistes, les programmeurs ont réalisé en 3D des lieux très différents, avec leur personnalité et leur propre style.



Le jeu n'est terminé qu'à 50 % et les écrans de la version finale devraient être encore plus beaux. Mais déjà la version actuelle donne sacrément envie d'y jouer.



# Neo Tokyo

### Plus/bim Best - seller au Japon

Nintendo a cassé la baraque au Japon avec Zelda, qui se vend comme des petits pains. Plus de 570 000 unités ont déjà été vendues ! Toujours dans la série «ça marche pour eux», mais du côté de Sega, le jeu qui s'est le plus vendu avec la Dreamcast est, sans grande surprise, VF3 TB, puis vient Popologue chez Sony.

### Plus/bim Zelda en couleur

Nintendo travaille sur une nouvelle version de Zelda Game Boy, la version Deluxe. Elle utilisera la couleur de façon plus intelligente dans le jeu, par exemple pour des puzzles dans les donjons qui seront basés sur les couleurs.

### Plus/bim Les réseaux de distribution

La bande des 3 (Sega, Sony et Nintendo) voit d'un œil chagrin se multiplier les réseaux de distribution qui échappent à son contrôle. Les trois constructeurs japonais ont plusieurs sources de revenus. Ils gagnent un peu d'argent grâce aux ventes de consoles. Et ils gagnent surtout leur vie en fabriquant des jeux pour d'autres éditeurs, qui n'ont pas le droit de le faire eux-mêmes, ou bien en distribuant des jeux chez tous les revendeurs japonais. Depuis quelques années, un vent de fronde s'est levé, notamment contre ces obligations de passer par les canaux de distribution des constructeurs. On a d'abord vu Square, associé à Namco et Capcom et quelques autres mettre en place un réseau de distribution dans les Combinis (supérettes ouvertes 24h/24h), DigiCube. Puis, c'est Taito qui a décidé de distribuer lui-même ses petits jeux chéris. Et récemment, d'autres éditeurs, Enix, Konami et Koei, profitant d'une action du gouvernement anti-monopole, et en ayant assez de se faire tondre, ont décidé de faire la même chose.

### Plus/bim Portable chez Bandai



Bandai a licencié auprès de Square le personnage fétiche de la série Final Fantasy : Chocobo, pour être le héros d'un jeu de rôles sur la WonderSwann, la console portable concurrente de la Neo Geo Pocket et qui sera commercialisée début 99.

### Plus/bim PlayStation 2 rumeurs

Dernière rumeur qui court concernant la PlayStation 2 : elle serait annoncée (pas disponible, annoncée seulement) au mois de février 99, sans doute après la commercialisation de FFVIII.

### Plus/bim Dreamcast : les retards s'accumulent !



Sega commence à être un habitué de la rubrique «à la bourre». Ce mois-ci de nouveaux retards ont été annoncés : Climax Landers passe du début janvier 99 au 25 février. Blue Stinger se permettrait aussi un petit retard, bien que cela ne soit pas encore officiellement confirmé par Sega, jusqu'à la fin mars. Et pour finir, Capcom s'y mettrait également. Une rumeur veut que Capcom ait décidé d'attendre que Sega vende un peu plus de DC avant de mettre son Bio Hazard : Code Veronica en vente, car le nombre d'acheteurs potentiels sera alors plus important.

### Plus/bim Histoire de Pocket Station



La Pocket Station, le petit accessoire qui sert de Memory Card, que Sony s'est empressé de montrer à la presse l'année dernière, et qui joue les Arlésiennes de salon en salon, va être commercialisée en retard. Initialement prévue pour le 23 décembre, ce n'est que le 23 janvier que les Japonais pourront se la procurer. La VMS de Sega, par contre, est disponible et se vend bien. Il serait temps que Sony se réveille...

### Plus/bim Des prochains jeux Dreamcast



Bonnes nouvelles pour les possesseurs de DC, de nouveaux jeux Naomi ont été annoncés, qui seront convertis rapidement sur leur console préférée. L'AM3 prépare une version Naomi de Last Bronx 2. Une simulation de taxi, appelée Sega Taxi, est en cours de développement.

### Plus/bim Le retour de Strider



Il a fallu le jeu Marvel vs Capcom à l'éditeur cité pour s'apercevoir que Strider était un des personnages les plus populaires du jeu. La décision a donc été prise de réaliser un nouveau Strider. Strider 2 comportera des séquences en 2D et en 3D.

### Plus/bim Ventes de consoles

Selon le magazine japonais FamiTsu, voici l'état des parcs installés de consoles. Ces chiffres ont été fournis par les constructeurs, et sont donc susceptibles de certaines «confusions» entre rêve et réalité, consoles envoyées aux magasins et consoles effectivement vendues aux clients... Mais ils donnent un ordre d'idée de l'état du marché.

	Au Japon	Hors Japon
Super Nintendo	17 millions	31 millions
Nintendo 64	3,5 millions	16,3 millions
GB	20 millions	49,5 millions
PlayStation	13,1 millions	30 millions
Saturn	5,7 millions	3 millions





CONSTRUCTEUR..... NINTENDO  
 MACHINE..... GAME BOY COULEUR  
 DISPO. EUROPE..... NOVEMBRE 98

La portable la plus célèbre du monde

se refait une jeunesse  
avec son lifting de couleurs.

Si l'innovation technologique n'est pas  
extraordinaire, la politique de développement  
de Nintendo, pour cette fois, laisse admiratif.

Autopsie d'un succès.



Comme souvent, Nintendo propose toute une gamme de  
couleurs différentes, histoire que le joueur choisisse la  
machine qu'il préfère. Il y a parfois même des éditions  
limitées de certaines GB (ex : la GB Pocket «skeleton» qui  
est phosphorescente).

# Game Boy Couleur

## Histoire d'un nouveau départ

Telex

### Vivement la Dreamcast

Sega Enterprises ne fait pas trop le fier, après avoir  
annoncé récemment des résultats annuels catastrophiques.  
75,9 % de chute sur les profits nets et 20,4 % de baisse en  
ce qui concerne les ventes directes. Autant dire que Sega  
accuse vraiment le coup. Espérons donc que la Dreamcast se  
vende comme des petits pains, sinon, imaginez, vous achetez  
la console et puis pffuiou... fini Sega, fini les jeux de  
rêve ! Décidément, il n'y a que Sony qui se frotte  
Les mains.



La Game Boy a presque dix ans. Ça fait bizarre, de dire ça. On se sent tout vieux, d'un seul coup. On regarde sa bonne vieille console d'un air étonné et on se dit que c'est quand même impressionnant de passer tout ce temps avec la même personne, sans en avoir marre. Bon, ok, la GB est une machine, mais laissez-moi m'attacher à elle, si j'en ai envie. Il y a eu tant de moments partagés... Pourtant, tout n'était

La Game Boy cool ? Euuuhrr...

pas rose. On peut même dire que c'était noir. En fait, noir et blanc. Enfin, disons gris, voilà. La GB, c'est sympa, mais ça n'en met pas plein les mirettes. Et puis il fallait toujours trouver le bon angle par rapport à la lumière. Le truc lourd quand on veut jouer debout, dans le métro. Ce qui fait le succès de la GB c'est son statut véritable de portable. La console est petite, légère et possède une grande autonomie. De ce côté-là, il n'y a rien à dire. Pendant une décennie, son succès ne s'est pas démenti

et c'est maintenant le cœur transporté de joie que je découvre, en même temps que vous, l'apparition de la couleur sur cette petite merveille. Depuis le temps qu'on l'attendait... Soyons clairs : la GB Couleur n'est rien d'autre qu'une GB améliorée. Point. Nintendo, voulant que la logithèque GB soit entièrement compatible avec ce nouveau modèle (un choix judicieux), n'allait pas proposer une machine au hard-

ware fondamentalement différent. Soyons un peu techniques, cela en intéressera toujours au moins quelques-uns. En plus de l'utilisation de la couleur (56 couleurs affichables, c'est sympa mais pas transcendant), la GB Couleur possède une plus grande puissance. Ainsi, elle utilise un microprocesseur Z80, mais qui peut tourner à une fréquence d'horloge deux fois plus élevée (en contrepartie, les jeux utilisant cette caractéristique risquent d'user plus rapidement vos piles). La mémoire vidéo a,

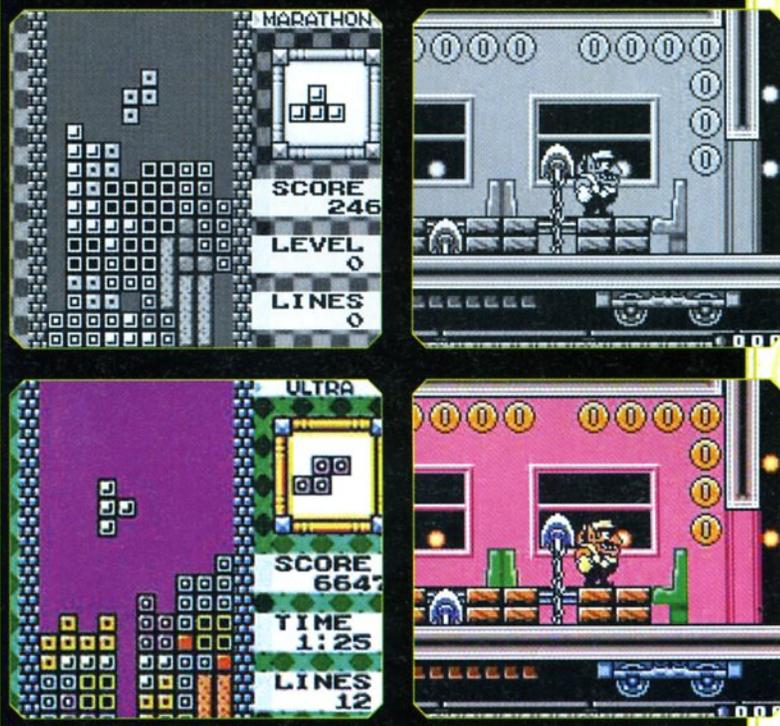
elle aussi, été doublée, passant de 8 à 16Ko, ce qui permet d'obtenir des graphismes plus fouillés. En ce qui concerne la mémoire vive (RAM), elle est carrément quadruplée, passant de 8 à 32 Ko. Au niveau des contraintes, la GB Couleur ne peut toujours pas afficher plus de quarante sprites en même temps (et pas plus de dix, sur une même ligne). L'écran est un produit Sharp : le «Super Mobile Liquid Crystal Display». Les jeux tournant sur GB Couleur proposent une résolution classique de 160x140. L'écran Sharp est toutefois capable de mieux et on espère, quelques nouvelles routines de programmation aidant, atteindre une résolution allant jusqu'à 320x280. Cela amputerait certes la machine de la moitié de ses couleurs – il n'y en aurait plus que 24 d'affichables – mais les graphismes seraient bien plus fins. Signalons, enfin, l'absence de bouton contraste, la GB Couleur faisant ses réglages toute seule et vous proposant une clarté optimale. Vive le nouvel écran Sharp, moi, je dis... En ce qui concerne le transfert de données, la GB Couleur possède un port de communications infrarouges. Il permet de transférer des informations (objets, personnages...). Néanmoins, pour le jeu en un contre

un proprement dit, il faut encore faire appel au bon vieux câble link. La version GB Couleur de ce câble est cependant plus performante puisque l'échange de données se fait 64 fois plus rapidement que sur une GB normale. Pour tout ce qui a trait aux anciens jeux, leur utilisation sur GB Couleur offre la possibilité de les habiller de quatre couleurs au minimum, et de dix au maximum. Comme sur un Super Game Boy, mais le résultat est, là, en général, un peu plus probant. Attention toutefois, car, si tous les titres GB sont compatibles GB Couleur, le contraire n'est pas toujours vrai. Certains titres, spécifiquement développés pour cette dernière, ne fonctionnent pas en monochrome.

Après avoir conquis le monde avec ses jeux en noir et blanc, la GB va-t-elle connaître une nouvelle naissance avec l'apparition de la couleur ? Sans aller jusque là, on peut dire que l'évolution technique est capitale et bienvenue. Les ventes de la nouvelle machine ne vont peut-être pas exploser mais l'apparition de la couleur assure encore une belle santé à Mamie Game Boy. A croire que la meilleure machine de Nintendo, c'est bien celle-là...

## Plus loin Et la couleur fut...

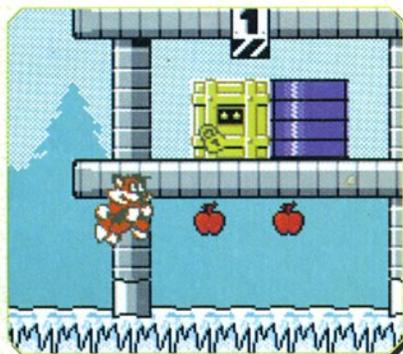
Histoire de vous donner une idée de la différence entre les anciens jeux GB et ceux spécifiques à la GB Couleur, voici quelques écrans de jeux version «avant-après». Esthétiquement, la différence est indéniable, non ?



«Nous sommes maintenant capables de proposer une toute nouvelle génération de jeux en couleurs.»  
*«Nous sommes maintenant capables de proposer une toute nouvelle génération de jeux en couleurs.»*  
*«Nous sommes maintenant capables de proposer une toute nouvelle génération de jeux en couleurs.»*  
**Nintendo**



Quel plaisir de retrouver les persos de la Warner en couleur.



La mascotte de Titus, en version junior.



## Plus loin La GB reine du monde

Selon une étude menée en 98, au Japon (source : Famitsu), les ventes de GB s'élèvent à plus de 20 millions d'unités au Japon, et à plus de 50 millions d'unités partout ailleurs dans le monde. Autrement dit, il y a quasiment autant de possesseurs de GB que d'habitants en France. Un chiffre qui laisse rêver et qui fait mieux comprendre à quel point le succès de cette petite machine est phénoménal.

Plus loin

### Un éventail de produits impressionnant

En plus de la GB normale, que tout le monde connaît, et de la version couleur qui est ici largement présentée, il existe d'autres produits spécifiques à la plus célèbre portable du monde. Les voici présentés :



**1- La GB Light** : une version rétro-éclairée de la GB, histoire de pouvoir jouer dans la pénombre. Question dimension, elle se situe entre la GB normale et la Pocket. Question autonomie, elle tient un peu plus de dix heures lorsque l'option rétro-éclairage est utilisée. Elle existe en deux couleurs : or ou argent.

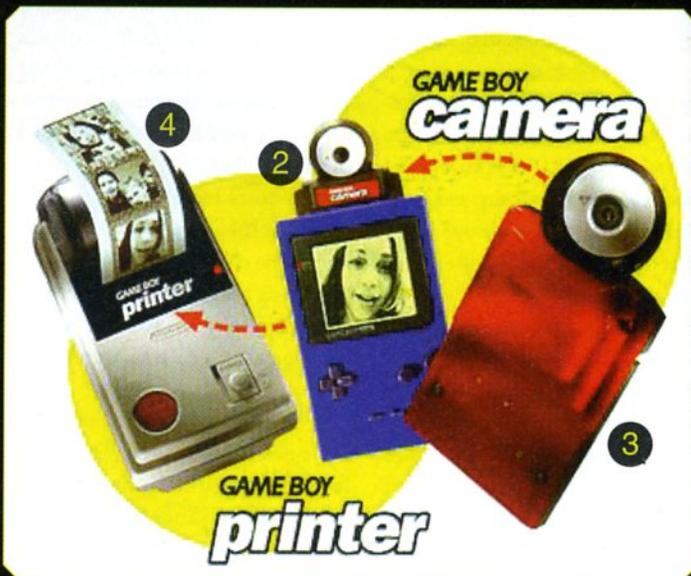
**2- La GB Pocket** : plus compacte, elle propose un écran plus lisible et devient la portable par excellence. Existe en sept couleurs.

**3- La GB caméra** : pour prendre des photos de vos potes et vous amuser à en faire n'importe quoi. Un indispensable, selon Greg.

**4- La GB Printer** : pour imprimer vos superbes créations réalisées avec la GB Caméra. Certains jeux proposent également que vous

imprimiez des portraits (ex : Zelda DX).

Cette imprimante de poche existe en version normale et Pocket.



**5- Le Super GB** : il sert à jouer avec des jeux GB sur sa SNES. Une version 2 est d'ores et déjà prévue. Le Super GB 2 inclut un port qui permet de brancher une GB dessus. L'un des joueurs reste sur sa télé et l'autre joue sur sa GB. On peut même raccorder deux Super GB ensemble.

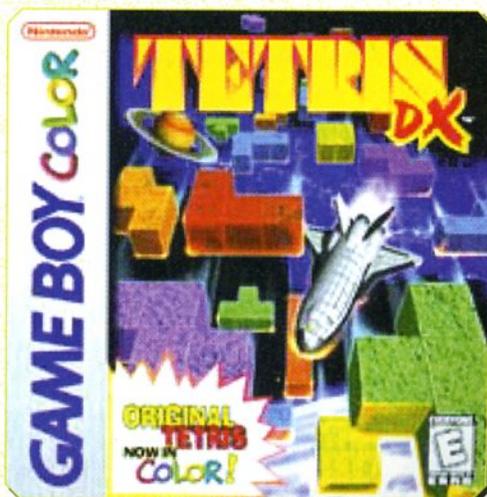


Oui, la GB Couleur est compatible avec la GB Caméra. Non, elle ne permet pas d'imprimer des photos en couleur...

### Telex

#### L'arcade en kit

L'éditeur Shoeicha s'apprête à sortir au Japon une simulation de gestion de salle d'arcade ! Son nom : Make an Arcade Center. Si les possibilités paraissent assez riches, l'intérêt intrinsèque et la réalisation d'ensemble n'ont pas vraiment l'air de tenir la route. A quand un Make à Leclerc Center ou bien un Make à Monoprix Center dans lesquels on déciderait à quel moment on doit retirer la viande pas fraîche ou virer les caissières ? C'est trop bien les nouveaux concepts !

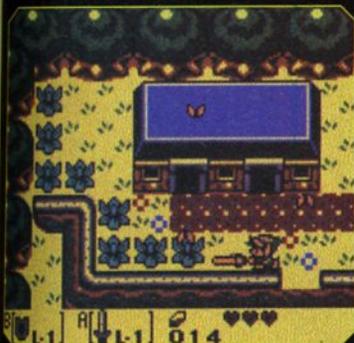


Attention aux boîtes de jeux GB. Si le soft n'est compatible qu'avec la GB Couleur, c'est écrit sur la boîte. Ne vous trompez pas. Ici, Tetris DX est compatible avec les «vieux» modèles de GB, mais ce ne sera pas toujours le cas.



## Quelques jeux à venir

Il existe de nombreux titres prévus sur GB Couleur. A l'heure où vous lisez ces lignes, certains titres sont peut-être même disponibles. On vous en propose un test, le mois prochain, évidemment (question de délais, qu'est-ce que vous voulez). Par ailleurs, nous ne pouvons pas vous proposer une liste exhaustive, alors, voilà, on a fait le tri pour vous. Jetez un coup d'oeil...



### The Legend of Zelda : Link's Awakening DX

Nintendo/décembre 98

Le «DX», que vous trouvez à la fin de certains titres GB Couleur, signifie «Deluxe», histoire de dire que ça y est, on a changé de standing. Le «nouveau» Zelda, qui devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes (aux Etats-Unis, tout au moins), est une version colorisée du titre qu'on connaît déjà. Nous nous retrouvons donc devant un jeu plus beau qui contient – surprise ! – un donjon secret qu'il faut découvrir. Autre nouveauté : la possibilité de «prendre des photos» pendant le jeu, puis de les imprimer via GB Printer.

### Titi & Gros Minet «Déjeuner en cavale»

Infogrames/novembre 98

Voilà un jeu de courses poursuites tout ce qu'il y a de plus classique, avec «ro'minet» qui essaie sans relâche d'attraper Titi, sur dix niveaux. Il lui faut évidemment éviter les coups de balai de grand-mère et les pièges que l'affreux canari jaune dresse sur son chemin. C'est un faux sympathique, Titi, tout le monde l'aime mais, en fait, c'est bien lui le plus méchant. Les graphismes semblent étonnamment fins et on attend seulement de voir si le jeu est amusant.



### Bugs & Lola Bunny «Opération carottes»

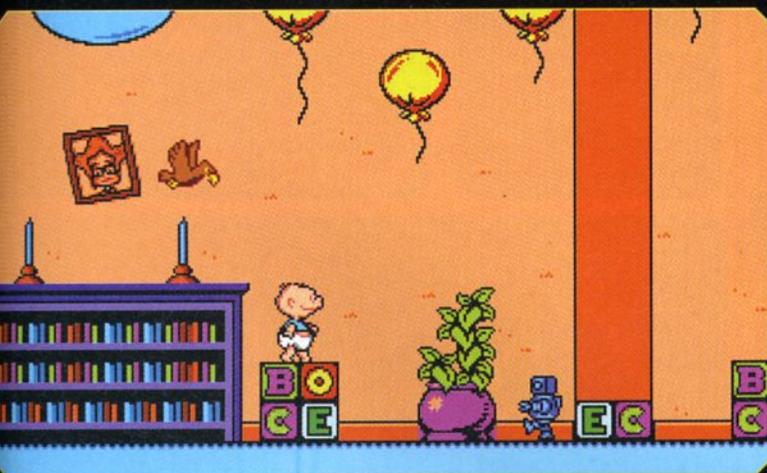
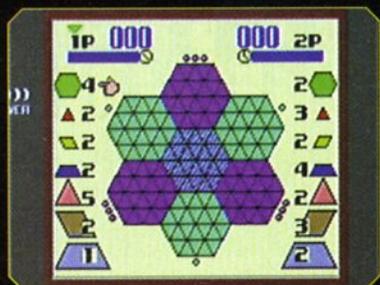
Infogrames/novembre 98

Les titres mentionnant le terme «opération» n'augurent rien de bon, la plupart du temps. Le dernier film que j'ai vu dont le titre contenait ce mot était Opération Corned-Beef. Et, effectivement, c'était super moyen. J'ai aussi vu un documentaire Opération à Cœur Ouvert : Aujourd'hui, le Pontage Coronarien, mais, bon, ce n'est pas la même chose. Sinon, pour en revenir au jeu, il semble être dans le même esprit que le Titi & Gros Minet. On joue avec Bugs ou Lola (on peut zapper entre les deux n'importe quand dans le jeu) et on essaie de retrouver des voleurs de carottes tant bien que mal, en se frayant un chemin au travers des quinze niveaux.

### Hexcite

Ubi Soft/janvier 99

Voilà un jeu de casse-tête qui a l'air assez intéressant. Vous vous trouvez devant un plateau composé d'hexagones et de triangles. Il y a 18 pièces, destinées à remplir progressivement le plateau. Vous jouez à tour de rôle, contre quelqu'un ou l'ordinateur, et chaque pièce posée rapporte un certain nombre de points (variable selon son emplacement et sa forme). De la torture mentale comme on aime.



### Les Razmoket

Infogrames/mars 99

Inspiré de la série que vous pouvez voir dans les Minikeums, sur la 3, et du film sorti il y a quelques temps aux Etats-Unis, les Razmoket sur GB Couleur reprend l'univers des garnements en couches-culottes. Au programme, plates-formes et courses, le tout servi par des graphismes étonnamment fins. Les classiques bonus et power up sont toujours présents et il faudra tout faire pour les récupérer. Un titre classique qui se démarquera, on l'espère, par son ambiance.

Encore un titre qui fait dans le genre plate-forme mignon ; genre dans lequel la GB Couleur semble se spécialiser pour ses débuts. Ici, vous incarnez la mascotte de l'éditeur Titus : le renard. A peine sorti du terrier qui l'a vu naître, notre mammifère en culottes courtes part sauver tous ses amis perdus dans la forêt (ce n'est pas niais, c'est mignon, ne faites pas les insensibles). Vous vous baladez dans des décors champêtres - bonjour monsieur écureuil, bonjour madame lapin - et vous essayez de récupérer des clés perdues, pour pouvoir avancer. Un jeu à essayer à la campagne.

### Titus Junior

Titus/décembre 98





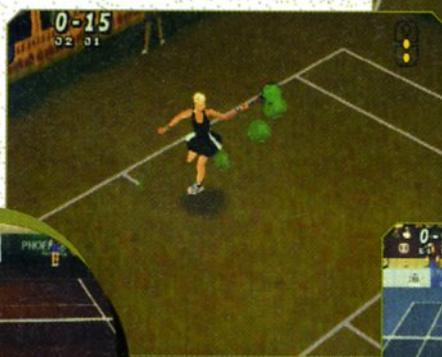
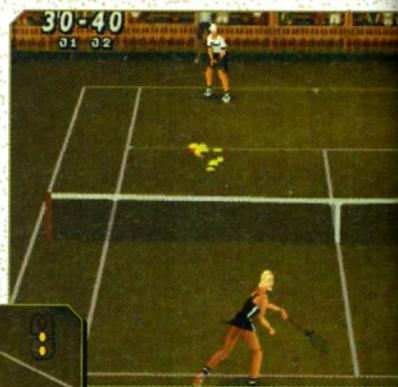
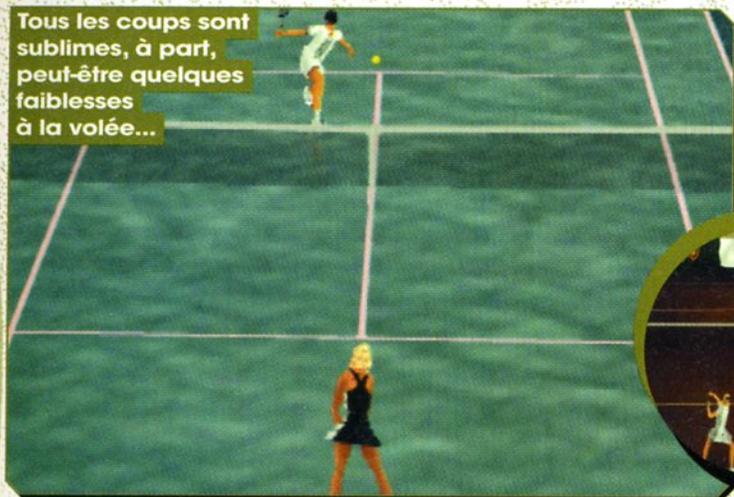
EDITEUR..... UBI SOFT  
MACHINE..... NINTENDO 64  
DISPO. EUROPE..... FÉVRIER 99

**La Nintendo 64 n'a pas la réputation d'être**

aussi éclectique que la PlayStation, qui offre, elle, tous les genres à son public. Avec Yannick Noah, c'est le premier jeu de tennis officiel qui

**débarque sur cette machine. Champagne !**

Tous les coups sont sublimes, à part, peut-être quelques faiblesses à la volée...



**Un jeu en double également très rapide !**



**Des textures un chouïa plus belles que sur PlayStation.**

# Yannick Noah AST 99

**N**ous l'avions adoré sur PlayStation, annonçant sans ambages qu'il était le digne héritier des meilleurs titres consoles du genre depuis toujours, nous persistons et signons avec la version N64. Pour vous donner une idée de la chose, une fois n'est pas coutume, cette œuvre est plus belle et plus réussie que sur PlayStation ! La console de Nintendo est exploitée dans ses moindres atouts

**Tout Analogique !**

techniques de type anti-aliasing et autres mip-mapping, de sorte qu'on a des lignes franches et droites en guise de limites du terrain et des textures douces et claires pour les différentes surfaces !

Le développeur, Smart Dog, a dû peser le pour et le contre, pour choisir le type de jeu : analogique ou numérique ? Joystick

ou croix de direction ? Finalement, il a tranché, ce sera l'analogique. Aussi bien pour les escapades dans les menus que pour le jeu lui-même. Même si l'on aurait pu penser que la croix basique eût été le choix le judicieux, il en va tout autrement une fois qu'on y a joué. Tous les coups se font naturellement et les déplacements ne posent aucun problème. Pour les néophytes, sachez

qu'il y a 12 joueurs-joueuses, dont 8 de renom comme Jana Novotna, Michael Chang ou encore Conchita Martinez et Richard Krajicek. Un mode bombe est implémenté, ainsi qu'un mode arcade (pour les solitaires) et tournoi pour jouer à plusieurs à tour de rôle. Rendez-vous pour le test, le mois prochain, vraisemblablement...

## Telex

### Une PlayPizza, s'iou plaît

En matière d'opérations promotionnelles, Sony et Pizza Hut assurent pas mal. Aux U.S.A., les deux géants ont décidé de passer un accord des plus juteux : dans chaque Stuffed Crust Pizza seront dissimulés des goodies PlayStation. On pourra même gagner des jeux tels que MediEvil, Gran Turismo, Metal Gear Solid, etc. Au fait, l'accord prévoyait aussi que la PlayStation 2 incorpore un mini four à micro ondes afin de cuire des pizzas Hut !

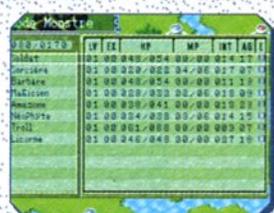




« Allez, les RPG marchent, pas de raison qu'on ne s'y mette pas nous aussi », se sont dit les gars d'ASCII. Après les accessoires, ils se lancent dans la traduction de jeux. Master of Monsters est sorti au Japon, il y a déjà un bout de temps, et l'époque ce n'était pas une bombe. Même en tentant de faire abstraction de la Dreamcast qui tourne à côté, il faut bien avouer que, techniquement, le jeu rappelle l'époque des 16 bits. Le principe reste

pendant intéressant, puisqu'il s'agit, ni plus ni moins, d'un tactical RPG au tour par tour où vous invoquez des monstres pour constituer une armée. Les possibilités incluent magies, prises de positions sur la carte, différents types d'attaques entraînant ripostes ou non, ainsi que des items. Les traduc. ne semblent pas terribles, mais elles restent au moins compréhensibles. On attendra le test complet, pour s'en faire une idée plus précise.

# Master of Monsters



**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  
 La modification annule la garantie de votre console.

**PACK MODIF HI-FI**  
 KIT + Cable RGB HI-FI  
 (avec sortie pour chaîne HI-FI et sortie vidéo pour plasma)

**129 F**  
 port compris

**RÈGLEMENT PAR CHÈQUE UNIQUEMENT**

**Dreamcast**  
 à partir de + 1 jeu  
**3590 F**

Disponible contactez nous :  
 Virtua Fighter 3tb, Sega Rally 2, Blue Stringer, Sonic Adventure, Geist Force, V.M.S., Paddle couleur, etc...

**Modification par nos techniciens en 10min.**  
 Tarifs contactez nous

Vos jeux "saccadent", votre console ne charge plus...  
**CHANGER VOTRE LECTEUR**  
**LECTEUR PLAYSTATION NEUFS**  
 toutes séries  
**280 F**  
 port compris

**Pour vos modifications par nos techniciens :**

<b>FANTASY GAME</b> 52 Rue de l'Université 69007 LYON	<b>TAI YOU VIDEO</b> 44 Avenue d'Ivry 75013 PARIS	<b>PROCHAINEMENT OUVERTURE</b> LYON 1er	<b>PROCHAINEMENT OUVERTURE</b> GRENOBLE
---	---	--	--

**Commande sur papier libre à :**

**FANTASY GAME V.P.C.**  
 52 Rue de l'Université 69007 LYON  
**Tél. : 04 72 71 34 44**



EDITEUR ..... DISNEY INTERACTIVE  
 MACHINE ..... PLAYSTATION  
 DISPO. EUROPE ..... FÉVRIER 99

Le public PlayStation est toujours en attente du jeu de snowboard ultime. Cette fois, c'est Disney Interactive qui tente sa chance avec l'aide de grands noms de la discipline. On n'est jamais trop prudent...



Une liste de guest star impressionnante pour cette nouvelle simulation de snowboard développée par Radical Entertainment (Jackie Chan) pour Mickey. Conscient des faiblesses des titres de glisse actuels, le studio a apparemment préféré opter pour la méthode EA Sports en s'entourant de 8 consultants expérimentés et ainsi maximiser les chances de réussite de son produit. Peter Line, Tina Basich, Todd Richard, Terje Hackonsen, Shannon Dunn, Jamie Lynn, Morgan Lafonte et Daniel Franck...

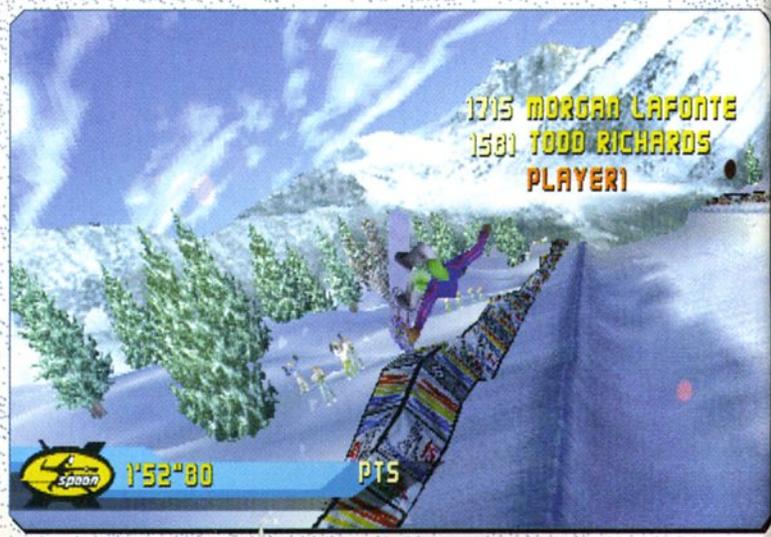
Ils sont tous là ! Un gage de qualité ? Rien n'est moins sûr... Pour le reste, X Games Pro Boarder ne surprendra pas les fans de Cool Boarders. Son contenu reste classique. Cette simulation très orientée free style propose en effet un total de 9 épreuves : deux de descente, du Boarder Cross, deux half pipe, une épreuve de big air en indoor, deux autres en outdoor au cours desquelles vous devrez sauter au-dessus d'une route en envoyant des aeriels d'extra-terrestre et enfin un snow park parsemés de rails, de tables et de modules en tout genre qui n'attendent qu'une chose :

**Futur incertain...**

ces noms ne vous disent peut-être pas grand-chose pourtant il s'agit très certainement des riders les plus doués de leur génération. Ceux qui ont eu la chance de mater la dernière vidéo de Mack Dawg Production (Decade) ou alors ceux qui se souviennent de l'épreuve de pipe des dernières olympiades d'hiver savent de quoi je parle ! Non seulement tout ce beau monde a participé étroitement au développement mais en plus vous pourrez les incarner et bien sûr chausser leurs «pro-modèles». Eh oui, en plus d'être un jeu, Pro Boarder est un véritable support publicitaire pour les grandes marques : K2, Airwalk, Salomon, Burton...

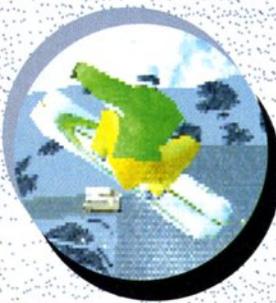
qu'on leur fasse mal ! Côté tricks, bien que les développeurs nous promettent 2112 combinaisons, les possibilités ne nous ont pas parues mirobolantes. Trois grabs par rider, des flips et des spins basiques, tout ça paraît un peu juste comparé à Cool 3 par exemple, mais bon rien n'est définitif. Enfin techniquement le soft souffre de nombreux défauts qui doivent impérativement être corrigés. Les saccades du moteur 3D et les soubresauts incessants de la caméra sont particulièrement pénibles et ça c'est pas très cool. Allez, on croise les doigts et on y croit très fort !

# X Games Pro Boarder





Une bande son 100 % skatecore signée Rancid, Pennywise, Lunatic Calm et Foo Fighters.



Pro Boarder tourne en high rez'. Le rendu est plutôt agréable.

8 vrais riders et tous leurs modèles de board. Pas mal.



2112 possibilités de tricks : on attend de voir.

Une motion capture convaincante mais des sensations de glisse encore parfaites.



O.D.T



EDITEUR..... PSYGNOSIS  
MACHINE..... NINTENDO 64  
DISPO. EUROPE..... MARS 99

**A** l'heure où nous écrivons ces lignes, O.D.T peine sur les linéaires des magasins. La machine commerciale d'Eidos - je veux, bien sûr, parler de la mère Lara Croft - a certainement eu raison du titre de Psygnosis. Quelle injustice. Heureusement, O.D.T va peut-être parvenir à se refaire une santé grâce à cette conversion N64 providentielle. Pour

### La revanche d'O.D.T ?

ceux qui ne connaissent pas encore ce mix d'action, de RPG et d'exploration, rappelons que le scénario vous propulse dans un futur antérieur très inspiré des oeuvres de Jules Verne et que votre mission va consister à convoyer une mystérieuse perle verte, seul remède à une terrible épidémie. Comme dans la

version PlayStation, vous pourrez incarner l'un des 4 héros de l'équipage du Nautivole, utiliser 16 sorts et 4 armes up-gradables. Le nombre de niveau n'a pas changé (8 maps gigantesques) et plus de 40 bestiaux viendront vous taquiner durant votre quête. Quasiment pas de changements

donc, si ce n'est une pincée de Z-Buffer, un zest de Texture Filtering et beaucoup d'Anti-

aliasing. Ah, on me dit qu'il y aura un personnage caché supplémentaire et une Ferrari grandeur nature à gagner pour celui ou celle qui finira le jeu en moins d'une heure ! Je vous souhaite bien du courage, en vous précisant qu'un des deux dernières infos est super fausse... Vivement le mois de mars !



## O.D.T



## BLOOD LINES



EDITEUR..... RADICAL ENTERTAINMENT  
MACHINE..... PLAYSTATION  
DISPO. EUROPE..... FEVRIER 99



La vue caméra est souvent éloignée. Résultat, les persos sont souvent tout petits.



## Blood Lines

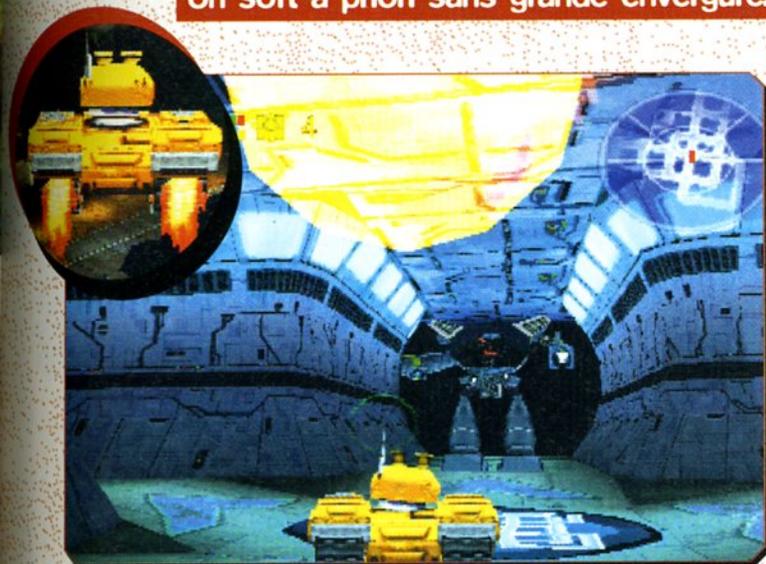


**C**'est curieux comme certains jeux n'ont pas grand-chose à voir avec leur titre. Auparavant, Blood Lines était connu sous le nom de Tribal. En fait, on est ici en face d'une espèce de chat perché du futur, comme dirait Kendy. Deux adversaires sont enfermés dans une arène et doivent allumer un certain nombre de plots de leur couleur, pour remporter la victoire. En fait, on gagne une espèce de «marqueur» (votre perso est

entouré d'une aura de couleur). Le truc, c'est que votre adversaire, lorsqu'il vous touche, remporte le marqueur et, après, c'est lui qui court pour allumer les plots. Vous pouvez tirer sur l'autre à distance, pour le ralentir, et utiliser une capacité spéciale de façon limitée (super saut, tremblement de terre... tout dépend des persos). Ok, ce n'est pas très fin, mais le jeu nous amusera bien une heure. Parce que, sinon, il faut bien dire que ce n'est pas gagné...

Présenté lors du salon d'Atlanta l'été dernier, ce petit jeu de tirs édité par MGM Interactive semble vouloir jouer la carte du décalé.

Un soft a priori sans grande envergure.



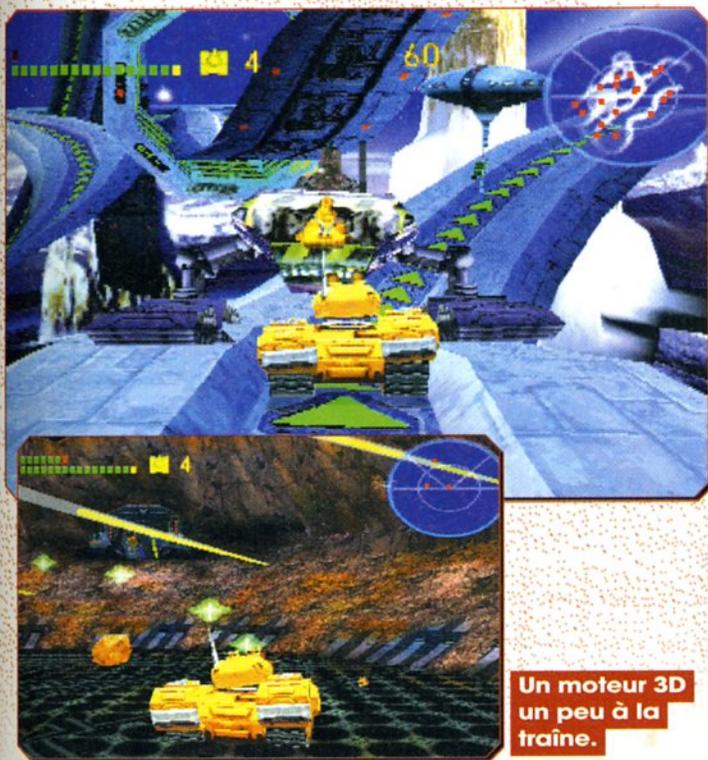
La version def' permettra de jouer à 2, en coopération ou en versus. Mouais...



### Les figurines Metal Gear

Telex

C'est officiel. La société responsable, entre autres, de la réalisation des actions-figurines du remarquable Spawn (ni le film, encore moins le jeu) de Todd McFarlane vient d'annoncer qu'elle allait commercialiser des figurines Metal Gear Solid ! Une rumeur de plus en plus persistante ferait aussi écho à la création d'un Comics reprenant le jeu ! A tous les coups, on aura aussi droit au film, puis à la série TV, puis aux menus McDo, puis... Trop dur d'être une star virtuelle !



Un moteur 3D un peu à la traîne.

# Tiny Tank

**P**our la petite histoire, sachez que ce shoot'em up «cartoonesque» a été développé par un studio originaire d'Europe de l'Est, en collaboration avec le créateur d'Ecco The Dolphin (la Megadrive, souvenez-vous, formidable). Voilà, c'était la minute culturelle ! Malgré cette association inattendue, le concept demeure très classique. A votre avis que fait-on aux commandes d'un tank, qu'il soit «tiny» ou pas ? Eh bien, on détruit tout ce qui a le malheur de passer devant sa ligne de mire ! Non, le «plus produit» réside ailleurs. La principale originalité de ce titre sans prétention est de proposer une ambiance totalement déjantée que ne renieraient certainement pas les habitants de Toons' Land. Votre bête de guerre a des yeux globuleux, une bouche, n'arrête pas de parler en vociférant, de sa petite voix suraiguë, des

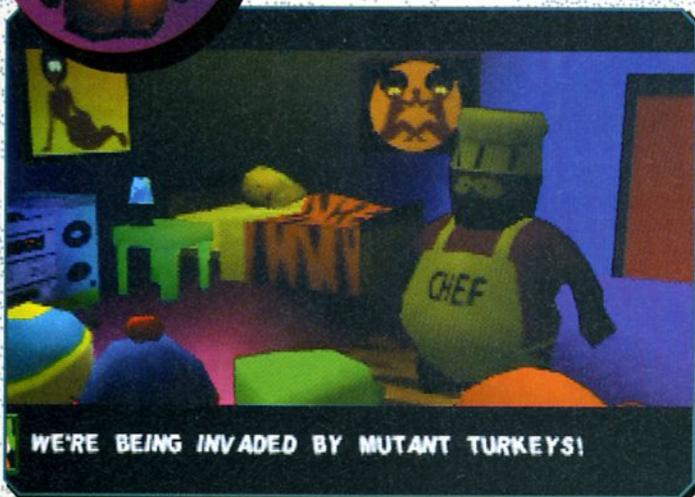
insultes censurées par des «bip». Chaque lâcher de mines est accompagné d'un bruit distingué de flatulence. Sa tourelle se dandine lorsqu'elle roule et évite les tirs ennemis, en effectuant de petits sauts de biche sur le côté. Bref, c'est super débile. L'environnement sonore est dans le même ton. Plus les combats font rage et plus les musiques tendent vers la Soul de super marché. Enfin, un émule de Woody Allen intervient de temps à autre pour parler de tout et n'importe quoi. D'un point de vue technique, Tiny Tank n'a vraiment rien d'impressionnant. La 3D est assez grossière, les mouvements de caméra sont capricieux et le moteur de jeu est loin d'être un modèle de fluidité. Quant à l'intérêt des 15 missions, il est bien sûr encore trop tôt pour en juger. Snif, snif... Il y a comme un odeur de zapping qui plane dans l'air...

Si vous ne connaissez pas encore South Park, magnez-vous de combler vos lacunes !

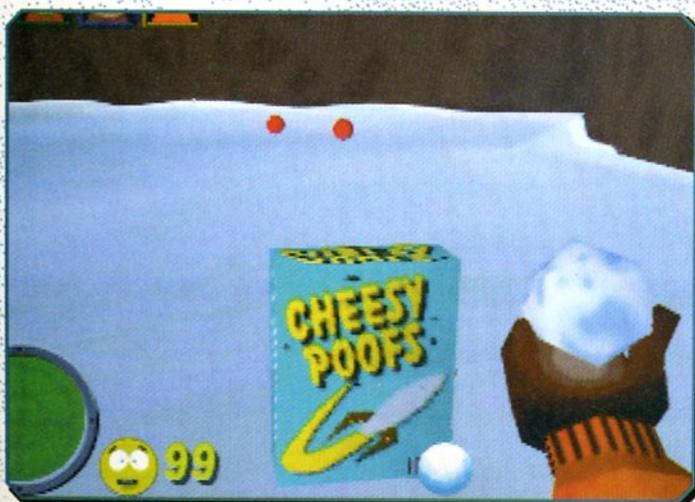
Ce dessin animé à l'humour primaire au possible est le truc le plus drôle du moment.

Gros succès, grosse licence, et grosse réussite en prévision ?

Les dindes mutantes font un bruit qui finit un peu par être agaçant...



Le Chef vous attendra dans sa maison pour vous faire part de ses conseils afin de détourner la menace.



# South Park

Il fallait que ça arrive, la série à la mode du moment se prépare à débarquer sur N64. C'est vrai, il y avait de quoi faire un jeu particulièrement débile et amusant, tant la série en a à revendre en ces domaines... Les fans, dont nous faisons partie attendent pourtant au tournant. La reproduction est fidèle : vous retrouverez dans South Park N64 tous les héros de

**They killed Kenny !**

la série, de Kenny qui crève tout le temps à «J'ai une ossature lourde» plus couramment nommé Kartman, en passant par le Chef et tous les personnages mineurs de la télé. Acclaim en a fait un jeu de tirs reprenant le moteur 3D de Turok... Fallait oser. Graphiquement, le passage

des personnages à la 3D est une réussite indéniable, et les voix originales - en anglais - ont été reprises pour notre plus grand plaisir. Le scénario reste dans le ton (une comète sortie d'on ne sait où, s'apprête à s'écraser sur la ville de South Park envahie par des dindes de Noël kamikazes), et l'ensemble constitue

une curiosité qui pourrait intéresser les fans. Mais si l'on regarde le côté jeu, c'est sans doute un peu léger. Assez répétitif et dépourvu graphiquement, lancer des boules de neige ou des ventouses à chiottes sur des dindes hurlantes se révèle un peu lourd... Nous attendrons cependant le test pour apprécier l'ensemble des niveaux et des scènes animées.



Considéré comme l'un des créateurs de jeux vidéo les plus importants, Hideo Kojima est le réalisateur du très attendu Metal Gear Solid, un jeu révolutionnaire qui est déjà culte au Japon et aux Etats-Unis. Il a accepté de nous recevoir dans ses locaux de Konami, à Tokyo, pour répondre à quelques-unes de nos questions.

# Metal Gear Interview

**Joypad : Metal Gear sur Dreamcast, rêve ou réalité ?**

H. Kojima : Au départ, j'y avais un peu songé, mais j'y ai finalement renoncé. Le fossé technologique entre la PlayStation et la Dreamcast n'étant pas encore suffisant pour créer quelque chose de véritablement révolutionnaire.

**La Dreamcast n'est, selon vous, pas suffisamment puissante ?**

Et bien, lorsque j'ai créé Metal Gear sur MSX en 1987, il n'y avait encore aucune machine capable de produire le jeu comme je le souhaitais. Concevoir un jeu en 3D, à l'époque, était complètement inimaginable, je me suis donc contenté de ce que j'avais. En voyant les capacités de la PlayStation, je

me suis dit qu'enfin je pouvais faire un jeu qui ressemblerait vraiment à ce que je désirais, en 3D. Si je réalisais un Metal Gear pour la Dreamcast, il serait comme pour la PlayStation. Bien entendu, j'ai vu la machine, et le jeu serait sans aucun doute beaucoup plus beau. Mais il ne serait QUE plus beau, et n'aurait en aucun cas autant de différences qu'il y en a entre le MSX et la PlayStation.

**Vous ne travaillerez donc pas sur Dreamcast ?**

J'ai envie d'exploiter les capacités réseau de la console. Réaliser pour la Dreamcast m'intéresse beaucoup et j'y pense actuellement. Si je me décide à faire un soft pour la Dreamcast, il faut que ce soit

quelque chose d'extraordinaire. Par exemple, j'aimerais concevoir un jeu de courses de voitures, mais qui se poursuivrait après la phase de course. Le joueur serait un pilote qui aurait une vie privée. J'aime beaucoup les mélanges de genres, ainsi que les jeux d'ambiance.

**Un jeu en préparation ?**

Je ne peux encore rien vous dire pour le moment car je suis en pleine recherche, mais il est vrai que le online peut être une source inépuisable d'idées. Je ne peux cependant pas affirmer que je vais faire un jeu pour la Dreamcast à coup sûr. J'attends d'avoir l'idée qui me séduise avant de me lancer dans l'aventure.



**LOGICIEL LAND**  
**JEUX VIDEO**  
 neuf occasion vente échange achat  
**7 ème Année**

*avec ou sans reprise nous rachetons cash vos jeux et consoles...*

## CAEN 14

30 rue de Bras (face fnac) Tél:02.31.50.10.30

## SAINT LÔ 50

3 rue du Belle (place du marché) Tél:02.33.55.79.22

## LE HAVRE 76

94 - 96 rue Victor Hugo (rue piétonne) Tél:02.35.42.07.07

## CHERBOURG 50 <sup>nouveau</sup>

19 rue Foch (place du théâtre) Tél:02.33.78.99.00

## Internet

[www.infocéane.com / logicielland.htm](http://www.infocéane.com/logicielland.htm)

La N64 peut dire merci à l'Europe et plus particulièrement à l'Angleterre. Sans Rare, la console serait privée de certains de ses plus beaux bijoux. La réputation de qualité de l'éditeur anglais n'est plus à faire. Jet Force Gemini confirmera-t-il cet état de fait ? Il y a des chances...

# Jet Force Gemini



On ne sait pas encore comment se manifestera la fameuse I.A. revisitée des ennemis : vont-ils attaquer en formation, tenter différentes tactiques ? Nous verrons bien.

**J**et Force Gemini. Sous ce titre aux allures guerrières, se cache un jeu haut en couleurs plein d'explosions et de fureur. Le scénario est classique. Vous faites partie d'une force d'intervention galactique connue sous le nom de – ceux qui ne trouvent pas se prennent deux baffes – Jet Force Gemini et vous effectuez vos patrouilles tranquillement jusqu'au jour où les désirs de conquête du très expansif Mizar viennent frapper à la porte de votre galaxie.

### L'union fait la (Jet) force

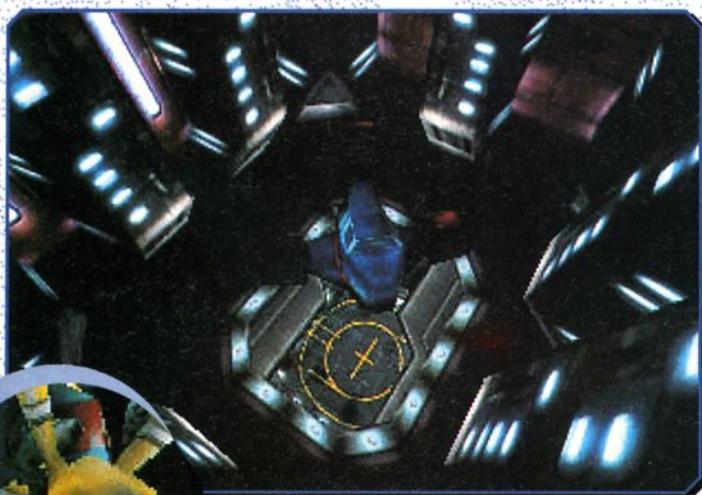
Tyran sans peur et sans morale, ce dernier annexe les mondes à la tête de sa formidable armée, sans rencontrer de résistance. La menace se faisant plus précise, il faut désormais agir. Et, bien sûr, ce n'est pas au préposé du coin, avec sa navette qui distribue le courrier, qu'on va confier cette tâche...

Trois personnages principaux sont présents : Juno, Vela et Lupus. Le premier est un garçon, le deuxième, une fille et le troisième... un chien (!). Tous possèdent des qualités propres. Pour réussir à franchir certaines étapes, il est nécessaire de manipuler chacun de ces personnages

à différents moments du jeu. Le Gemini (comprendre gémeaux et, par extension, jumeaux) du titre se réfère aux deux héros «humains» du jeu, Juno et Vela, qui ont manifestement un lien de parenté.

A en croire Rare, JFG réunit toutes les qualités d'un grand shoot them up dramatique, avec des «héros, des armes, des bonus, des bombes, des terrains tourmentés, des essais d'ennemis, des boss immenses, un super méchant surpuissant et malin, le tout se déroulant dans une

ambiance de destruction à grande échelle». Quel programme... JFG propose des scènes de combats en l'air et au sol. Actions et effets graphiques bluffants semblent être les maîtres mots qui définissent ce titre. Une attention toute particulière a été portée aux effets de lumière (explosions, gestion du climat et des sources de lumière...) et à l'Intelligence Artificielle des ennemis insectoïdes qui infestent les niveaux. S'il joue sans peur et sans complexe la carte de l'action pure, Rare désire aussi faire réfléchir les joueurs en les mettant face à des situations où le cerveau



doit prendre le relais du doigt sur la gâchette (c'est le «fire-power» qui laisse sa place au «brainpower», comme on dit). Des puzzles devront donc être résolus à des moments clés du jeu, avant que l'orgie d'explosions et de tirs en rafale ne reprenne peu après. Le monde de JFG est vaste et entièrement en

**Ensemble, pour le meilleur ou pour le pire**

3D. La liberté de déplacement y est totale et le moteur sera sans doute celui déjà utilisé pour Banjo-Kazooie, qui reste aujourd'hui un des jeux les plus aboutis de la N64. Dans JFG, vous pourrez jouer avec un autre camarade en mode coopération et, ainsi, multiplier vos chances de terminer les niveaux. On ne sait pas encore si ce seront des

stages indépendants ou s'ils suivront très exactement la trame du mode un joueur. En plus de ce mode «gentil» où l'on s'aide l'un l'autre, il y a, bien sûr, le fameux mode quatre joueurs, désormais classique sur N64, qui vous fera participer à des parties de cache-cache endiablées. Là, pas question de venir en aide aux copains : il faut les abattre. Du death match pur et dur où les explosions illumineront les quatre coins de l'écran. Le moteur 3D a vraiment intérêt à être béton. Si JFG ne semble pas être très original dans le fond, il y a fort à parier que, dans la forme, il se révèle plus qu'intéressant. Le nom de Rare inspire la confiance...

Lupus, le chien, a une tronche assez irrésistible. Une vraie petite peluche sur votre écran.



Quand on tire une balle - super pan ! - on a droit à de jolis effets graphiques. Si on peut dégommer et qu'en même temps ça fasse joli, tant mieux.



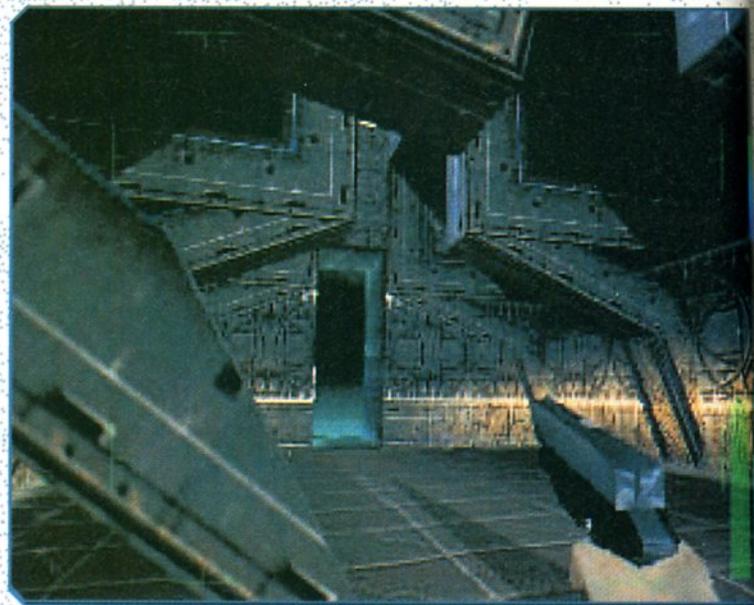
Les effets de transparence et de lumière sont maîtrisés avec brio. Rare meilleur programmeur de la N64 ?



JFG mélange séquences d'intérieur et d'extérieur. Ici, une transition.



Quand l'équipe responsable de l'excellentissime GoldenEye 007 s'attaque à un nouveau projet du même genre, on devient tout à coup attentif et on se demande si elle saura, encore une fois, nous faire profiter d'un jeu hors commun.



# Perfect Dark



Petite balade dans les rues de la ville. On tire d'abord, on cause après.



Vous ne trouvez pas qu'elle a de l'allure notre belle espionne ?

**N**ous sommes en 2023 (j'aurai alors 50 ans... ok, ça y est, j'ai le cafard). Vous incarnez un agent secret du nom de Joanna Dark. Perfect Dark est votre nom de code. Votre mission consiste à infiltrer la DataDyne Corporation, une compagnie trempant vraisemblablement dans des affaires plutôt louches. Les investigations de Joanna vont l'amener à découvrir que la DataDyne se livre à des expériences mettant en cause des... extra-terrestres. Le trip

X-Files dans toute sa mystique splendeur. Les expériences menées ne sont pas toutes mauvaises et le jeu est assez subtil puisqu'il vous pousse à faire la distinction entre les affaires louches (qu'il faut stopper) et celles, au contraire, qu'il est de bon ton de soutenir dans la mesure du possible.

Au stade actuel de développement, Perfect Dark comporte

une douzaine de niveaux. On sait, par exemple, que Joanna visite des gratte-ciel à Chicago, explore des laboratoires souterrains, se retrouve dans des complexes d'aliens enfouis sous la mer ou sur une base militaire... La vie d'espionne n'est pas toujours facile.

S'essayer à une partie de Perfect Dark, c'est avoir l'impression de jouer sur un niveau caché de GoldenEye.

**James et Joanna sont sur un bateau...**

A la différence qu'ici le moteur utilisé est davantage optimisé et que le jeu se révèle

un peu plus rapide et fluide. Les effets graphiques font dans le haut de gamme N64 et les textures sont étonnamment détaillées. Une autre grande amélioration vient de l'Intelligence Artificielle des ennemis, qui sont plus conscients de leur environnement et des dangers qui les entourent. Ils se cachent, tirent sur vous et s'enfuient quand il y a trop de grabuge...

On a l'impression d'avoir davantage affaire à des humains qu'à des robots.

Les commandes font irrésistiblement penser à celles de GoldenEye : vous visez avec le bouton R, changez d'armes avec A et B, tirez avec Z... On retrouve immédiatement ses marques. En ce qui concerne les armes, tout ce qui n'avait pu être mis entre les

Et encore ? mains de James (quand on a une licence, on ne peut pas se permettre n'importe quoi) vient ici enrichir l'arsenal de Joanna. Ainsi, par exemple, une de vos armes vous permet de «locker» vos ennemis grâce à un indicateur thermique. Le carré donnant la position de l'ennemi (ou des ennemis, puisqu'on peut même en locker plusieurs) reste constamment effectif et permet de suivre vos adversaires même lorsqu'ils passent derrière un élément du décor. On n'en sait pas beaucoup plus au niveau

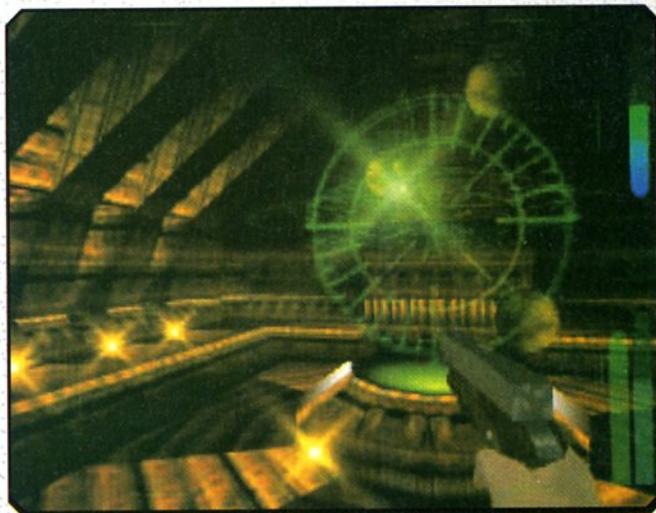
des armes (si, on pourra tirer en les tenant à l'horizontal, comme dans un film de John Woo !) mais selon Rare, il devrait y en avoir davantage que dans GoldenEye. Good news.

Et encore plein de choses. Ainsi, Joanna ne se déplace pas constamment à pied mais peut, par exemple, monter sur une moto anti-gravité qui offre deux

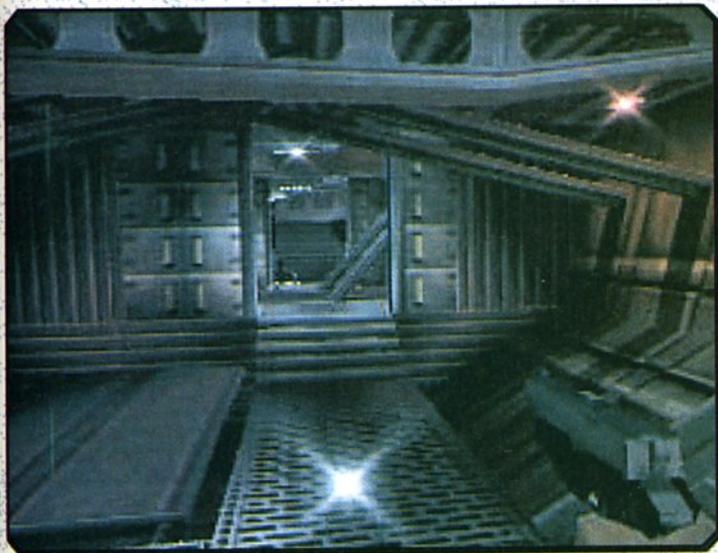
avantages : la vitesse et le silence. Se balader en Harley pour surprendre des ennemis, c'est, en effet, assez limite.

Graphiquement très réussi, Perfect Dark bénéficie d'une atmosphère bien particulière, avec ses scènes de transition, son souci du détail, ses explorations insensées...

Le jeu en multi-joueurs est évidemment prévu et on attend ce nouveau titre de Rare avec impatience. Il faudra se faire violence : le jeu n'est pas prévu avant fin 99. Argh !



Ambiance claustro dans les couloirs des bâtiments immergés.



## Le trip X-Files

Le trip X-Files dans toute sa mystique  
splendeurLe trip X-Files dans toute  
sa mystique splendeurLe trip X-Files dans  
sa mystique splendeur



Voilà une image qui donne une bonne idée de la gestion des lumières et de la transparence.

## RAYMAN 2



EDITEUR ..... UBI SOFT

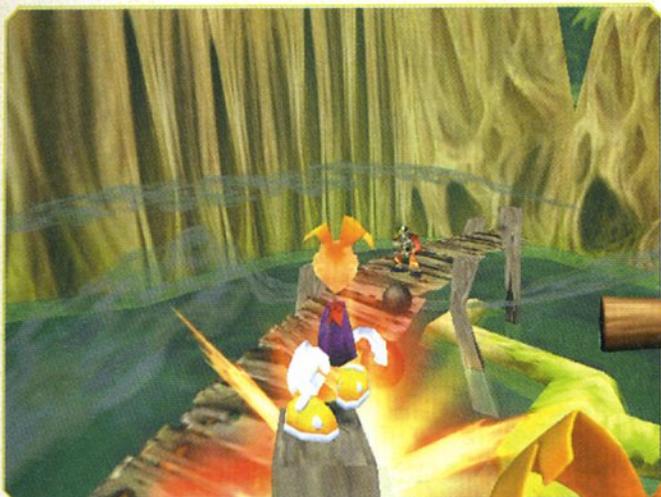
MACHINE ..... PLAYSTATION/NINTENDO 64

DISPO. EUROPE ..... FIN MARS 99 (N64)/  
AVRIL 99 (PS)



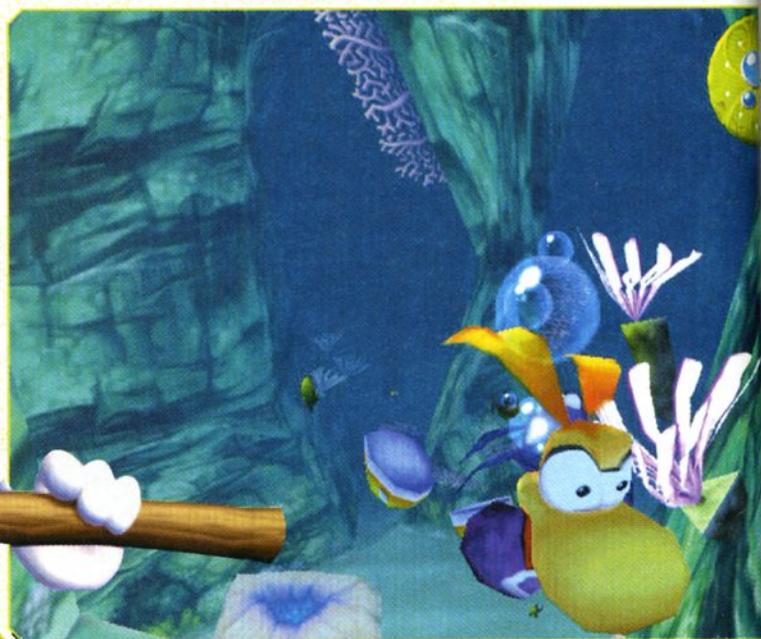
Après trois ans d'absence, le très sympathique Rayman rempile pour une nouvelle aventure, placée sous le signe de la full 3D.

PHOTOS ISSUES DE LA VERSION PC

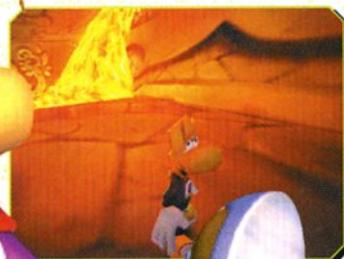


L'aspect plate-forme 3D est omniprésent dans le jeu.

Le style graphique de Rayman 2 : ambiance cartoon et couleurs pastel.



Rayman visitera, entre autres, les fonds marins.



# Rayman 2

## the Great Escape

**F**ort des quelques 3 millions d'exemplaires de Rayman vendus à travers le monde, Ubi Soft se devait d'offrir une suite digne de ce nom à son best-seller. C'est désormais chose faite, avec ce second volet, sous-titré The Great Escape, dans lequel vous (re)découvrez l'ami Rayman aux prises avec une bande de pirates-kidnappeurs-de-l'espace. Au programme : 13 mondes, un environnement intégralement en 3D temps réel, des graphismes de toute beauté et un gameplay fortement axé plate-forme. Le héros au look «démembré» pourra

courir, nager, escalader des parois, utiliser des objets, faire du ski nautique et surtout utiliser son célèbre poing magique ! La pré-version à laquelle nous avons pu jouer laisse augurer une bonne jouabilité et un challenge relativement varié. Bref, si les qualités ludiques de Rayman 2 se confirment, il y a fort à parier que cette suite rencontre le même succès que son aîné. Pour finir, sachez qu'une version Game Boy Couleur est en préparation et - plus intéressant - qu'une mouture Dreamcast est d'ores et déjà sur le feu, avec une sortie prévue pour fin 99 en France.

### Telex

### Le septième art a honte

Hollywood n'a décidément plus la moindre idée ! Pour preuve, des producteurs tenteraient à l'heure actuelle d'acquiescer les droits d'un des jeux les plus minables de la PlayStation, j'ai nommé Twisted Metal ! Prévu pour la fin 1999 ou la mi-2000, la seule chose qu'on peut souhaiter à ce film est de faire un bide retentissant ! Au fait, moi aussi j'ai des idées de films à deux balles : Jeanne Calmante vs Pac-Man, la Chevauchée de Paper Boy, Godzilla détruit Politicos...



On connaissait les courses de lévriers, d'escargots ou bien de chevaux. Running Wild joue ici la carte de la diversité en mélangeant les espèces...



A l'intérieur du volcan, évitez les flaques de lave, tant qu'à faire...



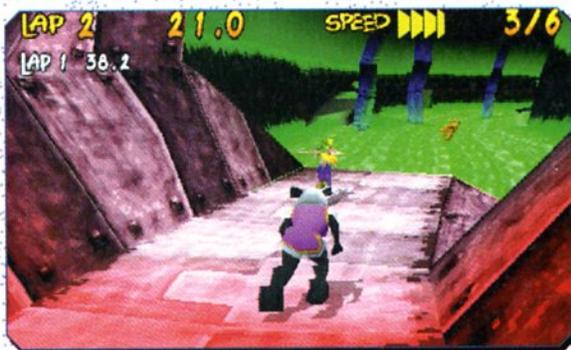
La Bunny girl sautille autant qu'elle court. C'est un genre...

# Running Wild

## Telex

### Toi PlayStation, moi Tarzan

Même du fin fond de sa jungle, Tarzan n'a pas échappé à l'appel de la PlayStation ! Coïncidant avec la sortie du dessin animé de Disney, Tarzan le jeu, reprendra l'histoire d'Edgar Rice Burrough. Ainsi vous pourrez incarner l'athlète au cri légendaire dans une aventure agrémentée de nombreux passages plate-forme. En attendant de bondir de liane en liane, commencez par manger des bananes et apprendre à vociférer : «Jainneeu...»



Position aérodynamique pour Mme Koala, représentant la Chine.

**R**unning Wild est attachant. A mon avis, il va passer en zapping quand il va sortir, mais il est attachant. En fait, ici, six animaux font la course. On a M. Zèbre, M. Eléphant, Mme Koala... Ils ont tous de bonnes tronches et sont assez amusants. Vous commencez le jeu et devez remporter la course sur quatre circuits : city, volcano, desert ou arctic. Evidemment, à chaque circuit correspond un cadre différent. Les commandes sont simples : un bouton pour courir, un autre pour sauter et la possibilité d'attaquer vos adversaires. Sur le parcours, différents bonus sont disséminés, les plus importants étant les symboles flèches qui vous font prendre de

la vitesse. Assez instinctif, RW ne demande pas des heures de prise en main. On saute au-dessus des obstacles, on essaie d'arriver premier... C'est très basique. Et c'est peut-être là que le bât blesse. Parce qu'à part aller à gauche, à droite et appuyer sur le bouton de saut, eh bien, on ne fait pas grand-chose. C'est «mignonement» réalisé mais sans génie, et le jeu à deux rattrape moyennement le tout. Le fait que les circuits proposent parfois des voies différentes est, tout de même, une bonne idée. Un chemin difficilement praticable cache davantage de bonus. Ce qui est normal. Si vous voulez en savoir davantage, maintenant, il faut attendre le test.



Il y a des noms de villes qui inspire la bonne chère : Lyon et sa rosette, Strasbourg et ses saucisses... Il y en a d'autres qui font penser au cinéma (Cannes) ou aux sports d'hiver (Avalaz).

Et puis il y en a qui font penser à la course.

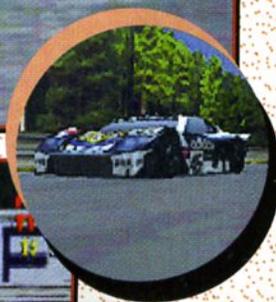


Qui dit 24 Heures du Mans dit bien sûr conduite de nuit. Vous savez ce qui vous attend !



Les chocs entre voitures produisent des déformations de carrosseries en temps réel. On a hâte de voir ça !

# Le Mans



Voici les seules photos de la version PlayStation que nous ayons pu nous procurer. Ce mode replay nous fait vraiment penser à Gran Turismo, pas vous ?

**L**e Mans, synonyme de courses ? Pas pour rien, puisque c'est dans cette jolie ville que se déroule celle des 24 Heures, et qui donne tout son sens au simple mot «endurance». La simulation qui nous est proposée ici met en avant le circuit de la Sarthe et vous propose de revivre, par paddle interposé, les sensations des pilotes qui ont usé, sur son revêtement, la gomme de leurs pneus. Ce circuit n'est heureusement pas le seul disponible – il y en a au moins

**Un produit qui promet...**

quatre autres – mais c'est évidemment sur celui-ci que le titre se concentre. Le souci de satisfaire le plus grand nombre de joueurs est visible au travers des différentes options disponibles. Les pilotes du dimanche désireux de ne pas se prendre la tête s'essaieront au mode arcade sans complexe et se soucieront peu des subtilités de pilotage. Les acharnés, en revanche, pourront faire fort et décider de jouer une course des 24 Heures pour de vrai (si si !). Bien entendu, la sauvegarde en cours de jeu est possible mais le concept reste génial (et,

somme toute, assez logique). Du côté des réglages, c'est également assez subtil, avec la possibilité de consulter les résultats téléométriques enregistrés de chaque séance d'essai, afin de voir quelles améliorations apporter à votre engin... ou à votre conduite.

Le Mans est un jeu qui désire coller le plus possible à la réalité. Ce titre a été supervisé par l'ACO (Automobile Club de l'Ouest, organisateur des 24 Heures), le circuit reproduit à l'identique, les équipes de concurrents réels, la stratégie de course... Bref, tout cela semble assez sérieux. En ce qui concerne les voitures, vous commencez en tant que pilote de GT1, puis de GT2 et, si vos résultats sont assez bons, vous pouvez même accéder aux fameux prototypes, plus puissants et intéressants à conduire. Question réalisation, Le Mans tourne en haute résolution (512x240) et vingt voitures peuvent se retrouver en même temps à l'écran. Ne reste plus qu'à avoir le jeu entre les mains, pour savoir s'il est assez réussi pour qu'on passe 24 heures dessus...



Ecraser, tuer, mutiler, détruire  
et survivre... ou comment  
résumer Carmageddon en  
quelques mots.



Les graphismes  
de la version PlayStation  
semblent vraiment très classes.



Les véhicules disponibles font dans  
la variété.



### Telex

## Dragon Quest VII en anglais

Ouf et super re-ouf ! C'est avec un véritable soupir de soulagement que les fans de RPG, ne maîtrisant pas aussi bien les kanji que Greg, ont appris que Sony U.S. venait d'acquérir les droits du Dragon Quest VII d'Enix. Le septième volet de l'éternel rival des Final Fantasy bénéficiera donc d'une traduction anglaise ! Histoire de casser l'ambiance, aucune date n'a été annoncée, en ce qui concerne les délais de traduction. Il faut avoir la foi par moment.

**C**armageddon, ce jeu tant critiqué sur PC pour sa forte dose de violence gratuite, vous propose de prendre le volant d'une caisse super trafiquée et de parcourir, en toute liberté, une trentaine de circuits avec deux objectifs barbares en tête : écraser et/ou mutiler un maximum de piétons innocents (qui ont l'apparence de zombies, le politiquement correct oblige) et mettre hors-circuit vos adversaires en les heurtant le plus vite possible, jusqu'à destruction complète de leur véhicule. Pour pimenter le tout, les parcours sont agrémentés de très nombreuses options, allant du turbo au time bonus, en passant par une tripotée d'armes plus ou moins délirantes. Ajoutez à cela un prin-

cipe de check points et des passages secrets et vous obtenez un titre complètement déjanté, radicalement anticonformiste et - pour qui aime le bourrage - absolument jouissif. D'autant plus que Carmageddon sur console sera un mix entre les deux épisodes PC, proposant chacun une foule de bonnes idées et une bonne quantité de scènes bien gores. Reste maintenant à juger la jouabilité (en solo et en mode deux joueurs) et surtout la durée de vie de l'ensemble. Enfin, dernière zone d'ombre (et pas des moindres), on ne sait pas encore dans quelle mesure Carmageddon sera ou non censuré, histoire de ne pas choquer nos petites têtes blondes « si influençables par les jeux vidéo », qu'ils disent !

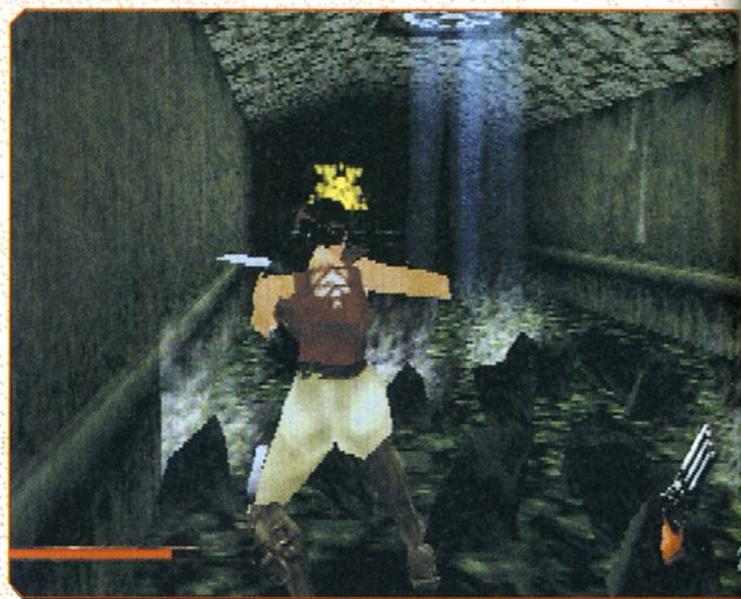


# astuces et codes inédits

# 3615 cheat solutions complètes

2,23 FMN

Après avoir connu un certain succès sur PlayStation, Nightmare Creatures tente une escapade du côté de Nintendo. La N64 en quête d'un bon beat'em all ?



# Nightmare Creatures

Une ambiance 100 % Lovecraft. Ça change de Mario..



Un moteur de jeu rapide pour des combats violents et dynamiques.

**D**epuis maintenant environ deux mois, la machine de Nintendo se bat pour revenir d'entre les morts, non sans une certaine réussite d'ailleurs : 1080, WipEout 64, F-Zero X, Zelda, Turok 2, V-Rally 99... Avouez qu'on a connu pire, sur cette bécane. Il ne manque plus qu'un bon p'tit beat'em all, finalement. Et, là, je dis Alléluia, mes frères, les dieux sont du côté de la N64, en ce début d'année 99 ! Kalisto

Creatures, qui, malgré certains défauts inhérents au genre, demeure encore actuellement l'un des rares bons beat'em all du marché. On oubliera le médiocre Fighting Force pour ce qui est de représenter le style. Il aura quand même fallu attendre plus d'un an pour ça, mais bon, comme le dit si bien ma concierge, mieux vaut tard que jamais, hein ?

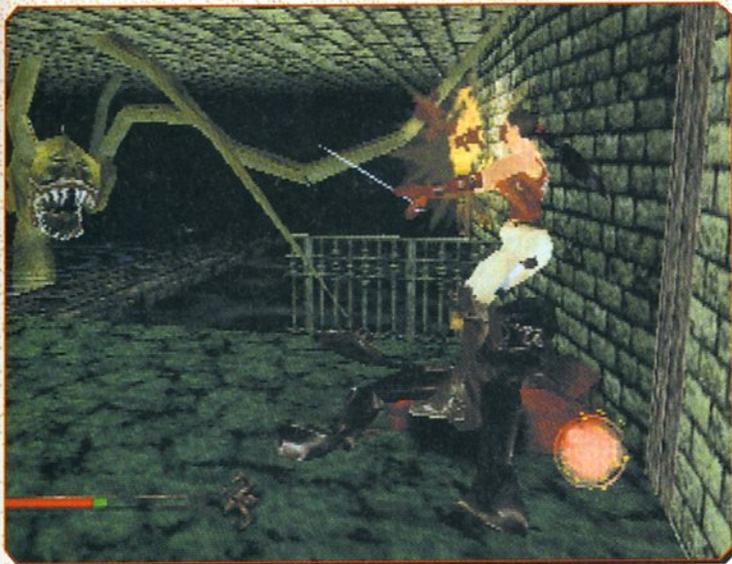
**Du bon bourre pif en perspective**

(Le Cinquième Élément, mais ce n'est pas une référence) s'est, enfin, décidé à combler un vide ludique inexplicable, en adaptant son titre fétiche, Nightmare

Le scénario n'a pas changé. L'action se déroule en 1834 à Londres. Une secte de Nécromanciens, dirigée par un certain Adam Crowley, sème la terreur en menant des expériences pas très catholiques, sur les habitants de la ville pour les transformer en

créatures innommables. Déjà qu'à la base, les Londoniens sont de drôles de créatures... Votre mission va, bien évidemment, consister à traquer l'infâme psychopathe et à exterminer, à grands coups de savates, sa horde de sbires maléfiques, au cours d'une vingtaine de niveaux labyrinthiques. A l'inverse des beat'em all d'antan et, plus récemment, de Fighting Force, ce bourre pif sauvage se joue en solo (c'est son principal défaut). Vous pourrez néanmoins incarner deux héros : Ignatus, un guerrier-moine armé d'une hallebarde et Nadia une escrimeuse plutôt bien gaulée (ce point de vue n'engageant que Willow. NDLR). Chacun de ces personnages dispose d'une panoplie de combos destructrices particu-

lièrement vastes et pourra user de toute une flopée d'items (grenade, mousquet...), dans les moments difficiles. Classique. Enfin, Nightmare Creatures se distingue radicalement des productions N64 actuelles par son atmosphère glauque, 100 % Lovecraft. On est effectivement bien loin de Mario et Yoshi. A ce stade du développement, le bilan technique ne laisse augurer que de bonnes choses. Le moteur 3D a conservé la fluidité et la rapidité de la version Play, les textures sont fouillées, les combats sont dynamiques et l'ambiance sonore, angoissante à souhait, donne la chair de poule. On ne vous en dit pas plus, rendez-vous très prochainement, comme le veut la coutume, pour un test en bonne et due forme...



**Au menu : beaucoup de baffes, des litres de sang et un peu de recherche. Un jeu intello.**



**Oh, mère-grand, comme vous avez de grandes dents !**

**Des baffes, du sang**

*Des baffes, du sang et de la gonzesse !*

**et de la gonzesse !**

*Une première sur N64*

**Une première sur N64**

*de la gonzesse ! Une première sur N64*

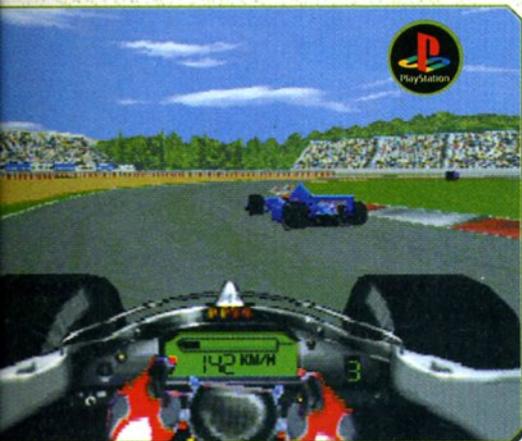


**C'est vrai quoi, elle est bien gaulée la mère Nadia...**





F1 Racing est un jeu qui a beaucoup fait parler de lui sur PC. Simulation hyper réaliste, il a su séduire les amoureux du genre et a placé la barre très haut. Sa suite nous est désormais offerte sur consoles. Il suffisait d'être un peu patient...



Une vue cockpit qui semble étroite mais qui offre une visibilité totale de la piste.



# Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

A priori, la N64 semble ne pas trop souffrir du trop plein de caisses à l'écran !



Lorsqu'on a vu Monaco GP 2 sur PC la question qu'on se pose est la suivante : comment adapter de façon fidèle ce petit bijou sur console(s) ? La demande en puissance est en effet assez impressionnante et ce ne sont pas nos consoles, 32 ou 64 bits, qui peuvent rivaliser avec un Pentium II et des cartes 3Dfx. La perte de qualité au niveau graphique est certaine. Que ce soit sur PlayStation ou N64.

### Fiche technique

Maintenant, c'est plus un détail de «confort» qu'autre chose. Les programmeurs ont avant tout essayé de conserver l'aspect professionnel de Monaco GP 2, avec ses multiples réglages et sa conduite au millimètre. Conscient du fait que le public des joueurs consoles n'est pas tout à fait le même que celui du monde du PC, Ubi Soft a créé une simulation hybride avec un aspect très pointu, mais aussi un côté arcade propre à satisfaire les joueurs moins pointilleux.

N'ayant pas encore pu nous essayer à Monaco GP 2 (en

dehors de la version Dreamcast - voir Joypad 81) «pour de vrai», nous en sommes réduits à croire sur parole ce que nous en a révélé Ubi Soft, qui assure que les caractéristiques de chaque voiture (aérodynamisme, moteur...) et le comportement de chaque conducteur (Intelligence Artificielle) ont été analysés de façon précise pour atteindre un haut degré de réalisme. Avec 16 circuits, 11 écuries, 22 voitures

et autant de pilotes, il y aura de quoi faire. Compatible Dual Shock et Rumble Pack, Monaco GP 2 intégrera un mode deux joueurs en écran splitté sur PlayStation et N64. Le jeu à quatre en link (PlayStation) est également prévu. Pour mémoire, rappelons que le jeu est également prévu sur Dreamcast (février au Japon et septembre 99 en France, pour la sortie de la console). Comme quoi Ubi ne perd pas le Nord. Sony, Nintendo ou Sega, il n'y a pas de distinguo... Et c'est plutôt tant mieux pour les joueurs, après tout.



Réalisme oblige, votre F1 perdra en cas de choc violent différentes parties de son anatomie mécanique.

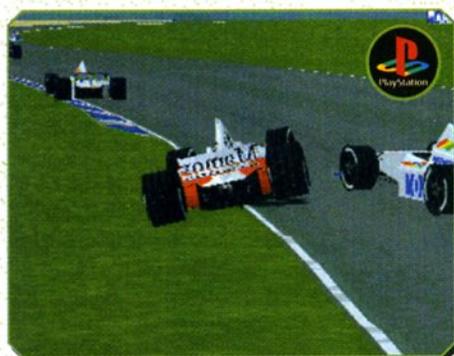


Les modélisations des voitures ne semblent pas avoir trop souffert du «portage» de la version PC.

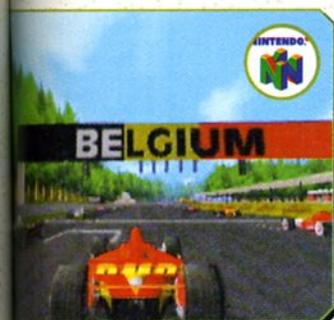
Une petite embardée dans le bac à sable et c'est une jolie traînée de poussière qui se soulève dans votre sillage.



Un titre qui pourrait bien surpasser Formula One '98  
 Un titre qui pourrait bien surpasser Formula One '98  
 Un titre qui pourrait bien surpasser Formula One '98



Grâce aux nombreux modes de jeu, vous piloterez au choix dans un style arcade ou plutôt tout en finesse, en simulation.



**Héros franchouillard par excellence, Astérix** possède une solide notoriété. Le retrouver sur PlayStation fera, avant tout, plaisir aux plus petits, à qui ce jeu est principalement destiné. Au programme, des baffes à gogo, bien sûr, **mais aussi un peu de réflexion...**



Observez la stratégie adoptée par la console, pour vous y adapter et essayer de contrer ses attaques.

Les légionnaires peuvent réagir de plusieurs façons lorsqu'ils vous voient. Soit ils prennent peur et s'enfuient ou bien au contraire deviennent enragés et vous attaquent sans réfléchir.



Plus loin

### Qui est la plus belle ?

Pour mémoire, rappelons que le déjà très populaire Astérix et Obélix Contre César de Claude Zidi (prévu pour février 99, comme le jeu) a pour joyau du village l'enjôleuse Laetitia Casta tenant dans le film le rôle de Falbala. J'avais pensé vous montrer des photos de Depardieu ou de Clavier et puis je me suis dit que, bon, tant qu'à essayer de vous faire lire un encart, autant y mettre une jolie photo... Et ça a marché !



# Astérix

Les jeux sur consoles ayant pour héros le sympathique moustachu gaulois ont toujours fait dans le gentillet tendance «on va essayer de plaire à toute la famille». Normal. Quand on décroche une licence comme celle-là, on a le droit d'utiliser une image, certes, mais on a surtout le devoir de respecter cette dernière. Un faux pas et, hop, c'est le procès assuré. Astérix est bon enfant, peut-être

### Le cerveau à la rescousse

un peu violent mais surtout plein d'humour et c'est dans cet esprit qu'a été créé le jeu sur PlayStation. Personnages et décors sont en 3D et le soft se divise, en gros, en deux parties : action et stratégie. En ce qui concerne l'action, c'est simple. Vous dirigez Astérix ou Obélix (selon les occasions) et vous évoluez dans des décors parsemés de romains qu'il faut, bien entendu, éliminer. Évidemment, il y a un côté plate-forme prononcé, histoire de corser la difficulté. Vous avez en tout sept lieux différents à explorer et à conquérir : camps romains, Alpes, repaire de pirates, ville thermale, etc. De quoi voir du pays entre

deux concassages de légions romaines.

L'aspect conquête rejoint la stratégie dont nous parlions auparavant. En effet, comme dans le célèbre jeu de plateau Risk, vous devez gérer un certain nombre d'unités de combat et conquérir, petit à petit, les différents territoires de la Gaule envahis par les Romains.

Les stratégies proposées sont primaires (déplacements de troupes,

attaques, possibilité de se ressourcer en potion magique...) mais le jeu étant destiné aux 8-14 ans, ce n'est pas une surprise. Cet aspect du titre est même franchement appréciable car il permet de mélanger deux genres sans douleur. Astérix fait donc, somme toute, dans le classique et il réserve peu de surprises. Il y a des boss, des tableaux bonus, des power up, des Romains qui volent, Panoramix qui grogne parce qu'il n'a pas assez d'ingrédients pour sa potion magique... Ne reste plus qu'à jouer pour voir si cet Astérix-là procure autant de plaisir que celui qu'on aime en BD...

# TOUTES LES SORTIES

## JAPONAISES ET AMERICAINES

**KAMEN RIDER** 80  
La curiosité du mois, c'est Kamen Rider, un beat'em all tiré d'un sentai kitschos datant des seventies.

**KAMEN RIDER**  
Les légions de Shockor menacent le monde

**POPOROGUE** 76  
Un petit RPG enfantin made in Sony, pour bien débiter cette nouvelle année. Ah, au fait, nihongo dekirunoka ? Dommage...

**RIDGE RACER TYPE 4** 70  
300 bagnoles et 4 circuits... Heu, cherchez l'erreur ! Malgré une réalisation léchée, ce quatrième opus n'apporte rien à la course automobile virtuelle. Bad luck.

**R-TYPE DELTA** 78  
Extraordinaire, l'hallu totale. Voilà ce que répond notre correcteur photographique lorsqu'on lui demande son avis sur le titre d'Irem.

L'actualité import 32 bits, sans être moribonde, manque quand même toujours un peu de peps. Au menu, déceptions, kitsch et productions de série B. Namco se prend une petite baffe et ne parvient pas à nous faire oublier Gran Turismo, Greg profite de son «voyage d'affaire» au Japon pour nous ramener un beat'em all mettant en scène un homme-mouche affublé d'une écharpe rouge qui «kicke» des hommes cafards, enfin, Tamamayu ne tient pas tout à fait ses promesses ! La bonne surprise de ce mois de janvier un peu mou, c'est bien sûr R-Type Delta. Du shoot apocalyptique long et difficile comme au bon vieux temps des 8 bits. Mais bon, le roi de l'import c'est incontestablement VF3 ! Plus de 150 000 exemplaires vendus depuis le 27 novembre !

**ZAPPING** 82  
Bienvenue au pays de cancre-land. Ici, quand les notes atteignent 5/10, c'est un peu un miracle. Mention spéciale à Segata Sanshiro qui remporte la palme de la débilité !

# Zoom

LES SORTIES ● JAPON

## Ridge Racer Type 4

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2  
GENRE : COURSE DE VOITURES  
SAUVEGARDES : OUI  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTINUES : 3  
DIFFICULTE : TRES FACILE  
SPECIAL : COMPATIBLE JOGCON  
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



# RIDGE RACER

# TYPE 4

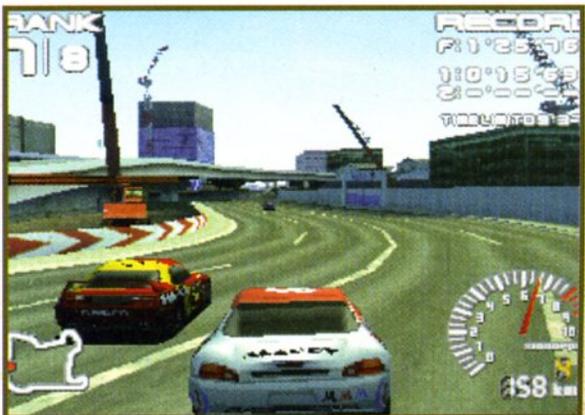


**F**aire mieux que Gran Turismo : c'est désormais la principale difficulté des éditeurs qui décident de tenter leur chance sur le créneau très prolifique de la course automobile. Une véritable condamnation. Avec ce quatrième et dernier volet de la série Ridge Racer, Namco n'a pas véritablement réussi son pari. En effet, même si son titre ne joue pas dans la même catégorie (arcade, simulation, vous avez saisi la nuance ?), la comparaison avec le hit de Sony est toutefois inévitable. C'est vrai, Ridge Racer Type 4 nous a laissés un peu sur notre faim. Pourtant, les choses commençaient plutôt bien...

## Plein les yeux, mais

De belles voitures, parfaitement modélisées, de l'environnement mapping, des effets d'ombrage bluffants, quasiment pas de clipping, zéro bug... Wahou ! C'est indéniable, la réalisation graphique de RR4 n'a rien à envier à celle de Gran Turismo. Certains paysages sont même carrément plus fouillés. Malheureusement, une fois le pad en main, l'enthousiasme retombe assez rapidement. D'abord, le gameplay a pris un petit coup de vieux. Je ne sais pas si c'est parce que nous sommes habitués à la technicité des dernières grandes «simulations» (GT, TOCA 2, Colin McRae Rally), mais la conduite proposée par RR4 paraît aujourd'hui extrêmement basique et dépassée : c'est du «à fond, à fond, à fond» avec, de temps en temps, un petit relâché d'accélérateur pour prendre un virage en dérapage. On aime ou on déteste. RR4 est également victime de son système de progression qui, sous ses petits airs de mode carrière, se révèle, en définitive, beaucoup trop proche des précédents volets. Après avoir intégré une écurie (il y en a 4 et chacune correspond à un niveau de difficulté), vous allez pouvoir participer à un Grand Prix divisé en 4 blocs (je compte

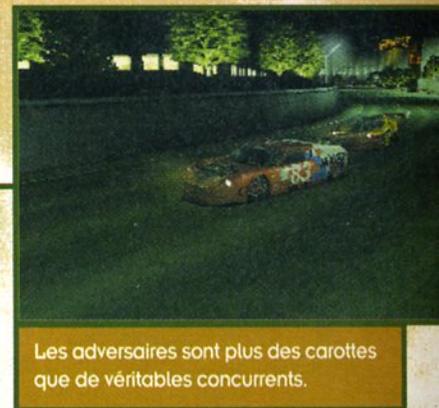
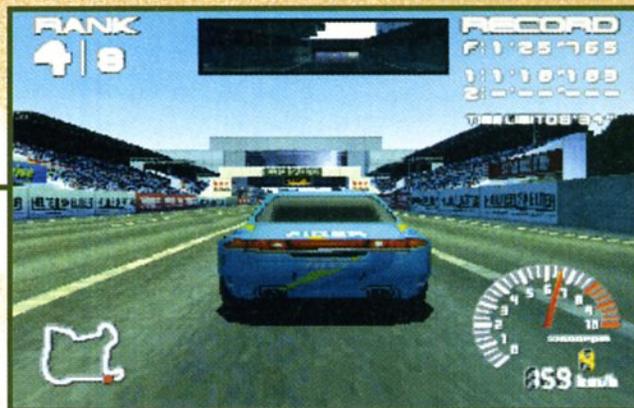
Une réalisation graphique  
au top des capacités de la  
PlayStation ne fait pas tout.  
Voilà ce que nous aura  
appris cet ultime volet de la  
saga Ridge Racer. Chronique  
d'un challenge difficile...



RR4 propose, cette fois, une vue externe parfaitement jouable.



la finale à part). Sur le premier (2 circuits), les bolides sont bridés à 150 km/h, sur le second (2 circuits) à 190 km/h, sur le troisième (3 circuits) à 250 km/h et sur le quatrième (1 circuit de vitesse) à 325 km/h.



Les adversaires sont plus des carottes que de véritables concurrents.

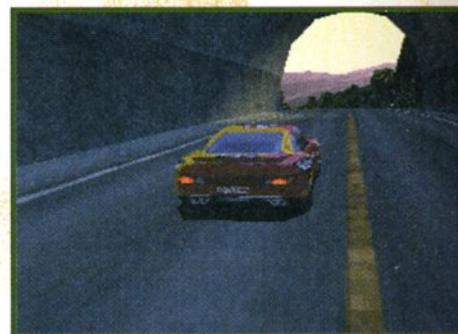
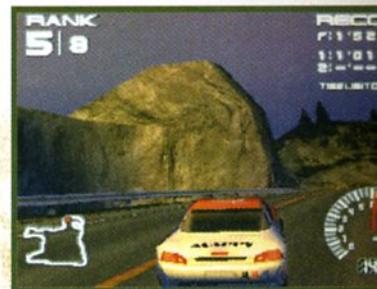
## Pas assez de circuits, pas assez de challenges

Vous l'aurez compris, à l'inverse des références actuelles du genre, les sensations ne sont pas immédiates. On ne ressent de montées d'adrénaline qu'à partir du troisième Grand Prix ! Pour de l'arcade pure et dure, ça la fout mal. A cela, s'ajoute l'absence de meute de concurrents qui amoindrit de manière significative l'intensité des courses. Autre gros problème, tous les tracés n'offrent pas le même intérêt et il n'y en a que 8. Enfin, 8... pas réellement. En fait, il y en a 4 avec un embranchement pour chacun d'eux. Mouais, un peu radin le père Namco sur ce coup-là, non ? Enfin, RR4 se finit beaucoup trop vite. Une fois chopé le timing «décélération-dérapage-accélération» (c'est l'affaire de deux ou trois courses), on ne fait qu'une bouchée du mode carrière même en niveau expert. Comptez un week-end. Reste alors 2 alternatives : le mode time attack qui permet de conduire à toute berzingue au volant des modèles les plus puissants et d'éprouver de bonnes sensations... en solitaire, et le mode deux joueurs pour se tirer la bourre entre potes. RR4 est beau, RR4 est jouable mais RR4 manque cruellement de profondeur. Vu le prix - 499 francs en import - c'est difficilement tolérable.

Willow

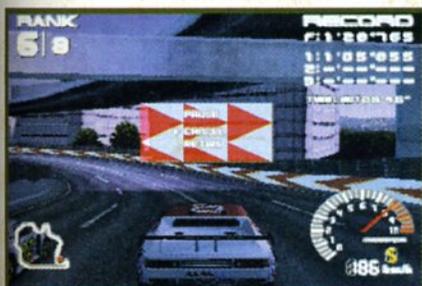


Tous les tracés n'offrent pas le même intérêt. Le circuit de vitesse en phase finale du championnat, par exemple, est soporifique. On ne relâche jamais l'accélérateur.



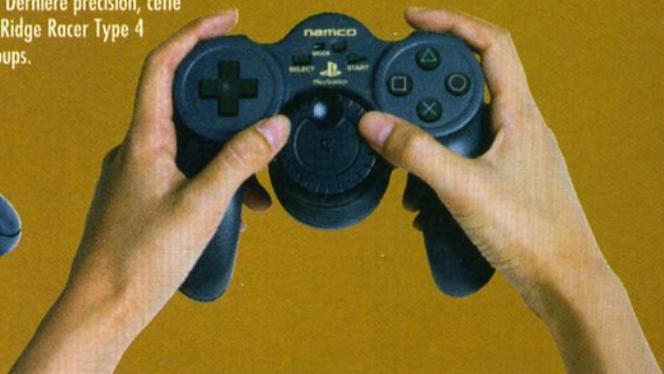
Un clipping quasi-inexistant.

## Des modes de jeu et des circuits en nombre insuffisant



## Pas indispensable du tout

Après le NeGcon, voici le JoGcon. C'est un fait, Namco est passé maître dans l'art de designer des manettes bizarroïdes. Le truc circulaire que vous pouvez apercevoir au milieu de la manette est un mini volant analogique à retour de force ! Lorsque vous prenez un virage, ce dernier vous oppose une résistance, comme dans la vraie vie. Une première sur PlayStation. Quant à l'efficacité de ce nouveau joujou, les avis sont partagés. Certains trouvent que le JoGcon offre des sensations tip-top, d'autres la considèrent comme un gadget peu ergonomique générateur de tendinite du poignet. Dernière précision, cette étrange est pour le moment vendue avec Ridge Racer Type 4 dans un pack spécial coûtant 699 francs ! Groupes.





# Un quatrième volet terriblement conventionnel

## Salut l'artiste !

Il est pas bô mon motif tribal, hein ? Si vous vous sentez l'âme d'un Picasso ou d'un Andy Warhol, RR4 vous donne la possibilité de personnaliser le look de votre caisse en créant vos propres stickers grâce à un petit utilitaire style Paint Shop. En revanche, si vous ne savez pas dessiner, vous trouverez une bonne dizaine d'auto-collants pré-enregistrés aux couleurs des hits de l'éditeur (Pac-Man, Tekken, Galaga...). Vous pourrez également repeindre votre carrosserie en choisissant parmi un nombre incroyable de coloris. Sympa.



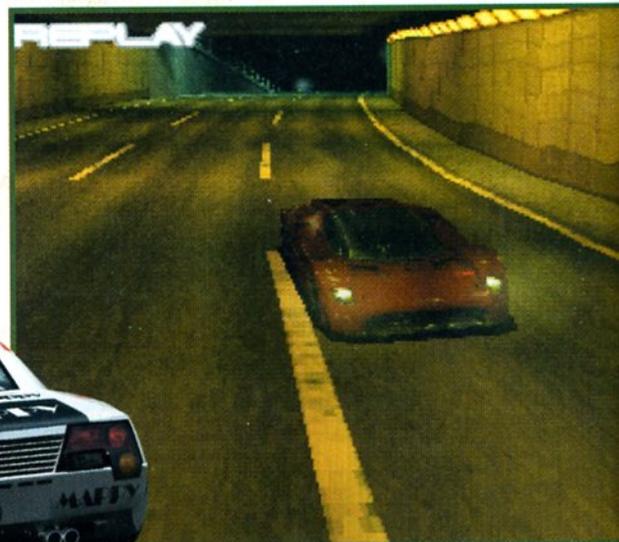
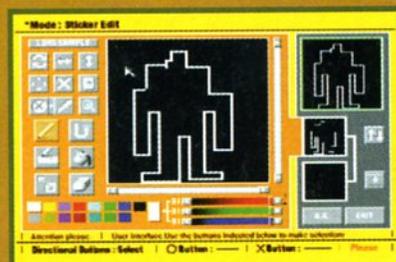
Des décors fouillés et des bolides parfaitement modélisés.



Un mode ralenti sympathique. Rien à voir cependant avec celui de GT.



Problème : en championnat, vous n'éprouverez de sensations de vitesse potables qu'à partir des 3 dernières courses.



Le mode multi-joueurs est techniquement irréprochable mais vous n'êtes que deux sur les circuits.

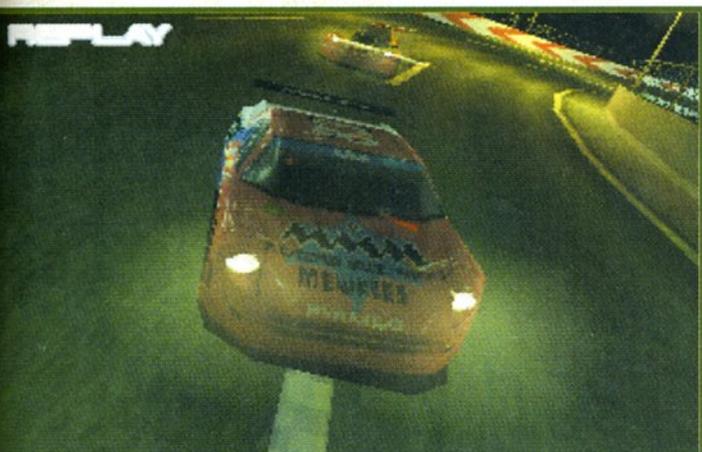
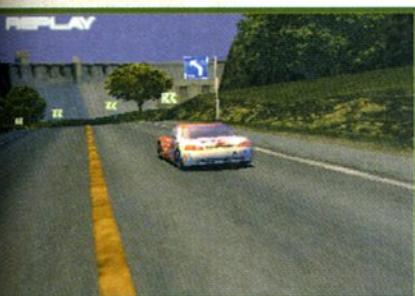
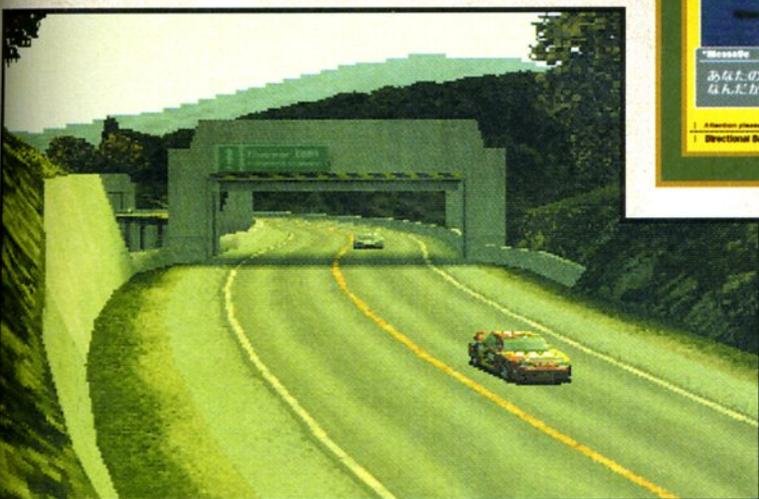
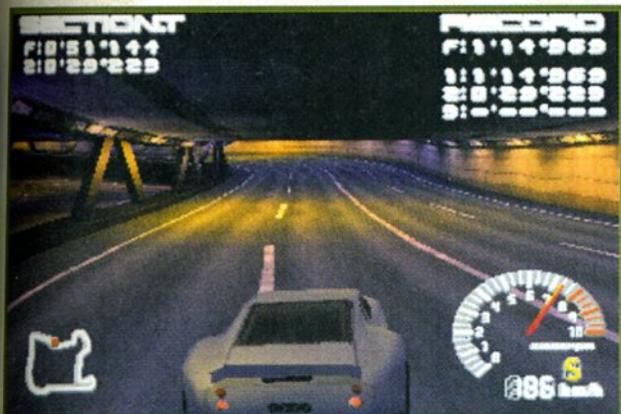




EDITEUR . . . . . NAMCO  
DISPO. EUROPE . . . . . NON COMMUNIQUÉE

6/10

7/10  
POUR LES FANS DE  
TIME TRIAL



## Trop classique

Ne vous faites pas d'illusion, le mode carrière de RR4 est loin d'être aussi riche que celui de GT. Il s'agit en fait d'un petit championnat ultra classique composé de 8 courses. Pas de réglages, ni d'argent à dépenser pour customiser son bolide. Vous signez avec une écurie, choisissez le type de voitures (4 constructeurs non officiels), ensuite, suivant vos performances et votre classement, votre manager vous équipe d'une nouvelle coisse à chaque étape du Grand Prix en faisant un petit commentaire du style : « Ouha l'es super fort », ou alors « Ta façon de conduire me rend toute chose ». Bien sûr, lorsque vous terminez ce mode grand prix en fête, vous gagnez les voitures que vous avez pilotées. Petite consolation, les caisses de Type 4 vous permettront de connaître de bonnes sensations de vitesse en mode time trial et donc de vous amuser. Encore faut-il que les courses en solitaire ne vous dépriment pas.

\*Mode : Carment

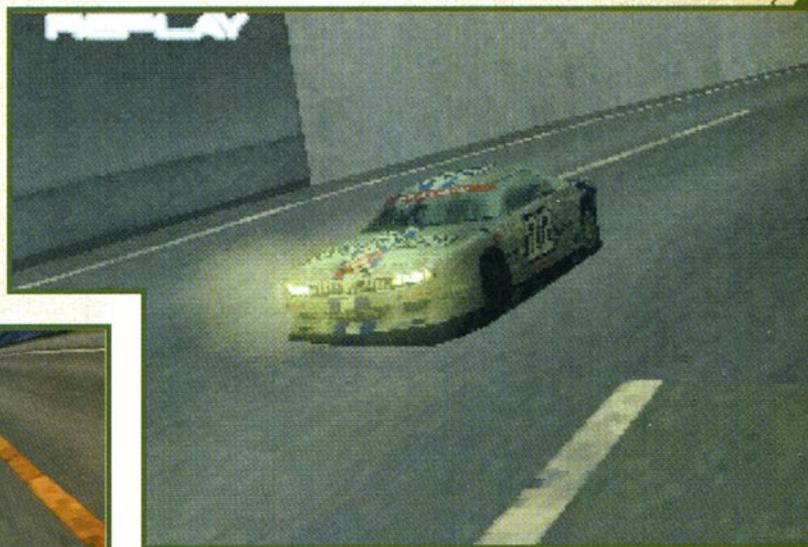
\*Message  
あなたのまわりを見ていたら、自然と言葉が出てきたの。  
なんだか一糸白に変わったよ。

Directional Buttons : Select | O Button : O.K. | X Button : Cancel

\*Mode : Car Data

\*Car data  
Manufacturer : ALFA ROMEO (FRA) | Car name : MECRE | Stars : 02  
Team name : MARM (FRA) | Max speed : 188 km/h | Type : GP

Directional Buttons : Select | O Button : O.K. | X Button : Cancel



# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## Tamamayu Monogatari

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : RPG

SAUVEGARDES : OUI (1 BLOC)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

COMPREHENSION : INDISPENSABLE

CONTINUE : ILLIMITES

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

SPECIAL : -

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



# TAMAMAYU MONOGATARI

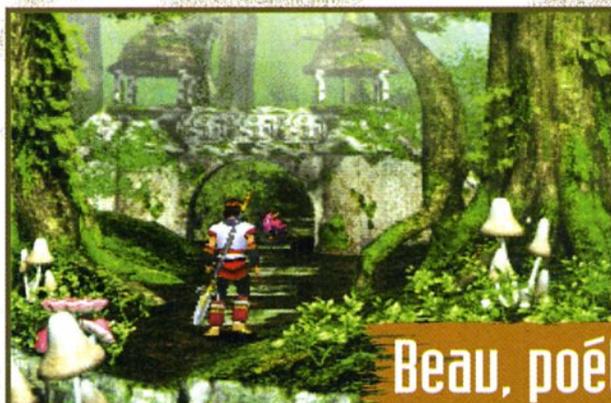


**T**amamayu Monogatari est un de ces jeux qui, graphiquement, frappent le joueur. Vous incarnez un jeune garçon du nom de Lebat, destiné à devenir un utilisateur de Mayu, des petites pierres d'énergie qui permettent de contrôler les esprits. Le jeu se déroule dans un Japon imaginaire, médiéval et tribal et plus exactement dans le village de Sirius. Ce petit village, entouré de forêts, vivait en harmonie avec la nature, jusqu'au jour où il fut attaqué par les Onibubu, des insectes maudits qui endormirent une grande partie de la population. Lebat part donc à la recherche d'un moyen de guérir ses semblables et, malgré son jeune âge, se voit obligé de traverser la grande forêt. L'aventure peut alors commencer, dans des décors et une atmosphère uniques.



コリス

さて、カラバサ草についてだが  
書物をあたってみたが、  
結局、成果はなかった



### Beau, poétique mais répétitif

### Des graphismes

### enchanteurs pour un jeu

### qui surfe sur la vague

### des Pocket Monsters.

Dans Tamamayu, les ennemis sont présents à l'écran. Si vous le souhaitez, vous pouvez donc éviter de fastidieux combats.



ヤジャコ

強エ武器を買ったからって  
ちやべんと装備しねえと  
意味なしだぜ

Supervisé par des membres du studio Ghibli (le studio d'Hayao Miyazaki, Porco Rosso, Totoro ou Mononoke Hime), ce titre frappe d'abord par la qualité de ces séquences animées. On en oublierait presque qu'il s'agit d'un jeu ! L'aspect purement ludique a d'ailleurs été volontairement réduit au minimum. Contrairement à un RPG traditionnel, Tamamayu fait plus appel au concept en vogue de



キキナク

何やってんのお？  
ボクのお宝でしょんレ！  
まったくイイ度胸だネエ

Kikinaku est un étrange personnage qui se révélera utile par la suite.



EDITEUR ..... GENKI  
DISPO. EUROPE ..... T'AS MA MAYU !

l'élevage de monstres. Votre personnage n'a pas de points d'expérience et ne pourra devenir plus fort qu'en capturant des monstres, qu'il ramènera au village pour les accoupler et ainsi générer des créatures encore plus puissantes pour combattre à sa place. Techniquement, le jeu affiche des graphismes enchanteurs, une musique fantastique et un scénario qui tient bien la route. Mais le principe qui demande de faire des aller-retour entre les diverses parties de la forêt et le village, finalement, énerve. Si l'habillage est séduisant, le jeu en lui-même s'avère, en fait, lassant. Une petite déception.

Greg



Les déplacements dans le village s'effectuent avec cette carte.

## Une introduction magnifique

Réalisée dans les studios Ghibli, l'introduction animée du jeu est tout simplement magnifique. Calquée sur Mononoke Hime, l'ambiance qui s'en dégage transporte le joueur très loin.



# Tamamayu est un jeu superbe mais répétitif

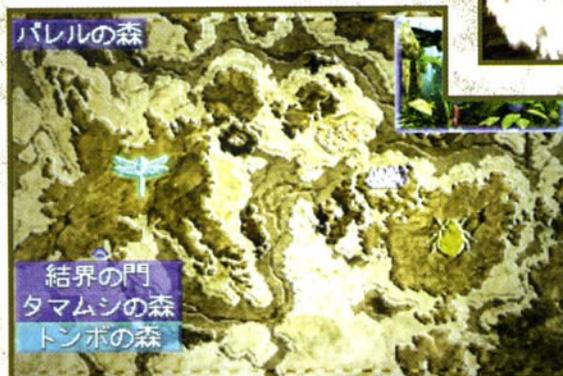
## Savoir utiliser les sphères Mayu

Pour capturer un monstre, vous devez d'abord vérifier que son niveau n'est pas supérieur au vôtre. Ensuite, vous allez devoir faire baisser sa barre de points de vie jusqu'à ce qu'elle soit rouge, pour ainsi avoir de plus grandes chances de l'attraper. Une fois dans le rouge, sortez une sphère Mayu et ensorcelez-le avec votre flûte pour pouvoir, enfin, le capturer. Attention, certaines créatures ne se laissent pas faire.



Lorsque vous êtes face à un ennemi trop puissant, invoquez vos familiers.

C'est dans cette salle du village que vous pouvez faire fusionner vos monstres.



Une fois que vous avez suffisamment de clés, vous pouvez directement choisir dans quelle forêt vous souhaitez vous rendre.

## Poporogue

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : RPG

SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)

NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

CONTINUES : ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ : MOYENNE

SPÉCIAL : COMPATIBLE DUAL SHOCK

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



# POPOROGUE



Archer émérite, Robin est l'un des mercenaires les plus puissants que vous pourrez vous payer, en début d'aventure.



Dans les premiers donjons, Pietro est tout seul. Vous devrez surveiller sa santé de près.

Les ennemis aussi bénéficient de sorts magiques et de techniques de combats redoutables.



# Q

uelques années après avoir sauvé sa maman dans PoporoCrois, Pietro, le petit prince du royaume, reprend du service dans cette suite graphiquement naïve mais à la jouabilité irréprochable. Vivant en paix et harmonie, les habitants du beau pays de PoporoCrois vivent, un jour, leur continent s'élever dans les airs, enlevé par un démon et conduit dans la dimension du rêve. Excité à l'idée de repartir à l'aventure, le petit Pietro se fait enfermer par son père le roi, avant d'apprendre que ce dernier avait disparu. Il obtint l'autorisation, de sa maman, de partir à sa recherche. L'aventure commence alors ! Pour l'aider, Pietro trouve, sur son chemin, des mercenaires, mais de gentils mercenaires, car dans l'univers de PoporoCrois tout le monde est gentil. C'est comme ça.

Poporogue est un RPG de

qualité qu'on n'attendait

pas. Une bonne surprise.



L'exploration des villages reste une donnée principale du jeu.

En plus des options habituelles de vente et d'achat, vous avez celle d'expertise qui permet de savoir à quoi servent les objets mystérieux trouvés lors de vos explorations.

## Un RPG pour les grands enfants

Conçus par le Pef japonais, Yohsuke Tamori, les personnages de Poporogue sont dessinés de manière naïve et évoluent dans un environnement de conte de fées sans violence ni méchanceté. C'est naïf, niais ou tout ce qu'on veut dans ce sens, mais, au moins, c'est reposant. Les graphismes, qu'on juge enfantins au premier coup d'oeil, sont finalement très colorés et fourmillent de détails lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près. Le jeu en lui-même est un RPG en partie classique, où Pietro traverse des villages, discute avec les habitants, achète

EDITEUR . . . . . SONY C.E.

DISPO. EUROPE . . . POÏPOÏPOÏ, FILS

son équipement et récolte des informations. Mais, une fois sorti, que ce soit dans une grotte ou dans une forêt, le jeu passe dans un mode d'exploration. Pietro doit, à chaque fois, trouver la sortie, et il n'est pas possible de faire un plan des lieux visités car la console génère des labyrinthes différents lorsque vous sortez et pénétrez à nouveau dans la zone. Ajoutez à tout cela une prise en main simple et agréable et vous obtenez un jeu pour les mioches qui, finalement, n'en est pas un. Un très bon titre.

Greg



ハイヨー！  
トクウによく来たアルね。  
ゆっくりしていくヨロシ。



口国王

いいかピエトロ、  
お前はすぐに城へ戻りなさい。

Au cours de l'aventure, Pietro rencontrera son père qui s'enfuira sans demander son reste. Quel secret peut-il bien cacher ?



ガミ魔王

分だったな。  
ロクロイスのバカ王子。  
そこで遊んでいるがよろしい。

# Poporogue, un RPG/livre d'images



Lorsque la topographie des lieux se fait exigüe, les effets de transparence sont là pour pallier le manque de visibilité.



滋養強壮、集中力向上のドリンク剤。  
ひとりのTPを完全に回復する。

La gestion des objets se fait de manière iconographique ce qui simplifie la vie des non-japanaisants.

N'oubliez pas de valider vos tampons pour pouvoir remporter des objets.



スタピン屋  
いらっしゃい  
スタンプは順調に集まっているかい！

# Un jeu mignon qui ne manque pas de charme

# Zoom

LES SORTIES  JAPON

## R-Type Delta

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : SHOOT'EM UP

SAUVEGARDES : OUI (1 BLOC)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

CONTINUES : 4

DIFFICULTÉ : DIFFICILE

SPECIAL : COMPATIBLE DUAL SHOCK

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

  
PlayStation

# R-TYPE DELTA



Le rayon qui part en anneaux est l'arme la plus puissante, mais aussi la moins mobile.



Faisant partie des titres les plus adaptés sur des machines de jeu, R-Type est un soft de tirs légendaire. En chantier depuis plus d'un an chez Irem (nous avons reçu une pré-version en... décembre 97 !), ce nouveau volet propose un challenge excitant ainsi que de nouvelles options intéressantes. Désormais, vous n'aurez plus seulement l'unique R-9 pour véhicule mais vous pourrez aussi sélectionner deux autres vaisseaux. Et, si le premier engin garde son armement classique, les deux autres disposent, quant à eux, d'un arsenal inédit et d'une gestion des modules légèrement différente. Autre nouveauté intéressante : il est désormais possible de choisir soi-même la vitesse de son vaisseau en cours de partie.

10 ans après le succès

planétaire que tout le monde lui

connaît, R-Type revient embelli

et toujours aussi puissant.



## Un jeu irréprochable

Que ce soit au niveau de la programmation ou de la jouabilité, R-Type Delta est un titre inattaquable. Techniquement, même s'il souffre de quelques ralentissements, il est très certainement le plus beau du genre sur PlayStation. Mouvements de caméra somptueux, armes impressionnantes, effets de lumière extraordinaires, ennemis mobiles, gigantesques et originaux... R-Type Delta est un jeu de tirs grand spectacle. Les décors sont entièrement modélisés en 3D, mais tout se jouant sur un seul plan comme dans l'ancienne



Dans ce passage sous-marin étroit, vous allez devoir esquiver avec art d'énormes blocs de béton qui coulent mollement.



La chenille du premier niveau risque de vous bloquer dans les bords de l'écran, si vous ne prenez pas garde à ses déplacements.



EDITEUR ..... IREM  
 DISPO. EUROPE ... AUCUNE DATE ANNONCÉE

7/10

version, le fantastique gameplay du titre n'est pas gâché et une profondeur réellement vertigineuse est donnée aux niveaux traversés. Pour l'animation, pas de scrollings ultra rapides, mais la fluidité de l'ensemble n'en est pas moins respectée et le soft reste dynamique à souhait. Ajoutez à cela quelques passages d'anthologie, comme l'attaque du Quadripode géant ou celle d'un satellite perdu dans l'espace cerné de forteresses ennemies et vous obtenez un titre parfait dans sa catégorie et complètement obligatoire pour qui se dit fan de jeux vidéo.

Greg



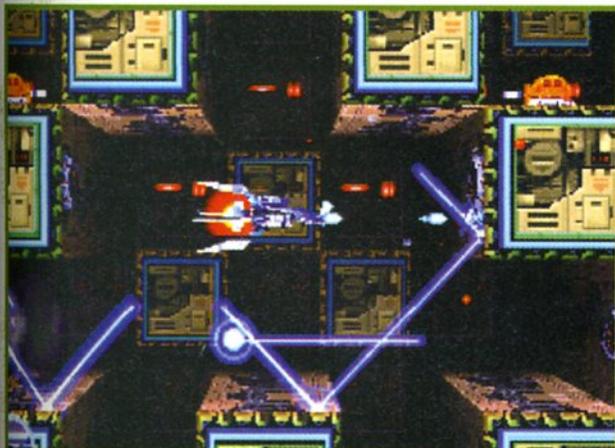
Le boss du second niveau est l'union d'un crabe et d'une chenille géante qui ne vous laisse que peu d'espace pour vous déplacer.



Le niveau dans les égouts de la ville regorge de créatures marines prêtes à bondir sur vous.



# R-Type Delta fidèle au genre : excellent !



Le niveau 4 est complètement envahi par des tourelles qui vont et viennent du fond de l'écran, réduisant dangereusement votre marge de manoeuvre.

## Différents vaisseaux



Le R13 est un vaisseau dont l'armement est lourd et puissant. Son module ne tire pas, mais est relié au vaisseau par un lien laser qui détruit tout ennemi qui entre en contact avec lui. On l'utilise comme une sorte de lasso en apesanteur.



Le RX est un vaisseau à l'armement plus léger, mais pouvant chercher lui-même les ennemis et ne plus les lâcher jusqu'à leur destruction. Son module ne suit pas le vaisseau du joueur mais est à la quête d'ennemis à combattre.



## Kamen Rider

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2	CONTINUES : ILLIMITES
GENRE : COMBAT	DIFFICULTÉ : MOYENNE
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)	SPECIAL : COMPATIBLE DUAL SHOCK
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3	EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRECIABLE	



# KAMEN RIDER



Il est aussi possible de frapper au sol, comme dans Rival Schools.

En mode survival, attention à ne pas tourner le dos à vos adversaires.



Lors des prises au corps à corps, l'angle de caméra change pour dynamiser l'action.

**K**amen Rider... ce personnage reste, 27 ans après sa création, l'un des héros les plus populaires au Japon, au même titre qu'Ultran. Après avoir été utilisé par Bandai, dans des produits toujours douteux remplis de SD, il nous revient, cette fois, sous sa forme originale. Parmi les modes de jeu proposés, le mode story est le plus intéressant, puisqu'il permet de rejouer les grands moments de la série. Comme dans cette dernière, vous commencez dans la peau du héros Hongo Takeshi, avec le look de l'époque (bonjour bottines, pattes d'eph. et rouflaquettes), entouré d'ennemis que vous allez devoir combattre à la manière d'un beat them up. Une fois les premiers adversaires exécutés, vous allez ensuite pouvoir vous transformer, pour affronter le boss, lors d'un combat classique. Une fois le boss vaincu, vous passez à l'épisode suivant, avec de nouveau pattes d'eph. et légions de mecs à tuer.

« Ringardise »  
haut de gamme

Le grand héros japonais  
des années 70, enfin  
sur PlayStation.



Soyons clairs tout de suite, l'ambiance de Kamen Rider est ultra ringarde. Personnages super craignos, mise en scène turbo kitsch et musique à la Morriconne version japonaise, tout est là pour vous replonger dans l'ambiance. Le jeu propose plusieurs modes, différents de celui du scénario : un survival mode, le jeu contre un pote mais aussi la collection des trading cards de l'époque que vous gagnez en terminant le soft. Au niveau de la réalisation, le titre

EDITEUR . . . . . BANDAI

DISPO. EUROPE . . . . . DANS VOS RÊVES

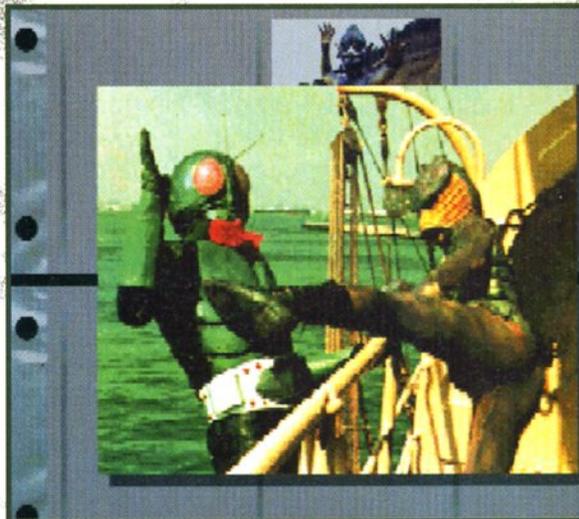
6/10

est très correct. Se rapprochant d'un Tobal 2 légèrement moins fin, il propose une animation des personnages qui peut sembler un peu raide au premier abord mais qui, finalement, rend très bien. Les coups se font à la manière de Dead or Alive, en pressant une direction en même temps que votre coup et la garde, elle, se fait en pressant un bouton. Rien de bien déconcertant, quoi. Avec un total de 12 personnages, une réalisation très correcte et un fun absolu tenant pour beaucoup de l'ambiance ringarde, Kamen Rider est un jeu amusant et original qui change vraiment des productions actuelles.

Greg



Pour maîtriser les diverses combos, un mode training assez complet est aussi présent.



Une fois que vous avez fini le jeu, vous pouvez ouvrir des paquets de cartes à collectionner et les ranger dans votre album pour les consulter plus tard.

## Les légions de Shocker menacent le monde



Chaque personnage possède un coup imparable qui prend du temps avant de partir, tout comme Tekken.



Dans certains épisodes, Hongo Takeshi laisse la place au Kamen Rider 2, Ichimonji Hayato.



La Saturn et la PlayStation ne décrocheront plus la vedette en import durant les mois qui viennent. L'actualité s'appelle désormais Dreamcast au Japon. Il ne vous reste qu'à feuilleter notre second numéro spécial Dreamcast.



## Capcom Generation Vol 4

Avec ce volume 4, Capcom nous offre des jeux de guerre comme on aime ou plutôt, comme on aimait, il y a 10 ans. Au programme, Gun Smoke et Senjô no Ookami 1 et 2 (ce dernier connu en France sous le nom de Mercs). Il est possible d'avoir des musiques remixées, ce qui n'est pas plus mal. Pour le reste, eh bien, il suffit de se dire que Mercs était quand même bien mieux sur Megadrive et que Gun Smoke, à lui seul, ne justifie pas l'achat de cette compile.

2/10

EDITEUR : CAPCOM  
SORTIE EUROPÉENNE :  
MECS AJORS !  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : INUTILE



## Capcom Generation Vol 5

Eh ben voilà, les Capcom Generation, qui faisaient un peu la gloire de cette rubrique depuis quelques mois, prennent fin avec ce 5e volet, pas pourri mais sentant l'arnaque. On y retrouve Street Fighter 2, 2' et Turbo qu'on avait

déjà eu l'an dernier dans Street Fighter Collection. Quoi qu'on fasse, on n'échappera jamais à cette saga. Que dire de ce dernier volume ? Que, pour le même prix, SF Collection offre un titre de plus. Je ne sais pas pour vous, mais j'aurais préféré que Capcom nous rebalance Final Fight, les premiers Megaman voire Street Fighter 1. Mais, non... tant pis...



3/10

EDITEUR : CAPCOM  
SORTIE EUROPÉENNE :  
PROMIS, C'EST LE DERNIER.  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : INUTILE



## Dance Dance Dance !

Difficile d'arriver après le cultissime Bust a Groove, surtout lorsqu'on fait pitié comme ce faux jeu qu'est Dance Dance Dance. Après avoir sélectionné son personnage parmi une galerie de ringards (qui a envie de danser avec un toréador, un soldat de l'armée rouge ou une anglaise qui fait des claquettes ?), le joueur commence à bouger en suivant le rythme de mélodies peu entraînantes. Heureusement, le jeu



permet une option intéressante : changer de CD et mettre un des vôtres pour danser sur votre musique favorite. C'est une super idée, mais le jeu est tellement laid et les personnages tellement nullissimes et crétins qu'on préférera carrément changer de soft en cours de partie, ce qui est une option encore plus intéressante.

2/10

EDITEUR : KONAMI  
SORTIE EUROPÉENNE : JE  
GARDE LE SAC DE MA COPINE  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : RECOMMANDÉE



## Exodus Guilty



Et voilà un jeu d'aventure signé de la même équipe qu'Eve Burst Error, ce qui signifie qu'il propose des graphismes en 2D, des scènes en dessin animé et quelques images un peu coquines. Originalité appréciable du produit, le scénario se décompose en 3 histoires de 3 époques différentes. Au commencement, on choisit entre 3 persos. Pendant le jeu, il est possible, de passer d'une histoire à l'autre et le joueur prend plaisir à pouvoir tisser des liens entre les 3 histoires, au fur et à mesure de l'avancée de l'intrigue. Mais, encore faut-il comprendre le japonais.

3/10

EDITEUR : IMADIO  
SORTIE EUROPÉENNE :  
L'EXODE COUPABLE ?  
COMPRÉHENSION DE LA  
LANGUE : INDISPENSABLE

# Les japonaises et US



K-1

## Grand Prix 98



Après le très moyen K-1 - The Arena Fighters et sa suite, voici le 3e volet. D'entrée, le ton est donné. Une vidéo super longue vous montre les 16 combattants en pleine action. Et ils sont aussi bourrins qu'impressionnants. Ils sont raides et possèdent une palette de coups assez similaires. Les combats, eux, ne sont pas inintéressants. On peut placer des combos et effectuer des esquives et les coups portés sont précis. À ma grande surprise, j'ai dû avouer qu'il y avait là une ambiance. On essaye vraiment de remporter les matches. Un jeu loin derrière les meilleurs titres du genre. À essayer, chez un copain riche.

**5/10** EDITEUR : XING  
SORTIE EUROPÉENNE : QUAND GREG SERA CHAMPION DE K-1  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRECIABLE



## One on One

One on One. Un contre un. Voilà qui en dit long sur les possibilités de ce petit jeu de basket à deux balles... Enfin, à deux balles, c'est vite dit. Ce «monument de la créativité nipponne» coûte



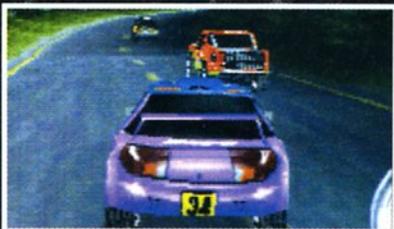
quand même 499 francs en import. Ça fait 497 francs de trop, si mes calculs sont bons. Développé par Jorudan, un studio inconnu qui le restera certainement jusqu'à sa mise en faillite, One on One est l'incarnation même de la non-jouabilité. Pas de déplacements en 3D, des commandes d'une lourdeur hallucinante, un fun inexistant... les matchs se résument à dribbler à côté de votre adversaire et à foncer tout droit. Un moins un, ça fait combien déjà ?

**0/10** EDITEUR : JORUDAN  
SORTIE EUROPÉENNE : ET UN AIR BALL, UN !  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



## Rally Cross 2

Voilà une suite que nous n'attendions pas, ce petit jeu de off road qui lors de sa sortie en juillet 97, avait divisé la rédaction. L'histoire semble se répéter avec ce 2e volet. Le titre d'Idol Minds a hérité des tares de son grand frère, à savoir une sensibilité exagérée de la direction et un manque de speed exaspérant. Les graphismes, sans être au top des capacités de la PlayStation, tiennent la route et les suspensions sont bien restituées. Mais on s'ennuie ferme ! Il y a un an, cette production sympathique aurait pu avoir sa chance, mais, comme beaucoup de titres, il souffre de la comparaison avec GT et Colin McRae. En occaz', à la rigueur.



**4/10** EDITEUR : IDOL MINDS  
SORTIE EUROPÉENNE : VOUS SENTEZ PAS OBLIGÉ...  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



## Sega Sanshiro

Segata Sanshiro est un personnage emblématique des publicités TV japonaises de Sega, il incarne un judoka extrême passant son temps à frapper ou à balancer dans le décor tous ceux qu'il rencontre afin de les persuader de jouer à la Saturn. Hyper populaire au Japon, il devient finalement un héros de jeu, pour le dernier produit de Sega sur Saturn. Alors amusant ? Bof... Le jeu est composé de mini-épreuves différentes, très laides et faisant appel aux réflexes. Chaque jeu fini vous donne accès à une publicité en vidéo. Génial...

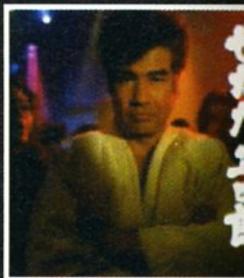
**3/10** EDITEUR : SEGA  
SORTIE EUROPÉENNE : SEGA SATURN, SHIRO !!  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



## Sampa Guita

3e et avant dernier volet de la série de Sony des Yaru Dora, Sampa Guita reste tout aussi curieux. Cette fois, c'est Masamune Shirow (Ghost in The Shell, Appleseed) qui se colle au design, pour nous offrir une histoire d'amour mouvementée. Le joueur tient le rôle d'un étudiant japonais qui recueille chez lui une philippine : Maria. Amnésique, la jeune fille transporte un petit sac contenant une grosse somme d'argent et un revolver. La suite, vous allez devoir la découvrir vous-même, dans ce soft à la réalisation parfaite et à l'ambiance unique... mais en japonais.

**5/10** EDITEUR : SONY  
SORTIE EUROPÉENNE : TU TE SENS PAS ?  
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDE



**LES KIDS ONT DÈSORMAIS LEUR MAG' !**



**Hors-série**

**Ficsou**  
MAGAZINE

**PlayStation**  
*Kids*

**LES MEILLEURS JEUX DE NOËL**

**EN CADEAU, LE PORTE-CLÈS RAYMAN !**

**DES DIZAINES DE LOTS À GAGNER**

**SURPRISES ASTERIX, LES SCHTROUMPHS ET BUGS BUNNY !**



**EN VENTE LE 11 DÉCEMBRE AU PRIX DE 29 FRANCS**

# Toutes les sorties du mois au crible



Un mois de janvier sous le signe de la N64. Après Turok 2, les développeurs d'Iguana surprennent tout le monde avec une édition 99 de NFL Quarterback Club d'une beauté à s'arracher les globes oculaires avec des cuillères en bois ! Et Zelda... Ah, Zelda... C'est de la bombe baby ! 10 pages de test rien que pour vos yeux à vous ! Par pitié, faites l'effort de les lire. Kendy a failli faire une rupture d'anévrisme en rédigeant son texte. Pendant une semaine, il a consacré sa vie au chef-d'oeuvre de Miyamoto : il n'a pas dormi, il ne s'est pas nourri, ni lavé, tout ça pour pouvoir aller le plus loin possible. On a même été obligé de lui masser le crâne pour irriguer son petit cerveau, histoire qu'il ne lâche pas en route !! Sinon, du côté de chez Sony, on se décide enfin à sortir Wild Arms (put..., deux ans !) et EA Sports assure le spectacle avec une première simulation de boxe... spectaculaire !

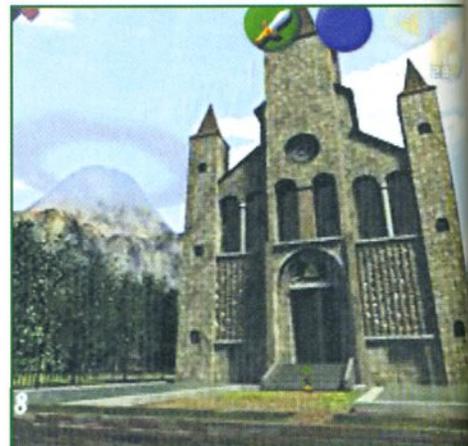
Akuji (PS)	100
Devil Dice (PIS)	108
Knockout Kings 99 (PS)	106
NFL Quarterback Club 99 (N64)	104
NBA Live 99 (PS)	102
Wild Arms (PS)	96
Zelda : l'Ocarina du Temps (N64)	86

Le jeu du siècle est arrivé en même temps que le Beaujolais nouveau ! Sa durée de maturation fut longue mais amplement justifiée au regard de ce qui nous tombe dans le creux de la main. Une bombe vous dis-je.

NINTENDO 64

**O**n l'attendait jours et nuits à la rédac' et, parfois, on se disait qu'il n'était peut-être qu'un fantôme. Un mythe du jeu parfait combinant savamment tous les genres : action, aventure, réflexion. Alors que notre moral était à zéro, la lumière fut. Le fameux Zelda, l'Ocarina du Temps était arrivé. Une révélation. La N64 est branchée à la va-vite et le jeu tourne enfin, dévoilant l'ampleur de sa grâce. Une fois le cadre posé, on se laisse immerger dans ce qui sera, sans nul doute, la meilleure aventure de tous les temps. Pourtant, le jeu n'est pas aussi beau que prévu, bien que la complexité de l'environnement soit décrite de manière détaillée. Les graphismes ne sont pas en haute résolution et les couleurs utilisent des teintes sombres mêlées à l'effet de brouillard habituel de la machine. Comme dans Mario 64, Link progresse librement dans l'espace, à ceci près que les sauts sont gérés ici de manière automatique. La gâchette de la manette permet de replacer, d'une

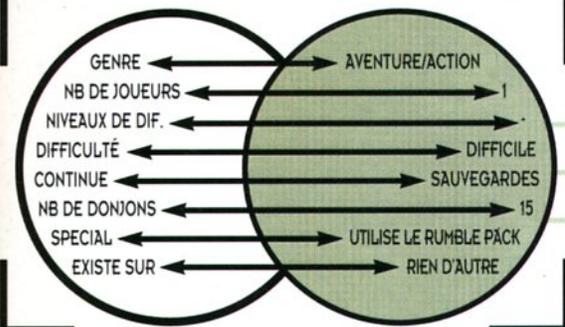
pression, la caméra derrière le personnage, ce qui est plus que pratique pour les passages difficiles de plates-formes. Ce même bouton permet de locker les objets et les adversaires pour pouvoir se battre ou ouvrir des coffres sans brasser d'air dans le vide. Néanmoins, un petit défaut de maniabilité est à signaler : on ne peut replacer la caméra derrière Link s'il se trouve devant un objet car celui-ci rend prioritaire la fonction de lock. Autrement, on ne peut rester de marbre devant un travail aussi phénoménal. Le monde d'Hyrule fascine par sa beauté. En fait, c'est un véritable microcosme qui a été programmé ! Tout bonnement hallucinant ! Quant au principe du jeu, il reprend exactement les ingrédients des versions SN et GB, à savoir une quête passionnante truffée de rebondissements et de découvertes. De plus, la difficulté des donjons a été particulièrement corsée, pour pouvoir mettre en échec les plus grands spécialistes habitués à la série des Zelda. En bref, ce titre justifie, à lui seul, l'achat d'une N64 même si Zelda 64 doit être votre seul et unique jeu !



Certains lieux mélangent 2D et 3D à la manière de Resident Evil.

# Zelda, l'Ocarina du Temps

## fiche technique



La première épreuve qui attend Link se trouve à l'intérieur de l'arbre sacré.



## La classe des grandes virées à cheval

Ceux qui n'ont pas eu encore le privilège de jouer à Zelda 64 posent toujours la même fatidique question : «Et, alors, comment c'est le cheval, c'est cool ?». «C'est le cheval que je veux voir, etc.». Eh bien, sachez déjà que l'animal a un nom, il se prénomme Epona. Secondo, je ne vous en parlerai pas, alors, achetez le jeu. Je plaisantais, détendez-vous. Bon, sinon, il va falloir que vous alliez au ranch de Lon Lon et que vous commenciez à apprendre la mélodie d'Epona car le cheval, au départ, ne peut absolument pas vous saquer. Ensuite, je vous laisse deviner ce qu'il vous reste à faire, sachant d'avance que vous n'êtes pas sorti de l'auberge. Pour répondre à l'interrogation, il est vrai que posséder son propre étalon et sauter par dessus des haies à 70 kilomètres/heure est grisant. De mémoire d'homme, jamais aucun jeu n'avait proposé ce genre d'option (mis à part Gallop Racer sur PlayStation). La sensation de liberté et de puissance lorsqu'on parcourt fièrement le monde d'Hyrule sur sa monture est sans égale. AaaAARRghhh, c'est trop bon ! Vous pouvez bien sûr continuer votre quête sans Epona, mais passer à côté serait un crime de lèse-majesté ! À bon entendeur, je retourne faire un tour dans les vertes prairies !



Si vous réussissez l'épreuve de saut à cheval, Malon vous offrira une petite surprise !



Ajoutez ce fragment de coeur à ceux que vous possédez déjà. Si vous en avez quatre, vous obtiendrez un coeur entier.



**Zelda 64 n'est que ce à quoi on s'attendait tous. C'est-à-dire fabuleux**



Le château de Ganondorf est suspendu dans les airs.



Link profite du geyser de flammes pour accéder aux hauteurs.



L'esprit de Ganondorf lance des attaques magiques que bloque votre bouclier.



## Des villageois très prise de «têtes»...

Les phases d'aventure vous contraignent à explorer les différents villages qui parsèment Hyrule, pour progresser dans votre périlleuse quête. Pour cela, vous serez amené à bavarder avec les villageois, bien pauvre classe de personnages soit dit en passant, afin d'acquérir des capacités nouvelles ou récolter de rares indices pouvant vous faire aller de l'avant. Vous constaterez vite qu'une grande majorité des habitants de la contrée aura la fâcheuse tendance à communiquer par énigme au lieu de vous exprimer les choses de façon explicite. D'autres n'hésiteront pas à vous employer à de basses besognes (comme la fille du village de Kakariko qui vous demande de retrouver ses poules...) ou, pire, à se moquer ouvertement de vous. RAAaaaah, je déteste les villageois parce qu'ils sont minables et qu'on ne peut pas les tuer...

Du tableau jaillit un cavalier qui n'est autre que Ganondorf.



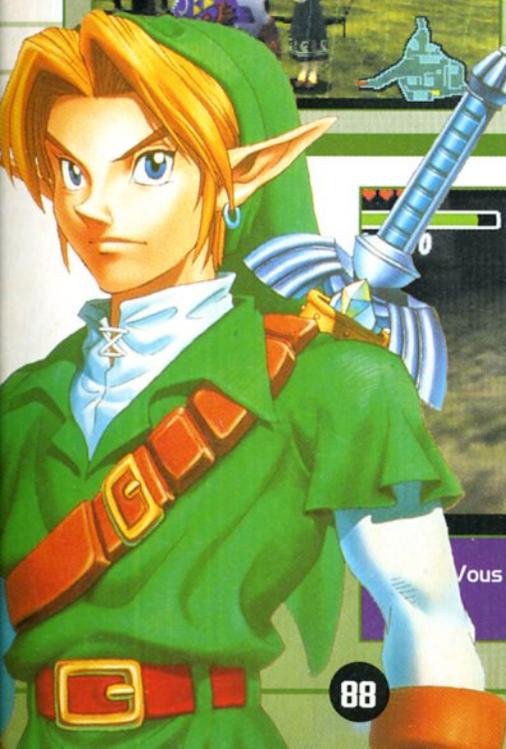
Une seconde pression de la gâchette permet de locker ses adversaires.



Morpha est un boss inspiré des créatures du film Abyss.

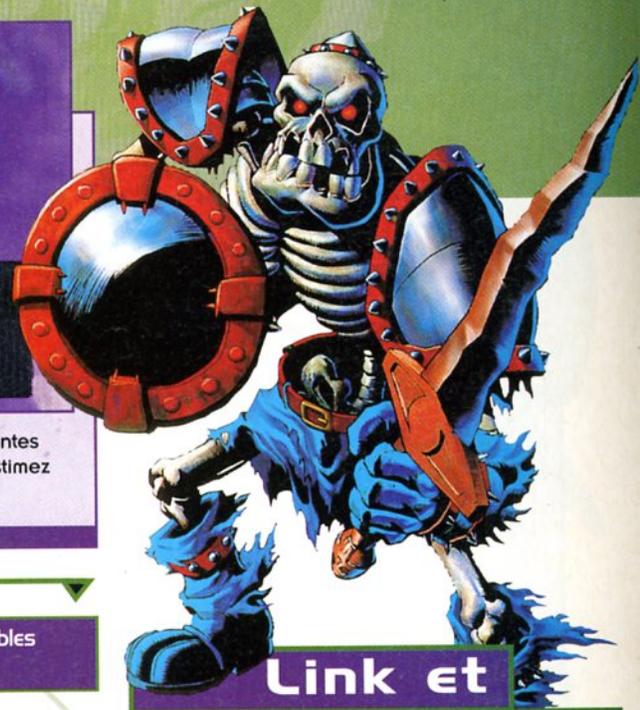


Vous aurez un temps limité pour résoudre ce casse-tête.



## La pluie et le beau temps !

La pluie et le beau temps ! Une fois en possession de l'ocarina, instrument à vent datant de la préhistoire, vous apprendrez plusieurs morceaux musicaux aux vertus magiques distinctes. L'air du soleil vous permettra de dompter le temps en faisant lever ou tomber la nuit, le boléro du feu de vous téléporter dans le monde de la lave, la mélodie de Zelda d'actionner divers passages, le menuet des bois de vous rendre au temple de la forêt... En tout, un total de douze complaintes envoûtantes qui vous attribueront la puissance d'un dieu ! Comme dirait le défunt Mozart, ne sous-estimez jamais le pouvoir de la musique !



**Link et ses aventures mystérieuses prouvent que la N64 n'avait pas dit son dernier mot**

Next



L'arc fait partie des objets indispensables à l'évolution dans le jeu.



Le seul moyen de destabiliser cet ennemi est de lui lancer des bombes.



Le village du château d'Hyrule est en 2D à la Resident Evil. Seuls les personnages sont en vraie 3D. Cela dit, le rendu visuel reste appréciable !



## L'antre de la folie

Les amateurs de la série connaissent par cœur le déroulement schématique d'une résolution de donjon dans un Zelda : obtenir des petites clés pour ouvrir les portes, résoudre les énigmes (interrupteur ou astuce pas piquée des vers) de chaque pièce, acquérir l'objet caché qui vous offre enfin la faculté d'atteindre la clé du boss... Sur le papier, cela semble très facile mais je vous assure que ce n'est pas un travail de tout repos. Si sur les autres versions du titre, la représentation en 2D rendait «plus» visible les casse-têtes, il en va autrement pour cette suite en 3D. Ce mode de vision offre tellement de possibilités que même un joueur expérimenté risque d'être dérouter. C'est la raison pour laquelle un sens aigu de l'orientation est recommandé, pour ne pas peiner dans les couloirs. Et puis de toute manière, à un moment ou à un autre, vous vous heurterez à une inévitable période de «zonage» durant laquelle vos nerfs seront mis à rudes épreuves. C'est d'ailleurs toute la magie de Zelda. Heureusement que votre personnage est largement plus maniable qu'une certaine Lara Croft...



Les coffres recelant les objets sont les plus gros. Ils sont indispensables à la conclusion d'un donjon.



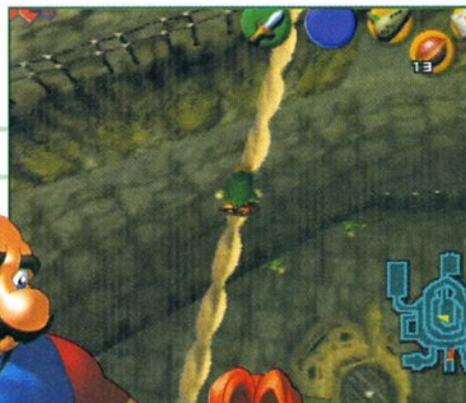
Quelques interrupteurs nécessitent qu'on y dépose des objets pour qu'ils restent enclenchés.



La grande clé ouvre la porte du boss du donjon.



L'expression «la vie ne tient qu'à un fil» prend ici tout son sens.



Impa, la gardienne, vous escorte jusqu'à la sortie du château d'Hyrule.



# Portrait de famille

**PRINCESSE ZELDA** : Princesse de la famille royale adulée par le peuple entier d'Hyrule pour son sens de la justice, elle n'en demeure pas moins une source de problèmes pour qui la connaît un tant soit peu. En bref, Zelda est une scoumoune ambulante !



**SHEIK** : Sorte de ninja mystérieux au service du bien, son visage est toujours masqué. Link se demande qui se cache derrière ce voile. Est-ce une personne qu'il a connue auparavant...



**DARUNIA** : Malgré son impressionnante carrure, le chef des Gorons est un mélomane raffiné. Il devient le frère spirituel de Link après que celui-ci eut sauvé son peuple des griffes du terrible dragon Volvagia.



**PRINCESSE RUTO** : Fille capricieuse du roi Zora, la princesse Ruto tombe amoureuse de Link après que celui-ci l'a délivrée de l'estomac du seigneur Jabu-Jabu.

**KAEPORA** : Surgissant de nulle part, Kaepora le vieux hibou, est sans doute le seul être sur lequel Link peut réellement compter. Ses conseils sont toujours précieux et réconfortants.



**LINK** : Elevé parmi les habitants du village de Kokiri, Link est le seul de sa race à ne pas posséder de petite fée. Jusqu'au jour où l'arbre sacré lui en envoie une...

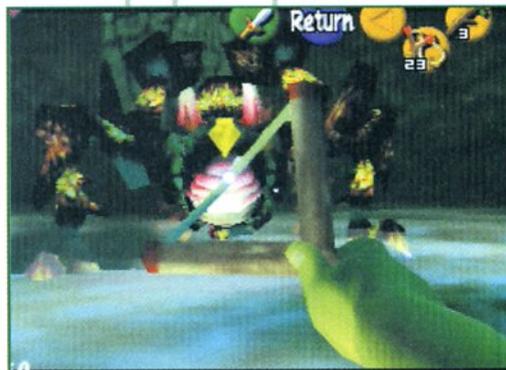


**GANONDORF** : Ganondorf est l'un des chevaliers protecteurs de la famille royale. Pour accéder au pouvoir et diriger Hyrule, il n'hésitera pas à trahir son devoir d'allégeance.

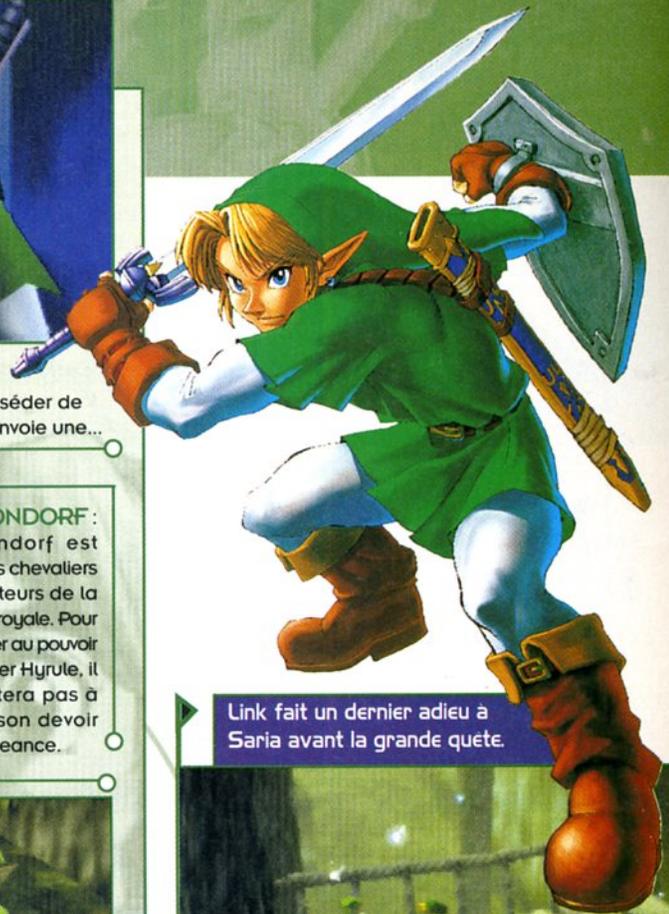
**SARIA** : Issue du même village que Link, Saria possède un talent musical hors du commun. Considérée à tort comme une fillette banale, elle connaît de nombreux secrets concernant les origines mystérieuses de Link.



**LE ROI ZORA** : Le roi des poissons est un flemmard invétéré mais sa sagesse lui procure le respect des hommes-poissons du domaine de Zora. Il est l'incarnation de la force.



La taille des boss est, en général, très impressionnante. Plus long à battre que dans les autres versions de Zelda, ils vous donneront du fil à retordre.



Link fait un dernier adieu à Saria avant la grande quête.



La princesse Zelda s'enfuit avec Impa pour échapper à Ganondorf. Les mises en scène apportent au jeu une dimension cinématographique.



## La pierre de l'agonie

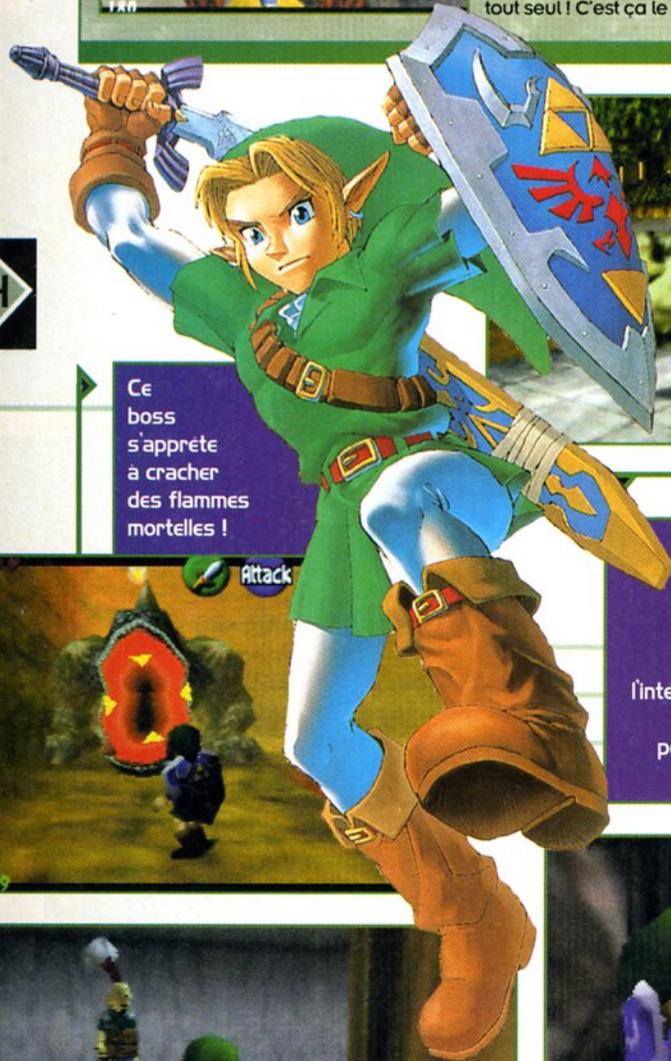
L'un des niveaux se situe à l'intérieur de l'estomac du seigneur Jabu-Jabu.



Dans le village de Kakariko, après avoir tué 20 araignées d'or, le garçon dont vous avez brisé la malédiction vous donne la pierre de l'agonie. Cet objet magique en forme de Rumble Pak vous permet d'activer précisément ce périphérique. A chaque fois que vous serez à proximité d'un secret, dans un donjon ou dans un village, le paddle se mettra alors à vibrer tout seul ! C'est ça le progrès !



Avec la tunique bleue, Link peut respirer sous l'eau.



Ce boss s'apprete à cracher des flammes mortelles !



Pour peser plus lourd et activer l'interrupteur, Link doit porter une caisse.



La princesse Ruto vous demande en mariage !



## Tout s'explique, il n'y a pas de hasard !

De même que le prochain Star Wars, qui sortira au cinéma l'année prochaine, cette suite des aventures de Link est un post-épisode se situant au début de la chronologie de la saga, avant même l'ancestrale Légende de Zelda sur NES ! De ce fait, dans cette version N64, vous assisterez à la première rencontre entre la princesse Zelda et Link, et vivrez (en temps réel, s'il vous plaît !) le diabolique complot que trame l'infâme Ganondorf. Ce nouvel épisode vous apportera en même temps des informations supplémentaires sur le monde d'Hyrule et vous dévoilera les nombreux secrets concernant notre héros. Par exemple, vous saurez pourquoi, d'une version à l'autre, Link est tour à tour adolescent ou marmot, d'où débarque Ganondorf ou encore qui est Saria, la première copine de Link... Tout a été pensé, pour rendre l'univers de Zelda plus crédible et intéressant ! Comme quoi, monsieur Miyamoto a encore fait du bon boulot, comme d'hab...



Le premier face à face entre la princesse et l'hylien : leur destin est désormais scellé à jamais !



Saria est amoureuse de Link, elle l'aidera dans sa quête et lui apprendra son premier morceau musical à l'ocarina.



Link pourra, vers la fin du jeu, maîtriser le temps en revenant à sa guise sept ans en arrière.



**Nintendo**  
**nous prouve,**  
**une fois de**  
**plus, son**  
**savoir-faire,**  
**avec**  
**zelda !**

La première rencontre entre Link et Ganondorf sera désastreuse pour notre elfe.



Le grappin est l'objet le plus pratique du jeu. Il sert à atteindre des lieux normalement inaccessibles.



Un grand classique : Link se bat contre son double négatif !



Les trois pierres  
sacrees sont  
reunies !



## Zelda à travers le temps

Impossible de faire l'impasse sur un récapitulatif historique de l'œuvre entière de la série des Zelda, pour mieux comprendre le destin exceptionnel de Link ! Ainsi, la première apparition du célèbre elfe a lieu en 1987 sur la NES, première console 8 bits de la firme japonaise Nintendo. L'intrigue n'est pas encore très fouillée. Vous incarnez le jeune Link armé de son épée forestière et votre mission est de récupérer la Triforce dérobée par Ganon. L'impact du jeu sur le public vidéo-ludique se fait immédiatement et propulse La Légende de Zelda au rang de best-seller, créant un nouveau genre : celui de l'action/aventure. Il faudra patienter 2 ans (1989) pour qu'une suite éclate au grand jour : Zelda 2, les aventures de Link, toujours sur la même machine. Le jeu est, cette fois, vu de côté comme Mario et propose un scénario un peu plus recherché. Pour ses 16 ans, un symbole apparaît sur la main de notre jeune héros. Ganon a besoin du sang de Link pour faire renaître son maître maléfisant. Là encore, pas de surprise, l'éditeur japonais fait un carton. Mais c'est en 1992, sur la 16 bits de Nintendo, que Zelda se forge définitivement une réputation d'acier avec une trame scénaristique plus fine et élaborée, et une réalisation de rêve pour la machine. C'est simple : cette mouture se trouvait à des années lumière de tous les autres softs du genre, toutes consoles confondues à cette époque ! Ici, la princesse Zelda dissimule la Triforce et Link doit traverser deux mondes parallèles pour vaincre l'Incrévable Ganon, roi de la réincarnation. L'année suivante (1993), une version Game Boy sort des laboratoires Nintendo et propose l'équivalent de la version Super Nintendo avec, en prime, une intrigue bien étrange. En effet, dans Le Réveille de Link, notre petit gars est victime d'un naufrage alors qu'il tente de regagner Hyrule et s'échoue sur l'île de Koholint. De là, commence une nouvelle aventure qui connaîtra, bien entendu, un immense succès auprès des joueurs (le parc Game Boy étant phénoménal). Pour vous dire, selon certains, cet opus serait le meilleur de la saga (Gollum est aussi de cet avis !), le plus immense et de loin le plus original. Puis viendra, 5 ans plus tard, ce que vous aurez bientôt sous vos yeux. Un chef-d'œuvre méritant une place parmi les sept merveilles du monde : Zelda, l'Ocarina du Temps. Après, seul Dieu sait ce que nous réserve le futur... mais mon petit doigt me dit que cela ne s'arrêtera pas là !

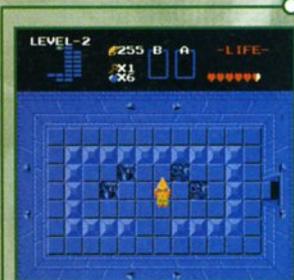
Link peut  
maintenant  
s'emparer  
de l'épée  
sacrée.



Une creature maléfisante sortant d'un puits met  
le feu au village de Kakariko.



Cet  
épouvantail,  
malgré son  
apparence,  
est très  
sympathique !



La Légende de Zelda sur NES :  
un mélange de tâches de 16 cou-  
leurs sur l'écran !



Les Aventures de Link : le jeu  
adopte une nouvelle repré-  
sentation faisant penser au préhis-  
torique Kid Icarus.



Le Réveille de Link : la Game  
Boy explore les limites de ses  
possibilités avec une cartouche  
de 4 mégas !



Zelda, Le Lien du Passé : Miyamoto  
ajoute enfin la beauté des gra-  
phismes à l'intérêt de jeu.





En maintenant le bouton enfoncé, Link exécute son attaque spéciale.

## Jouer à Zelda I sur Internet !

Vous avez un PC, le Net et vous voulez redécouvrir Zelda ? Pas de problème, ce site vous offre la possibilité de vous éclater Online à votre jeu favori : <http://www.fortunecity.com/underworld/croft/703/lync.html>  
Une autre adresse pour en voir plus sur Zelda premier du nom : <http://www.strider.amug.org/zelda2.html>



Cette glace de chaleur empêche l'accès au coffre.



## Un bien pauvre dessin animé !

Après le vif succès de la NES auprès des amerlocks, à la fin des années 80, il était logique de retrouver des adaptations en dessins animés de titres vidéoludiques célèbres issus de la 8 bits de Nintendo. C'est donc en 1989, dans le Super Mario Show, émission de jeunesse américaine vouée à la marque, qu'apparaît le premier épisode de la Légende de Zelda, sur les petits écrans. Dans la même veine que G.I. Joe ou le très ringard Mask, il faut avouer que la série a été produite de façon bien médiocre, par les studios ricains. Chaque épisode dure environ 15 minutes et bénéficie d'un récit plus que simpliste s'articulant autour du thème classique et récurrent du Bien et du Mal. En bref, c'est catastrophique. Le plus surprenant, c'est que le public du nouveau continent réclame la rediffusion de la série via une pétition sur Internet. Mais, finalement, cela n'est guère surprenant de la part d'un pays où un film comme Mortal Kombat 2 fait exploser le box-office...



## NOTES



17

### technique

Epoustouffant en ce qui concerne la 3D, les graphismes ne sont pourtant pas en haute résolution.

17

### esthétique

De la pure griffe Nintendo : c'est mignon et coloré !

17

### animation

Les persos bougent avec souplesse et sont fouillés. Mais ça rame un peu en cas de surcharge de polygones.

16

### maniabilité

Le système de placement de la caméra n'est pas automatique et la tolérance de détection des objets est peu précise.

14

### sons

L'atmosphère du jeu est rendue avec brio malgré la pauvreté du sampling sonore qui frise parfois la Game Boy.

19

### durée de vie

Avec une moyenne de 6 heures par donjon, sans parler des mini-quêtes et des objets secrets, calculez...

+

### plus

Un univers envoûtant. Des énigmes surpuissantes.

-

### moins

Une prise en main complexe. Les nerfs des néophytes vont craquer !

Intérêt

9/10

AVIS

K

Zelda l'Ocarina du Temps est une drogue dont il est difficile de se détacher une fois qu'on y a goûtée. Mêlant avec brio les ingrédients des différents genres de jeu, sa synthèse

engendre le soft ultime ! Ce titre est, à mon sens, le plus abouti de sa catégorie dans sa forme et dans son fond. Tout bonnement le jeu de cette fin de siècle chez Nintendo !

T

Zelda, ou l'envie d'avoir des jours sans fin, dont le doux nom évoque l'Aventure avec un grand "A". Avec Zelda, la console retrouve en quelque sorte ses lettres de noblesse, où l'art de l'amusement est

poussé à son paroxysme. Un jeu sublime, ultra complet, dont le seul défaut pourrait être son degré de finition, qui empêche toute tentative de sortie à fréquence plus régulière. Un pur chef-d'oeuvre, un point c'est tout.

AVIS

Avec l'engouement suscité en France par FFVII, Sony ne pouvait en rester là. Deux ans après la sortie japonnaise, l'excellent Wild Arms arrive enfin dans l'Hexagone.

## PLAYSTATION

**L**es RPG purs et durs en version française se révèlent être une denrée fort rare sur PlayStation. Après le fabuleux Final Fantasy VII, le vieillissant Breath of Fire III, c'est avec une joie non dissimulée que les adeptes du genre accueilleront Wild Arms.

L'une des principales particularités de ce RPG de longue haleine (tablez sur une quarantaine d'heures pour en voir la fin) est la possibilité de diriger, au choix, l'un des trois héros. Chacun possède évidemment ses spécificités. Le jeune chasseur de rêves, Rudy, est un expert en armes à feu et manie les explosifs à la perfection. Jack, l'aventurier baroudeur, peut utiliser un grappin ou se servir de son rat afin d'atteindre les interrupteurs les plus inaccessibles. Enfin, la délicate princesse Cecilia, en quête d'identité, semble détenir de mystérieux pouvoirs allant même jusqu'à lui permettre de s'entretenir avec les animaux. A l'instar de Final Fantasy VII, vous évoluerez dans



un univers gigantesque où il vous faudra résoudre de nombreuses énigmes, gérer au plus près les compétences de votre équipée et sans cesse répondre aux assauts du Mal qui ronge le monde de Filgaia, afin d'obtenir argent et points d'expérience. Toutefois, contrairement au jeu-phénomène de Squaresoft, Wild Arms ne fait que sporadiquement appel à la 3D ! Mises à part les phases de combats particulièrement dynamiques, le jeu opte pour une représentation en 2D plus traditionnelle pour les RPG. Néanmoins, pas de quoi s'affoler. Les graphismes fins et variés apportent, en effet, un cachet rétro des plus agréables. L'ambiance de Wild Arms est un astucieux mélange d'Héroïc Fantasy et de Western avec des musiques remarquables façon Ennio Morricone. S'il est indéniable que, d'un point de vue strictement technique, Wild Arms peut paraître quelque peu dépassé, son scénario exemplaire bourré de rebondissements vous procurera un plaisir de jeu des plus intéressants ! Un RPG intéressant et passionnant.



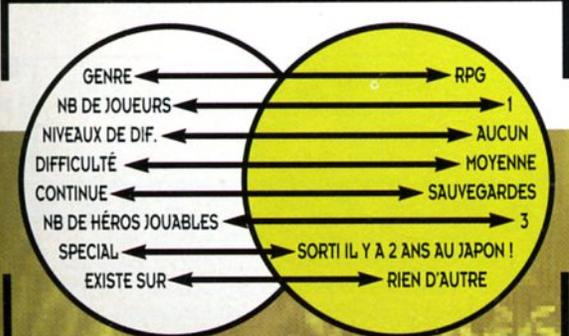
Le roi est mort ! Vive le roi !

# Wild Arms



A la fin du premier scénario de Rudy, ce monstre précipitera votre perte !

## fiche technique

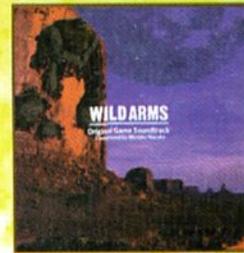




Voici le golem de base, il sera l'attraction du festival des Ruines.

## Wild Arms plus fort que Céline Dion !

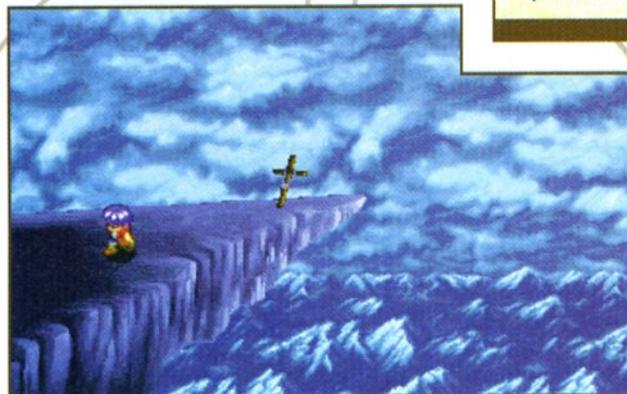
De nombreux RPG sont réputés pour leurs bandes sons d'excellente qualité. Pour vous donner une petite idée du phénomène, au Japon, chaque musique de jeu est disponible en CD audio et les B.O. de Nobuo Uematsu (les Final Fantasy) ou de Koichi Sugiyama (les Dragons Quest) figurent fréquemment dans le top 50 japonais. Ne dérogeant pas à la règle,



la B.O. de Wild Arms composée avec talent par Michiko Naruke est aussi disponible. Comprenant près d'une dizaine de réorchestrations et plus d'une vingtaine de musiques originales, ce CD réjouira vos oreilles de mélomanes. De nombreuses boutiques spécialisées sur le Net vous le procureront à bon prix !



L'histoire remettra perpétuellement en cause votre passé.



## Wild Arms ravira les fans de FFVII



Le village est en proie aux flammes. Vous devrez retrouver Cecilia avant qu'elle ne succombe.

C'est fou ce qu'on peut se sentir puissant avec un robot de cette sorte.



## Un duel contre FFVII

Soyons clair, si Final Fantasy VII demeure la référence des RPG sur PlayStation, pour la première fois en plus d'un an, le monarque absolu a failli perdre sa couronne. En effet, Wild Arms arrive comme une bombe pulvérisant sur son passage le trop terne Breath of Fire III. Captivant de bout en bout, possédant une palette étendue de possibilités, Wild Arms ne s'incline qu'à cause d'une réalisation technique un peu dépassée. Mais ne nous méprenons pas, Wild Arms était sorti au Japon quelques temps avant FFVII ! Dommage donc que ce précurseur des RPG PlayStation nous arrive si tard, car tel est bien son seul défaut.



## Contrail additionne les succès

Le monde des jeux vidéo est en perpétuel mouvement. L'équipe à l'origine de Wild Arms, Contrail, n'est donc pas restée les bras croisés en profitant du succès, au Japon et aux États-Unis, de leur premier RPG. Ainsi, alors que Wild Arms nous arrive maintenant, les petits Japonais ont déjà eu la chance de goûter à Legend of Legaia, nouveau RPG de Contrail, sorti en novembre dernier. Dans ce titre, la 3D a remplacé la 2D de Wild Arms et les combats ont bénéficié d'une attention particulière : vous construisez des enchaînements avec la manette, afin d'exécuter des combos dévastatrices ! Un vrai régal qu'il serait de bon ton de voir traduire un peu plus vite que Wild Arms. Si ce n'est pas trop demander...



「みなさん!!  
(拳)を暗らしてくれたのは、  
みなさんですね!」



Un passage primordial : à la mort de son père, Cecilia se coupera les cheveux pour se donner du courage !



Estere HP 1625 MF 156 Buipo HP 2100 MF 0 Mathias HP 1739 MF 68



Le robot, le bateau et, plus tard, l'avion seront vos trois modes de transport.

## NOTES



13

### technique

Si les phases 3D accusent un peu le coup, la 2D reste des plus correctes. Quelques effets impressionnants.

14

### esthétique

Les monstres bénéficient d'un design intéressant et les décors sont fins bien qu'assez sobres.

15

### animation

Vos héros peuvent courir très vite. Les combats sont dynamiques dans l'ensemble.

17

### maniabilité

Des menus paramétrables à volonté. Une excellente ergonomie lors des combats. Du velours.

16

### sons

Des mélodies entraînantes avec, en prime, des passages symphoniques ! Une bande son de qualité.

18

### durée de vie

Comme les vrais RPG, il bénéficie d'une durée de vie conséquente. Même fini, il reste de nombreuses mini-quêtes !

+

### plus

Scénario complexe. Traduction française plus qu'honorable.

-

### moins

Techniquement moins abouti que FFVII. Parfois un peu linéaire.

Intérêt

7/10

AVIS



Après le vide béant laissé par FFVII, ce sont les bras ouverts que vous vous devez d'accueillir Wild Arms. Cet excellent RPG a beau ne plus être tout jeune (février 97 au Japon), il n'en demeure pas moins

l'une des références sur PlayStation tant il s'avère passionnant. Long, varié, truffé de bonnes idées, Wild Arms est un concentré de plaisirs ludiques que seuls les meilleurs RPG peuvent procurer.



Wild Arms est un bon jeu, mais il est loin d'être mon préféré. Pourtant, c'est un RPG de qualité, proposant un challenge intéressant, même s'il a malheureusement vieilli. En fait, je crois que c'est le scénario, un

peu trop décousu au début de l'aventure, qui me fatigue un peu. Pour le reste, c'est du tout bon et en plus en français, alors, pourquoi se priver, puisque Legaia ne risque pas de sortir de sitôt chez nous.

AVIS

# JE CONSOLE

le N°1 du JEU VIDÉO dans l'EST

**DREAMCAST**   
APPELEZ-NOUS !

les nouveautés  
le choix  
les services



**NEW**



**METAL GEAR SOLID**



**HIT**



game boy color



**HIT**

**HIT**  
**WIPGOUT 64**



**NEW**



- |  |   |
|--|---|
| <p>06 ANTIBES<br/>11, avenue Pasteur 04 93 34 15 85</p> <p>08 CHARLEVILLE MEZIERES <b>NEW</b><br/>36, rue du Théâtre</p> <p>11 TROYES<br/>50, rue Emile Zola 03 25 40 16 02</p> <p>21 BEAUNE <b>NEW</b><br/>Galerie Marchande CASINO 03 30 22 02 02</p> <p>DIJON<br/>C. C. Dauphine rue Bossuet 03 80 30 11 12</p> | <p>25 BESANÇON<br/>15-17, rue Battant 03 81 61 95 96</p> <p>51 CHALONS-EN-CHAMPAGNE<br/>36, rue de la Marne 03 26 21 03 07</p> <p>VITRY LE FRANÇOIS <b>NEW</b><br/>16, Grande Rue de Vaux 03 26 73 73 70</p> <p>52 CHAUMONT<br/>56, rue Vict. de la Marne 03 25 03 10 47</p> <p>SAINT-DIZIER<br/>46, rue du Dr Mougeot 03 25 06 45 66</p> |
|--|---|

- 54 NANCY  
147, rue Saint-Dizier 03 83 36 64 22
- TOUL  
9, place du Couarail 03 83 63 11 78
- 55 BAR-LE-DUC  
43, rue J.J. Rousseau 03 29 79 20 90
- VERDUN  
10, rue Poincaré 03 29 83 48 05
- 57 METZ  
rue Pierre Pérat

- 67 SAVERNE  
1, route de Paris 03 88 71 15 13
- SELESTAT  
17, place du Vieux Port 03 88 92 97 10
- STRASBOURG I  
41, quai des Bateliers 03 88 35 53 09
- STRASBOURG II  
6, rue Marbach 03 88 32 56 50
- 68 COLMAR  
31, Grand'rue 03 89 23 23 28
- MULHOUSE  
28, avenue de Colmar 03 89 42 54 55

- 88 EPINAL  
27, quai L. Lapicque 03 29 35 50 51
- REMIREMONT  
17, place de Lattre 03 29 62 10 37
- SAINT-DIÉ  
29, rue Saint-Charles 03 29 56 48 50
- 90 BELFORT  
9, Bd Carnot 03 84 58 93 71
- 54 NEUVES-MAISONS **NEW**  
22, rue du Général Thiry 03 83 47 67 42
- 45 JIEN **NEW**  
66, avenue Wilson 02 38 38 16 85

**NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDÉO\***

\*voir modalités en magasin

Realisation Inter-Trace - 03 29 55 02 38



# Akuji : the Heartless

EDITEUR..... EIDOS

GENRE..... PLATE-FORME 3D

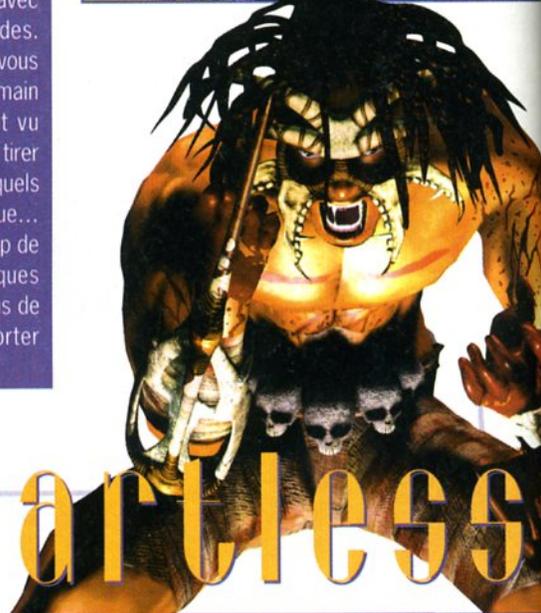
**Pauvre Akuji ! Il aurait pu faire partie de cette race des héros au grand coeur, si son propre frère ne lui avait arraché le sien.**

PLAYSTATION

**A**kuji, c'est un héros malgré lui, comme tous les véritables héros. Manque de bol, son propre frère décide un jour de lui arracher le coeur pour d'obscures raisons. Résultat, au lieu de se marier et de vivre des jours paisibles avec sa douce, le voilà réduit à errer dans un monde parallèle, peuplé d'engances maléfiques et de pièges plus ou moins vicieux. Pour se sortir de cette périlleuse situation, il devra mettre du coeur à l'ouvrage (enfin... façon de parler !) et venir à bout des 14 niveaux qui le séparent de la liberté. Ce chemin de croix vers la rédemption le plongera dans un univers bien glauque où morts vivants et prêtres païens côtoient une faune «génétiquement modifiée». Ses armes : des griffes rétractables pour le close combat, une pléthore de sorts vaudous et une agilité de cougour. Mélange de Tomb Raider, (avec son très léger aspect recherche et sa vue à la troisième personne) et d'arcade pure, Akuji - le jeu - profite de graphismes bien

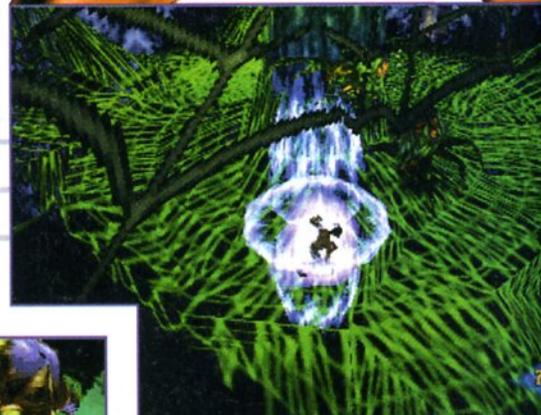
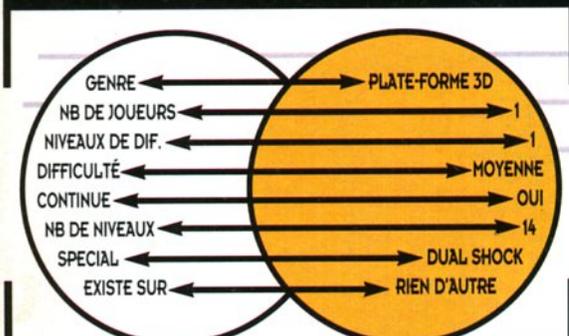


classes servis par un moteur 3D performant. Au début, on prend un réel plaisir à diriger le héros dans les décors riches et complexes. On en vient même à se dire que ce soft est beaucoup plus fun et surtout plus accessible que Tomb Raider... Et puis on déchante vite à cause de ce système de caméra si mal foutu ! Explications : lors de vos déplacements dans l'aire de jeu, la caméra se réajuste dans le dos de votre personnage avec un temps de retard de plusieurs secondes. Moralité, alors que vous dirigez Akuji, vous devez perpétuellement la gérer à la main grâce aux boutons sur les flancs ! Et vu la complexité de l'univers 3D, il y a de quoi se tirer une balle ! Sans parler des combats durant lesquels vous perdez systématiquement votre ennemi de vue... Franchement, avec un tel défaut, Akuji perd beaucoup de son intérêt. Reste une ambiance prenante et quelques bonnes idées (la vue subjective genre sniper). A vous de voir si vos nerfs seront assez solides pour supporter l'épreuve de la caméra maudite...



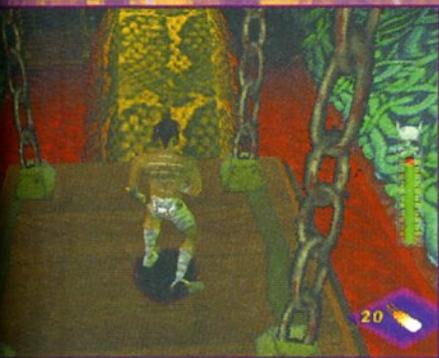
# AKUJI the Heartless

## fiche technique



Ce genre de statuette est vitale au bon déroulement de votre quête et souvent bien cachée.

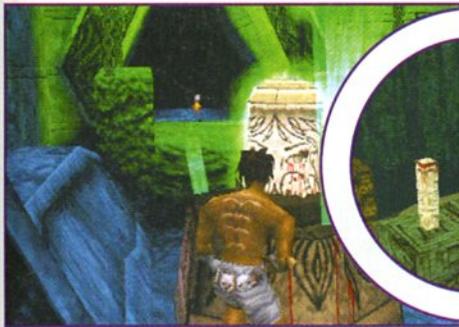
Les boss que vous devrez affronter ne sont pas extrêmement coriaces. Utilisez la sorcellerie vaudou.



## Le flip de la caméra

Pour accélérer le repositionnement de la caméra dans l'axe du perso, utilisez le bouton R2. Celui-ci sert, en théorie, à passer en vue subjective, mais si vous le pressez rapidement, il réajuste simplement la caméra. Pratique, mais super contraignant dans les phases d'action bien chaudes !

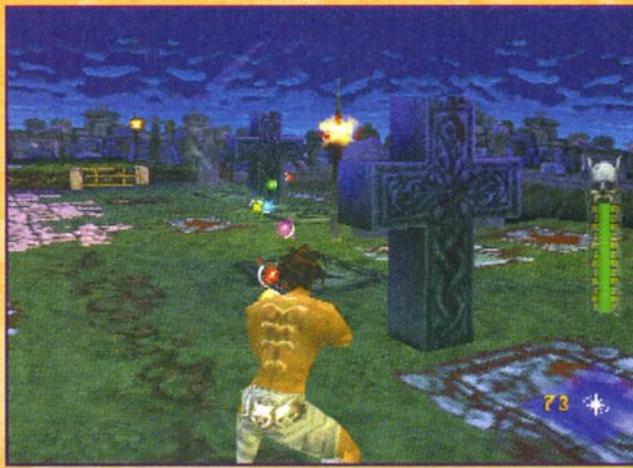
## Akuji : le Tomb Raider du pauvre ?



Akuji se prend pour Lara Croft ! Il se suspend un peu partout et brave tous les dangers.

## Vaudou style

Akuji récolte, au cours de son périple, une tripotée de sorts vaudous. Certains s'apparentent à de bêtes tirs (dont un qui se locke sur l'ennemi), d'autres à de véritables bombinettes de destruction massive. Mais le plus fun reste la métamorphose en «jaguarou» ! Total kitsch, mais diablement efficace.



NOTES



14	technique	<b>technique</b> A mi-chemin entre Gex 2 et Tomb Raider, le moteur 3D tient la route, gérant des graphismes parfois complexes.
12	esthétique	<b>esthétique</b> Chaque niveau possède un style graphique bien différent. Les ennemis sont plus ou moins grotesques.
12	animation	<b>animation</b> L'animation des décors et des personnages n'est pas toujours très détaillée, mais fluide !
10	maniabilité	<b>maniabilité</b> Dans l'absolu, votre perso est maniable mais, à cause des angles de caméra, on s'emmêle les pincesaux.
12	sons	<b>sons</b> Le mix entre l'ambiance sonore discrète mais «dans le ton» et les musiques tribales fonctionne bien.
13	durée de vie	<b>durée de vie</b> Avec ces 14 niveaux, Akuji s'acquitte d'une durée de vie honorable si vous apprenez à jongler avec la caméra !
+	plus	<b>plus</b> Univers riches et variés. Moteur 3D performant.
-	moins	<b>moins</b> Gros problèmes de caméra. Héros pas très charismatique.

Intérêt

6/10

AVIS



Avec son univers mi-fantastique, mi-aventure, sa jouabilité simpliste et ses niveaux relativement longs, Akuji rate le statut de bon jeu, à cause d'un système de caméra déficient...

Un défaut de programmation qui gâche le plaisir de jeu.



L'ambiance d'Akuji est sympa. Le côté bestial et sans concession change un peu du trip «j'ai mon gun, je flingue, je résous deux trois puzzles»... Le hic, c'est qu'Akuji fait dans le basique. Le jeu est trop

directif, vous balancez toujours les mêmes sorts, la jouabilité est un peu limitée... Tant qu'à craquer pour un jeu du genre, autant opter pour TRILL ou O.D.T.

AVIS



Depuis le mois dernier, les choses n'ont pas beaucoup changé. Les sportifs les mieux payés de la planète sont toujours en grève et EA Sports sort NBA Live 99. La vie est parfois bizarrement faite.

PLAYSTATION

# NBA Live 99

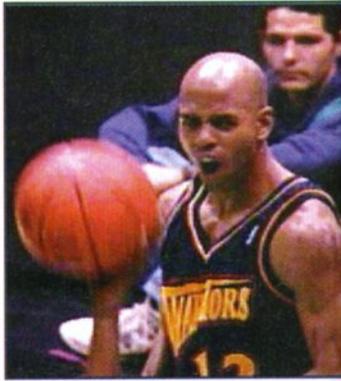
**O**uha ! Quelle surprise ! NBA Live 99. Ca alors, on ne s'y attendait pas du tout ! Chouette, on va enfin pouvoir jouer à quelque chose de super original ! Que voulez-vous, l'auto-suggestion, il n'y a que ça de vrai. C'est certainement le meilleur moyen pour aborder, dans de bonnes conditions, les réactualisations sportives d'EA Sports. Non pas que les productions de ce mastodonte de la simulation sportive soient inintéressantes, loin de là. Depuis 98, les choses ont heureusement évolué dans le bon sens. Mais, franchement, voir débouler, chaque mois de décembre et chaque mois de janvier, toujours les mêmes titres, ça a un côté routinier «un peu» gonflant. Je ne vous surprendrai donc pas, en vous apprenant que ce nouveau volet ne révolutionne pas le monde du basket virtuel. Néanmoins, cette édition 99 a été négociée avec un certain talent. Un moteur 3D plus performant, une motion capture toute neuve, des textures encore plus détaillées, des basketteurs qui grimacent en temps réel... Abracadabra ! NBA Live 98 est mort, vive NBA Live 99 ! Quoi qu'on puisse penser du caractère opportuniste de la politique marketing d'EA Sports, la recette fonctionne. Difficile, en effet, de ne pas tomber sous le charme de la réalisation irréprochable de cette simulation de basket. La modélisation des joueurs a encore gagné en réalisme, ça bouge carrément mieux que l'année précédente, le contrôle au pad analogique apporte indiscutablement un plus et l'I.A. a été renforcée de manière significative. Sans exagérer, ces deux derniers changements justifient à eux seuls l'achat de cette nouvelle mouture. Le gameplay de NBA Live 99 requiert, en effet, un basket autrement plus subtil et réfléchi. Les concours de dunk, c'est pour la version N64. Ici, point de salut, sans tirer parti des nombreux schémas tactiques et du nouveau système de feintes. Il en résulte des parties intenses, dynamiques qui ne laissent jamais un instant de répit et qui font transpirer les doigts. Un bon cru, en définitive.



Les visages des joueurs se déforment en temps réel. Marrant.



Un système de feinte toujours aussi efficace.



Lorsque vous slamez monstrueusement, le Dual Shock fait «brrrrrr» dans vos petites pognes moites.



Des pressings défensifs beaucoup plus contraignants, pour cette édition 99.

### fiche technique

GENRE	←	SIMU. DE BASKET U.S.
NB DE JOUEURS	←	1 à 8
NIVEAUX DE DIF.	←	4
DIFFICULTE	←	MOYENNE
CONTINUES	←	SAUVEGARDES
NB D'EQUIPES	←	29
SPECIAL	←	COMPATIBLE DUAL SHOCK
EXISTE SUR	←	PC CD-ROM

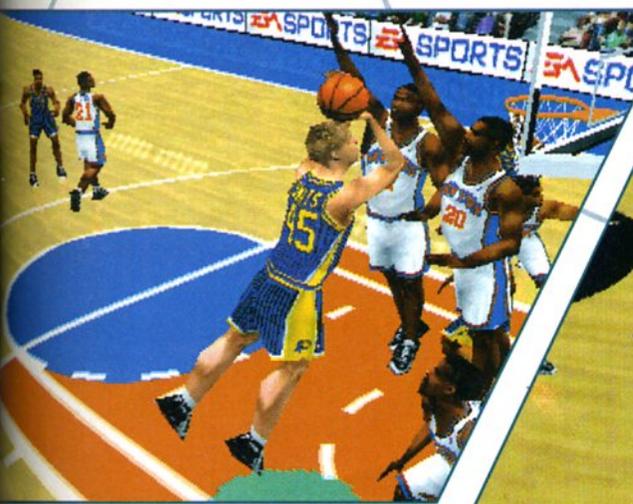
## EA Sports ne s'est pas foulé

La petite nouveauté de cette édition 99, c'est le mode training. Non seulement, il va vous permettre de repérer les zones de dunk et de vous familiariser avec les nouvelles feintes, mais en plus il vous donnera la possibilité d'améliorer votre technique de tirs extensions grâce à l'option «trajectoire de balle». C'est simple : si, au moment où vous relâchez le bouton de tir, la trajectoire est de couleur rouge, ça passe à côté, si en revanche elle est de couleur verte, le ballon entre gentiment dans l'arceau en effleurant le filet. Sympa, mais ça manque un peu de profondeur tout ça. On aurait quand même aimé pouvoir se servir de ce mode pour apprendre à utiliser les nombreux schémas offensifs et défensifs. Peut-être l'année prochaine, qui sait ?

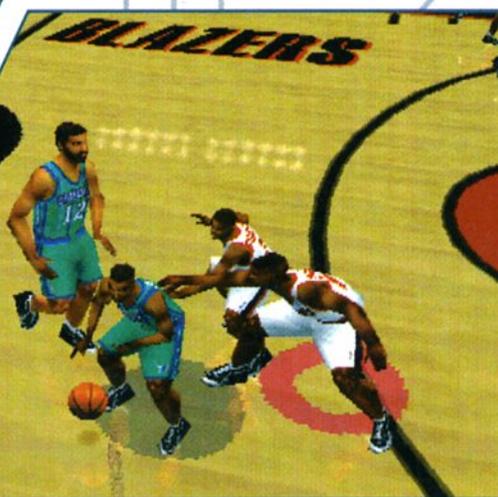


Un maximum de tactique pour faire cogiter vos petits neurones de manager. Indispensable en mode all stars.

## Une édition 99 savoureuse mais pas révolutionnaire



Les contres, cette année, sont redoutables.



Vous pouvez paramétrer les duels défensifs dans les options. Pratique.

# NOTES



16

technique

### technique

Un nouveau moteur de jeu, une I.A. au top et peu de bugs. EA Sports dans toute sa splendeur.

17

esthétique

### esthétique

Les milliardaires de la NBA sont reconnaissables au premier coup d'oeil. Une simu. haute en couleurs.

16

animation

### animation

Les mouvements des joueurs sont fluides et variés. Vitesse de jeu idéale.

18

maniabilité

### maniabilité

Le Dual Shock est conseillé pour un meilleur feeling. Commandes instinctives.

16

sons

### sons

Mention spéciale aux commentaires français d'une qualité inattendue. Foule expressive.

17

durée de vie

### durée de vie

Les options et les modes de jeu devraient vous occuper jusqu'à l'année prochaine.

+

plus

### plus

Un gameplay technique. La réalisation, comme d'hab.

-

moins

### moins

Pff ! Encore du basket. Rien de révolutionnaire.

Intérêt

# 7/10

AVIS



On ne va pas reprocher à EA Sports d'avoir pondu une bonne simulation de basket, sous prétexte qu'il s'agit d'une réactualisation. L'éditeur maîtrise son sujet, il nous l'avait prouvé avec FIFA

et il nous le démontre une nouvelle fois avec ce millésime 99 de NBA Live. C'est bien réalisé, intéressant à jouer, fun : que demande le peuple ?



EA Sports continue de plus belle dans sa (très) longue série de jeux qui défoulent. NBA énième du nom est le plus abouti de tous, comme il se doit. Des animations superbes, un souci du détail extrême et

surtout un jeu posé de manière exemplaire. Pour les fans de basket U.S., amateurs de réalisme, c'est la belle affaire de ce début d'année !

AVIS

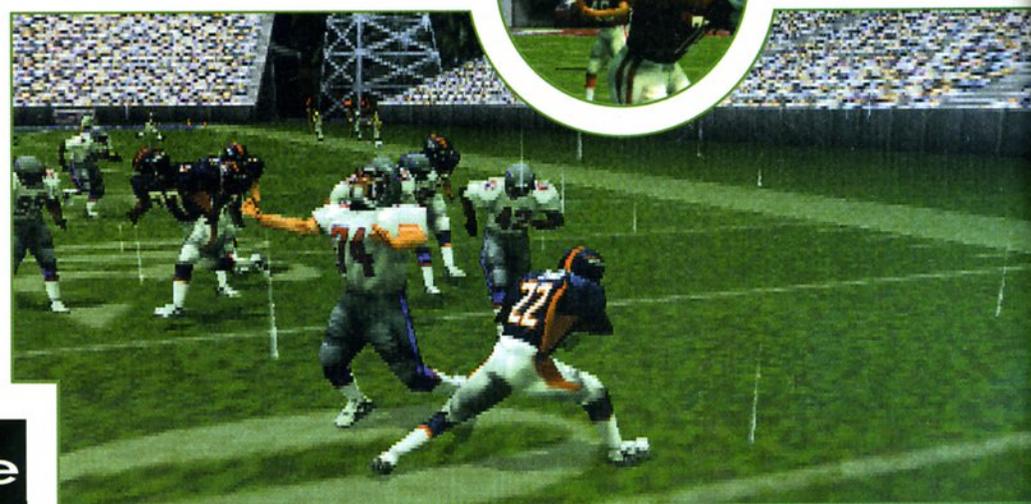
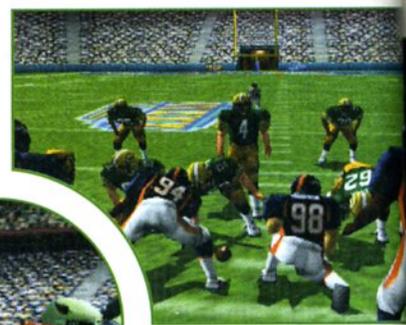
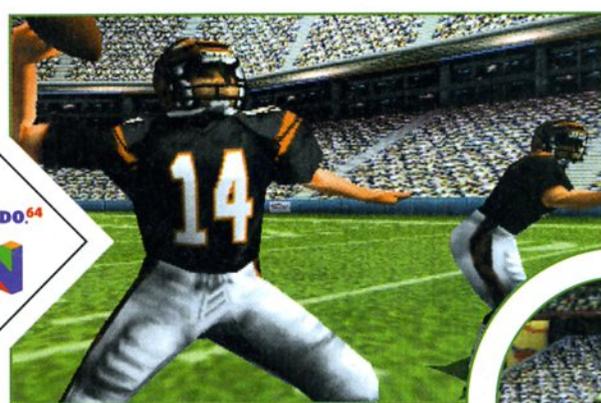
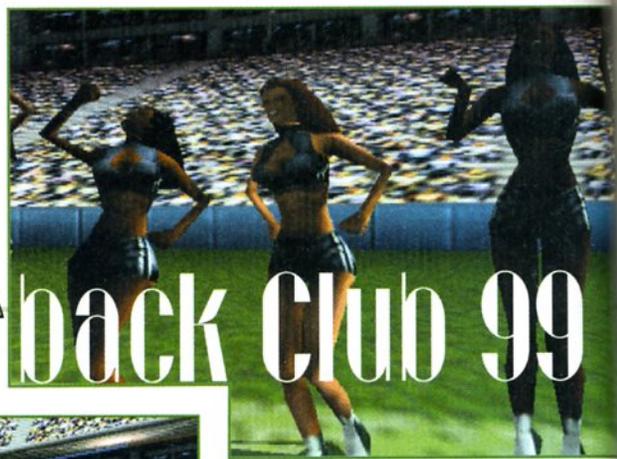
Après une édition 98 surprenante, Iguana remet ça et repousse encore plus loin les limites de la N64, pour servir, aux amoureux de la NFL, une simulation de foot ricain d'une qualité exceptionnelle.

NINTENDO 64

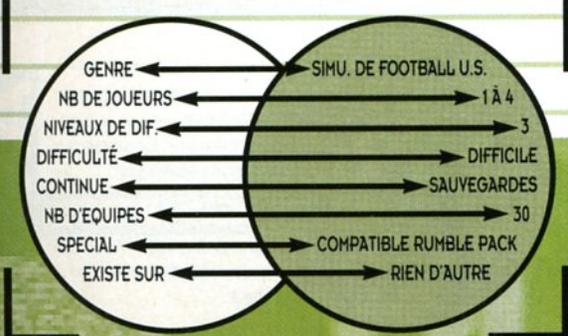
**J**anvier 1998 : la rédaction découvre NFL Quarterback Club 98 et prend une grosse baffe. Janvier 1999 : la rédaction découvre NFL Quarterback Club 99 et prend une série de gifles ! La vie est un éternel recommencement ? Après avoir joué 5 minutes à ce millésime 99, on serait tenté de répondre «oui, et alors !» C'est vrai quoi, des claques sur N64, c'est devenu tellement rare. En effet, vous pouvez oublier vos références en matière de simulation sportive. Techniquement, le titre d'Iguana dépasse tout ce que vous avez pu voir tourner jusqu'à présent sur console. Evidemment, le premier choc est d'ordre graphique. Dieu bénisse le 640x480, la haute résolution ! Pour vous donner un ordre d'idée, la définition est d'une qualité équivalente à celle de Turok 2 fonctionnant avec le Ram Pack... sauf qu'ici, bien sûr, il n'y a pas de Ram Pack ! Les textures sont nettes, détaillées, la modélisation des footballeurs est d'un réalisme saisissant, il n'y a aucun effet de brouillard : une vraie tuerie. Le deuxième choc a lieu au moment du «snap», lorsque les joueurs se mettent à bouger. Là, on croit rêver. Les mouvements sont d'une telle variété et d'une telle fluidité qu'on a le sentiment d'assister à la retransmission d'un véritable match. Du travail d'artiste. En plus, c'est extrêmement jouable. Les réactions des joueurs sont instantanées et le focus de la caméra offre une vision optimale de l'action. Enfin, un petit outil très simple d'accès permet même de créer ses propres angles de vue ! La partie simulation a bénéficié du même soin. NFL n'a effectivement rien à envier aux productions d'EA Sports, tant du point de vue des options que de l'Intelligence Artificielle. Comme il faut bien trouver un défaut et qu'à Joypad, on adore chipoter, nous évoquerons la relative lenteur de la course. Mais franchement, c'est tellement bien réalisé et intéressant à jouer, qu'au bout de quelques actions, on y fait même plus attention ! Hé ! Traz ! C'est l'heure, viens prendre ta raclée !



# NFL Quarterback Club 99



## fiche technique



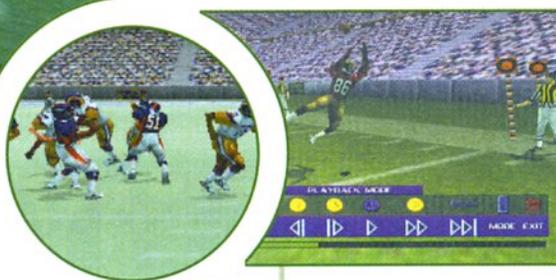
CAMERA MOVE

←	R	7	△	○
ROTATE	ZOOM	TILT	TILT	ZO
COUNTER	OUT	DOWN	UP	II

CAMERA MOVE

←	R	7	△	○
ROTATE	ZOOM	TILT	TILT	ZO
COUNTER	OUT	DOWN	UP	II
LOWER	RAISE	CAMERA	MAX	

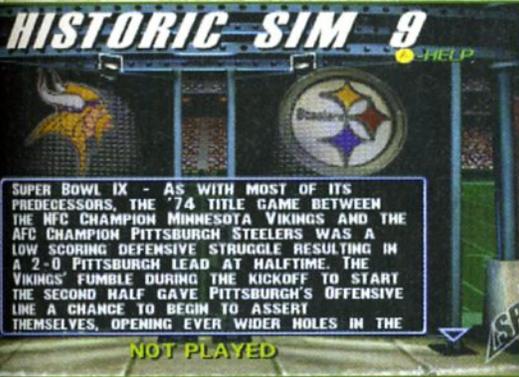
Feintes de corps, sauts de biche, 360, vous pourrez même tenter de passer par dessus la ligne de défense, en faisant un saut périlleux !



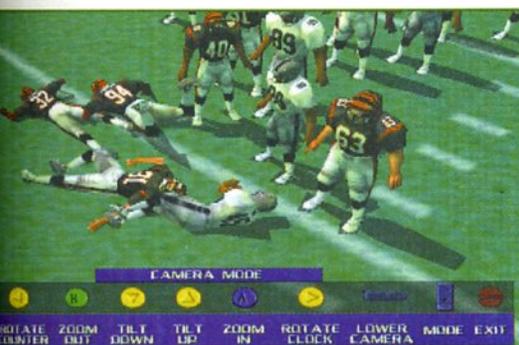
Les receptions sont d'une grande précision. Lorsqu'on rate le ballon, c'est qu'on est mauvais !

## Une simulation de football américain magistrale

Si c'est dans le jeu, c'est dans le jeu !



A l'instar des productions EA Sports, le titre d'Iguana dispose d'un choix pléthorique d'options et de modes de jeu. Saisons, playoffs, tournois, exhibition, création de joueurs, création d'équipes, entraînement... Les développeurs ont pensé à tout. Vous pourrez également participer à 32 scénarios historiques comme dans la série ISS, créer vos propres scénarios, décider du contenu de votre Playbook, déterminer le profil de votre équipe (formations préférées, points forts, points faibles) et parfaire votre culture sportive, en allant faire un petit tour dans le Super Bowl Tribute (le tout en anglais !). Enfin, sachez qu'un petit outil d'une simplicité d'utilisation enfantine permet de personnaliser, en deux temps trois mouvements, ses angles de caméra. C'est pas une bonne idée, ça ?



Plus on m..., plus on progresse...



NOTES



17

technique

Aucun bug, aucun ralentissement. Certainement le jeu de sport le plus abouti de la machine.

18

esthétique

Les graphismes sont en haute résolution et sans Ram Pack siou plait ! Modélisation splendide.

18

animation

Des mouvements d'un réalisme jamais atteint dans un jeu de sport ! Course un peu lente toutefois.

18

maniabilité

Les commandes sont riches mais instinctives. Quand on maîtrise, le plaisir est total.

16

sons

Une excellente ambiance de stade, des commentaires péchus et des bruits de chocs terrifiants !

17

durée de vie

Toutes les équipes de la NFL, un mode historique et une bonne difficulté. Y a de quoi faire.

+

plus

La qualité de la simulation. La réalisation, le gameplay.

-

moins

Un peu lent peut-être ? Qui s'intéresse au foot ricain en France ?

Intérêt

8/10

AVIS

W

Voir un éditeur tiers transcender les capacités de la N64, ça n'arrive pas tous les jours. Le problème, c'est que NFL QB99 risque de passer un peu inaperçu sur notre beau territoire.

Personnellement, je vois, dans la sortie de ce titre, une occasion idéale pour s'initier à un sport d'une richesse tactique insoupçonnée. Mais en aurez-vous vraiment envie ?

T

Rarement jeu de sport aura eu un impact aussi grand, sur la rédaction en délire. Du moins, sur les quelques personnes qui apprécient le foot ricain. Tout y est sublime, aussi bien les animations que le reste !

Ceux qui pensaient que seul Nintendo était capable de produire des bijoux sur cette machine, se sont trompés ! Iguana est décidément très fort !

AVIS



# Knockout Kings 99

EDITEUR ..... EA SPORTS

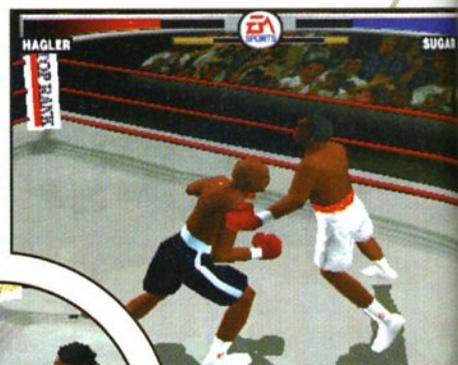
GENRE ..... SIMULATION DE BOXE

Avec KO Kings 99, EA Sports s'attaque à un genre jusqu'alors peu et mal exploité : la boxe. Une belle réussite malgré quelques faiblesses que nous mettrons sur le compte de la primeur.

PLAYSTATION

# Knockout Kings 99

**M**mmf..Pufain, fa fait mal. Cette petite phrase pourrait résumer vos débuts dans KO Kings 99. Un véritable chemin de croix au cours duquel vous servez de punching-ball à un distributeur de gnons ambulants. A côté de ce que vous allez subir, la vie d'un sparring partner est un conte de fées ! Fff ! Fff ! Vous chassez les mouches ! Paf, paf, vous vous mangez les mouffes de votre adversaire. Blam ! Vous vous écroulez avec la grâce d'une bûche, la tronche couverte d'hématomes et de coupures sanguinolentes. K. O. ! Alors, de rage, on amorce un kick en direction de sa console, on maudit la maniabilité, EA Sports, les jeux vidéo, son pad, tout, quoi ! Y a pas à dire, une punition comme celle-là, ça ne donne pas vraiment envie de continuer à jouer. Et pourtant, si vous vous fiez à votre première impression, vous risquez fort de passer à côté d'un grand moment de sport virtuel. C'est vrai KO Kings est très spécial à jouer. Le plaisir de jeu est loin d'être immédiat. Au début, on n'y comprend rien. Pourtant, les jeux de baston, on en a vu défilé durant toutes ces années. Erreur, il ne s'agit pas de baston mais de boxe. En jouant à KO Kings 99, vous allez comprendre pourquoi cette discipline est surnommée le noble art. Le titre d'EA Sports est technique. Tapoter à l'aveuglette sur les touches du pad ne mène nulle part sinon à l'épuisement et à la défaite. Avant de réellement profiter des possibilités de cette simulation, vous devrez nécessairement faire l'apprentissage des bases de la boxe, à savoir ne jamais être statique, connaître parfaitement la portée des coups (il en existe plus d'une dizaine), observer, gérer votre fatigue et exploiter celle de l'adversaire, bref, boxer «scientifique». C'est long, il faut entrer dedans, mais une fois qu'on maîtrise, quel pied ! D'autant que, techniquement, KO Kings tient toutes ses promesses (cf. fiche technique). Quel dommage cependant qu'EA Sports n'ait pas eu le temps de peaufiner les modes de jeu. Un petit mode carrière, un mode arcade et un mode exhibition. C'est un peu «just», quand même.



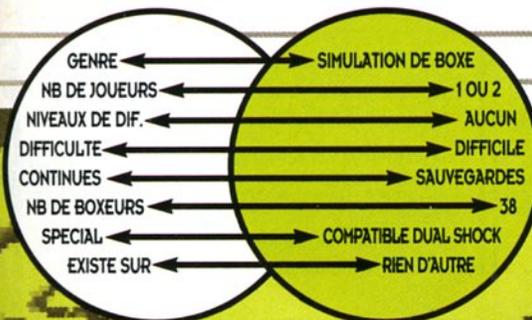
Le corps à corps, un moyen sûr pour récupérer ses forces et placer un petit coup de boule bien fourbe !



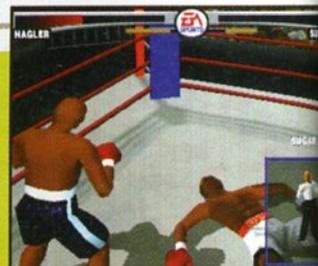
Comme dans Rocky, vous finirez les matchs avec une tête de steak hache !



## fiche technique



Le mode cogneur propose un style de jeu arcade. Pas de règles, pas de catégorie de poids, pas d'arbitre. Tous les coups sont permis !

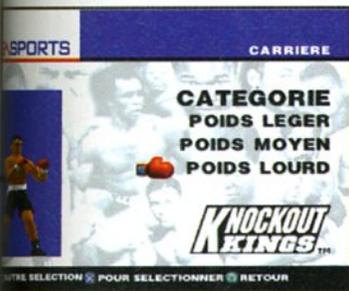




Lennox Lewis, Muhammad Ali, Holyfield, Hagler... 38 boxeurs de légende. L'un des atouts de cette simulation.



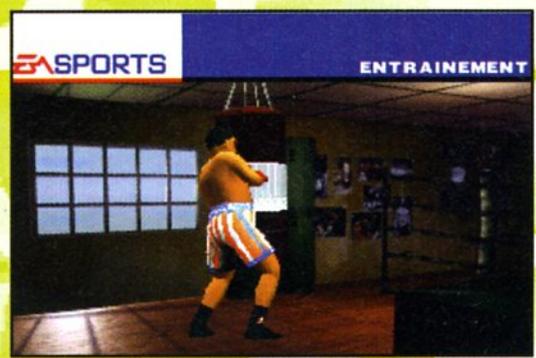
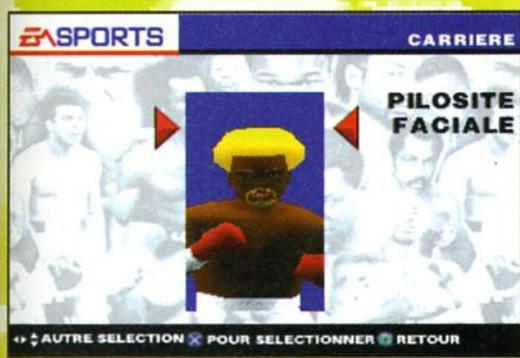
Vous êtes sonné, c'est le moment de tapoter comme un fou sur les boutons du pad, pour vous relever !



## Un bon gameplay mais des options de jeu un peu limitées

# Adriaaane !

Le mode carrière vous donne la possibilité de créer votre boxeur. Vous avez le choix entre 3 catégories (léger, moyen et lourd), deux styles de boxe (cogneur pour la force brute ou boxeur pour la rapidité). Vous pourrez également décider de son aspect physique, de sa latéralité (droitier ou fausse patte) et régler son poids et sa taille. Ensuite, place au championnat ! Comme dans Rocky, vous allez commencer par des petits matchs minables de 4 reprises, contre des boxeurs de seconde zone, pour rencontrer, en phase finale, de grands champions au cours de combats marathons de 10 reprises. Enfin, avant chaque match, un mini-entraînement (frappe de sac, punching-ball) pas du tout interactif vous permettra de faire progresser les caractéristiques de votre machine à gifles (force, rapidité, résistance). L'aspect gestion aurait quand même mérité plus de profondeur.



## NOTES



- 17** technique  
Encore une fois, la motion capture atteint des sommets. Quasiment pas de bugs.
- 16** esthétique  
Les boxeurs sont parfaitement modélisés, sans aucun polygone apparent. Public raté.
- 18** animation  
Des gestes d'une fluidité et d'un réalisme impressionnant. Déplacements et coups vifs.
- 17** maniabilité  
Les commandes demandent un petit temps d'adaptation. Interface des coups bien pensée.
- 12** sons  
Les commentaires français sont réussis mais le public n'explose pas assez. Bruitages corrects.
- 14** durée de vie  
Ça manque, quand même, de mode de jeu, malgré la présence de 38 vrais boxeurs.
- +** plus  
Un gameplay super technique. Les mouvements, la modélisation.
- moins  
Des modes de jeu très limités. Un mode carrière un peu simpliste.

Intérêt **7/10**

AVIS



KO Kings a réussi en partie son pari. L'éditeur est, en effet, parvenu à retranscrire dans un jeu vidéo toute la technicité de ce sport perçu injustement comme une discipline sans finesse. Néanmoins, le manque de modes de jeu constitue une faiblesse majeure qui devra être corrigée dans une éventuelle version 2000. Personnellement, j'adore



On peut dire qu' EA Sports vient de créer la première simulation de boxe au monde ! KO Kings est prenant et très bien réalisé mais manque cependant de modes de jeu. Je sais, on chipote parce que, sans parler de chef-d'oeuvre, ce titre est une grande réussite. On y passe des heures sans s'en rendre compte et on prend vraiment son pied ! Voilà tout.

AVIS

Des petits jeux sans prétention qui scotchent des heures devant l'écran, il y en a peu. Devil Dice fait partie de cette catégorie et reste, sans doute, un des plus intelligents !

PLAYSTATION

**A**

u lieu de reprendre un principe dérivé de Tetris, comme tant d'autres jeux de puzzle avant lui, Devil Dice inaugure une idée particulièrement originale. De surcroît bien pensé et structuré, le principe repose sur les six faces d'un dé. A l'écran, un certain nombre de dés

sont posés aléatoirement sur une grille. Vous jouez un petit personnage qui, en faisant pivoter les dés, doit les faire disparaître. Les règles sont simples : il suffit d'aligner le nombre indiqué sur la face supérieure du dé. Par exemple, aligner cinq 5, deux 2, etc. Sauf les 1, bien sûr, qui doivent être accolés à une autre chaîne en cours de disparition, pour s'en débarrasser. Il y a deux méthodes pour déplacer les dés, soit vous êtes perché dessus et ils roulent de face en face, soit vous êtes au sol et vous pouvez alors les pousser. Cette dernière situation est, en fait, désavantageuse, car vous ne pouvez pas changer la face apparente du dé. Dans le mode normal (trial),



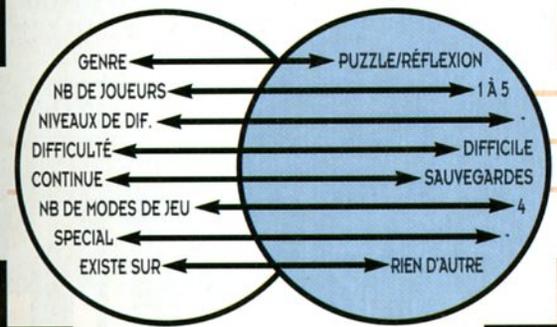
plus vous marquez de points, plus vous atteignez des niveaux avancés. Plus vous êtes dans un niveau avancé, plus les dés apparaissent rapidement à l'écran... A partir du 15e niveau, c'est l'enfer. Il faut se décider vite, entre faire disparaître facilement peu de dés ou difficilement beaucoup de dés et faire des enchaînements à tout va. En effet, les dés apparaissant au rythme d'un toutes les 3 secondes, ça file vite ! Pas évident à appréhender, la géométrie des dés et la disposition de leurs faces sont pourtant les points cruciaux qu'il faut toujours avoir en tête. On parvient pourtant à mettre au point quelques coups de base assez rapidement, et le tutorial du jeu donne quelques astuces. Mais de là à vaincre l'ordinateur, il faut se lever tôt... Bref, si vous n'avez pas une vision dans l'espace parfaite et des réflexes d'enfer, Devil Dice risque de placer la barre un peu haut. Le jeu est très intéressant, surtout à plusieurs, mais difficile à maîtriser. Un soft coup de cœur cependant, dont l'originalité et la malice font plaisir à découvrir.



Le tutorial est très bien fait. Il explique les règles, donne des astuces et des techniques pour commencer à jouer efficacement.

# Devil Dice

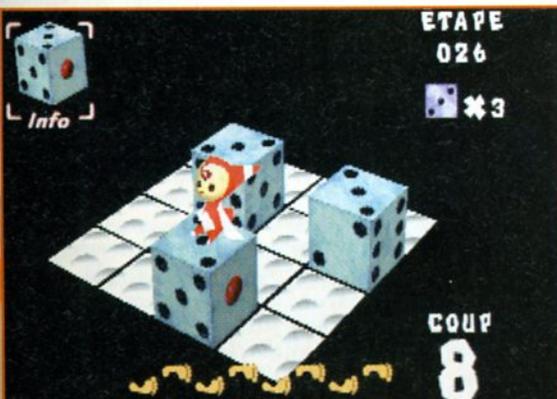
## fiche technique



A autant de joueurs, c'est vite le bordel ! Difficile, par exemple, de faire une chaîne de 6 avec 4 adversaires qui redéplacent en permanence vos dés...



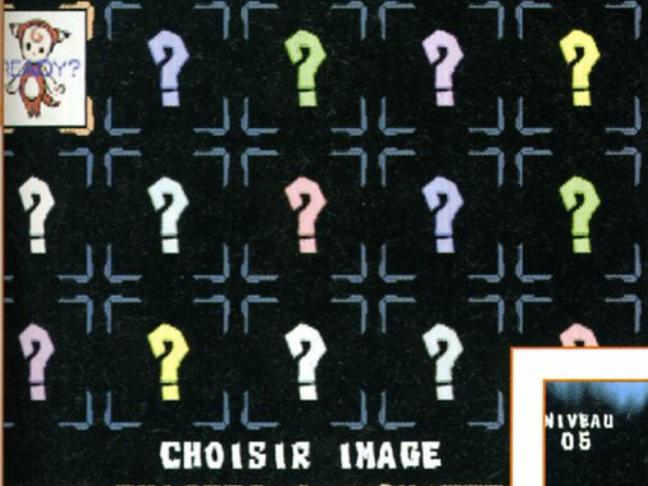
On peut modifier la position de la caméra à n'importe quel moment. Cependant, les réglages d'origine restent les meilleurs.



Le mode puzzle est des plus corsés. Il faudra de nombreux essais avant de trouver la bonne démarche des niveaux avancés.



**- GALERIE DD EN OPTION -**



**CHOISIR IMAGE**

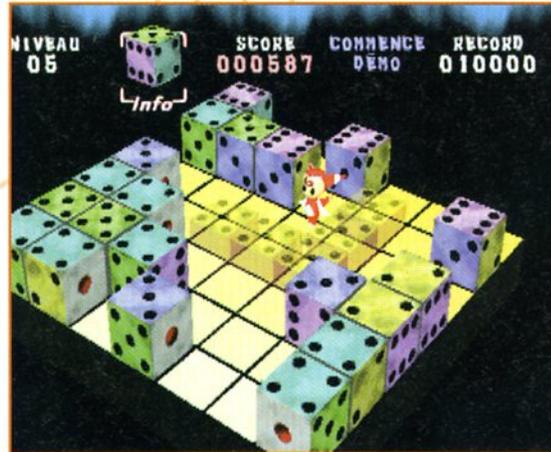
Tous les 10 niveaux résolus en mode puzzle, vous gagnez une image. Youpi !

**Un jeu intelligent, original et difficile**

Niveau 11... déjà, la marge de manœuvre est considérablement réduite. La meilleure tactique : faire une chaîne de 2, rapide, et en profiter pour éliminer tous les as du tableau.



A 2 joueurs, il faut collecter 4 chaînes différentes pour gagner. Mais si l'adversaire fait une chaîne que vous possédez, vous la perdez !



**MANUAL DÉS**

Il existe naturellement plusieurs types de dés qui réagissent différemment à vos efforts.

- Normal : faces multicolores, se déplace d'une case.
- Bois : léger, se déplace normalement. Mode Puzzle!
- Glace : bloc gelé, se cale contre un dé ou le bord du tableau.
- Pierre : lourd, impossible à déplacer sur le tableau.
- Fer : très lourd, impossible à déplacer. Mode Puzzle!

**NOTES**



14	technique	<b>technique</b> Rien d'extraordinaire, si ce n'est une 3D en haute résolution fluide et rapide.
13	esthétique	<b>esthétique</b> Le petit personnage est amusant mais, sinon, un dé est un dé, quoi...
15	animation	<b>animation</b> Pas de souci de ce côté-là non plus.
14	maniabilité	<b>maniabilité</b> On descend parfois involontairement d'un dé, mais rien de grave.
13	sons	<b>sons</b> Les bruitages sont appropriés, les musiques, par contre, absentes.
16	durée de vie	<b>durée de vie</b> Comme la plupart des jeux du genre, on n'est pas prêt de le finir.
+	plus	<b>plus</b> Un concept totalement inédit. Jouable à 5 en même temps !
-	moins	<b>moins</b> L'ordinateur est vachement balèze. Stratégie difficile à 5 !

**Intérêt 6/10**

**AVIS**



Globalement, Devil Dice est un très bon jeu, mais difficile à maîtriser. Face à l'ordinateur, il s'agit plus de survie que de bataille et, finalement, seuls les modes puzzle et multi-joueurs se

révèlent pleinement satisfaisants. Un titre intéressant, pour les fans de réflexion intense, les autres seront probablement rebutés par sa difficulté.



J'aime beaucoup Devil Dice mais il lui manque un petit quelque chose. Le mode puzzle est irréprochable, mais tous les autres ne sont pas super excitants. Peut-être est-ce parce que le jeu est trop difficile

passé le 15ème niveau ? En tout cas, voilà un produit qui me plaît mais que je refuse de payer cher. A moins de vraiment adorer le genre et d'être sûr de passer des heures entières dessus.

**AVIS**

# Toutes les sort

Zapping Europe



**TSR**

Son jeu du mois : **Zelda 64**  
Son vieux maître lui a révélé, avant de mourir, que le secret, pour avoir la classe, c'est d'avoir trop de gel dans les cheveux et de mettre des lunettes noires en toutes circonstances. C'est faux mais, au moins, le maître s'est bien marré avant de crever.



**TRAZOM**

Son jeu du mois : **Zelda 64**  
Spécialiste de la casse, il se produit dans de nombreuses boîtes de nuit où il brise, d'un simple coup de tête, une pile entière de pains de glace. Très fière, sa mère parle de lui en ces termes : «Vous savez, mon fils, c'est un artiste qui utilise sa tête.»



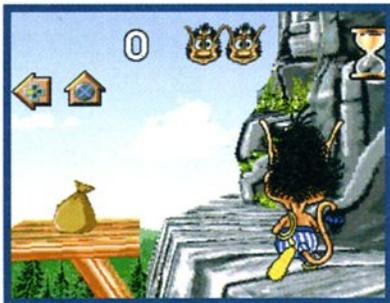
**KENDY**

Son jeu du mois : **Zelda 64**  
Après l'enlèvement de sa soeur par un gang de mafieux, Kendy se travestit en fille pour participer au tournoi sous un faux nom et ramasser un max. de pognon. Après sa victoire, il laissera crever sa soeur, préférant voguer vers les îles sur un somptueux bateau.

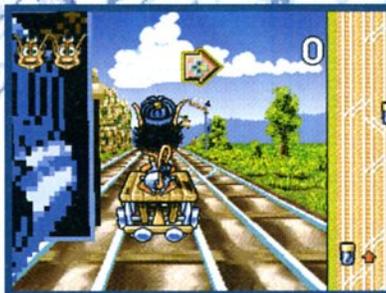
Plus de zappings que de tests ! Incroyable mais pourtant tristement vrai. Voici les petits retardataires, ceux qui ont manqué Noël et qui tentent leur chance en deuxième semaine. Une manière de ne pas se froter aux mastodontes façon Lara et Crash tout en ayant une chance de séduire les joueurs néophytes. Ceux-là mêmes qui feraient mieux de lire Joypad avant d'aller dépenser 350 francs pour ensuite pester des heures et détester le jeu vidéo. Se faire arnaquer, ça ne fait jamais plaisir. Chez nous ça ne marche pas. D'où cette belle collection de zappings. Bonne lecture !



**Hugo**



Les téléphages qui passaient leurs mercredis après-midi à zapper se souviennent très certainement de Hugo Délire, cette émission interactive diffusée par France 3 au début des années 90 et animée par Karen Cherryl. Les téléspectateurs dirigeaient par le biais des touches de leur téléphone un petit troll dans une série de mini-épreuves au cours desquelles il fallait éviter des pièges basiques (trous, branches d'arbre, etc.) et ramasser des sacs d'or. Eh bien Hugo est l'adaptation de cette



émission ! On retrouve les mêmes épreuves, le style graphique est fidèle à l'original et cet imbécile de troll vient toujours frapper à l'écran de la télé à chaque fois que vous perdez une vie. Question : qu'est ce qui a bien pu pousser des développeurs à sortir un jeu au gameplay aussi limité et démodé ? Allez, on va être gentil et on va faire semblant de penser qu'il s'agit d'un jeu d'éveil pour les tout petits...

Willow

1/10

EDITEUR : **ITE MEDIA**  
MACHINE : **PLAYSTATION**



**Caesars Palace II**

Dans la famille des simulations sans intérêt, Caesar Palace II fait vraiment très fort. Et pour cause, il vous propose de faire semblant de gagner ou de perdre de l'argent en jouant au Blackjack, Craps, Roulette, Keno, Poker, Baccara ou aux Machines à sous... C'est pas beau, pas convivial, en anglais et ça vous coûte 299 F. Il faudra aussi qu'on m'explique qu'elles sont les véritables différences avec le Caesar Palace premier du nom. En dehors du désir évident de l'éditeur de gagner de l'argent... Alors un conseil, gardez vos thunes et allez les claquer dans un vrai casino !

Elwood



1/10

EDITEUR : **INTERPLAY**  
MACHINE : **PLAYSTATION**



**Asteroids**

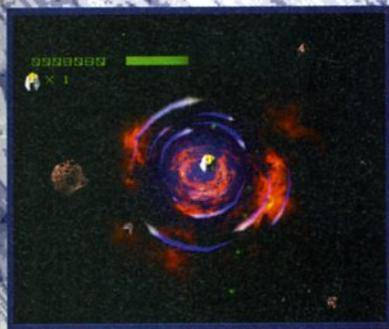


Y en a marre des réactualisations bidons de jeux ancestraux datant de Mathusalem. Rappelez-vous d'Asteroids

# es européennes

sur Coleco Vision ou Minefield sur Vectrex, vous savez ce petit vaisseau de la taille d'une crotte de pigeon qui doit détruire tous les météores qui pullulent l'écran. Eh bien cette version PlayStation reste dans l'esprit de l'original en proposant des graphismes dépouillés et un principe aussi stupide. Sinon environ tous les quinze niveaux, le décor change de fond avec une variation de quelques étoiles en sus... un véritable scandale graphique pour tout vous dire ! Fatal pour les yeux et le porte-monnaie, Asteroids est le titre phare de la mer-

Kendy



1/10 EDITEUR : ACTIVISION  
MACHINE : PLAYSTATION

Super  
GAME BOY  
GAME PAK

## Mulan



Ah ! Ah ! Ah ! encore un titre T.H.Q. ! Je sens que ma santé mentale va en prendre un sacré coup ! Pour rester dans l'actualité, l'éditeur a une nouvelle fois frappé dans le vide : le dernier dessin animé de Walt Disney est merveilleusement desservi dans cette version Game Boy. Comme à l'accoutumée on retrouve les défauts dont

souffrent tous les jeux de la marque : taille microscopique du héros, mania-bilité péravé et intérêt miteux. Vous dirigez un Mulan-Lemmings (pour reconnaître le personnage au secours !) lanceur de cailloux qui devra venir à bout de planches en bois à ressorts et autres flaques acides. A croire que les concepts de jeux T.H.Q. s'élaboreront dans les bars autour d'un bon Gin Tonic après quelques brèves de comptoir. Même la petite nièce de Simone (une SR) n'a pas daigné dépasser le troisième écran du jeu sans se faire payer... Vous êtes averti.

Kendy



2/10 EDITEUR : T.H.Q.  
MACHINE : GAME BOY

NINTENDO 64  
NBA Jam 99

Pour cette édition 99, NBA Jam abandonne le concept du deux contre deux délirant pour faire comme tout le monde et rejoindre le clan des simulations sérieuses. Ce changement d'orientation fait-il pour autant de ce titre une référence du genre sur N64 ? Hum, pas vraiment, les phases de jeu sont brouillonnes au possible et certains aspects techniques comme le son et la motion capture demeurent en deçà des productions PlayStation. C'est



simple, ma première réaction a été de faire un «reset» pour vérifier si le maître d'oeuvre de ce jeu de basket peu ambiteux était bien Iguana. Une chose est sûre, on ne nous fera pas croire que l'équipe de programmeurs qui s'est occupée de NBA Jam 99 est la même qui a travaillé sur le fantastique NFL Quarterback Club 99. Un titre très moyen qui ne peut prétendre rivaliser avec la profondeur de jeu de l'excellent Kobe Bryant in NBA Courtside.

Willow



4/10 EDITEUR : ACCLAIM  
MACHINE : NINTENDO 64

Pro-Pinball Big  
Race U.S.A.



Que dire ? S'essayer à l'exercice de commenter un jeu de flipper est difficile, croyez-moi. On retombe toujours dans les «voilà un titre sympa, mais on ne peut guère le conseiller qu'aux fans». Et puis voilà. Histoire de remplir mon quota de texte pour la fin du mois, je pourrai aussi vous dire que Big Race U.S.A. est un joli jeu. En haute résolution. Il est tellement fin qu'il en fait presque mal aux yeux. Toujours est-il qu'il y a une option qui vous



RAHAN

Son jeu du mois :

VF3  
Grand maître de l'école de la grue, il participe au tournoi pour affronter son grand rival, maître Lim. Depuis des décennies, les Lim et les RaHan s'affrontent au cours de combats qui n'intéressent personne. L'organisateur du tournoi vendra 2 tickets.



GREG

Son jeu du mois :

VF3  
Bien décidé à gagner le grand tournoi, il a forcé la dose côté nourriture. Son principe est : «Plus Je suis gros et plus mes organes vitaux seront difficiles à atteindre.» On l'opère actuellement pour une occlusion intestinale.



WILLOW

Son jeu du mois :

VF3  
Willow cherche le combat afin qu'on le regarde. Il adore que les gens s'attardent sur les lignes parfaites de son corps surentraîné. D'ailleurs, en général, son adversaire abandonne, déprimé par son célèbre : «Hey, t'as vu mon triceps d'enfer ?»



### GOLLUM

Son jeu du mois : **Zelda 64**  
 Pourtant peu enclin à la beuverie, Gollum a, un jour, découvert qu'une fois ivre il voyait ses facultés de combat décuplées. Malheureusement, personne ne veut se battre avec lui et, accro à l'alcool, il finit surpuissant mais poivrot sous un pont.



### CHRIS

Son jeu du mois : **VF3**  
 Pour lui, VF3 est un peu une religion. Lorsqu'il commence une partie, ses 5 sens sont concentrés sur l'adversaire, essayant de percevoir un instant de faiblesse. Il lui arrive aussi, moins sportivement, d'apprendre de faux coups à son adversaire.



### ELWOOD

Son jeu du mois : **VF3**  
 Nouveau venu dans le tournoi Joypad, Elwood tente de conquérir le titre du champion de la pige de combat, après avoir fait ses preuves dans divers tournois réputés. Elevé depuis tout jeune parmi les indiens, il est un combattant rusé.

permet de zoomer sur les différentes parties du flipper à loisir, rien que pour prouver que même s'il n'y a qu'un seul tableau (bah vi, c'est dommage hein ?), c'est un tableau super fouillé avec plein de détails partout. Pour être franc, il faut bien avouer que ce flipper est super bien fait. Vous avez droit aux réglages usines, à l'écran LCD grossier qui indique les scores et propose des animations minables et question sensations, on a vraiment l'impression d'y être. C'est un bon flipper. Mais ce n'est que ça.

Chris



5/10 EDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE  
 MACHINE : PLAYSTATION

## NINTENDO 64 Rakugakids



Curieux ce petit jeu de baston signé Konami. Pas d'armes fatales à incarner, ni de prises qui font froid dans le dos, ici, les combattants sont des graffiti que des miochards ont gribouillés maladroitement en utilisant des crayons magiques ! Reconnaissons-le, d'un point de vue purement esthétique, Rakugakids a retenu notre attention. Le style graphique rappelle en effet beaucoup Parappa : c'est coloré, mignon tout plein et « plat ». On est

effectivement assez loin des canons du genre. En revanche, il n'y a rien à attendre du gameplay. Vous voyez Bud Spencer lorsqu'il donne des baffes ? Eh bien là c'est pareil ! Allez ne désespérez pas, le prochain jeu de baston devrait mettre en scène Mario et Yoshi ! Bon ben j'vous laisse, je dois faire une partie de VF3 !

Willow

3/10 EDITEUR : KONAMI  
 MACHINE : NINTENDO 64



## Silicon Valley



Silicon Valley débute par une erreur de pilotage entraînant inévitablement un crash ! Vous voici donc échoué sur une planète inconnue ne possédant comme unique ressource qu'une puce électronique ! Cette puce en question a la capacité de se mouvoir aisément et de prendre le contrôle des animaux dans le pelage desquels elle élit domicile. Cela tombe bien car la planète ressemble un peu à un zoo façon Tex Avery. On y retrouve des chiens, des moutons, des dromadaires possédant tous un look assez caricatural. Ainsi selon les situations, il sera nécessaire de privilégier tel ou tel animal afin de parvenir à mener à bien vos divers ordres de mission. Si le principe s'avère intéressant, on ne peut s'empêcher de penser qu'il n'est pas totalement abouti. Bien que les intitulés des missions soient variés, une fois compris le système, l'action sombre quelque peu dans la répétition. En outre la réalisation technique

ne fait pas vraiment honneur à la N64 (même si le fog est absent) et la jouabilité risque d'en déboussoler plus d'un. Bref malgré son humour, Silicon Valley n'arrivera à enthousiasmer que les fans de casse-têtes répétitifs, c'est-à-dire un public restreint.

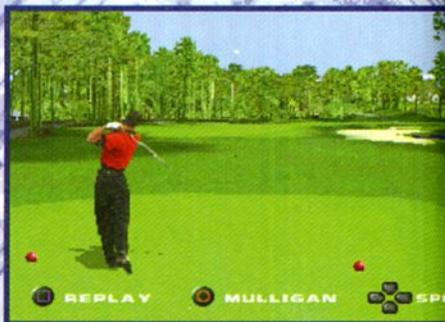
Gollum

4/10

EDITEUR : DMA/BMG INTERACTIVE  
 MACHINE : NINTENDO 64



## Tiger Woods



Tiger Woods possède désormais son propre jeu de golf ! Présentant une multitude de modes de jeu, le titre autorise des séances de tirs libres ainsi qu'un entraînement adapté sur le green. Le soft reste quand même plus arcade que simulation du fait de sa simplicité pour effectuer des shots (un bouton seulement). Autrement, la représentation du terrain est en 3D et les boutons de la tranche permettent de zoomer ou de dézoomer sur le green. Il est cependant dommage que dans son fond, Tiger Woods ne soit pas assez travaillé. En effet, on aurait voulu trouver dans ce jeu des cinématiques montrant les différentes techniques de tirs employées par le maître ou encore un mode tutorial prenant en main les joueurs débutants... Cela dit, TW reste dans la même veine que l'excellent Actua Golf même si Hot Shot Golf demeure le meilleur titre de sa catégorie. Et là vraiment tout est dit !

Kendy

6/10

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
 MACHINE : PLAYSTATION

**VOS ADRESSES**

- PARIS/ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tel : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU Consoles**  
rue des Fossés Saint Bernard  
75005 PARIS  
Tel : 01 43 29 59 59
- JUSSIEU/PC/MAC**  
17 rue des Ecoles  
75005 PARIS  
Tel : 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS  
Tel : 01 43 25 85 55
- PARIS/EN RESEAU SUR PC III**  
137 avenue Victor Hugo  
75016 Paris  
Tel : 01 44 05 00 55
- PARIS/VICTOR HUGO**  
137 avenue Victor Hugo  
75016 Paris  
Tel : 01 44 05 00 55
- PARIS/EN RESEAU SUR PC III**  
137 avenue Victor Hugo  
75016 Paris  
Tel : 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD(15)**  
365 rue de Vaugirard  
75015 Paris  
Tel : 01 53 688 688
- CHELLES (77)**  
Centre Commercial Chelles 2  
zone 34 - 77508 Chelles  
Tel : 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)**  
C. Coal Art de Vivre Niv. 1  
Tel : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Paroisse  
78000 Versailles  
Tel : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)**  
37 avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY  
Tel : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)**  
C. Commercial VILLABE A6  
91813 VILLABE  
Tel : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**  
rue de la Division Leclerc N20  
92160 Antony  
Tel : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)**  
rue du Général Leclerc N.10  
92100 BOULOGNE  
Tel : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**  
C. Coal Quatre Temps  
rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tel : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)**  
C. Coal Parinor - Niv. 1  
93606 Aulnay sous Bois  
Tel : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**  
63 avenue Jean Lolive - N. 3  
93500 PANTIN  
Tel : 01 48 44 321
- ST DENIS (93)**  
C. Coal St Denis Basilique  
6 passage des Arbalétriers  
93200 ST DENIS  
Tel : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**  
C. Coal DRANCY AVENIR  
rue de Stalingrad - N.186  
93700 DRANCY  
Tel : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIÈRES (94)**  
C. Coal PINCEVENT N. 4  
94490 ORMESSON  
Tel : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**  
5 rue du Général Leclerc  
94000 Créteil  
rue rue nationale - Créteil Village)  
Tel : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICÊTRE (94)**  
150 av. de Fontainebleau Nat. 7  
970 Kremlin Bictre (Porte d'Italie)  
Tel : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C. Coal Val de Fontenay  
94120 Fontenay sous Bois  
Tel : 01 48 76 6000
- CRECY PONTOISE (95)**  
C. Coal Cergy 3 Fontaines  
95200 Cergy  
Tel : 01 34 24 98 98
- SANNOIS (95)**  
C. Coal Cominart  
95110 SANNOIS  
Tel : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**  
C. Coal Grand Littoral  
13464 MARSEILLE  
Tel : 04 91 09 80 20
- TOULOUSE (31)**  
14 rue Lempières  
31000 Toulouse  
Tel : 05 61 216 216
- REIMS (51)**  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tel : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**  
52 Rue Esquermoise  
59000 LILLE  
Tel : 03 20 519 559
- COMPIEGNE (60)**  
37 - 39 cours Guymer  
60200 COMPIEGNE  
Tel : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)**  
44, 48 av. du Général De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tel : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**  
C. Coal GEANT CASINO  
7.A du Chirac  
73200 ALBERTVILLE  
Tel : 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)**  
C. Coal AUCHAN GRAND CAP  
Mont Gaillard  
76620 LE HAVRE  
Tel : 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)**  
19 rue des Jacobins  
80000 Amiens  
Tel : 03 22 97 68 88
- AMIENS PC (80)**  
rue Lamartine  
80000 Amiens  
Tel : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)**  
12 rue Gaston Huln  
86000 Poitiers  
Tel : 05 49 50 58 58

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

\*VOIR MODALITES EN MAGASIN

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

**69F**  
MANETTE DE JEU  
PAD  
SCORE-GAMES

**69F**  
CARTE MEMOIRE  
SCORE-GAMES  
+ ETUI DE  
TRANSPORT

**99F**  
OUBLE RGB+  
CONNECTION  
AUDIO

**69F**  
OUBLE RGB  
SCORE-GAMES

**199F**  
QUADRUPLEUR  
MAD ORTZ

**399F**  
VOLANT DUAL FORCE  
MAD ORTZ



**PRECOMMANDEZ VOTRE DREAMCAST CHEZ**

**SCOREGAMES & GAGNEZ DES BONS D'ACHAT POUR VOS JEUX 128 BITS**

DISPONIBLE A PARTIR DU 21 NOVEMBRE



<b>FIFA 99</b> PSX 369F	<b>ODD WORLD L'EXODE D'ABE</b> PSX 369F	<b>TOCA TOURING CAR 2</b> PSX 369F	<b>SPYRO</b> PSX 299F
<b>TOMB RAIDER III</b> PSX 369F	<b>ODT</b> PSX 369F	<b>CRASH BANDICOOT 3</b> PSX 299F	<b>RIVAL SCHOOL</b> PSX 369F
<b>LOST WORLD PLATINUM</b> PSX 169F	<b>TUROK 2</b> N64 399F	<b>WIPE OUT 64</b> N64 399F	<b>V-RALLY 64</b> N64 399F
			<b>1080° SNOWBOARDING</b> N64 399F
			<b>ZELDA</b> N64 429F
			<b>COLONY WARS VENGEANCE</b> PSX 339F
			<b>FORMULA ONE 98</b> PSX 369F

LE CD DES MUSIQUES DU JEU OFFERT POUR L'ACHAT DE WIPE OUT 64\*  
UNE ECHARPE POLAIRE 1080° OFFERTE POUR L'ACHAT DU JEU 1080° SNOWBOARDING\*

**3615 SCOREGAMES**  
DU PAR TELEPHONE  
**08 36 685 686**  
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINTEL

**MISE A JOUR QUOTIDIENNE !**

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

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

### BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)  
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320  
LES PRIX INDIQUEES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ..... Prénom ..... Code Client .....

Adresse ..... Ville ..... Tel. : .....

Code Postal ..... Ville .....

Articles	Console	Neuf	Ocasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				
FRAIS DE PORT METROPOLE 24H (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				
FRAIS DE PORT DOM. - TOM/ CEE 24H (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				
<b>TOTAL A PAYER</b>				

Chèque  Mandat  
 Carte bancaire

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

Signature : .....

**LIVRAISON 24H**  
**LIVRAISON 24H**

\*Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978.

Et hop ! Une nouvelle rubrique dans Joypad. Certains prendront ça comme une offense, mais, à nous, elle nous paraît justifiée. Ainsi, nous allons désormais consacrer, chaque mois, 2 pages au monde PC. Il suffit de voir ce que cache la Dreamcast pour mieux se rendre compte combien il est important de savoir un peu ce qui se trouve chez le voisin. Nous y détaillerons, en moyenne, 4 jeux phares, qui ne seront, a priori, pas encore annoncés sur consoles, et vous aurez également des infos sur les développements en cours. Si vous désirez nous en parler, rien de plus simple : écrivez à Joypad - Côté PC, 6 bis, rue Fournier, 92110 Clichy ou, par e-mail, à redacpad@club-internet.fr !

## Les jeux PC du mois

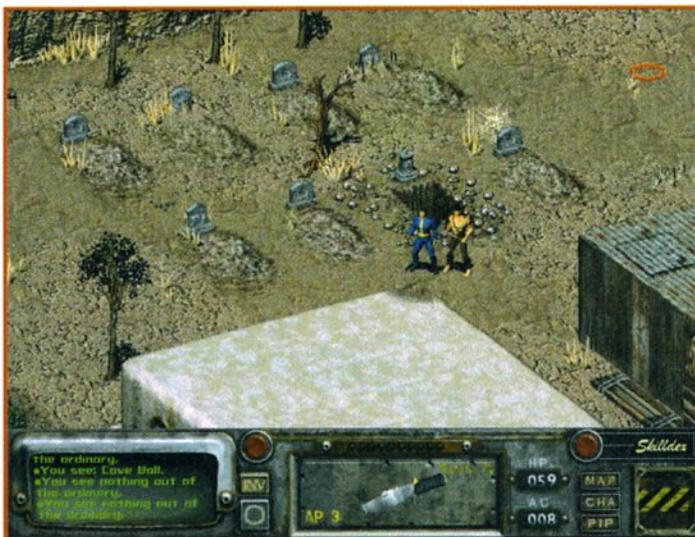
### TELEX

#### ÇA TOURNE EN ROND ?

Les PC font, en ce moment, face à une vague de killer-3D, Quake-like et autres utilisateurs du moteur d'Unreal qui tient plus du ras de marée que du clapotis sur une plage corse. Et ce n'est pas près de s'arrêter : Id Software, précurseur en la matière (papa de Doom, Quake 1 & 2), a annoncé que Quake 3 était en chantier. Prévu pour bientôt, il utilisera un tout nouveau moteur. Les premières déclarations de John Carmack, le programmeur principal, concernent la vitesse et la qualité présumées du jeu sur les différents modèles de carte 3D. Equipez-vous tout de suite, il en faudra une pour y jouer (de carte bien sûr) !



Des villes plus vastes, plus nombreuses, un monde gigantesque bourré de scénarios à découvrir.



Plusieurs compagnons vous aideront. Vous pourrez les équiper, paramétrer leurs réactions et même leur demander d'utiliser des objets.

Une génération de personnages qui n'a rien à envier aux jeux de rôles sur table.

### Fallout 2 : le RPG en grand

ÉDITEUR : INTERPLAY GENRE : RÔLE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Très différent des RPG japonais qu'on affectionne sur consoles, Fallout 2 est un titre incontournable de l'actu PC, en cette fin d'année. Le premier volet avait déjà fait sensation, cette suite en conserve le graphisme et l'ambiance. Vous connaissez tous Mad Max : c'est un peu le même trip. Monde post-apocalyptique, vestiges de technologie, intrigues, complots... Ce deuxième opus apporte, techniquement, très peu par rapport au premier, si ce n'est une I.A. renforcée, la possibilité de se déplacer en voiture et une interaction réelle avec les personnages non-joueurs qui vous aident. Les 11 mois de développement ont donc été tout particulièrement axés sur le scénario et les différentes intrigues. Le jeu ne pose plus de limites de temps et, ainsi, le sentiment de liberté devient tout à fait comparable à ce qu'on peut trouver autour d'une table de jeu de rôles traditionnelle. Incomparable avec ce qui se fait sur console, Fallout 2 est d'une richesse inégalée. Un soft dont on ne décroche pas, d'une durée de vie incommensurable avec des personnages crédibles et des tas de choses à découvrir.

ACTOR		AGE 23	MALE	SKILLS	
ST	05	Meat	100 Points	25/25	45%
PE	06	Sound	25%	Energy Company	25%
EN	05	Party	25%	Unemployment	25%
CH	02	Heat	25%	Police Company	25%
JM	10	Meat	25%	Police	25%
AG	11	Meat	25%	Police	25%
LN	04	Heat	25%	Police	25%
CHAR POINTS: 00				TAG SKILLS: 00	
OPTIONAL TRAITS				FIBRE	
10	Small Frame	10	Small Frame	Your attack shows a lot of precision. You don't do as much damage, but you cause more critical hits.	
10	Small Frame	10	Small Frame		
10	Small Frame	10	Small Frame	OPTIONS BONE CANCEL	

## Half-Life : ambiance et Doom-like à leur paroxysme

EDITEUR : SIERRA GENRE : KILLER 3D PRIX APPROXIMATIF : 330 F



Lorsqu'ils ne sont pas trop amochés, vous pourrez utiliser les gros calibres des tanks.

**P**our beaucoup, Half-Life est LE jeu du moment. A vue de nez, rien de réellement révolutionnaire. Un killer 3D comme il en fleurit sans arrêt en ce moment sur PC, accéléré 3D et tout le tintouin. Ce qui fait la réelle différence est cette ambiance incomparablement réussie et les quelques petits ajouts et idées bien sentis. Vous jouez le rôle de Gordon Freeman, un scientifique fraîchement embauché à Black Mesa, nouveau Mexique, dans une base secrète où se conduit une expérience unique à laquelle vous allez participer. Aux premières loges, en plus... Bref, l'expérience tourne mal, et vous voilà coincé entre des créatures venues d'on ne sait où, des marines ultra intelligents qui sont là pour tout nettoyer et vos idées obsessionnelles de conspirations diverses... Le scénario emprunte les éléments classiques de la SF, mais est amené de fort belle manière. Jamais un jeu de ce type ne vous aura autant fait sursauter, jamais vous ne vous serez senti autant l'acteur principal d'un film à sensations. Impeccablement réalisé, avec une ambiance sonore absolument parfaite, Half-Life se paie le luxe de mélanger action, recherche, réflexion, interactivité avec les décors et les personnages. Ceux-ci vous aident, parlent, réagissent de façon crédible. Bref, le killer 3D franchit une nouvelle étape, grâce aux petits gars de Valve, les développeurs.

**Le site officiel de Half-Life :**

<http://www.sierrastudios.com/games/half-life>  
pour de nouvelles maps ou skins !



Pour la première fois, des personnages réagissent de manière crédible, vous aident, prennent peur, etc.

## Mankind : 900 millions de planètes pour faire la fête

EDITEUR : CRYO/VIBES GENRE : CONQUÊTE SPATIALE ONLINE  
PRIX APPROXIMATIF : 300 F POUR UN ABONNEMENT D'1 AN



**M**ankind fait partie de la nouvelle génération, celle des jeux développés exclusivement dans une optique online. Dans le principe, il s'agit d'un jeu de stratégie-rôles. Vous créez un personnage et partez à la conquête de 900 millions de planètes. Vous pourrez ainsi les coloniser, en tirer des ressources, y construire des villes, créer des armadas de guerre dignes de l'Empire de Star Wars, lancer des satellites et des stations orbitales de défense, bref, jouer au petit maître du monde. Grande première, le jeu ne s'arrête jamais : si vous vous déconnectez, l'univers continue de tourner sans vous... Libre à vous de jouer comme vous l'entendez : coloniser un maximum de planètes pour se la jouer puissance économique et revendre les technologies ou les minerais accumulés, ou bien façon pirate pour monter une flotte et écumer les systèmes trop peu défendus. Bref, les possibilités sont immenses. 160 unités sont prévues pour l'instant. Des possibilités gigantesques donc, pour un monde illimité, qui n'a pour le moment qu'un seul défaut : un retard conséquent.

Il faudra impérativement défendre vos installations du mieux possible, afin de ne pas être attaqué pendant que vous n'êtes pas connecté.

**Mankind sur le net :**

<http://www.mankind.net> (en français en plus !),  
pour se tenir informé ou télécharger la version shareware.



## TELEX

### Les PC rattrapent la Dreamcast

Vous devez savoir ce qu'est une Power VR2 : une carte 3D, genre bien puissante, qui équipe, notamment, les Dreamcast. Cette carte est sur le point de débouler sur les PC. D'ailleurs, au moment où vous lisez ces lignes, elle devrait être disponible en magasin. Comme quoi, nous qui croyions avoir, pour une fois, une légère avance technologique, paf, encore raté.

### Course au polygone : 3Dfx sprinte !

En novembre dernier, 3Dfx annonçait l'arrivée de la Voodoo 3. Alors que les développeurs commencent à peine à faire mumuse avec la 2, la compagnie affiche déjà des chiffres impressionnants, autant en performances qu'en prix. Le chip TnT, communément admis comme étant le meilleur actuellement devant celui de la Voodoo 2, va se prendre une baffe polygonale dès le premier trimestre de cette année. Et, en plus, elle décompressera le MPEG 2 et donc les DVD vidéo.

### TELEX

#### Abrutis

Ca n'a qu'un rapport lointain avec les PC, mais il fallait que je le dise. France Télécom a décidé de réagir face à l'explosion du nombre d'utilisateurs d'Internet en France, qui lui fait perdre plein de sous et de monopoles. Du coup, le prix des abonnements des entreprises sur les serveurs minitel 36 15 et 36 17 augmente de 300 % : menace sur une série de services bien pratiques, qui risquent de disparaître sans laisser de traces. Voilà vraiment des abrutis.

#### La plus grande saga de tous les temps...

... c'est Star Wars. Mais, en jeu vidéo, c'est Ultima qui s'apprête à renaître dans son 9e épisode, Ultima Ascension. Cette fois, tout est en 3D, et Dieu, que ça s'annonce grandiose. Un véritable jeu de rôles médiéval fantastique, avec des persos non-joueurs, 40 compétences, une douzaine de villes et autant de donjons, 50 sorts et des possibilités de jeu prometteuses. Nul doute qu'on en reparlera, c'est prévu pour l'hiver 99.



Un cirque aux attractions plus que bizarres... Un passage qui n'est pas sans rappeler ça de Stephen King.



Des cinématiques ponctuent régulièrement l'aventure. Jouez dans le noir, seul, et le frisson vous envahira



A la manière de Fallout 2, le jeu est en 3D isométrique. Des transparences permettent de suivre l'action à l'intérieur des bâtiments.

## Sanitarium

EDITEUR : ASC GAMES GENRE : AVENTURE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Dans le domaine du jeu d'aventure pur et dur, les consoles ne sont que très rarement sollicitées. En dehors d'un Chevalier de Baphomet ou d'un Riven, pas de quoi frimer. Sur PC, c'est une autre affaire...

Sanitarium est un jeu particulièrement déjanté, qui vous place sur l'étroite frontière entre la SF et le cauchemar glauque. Son nom annonce déjà la couleur, d'ailleurs. Dans la peau d'un accidenté de la route, vous vous retrouvez à l'hosto. Devenu amnésique, votre aventure prend, au fur et à mesure de votre progression, des allures de délire post-traumatique à la logique particulièrement faussée. Voyage au cœur de votre inconscient, Sanitarium est un soft qu'il ne convient pas de placer entre toutes les mains. Bourré d'idées, avec des chapitres qui se succèdent d'une manière de plus en plus déjantée, Sanitarium est un plongeon dans le monde des fous, où vous devrez faire face aux rêves, aux délires et aux souvenirs du personnage, tous mêlés, mélangés en un vaste monde mis à l'honneur par des graphismes fins et variés. Les protagonistes sont originaux, bien animés, et le seul reproche qu'on puisse formuler à leur égard reste un doublage en français qui laisse clairement à désirer. Comme quoi, ce n'est pas un problème qu'on croise uniquement sur consoles... Pour les fans du genre, de Stephen King et de David Cronenberg, Sanitarium propose une aventure à l'ambiance prenante, dérangeante, qui ne laisse personne indifférent.

# MAXXI-GAMES

... vous souhaitez de bonnes fêtes et vous remercier de votre fidélité !

## PlayStation.

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUST A GROOVE PACK	329 F
CAESAR PALACE 2	299 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENGEANCE	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
COUPE DU MONDE 98	269 F
DUKE NUKEM TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN TOURISMO	269 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
O.D.T	329 F
ODD WORLD EXODUS	329 F
PARADE EVE (US)	399 F
POINT BLANK	499 F
POINT BLANK + GUN	499 F
QUAKE 2	299 F
RAYMAN 2	299 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RUSHDOWN	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F

### Jeux OKAZ

BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEANIA	169 F
COOL BOARDERS 2	219 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	169 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	169 F
G.POLICE	219 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONDA	219 F
MEN IN BLACK	169 F
MOTO RACER	169 F
MOTO RACER 2	169 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F

### ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	229 F
MEMORY CARD SONY	79 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE RGB + RCA	199 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT SCORPION	299 F

## PlayStation.

COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
ODD WORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

## NINTENDO 64

### Jeux Neufs

1080° SNOWBOARD.	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	399 F
F ZERO X	369 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEK 3D	399 F
GOLDFEYES	369 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	369 F
JOHN MADDEN 99	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NHL HOCKEY 99	399 F
SCARS	369 F
ST. WARS ROGUE SQUAD.	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
WOW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	449 F

### Jeux OKAZ

BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUATERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WOW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F

### ACCESSOIRES

VIBREUR OFF.	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	149 F
MEMORY CARD OFF.	149 F
MEMORY CARD	79 F

## "Maxxi-Pack"

> Console Dual Shock  
+ 1 Memory Card  
+ Modif  
+ Câble RGB



999F

349F	329F	329F	329F
299F	329F	299F	349F
299F	349F	349F	349F



King Of Fighters R1  
Neo Geo Cup Soccer 98  
Puzzle • Pocket Tennis  
Baseball Stars • Samurai  
Spirit • Fatal Fury • etc...

549F

Blue Stinger • Godzilla • July •  
Sega Rally • Virtua Fighter 3TB •  
Monaco GP • Tricelon • Pen Pen •  
etc... etc... etc...



Tél.

\*Tous nos prix et offres sont révisibles sans préavis et sont donnés à titre indicatif.  
\*\* Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

## Magasins

MAXXI-GAMES

18. Rue de Jouy  
75004 Paris  
01 42 76 91 92

6. Rue d'Arras  
75006 Paris  
Métro Cardinal Lemoine  
01 44 07 03 77

175. Rue de Crimée **Nouveau**  
75019 Paris  
Métro Crimée  
01 40 34 86 86

Cours Marie  
50100 Cherboug  
02 33 01 76 29

80 bis. Av du Gal de Gaulle  
74000 Meulan  
01 64 52 85 85

113. Avenue Gallieni  
93170 Bagnolef  
01 48 97 11 97

16. Rue Paul Bert  
94130 Nogent-sur-Marne  
01 43 94 23 74

19. Av. de Fontainebleau  
94270 Kremlin-Bicêtre  
01 49 58 89 89

3. rue de l'Eglise  
94300 Vincennes  
01 48 08 11 08

71/73. rue de Paris **Nouveau**  
94220 Charenton Le Pont  
(Galerie marchande)  
Métro Charenton Ecoles  
01 56 29 20 00

6. rue de la Coquille **Nouveau**  
34000 Béziers  
04 67 62 70 55

125. Bd Champigny **Nouveau**  
97200 Saint-Maur  
01 42 83 22 39

3 bis. rue Simon Bolivar **Nouveau**  
97200 Fort de France  
05 96 65 62 21

98. rue Gabriel Peri **Nouveau**  
93200 Saint-Denis  
01 48 20 74 00

### Boutique VPC :

Maxxi-Games  
34. Rue de Malte  
75011 Paris  
Métro Oberkampf  
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?  
Alors rejoignez-nous !

- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

Pour tout renseignement,  
contacter M. FRONTELA au :  
01 48 05 88 68

## Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que 50 F  
et vous offre 5% de  
réduction immédiate  
sur les jeux neufs au meilleur  
prix du marché et 10%  
sur les jeux  
d'occasion.



Faites le calcul !

## Bon de commande

A renvoyer à : Boutique VPC - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)

Chèque bancaire ou postal

Mandat-lettre

Carte bancaire\*

N° carte : \_\_\_\_\_

Expire fin : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

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

Jeux\*\* Frais de port 39F

Console\*\* Frais de port 50F

**Total** >

Nom/Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Tél : \_\_\_\_\_

\*Pour toute commande par  
carte bancaire, téléphonez-nous  
au 01 48 05 88 05

\*\*N'oubliez pas d'indiquer  
clairement votre frais de port !

Dans la lignée des WipEout et des F-Zero, Atari tente un come back en arcade. On leur souhaite bon courage.

PAR BANANA SAN

# Vapor TRX



Un F-Zero-like réalisé par les losers du jeu vidéo

Les courses se déroulent à différents moments de la journée.

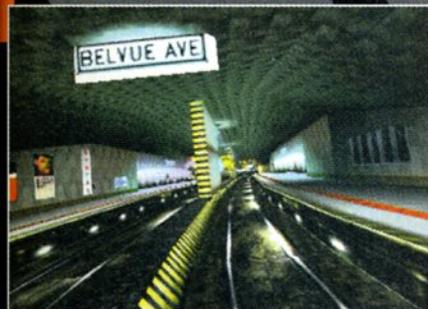
Les missiles sont les armes les plus utiles du jeu, mais en nombre très limité.

Le jeu est bourré de raccourcis et autres passages secrets. Il vous faudra, de temps en temps, détruire une partie du décor pour les découvrir.

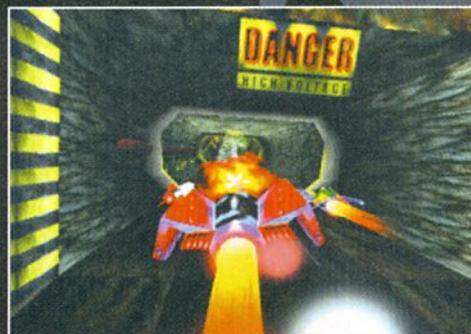
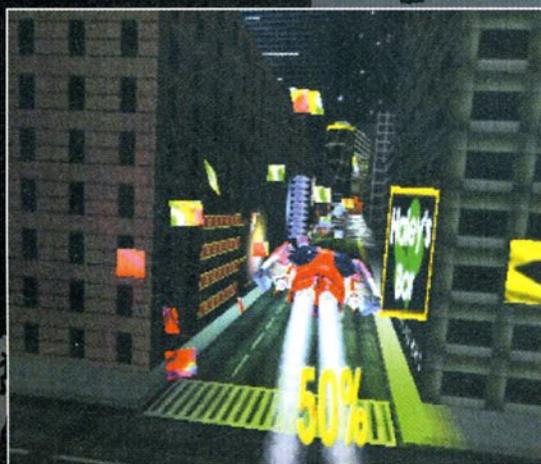
**V**ous en avez assez d'aligner les tours de pistes sur Scud Race ou sur Racing Jam III ? J'ai quelque chose pour vous : Vapor TRX. Loïn des simulations aux décors qui rivalisent de réalisme, cette course d'Atari est à ces simulations ce que Coluche était aux hommes politiques : une caricature amusante et dynamique ! Vapor TRX, c'est une course futuriste dont le but est autant d'arriver le premier que d'exploser les concurrents. Plutôt que des voitures, les joueurs pilotent des engins étranges, croisement entre avions à réaction et véhicules sur coussins d'air. Il en existe six modèles, avec les habituelles différences du style «plus résistant mais plus lent», «plus d'accélération mais avec une vitesse de pointe moins importante»...

## Un classique de la speed

En plus d'un gros réacteur, pour remporter les quatre courses que comprend le jeu, vous pourrez compter sur trois items qu'on trouve le long du parcours. Le premier, le turbo pad, vous donne un coup de turbo lorsque vous passez dessus. Le gun power améliore la portée de votre canon. Il est possible de collecter plusieurs fois cet item afin de blaster tout sur son passage. Car, en effet, dans un premier temps, votre engin n'est équipé que d'un malheureux canon positronic. Enfin, les items missiles vous dotent de roquettes se dirigeant automatiquement vers les sources de chaleur. Classique mais très certainement efficace, d'autant plus que la réalisation en arcade est exceptionnelle. Toutefois, on peut se demander si ce titre connaîtra vraiment la gloire sous nos latitudes...



Certaines parties des niveaux font penser à l'utilisation de substances inscrites au tableau B...



EDITEUR : ATARI  
MACHINE : ARCADE  
SORTIE AU JAPON : DÉJÀ DISPONIBLE  
DISPO. EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

Malgré le lancement de la Dreamcast, Sega continue à faire le forcing en arcade. Avec Dirt Devils, la finesse de conduite de Sega Rally 2 laisse sa place aux dérapages incontrôlés !

PAR JULIEN CHIEZE

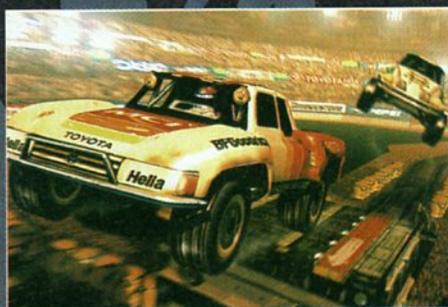
# Arcade

Joypolis

# Dirt Devils



Voici la cabine deux joueurs de Dirt Devils. Sachez toutefois qu'il sera possible de s'y essayer à quatre en simultané.



Dans le stadium, vous effectuerez des bonds incroyables. Espérons que les suspensions tiennent le coup.



Les courses de nuit bénéficient d'un rendu graphique impressionnant.



Les courses de 4x4 sur des circuits boueux et bosselés cartonnent aux Etats-Unis ! Sega l'a bien compris et propose, avec Dirt Devils, une simulation tout terrain qui risque d'étonner plus d'un, visuellement parlant en tout cas. Développé sur Model 3 Step 2.1 en collaboration par les équipes de l'AM3 et 4, Dirt Devils ne suit donc pas la mouvance actuelle de Sega qui est de programmer la plupart de ses futurs titres arcade sur Naomi (facilitant ainsi le portage sur Dreamcast). Toutefois, ne vous méprenez pas, la Model 3 s'avère, en fait, plus puissante que la Naomi. Dirt Devils bénéficie donc d'un rendu graphique exceptionnel. En prime, vous aurez droit à des effets de lumière particulièrement bien gérés, surtout lors des courses de nuit. Sans oublier les indispensables bosses qui vous feront valdinguer de part et d'autre des pistes. Imaginez un instant ce que cela donnera, lorsque vous y jouerez à quatre en simultané...

## Une borne peu innovante

Au menu des réjouissances, Dirt Devils propose un total de 3 circuits : le Canyon, le Stadium, puis le Désert. Pour ne pas changer, chacun correspond, en fait, à un niveau de difficulté croissant et apporte son lot de clins d'oeil graphiques. Mais, pour profiter au maximum des impressions de vitesse et des bonnes giclées de boues caractéristiques du jeu, il vous faudra apprendre à maîtriser les 5 bolides dispos dont une Toyota Race truck et un Euro-Prototype customisés avec un goût des plus U.S. Du côté des innovations, on trouve une vision rétro inédite permettant d'observer tous les angles de vue par une simple pression du bouton Start. Au final, Dirt Devils semble particulièrement axé pour le marché U.S., alors qu'en Europe, il risque de moins convaincre.

EDITEUR : SEGA  
MACHINE : ARCADE  
SORTIE AU JAPON : JANVIER 99  
DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 99

# Arcade

Joypolis

Après Rayforce et Raystorm, le nouveau shoot them up vedette de Taito porte le nom de Raycrisis. Il reprend le style graphique et le système de jeu qui ont fait la réputation des deux épisodes précédents.

PAR BANANA SAN

# Raycrisis



Le boss a l'air tenace mais, heureusement, il vous reste deux bombes utilisables.



A chaque partie, le jeu génère de nouveaux niveaux !



Vos missiles-lasers se dirigent vers les défenses du pont que vous avez préalablement «verrouillées».



Raycrisis apporte quelques idées nouvelles au genre désormais classique qu'est le shoot them up. Il propose, tout d'abord, une personnalisation du jeu pour chaque joueur. Appelé GPA (G-Net Personal data Administer), le système permet de sauvegarder non seulement le nom du joueur, mais également les données le concernant telles que son score moyen et maximum, ainsi que le niveau dans lequel il joue. Une façon pour le joueur de retrouver ses marques, partie après partie. Par ailleurs, Raycrisis utilise un modèle dynamique qui crée de nouveaux niveaux dès qu'un joueur commence une partie. Cela permet de ne jamais laisser les passionnés du genre qui, même après avoir fini le jeu, repartent pour de nouvelles parties.

## Contre le monde entier

A l'intérieur du monde virtuel, vous devez protéger le réseau de la conquête des forces de Con-Human. Leur avancée est indiquée par un pourcentage dit d'«Encroachment». Si le joueur perd trop de temps ou si ses performances ne sont pas à la hauteur, le pourcentage de conquête du réseau augmente dangereusement. Lorsque le compteur atteint 100 % et même si le joueur se trouve au beau milieu d'un des niveaux du début, le dernier boss du jeu apparaît et vous met une raclée en quelques secondes ! Une façon originale de dynamiser ces parties de shoot. On peut, d'ores et déjà, s'attendre à une conversion PlayStation dans les prochains mois.

EDITEUR : TAITO

MACHINE : ARCADE

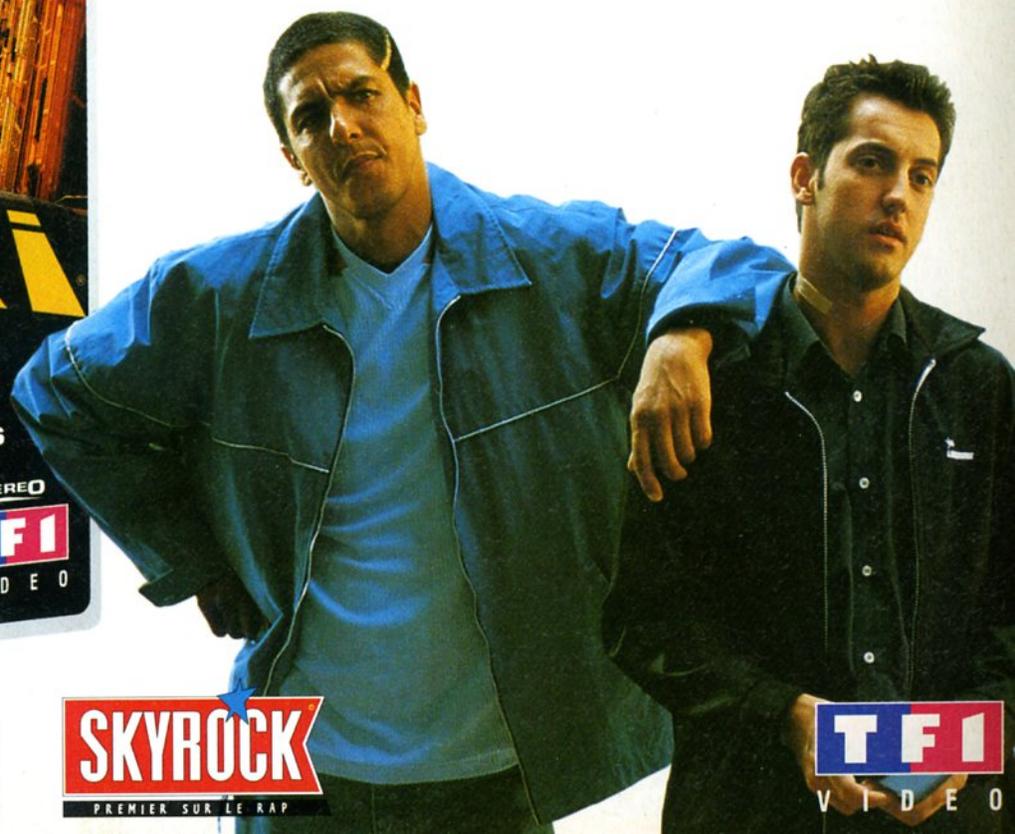
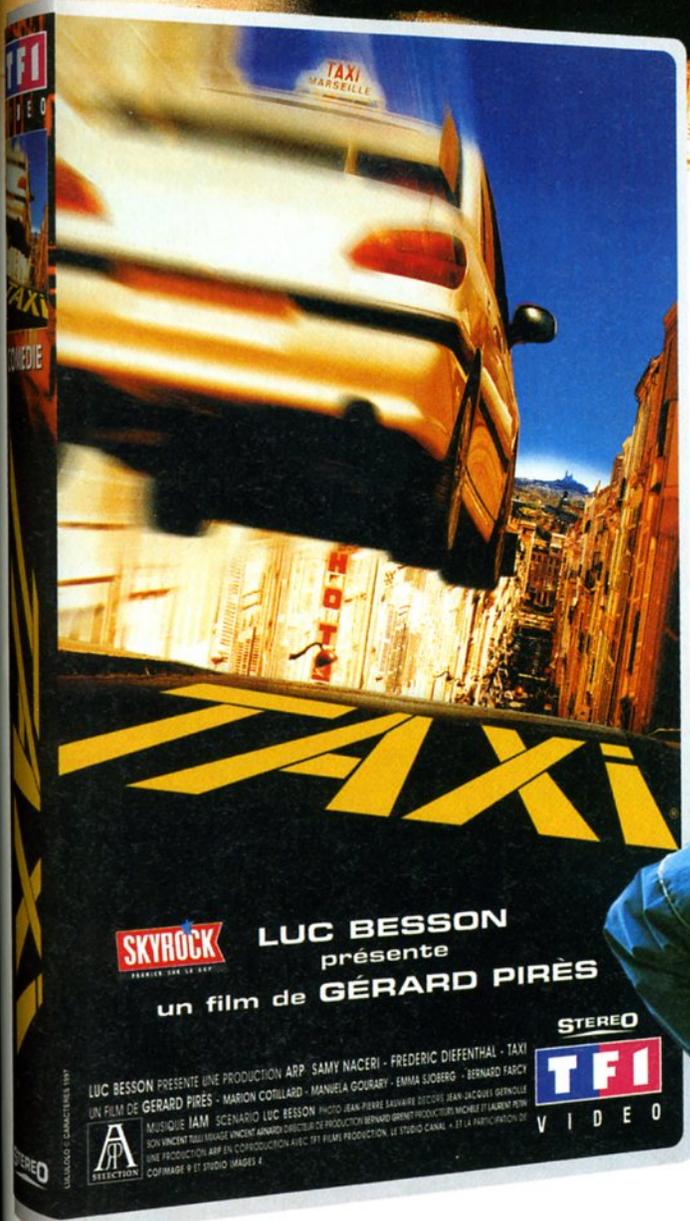
SORTIE AU JAPON : PRINTEMPS 99

DISPONIBILITE EUROPE : ÉTÉ 99

# LA COMÉDIE À 200 km/h

AVEC  
SKYROCK

EN VENTE EN VIDÉO  
DÈS LE 8 JANVIER



**SKYROCK** LUC BESSON  
présente  
un film de GÉRARD PIRÈS

LUC BESSON PRÉSENTE UNE PRODUCTION ARP SAMY NACERI - FREDERIC DIFENTHAL - TAXI  
UN FILM DE GERARD PIREES - MARION COTILLARD - MANUELA GOUBARY - EMMA SJOBERG - BERNARD FABRY  
MUSIQUE IAM SCENARIO LUC BESSON PHOTO JEAN-PIERRE SAGHARE DICQES JEAN-LUCRIS BENOILLE  
SON VINCENT TALLI IMAGE VINCENT ANARDI DIRECTEUR DE PRODUCTION BERNARD GRENET PRODUCTEURS MICHELÉ ET LAURENT PERU  
UNE PRODUCTION ARP EN CO-PRODUCTION AVEC TFI FILMS PRODUCTION LE STUDIO CANAL + ET LA PARTICIPATION DE  
COPRIMÉ 9 ET STUDIO IMAGE 4

STEREO  
**TFI**  
VIDEO

ÉGALEMENT DISPONIBLE EN  
LASER DISC ET DVD VIDÉO

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP

**TFI**  
VIDEO



Après le brillantissime Area 51, voici venu Site 4. Une suite dans la plus pure tradition du genre.

PAR BANANA SAN

# Area 51 Site 4



Tant les décors que vos assaillants ont été dessinés sous la forme d'images 2D bit-map.

Site 4 est la suite d'Area 51 et de Maximum Force, jeux de tirs édité il y a quelques temps par Atari. Le principe demeure inchangé : liquider les aliens qui ont investi une base. Les concepteurs du jeu ont préféré ne pas suivre la mode du tout 3D, optant pour la richesse graphique que propose la 2D. Mais cela ne veut pas dire pour autant que Site 4 est un jeu décevant. Même s'il fait un peu «vieille école», il met en scène des situations de jeu intéressantes.

## Une mise en scène hollywoodienne

Ainsi, le soft comporte une série de séquences qui se rapprochent plus du cinéma que du jeu vidéo. Ces dernières servent à faire rebondir l'action entre les quatre parties de la base qui correspondent également à la partition du jeu. On passe ainsi d'un niveau à l'autre, après une phase plus scénaristique, plus subtile. Site 4 est assez vaste, puisqu'il se divise en 18 niveaux compris dans les 4 zones de la base Area 51 où vous attend le super boss alien. Autre singularité, les développeurs américains, par rapport à leurs collègues nippons, sont restés fidèles aux aliens débarqués de l'espace. Aux Etats-Unis, les X-Files restent à la mode et les jeux inspirés d'histoires «ufologiques» séduisent toujours les joueurs. Ni le thème, ni le genre, ni la technique ne changent. Bref, Site 4 ne devrait pas être une révolution.



Area 51, une petite ville tranquille avec des magasins pour lesquels on se déplace loin dans l'espace...



C'est dans ce genre de caisses du premier plan, qu'on trouve souvent de quoi calmer les choses du deuxième plan.



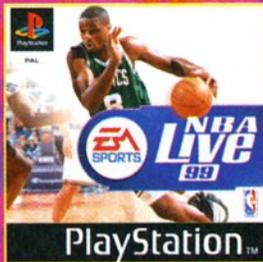
EDITEUR : ATARI  
MACHINE : ARCADE  
SORTIE AU JAPON : DISPONIBLE  
DISPO. EUROPE : AUCUNE DATE ANNONCÉE

# Gagnez

# LE JEU

# de votre

# CHOIX!



\*LES JEUX PROPOSÉS CI-CONTRE  
NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION.  
VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE  
QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ  
OFFICIEL FRANÇAIS !

## SUR

# 3615 JOYPAD

CONCOURS VALABLE DU 1<sup>ER</sup> AU 31 JANVIER 1999. GAGNEZ DEUX JEUX PAR SEMAINE !

# ANIM'PAAD

L'année 99 s'annonce plutôt bien, côté manga. Avec une bonne vingtaine de titres par mois, la France reste non seulement un des pays européens ayant le plus grand choix, mais proposant aussi les meilleurs titres.

Par Oliv'Gotoon

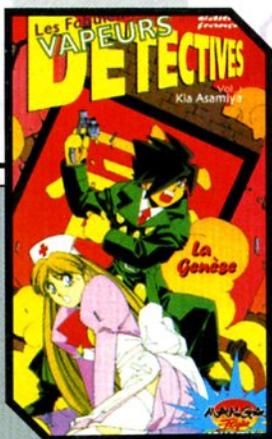
M

a . n . g . a

LES FABULEUX VAPEUR

DÉTECTIVES

© Kia Asamiya / Shueisha



Il s'agit du dernier manga de Kia Asamiya, auteur de Silent Möbius. Compiler de Nadesico (série encore inédite en France). L'histoire se déroule dans une ville où tout fonctionne à la vapeur. Narutaki est un jeune détective qui, à travers ses enquêtes, cherche à connaître la vérité sur le mystère qui entoure la mort de ses parents. Dans le premier tome, il résout quatre enquêtes et fait la connaissance de Clochette, une jeune infirmière qui devient son associée. Cette B.D. propose un style de dessin original, mélangeant technologie et style rétro qui n'est pas sans rappeler l'univers de Batman. D'ailleurs, cette ville plongée dans la vapeur ressemble à Gotham City sans compter que notre héros vit dans une grande maison

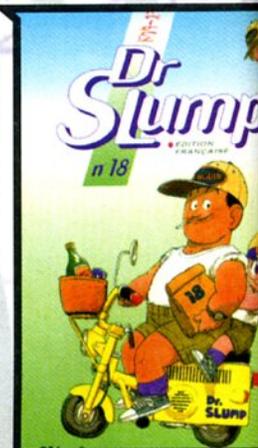
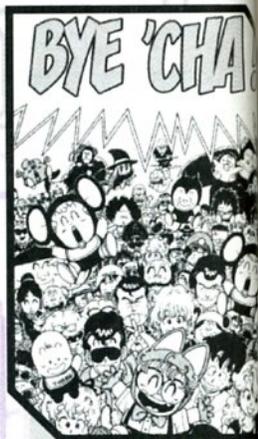
dont s'occupe son majordome Alfred ! De toute façon, ce manga ne se prend pas très au sérieux et les situations sont souvent caricaturales. C'est amusant d'autant que l'adaptation française joue avec ce côté parodique. Mais si l'on veut de vraies enquêtes bien menées, mieux vaut alors se tourner vers un manga comme Détective Conan. Ce manga publié chez Manga Player Collection compte actuellement une dizaine de tomes mais est toujours en cours de publication.

FIN DE

DR SLUMP

© Bird Studio / Shueisha

Avec la sortie du tome 18, l'une des meilleures B.D. nipponnes qui nous soient arrivées en France se termine chez Glénat ! Nous en aurions presque la larme à l'œil, mais toute bonne chose a une fin. Si vous ne connaissez pas encore ce premier manga d'Akira Toriyama (auteur de Dragon Ball), plongez dedans car les histoires de ce petit robot naïf et de son inventeur légèrement obsédé sont vraiment délirantes et servies par une adaptation française du tonnerre. Bref, même si parfois les gags ne volent pas très haut, on passe toujours un bon moment devant des situations loufoques.



© Gô Nagai / Dynamic Planning

GOLDORAK EN MANGA

Saviez-vous que Goldorak est arrivé en France il y a tout juste 20 ans ? Pour fêter ça,

Dynamic Visions nous propose de découvrir le manga original de Gô Nagai qui a donné naissance au robot mythique. Contrairement à la série, la B.D. de UFO Robot Goldorak ne commence pas sur Terre mais nous dévoile en détail comment Véga détruit la planète d'Actarus (Fleed en V.O.) et pourquoi il arriva chez nous. Reste que, malgré le côté événementiel de ce manga, les dessins ne sont vraiment pas engageants, ce titre étant très vieux, et mieux vaut se concentrer sur l'histoire plutôt que d'admirer les planches. Heureusement, la couverture est superbe ! Ce manga de Goldorak comptera trois tomes, en tout.

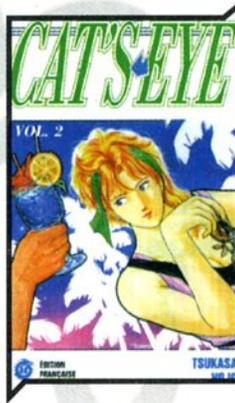
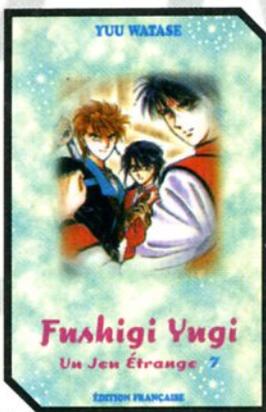


# TONKAM

© YU WataSe / Shogakukan



L'éditeur poursuit ses parutions, sortant d'abord en décembre la suite de Fushigi Yûgi. Ce manga a priori pour filles s'avère vraiment tout public et ne tombe pas du tout dans la comédie sentimentale à l'eau de rose, en proposant des moments forts voire violents parfois. Dans le volume 7, l'héroïne et son ami Tamahome vont vivre une tragique expérience... La publication continue de manière régulière, à raison d'un titre par mois, et c'est tant mieux. Signalons aussi la sortie de la suite de Cat's Eye, du dernier recueil des petites histoires de Tsukasa



Hôjô et du second volume de L'histoire des Trois Adolf, le titre choc de Tezuka. L'année 99 s'annonce très bonne, chez cet éditeur qui nous promet encore de multiples surprises et des mangas sortant un peu des sentiers battus.

# V i d é o

## DRAGON BALL GT

© Bird Studio / Shûeisha / Toei Animation



Tout le monde connaît Dragon Ball GT, la suite de Dragon Ball Z ! Nous avons évoqué cette série en long et en large dans cette rubrique, suivant toute sa diffusion au Japon jusqu'à l'annonce de son arrivée en France voilà plus d'un an. Après moult annonces, Son Gokû est enfin de retour chez nous puisque Manga Power nous propose à la vente 3 vidéos contenant les 9 premiers épisodes en version française. Vous verrez comment notre héros a retrouvé une taille d'enfant et le suivrez dans sa quête vers de nouvelles boules de cristal. A signaler que ces épisodes ne sont pas censurés et que les génériques originaux ont été conservés.

# FRÉQUENCE CARTOON

Fréquence Cartoon est une émission de radio qui traite chaque semaine de l'actualité manga, dessin animé et aussi jeu vidéo. Présentée par Vincent, Rui et notre ami Greg, l'émission est maintenant diffusée en province. Voici un rappel des villes : Paris sur 106.3 FM le mercredi de 16h à 17h, Lyon sur 91.5 FM le mercredi de 20h à 21h, Marseille sur 90.5 FM le mardi de 17h à 18h, Nantes sur 98.1 FM et St Nazaire sur 91.0 le vendredi de 19h30 à 20h30.

# Flash Flash Flash

## Japon



© Laiji Matsumoto

- Albatross est de retour dans une série de six OAV (dessin animé fait pour la vidéo) intitulée Harlock Saga dont le premier volume sort en janvier en cassette, Laser Disc mais aussi DVD.

- Un téléfilm spécial de Touch (*Théo ou la Batte de la Victoire*) a été diffusé en décembre dernier. Nous y retrouvons les héros, 3 ans après la fin de la série.

- Après un manga, une série TV et un film au cinéma,

Rurôni Kenshin va devenir une série d'OAV. Sortie prévue courant 99.

- Le célèbre jeu vidéo japonais Tokimeki Memorial, où vous devez draguer des lycéennes, va devenir un dessin animé.



© Konami

## France

- Tokyo Babylone, l'adaptation du manga de Clamp (X, RG Veda), sera diffusé dans Manga Manga sur Canal+ fin janvier.

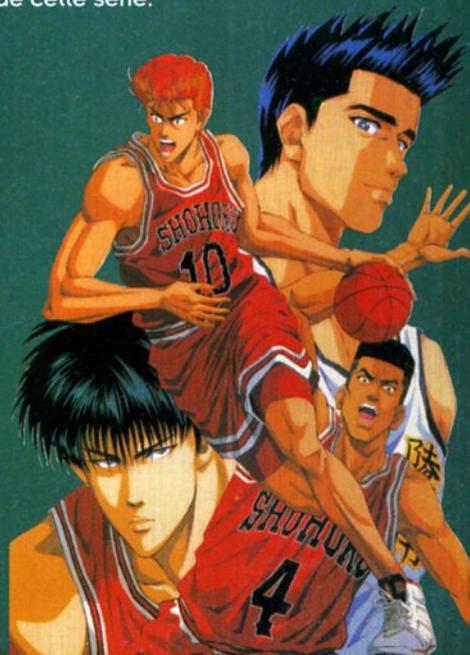
- La bonne nouvelle de ce début d'année, c'est l'annonce de la sortie en vidéo de Slam Dunk, le plus populaire des dessins animés sur le basket. Premiers épisodes vers février, chez un nouvel éditeur.

- France 2 envisage de diffuser la série TV de You're Under Arrest.

Le manga paraît actuellement chez Manga Player Collection et AK Vidéo avait édité en cassette les 4 OAV de cette série.



© Fujishima / Kôdansha / TBS



T. Inoue / Shueisha / Toei Animation

# COMICS

Avec l'approche du nouveau millénaire, les esprits sont en ébullition et vous n'allez plus savoir où

donner de la tête tellement il y a de titres...

alors restez avec nous.

Par Serge Février

## SPIDER-MAN EXTRA N°11

### LA PROIE DU VAUTOUR



Il a toujours la patate, notre monte en l'air, et il ne nous ménage pas ! En effet, avec 2 histoires «à suivre», vous aurez du mal à tenir le suspens. Tout d'abord, il vole à la rescousse de son ami, le Rôdeur, immobilisé à l'hôpital suite à un accident et qui s'est juste un peu fait subtiliser son costume ! Eh oui,

même les super héros devraient avoir de bonnes assurances...

Et ensuite, dans cette histoire tirée de Spectacular Spider-Man, il va devoir faire face à un complot organisé contre lui par plusieurs super vilains échappés de l'institut Ravencroft. Malheureusement, celui qui en fera les frais, c'est J.J. Jameson. Comme toujours, un Spidey plein de pêche et d'humour.



© Marvel France

## WITCHBLADE HORS SÉRIE N°2 LES LÉGENDES DE WITCHBLADE

Ce recueil de trois petits contes est plutôt bien mené. Il met en scène différents personnages ayant porté le WitchBlade, et tous les trois avec chacun un nom plus exotique que jamais. La première de ces histoires courtes se déroule de nos jours et met en scène deux inspecteurs de police dont une femme avec des coutumes sexuelles pour le moins bizarres. Pour ce qui est de la deuxième des histoires, elle présente, non sans charme, l'une des éventualités les moins connues de la disparition du peuple Maya après leur rencontre avec des extra-terrestres. Et finalement, la dernière a lieu à l'époque où la Rome antique avait investi la Gaule (elle aussi antique...) et met en scène une vengeance personnelle des plus radicales. En bref, un comic de qualité.

© Semic Editions - Image



126



## X-MEN N° 22 OPÉRATION TOLÉRANCE ZERO PROLOGUE



Opération : Tolérance Zéro, un nom de code qui remonte à Onslaught... Déjà rien que là, vous n'en pouvez plus d'impatience. Il s'agit en fait du prologue au méga Cross-over qui se profile pour ce mois de janvier 99 dans les parutions Marvel France (rien de tel pour bien commencer l'année) ! Vous verrez à quel point un complot bien mené et utilisant les médias à bon escient peut porter préjudice même à des super héros. Au sommaire de ce numéro, deux autres histoires, l'une mettant en scène l'équipe Excalibur, l'autre montrant l'arrivée de Nate Grey dans la Confrérie, un groupe de mutants se battant pour leur intégration dans le monde des humains (un peu à la façon des X-Men du Pr X, mais pas tout à fait avec les mêmes méthodes). Là aussi on y prend beaucoup de plaisir et on regrette que les comics ne soient pas plus longs... (mais c'est un autre débat !)

© Marvel France

## COLLECTION IMAGE N°9

### VAUDOÛ

Que de jolies filles ! Les titres Image mettent les belles femmes à l'honneur. A son arrivée à la Nouvelle-Orléans,

Priscilla, une charmante danseuse dont le nom de scène, Vaudou, ne manque pas d'attirer l'attention sur elle, va se trouver mêlée à une sombre histoire dans laquelle meurtres en série et sorcellerie feront bon ménage. Vous ne manquerez pas de noter la délicieuse ambiance à la Lovecraft ainsi que les décors somptueux de ce très bon titre. Encore une fois, le Bien et le Mal vont s'opposer, et encore une fois vous verrez que le héros du moment n'a pas nécessairement un gros gun... mais juste une touche de sang froid, un soupçon de répartie et une petite étincelle au fond des yeux ! C'est à vous de voir, mais là encore, que de plaisir !



## A NOTER

- Chez Dargaud, le huitième tome de Chroniques de la Lune Noire : Le Glaive de la Justice est enfin disponible.

- Chez Marvel France, le N°22 du Magazine MARVEL est entièrement consacré à notre héros aux griffes en Adamantium.



**GAGNEZ  
LA CONSOLE  
DE VOS REVES**

**PLAYSTATION**

**+ 5 JEUX**

**ou  
NINTENDO 64**

**+ 5 JEUX**

**ou  
GAME BOY COLOR**

**+ 5 JEUX**

**sur**

**3615 JOYPAD**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR

S O L I D

# LA DÉMO JOUABLE

Uniquement dans Joypad 83  
en vente le 28 janvier 1999

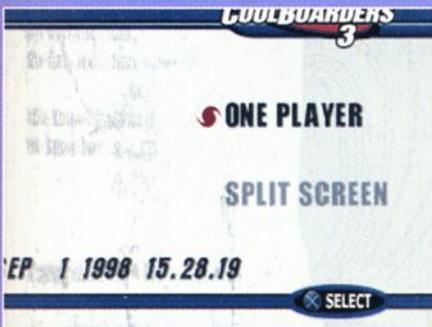
### Director's cut

Choisissez le mode tournament puis entrez le nom suivant : SHOWPOS



### Voir les dates de programmation

Sur le menu one player/multi-player split screen faites L1 + L2 + R1 + R2.



## Small Soldiers



### Machine : PlayStation Version : Européenne

#### Les codes des niveaux

- Gorgon : X, X, Δ, □, □, X, O, X.
- Dimensional Temple : □, X, Δ, □, □, □, O, X.
- Floating Fortress : O, X, Δ, □, □, O, O, X.
- Spirit Bog : Δ, X, Δ, □, □, Δ, O, X.
- Canyon Village : X, □, Δ, □, □, X, Δ, X.
- Creepy Caverns : □, □, Δ, □, □, □, Δ, X.
- Space Ship : O, □, Δ, □, □, O, Δ, X.
- Hall of Patriots : Δ, □, Δ, □, □, Δ, Δ, X.
- Graveyard of War Machines : X, O, Δ, □, □, X, X, □.
- Nuclear Mine : □, O, Δ, □, □, □, X, □.

Launch Center : O, O, Δ, □, □, O, X, □.



## TOCA 2 Touring Cars



### Machine : PlayStation Version : Européenne

#### Mode micro machine

En mode single player, entrez le nom suivant : MINICARS



Entrez les noms dans cet écran.



### Plus de dégâts

En mode single player, entrez le nom suivant : DUBBED



### Faible gravité

En mode single player, entrez le nom suivant : LUNAR



### Quarante tours

En mode single player, entrez le nom suivant : LONGLONG



### Mode turbo

En mode single player, entrez le nom suivant : FASTBOY



# Astuces

K e n d y

## Circuits élevés

En mode single player, entrez le nom suivant : ELASTIC



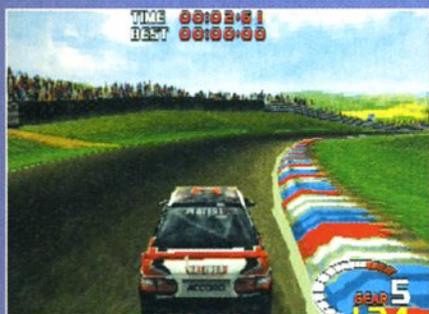
## Collisions rebondissantes

En mode single player, entrez le nom suivant : BCASTLE



## Fond flou

En mode single player, entrez le nom suivant : TRIPPY



## Voitures invisibles

En mode single player, entrez le nom suivant : JUSTFEET



## Nouvelles options

En mode single player, entrez le nom suivant : BANGBANG



## Circuit bonus

En mode single player, entrez le nom suivant : TECHLOCK



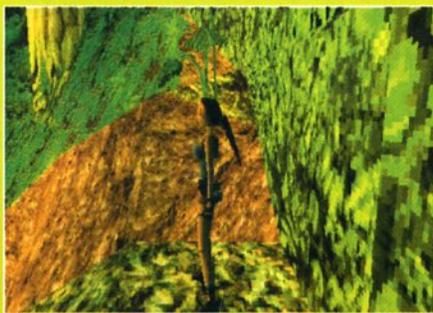
## Tomb Raider III



### Machine : PlayStation Version : Européenne

Tous les medikits, les flares, les armes, les cristaux...

Pendant le jeu, faites vite L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Lara lâchera un cri de jouissance pour confirmer que le code fonctionne.



Faites les manipulations pendant le jeu.



## Sauter les niveaux

Pendant le jeu, faites vite L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, L2. Lara dira «No» pour confirmer le code.

La Jungle	
Temps réalisé	00:01:43
Secrets découverts	0 sur 6
Victimes	0
Munitions utilisées	0
Tirs réussis	0
Trousses de soins utilisées	0,0
Distance parcourue	10m

## Tous les secrets

Pendant le jeu, faites vite L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2. Lara dira «No» pour confirmer l'astuce.

## Niveau bonus chez Lara

Pendant le jeu, faites vite R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.

## Le plein de santé

Pendant le jeu faites vite R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2.

## Wing Commander 4



### Machine : PlayStation Version : U.S.

## Cheat mode

Lorsque le copyright apparaît sur l'écran-titre, faites ▲, ▼, ▼, ▲, R2. Un écran de sélection apparaîtra alors. Pressez sur les boutons R1 ou R2 pour choisir un niveau et voir la démo correspondante. Pressez simultanément sur les touches L1 + L2 + □ pendant le jeu pour détruire tous les vaisseaux (amis et ennemis).

Venez découvrir le Temple du Jeu



Nos magasins sont ouverts tous les jours en Décembre !

LES PRIX CHEZ GAMES' SHOP ! ON LES A ECLATES !

Achetons tous les jeux **CASH**

Console PSX Dual Shock **770 F**  
 Kit Console PSX **99 F**  
 Console PSX Value Pack **970 F**

**PLAYSTATION**

Atlantis	289 F
Catrol Honda Super Bike	335 F
Colin Mc Rae Rally	325 F
Dodgem Arena	315 F
Dreams	325 F
Earth Worm Jim 3D	315 F
Egypte	325 F
Eliminator	305 F
Fifa 99	325 F
Global Domination	325 F
KO Kings	295 F
Libero Grande	315 F
Megaman Legends	285 F
Megaman X4	285 F
NBA Live 99	325 F
Ridge Racer 4 jap	455 F
Street Fighter Zero III jap	455 F
Tail Concerto	315 F
Wild Arms	295 F

Action Replay **119 F**

Memory card officielle PSX pour l'achat d'1 jeu **79 F**



**325 F**  
**RIVAL SCHOOLS**



**NINTENDO 64**

Buck Bumble	375 F
Earth Worm Jim 3D	425 F
Extreme XG2	395 F
F-Zero X	375 F
GEX 2 64	425 F
Mission Impossible	395 F
Nascar 99	395 F
NHL 99	395 F
Quake 2	375 F
Star Wars : Rogue Squadron	395 F
WipeOUT 64	375 F

**359 F**  
**TOMB RAIDER III**

**315 F**  
**ODDWORLD 2**

**315 F**  
**MOTO RACER 2**

Console N64 **770 F** + MARIO 64

**315 F**  
**DUKE NUKEM TIME TO KILL**

**345 F**  
**APOCALYPSE**

**315 F**  
**CRASHBANDICOOT 3**

**315 F**  
**AKUJI**

**325 F**  
**XMen vs Street Fighter**

**295 F**  
**BREATH OF FIRE III**

**315 F**  
**COOL BOARDER 3**

**345 F**  
**TENCHU**

**295 F**  
**POCKET FIGHTER**

**315 F**  
**FIFA 99**

**375 F**  
**TUROK 2**

**335 F**  
**HERETIC 2**

**315 F**  
**SAGA**

**285 F**  
**ASTEROIDS**

**295 F**  
**BALDUR'S GATE**

**PC**

Age of Empires Rise of Rome	195 F
Anno 1602	295 F
Caesars III	285 F
Carmageddon 2	265 F
Chaos Gate Warhammer 40000	275 F
Dark Project	275 F
Fallout 2	295 F
Global Domination	315 F
Half-Life	285 F
l'Age de Guerre	295 F
La Guerre des Mondes	295 F
Monaco Grand Prix	315 F
Mankind	265 F
Megaman X4	195 F
O.D.T.	305 F
Populous 3	315 F
Sanitarium	315 F
Sin	325 F
Star Wars : Rogue Squadron	295 F
Settlers 3	295 F

Boosters 16 F  
 Starters 60 F



**395 F**  
**ZELDA 64**

**375 F**  
**V-RALLY 99**

**295 F**  
**1080° SNOWBOARDING**

**3990 F**

**PC MULTIMEDIA K6 333 3D**

**45 MONTARGIS Games Shop**  
 30 rue Jean Jaures - 45200 Montargis  
 Tél. : 02 38 98 12 33

**59 CAMBRAI Games Shop**  
 10 rue de Nice - 59400 Cambrai  
 tél. : 03 27 748 749

**75 PARIS Game Fan**  
 44 rue de Malte - 75011 Paris  
 Tél. : 01 43 55 04 50

**75 PARIS Vidéoland**  
 43 Av. du Docteur A. Netter - 75012 Paris  
 Tél. : 01 43 43 07 93

**75 PARIS World Games**  
 204 rue de Charenton - 75012 Paris  
 Tél. : 01 46 28 28 18

**77 FONTAINEBLEAU Game Time**  
 4 rue de la cloche - 77300 Fontainebleau  
 Tél. : 01 60 71 91 14

**78 RAMBOUILLET Game FX**  
 206 rue Charles - 78120 Rambouillet  
 Tél. : 01 30 88 69 76

**91 ARPAJON Net Games**  
 9 rue Gambetta - 91290 Arpajon  
 Tél. : 01 69 17 11 45

**91 JUVISY SUR ORGE Games Shop**  
 10 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge  
 Tél. : 01 69 45 66 83

**91 LONGJUMEAU Games Shop**  
 109 rue du Pdt Mitterand - 91160 Longjumeau  
 tél. : 01 69 79 01 31

**94 SAINT MAUR Games Shop**  
 5 rue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur  
 Tél. : 01 48 86 27 59

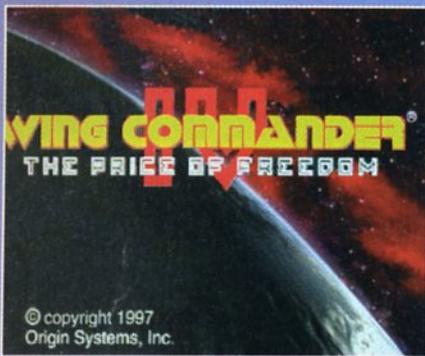
**94 VILLEJUIF Games Shop**  
 1 rue Georges Lebigot - 94800 Villejuif  
 Tél. : 01 46 78 43 76

**95 SOISY S/S MONTMORENCY Speed Games**  
 C.C. ATAC  
 61 Av. de Paris - 95230 Soisy s/s Montmorency  
 Tél. : 01 34 12 48 66

**95 SURVILLIERS Gam'On**  
 C.C. de Colombier - 95470 Survilliers  
 Tél. : 01 34 68 22 15

Rejoignez notre réseau de revendeurs  
**0 803 32 66 22**

Prix non contractuels, valables pendant la durée de parution, sauf erreur d'impression. Nos offres sont valables dans la limite des stocks disponibles. Toutes les unités et les manuels sont inclus dans le prix.



© copyright 1997  
Origin Systems, Inc.

Faites les manipulations sur cet écran.

Scene : 33

Cet écran noir apparaîtra en cas de réussite.

## Body Harvest



**Machine : N64**  
**Version : Européenne**

Toutes les armes

Entrez le nom suivant : ICHEAT. Ensuite faites pendant le jeu les manipulations suivantes : A,  $\blacktriangleright$ , C-Bas, C-Droite, C-Haut, A-Gauche.



Entrez dans l'écran de sauvegarde ICHEAT.



Les armes sont plus puissantes

Entrez le nom suivant : ICHEAT. Ensuite faites pendant le jeu les manipulations suivantes :  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangle$ , Z, Z,  $\blacktriangleleft$ ,  $\blacktriangleright$ .

Graphismes surréalistes

Entrez le nom suivant : ICHEAT. Ensuite faites pendant le jeu les manipulations suivantes :  $\blacktriangledown$ ,  $\blacktriangle$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangleright$ , A,  $\blacktriangleleft$ .

Mutant alien

Entrez le nom suivant : ICHEAT. Ensuite, faites pendant le jeu les manipulations suivantes : C-Bas,  $\blacktriangle$ , Z, Z, C-Droite,  $\blacktriangleright$ . Vous vous transformerez en mutant lorsque vous rencontrerez un autre Body Harvest.

Gros aliens

Entrez le nom suivant : ICHEAT. Ensuite faites pendant le jeu les manipulations suivantes :  $\blacktriangleleft$ , A,  $\blacktriangleright$ ,  $\blacktriangledown$  lorsque des aliens sont à l'écran.



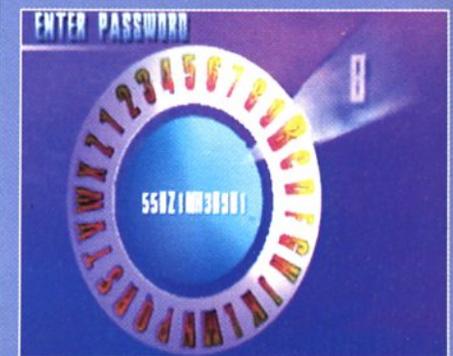
## Extreme-G 2



**Machine : N64**  
**Version : Européenne**

Motos Wasp et Venom

Entrez le mot de passe suivant : 55Hz1MH3H9HI



Utilisez le menu des mots de passe.



WipeOut

Entrez le nom suivant en mode extreme contest : 2064



Pour accéder à ce menu, pressez sur R sur l'écran de sélection des motos.



# UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION

N° 71



- Cadeau : Le CD audio de MediEvil
- Tests : Marvel (PS), NFL Quarterback (N64), Tennis Arena (Sat), NHL 98 (PS), Diddy Kong Racing (N64), Bomberman 64 (N64)...
- Sol + Tips : Diddy Kong Racing (N64), Rapid Racer (PS), G-Police (PS), Overboard ! (PS), Croc (PS), L'Odyssée d'Albe (PS)...
- Anim'paad : Captain Flam, Dragon Ball GT, Slayers, Saint Seiya (en vidéo)...
- Joypad achats : Les accessoires du mois.

35frs

N° 72



- Cadeau : Le CD audio des meilleures musiques Pygmalion.
- Tests : NBA Pro 98 (N64), FIFA 98 (N64), Bloody Roar (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat (Sat), The Clock Tower (PS)...
- Sol + Tips : Duke Nukem 3D (Sat), The Last World (Sat), Alert: Rouge (PS), Colony Wars (PS), Tomb Raider II (PS), Toxa Touring Car (PS)...
- Anim'paad : RG Yeda, Titans, Advanced Dungeons & Dragons, Nova, Colfret AK (en vidéo)...
- Joypad achats : Les anciennes consoles.

35frs

N° 73



- Cadeau : Le CD de démo Newman Haas.
- Tests : Quake 64, Dark Omen, Snow Racer 98, Newman Haas, Diablo, Need for Speed 3...
- Sol + Tips : Sonic R, NBA Live 98, Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting Force...
- Anim'paad : Evangelion (manga), Zetman (manga), Le Festival Cartoonist...
- Joypad achats : Les Platinum, Les Nouveaux Accessoires...

35frs

N° 74



- Cadeau : Le CD de démo Newman Haas.
- Tests : Quake 64, Dark Omen, Snow Racer 98, Newman Haas, Diablo, Need for Speed 3...
- Sol + Tips : Sonic R, NBA Live 98, Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting Force...
- Anim'paad : Evangelion (manga), Zetman (manga), Le Festival Cartoonist...
- Joypad achats : Les Platinum, Les Nouveaux Accessoires...

39frs



Nouveau!  
Les reliures  
Joypad

N° 75



- Cadeau : Le CD démo de Forsaken
- Tests : Gran Turismo (PS), Resident Evil 2 (PS), Coupe du Monde 98 (N64), Forsaken (PS), Panzer Dragoon Saga (Sat)...
- Sol + Tips : Broken Helix (PS), MDK (PS), Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing (N64), Burning Rangers (Sat)...
- Anim'paad : 3X3 Eyes (manga), City Hunter (manga), Shadow Lady (manga)...
- Joypad achats : Dossier Saturn : Stop ou encore ?

39frs

N° 76



- Cadeau : CD de 10 démos, Rage Racer, Nightmare Creatures, Overboard, Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Nebodad, Speedster, Tekken 2, Test Drive 4, TOCA Touring Car.
- Cadeau 2 : 64 pages de soluz Gran Turismo
- Tests : Coupe du Monde 98 (PS), Forsaken 64 (N64), Shining Force 3 (Sat), Vigilante 8 (PS)...
- Sol + Tips : Auto Destruct (PS), Tenchu (PS), Pidal 3D (PS), Snowhow Kids (N64)...
- Anim'paad : La fin de Gunnim (manga), Bushigi Yugi (manga)...
- Joypad achats : Bilan sur les ventes du jeu vidéo, le game booster...

49frs

N° 77



- Cadeau : Le CD de démo de Vigilante 8.
- E3 : compte rendu du plus grand salon mondial sur les jeux vidéo à Atlanta.
- Tests : Heart of Darkness (PS), Colin McRae Rally (PS), Raven (Sat), Road Rash 3D (PS), Dead or Alive (PS)...
- Sol + Tips : Spawn (PS), Warcraft 2 (Sat), Yoshi's Story (N64), Moto Racer (PS), Treasures of the Deep (PS)...
- Anim'paad : Manga Kana, Bounty Dog (vidéo), San Ku Kai (vidéo)...
- Joypad Achats : Les accessoires : les figurines de FFVII, Pack V-Rally, ...

49frs

N° 78



- Cadeau : Le CD de démo Future Cop LAPD.
- ECTS : bilan sur le salon du jeu vidéo à Londres.
- Tests : MediEvil (PS), Moto Racer 2 (PS), Madden NFL 99 (PS), Future Cop (PS)...
- Sol + Tips : F Zero X (N64), Mortal Kombat Mythologies (N64), Bomberman World (PS), Dead Ball Zone (PS), Crime Killer (PS)...
- Anim'paad : Pineapple Army, Mermaid Forest, Le Cadeau de l'Ange...
- Joypad achats : Une console pour le prix de deux jeux.

49frs

N° 79



- Cadeau : Le CD de démo jouable O.D.T.
- Premiers scoops sur la Dreamcast : Blue Stinger, et les jeux à venir.
- Tests : L'Exode d'Albe (PS), Duke Nukem Time to Kill (PS), 1080° Snowboarding (N64), Yannick Noah AST'99 (PS)...
- Sol + Tips : Colin McRae Rally (PS), MyO (PS), Circuit Breakers (PS), Blast Radius (PS)...
- Anim'paad : Cat's Eye, Kenshin, Cobra (mangas), Evangelion (vidéo)...
- Joypad achats : Accessoires : Un Noël hard.

49frs

N° 80



- Cadeau : Le CD de démo de Vigilante 8.
- E3 : compte rendu du plus grand salon mondial sur les jeux vidéo à Atlanta.
- Tests : Heart of Darkness (PS), Colin McRae Rally (PS), Raven (Sat), Road Rash 3D (PS), Dead or Alive (PS)...
- Sol + Tips : Spawn (PS), Warcraft 2 (Sat), Yoshi's Story (N64), Moto Racer (PS), Treasures of the Deep (PS)...
- Anim'paad : Manga Kana, Bounty Dog (vidéo), San Ku Kai (vidéo)...
- Joypad Achats : Les accessoires : les figurines de FFVII, Pack V-Rally, ...

49frs

Faites vite ! Les anciens numéros de Joypad s'épuisent, les uns après les autres. Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

**COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :**

- Je commande le(s) numéro(s) ..... à 39 F (32 + 7), soit un total en francs de .....
- Je commande le(s) numéro(s) ..... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de .....
- Je commande le(s) numéro(s) ..... à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de .....
- Je commande le(s) numéro(s) ..... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de .....

soit un total en francs de .....

**RANGEZ VOS MAGAZINES :**

- Je commande ..... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de .....

**MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] Ville .....

**ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :**  
**JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9**

**Attention !**

Tous les numéros d'Astuce Mania, et les exemplaires 1 à 48 de Joypad sont épuisés.

# Astuces

K e n d y

## Ecran en spirale

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : SPIRAL



## Vue de haut

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : SPY EYE



## Mode turbo

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : XXX



## Boucliers et lasers infinis

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : XCHARGE



## Arme illimitée

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : MISTAKE



## Nitros infinies

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : NITROID



## Graphisme flou

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : FLICK



## Enlever l'effet de flou

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : PIXIE



## Mode wireframe

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : LINEAR

## Mode Tron

Entrez le nom suivant en mode extreme  
contest : NEUTRON



# Glover



**Machine : N64**

**Version : Européenne**

## Effet de Fish-Eyes

Pendant le jeu, faites la Pause puis les manipulations suivantes : C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite.



## Balles ennemies

Pendant le jeu faites la Pause puis les manipulations suivantes : C-Gauche, C-Bas, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Bas, C-Bas.



### Mode mad garibs

Pendant le jeu faites la Pause puis les manipulations suivantes : C-Bas, C-Droite, C-Bas, C-Haut, C-Gauche, C-Bas, C-Gauche, C-Haut.



### Jouer avec une grenouille

Pendant le jeu faites la Pause puis les manipulations suivantes : C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, C-Gauche, C-Haut.



## Virtua Fighter 3



**Machine : Dreamcast**  
**Version : Japonaise**

### Jouer avec Silver Dural

Sur l'écran de sélection des personnages, faites Start+X+A.

### Jouer avec Gold Dural

Sur l'écran de sélection des personnages faites Start+Y+A.

## Kobe Bryant In NBA Courtside



**Machine : N64**  
**Version : Européenne**

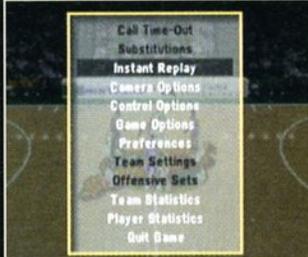
### Equipe bonus

Sur l'écran des menus généraux placez votre curseur sur pre-season. Ensuite, maintenez L, puis faites A. Il suffira de faire ► pour accéder aux équipes Nintendo Gamers, Nintendo Plumbers et ◀ Field Lefties.

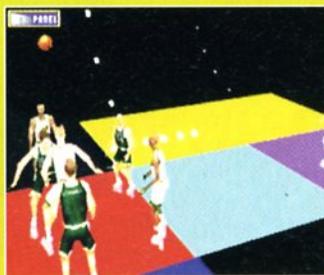


### Mode Disco

Pendant le jeu, faites la Pause puis les manipulations suivantes : A, C-Haut, ▼, ▲, C-Bas, R, R, B, C-Droite, C-Droite, Z.

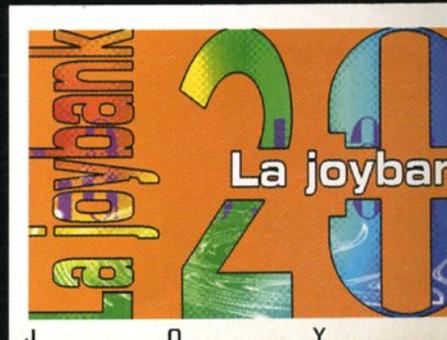
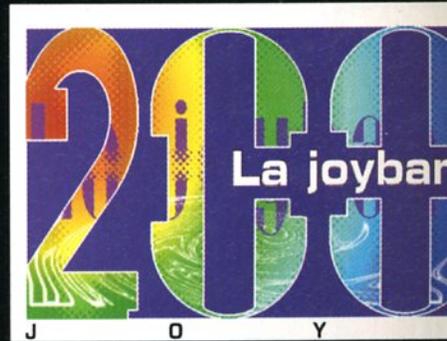
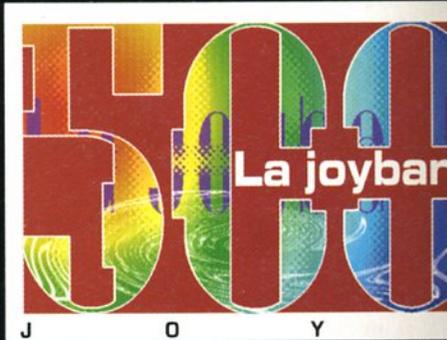
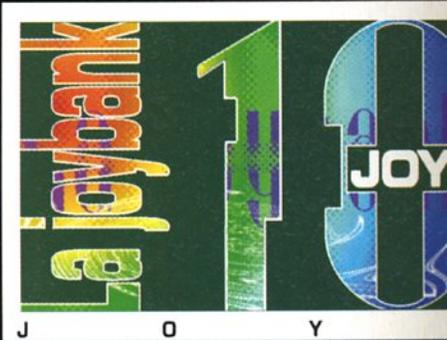
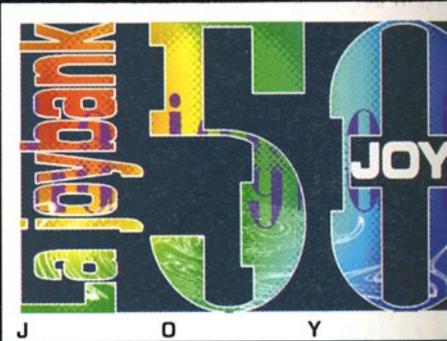
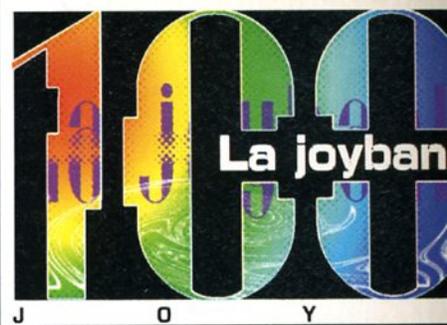


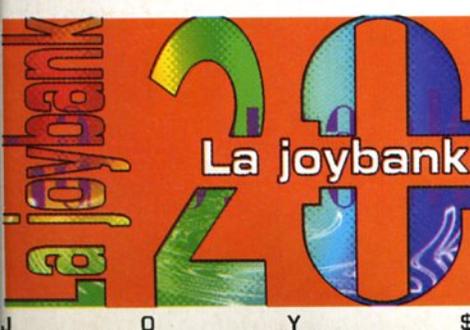
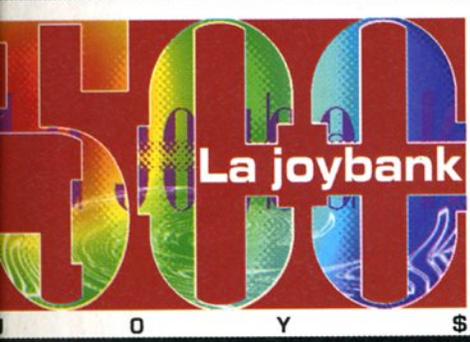
Faites la Pause avant d'effectuer les manipulations.



### Grosses têtes

Pendant le jeu, faites la Pause puis les manipulations suivantes : ►, ►, ◀, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.





LA

# JOYB

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN. UN SEUL ABRUTI À NE PAS AVOIR DE DREAMCAST. J'AI NOMMÉ P. M. ZLU, BIEN SUR. LES DOUANIERS ONT RÉUSSI À LIRE LES PAPIERS OFFICIELS DES 9 PREMIÈRES DREAMCAST : MAIS LA DIXIÈME, LA SIENNE, N'A PAS EU LE TEMPS DE CONNAÎTRE L'ÉCLAIR DE GÉNIE DES FONCTIONNAIRES DONT NOUS AVONS BÉNÉFICIÉ ALORS IL EST SUPER DÉPRIMÉ, NORMAL. « ALLEZ JE T'INVITE AU THÉÂTRE, ON VA VOIR RICHARD III DE SHAKESPEARE, ÇA TE CHANGERA LES IDÉES », LUI DIS-JE. ET LUI DE RÉPONDRE : « J'AI PAS VU LES DEUX PREMIERS » ABRUTI. JE VAIS FINIR PAR CROIRE QUE LA DREAMCAST EST RÉSERVÉE À UNE CERTAINE ÉLITE, CE QUI EXPLIQUERAIT D'AILLEURS POURQUOI LES DOUANIERS EN ONT LAISSÉ PASSER UNE MAJORITÉ. BRAVO, LA NOUVELLE ANNÉE.

## Le jeu NBA Courtside sur Nintendo 64

LOT N° 1

5 gagnants



Offerts par : Nintendo - Mise à Prix : 1 500 Joy\$

La N64 est à l'honneur, dans cette Joybank, comme vous avez pu le constater... Et, c'est logique, car avant de prétendre être le Highlander de la Dreamcast, il vous faudra suivre votre formation sur la 64 bits. C'est normal, nous sommes tous passés par là. Car dure et longue est la route qui mène au combat ultime. Et Dieu seul sait si la Dreamcast attend le valeureux vainqueur. Entre temps, ce soft de basket vous aidera sans aucun doute à patienter.

## Le jeu Bomberman 64 sur Nintendo 64

LOT N° 2

5 gagnants



Offerts par : Nintendo - Mise à Prix : 1 500 Joy\$

Encore un jeu N64. Spécialement conçu pour des affrontements enragés desquels ne peut sortir qu'un seul vainqueur, il vous aidera à comprendre la philosophie du Highlander. Un incontournable, sur lequel tout amateur de jeux vidéo qui se respecte a fait ses armes. Et plus vous gagnerez de temps, plus rapide sera l'ascension vers la supériorité Dreamcast : les combats auront lieu 4 par 4. Par le feu périront vos ennemis, et, dans l'enfer du non-jeu, ils seront précipités pour la gloire de votre ascension. Mais, euh, je m'emballe un peu.

# BANK

82



## Le T-shirt Psybadek

**5 gagnants** Offerts par : Psygnosis  
Mise à Prix : 500 Joy\$

Psybadek, c'est le symbole de celui qui glissera dans les airs. Celui qui, foudroyé par sa propre ascension vers l'état divinement dreamcastien, s'élèvera tel l'archange au-dessus de la terre symbolisant l'état inférieur du mortel. Ce T-shirt sera en retour, à sa victoire, le symbole de son autorité incontestable et portera les armoiries des

LOT N° 4

terres dont il sera le seul et unique prince. Lorsque le jour viendra, quand il ne restera plus que les porteurs de Dreamcast, lorsque le Grand Tournoi sera enfin fini et que la nouvelle ère du renouveau 128 bits s'ouvrira à la reconstruction, il sera reconnu comme le précurseur. Telle est notre parole !

## RESULTATS JOYBANK 80

### LOT N°1 : JEU MEDIEVIL SUR PLAYSTATION

- 100 000 Joy\$ : PELISSIER Michel
- 56 180 Joy\$ : COLLET Nicolas
- 56 000 Joy\$ : BOCQUET Christelle
- 54 500 Joy\$ : DONAIN Thomas
- 51 820 Joy\$ : CALMIO Eric

### LOT N°2 : VIDÉO DU MAKING OF D.O.D.T

- 9 680 Joy\$ : BONGIORNO Massimo
- 3 000 Joy\$ : BOCQUET Christelle
- 880 Joy\$ : CORTES Mathieu
- 700 Joy\$ : HAGEGE David
- 250 Joy\$ : MORCILLO Cédric

### LOT N°3 : 1 LOT DE 5 PORTE-CLÉS MR. DOMINO

- 22 280 Joy\$ : TOULON Ga'tan
- 20 760 Joy\$ : WILHELM Nathalie
- 19 750 Joy\$ : NGHIEM Luân

## Le jeu S.C.A.R.S. sur PlayStation

**5 gagnants**

Offerts par : Ubi Soft  
Mise à Prix : 1 200 Joy\$

Le monde est ainsi fait qu'il faut de tout pour le faire. Les 32 bits existent encore, et ceux qui n'ont pas reçu le quickening ascensionnel du bit devront s'éradiquer les uns les autres sur S.C.A.R.S. C'est la dure loi du Highlander : il ne peut en rester qu'un. Néanmoins, au départ, il peut y en avoir jusqu'à 4 simultanément sur le même écran. Donc, tout comme Bomberman 64, plus rapide sera l'ascension, mais plus dure sera la compétition car la machine (incarnant bien entendu les aléas de la vie) participera également. Messieurs, vous deviendrez des bêtes, car il n'y a point d'autre secret que celui de la bestialité, pour parvenir à la victoire. Et toc. Le jugement dernier sera sans appel.



PlayStation

LOT N° 3

## Le règlement

- Les Joy\$ devront disparaître les uns après les autres, car il ne peut en rester que zéro. En nous les envoyant, dis-leur adieu.
- Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes, qu'on puisse répertorier tous ceux qui se battront à mort pour une Dreamcast.
- Personne, touchant de près ou de loin la Joybank, n'a le droit d'y participer. Ils ont déjà tous une Dreamcast, plus rien ne devrait les intéresser.
- Vous avez le droit de mettre vos Joy\$ en commun, mais un seul nom sur le bulletin ! Vous organiserez ensuite un combat, pour le partage des lots.
- L'utilisation de faux Joy\$ ne vous sauvera pas. Elle vous précipitera même dans les abysses de ceux qui ne connaîtront jamais l'ère 128 bits.
- Envoyez vos Joy\$ à : Joypad-Joybank, 6 bis, rue Fournier, 92110 Clichy. Tous et dûment découpés. Seuls les plus méritants vaincront.
- Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 84 de Joypad et, déjà, nombreux seront ceux qui auront péri sous le coup de l'attente.
- Il nous faut absolument les Joy\$, tous, originaux, ainsi que le bulletin dûment rempli dans l'enveloppe. Notre communauté a des lois incontournables.
- C'est le destin qui parle : 9, c'est le nombre de Dreamcast que nous avons eues. Et, là, vous comprendrez qu'il y a quelque chose de cosmique.

## Vente aux enchères Joypad

82

NOM

PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE

LOT N° 1

LOT N° 2

LOT N° 3

LOT N° 4

MISE TOTALE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.01.99 à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

# Courrier des lecteurs

Des pleurs, des larmes, des rires, des dents blanches lavées à l'eau de javel. Le courrier de ce mois est un melting pot de sentiments. Pendant que certains regrettent la disparition de leur console préférée, d'autres rigolent en lisant la rubrique Joypad Mode d'Emploi (version «joypadienne» du film C'est arrivé près de chez vous), à moins qu'ils ne fassent une fixation sur Xenogears de Squaresoft. Ça donne du baume au cœur. Le fait de savoir que vous vous impliquez, et que ce qui se passe dans les magasins ou au sein du magazine que vous tenez entre les mains ne vous laisse pas indifférents nous touche. Sympa, vraiment. Mais sachez que, nous aussi, nous sommes curieux de savoir comment le marché va évoluer...

## Mangez de l'anglais !

Salut à toute la joyeuse équipe de Joypad ! (un SD avec une pancarte où se trouve inscrit «Souriez !» figure sur la lettre, NDLR). Bon, votre mag' est très bien, très complet, c'est du bon boulot, objectif et tout, etc. (si je n'étais pas satisfaite, je ne serais pas abonnée). Cependant, permettez-moi de vous faire part d'une petite critique - ou suggestion : vous devriez accorder plus d'attention aux sorties en version U.S., en particulier les RPG. Bah oui ! Plutôt que d'attendre une hypothétique version officielle, et au lieu de s'acharner sur une version jap' incompréhensible, beaucoup préféreraient sans doute comme moi se rabattre sur le marché de l'import américain (bien plus fourni que le marché européen en matière de RPG). D'autant plus que, de nos jours, n'importe qui peut faire «switcher» sa PlayStation pour pas cher et investir dans un bon dico français/anglais si le besoin se fait sentir (ça évite également d'avoir à subir certaines adaptations en français pitoyables). «Mais, allez-vous me répondre, t'es bigleuse ou quoi ? Y'a toute une partie du mag' exclusivement consacrée aux sorties japonaises ET américaines. TOUTES les sorties jap' et U.S., c'est même écrit là !». Mouais, effectivement, y'a même une double page réservée aux tests de quelques daubes (toutes notées au-dessous de 5/10). En revanche, pas un mot sur la sortie de Xenogears !? Après tout, ne serait-ce pas là, l'un de ces jeux pondus par Squaresoft qui n'intéressent personne ? C'EST SEULEMENT LE SECOND MEILLEUR RPG DISPONIBLE ACTUELLEMENT SUR PLAYSTATION (en attendant la sortie de «Qui vous savez» VIII). Je serai magnanime pour cette fois et vous accor-

derai le bénéfice du doute (peut-être l'info vous est-elle parvenue trop tard ?), mais à l'avenir, je serai moins indulgente. Alors tâchez de fournir plus de renseignements sur les sorties de jeux en version U.S. ou je reviendrai vous tirer les oreilles (ça, c'est de la menace...) ! Une petite question pour finir : une rumeur laissait supposer que Grandia serait adaptée sur PlayStation (on a bien FFVII sur PC, pourquoi pas Grandia sur PlayStation ?), info ou intox ?

ENTROPIE.

La parole aux lectrices. Tu ne gardes pas ta langue dans ta poche... Tu as raison et tort à la fois. Puisqu'il est grandement question de Xenogears dans ta réclamation (Joypad ou la sécu du jeu vidéo, bientôt les A.P.J.T.T. ou les Allocations Pour Jouer en Toute Tranquillité !), sache que Joypad en a parlé ! Jamais nous n'aurions pu passer sous silence un jeu aussi prometteur. Il est vrai néanmoins que nous avons évoqué la version japonaise et non U.S. Mais pourquoi devrions-nous tester deux fois le même jeu en import ? L'important pour nous est de signaler sa sortie au Japon avant sa sortie aux States. Selon T.S.R. : «Il arrive que nous testions la version américaine d'un RPG si celle-ci dif-

fère de la version japonaise ou si l'anglais apporte un réel plus pour jouer... Car, parfois, il n'est pas nécessaire de comprendre la langue de Shakespeare pour savoir comment fendre le crâne d'un lutin avec une hache à double tranchant.» Cela ne nous empêche pas de comprendre ta frustration et d'admettre tes réticences. C'est (mal)heureusement comme ça depuis des années dans Joypad ! Peut-être qu'avec des pages en plus... Enfin, au sujet de Grandia sur PlayStation, selon nos sources, il est impossible qu'un jeu originellement sur Saturn voie le jour sur PlayStation. Sur Dreamcast, peut-être ?

## Paradoxe hivernal

Cher Joypad. Je vous écris pour vous remercier d'une chose : la Joybank. Les lots promis dans le numéro de décembre étaient super cools. Trois tee-shirts, génial pour passer l'hiver en douceur ! Malin, vraiment.

GUILLAUME HANAK  
DE COBRIEUX (59)

Argl ! Juste une petite question avec un point d'interrogation au bout : lorsque tu rentres chez toi, quelle température fait-il ?

## Les "quand sortiront-ils ?"

### PERFECT DARK

Nous consacrons deux pleines pages au successeur de Goldeneye par Rare sur N64 dans ce numéro (pages 58 et 59). La sortie de ce hit - probablement le prochain après Zelda - est annoncée pour fin 1999 en France. Ça fait loin, non ?

### NINTENDO 64

### XENOGEARS

Message à Mademoiselle Entropie qui nous a envoyé une si jolie lettre en évoquant la sortie U.S. de Xenogears : «Si nous ne nous éternisons pas sur Xenogears, jeu de Squaresoft, c'est aussi parce que ce développeur a momentanément décidé de délaisser l'Europe. Le marché serait trop petit pour lui ! Du coup, une sortie officielle de Xenogears n'est pas du tout au programme». Honte à Squaresoft !

### PLAYSTATION



A  
A

banquer sans casque

JOYPAD

# chats

Ce mois-ci, l'événement le plus important niveau matériel reste, bien sûr, la sortie de la Dreamcast. Nous vous donnerons donc ici nos premières impressions sur l'utilisation de la machine. Défauts et qualités.

## La Dreamcast essais techniques

Sortie le 27 novembre dernier au Japon, la Dreamcast se trouvait encore, il y a peu, en import. Vendue aux alentours de 4 500 francs, mais généralement beaucoup plus cher, la console vaut-elle vraiment un tel investissement ? Et pourquoi est-elle si chère ? Tout simplement parce que, pour l'instant, il y en a très peu et qu'il va être difficile d'en obtenir car priorité est donnée au

### Des petits manques

La console est livrée avec un modem. C'est une bonne chose mais, pour l'instant, il ne nous sert à rien, puisque le clavier et le logiciel d'exploitation du Net sont entièrement en japonais. Et, quand bien même, il est impossible actuellement pour la Dreamcast de lire les accents. Cela donne donc des textes illisibles lors de la consultation de sites français, sans compter les e-mails incompréhensibles que vous recevrez. Heureusement, Sega a pensé à désolidariser le boîtier du modem de la console elle-même, ce qui signifie que 1) on peut espérer pouvoir, en septembre prochain, brancher un modem français aux normes France Telecom sur sa console japonaise et 2) la console pourra toujours être up-gradée (améliorée) puisqu'on aura la possibilité, par la suite de virer le modem de base et de le remplacer par une unité plus puissante. Autre petit problème de la Dreamcast : les sorties audio-vidéo.



Au Japon, la campagne de pub de la Dreamcast met en scène M. Yūkawa, le directeur commercial de Sega, qui se donne à fond pour sa machine. Devenu un personnage populaire, il est un peu l'emblème du lancement de la console. Le premier jour de la sortie de la machine, les acheteurs recevaient un porte-clefs à son effigie. Aujourd'hui, donc, c'est M. Yūkawa lui-même qui vous présente sa machine.

marché japonais, avant les grossistes de Hong-Kong, fournisseurs les plus courants de nos chères (dans tous les sens) boutiques françaises. De toute façon, il sera très vite quasiment impossible d'obtenir une machine pour les Européens. Le plus sûr moyen, et le plus abordable, restera sans doute d'attendre la fin d'année 99 et le lancement officiel. Ce qui permettra aux acquéreurs de passer outre certains problèmes comme celui du modem.



Pour l'instant, le modem ne sert à rien, mais peut-être pourra-t-on le remplacer par un modem européen ?

A

A

A

A

En effet, la Dreamcast ne possède qu'une sortie propriétaire (la prise est un modèle unique et seuls des câbles Dreamcast peuvent être utilisés). On aurait apprécié une sortie stéréo en RCA, ce qui est toujours agréable pour brancher sur sa chaîne.

## Un gros défaut final

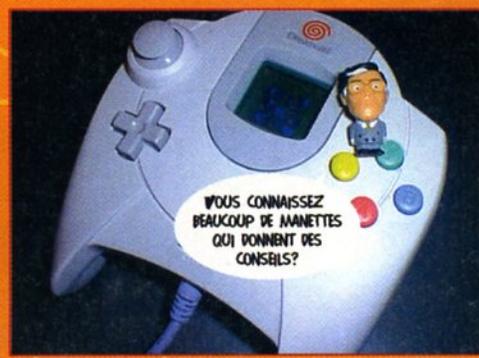


Les mystérieuses encoches qui se trouvent sous la Dreamcast auront plusieurs utilités. On parle déjà de l'ajout d'un disque dur.



L'arrière de la Dreamcast comprend la sortie du port modem, la sortie alimentation et la sortie audio-vidéo.

Autre et dernier défaut majeur pour une telle console : elle chauffe énormément. Sur la Dreamcast, le ventilateur est placé à côté de la carte Power VR2, afin qu'elle ne chauffe pas. C'est une bonne idée, mais il est petit et ne suffit pas, à lui seul, à réguler la température très élevée de la machine. C'est un défaut qui, heureusement, ne devrait pas se retrouver sur les prochaines générations de consoles. En attendant, ce problème de chauffe est réellement gênant et peut s'avérer fatal, si le joueur n'y prend pas garde. Lors d'une utilisation continue, de plusieurs heures, il peut être judicieux de placer, à côté de la machine, un petit ventilateur, afin de réguler la température intérieure.



Lors du jeu, le Visual Memory vous affiche des informations.

## L'affaire Godzilla-VM

Le Visual Memory, cette petite Memory Card avec écran à cristaux liquides pour la Dreamcast, est un accessoire qui permet le jeu et la gestion de sauvegardes sans la présence de la console. Lorsque vous l'achetez, il a une petite étiquette dans le dos qui, si vous l'enlevez, aura pour effet d'initialiser l'appareil. Maintenant que l'appareil est allumé, que pouvez-vous en faire ? Lire l'heure, voir quelles sont vos sauvegardes transportées et jouer à un mini-jeu que vous aurez chargé. Premier problème : le Visual Memory compte 200 blocs de mémoire. Le seul mini-jeu à l'utiliser, Godzilla, prend, lui, 128 blocs. Cela signifie donc qu'il sera très difficile de transporter deux mini-jeux en même temps, même s'il est possible de charger et d'effacer, à l'infini, les mini-jeux à partir du CD principal. Second problème : l'autonomie de l'accessoire est très faible. Heureusement, les sauvegardes de jeux restent et le Visual Memory peut être utilisé lorsque les piles sont à plat car, branché à une manette, il utilise l'énergie de la console. Mais revenons à ce Visual Memory Godzilla, vendu l'été dernier comme un avant-goût de la Dreamcast. Le mini-jeu



Très peu de boutiques ont importé le clavier de la Dreamcast en France.

Voici le seul et unique petit ventilateur de la console, qui ne suffit évidemment pas à réguler correctement la température. Grâce à un système de conduction, il refroidit directement le SH4 et la Power VR2, mais toute la partie gauche de la console, l'alimentation, chauffe dur.

contenu dans ce dernier est incopiable. Il est donc impossible d'y jouer sur un autre Visual Memory. Par ailleurs, il ne possède pas toutes les fonctions d'un Visual Memory normal : impossible de visualiser ses sauvegardes ou de copier ses données directement avec une autre carte. Il faut passer par le gestionnaire de la console. Enfin, si, par erreur, vous effacez le mini-game Godzilla, dans le menu de la console, vous ne pourrez plus jamais jouer, mais seulement stocker des données ! Prudence donc, avec cet article, si vous l'avez acheté cet été, dans l'attente de votre console tant désirée.



N'oubliez surtout pas que la console Dreamcast est une machine JAPONAISE et qu'au Japon les appareils électriques fonctionnent en 110 Volts et non pas en 220 Volts, comme chez nous. Pour faire fonctionner votre console en France, vous devez IMPÉRATIVEMENT vous procurer un adaptateur 110 / 220 disponible dans les rayons bricolage de la plupart des magasins.



## Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games	(Blois)	Maxxi Games	(Paris)
Amie	(Paris)	Recycle Ware	(Paris)
Console et Vous	(Grenoble)	Score Games	(Paris)
Cyner J	(La Rochelle)	Score Mania	(St Germain)
Fantasy Games	(Lyon)	Stock Games	(Nice)
Game Station	(Paris)	Top Games	(Montpellier)
Loisirs Occasion	(Lyon)	Videocaz'	(Clermont)

### PLATINUM STORY

La gamme Platinum ne cesse de s'étendre chaque mois sur PlayStation. En janvier, c'est au tour du jeu de la Dreamworks Interactive de proposer son titre phare (hum, hum) dans cette gamme à bas prix. Le Monde Perdu, suite de Jurassic Park est donc désormais disponible au prix de 169 francs. L'occasion de découvrir un jeu qui, bien que très (euphémisme) difficile n'en demeure pas moins graphiquement réussi.



## LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION			SATURN		NINTENDO 64			
	Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	170	190	Riven	150	150	Zelda 64	345	370
O.D.T	235	250	Deep Fear	190	225	WipEout 64	300	325
MediEvil	250	250	World Wide Soccer 98	150	150	F Zero-X	300	300
Future Cop LAPD	225	250	Resident Evil	145	150	Turok 2	325	325
Tekken 3	250	250	Shining Force 3	190	225	Banjo - Kazooïe	280	300
Colin McRae Rally	250	270				Kobe Bryant in NBA Courtside	270	270
FIFA 99	260	270				Lylat Wars (avec kit vibration)	250	270
Resident Evil 2	225	250				Coupe du Monde 98	275	275
Bust a Groove	245	250				GoldenEye 007	245	250
Tomb Raider III	270	225 (!)				Ten Eighty	300	300
Gran Turismo	200	200				Snowboarding		
Tail Concerto	225	250						
Tenchu	250	250						
Crash Bandicoot 3	265	270						

Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons éliminé le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.  
 Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fenêtres.

## Avec les magasins **Score Games**, les tops de l'okaz

TOP 1 - PLAYSTATION - FIFA 98



TOP 2 - PLAYSTATION - RESIDENT EVIL 2



### Top Okaz PlayStation

- 1 ... FIFA 98
- 2 ... Resident Evil 2
- 3 ... Tomb Raider II
- 4 ... Coupe du Monde 98
- 5 ... Gran Turismo
- 6 ... MediEvil
- 7 ... Formula One '97
- 8 ... V-Rally
- 9 ... Alundra
- 10 ... Formula One '98

### Top Okaz Nintendo 64

- 1 ... Diddy Kong Racing
- 2 ... ISS 64
- 3 ... Extreme G
- 4 ... Super Mario 64
- 5 ... Banjo-Kazooïe
- 6 ... GoldenEye 007
- 7 ... Nagano Winter Olympics
- 8 ... Turok
- 9 ... F1 Pole Position
- 10 ... Wave Race 64

TOP 1 - N64 - DIDDY KONG RACING



TOP 2 - N64 - ISS 64





# Joypad mode d'emploi



Lire Joypad c'est bien, mais comprendre comment il a été fait, c'est mieux. Voici donc le pourquoi du comment qui parsème les pages de votre magazine chéri.

## Lundi 16 novembre

14h06

Kendy attend la sortie d'un article sur l'imprimante. Il se retrouve avec une feuille à moitié vierge et interpelle Greg qui passe par là. Greg observe la feuille de Kendy et lui répond qu'il faut changer la cartouche d'encre. Réponse foudroyante de Kendy : "Tu te fous de moi, là, c'est une imprimante LASER, y'a pas besoin d'encre !"

## Mardi 17 novembre

14h13

Concours de coups de pieds sautés-retournés dans la salle console. William (soluteur) mène I/O face à Kendy. Greg arrive alors dans la salle : "J'ai appris un nouveau coup de pied ciseau Kendy, tu va voir ça fait pas mal normalement". Kendy : "Mmm". Il se retrouve par terre.

15h16

Greg : "Bon, Kendy, viens, je vais te faire une clé de bras pour me faire pardonner. Alors tu vois, il suffit de passer le coude derrière l'épaule..." Kendy : "Mmm". Il se retrouve de nouveau par terre.

## Jeudi 19 novembre

10h30

RaHaN arrive à la rédaction. Première action de la journée, allumer le Macintosh pour balancer la bande-annonce de Star Wars Episode One que Lord Casque Noir de Joystick a téléchargé du Net. Le Mac plante, et ne voudra plus jamais redémarrer.

16h58

Chris et RaHaN bouclent gentiment. Chris regarde tout à coup par la fenêtre et lance d'un air mélancolique que la nuit le déprime. RaHaN lui répond alors que ce n'est pas grave, car il vit la nuit. Réponse pleine de bon sens de Chris : "Bah oui mais justement, c'est tout le temps la nuit pour moi, je me lève à 13 heures, et voilà..."

18h57

Les maquettistes partent en réunion. RaHaN et William en profitent pour squatter le Mac de Jah (maquettiste) et regarder la bande annonce Star Wars sur l'écran 21 pouces avec les baffles à fond. Pour RaHaN, c'est la 39e fois. D'autres gens de la rédac passent, tour à tour : "Tu l'as vu ? Tu l'as vu ? Viens voir, ça tue !"

## Mercredi 25 novembre

13h30 (Tokyo)

Greg déjeune avec Banana San. Il lui demande si c'est une bonne idée d'offrir une bouteille de vin à Hideo Kojima (créateur de Metal Gear) qu'il a spécialement ramené de France. Réponse de Banana : "Mauvaise idée, au Japon il vaut mieux offrir un truc qu'on peut partager. Et puis du vin, c'est pas terrible." Greg stresse à mort.

## Jeudi 26 novembre

14h05 (Tokyo)

Greg arrive dans les locaux de Konami où l'attendent M. Kojima et Scott Dolph, son secrétaire. Bien obligé car il n'a rien d'autre sous la main, Greg mort de honte offre sa bouteille à M. Kojima. Interloqué, ce dernier regarde M. Dolph qui se tourne vers Greg en lui disant "Mais vous êtes un excellent journaliste, vraiment ! Comment saviez-vous que M. Kojima était un très grand amateur de vin ?"

## Vendredi 27 novembre

06h30 (Tokyo)

Arrivé tôt pour acheter les Dreamcast de la rédac, Greg fait la queue devant les magasins. Un vendeur lui demande de ne pas se mettre ici, car la file d'attente continue de l'autre côté de la rue. Devant le nombre de personnes alignées, Greg se dit qu'il n'en aura pas. Dix minutes plus tard, un vendeur passe dans la queue et annonce : "Divisez-vous en deux queues. Les jeux érotiques à gauche, et les Dreamcast, à droite." Greg jubile, plus de la moitié des gens étaient venus pour les jeux érotiques.

## Mardi 1er décembre

11h20

Les Dreamcast sont coincées en douane, comme on pouvait s'en douter. Les rédacteurs parleront de la noble profession des douaniers en des termes étranges et colorés.

## Vendredi 4 décembre

15h12

T.S.R., Trazom et RaHaN attendent sans rien faire l'ouverture d'une image énorme sur le Mac de T.S.R. Cécile, secrétaire de rédaction, se pointe et commence à insister sur l'inutilité d'attendre à trois l'ouverture d'un fichier. RaHaN se met d'un coup à caresser le menton de Traz, qui ne réagit pas. Cécile : "C'est dingue ça (déconcertée) : pourquoi tu lui caresses la peau du dessous du cou ?"

17h10

Kendy a passé la nuit sur Zelda 64. En plein milieu de l'après-midi, il dort deux heures par terre dans un bureau. Revenant les yeux injectés de sang, il tentera devant tout le monde d'absorber un yaourt sans cuillère. Après

quelques minutes de réflexion et d'essais, il recrachera tout dans la poubelle.

17h25

T.S.R. entre dans la salle console, et balance : "Bah, les Dreamcast, c'est au mieux pour lundi, sinon mardi, sinon elles repartent au Japon." Consternation dans la salle. Jean : "Mais quel pays pourri la France ! Pourquoi on ne vit pas au Chili !?"

17h30

Greg passe à la douane de Roissy. Un douanier l'interpelle, et ouvre sa valise, pleine de Pikachu. Consterné, il referme la valise en lui demandant : "Vous ne pouvez pas acheter des cartouches de clobes, comme tout le monde ?"

## Lundi 7 décembre

16h38

Le poste téléphonique de Greg sonne. Il décroche : Greg : "Super allo ?" Lecteur : "Oui, bonjour Madame." Greg : "Non, ici c'est Monsieur."

## Mardi 8 décembre

13h31

A déjeuner, Jean s'entend dire qu'il ressemble à Segata Sanshiro, puis Rintintin avec sa houpette. Arrivé à table, il marmone : "P'tain mais c'est Tintin, la houpette, pas Rintintin, Rintintin c'est un chien."

## Jeudi 10 décembre

12h02

Enfin, les Dreamcast sont arrivées. Soupir de soulagement : si elles étaient restées à la douane un jour de plus, elles repartaient au Japon. Tout est bien qui finit bien, on a eu nos 9 Dreamcast, nos 7 VF3, nos 5 manettes supplémentaires, et nos 8 Visual Memory.

## Vendredi 11 décembre

10h32

Greg arrive à la rédac. Immédiatement assailli par T.S.R., le voilà vite à fouiller partout pour dégouter l'exemplaire unique de Quake 2 PlayStation qu'Activision réclame à corps et à cris. Greg renacle à chercher car il est persuadé que ce sont les gens d'Activision qui l'ont remporté avec eux. T.S.R. lui répond alors que chez Activision, ils sont catégoriques, et qu'en plus, c'est la seule version en Europe et qu'on doit absolument la retrouver.

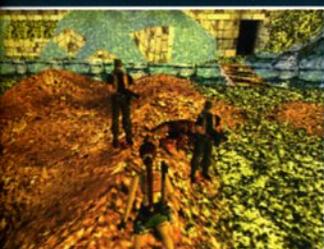
10h41

Greg à revu 12 fois tous les tiroirs de la salle console sans succès en râlant. T.S.R., arrivant tout penaud face au Greg hyperactif : "Pour Quake 2 : laisse tomber. Ils viennent de le retrouver, ils s'excusent, ils sont désolés : il était dans la poche d'un gars de chez eux." Greg lève les bras au ciel : "Je le savais ! Je suis peut-être bordélique mais j'ai une RAM d'enfer !"

# L'ANNÉE COMMENCE BIEN



**CRASH BANDICOOT 3**  
JOUABLE



**TOMB RAIDER III**  
JOUABLE



**TOCA 2**  
JOUABLE



**RIVAL SCHOOLS**  
JOUABLE

**PlayStation**  
GAZIN  
NUMÉRO 27 • JANVIER 1999

**DEMONS  
& MERVEILLES**  
SOUL REAVER

**EN  
KIOSQUE DÈS  
LE 6 JANVIER  
1999**

POUR BIEN COMMENCER L'ANNÉE  
**8 DEMOS**

CRASH BANDICOOT 3	TOMB RAIDER III	TOCA 2	RIVAL SCHOOL	MONKEY HERO	MILLE ET UNE PATTES

ISSN : N°1271 4755 - NUMÉRO 27 - JANVIER 1999 40 F BELGIQUE 320 FR - SUISSE 12.50 FR - MAROC 85 DM



**MONKEY HERO**  
JOUABLE



**BLITTER**  
JOUABLE (JEU NET YAROZE)



**WLS 99**  
JOUABLE

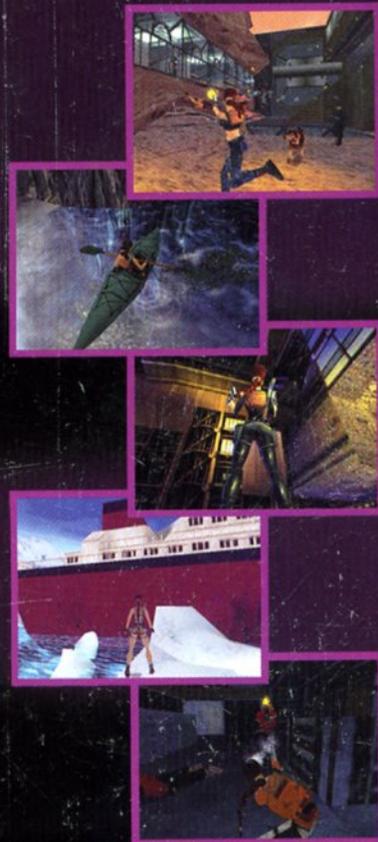


**MILLE ET UNE PATTES**  
NON JOUABLE

# 8 DÉMOS D'ENFER

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

# C'est encore meilleur la IIIème fois...



Concours, astuces et solutions  
08 36 68 19 22 \*  
3615 TOMBRAIDER \*  
[www.eidos-france.fr](http://www.eidos-france.fr)  
\* 2,23f / minute



Peter's Plane