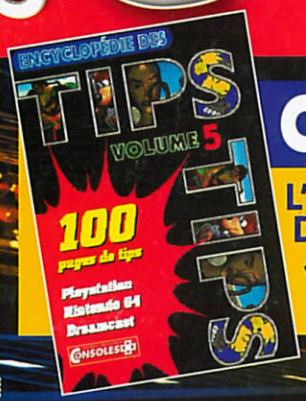
CONSOLES+

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

TOUJOURS EN COLLANTS, JAMAIS UN RHUME. TU LE CROIS ÇA ?



CADOX !

L'ENCYCLOPÉDIE DES TIPS VOL.5
100 PAGES

Une rentrée à fond la caisse

FERRARI F355 (DC)
TOCA WORLD TOURING CAR (PS)
F1 WORLD GP2 (DC)

Photographiez-les tous !
Pokémon Snap (N64)

Virtua Tennis (DC)
Sega roi du sport

Envie de tisser ?
Spider Man (PS)

La Playstation 2 retardée

SEPTEMBRE 2000 ▼ NUMÉRO 104 ▼ SPIDER MAN • VIRTUA TENNIS • TOMB RAIDER 5 • POKÉMON SNAP

N° 104 SEPTEMBRE 2000. 35 F. BELGIQUE: 235 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1200 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. REUNION 42 FF. ISSN 1162-8669

T 6745 - 104 - 35,00 F

LA GRANDE CLASSE

HALF LIFE

POKÉMON STADIUM SILVER

TOMB RAIDER 5

La Médaille d'Or est au bout de vos doigts !

Sydney 2000 TM ©

Le jeu vidéo officiel des Jeux Olympiques

12 épreuves athlétiques. 32 nations représentées. Multijoueur exaltant. Modes Olympique, Arcade et Entraînement. Véritables sites Olympiques. Commentateurs TV officiels. Animations en motion capture. Gymnase Virtuel.

Développé par : ATD

Edité par : EIDOS INTERACTIVE

eidos.com

Disponible sur : PlayStation, Dreamcast, PC CD

OFFICIAL VIDEO GAME

www.olympics.com

www.olympicvideogames.com

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. Published under license by Eidos Interactive Ltd. TM © SOCOG 1996 - Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. - and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TOP! Le Top du mois est dédié à l'ensemble des jeux Dreamcast sortis cet été. Une dizaine d'excellents jeux qui valent le détour. Sur notre photo, Spawn, un beat'em up pas piqué des hannetons.

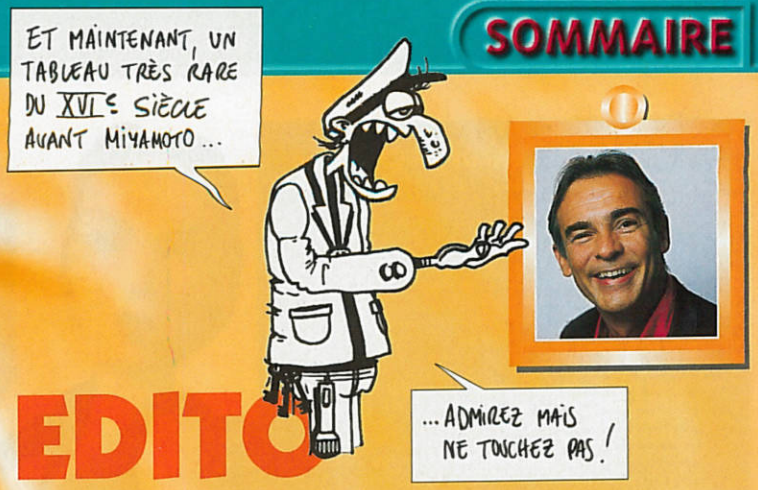
FLOP! Ah si seulement le Killer était encore parmi nous... sûr qu'il l'aurait croqué tout cru, ce Taz Express. Manque d'inspiration, réalisation désastreuse... Hop! direction la poubelle.

Mégahit Consoles+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper!

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or Consoles+



EDITO

Fini les vacances, il est temps de passer aux choses sérieuses. Ça commence mal : la sortie de la PS 2 est retardée d'un mois. La nouvelle console de Sony n'arrivera que le 24 novembre, tout juste un mois avant Noël. Officiellement, c'est pour mieux mettre en place le système de pré-commandes mais, comme je vous le disais le mois dernier, il est plus vraisemblable que Sony ne dispose pas d'une quantité suffisante de machines pour distribuer la PS2 simultanément aux USA et en Europe. Mais un retard d'un mois n'est pas trop problématique. En revanche, il semble se confirmer qu'il faudra attendre le milieu de l'année prochaine avant de voir arriver les grands jeux de cette machine. Les dernières nouveautés japonaises ne sont toujours pas convaincantes. Même le nouvel ISS de la PS2 nous a déçus, c'est pourtant une série qui ne compte que des fans à la rédac. Mais la PS2 est très attendue et les pré-commandes devraient faire le plein.

Pendant ce temps, Sega continue à étoffer la ludothèque de la Dreamcast avec d'excellents jeux d'arcade comme Virtua Tennis ou Spawn. Cette console a incontestablement séduit les gamers, mais quel sera son impact auprès du grand public en fin d'année ? De son côté, Nintendo s'apprête à lever le voile sur la Gameboy Advance et la Dolphin (qui pourrait s'appeler Starcube). On ne devrait pas s'ennuyer dans les mois qui viennent!

Alain Huyghues-Lacour

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut offrir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musiques, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est un bon jeu... quoi que certains éditeurs puissent en penser!

SOMMAIRE

EN SEPTEMBRE, GARDE LA CHAMBRE

PREVIEWS

ALONE IN THE DARK 4 ..... DC 45
CARD CAPTOR SAKURA ..... DC 32
DEEP FIGHTER ..... DC 45
DREAM AUDITION PS2 27
EXTREME SPORT ..... DC 45
FUURA NO SHIREN 2 ..... N64 24
HALF LIFE ..... DC 38
HUNDRED SWORDS ..... ARCADE/DC 28
INCREDIBLE CRISIS ..... PS 46
KOROKORO KIRBY ..... GBC 20
LE MONDE DES BLEUS 2 ..... PS 49
MARIO STORY N64 26
MOTO GP PS2 16
MR DRILLER 2 ..... ARCADE 25
POKÉMON DE PANEPON ..... GBC 18
POKÉMON STADIUM SILVER & GOLD N64 19
PROJECT EDEN PS2 40
RAYMAN 2 REVOLUTION PS2 52
RC DE GO ..... PS 53
RED FACTION PS2 58
RING OF RED PS2 30
SILPHEED THE LOST PLANET PS2 22
SPYRO 3 ..... PS 49
STAR WARS EPISODE I STARFIGHTERS PS2 42
STARCRAFT N64 48
SUMMONER PS2 43
SUPER PUZZLE BOBBLE PS2 33
TAXI 2 ..... DC 52
TIME SPLITTERS PS2 44
TIME STALKERS ..... DC 43
TOMB RAIDER 5 ..... DC/PS/PS2 40
TRICOLORE CRISIS ..... DC 14

TESTS

En violet, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

CHASE THE EXPRESS ..... PS 108
CHRONO CROSS 2 ..... PS 114
DEAD OR ALIVE 2 ..... DC 82
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 ..... PS 112
F1 WORLD GP 2 ..... PS 93
FERRARI F355 CHALLENGE ..... DC 106
GAUNTLET LEGENDS ..... DC/PS 84
GRANDIA 2 ..... DC 76
HIDDEN & DANGEROUS ..... DC 110
ISS 2000 ..... N64 86
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000 (ISS 2000) PS2 100
LIGUE NATIONALE DE FOOTBALL ..... PS 123
KONAMI GB COLLECTION VOL. 4 ..... GBC 123
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES ..... PS 123
MR DRILLER ..... PS 122
NIGHTMARE CREATURES 2 ..... DC/PS 90
PARASITE EVE 2 ..... PS 80
PLASMA SWORD NIGHTMARE OF BILSTEIN ..... DC 118
POKÉMON SNAP N64 70
RAMPAGE THROUGH TIME ..... PS 122
RAYMAN 2 ..... PS 88
RC REVENGE : REVOLT 2 ..... PS 122
SNOW-CROSS CHAMPIONSHIP ..... PS 122
SPAWN IN THE DEMON'S HAND ..... DC 116
SPIDER MAN ..... PS 94
SPIN JAM ..... PS 123
SUIKODEN 2 ..... PS 98
SYDNEY 2000 ..... PS 75
TAZ EXPRESS N64 123
TEAM BUDDIES ..... PS 122
TENCHU 2 ..... PS 102
TERRACON ..... PS 123
TOCA WORLD TOURING CARS ..... PS 72
VIRTUA ATHLETE ..... DC 96
VIRTUA TENNIS ..... DC 66
WORLD QUEST MAGICAL RACING TOUR ..... DC 69
X-MEN MUTANT ACADEMY ..... GBC 122
X-MEN MUTANT ACADEMY ..... PS 104

Tomb Raider 5

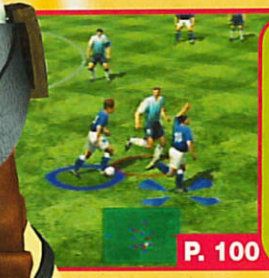
P. 40

Devinez qui vient dîner ce soir à la maison ? Bien vu ! Comme chaque année depuis cinq ans maintenant, Lara Croft pointe le bout de ses... de son nez sur **Playstation**...

Virtua Tennis

La **Dreamcast** est sans conteste la reine du sport. Cette nouvelle simulation de tennis est un chef-d'œuvre, mieux, une référence.

P. 66



Jikkyou World Soccer 2000

Cet été, entre plage et mer, nous avons trouvé de quoi taper dans le ballon sur **Playstation 2**. Mais ce nouvel ISS jouera-t-il en D1 ou devra-t-il évoluer dans l'équipe réserve de Palavas-les-Flots ?

P. 100

JAPON 9

Ils sont fous ces Japonais ! Fous de Pokémon : ce mois-ci encore, deux nouvelles aventures des petits monstres de Nintendo. Septembre au Japon, c'est aussi l'eCS pour tout savoir des projets en ligne de Sega.

NEWS 37

L'événement de cette rentrée, c'est bien évidemment l'annonce de Tomb Raider 5 sur Playstation, Dreamcast et Playstation 2. Mais c'est aussi Half-Life (DC), Spyro 3 (PS) ou encore Starcraft (N64). Waouh !

WIP 56

Deux Work in Progress ce mois-ci, sinon rien ! Le premier chez Konami pour découvrir une douzaine de titres sur Playstation 2 et le second chez Take 2.

TESTS 65

Le mois de septembre confirme ce que l'on pensait : la Dreamcast est une fantastique machine à jouer : Virtua Tennis, Grandia 2, Dead or Alive 2, Gauntlet Legends, Nightmare Creatures 2, Virtua Athlete, Ferrari F355 Challenge, Hidden & Dangerous, Spawn... Ça dépote à fond. Mais la Playstation a aussi son mot à dire !

REMERCIEMENTS : à Power Games, MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Pikassiette) et Danièle (Pikakaouète). Enfin, un grand merci à Sony (et à Virginie) pour le prêt de l'appareil photo numérique Mavica MVC FD 95 qui nous a permis de réaliser les trucages du Trombinoscope.

Couverture Spider Man © Marvel Comics.

SOMMAIRE

Ferrari F355 Challenge

Une très grande simulation de Super Tourisme sur **Dreamcast**. Au menu: que des Ferrari! Pas moins!

P. 106

Chrono Cross 2

Pas de temps à perdre, branchez la **Playstation**, à vos manettes... top chrono!

P. 94

Spider Man.

Quand l'envie de tisser vous prend, il n'y a qu'une manière de vous soulager: jouer à Spider Man sur **Playstation**. Après, ça vous dirait de vous faire une petite toile?

CONCOURS COURRIER

Avis aux dessinateurs. Nintendo offre à tous les artistes en herbe un CD des musiques du jeu Perfect Dark sur Nintendo 64. Pour gagner ce CD audio, une seule solution: envoyer à Bomboy vos dessins de couverture en rapport avec Perfect Dark ou l'univers de Nintendo. Attention, ce concours n'a lieu que pour les deux prochains numéros (n° 105, octobre 2000 et n° 106, novembre 2000). Pas de temps à perdre.

TIPS 129

Comme d'habitude, Switch a rendu les Tips en retard. Faut dire, que pour une fois, il avait une bonne excuse: un booklet de 100 pages à écrire. Mais faut pas nous faire le coup tous les mois... on n'est pas des kékés nous!

TROMBINOSCOPE 138

Les démons sont parmi nous, et Edmond squatte à Consoles+. Un bon conseil: ne l'invitez jamais chez vous à déjeuner.

COURRIER 140

Entre deux lettres et trois dessins, Bomboy tapote sur sa nouvelle invention: la calculatrice de (grande) poche. Pas très pratique...

CONCOURS GRIND SESSION

C'est la rentrée, et, comme chaque année, c'est pas la forme. Pour vous donner du baume au cœur, Consoles+ vous offre la possibilité de gagner un skate professionnel dédicacé par Ed Templeton (c'est pas un kéké), une console Playstation et 30 jeux Grind Session. Et ce n'est pas tout, on vous offre aussi 5 manettes Dual Shock, 5 Memory Card de couleur et 50 Finger's Skates. Ça va déjà nettement mieux, non?

PETITES ANNONCES

Uniquement sur Minitel. 3615 TCPLUS (2,23 F/min).

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, entre deux gadins en rollers, est un jeune homme dévoué: il aime à s'occuper de vous chaque jour de la semaine sur Minitel. Il répond en direct ou sous 24h à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS (2,23 F/min), vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips du "flying" Switch, la vie de la rédac, les recettes de cuisine de Kaël ainsi que des News récentes. C'est trop fort! Beaucoup trop fort!

Ce numéro 104 de Consoles+ sous blister contient un booklet de 100 pages "Encyclopédie des Tips volume 5" qui ne peut être vendu séparément.

Ange ou Démon ?...

PlayStation

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 16 ANS
SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR

SQUARESOFT®

Parasite Eve II™

www.parasite-eve2.com

© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. Computer Graphics Movie: © 1999, 2000 Square Co., Ltd. & Square Visual Works Co., Ltd. Based on the novel: Hideaki Sena PARASITE EVE (Kadokawa Horror Bunko)
SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. PARASITE EVE is a trademark of Square Co., Ltd.

PERIMETRE

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

DATEL GAME PRODUCTS

L' ACTION REPLAY™, LA SOLUTION A TOUS VOS PROBLEMES !

POUR CONSOLE GAME BOY™

(GAME BOY , GAME BOY POCKET ET GAME BOY COLOR)

Les codes secrets de vos jeux Game Boy™ avec en plus, tous les codes POKEMON™ ! (Fourni avec un guide comportant 2000 codes POKEMON™)

- DES VIES INFINIES
- DES ARMES SPECIALES
- DES NIVEAUX CACHES
- DES VEHICULES CACHES
- DEVENEZ INVULNERABLE
- DES PERSONNAGES CACHES

*Bidouilleur de jeux
*Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.
*Générateur de codes.
*LIVRET DE CODES SPECIAL POKEMON™ !!!!

LA CARTE MEMOIRE 8Mo, SAUVEGARDEZ LES TOUS !

SAUVEGARDEZ VOS MEILLEURES PARTIES !

*Mémoire de 8Mo
*Capacité: jusqu' à 100 sauvegardes
*Utilise les techniques de mémoire flash
*Menu convivial
*Pour Game boy Color™ et Pocket™

CHEAT WARE by Datel
DISPONIBLE SUR LE WEB DES MILLIERS DE CODES au http://www.codejunkies.com

*Game Boy, Game Boy couleur, Game Boy pocket sont des marques déposées par NINTENDO
*POKEMON est une marque déposée par NINTENDO

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

Bigben INTERACTIVE

JAPON

Les Japonais n'ont qu'une devise : "En septembre, reste dans ta chambre". Avec ce qu'ils nous préparent pour les mois à venir, vous n'êtes pas prêt de voir le jour : de nouveaux Pokémon, des jeux d'aventures à la pelle et des tonnes de sushis et de jeux de plates-formes. Yapahadire Hysoncosto !

NOM DE CODE "ECS": SEGA ENTRE DANS

Sega est en train de mettre en place une stratégie complète de développement de son business on-line dans l'industrie du loisir. Après la Dreamcast, c'est au tour de l'arcade d'entrer dans l'ère @. Comme beaucoup d'autres compagnies, Sega y voit le nouvel Eldorado.

Les marchés console et arcade ne se portent pas très bien au Japon. La botte secrète de Sega porte le nom de code "eCS" (e-consumer), pour son réseau "Entertainment Stage Net@", encore appelé "Net@". Depuis le début de l'année, Sega s'efforce de relier ses centres de jeux GIGO et Joypolis à l'aide de fibres optiques, dans le but de créer un réseau de jeu à l'échelle nationale. Pour le moment, cela ne concerne que trois endroits à Tokyo : GIGO Ikebukuro, GIGO Shibuya et Joypolis Odaiba. Dans chacun de ces centres, un étage entier est dédié au jeu en ligne, pour que le public se fasse une idée de l'ambition de Sega dans le domaine du réseau.

Une tour volumineuse

Net@ a débuté le 21 juillet dernier. En gros, cela ressemble à un cybercafé. Le système est basé sur des PC standards composés d'une tour (avec un superbe design, bien qu'assez volumineux), d'un écran tactile TFT (sur une table) comprenant une caméra couleur CCD au sommet.
A la base de l'écran, diverses options sont présentes : réglage du son, cellule infra-rouge pour communiquer avec un clavier et port pour carte IC (carte à puce). Le système se base sur Windows 2000. Les graphismes sont gérés par une carte GTS Nvidia, tandis que la carte mère est construite par Asus, compatible Intel.

Comment ça marche ?

Les commandes se font en touchant l'écran. Un tiroir sous le meuble contient deux pads DC et deux autres à 6 boutons, tout nouveaux, qui ressemblent beaucoup à ceux de la Saturn. Il y a aussi un casque audio muni d'un micro.
Deux personnes peuvent partager le même écran et/ou affronter d'autres joueurs via le réseau. A noter que ces nouveaux pads 6 boutons de type "action" pourraient indiquer une possible adaptation de jeux de combat à la Capcom sur le Net@.
Un clavier infrarouge est également disponible. Il comprend deux boutons d'action et une croix de direction.
Les joueurs pourront acheter une carte IC comprenant une puce mémoire pour sauver leurs données personnelles. Cette carte s'introduit dans une fente à la base de l'écran. La machine prendra ainsi en compte les informations inscrites dessus (pages Web préférées, services, scores, carnet d'adresses, etc.). Le vidéophone est aussi disponible avec une qualité haute-définition (près de 30 fps). Il est également possible d'accéder à de nombreux sites (environ une centaine pour le moment) ou de regarder des émissions télé (et même le satellite !), des clips vidéo, des mangas... En fait, ce dispositif rappelle le Playonline de Square sous divers aspects.

Voilà en gros à quoi ça ressemble de loin.

Et est-ce que ça marche ?

Le premier jour d'exploitation, le système a rencontré quelques difficultés (bogues ou plantages). Malgré tout, ces premiers pas devraient permettre à Sega de recueillir de précieuses informations afin d'aboutir à un ensemble stable dans les tout prochains mois.
Quant à l'écran, tout n'est pas encore très clair, et un nouveau design devrait voir le jour.
Un personnage virtuel, créé par Smilebit, suit constamment l'utilisateur. Les pages Web disponibles s'affichent autour de l'écran (100 au maximum). En touchant l'une des cases de ce menu, on accède à son contenu.
La borne existe en deux versions : 1 ou 2 utilisateurs (dans ce dernier cas, ils sont assis dans un sofa). Les joueurs sont séparés par des cloisons transparentes isolantes qui limitent le bruit extérieur.

Affaire à suivre

Si quelques éléments paraissent passionnants, comme le vidéophone, les premiers utilisateurs ont cependant montré un certain ennui après quelques minutes d'utilisation. Il est néanmoins évident qu'à ce stade, jeux et services ne sont pas encore au point. Il sera essentiel de voir si Sega a réellement mis sur pied une vraie stratégie eCS ou si, comme pour le modem de la Dreamcast, le japonais a décidé de lancer à nouveau un concept sans de sérieuses assises pour ce qui concerne le contenu. Les prochains mois devraient donner la réponse.

L'ERE @

Fighting MaruBatsu.

Shinosaki Country.

Scraket Heat.

En plus de Hundred Swords, on trouve quelques petits jeux sans grande prétention...

Sega a-t-il mûrement réfléchi sa stratégie cette fois ?

Le futur de l'arcade passerait-il aussi par le Network ?

PRÉSENTATION DE LA BORNE

Le cœur de la révolution en ligne par Sega.

Sous la table, un tiroir contient les extensions.

Dans le tiroir, le kit de survie sur Net@.

La vidéo conférence est d'une grande qualité !

Les premiers avis sont très partagés...

L'interface est difficile à comprendre...

Entertainment STAGE net@

Le pourtour de l'écran est décoré d'accès aux pages Web.

Une interface brouillon.

Le clavier est fourni à l'accueil.

On introduit la carte à la base de l'écran.

Le potentiomètre de réglage du volume du casque.

GIGO Ikebukuro s'était mis aux couleurs du Net@ !

PREMIERS EMBRYONS DE SERVICES

Il faut ajouter la consultation des pages Web, un classique du Net.

Vidéoconférence.

Téléphonie.

Jeux.

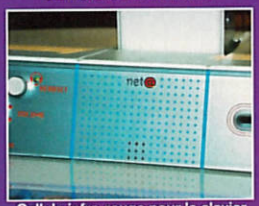
Vidéo clips et films.

La grosse boîte au sol est l'unité centrale ultra silencieuse.

INVENTAIRE...

Clavier infra-rouge.

Caméra CCD couleur.



Cellule infra-rouge pour le clavier.

Carte à puce.

Casque stéréo avec micro.

La foule s'amassait déjà pour les débuts du Net@.

TRICOLORE CRISIS

Victor en est déjà à son troisième titre sur Dreamcast. Une nouvelle fois, l'éditeur nous délivre un jeu, entièrement en 3D, reposant en partie sur le genre RPG, avec un design manga très "kawai" (mignon).

DREAMCAST

VIS/Novembre

Le joueur contrôle trois jeunes héroïnes qui possèdent chacune leurs propres psychologie et comportement. Comme dans tout bon RPG, les événements sont nombreux et les réactions et décisions des héroïnes face aux péripéties peuvent avoir un impact sur le déroulement de l'histoire. En plus d'une quête centrale, Tricolore Crisis propose une gestion de la vie quotidienne de ces trois jeunes filles (elles ont chacune leur propre chambre). Au fil du scénario, il est possible d'accumuler de l'argent. On peut alors laisser nos petites héroïnes faire du shopping et on verra ainsi chaque chambre se décorer petit à petit. Certains événements pourront apporter bonus et items secrets. Par exemple, dans un passage du jeu, on met la main sur du papier peint !

Un système original

Les personnages ne gagnent pas en expérience durant les combats. Les monstres (ouf ! on revient dans le jeu vidéo) produisent un cristal nommé "May" que l'on collecte à l'issue des combats.
Il en existe de différents types, correspondant en gros à des éléments. Visuellement, ils seront de couleurs différentes. Bref, on en attribue plusieurs à chaque héroïne pour former des combinaisons, desquelles peuvent naître des pouvoirs (plus de 70 dans le jeu !), qui auront leur importance durant les batailles. Ces dernières se déroulent par tour, de manière très classique.
Au fil du scénario, de nouveaux persos apparaissent. On pourra gérer plusieurs équipes en même temps, avec, à chaque fois, un maximum de trois personnages.
A noter que chaque perso possède une nature fondamentale : magicien, combattant, attaquant à longue distance, etc.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)

LA PLUS GROSSE

61500 écrans minitel

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel

les nouveautés les anciens jeux

tout pour vous débloquer

3615 ASTU

3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

MOTO GP

Moto GP est à l'origine un jeu d'arcade intitulé GP500. Pour sa conversion sur console (en l'occurrence la PS2), Namco a décidé de le rebaptiser Moto GP. Ce titre n'est pas une franche nouveauté puisqu'il faisait partie des trois jeux PS2 annoncés par l'éditeur à la présentation de la console par SCEI.

Namco annonce que Moto GP va bénéficier de la licence FMI. Bref, tout ça pour vous dire qu'il devrait proposer un haut niveau de réalisme graphique en incluant publicités, logos et noms véritables, comme dans la réalité réelle (NDGambas : c'est-à-dire la vraie réalité non virtuelle, pour de vrai sans pixels). En pratique, on découvre des reproductions fidèles de circuits, de motos et de pilotes. Ces derniers possèdent même leur vrai visage. Pour ne rien laisser au hasard, l'équipe de développement s'est rendue sur les différents circuits à travers le monde afin de reproduire en 3D le moindre détail.

Et le jeu ?

On note quatre modes de jeu à ce stade du développement. Le premier n'est autre que le mode Arcade : on joue donc à la version sortie en salle. Le Season désigne le mode Championnat. Le Time Trial cache un Time Attack classique. Enfin, le mode VS permet à deux joueurs de s'affronter sur un même écran splitté horizontalement. Pour le moment (définitif ?), on ne compte que 5 circuits : Suzuka, Montegi, Paul Ricard, Reyes et Donington. Comme en arcade, la photo des pilotes apparaît au-dessus des motos pour aider le joueur à bien identifier ses adversaires. Les modèles physiques sont gérés comme à l'habitude pour renforcer le réalisme général.
Il est fort possible que Namco intègre une forme d'anti-aliasing avec ce Moto GP. L'option est disponible dans la version en développement, mais, pour le moment, elle demande trop de puissance ; du coup le jeu rame minable.

Partenariat

Une version jouable a été montrée lors d'une campagne promotionnelle, en partenariat avec Honda, au Honda Show Room d'Aoyama à Tokyo (25 au 30 juillet). Hélas, le jeu n'était disponible que six heures chaque jour...

PLAYSTATION2

Namco/Automne

SUZUKA

Les adversaires de tête en photo !

On ne peut doubler qu'à de rares endroits...

Et hop, droite gauche !

PAUL RICARD

Les chicanes ne doivent pas vous retarder.

Doublez tout le monde dans le virage !

Bonjour les dégâts...

On retrouve les infos habituelles à l'écran.

Motos et constructeurs seront au rendez-vous.

Attention ! Bientôt la gamelle !

POKÉMON DE PANEPON

Panepon est un jeu de réflexion qui a été décliné sur toute une série bien connue des fans de Nintendo au Japon.

GB COLOR

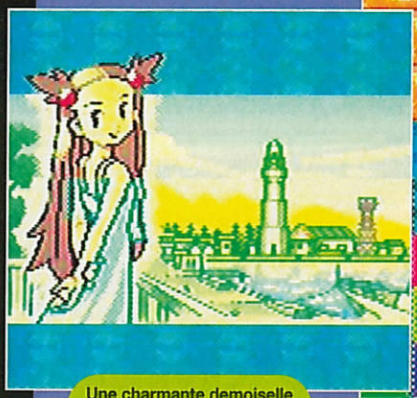
● Nintendo/21 sept.

Cette série a débuté en 1995 sur la Super Famicom, sous le titre "Panel de Pon". En 1996, le jeu est arrivé sur Gameboy, "Yoshi no Panepon"). Cette fois, on a droit à une version Gameboy Color baptisée "Pokémon de Panepon". Le principe reste immuable depuis la première version. On doit intervertir horizontalement des panneaux de couleur pour en aligner un minimum de trois identiques. Ils disparaissent alors. Le but consiste bien sûr à nettoyer l'écran. Notons que les Combos sont aussi de mise.

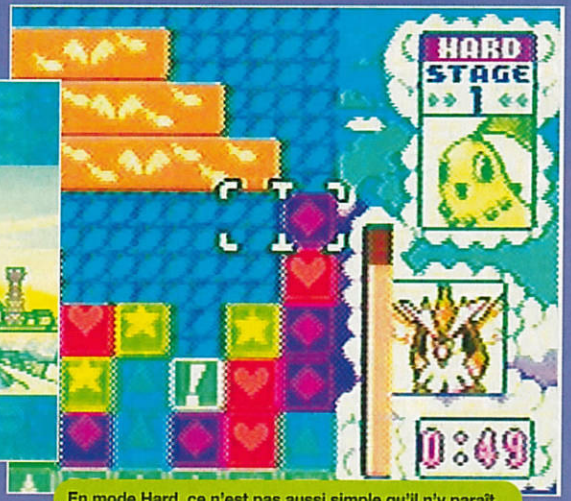
Pas si simple !

Pour corser le tout, de nouveaux panneaux apparaissent en bas de l'écran au bout d'un certain temps. Si ces derniers atteignent le haut de l'écran, c'est le Game Over impitoyable. On trouve quelques modes de jeu, dont un Time Attack et un jeu en Vs via le câble link. Un mode Vs Computer permet d'affronter l'ordinateur à travers un scénario dans lequel on se mesure tour à tour à des monstres de la série Silver & Gold. Les adversaires peuvent récupérer de la vie, mais aussi gêner le joueur à l'aide de panneaux spéciaux. Le mode Endless permet à un seul joueur d'enchaîner les niveaux qui deviennent de plus en plus rapides. Enfin, dans ces divers modes de jeu, le temps semble limité.

Un écran à la Tetris tout ce qu'il y a de plus classique.



Une charmante demoiselle vous fait du charme entre les niveaux...



En mode Hard, ce n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît.

En cas de réussite, Pikachu vient vous féliciter.

Pikachu en tong sur Gameboy Color.

POKÉMON STADIUM SILVER & GOLD

Après deux versions du jeu sur Nintendo 64, voici la troisième, basée sur les volets Gameboy Color Silver et Gold.

NINTENDO 64

● Nintendo/Déc.

On retrouvera apparemment les attaques de type plante.

Le pauvre Pikachu a du souci à se faire face à cet immense Pokémon.

On trouve dans ce nouveau Pokémon Stadium les monstres introduits dans les deux volets de la portable. Il paraît que les anciens étant également présents, on n'aurait pas moins de 300 bestioles à sa disposition. On ne sait pas, en revanche, si tous les monstres inclus dans la deuxième saison de la série télévisée seront de la partie. Le jeu reste compatible avec le GB Pak qui permet d'importer des données des cartouches Gameboy.

Encore plus de bestioles !

Le principe reste le même que celui de ses prédécesseurs. A l'heure actuelle, on ne note même pas de changements appréciables au niveau des décors. C'est vrai qu'il reste encore pas mal de temps avant la sortie prévue pour décembre. A la différence du deuxième épisode, ce Silver & Gold est un data disk plus garni, avec sa tonne de nouveaux monstres qui introduisent autant de nouvelles tactiques et aptitudes. La date de sortie choisie est aussi un geste stratégique de la part de Nintendo qui compte bien utiliser la phénoménale popularité de son bébé pour gêner au maximum ses concurrents en fin d'année. Ce doit être le dernier volet de la série Stadium sur N64. Une version Dolphin serait, suivant des rumeurs, déjà en développement. Zano en bave déjà d'impatience...

Certains nouveaux venus sont étranges. Un Pokémon en forme de décapsuleur ?

Les attaques seront semble-t-il encore plus spectaculaires dans ce nouveau volet.

Les arènes n'ont vraisemblablement pas été modifiées, et l'interface de jeu sera similaire à la précédente.

KOROKORO KIRBY

Après l'introduction de la cartouche avec Pak Vibration (Pokémon Pinball), Nintendo est sur le point de révolutionner à nouveau le jeu sur portable. En effet, le géant japonais est ni plus ni moins en train de préparer un jeu basé sur un capteur de mouvements !

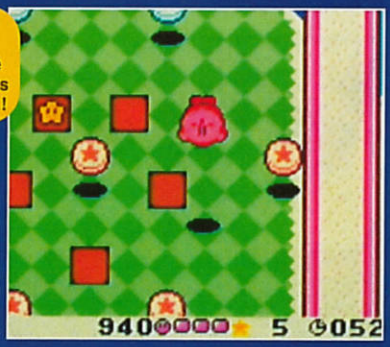
GB COLOR

● Nintendo/Août

Kirby doit sauter de nuage en nuage.

Grâce à cette innovation, les mouvements imprimés à la console (jusqu'à 360 degrés dans l'espace) se répercuteront dans le jeu lui-même. Le concept de KoroKoro s'approche de celui d'un "flipper" : en inclinant la portable dans diverses directions, on fait rouler Kirby (si on penche la Gameboy sur la droite, le héros roule vers la droite). Basé sur cette idée simple, on doit diriger Kirby vers la sortie du tableau. Il existe, suivant les cas, un nombre plus ou moins important de pièges ou de plates-formes (nuages mouvants, ascenseurs, etc.) à passer. Pour ce faire, on peut demander à la petite créature d'effectuer des sauts ; en pratique, il faut bouger la console vers soi.

Le jeu comporte 7 niveaux, chacun étant basé sur un thème particulier (Green Course, Cloud Course, Sky Course, Water Course, Underground Course, etc). Comme d'habitude, Nintendo en profite pour explorer divers chemins, afin de démontrer l'étendue des applications possibles pour sa nouvelle trouvaille. Dans le cas de KoroKoro Kirby, cela se traduit par des mini jeux. On en compte cinq, introduisant à chaque fois une utilisation différente de ce capteur de mouvements.

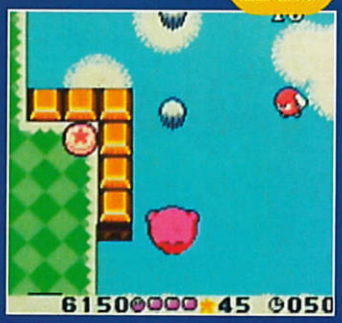


Kirby a été exploité dans tous les sens !

Les perspectives

Nintendo explique qu'en son temps, la révolution de l'analogique avait fait naître une nouvelle jouabilité pour les consoles de salon (merci à la N64 !). Avec la détection de mouvements, la firme veut mener sur sa portable une révolution comparable. De plus, son principe fort simple (notamment dans KoroKoro Kirby) permet de rendre le jeu accessible à un très large public. D'ores et déjà, plusieurs titres basés sur cette innovation seraient en développement.

Le jeu comporte même des cinématiques.



Les ennemis abondent !

Voici une portion de niveau accomplie !

NOUVEAUX ULTIMA

BLAGNAC - CLUZES - SENS - ST GERMAIN EN LAYE - TOUL
BLOIS C.CIAL. AUCHAN - CHAMPIGNY - GUERET - NEVERS

METROPOLIS STREET RACER

379 F

RAYMAN 2

PROMO ULTIMA 299 F

POKEMON SNAP

469 F

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

VOUS AVEZ LE PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE 50.000 F

de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet ! Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais été aussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE ! Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.

Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail : ultimagames@wanadoo.fr

PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013
ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600
BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800
CHAMPIGNY : NOUVEAU 01 48 89 90 19
125, Bld de Champigny - 94100 SAINT-MAUR
Face Gare RER St-Maur
NOGENT 1/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800
ST GERMAIN EN LAYE : NOUVEAU 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000
ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000
ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000
ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000
AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200
BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100
BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700
BLAGNAC : NOUVEAU 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700
BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000
BLOIS : NOUVEAU 02 54 55 09 90
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000
BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Artisse Caumont - 14000
CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100
CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100
CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100
CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000
CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000
CLUZES : NOUVEAU 04 50 96 68 51
17, grande rue - 74300
COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200
DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500
FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100
FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300
GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000
GUERET : NOUVEAU
"Teddy Toys", avenue du Maréchal Leclerc - 23000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000
LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100
LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003
MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Sîle Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305
METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000
MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200
MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000
NEVERS : NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 580000
NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000
ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)
PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360
ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
SENS : NOUVEAU 03 86 83 01 91
27, rue de la République - 89100
SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TOUL : NOUVEAU 03 83 64 65 11
5, rue Joseph Carrez - 54200
TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000
VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140
VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500
VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

*Dans les magasins affichant l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : **Téléphone 01 34 66 97 70** - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillerie

Visuels non contractuels

Peter's Plane

NIVEAU 1

Le fameux Mega Rate en action !

Le couloir est jonché de débris !

Votre planète !

Un demi-boss déjà bien coriace !

Le Boss de fin ?

SILPHEED "THE

Pour beaucoup, Silpheed fut avec Sonic the Hedgehog CD et Yugekitai (Victor) un des titres phares du Mega-CD. C'est vrai que le support n'était pas vraiment un foudre de guerre... Cette fois, Game Arts revient à la charge avec une version remixée profitant du surcroît de puissance de la PS2. Le tout est publié par Capcom qui a une grande faim de titres en ce moment.

Dès l'introduction, on reste pantois devant le film. La qualité est grandiose. C'est vrai que cela n'apporte peut-être rien au jeu lui-même, mais les fans du premier épisode apprécieront. La partie shoot en elle-même est très conservatrice, puisqu'elle reprend quasiment les mêmes éléments que la version Mega-CD. Les musiques sont identiques, mais elles ont été remasterisées (ouf !). Le scénario est toujours aussi primaire (une tradition dans le genre), mais c'est évidemment au niveau de l'action que réside l'intérêt du jeu. On retrouve le système à trois boutons : tir de l'arme de gauche, de l'arme de droite ou des deux ensemble. On peut toujours configurer son appareil en choisissant un armement différent sous son aile droite ou gauche. Le réglage de celui-ci se fait entre deux niveaux. On accède à de nouvelles armes selon ses performances. Le vaisseau se dirige à l'aide de la croix de direction et non du joystick analogique ! L'écran de jeu reste fidèle à la version originale, avec la jauge de vie sous forme d'indicateur du niveau de bouclier et le score. Sur ces points, c'est la version Mega-CD à 100%.

Les nouveautés

PS2 oblige, on a droit à une remise à jour graphique conséquente. Les boss usent à fond des capacités de la console dans le domaine des effets spéciaux (on respire, donc !). Mieux, les vibrations ont été ajoutées, juste histoire de... Le jeu comporte deux niveaux de difficulté : Normal et Standard (facile et difficile). Des messages apparaissent pour signaler des événements ou des options. Par exemple, "Emergency" annonce l'arrivée d'un boss, alors que "Refuel" permet au joueur de remettre à niveau bouclier et aussi d'arranger son système d'armement.

Silpheed 2 comporte également quelques systèmes pour améliorer son score. Le Mega Rate permet de multiplier ses points en fonction de son éloignement des cibles : plus on est proche et plus le score est élevé. Le Formation Bonus attribue des bonus lorsqu'on arrive à décimer toute une formation ennemie.

Le jeu se compose de trois niveaux principaux, eux-mêmes divisés en sous-niveaux. Bref, on retrouve la version Mega-CD, remise à niveau et dotée d'un challenge accru. On aurait tout de même préféré une vraie suite... Mais à la vue du résultat, les fans de shoot devraient être ravis ! Si seulement Sammy en faisant autant avec View Point... Hudson avec Gate of Thunder... Taito avec Ray Storm... et si... et si...

Bravo ! A vous le Formation Bonus !

PLAYSTATION 2

Game Arts/Sept.

LOST PLANET"

NIVEAU 2

Un passage à la Ray Storm!

L'ennemi déploie son ingéniosité!

Les gerbes de magma limitent vos mouvements.

Boss ou demi-boss?

Le film d'introduction est identique dans son déroulement à celui du Mega-CD, mais visuellement, il n'y a pas photo, comme on dit!

On équipe chaque aile de l'appareil librement.

NIVEAU 3

Ces laser changent de direction à 90 degrés!

Ils tirent de partout!

Un vaisseau de ravitaillement?

Les cinématiques tiennent lieu de scénario.

FUURA NO SHIREN 2

Peu d'Européens connaissent "Fushigi no Dungeon" (l'Etrange Donjon), une série très populaire au Japon. Cinq ans après la sortie sur Super Famicom, Shiren est enfin de retour avec un épisode sur N64. Au programme : de nouveaux personnages et de nouveaux ennemis, dont une femme samouraï, Asuka.

Cette créature est devenue le symbole de Chunsoft

NINTENDO 64

Chunsoft/Sept.

L'atmosphère générale reproduit l'ambiance du Japon médiéval. Le principe de ce RPG est des plus classiques : le joueur explore des labyrinthes qui se forment de façon aléatoire. Il doit bien évidemment affronter des monstres. Les combats se déroulent comme dans Zelda sur Snes et l'action est vue de haut. Comme dans tout RPG digne de ce nom, les items jouent un rôle essentiel, permettant tantôt de recouvrer des points de vie, tantôt de renforcer son équipement... Un particularité de cette série tient à la gestion des items. Si le héros est vaincu à un moment du jeu, il devra recommencer depuis le début. Il est donc très important de conserver tous ces objets dans un bâtiment prévu à cet effet, ce qui permettra au joueur "décédé" de retrouver une partie de son équipement lorsqu'il recommencera le jeu.

Un jeu toujours renouvelé

Ce titre présente deux sortes de niveaux. La première voit la structure du niveau déterminée de façon aléatoire. La seconde consiste en un ensemble de niveauv apparaissant au hasard. Ce concept fait de Fuura no Shiren 2 un jeu perpétuellement renouvelé. A mesure que le joueur explore le niveau, une carte se dessine automatiquement, révélant l'état des lieux.
Les combats ne se font pas en temps réel, mais selon le système basique du "chacun son tour". Le jeu ne gère qu'un seul joueur à la fois, mais l'intervention de personnages secondaires pourra se révéler salutaire. D'autre part, si le héros a la capacité de gagner en expérience et de réaliser des "level up", les monstres le peuvent eux aussi.

Un village en danger

En plus de sa quête, le héros devra protéger un village des démons qui le menacent. Dans ce but, il doit ériger un château, construction nécessitant des matières premières : eau, pierres, bois, terre et fer. Vous les trouverez au cours de votre progression. Ces matières premières sont classées en trois catégories : "standard", "bonne" et "excellente", et elles prendront plus ou moins de place dans votre inventaire en fonction de leur classification. Un matériau issu de la catégorie "excellente" prendra deux fois plus de place qu'un matériel équivalent de la catégorie "standard". Ce sera donc au joueur de gérer cet aspect tactique.

A deux, c'est toujours plus agréable...

On trouve différents boucliers et épées.

La Monster House, le lieu de repos des monstres.

Les graphismes ont fait un bond en avant.

Vite ! Des matières premières !

MR DRILLER 2

Après l'énorme succès du premier épisode, Mr Driller est de retour pour sauver une nouvelle fois le monde. La seule (bien qu'énorme) différence est qu'il n'est plus seul.

ARCADE

● **Namco/Été**

Un nouveau personnage fait son apparition : Miss Anna Hottenmaier. Curieux de voir à quel point les Japonais aiment les noms à consonance germanique. Cela devient très courant dans les jeux vidéo. Mr Driller en arcade avait obtenu de bons résultats, plus de 10 000 bornes installées malgré un marché en perte de vitesse. Cette suite conserve le concept de base et y ajoute de nouveaux éléments pour en renforcer la jouabilité et l'attrait. Parmi ces innovations, on trouve un mode Versus. Ce dernier fonctionne selon les règles du mode Solo en y ajoutant la possibilité d'agir sur l'écran de l'adversaire. Le tout se fait par le biais d'Attack Items à collecter tout au long du niveau. Il y a en gros trois types d'Attack Items différents. Le premier est appelé "Turn" : il permet de faire tourner de 90° l'écran de son opposant pendant un laps de temps déterminé. Le deuxième s'appelle "Flip", et selon le même principe que le Turn, met cette fois-ci l'écran de l'adversaire tête en bas ! Bien sûr, ceci ne dure qu'un moment, l'écran regagnant son orientation initiale après quelques secondes. Le troisième et dernier s'appelle "Crystal Block", il s'agit de blocs indestructibles qui viendront gêner le joueur visé ! Un autre genre de Crystal Block existe sous le même nom, mais avec un symbole différent ; il est d'ailleurs bien plus dangereux que le premier dans la mesure où il s'auto-détruit après un certain temps, provoquant une réaction en chaîne sur tout l'écran.

Nouveaux modes

De nouveaux modes de jeu ont également été introduits. On retrouve le bon vieux mode 500 m de Mr Driller 1 avec un "habillage" hindou. Le mode 1 000 m se déroule en Amérique et met en scène quelques nouveautés, comme les Crystal Blocks autodestructeurs. Le mode 2 000 m a des parfums d'Egypte ; il rend l'aire de jeu plus importante en réduisant la taille des blocs et des personnages. On peut l'assimiler à un mode Expert.

Bon marché

Les joueurs peuvent prendre part à une compétition à l'échelle nationale par l'intermédiaire de la page Web officielle de Namco consacrée à Mr Driller. Pour enregistrer son score, il suffit d'utiliser, entre autres, l'i-Mode de Docomo (NTT). Le jeu a été développé sur la nouvelle carte très bon marché System 10. Les deux joueurs se partagent le même écran, divisé en deux dans le sens de la hauteur. Ce design permet un gain de place non négligeable dans les salles d'arcade.

Cette étoile va s'autodétruire !

Le mode 1 000 m introduit quelques nouveautés.

Le mode 2 000 m propose un écran plus vaste.

Le 500 m reste identique au premier volet.

Le mode Vs est la grande innovation attendue.

La rotation perturbe votre adversaire.

MARIO STORY

Connu sous le nom de Super Mario RPG 2, le jeu s'est vu rebaptisé Mario Story, un peu à la manière de Yoshi sur Nintendo 64.

Très loin dans le ciel se trouve un lieu nommé "Le Territoire des Etoiles". Tout le monde y vit tranquillement, jusqu'au jour où le roi démoniaque Kuppa arrive et kidnappe un groupe de fées. Il réussit ainsi à mettre la main sur une baguette magique appelée "Baguette des Vœux" qui lui permet à présent de réaliser ses rêves les plus fous. Son premier vœu est d'enlever la princesse Peach avec son château.
Au même moment, Mario se fait éjecter du Territoire des Etoiles et, après une chute vertigineuse, il doit s'armer de tout son courage pour partir à la recherche de la princesse et la délivrer. Bien sûr, la route sera longue et dangereuse.

Paper Mario

Mario Story semble se baser principalement sur un graphisme original dont certains éléments avaient déjà été introduits dans Yoshi's Story, avec ses menus entre chaque stage. En effet, si le décor est en 3D, les personnages apparaissent à l'état de sprites animés en 3D.
Explications : Mario est en 2D et s'anime comme une feuille de papier bercée par les vents. Du reste Nintendo appelle son héros "Paper Mario" (Mario en papier). Cette originalité permet de réaliser de multiples effets, parfois essentiels dans le déroulement du jeu. Comme le premier volet sur Super Famicom, ce RPG se destine aux débutants. Le système de bataille est très simple, largement axé sur des icônes. Cette suite devrait aussi introduire un concept basé sur le timing. Il faudra donc respecter un rythme donné pour accomplir les attaques. Il sera aussi possible de diriger Peach à certains moments de l'histoire (on aurait donc alors une double intrigue ?). De plus, on pourra personnaliser son Mario et le rendre plus fort à l'aide d'options. De nombreux événements se produiront et des mini-jeux viendront modifier le cours de l'histoire.

Très enfantin

Au chapitre surprises, de nouveaux personnages feraient leur grand début dans ce jeu. En cours de route, certains ennemis pourraient également devenir des alliés.
Enfin, Nintendo annonce des boss plutôt originaux et coriaces. A cela, ajoutons un visuel très enfantin, et nous devrions obtenir un titre que le public N64 nippon, principalement composé d'enfants, ne reniera pas.

On choisit le type d'action à accomplir.

A coup de marteau, ça rentre mieux dans la tête.

On retrouve des éléments classiques de Super Mario.

Le train de Mario Kart 64 !

L'une des tortues est votre alliée !

NINTENDO 64
Nintendo/11 août

DREAM AUDITION

Jaleco semble avoir trouvé sa voie. Voici son troisième titre musical sur PS2. Cette fois, l'éditeur s'est penché sur un aspect très important de la vie japonaise : le karaoké.

PLAYSTATION2

● Jaleco/5 août

Des Japonais adorent chanter. Initialement destiné à l''arcade, Dream Audition se voit converti sur PS2. Afin de reproduire le plus fidèlement possible les sensations de l'original, le jeu sera vendu avec un micro et son adaptateur (environ 760 F au Japon). Il sera cependant possible d'acheter le jeu ou les extensions séparément. Le concept est simple. Le joueur chante en regardant l'écran, tout comme dans un vrai karaoké. Selon le mode choisi, des informations supplémentaires apparaissent sur l'écran. Le jeu analysera les performances du joueur et lui attribuera des notes ou un niveau. Jusqu'à deux personnes peuvent participer à une même "partie".
Sur PS2, Jaleco a bien sûr ajouté quelques nouveautés. Le jeu contient 100 titres choisis parmi les chansons les plus populaires au Japon (à savoir du rock nippon).

Les quatre modes de l'arcade ont été conservés (Speed, Basic Model, Relay et Key). D'autres font leur apparition : le mode Edit permet au joueur de continuer à s'amuser même s'il a déjà terminé le jeu. L'idée est de prendre le micro et de chanter tout ce qui vous passe par la tête. Le jeu dispose d'une importante collection de rythmes (basés sur les 100 chansons de départ) et d'un programme intelligent qui s'adapte à la performance du chanteur.

A la mode nipponne

Le mode Story plonge le joueur dans un scénario où il incarne un jeune artiste essayant de percer. Dans le mode Non Stop, le joueur choisit des chansons qu'il devra interpréter à la suite les unes des autres. Une option permet même à plusieurs participants de chanter en chœur. Le mode Karaoké devrait être le plus apprécié. On choisit son titre parmi les 100 proposés et cela sans être sanctionné par une notation. Le mode Audition est sans doute le plus ardu, mais si vous vous montrez à la hauteur, il vous donnera accès à un mot de passe. En écrivant celui-ci sur une carte postale et en l'envoyant à Jaleco, le joueur (nippon, bien sûr) pourra peut-être gagner le prix de ses rêves : une séance d'enregistrement dans un studio professionnel ! Le titre original ainsi créé avec l'aide d'un producteur réputé sera alors pressé sur un CD, sans oublier la jaquette !

Le mode Speed accélère le tempo !

Le karaoké, un aspect important de la vie nippone.

Vous voilà seul en scène...

En mode Key, attention aux voix de casserole !

Il faut bien respecter sa partition.

HUNDRED SWORDS

Dans le respect de sa nouvelle stratégie réseau, Sega a clairement exprimé ses ambitions, notamment de devenir le précurseur au Japon dans le domaine de la stratégie temps réel. Le japonais a demandé à l'une de ses filiales nouvellement créée, Smilebit, de s'y coller. Le résultat : Hundred Swords.

DREAMCAST

● Smilebit/2000

Le jeu gère deux ressources : argent et cristaux.

ARCADE

● Smilebit/21 juillet

Si les jeux de stratégie temps réel sont devenus un standard en France (notamment sur PC), ce genre est tout à fait inédit au Japon. Ce type de jeu a en effet beaucoup de mal à percer dans l'Archipel, comme c'est le cas pour de nombreux succès occidentaux, devant faire face à des goûts et des sensibilités culturelles très différents. Il semble donc que seule une compagnie japonaise soit à même d'assurer le succès d'un tel concept.

Console ou arcade ?

La stratégie en ligne de Sega est présente sur deux fronts : console et arcade. Sur console, la Dreamcast a lancé l'offensive avec son modem. Celui-ci a d'ailleurs récemment gagné en performance avec l'accès au haut débit ("broadband") grâce à son nouvel adaptateur LAN pour l'Internet par câble. En arcade, Sega a commencé à relier ses principaux centres par l'intermédiaire de fibres optiques, afin de créer un réseau à l'échelle nationale. Déjà trois de ces centres ont été reliés : GIGO Ikebukuro, GIGO Shibuya et Joypolis Odaiba. Pour accompagner ce mouvement, Sega a également lancé un nouveau concept appelé "Entertainment Stage Net@", ou plus simplement "Net@" (voir notre reportage sur l'eCS, en tête de rubrique). Ce système devrait regrouper plusieurs types de services et transformerait alors une zone de chaque centre d'arcade en cybercafé de nouvelle génération où pourraient s'organiser (entre autres) de gigantesques LAN parties. Hundred Swords est donc développé en respectant ces deux orientations (console et arcade). Si le jeu reste dans l'ensemble le même dans les deux versions, il doit cependant s'adapter aux spécificités de chaque marché. Par exemple, le jeu en arcade sera limité en temps, tandis que la version console ne le sera pas.

Follow the leader !

Hundred Swords est entièrement en 3D, à l'image d'un TA Kingdoms sur PC. Le joueur gère ses armées qui sont composées de diverses unités. Des bâtiments doivent être construits afin d'assurer le développement d'une civilisation et accéder à de nouvelles technologies. Les ressources sont, comme d'habitude, vitales à la réussite d'une campagne. Le but est de mettre en échec les autres partis. Un maximum de quatre joueurs peut participer à l'action sur une même carte. Parmi les huit proposés, le joueur choisit son leader selon ses caractéristiques. Par exemple, l'un est capable de créer des unités magiques, alors qu'un autre peut former des soldats très rapidement. De ce fait, la stratégie de chacun sera très différente. Chaque leader peut rassembler 100 unités sous ses ordres. Smilebit s'est efforcé de rendre la gestion des unités la plus simple possible concernant leur sélection à l'écran et les ordres à leur donner (mouvement, attaque, etc.). Le jeu utilise le pad de base de la Dreamcast, mais la souris – qui doit prochainement sortir – et peut-être même le clavier devraient être compatibles. Ce qui apportera un plus grand confort de jeu.

Un Network Mode permet aux joueurs de s'affronter via le réseau. Plusieurs combinaisons sont possibles : "Tag" (2 vs 2) ou 3 vs 1. Alors que l'arcade dispose de trois scénarios, la Dreamcast en inclut 30, avec en plus un mode Adventure pour donner une touche RPG.

En fonction des événements et des décisions du joueur, le scénario pourra prendre des chemins distincts, et donc aboutir à des fins différentes. Pour protéger son armée, on pourra construire des murs, des tours, etc.

La version eCS (arcade) devrait techniquement tourner sur un PC. Il y a donc de grandes chances pour qu'une version PC soit commercialisée, peut-être en même temps que la version Dreamcast.

La version eCS est annoncée pour le 21 juillet 2000. Le temps de jeu devrait être limité à 30 minutes.

Il n'y a pas encore de jeu en réseau possible entre la Dreamcast et l'arcade, cependant, l'idée est en cours de développement.

On transporte ses unités avec des dirigeables.

Hundred Swords veut initier les Nippons au wargame temps réel.

Un radar indique les positions de chacun.

La plupart des effets sont de bonne facture.

L'architecture varie suivant les camps.

On gère le tout avec des icônes.

RING OF RED

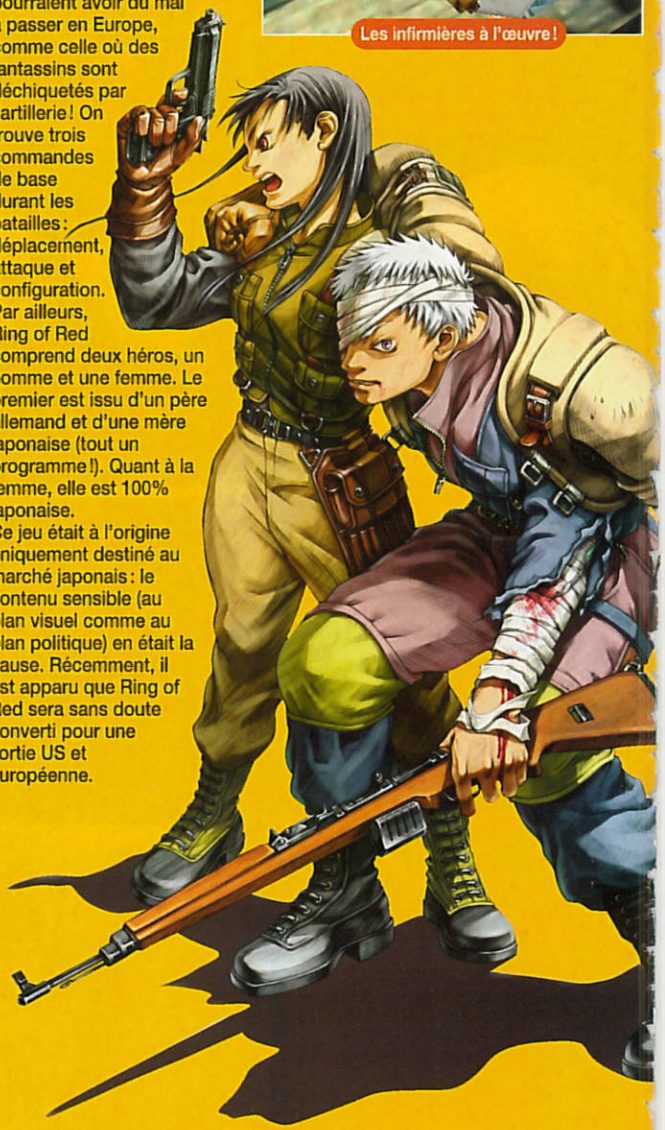
Que se serait-il passé si l'Empire du Soleil Levant n'avait pas capitulé en août 1945? La réponse réside dans ce Ring of Red : attaqué au nord par l'URSS et au sud par les Alliés, le Japon aurait tout simplement été divisé...

Le jeu donne une vision de cette situation. Hokkaido est annexée par les soviets. Le reste du territoire est partagé en deux zones. La première, au centre, porte le nom de Republic of Japan. Elle est sous le contrôle de l'URSS. La seconde, au sud, se nomme Democratic of Japan et est sous l'administration des Alliés. Une telle division ne peut bien évidemment pas durer éternellement, et la situation se dégrade pour tourner au conflit ouvert dans lequel les Japonais vont se battre entre eux, avec, en toile de fond, le choc des deux grandes puissances.
A la manière d'un Sakura Taisen, Ring of Red mélange les époques. C'est le genre d'exercice de style que les Nippons affectionnent tout spécialement. On trouve un environnement conforme à l'après Seconde Guerre mondiale, sauf que chaque force en présence met désormais en ligne des robots pour remplacer les tanks vieillissants.

Revue de détail

Le jeu se présente sous la forme d'une simulation où l'on doit déplacer ses troupes sur une carte divisée en cases. La composition de vos armées revêt une importance capitale. Une armée peut être formée de 3 unités de différents types, chacune possédant ses caractéristiques propres, forces et faiblesses. Les performances et aptitudes de ces armées sur le terrain dépendront largement de leur composition. Le déroulement d'une bataille se fait sur le principe des tours. Konami a fait ce choix pour mettre son jeu à la portée de tous. Les affrontements se font en 3D, comme dans l'Advanced World War de Sega. Les graphismes sont assez réalistes et le niveau de détails est extrême. Du reste, certaines scènes pourraient avoir du mal à passer en Europe, comme celle où des fantassins sont déchiquetés par l'artillerie! On trouve trois commandes de base durant les batailles : déplacement, attaque et configuration.
Par ailleurs, Ring of Red comprend deux héros, un homme et une femme. Le premier est issu d'un père allemand et d'une mère japonaise (tout un programme!). Quant à la femme, elle est 100% japonaise.
Ce jeu était à l'origine uniquement destiné au marché japonais : le contenu sensible (au plan visuel comme au plan politique) en était la cause. Récemment, il est apparu que Ring of Red sera sans doute converti pour une sortie US et européenne.

Les infirmières à l'œuvre!



PLAYSTATION2

● Konami/Sept.

La PS2 permet des effets réalistes.

Le tank robot est ébranlé par un tir.

Une armée se compose de trois unités.

Villes et villages peuvent être conquis.

Vous ne connaissez rien de l'ennemi.

La nature du terrain a son importance.

Genre de sigle qui ne passe pas...

Une grenade pour clarifier la situation.

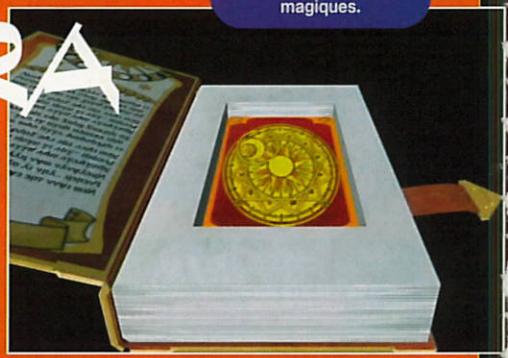
Choc de métal sur fond de guerre civile.

CARDCAPTOR SAKURA

DREAMCAST

Sega/Automne

Sega Rosso (anciennement Soft R&D dept. 5) a laissé de côté l'arcade et les courses de voitures pour se consacrer au développement d'un jeu console. Et il n'est pas question de course automobile mais d'animé ! Oui, Sega Rosso travaille actuellement sur un titre exploitant la licence d'un animé à la mode.



Ce vieux grimoire contient les cartes magiques.

Vivement le zoom...

Cardcaptor Sakura, souvent présenté comme le nouveau Sailor Moon, se voit enfin adapté en jeu vidéo. En gros, le joueur se retrouve dans la peau d'un cameraman ou d'un photographe virtuel. Le but n'est pas encore très clair, mais il semblerait que le concept de base consiste à prendre des photos ou faire des films de l'héroïne Sakura.

Ne bougeons plus

Chaque stage commence par une séquence cinématique en 3D temps réel dans laquelle Sakura utilise une carte magique. Cet élément semble tenir une place importante dans le jeu (comme dans l'animé, du reste). Dans le cas de la Dreamcast, rien n'a été révélé sur l'utilisation de ces fameuses cartes magiques. Bref, une fois que Sakura se met en mouvement, c'est au joueur de la suivre et de prendre le plus de clichés possibles. L'accès au stage suivant dépend de vos performances photographiques. C'est-à-dire que Sakura doit être correctement cadrée sur la photo. Une nouvelle séquence cinématique vient alors clôturer le niveau. C'est tout ce que l'on sait du jeu pour le moment. A ce stade du développement, les graphismes sont de bonne qualité et devraient toucher les fans de la série. Reste à savoir l'accueil que lui réserveront les pays européens...

Sakura en action dans une cinématique.

Sakura est la petite qui monte !

Prenez-vous pour un paparazzo !

Sakura à gauche, vous à droite.

Les graphismes ne possèdent pas encore toutes leurs textures...

SUPER PUZZLE BOBBLE

S'il est une série que l'on retrouve régulièrement sur toutes les consoles, c'est bien le mythique Puzzle Bobble. Le voilà qui s'apprête à débarquer sur la PS2 après avoir écumé toutes les machines de la Terre.

Si le principe de base de ce nouveau Puzzle Bobble ne change pas (ce qui n'est guère étonnant), on sent que Taito veut apporter un certain renouveau à son jeu fétiche, de peur de voir sa série tomber dans l'oubli. On note ainsi l'arrivée de boules de différente taille et surtout d'aires de jeu aux formes diverses. Fini donc le simple rectangle posé verticalement, on a droit désormais à des configurations parfois très torturées. Le jeu à 2 est bien sûr au menu. Pour le reste, il est malheureusement encore trop tôt pour connaître en détail le contenu et les autres innovations de ce nouveau volet. On espère seulement que Taito va sortir son jeu à un prix réduit, vu le niveau technique peu élevé qu'il nécessite et son moteur déjà plus qu'amorti.

Le design tranche avec les volets précédents.

Qui est ce gros chat ?

Une grosse boule contenant un perso ?

Notez la forme particulière de l'aire de jeu...

PLAYSTATION2

● Taito/Automne

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude** *du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !*

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis
dans tous les Micromania et sur écran géant
un démonstrateur vous permet
de découvrir tous les coups,
toutes les techniques
et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MERCREDI 6 SEPTEMBRE & SAMEDI 9 SEPTEMBRE

Derrière ce nom mystérieux se cache la suite des fameux TOCA Touring Car. Après avoir écumé l'Angleterre, les grosses berlines boostées disputent des courses aux quatre coins du monde. Avec 16 concurrents en lice, divers types de compétition, un mode 4 joueurs, plus de 40 véhicules, 23 circuits sur les 5 continents et des tonnes de réglages à affiner, la compétition va être endiablée.

MERCREDI 13 SEPTEMBRE & SAMEDI 16 SEPTEMBRE

Trois ans après la tragédie du 1er volet dans lequel des molécules folles piratatent des organismes sains, Aya Brea fait désormais partie du FBI, et de son antenne spéciale MIST : des énigmes et un scénario poussés, un système de combat ingénieux et facile d'accès.

Un retour triomphant du tennis sur console ! Pour encore plus de réalisme, les caractéristiques des plus grands joueurs de tennis ont été fidèlement reproduites et leur style de jeu s'adapte à la surface. À vous d'éliminer tous vos adversaires parmi les 8 meilleurs joueurs mondiaux (Pioline, Moya, Kafelnikov, Courrier...) pour conquérir la première place.

MERCREDI 20 SEPTEMBRE & SAMEDI 23 SEPTEMBRE

Avec des graphismes époustouflants, Sydney 2000 offre la liste de disciplines la plus complète jamais réalisée dans un jeu vidéo multi sports : modes de jeu variés (Olympique, Arcade et Entraînement), modèles uniques d'athlètes pour les 32 pays, mode de jeu multi-joueurs exaltant supportant huit joueurs en simultané...

MERCREDI 27 SEPTEMBRE & SAMEDI 30 SEPTEMBRE

Une aventure trépidante lancée à pleine vitesse à bord d'un train. Vous incarnerez Jack Morton et vous devrez empêcher un désastre international qui pourrait entraîner un incident nucléaire ! Plus qu'un simple jeu d'aventure, vous devrez résoudre de nombreuses énigmes et puzzles pour pouvoir progresser.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. • Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

72 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
C.Cial Auchan
44230 Saint-Sébastien sur Loire

72 MICROMANIA LE MANS SUD
C.Cial Carrefour
72100 Le Mans

84 MICROMANIA AVIGNON SUD
C.Cial Mistral 7
84000 Avignon

14 MICROMANIA CAEN
C.Cial Mondeville 2
Tél. 02 31 35 62 82 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES
C.Cial Auchan Petite Forêt
Tél. 03 27 51 30 73 - 59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES
C.Cial Carrefour Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
06600 Antibes

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
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

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

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - 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 - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Saine - 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 - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 942120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 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

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

NOUVEAU !

- 20 000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : déjà plus de 10 000 questions/réponses sur plus de 600 jeux.

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !

Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Galerians (PSX), Diablo 2 (PC), Ecco Le Dauphin (DC)...

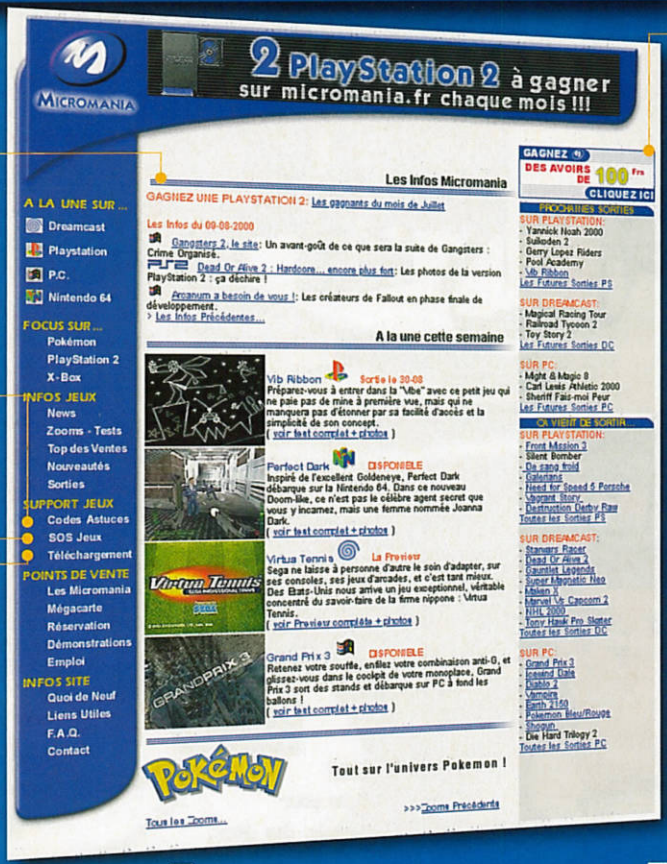
SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !



GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

10 PlayStation 2 à gagner !

Pour gagner chaque mois 2 PlayStation 2, c'est simple !

Visitez notre site... et laissez-nous votre e-mail et votre numéro de Mégacarte ! Chaque mois deux Micromanes seront tirés au sort et recevront une PlayStation 2 le jour de sa sortie officielle en France le 24 novembre 2000 !

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

* Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

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

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

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

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle Tél. 02 38 22 12 38

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - RDC - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villen. d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial 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

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan Chapelle St-Aubin - 72560 La Chapelle St-Aubin Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-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 Gd-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

GAMME Pokémon Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE DISTRIBUTEUR EUROPEEN EXCLUSIF

Les accessoires se mettent aux couleurs de vos POKEMONS™ !

AVEC LES SACOCHES POKEMON™, TRANSPORTEZ LES TOUS !

Modèle MAXI
*Coque intérieure rigide à compartiments pour ranger la console, des jeux, et accessoires
*Coloris jaune.

Pokémon™

Modèle MOYEN
*Compartiments pour ranger la console, des jeux, et accessoires
* 5 Coloris disponibles.

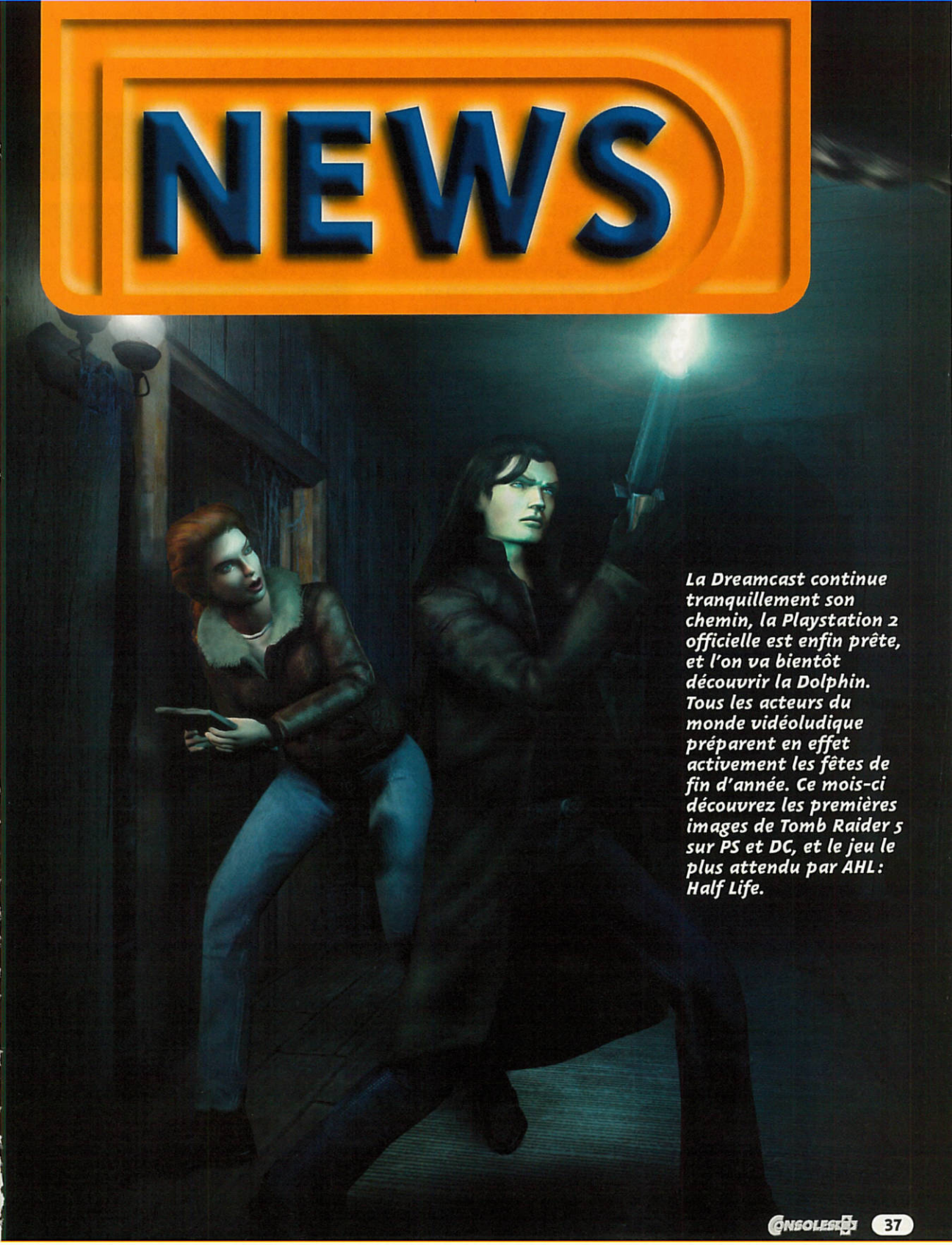
Modèle MINI
*Pochette intérieure transparente et pré-découpée pour jouer tout en laissant votre console à l'intérieur !
*5 coloris disponibles.

Game Boy Color, Pocket et POKEMON sont des marques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE C.R.T. 2 - 59818 LESQUIN CEDEX FAX: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

NEWS



La Dreamcast continue tranquillement son chemin, la Playstation 2 officielle est enfin prête, et l'on va bientôt découvrir la Dolphin. Tous les acteurs du monde vidéoludique préparent en effet activement les fêtes de fin d'année. Ce mois-ci découvrez les premières images de Tomb Raider 5 sur PS et DC, et le jeu le plus attendu par AHL : Half Life.

SONY

■ **Gamelle.** Sony a officiellement annoncé que ses comptes étaient tombés dans le rouge de manière très sensible. Ses activités en ligne fraîchement lancées (banque, assurance, etc.) ne fonctionneraient pas comme espéré, Mais selon le géant japonais, le principal problème viendrait de la PS2, dont les jeux ne se vendent pas du tout. Il faut rappeler que les consoles ne rapportent pas en termes de vente, et que c'est le software qui permet de rentabiliser la conception d'une machine. Le fabricant compte sur la fin de l'année et sur les sorties étrangères de la machine pour renverser la situation critique.

■ **Soleil Mou.** Sunsoft a annoncé la sortie pour l'automne prochain d'un modem USB pour la PS2. Il portera le nom de Online Station. Son prix n'est pas encore décidé, mais devrait être inférieur à 1 200 F.

■ **Shopping.** Sony a présenté deux nouveaux appareils dans son offensive du "tout digital". Le premier est un appareil photo de la série Mavica qui comporte un graveur CD-R. Le second est présenté comme un concurrent du Palm Pilot.

HALF-LIFE

Pan ! Pan ! T'es mort...

Half-Life sur Dreamcast comporte de nombreux changements par rapport à la version PC. Un petit tour chez Gearbox Software à Dallas (Texas) nous a permis d'en savoir un peu plus sur le sujet. On vous dit tout...

Gearbox s'était déjà occupé d'Opposing Force sur PC, l'extension officielle du célèbre Doom-like. A présent, les développeurs travaillent sur une mission solo inédite, spécialement conçue, pour Half-Life sur Dreamcast. Vous y incarnerez le personnage de Barney, un garde de la sécurité du centre de recherche Black Mesa. Pour l'occasion, quelques niveaux supplémentaires feront leur apparition, même si Barney suit régulièrement le chemin emprunté par le personnage principal : le scientifique Gordon Freeman.

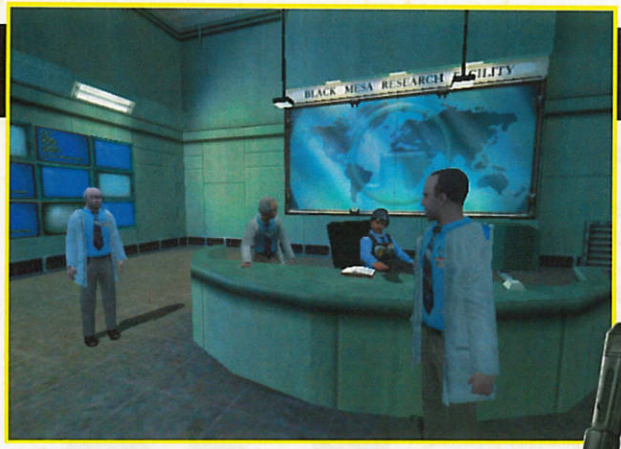
On notera que toutes les créatures de Half-Life ont été retravaillées. Les visages et les corps disposent de meilleures textures, ainsi que plus de détails et de mouvements. Au final, les personnages humains ont l'air vraiment plus réalistes. Côté décors, ils restent franchement équivalents à ceux de la version PC.

Feu à volonté

Pour dégommer tout le monde et ainsi sauver votre peau, vous possédez un armement impressionnant, dont l'apparence et les effets sont aussi améliorés. Cela va des armes classiques, aux armes expérimentales et extraterrestres. Comme dans la majorité des Doom-

UN SCÉNARIO VALABLE

L'aventure démarre suite à une erreur de manipulation de la part de Gordon au cours d'une expérimentation. Un portail s'ouvre sur une autre dimension et des aliens en tout genre débarquent. Pour étouffer l'affaire, le gouvernement décide alors un nettoyage par le vide du complexe grâce à des commandos d'élite.



like, vous évoluez dans un monde en 3D, avec une vue "à la première personne". Les déplacements s'effectuent avec les quatre boutons du pad, et le balayage visuel avec le joystick analogique. La croix permet de sauter, de ramper et de sélectionner ses armes et items. Naturellement, les gâchettes servent à tirer et à actionner des objets. Tout cela implique qu'on se retrouve avec une configuration de type MDK 2. Espérons qu'il sera possible de reconfigurer les boutons, car sinon, la jouabilité risque d'être complexe.

Plus et moins

En résumé, Half-Life Dreamcast est, à ce niveau de développement, beaucoup plus beau, mais moins maniable que la version PC, en partie à cause de l'absence de souris. A suivre...

SHOOT ET RÉFLEXION

Des armes sont variées et parfois très puissantes, mais il faut économiser ses munitions et ménager son armure. Pour avancer dans les niveaux, servez-vous donc de votre tête aussi bien que de votre matériel. Il existe de petites énigmes et des passages secrets pas toujours évidents à découvrir. De plus, les adversaires abondent par endroits, et des boss pointent leur nez de temps en temps, histoire de corser encore l'aventure.

NINTENDO

■ **Oky Docky.** Mario Kart sera l'un des tout premiers titres à sortir sur la Gameboy Advanced. Le jeu a été confirmé par Nintendo et sera en version jouable lors du Nintendo Space World. Mario Kart ne sera pas seul, car quatre autres titres Nintendo sont annoncés, dont Mario Tennis.

■ **Advanced and retarded.** Nintendo annonce qu'il se concentre sur le lancement de la Gameboy Advanced aux dépens de la Dolphin. Il apparaît de plus en plus clairement que la super machine ne sera pas présentée lors du Nintendo Space World, mais que ses jeux seraient montrés sous forme de vidéo. Rien n'est encore sûr quant au design de la Dolphin, mais il serait déjà achevé et peut-être même dévoilé lors du show. Selon Panasonic, la Dolphin serait bien prête et tournerait parfaitement, mais Nintendo attendrait le feu vert de Miyamoto pour décider de sa commercialisation. Toujours selon Panasonic, la production de la Dolphin aurait déjà commencé. Ajoutée à celle de la Gameboy Advanced, ce serait donc la première fois que Nintendo superviserait la fabrication en masse de deux nouvelles consoles simultanément! Autant dire qu'on est pas mal occupés du côté de Kyoto!

■ **Konami y croit.** Konami a décidé de se lancer tête baissée dans l'aventure Gameboy Advanced. L'éditeur va dévoiler trois titres sur cette console, dont Silent Hill. Mieux, Namco a décidé d'étendre ses développements Gameboy. L'éditeur en difficulté y voit une voie de financement essentielle pour ses projets à venir. Reste à savoir lesquels!

PEUCHÈRE

■ **Silent Hill Platinum.** Si vous n'avez pas eu l'occasion de jouer à Silent Hill, ce qui est grave, lisez attentivement cette brève. Ce survival-horror de Konami sorti il y a quelque temps vient de dépasser le cap des 150 000 ventes. Du coup, vous pourrez vous procurer cette merveille vidéo-ludique au prix très attractif de 149 francs. Il rejoint Gran Turismo et Metal Gear Solid, ses confrères best seller, dans la très "select" collection Platinum. A ce prix-là, ce serait vraiment bête de ne pas se laisser tenter...

■ **Formula One 2000.** Psygnosis, que l'on croyait mort, sort l'édition 2000 de sa simulation automobile: Formula One 2000. Comme pour les précédents volets, cette mouture reprendra toutes les données du Championnat du monde 2000 de Formule 1. Le jeu sera encore une fois parrainé par la FIA, et toutes les grosses pointures du pilotage et leur écurie seront sur la ligne de départ. Sur le fond, le jeu ne devrait pas subir de gros changements.

■ **Pour Kael.** Ubi Soft fait partie de ces rares éditeurs qui pensent à nos chères petites têtes blondes. Dans La Chasse au miel de Tigrou, le jeune joueur devra diriger le célèbre tigre bondissant made by Disney, et aider son meilleur ami Winnie à trouver des pots de miel. Enfin, de nombreux petits jeux à plusieurs, tel le "pierre, feuille, ciseau", permettront aux bambins de débuter le jeu vidéo en douceur. Autant vous dire que Kael attend la sortie de ce titre avec impatience...

TOMB RAIDER 5

Lara is Dead !

Le nouveau Tomb Raider arrive ! A cette occasion, Eidos nous a invités en Angleterre chez les créateurs de la belle Lara, Core Design. L'occasion pour nous nous de voir quelques phases du jeu, mais aussi d'avoir un avant-goût des prochains titres PS2 de Core...

C'est la tradition : à chaque Noël son Tomb Raider. Les forcenés ayant terminé le précédent volet (Tomb Raider The Last Revelation) n'ont pas manqué de s'inquiéter du sort de la belle aventurière, celle-ci étant supposée morte à la fin du jeu... Effectivement, Lara nous a quittés (snif...), et ce cinquième opus nommé Tomb Raider Chronicles commencera par ses funérailles. Un coup dur pour les fans de la belle et pulpeuse aventurière !

Souvenirs, souvenirs

C'est donc sous forme de flash-back que notre chère amie va revivre pour ce nouvel épisode. Selon les développeurs, ce Tomb Raider Chronicles retracera les moments importants de la vie de Lara, et nous jouerons avec elle à divers moments de son existence. Ainsi, comme dans Tomb Raider 4, nous aurons le plaisir de diriger Lara adolescente (poitrine naissante), puis Lara jeune femme... Une fois de plus, nous allons voyager (Rome, Russie...), et nous ferons un passage dans un complexe industriel hi-tech. Comme d'habitude, Lara sera capable d'effectuer de nouveaux mouvements et d'utiliser de nouvelles armes et objets. Par exemple, les développeurs nous ont montré la pneumatique aventurière endormir un garde en l'attaquant par-derrière avec un mouchoir imbibé de chloroforme. De nouvelles tenues sont aussi au programme, notamment une tenue en latex noir (moulant) style "Matrix".

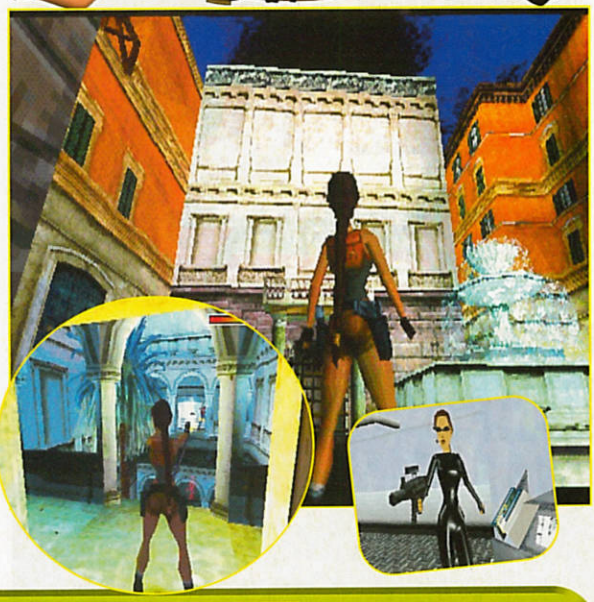
Un aperçu rapide

Outre quelques phases de jeu sur Playstation, nous avons aussi pu découvrir des extraits de la version Dreamcast, plus fine graphiquement que la version PS. Nous avons également entrevu une version PS2, encore en développement, pour laquelle l'animation de Lara semble avoir fait l'objet d'un gros travail. Mais selon Core, les jeux avec Lara sur PS2 n'auront plus grand-chose à voir avec ceux que l'on connaît, ils seront plus noirs et plus adultes. Une affaire à suivre... Pour compléter la visite, quelques séquences de Project Eden sur PS2 ont été présentées (voir ci-dessous).

PROJECT EDEN

Le jeu semble exploiter les capacités de la PS2, et les graphismes s'avèrent très proches de ce que les PC peuvent afficher à l'heure actuelle. Le joueur dirige un commando de quatre membres, et doit infiltrer un immense bâtiment truffé de pièges et d'ennemis... Dans cet univers très hi-tech, il faudra placer et déplacer ses hommes avec stratégie, tout en utilisant armes et ordinateurs à bon escient. Les quatre acolytes peuvent communiquer entre eux et s'échanger des informations pour progresser dans l'aventure. Bref, un jeu apparemment intéressant et bien réalisé. Le test dans quelques mois, et dans Consoles+, bien sûr.

ne bloquez plus ! trichez !



LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE
AVANT DE MOURIR

" – un peu d'élan et hop je saute... " vlan
" — super, une trousse de soins. Ah, non, une grena... " boom
" – ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir! " oouch
" — allez, un p'tit looping, j'ai la place. " vautr'
" — boaf fastoche ce niv... " vlan " — ouah un passage secret! " chbing
" — c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, géni... " crac
" — même pas besoin de freiner dans ce virage. " vautr'

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE
D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES
QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

TOONS SPACE

■ **Fou.** Après une apparition très discrète sur Dreamcast, Satanas, Diabolo et leurs comparses reviennent pour la version Playstation de Wacky Races. Hormis les graphismes un peu plus pauvres en détail et en résolution, le jeu semble identique. Il faudra donc toujours remporter les courses en utilisant armes et stratagèmes. Ce titre se démarque des autres jeux de caisse par son aspect très cartoon, et devrait plaire au jeune public et à Kael.

■ **Ensemble.** Bugs Bunny et Taz, deux des plus célèbres toons de la Warner, se réuniront sur Playstation pour un jeu d'aventure/plates-formes 3D, Time Buster. Ils vont devoir réparer les bêtises de Daffy qui a joué avec le temps. Il faudra donc alterner les personnages et utiliser leurs compétences pour résoudre les mystères que renferment les cinq mondes du jeu (répartis à travers le temps). Sortie prévue le 25 octobre prochain.

■ **Spaceworld.** Décidément, la puissance de la Dreamcast permet aux développeurs de réaliser des jeux très impressionnants graphiquement. Dans Space Race, le joueur contrôlera des navettes sur des circuits totalement déjantés. Le but consistera à devenir le pilote le plus rapide de la galaxie. Comme dans tous les titres du genre, les armes seront légion et un tantinet comiques. De plus (on commençait à désespérer), un petit jeu de flipper pourra être téléchargé sur VM, histoire de continuer à s'éclater dans les transports en commun.

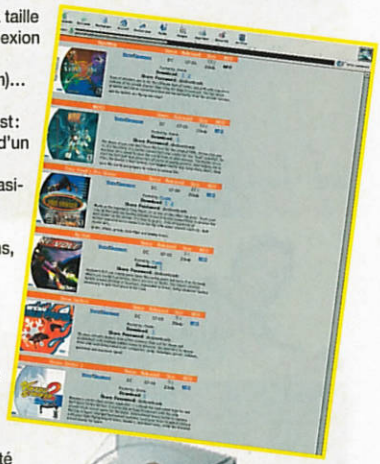
HOLD-UP

La Dreamcast piratée !

On savait qu'en utilisant un GD-rom, Sega limiterait le piratage, ou en tout cas retarderait l'échéance. En effet, graver un disque d'un giga n'est pas à la portée de tout le monde...
Il y a peu de temps, un magazine de jeux vidéo anglais a offert un CD de démo de l'Action Replay révélant la possibilité de lire les imports Dreamcast.

A l'abordage !

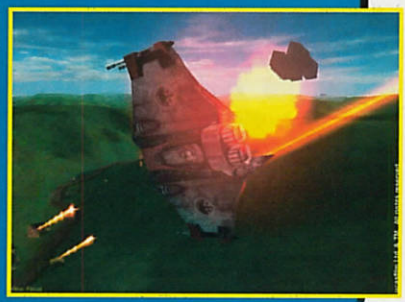
Tout est allé ensuite très vite : une bande de pirates bien connue a trouvé une solution, et la nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre sur le Net. L'astuce consiste à faire lire à la Dreamcast un CD spécial, appelé Boot Disk, qui fait sauter la protection de celle-ci. Ensuite, la console ne fait plus la différence entre giga-CD et CD-rom normal, et elle ne différencie pas non plus le NTSC du Pal... Cette astuce permet donc de lire des CD gravés ainsi que des jeux importés. Ce fichier "magique" n'est pas difficile à trouver sur le Net. Ensuite, se procurer les jeux , mis sur le Net par les bandes de pirates n'est pas vraiment très dur. Par contre, la taille des fichiers nécessite une connexion rapide (ou un bon budget communication France Télécom)...
La question que bon nombre d'entre vous doivent se poser est : comment faire tenir le contenu d'un GD-rom sur un CD-rom de 650 Mo ? Pas très difficile, car la quasi-totalité des jeux Dreamcast ne remplissent pas le giga du GD-rom, et pour les rares exceptions, les pirates ont trouvé une solution : encoder les pistes audio en mono (ce qui a pour effet de diminuer la taille du fichier stéréo par deux).
Sega, qui a mal reçu la nouvelle – on s'en doute –, a mis un peu de temps à réagir. Mais selon les rumeurs circulant sur Internet, deux des pirates auraient été arrêtés, et près de 60 sites Web auraient été fermés.
Bref, le piratage de la Dreamcast ne risque pas de prendre les mêmes proportions que celui de la Playstation, d'autant plus que beaucoup de titres ne sont pas proposés en téléchargement.
Prochaine cible : la PS2 ?



STAR WARS : EPISODE 1 STARFIGHTER

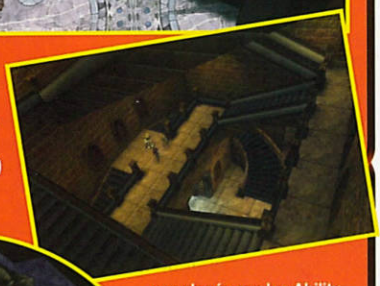
Starfighter est un petit nouveau dans la longue lignée de titres qui exploitent le filon de la "Guerre des étoiles". Dans ce jeu de stratégie spatiale en temps réel, le joueur pourra prendre les commandes de vaisseaux tirés de la célèbre saga de George Lucas. A l'instar de Wing Commander, dont il s'inspire fortement, il faudra vaincre la cupide Fédération du commerce qui sème le trouble un peu partout dans l'univers. Le scénario est découpé en plusieurs missions qui se dérouleront dans des lieux bien connus des fans de "Star Wars". De la planète Naboo en passant par l'Etoile Noire, tous les lieux clés du film seront fidèlement reproduits. Chaque mission demandera au joueur une parfaite maîtrise de sa navette.

Autant vous dire que l'on attend ce jeu avec impatience. Son ambiance très "space" et son scénario recherché devraient en faire un hit.



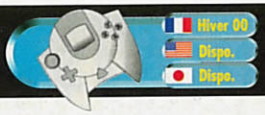
SUMMONER

On en sait maintenant un petit peu plus sur Summoner, le RPG édité par THQ. Le joueur dirigera Joseph dans un monde divisé en deux parties distinctes. D'un côté, Medeva, une cité à l'architecture européenne médiévale, et de l'autre, Orenia, influencée par la culture asiatique. Ce Jeu, l'un des premiers disponibles au format DVD sur le territoire américain, sera entièrement en 3D temps réel et proposerait des effets spéciaux encore inédits à ce jour (pluie, neige...). Summoner devrait se démarquer des autres titres du genre par son système de combat qui permettra d'enchaîner les coups de son choix. En effet, chaque touche de la croix directionnelle proposera une attaque différente. Comme le nom du jeu l'indique, les Summons seront présents. Cependant, ces derniers ne pourront être invoqués que par le héros, grâce aux bagues élémentaires qu'il porte. Les points de magie (MP) que l'on trouve dans la plupart des RPG, seront remplacés par les Ability Points (AP), et serviront à calculer la puissance du Summon. Enfin, les armes, principalement de type moyenâgeux, seront différentes selon la ville dans laquelle vous vous trouvez.



TIME STALKERS

Enfin !!!



Voilà des mois qu'on l'attendait, et Time Stalkers apparaît enfin sur le planning des sorties. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu (honte à eux !), sachez qu'il s'agit d'un RPG 3D développé par Climax, il y a maintenant bien longtemps. Ce titre permettra aux joueurs d'incarner les héros de jeux d'aventure très connus sur Megadrive (Landstalker, Lady Stalker). Il sera également possible de capturer ses adversaires pour qu'ils combattent à votre place. Grâce au VM, vous pourrez entraîner vos monstres afin qu'ils soient encore plus forts. Préparez-vous donc à goûter très prochainement aux joies du RPG sur Dreamcast.

SEGA

■ **Le plus.** Les comptes de Sega, devenu holding, sont enfin repassés dans le positif. Une bonne nouvelle pour Sonic qui marquerait la fin d'une succession de lourds déficits.

■ **Présentation.** Une seconde mouture de Samba de Amigo devrait être présentée lors du prochain Jamma Show, salon réservé à l'arcade. On attend aussi beaucoup de Namco qui pourrait venir avec un certain SoulCalibur 2 sur Naomi.

■ **Rumeur.** Selon Sega, la rumeur assez folle qui circule depuis un moment sur le Net et qui annoncerait l'arrêt de l'arcade aux Etats-Unis et en Europe n'est pas fondée. Il est vrai que ces derniers temps, ce marché n'est guère florissant. Sega continuera donc à œuvrer dans cette branche où il est le pionnier et le leader incontesté.

■ **Baisse.** Sega se prépare à contrer la Playstation 2 dont la sortie est imminente aux Etats-Unis. Ainsi, depuis début juin, le hérisson bleu propose de rembourser $50 à tous les acheteurs de Dreamcast. La console ne coûte plus que $149. Le bal continuera avec, dès début septembre, le forfait Sega.net qui permettra aux Américains d'obtenir une Dreamcast plus un clavier, contre un abonnement de deux ans au tout nouveau Provider ($22 par mois). Sega fait donc très fort, surtout quand on sait que la PS2 sera vendue $299, soit le double...

■ **Carton.** Les Japonais sont fous des raretés, et nous le prouvent une fois de plus. La totalité des DC noires ont trouvé très rapidement preneurs. Sega ressortira très prochainement une nouvelle série au Japon, ainsi qu'aux Etats-Unis.
A quand l'Europe ?

EN VRAC.1

■ **Nouveau.** Lors d'une convention sur les technologies du futur se déroulant à Tokyo, Honda a créé la sensation. En effet, le constructeur est venu avec plusieurs robots de sa série P. Les P2, épaulés d'un P3, ont fait la démonstration de leur haute technicité dans la simulation des mouvements humains.

■ **Jeux Olympiques.** ESPN International Track And Field entre dans la danse des jeux multisport de cette fin d'année. C'est sur la console de Sega que continuera cette série qui a débuté il y a longtemps déjà. Treize épreuves seront proposées, dont cinq à débloquer. Les manettes de la Dreamcast, très connues pour leur fragilité, seront mises à rude épreuve. Et avec Sydney 2000 et Virtua Athlète (en test ce mois-ci), elles ne feront pas long feu...

■ **The beach.** Dans Surf Rider, il faudra affronter les plus grosses vagues du globe sur votre petite planche de surf. Même si ce jeu semble très faible graphiquement, le rendu des vagues sera vraiment réaliste et impressionnant. Une discipline nouvelle sur Playstation, que l'on n'avait pas vue depuis le mythique California Games sur Master System. Ça ne nous rajeunit pas!

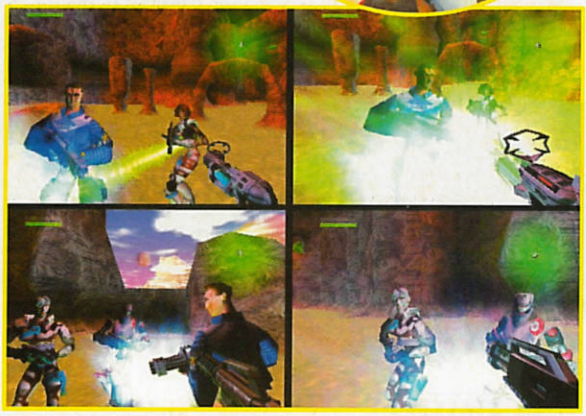
■ **Comique.** Bio Hazard est devenu une comédie musicale à l'image de Sakura Taisen. Le résultat, peu convaincant, ne devrait pas être renouvelé...

TIME SPLITTERS

Carnage à travers les âges

Une partie des responsables du développement des sublimes GoldenEye et Perfect Dark se sont réunis à nouveau pour créer le premier Quake-like sur Playstation.
Dans Time Splitter, le joueur aura l'occasion de voyager dans le temps à la recherche de cristaux qui permettront de chasser les Time Splitters, des êtres diaboliques sortis de l'ombre. Pour rendre le jeu plus réaliste, et ne pas tomber dans l'anachronisme, les armes seront différentes selon les époques. Ainsi, dans les premiers niveaux qui débuteront aux alentours de 1935, votre attirail sera assez sommaire. Ce n'est que vers la fin que les fusils laser apparaîtront. Bien sûr, la convivialité sera un élément important du jeu, et quatre joueurs humains pourront se joindre aux Bots (personnages dirigés par la console) dans de nombreux modes. Enfin, vous aurez la possibilité d'éditer vos propres cartes. Cela s'effectuera simplement, en ajoutant à chaque étage des pièces et des couloirs, des armes, et le point de départ des combattants. Toutes les fantaisies seront permises et il sera possible d'en sauvegarder plus d'une centaine sur sa carte-mémoire. Même si, pour ce titre, la puissance de la Playstation 2 semble sous-exploitée, Time Splitter devrait bénéficier d'une excellente jouabilité qui en fera un défouloir idéal. Un titre qu'AHL attend avec impatience...

24 nov.
26 oct.
–



LA PS2 ARRIVE!

Ça y est, la Playstation 2 officielle est enfin dans les starting blocks. Initialement prévue le 26 octobre en France, en même temps qu'aux Etats-Unis, elle est finalement repoussée au 24 novembre prochain et sera vendue au prix de 2990 F.
Les raisons évoquées pour ce report seraient le risque de pénurie face à la trop forte demande du public et l'incapacité de Sony à produire suffisamment de consoles (le marché américain passant en priorité).
Pour éviter les ruées le jour de la sortie, SCEE mettra en place, à partir du 2 septembre et jusqu'au 7 octobre, un système de réservation en ligne et par téléphone. Le futur acheteur devra indiquer son nom, son adresse, et choisir sa boutique (agréée par Sony) dans laquelle il souhaite retirer sa console.
De plus, il devra envoyer 1 000 francs d'arrhes pour confirmer sa réservation.

Avec cette méthode peu banale, SCEI disposera d'une banque de données non négligeable. Par ailleurs, les dirigeants de Sony s'attendent à vendre, d'ici la fin de l'année fiscale, 10 millions de PS2, dont 3 millions en Europe.

EXTREME SPORT

Extreme Sport regroupera différents sports extrêmes. Snowboard, deltaplane, quad... En tout, 6 épreuves devront être effectuées à tour de rôle et sans temps de répit. En effet, le temps que vous gagnerez sur un parcours se répercutera sur le suivant. Les sportifs seront au nombre de quatre en provenance de divers coins du globe, mais il y a fort à parier que d'autres seront accessibles, au fil des victoires.
Notre brave Switch, qui s'est senti capable d'en faire autant, vient de partir en camp d'été dans les Alpes. Depuis, on est sans nouvelle...

ALONE IN THE DARK 4

Peur du noir ?

On se rapproche chaque jour de la sortie du jeu qui fera fureur à Noël sur Dreamcast : Alone in the Dark 4. Pour ceux qui auraient hiberné ces dix dernières années, apprenez que cette saga est à l'origine des "survival-horror" tels Resident Evil ou Silent Hill. Pour ce quatrième épisode, Edward Carnby est de retour et devra, avec l'aide d'Aline Cedrac, le deuxième personnage du jeu, récupérer des tablettes volées par un archéologue. Il débarquera sur une île en proie à d'étranges phénomènes paranormaux. A l'instar de Resident Evil 2, cet Alone In the Dark proposera deux scénarios différents qui se compléteront pour vous permettre de connaître le fin mot de l'histoire.

DEEP FIGHTER

L'histoire de Deep Fighter se déroule dans le monde sous-marin. Une mystérieuse race extraterrestre a envahi la Terre et tué pratiquement toute forme de vie. Les derniers survivants terriens se sont réfugiés dans les profondeurs de l'océan et ne pensent qu'à venger les leurs. Aux commandes d'un véhicule sous-marin, le joueur devra accomplir une bonne quantité de missions. Ces dernières sont variables, et vont de la récupération de cristaux, à l'extermination de troupes ennemies. Un peu comme dans Wing Commander, des scènes de briefing (mélange d'images de synthèse et FMV), vous expliquent quels seront vos objectifs. Les rebondissements seront nombreux et l'intrigue devrait vous tenir en haleine tout au long des deux GD que comportera ce titre.

EN VRAC.2

■ **Le retour de l'aigle.** Tony Hawk 2 est sûrement le jeu le plus attendu par les rideurs. Vous retrouverez toujours le très médiatique Tony Hawk et ses comparses dans des parcours encore plus tortueux. Il faudra vraisemblablement accomplir les mêmes objectifs et enchaîner des tricks de la mort-qui-tue. Switch devrait être très content, du moins s'il arrive à regagner son camp de base...

■ **Partenariat.** Une filiale du groupe Mitsubishi vient de signer un gros contrat avec Microsoft. Elle aura le droit de distribuer au Japon cinq titres pour console en provenance de l'antre de Bilou. Parmi eux, on compte Mechwarrior 4. Or, Konami, après son accord avec Microsoft, s'était assuré le droit d'accéder à la bibliothèque Microsoft pour convertir les titres de ce dernier sur console. Du coup, l'éditeur pensait avoir enlevé toute l'affaire. Mais apparemment, Microsoft ne veut pas mettre tous ses œufs dans le même panier.

Vanishing Point. Il s'agit d'une simulation automobile on ne peut plus réaliste. Le joueur aura la chance de piloter les voitures les plus prestigieuses du moment, dont la célèbre Audi TT (Kael en rêve en faisant plein de petits bruits avec la bouche). Grâce à la puissance de la Dreamcast, les graphismes semblent très détaillés et réalistes. Sortie prévue en septembre.

CELEBRITY

■ **Costa brava.** Pour la présentation officielle de World Touring Car à la presse, Kaelo el Mytho s'est rendu à Barcelone, en Espagne. Tous les heureux élus étaient conviés sur le circuit de Catalogne pour un tour de piste au volant de superbes Audi A4 Break. Notre adorable collaborateur s'est empressé de monter dans un bolide. Le problème, c'est que pour piloter ces engins, il faut avoir son permis. Et vu que Kael a fait 18 fautes au code, ça n'a pas été possible. Trop dur!

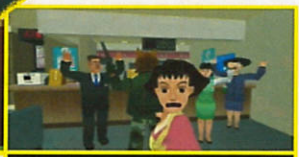
■ **Cannes.** C'est sur la Croisette, à Cannes, que notre ami Zano s'est retrouvé pour voir les prochains jeux Playstation 2 de Konami (voir notre rubrique Work in Progress). Pour cette occasion, tous les testeurs présents ont été conviés à une petite séance d'escalade. Mais le Pokémon avait vraisemblablement le vertige. Il a tout de même fait preuve d'un sacré courage et, tel Patrick Hedlinger, il a escaladé des montagnes de 3 mètres (voire 3 mètres 50). Il a aussi sauvé à plusieurs reprises la vie d'un confrère (Steph de Playmag), en lui offrant des cigarettes (Steph ne supporte pas l'air pur)... Nous tenons tout de même à avertir les rares fans de Zano. Selon certains témoins, arrivé au sommet, notre héros aurait déclaré: "Y aurait pas un distributeur de bière dans le coin?"

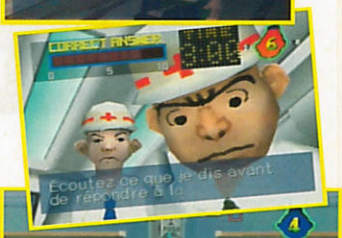
INCREDIBLE CRISIS

Notre belle famille

Octobre

Si vous aimez les bonnes tranches de rigolade et les jeux musicaux à la Bust a Groove ou Parappa the Rapper. Ou encore, si votre petit frère désire jouer avec votre Playstation, mais que votre carte de membre à Familles de France vous empêche de le laisser faire, alors Incredible Crisis est pour vous.





Ce jeu vous proposera de vivre le quotidien d'une petite famille japonaise, on ne peut plus normale. Sauf que celle-là est constamment victime de malchance. Tout commence par une annonce de la grand-mère. Cette dernière souhaite que ses enfants reviennent tous de bonne heure pour fêter ses 80 ans. Par la suite, chaque membre de cette famille devra résoudre de nombreux problèmes. Tout d'abord, il faudra suivre un exercice de danse dans les bureaux du père, et, par la suite, il faudra aider la mère à se sortir des griffes de cambrioleurs. Bref, vivre dans cette famille n'est pas de tout repos.

Pour toute la famille

Ce jeu n'appartient à aucune catégorie particulière. Incredible Crisis est en fait une longue série de petites quêtes à accomplir, le tout allié à une histoire rigolote qui joue le rôle de fil conducteur. Chaque étape vous demandera une manipulation particulière. Pour certaines, par exemple, il faudra appuyer au bon moment sur les bons boutons. Dans d'autres, la réflexion et la rapidité seront les maîtres mots. D'autant plus que les vies sont limitées. C'est la raison pour laquelle il faudra veiller à ne pas commettre trop d'erreurs. Une tête, en haut à droite de l'écran, symbolise en quelque sorte l'esprit du protagoniste que vous contrôlez. Lorsqu'elle est complètement remplie, vos nerfs explosent et c'est le game over... La simplicité des manipulations à effectuer dans chaque mini-jeu devrait faire d'Incredible Crisis un titre convivial, pour toute la famille et tous vos amis. avec qui vous vous amuserez à découvrir les péripéties invraisemblables de la famille de Taneo.

ALL OVER THE WORLD

Nous avons enfin mis la main sur le DVD tant convoité de Metal Gear Solid 2. Pour promouvoir son prochain bulldozer, Hideo Kojima a eu la très bonne idée de sortir cette bande-annonce, qui comprend la vidéo montrée à l'E3, un reportage sur le salon, le tout, bien sûr, avec une qualité d'image optimale et un son d'enfer. Il y a aussi quelques bonus, tels que des photos des objets qui deviendront culte, des illustrations et une vidéo de Zone of the Enders, un prochain hit de Konami. Et tenez-vous bien! dans ce DVD collector uniquement disponible au Japon (et donc zone 2, NTSC, lisible sur PS2), plusieurs personnes donnent leur opinion sur cette vidéo, dont Gia. Oui, vous avez bien lu: notre Gia à nous! Elle est toute fière d'elle et, depuis, on ne la tient plus.

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

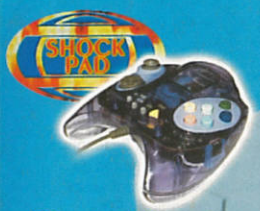
ECLECTIC Multimedia

AVIS AUX PROFESSIONNELS

Le Service ECLECTIC

- Gamme d'accessoires complète, originale et de qualité.
  Demandez notre catalogue complet !
- Import direct d'usines asiatiques
- Stocks Permanents *
- Facilités de paiement **
- Une équipe de commerciaux à VOTRE écoute
- " Packaging " Multilingue professionnel
- Produits garantis 1 an
- Centres d'envoi implantés en Belgique et en France
- Envois internationaux quotidiens dans les DOM-TOM, sur le continent Africain, en Suisse, en Italie et en Espagne
- Bientôt : un site internet dédié spécialement aux revendeurs

Sur Dreamcast



Manette + Vibreur 2 en 1

Adaptateur de claviers PC, de manettes PSX, de manettes Saturn 3 en 1

Emulateur de jeux PSX
Bientôt! Tél!

La gamme de Memory Cards Dreamcast la plus large d'Europe!

DC MEM CARDS
1 M, 2 M, 4 M

DC LINK MEM CARD 4M
Connectable au PC pour échange de sauvegardes

DC RUMBLE MEM CARD 4M
Carte mémoire + Vibreur 2 en 1

Sur Gameboy

WORM LIGHT
Lampe flexible et ajustable

Câble Link Universel 4 têtes

BIENTOT: A l'occasion de la sortie des prochains Pokémon Doré et Argenté, un catalogue de goodies complet!

Multimédia

Lecteur portable de CD MP3!

Adaptateur de manettes PSX au PC

BLACK CD-R au degré de réflexion optimal pour lecture sans saccade

Vous recherchez nos produits au détail? Ils sont disponibles chez:

Virgin MEGASTORE
addon
Stars Games
www.starsgames.com
Alliance Multimedia
STACK GAMES ACHAT - VENTE - ECHANGE
Absolute

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.
* Sous réserve d'indisponibilité auprès de nos fournisseurs.
** Sous réserve d'acceptation du dossier par notre service contentieux.

ÇA ROULE ?

■ **Ratage.** C'est la panique chez Crave qui rappelle toutes les versions de Tokyo Highway Challenge sur Dreamcast (C+ 103, 85%). La raison évoquée serait un problème de sauvegarde. En effet, au moment d'enregistrer

la partie, la console "plante" et il faut redémarrer son jeu. Comme ce rappel ne s'est fait que très tardivement, de nombreux jeux ont trouvé acquéreur, notamment dans les boutiques d'import françaises. Si c'est votre cas, impossible d'en obtenir une nouvelle version...

■ **Grandia 2.** Ubi Soft a déjà annoncé en fanfare que Grandia 2 sortirait en France. Le français s'est déjà entendu avec ESP pour éditer ce RPG sur Dreamcast. Date de sortie encore inconnue.

■ **Le million.** Nintendo nous a annoncé un chiffre étonnant, concernant le piratage de Pokémon. Plus de 1,5 million de produits contrefaisant la marque Pokémon ont été saisis en France. Et tout y passe: t-shirts, cartouches, cartes à jouer, peluches, montres, porte-clés...

■ **Miyamoto.** Quand l'idole d'AHL parle, on est aux aguets. Voici ce que Shigeru Miyamoto, l'heureux papa de Mario et de Zelda, a récemment déclaré. A méditer avec ferveur.
"En jouant aux mêmes jeux, ensemble sur le réseau mondial, on peut espérer que les peuples apprennent à se connaître un peu plus et à devenir amis." Il ajoute même: "Nombreux sont ceux qui disent que les jeux vidéo sont mauvais, probablement les mêmes qui disaient aussi cela du rock'n roll."

STARCRAFT

Bataille dans les étoiles

Sur N64, côté stratégie en temps réel, c'était un peu vide. Heureusement, Mass Media nous sort enfin Starcraft.

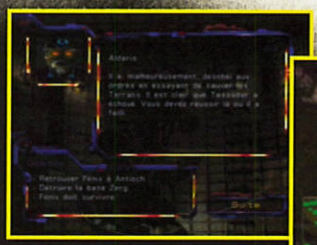
Sorte de frère de Warcraft 2 (PC et PS), développé à l'origine par Blizzard, Starcraft se déroule dans l'espace. Pour vous faire une idée, le soft se présente de la même façon que Command and Conquer. Il faut gérer ses troupes et sa base en s'adaptant aux objectifs des missions plutôt nombreuses.

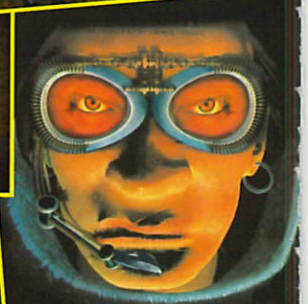
Deux pour le prix d'un

Le jeu contient en plus l'add-on de la version PC, intitulé Broodwar. C'est donc six campagnes qui vous attendent, dans lesquelles vous incarnerez, soit les Terrans, soit les Zergs, soit les Protoss. Chaque espèce possède sa propre façon de se développer, d'exploiter les ressources, son artillerie particulière et ses objectifs de mission. La subtilité du jeu se situe dans l'exploitation des ressources et la direction de vos troupes en temps réel.

Un jeu complet

Le mode Solo est assez long et varié. De plus, un mode 2 joueurs est aussi prévu en écran splitté. Si l'aspect graphique n'est pas vraiment transcendant, le jeu semble d'une profondeur et d'une durée de vie assez conséquentes.
Plusieurs types de ressources naturelles sont à exploiter, comme du minerai ou du gaz, par exemple. Grâce à elles, on pourra construire de nouveaux bâtiments ou développer des technologies. Il est intéressant de voir que, contrairement à beaucoup de jeux de ce genre, les unités de production utilisées peuvent aussi devenir unités de combat. Elles peuvent donc à la fois amasser des ressources et se battre en temps de guerre. Dissection le mois prochain!





LE MONDE DES BLEUS 2

Le deuxième volet du Monde des Bleus vient à point pour profiter de la gloire de nos champions préférés, au lendemain de leur victoire à l'Euro 2000. Ce jeu de foot de Sony bénéficie toujours de la licence de l'Equipe de France de football. Contrairement aux attentes, les matchs se dérouleront tout autour du monde, avec la présence des meilleures équipes nationales. Gageons que le Monde des Bleus 3 sortira probablement d'ici peu, histoire de préparer la prochaine Coupe du monde. On parie combien ? 4-0 ?

SPYRO 3

Et 1, et 2, et 3... dragons !

Spyro en est déjà à sa troisième apparition sur Playstation. Visiblement, le jeu n'a pas changé, ni dans son principe, ni dans le style des décors. Il y a bien sûr des améliorations visuelles, mais elles sont minimes. Et dans l'ensemble, les nouveautés sont rares. Dans ce nouvel opus, Spyro rencontrera d'autres amis, dans un monde encore plus vaste et En attendant une future versi sur PS2, ça fera toujours patienter les accros. En effet, l'équipe d'Insomniac travaille déjà d'arrache-pied sur la nouvelle console de Sony. Alors, peut-être verra-t-on bientôt un Spyro 4 sur PS2 ?

ÇA ROULE !

■ **Le kit.** Microsoft se prépare à adresser les premiers kits de développement pour sa X-Box. La distribution se fera progressivement.
A l'heure où vous lirez ces lignes, 1 000 XDK auront été livrés chez 100 compagnies approuvées par la bande à Bilou. La version 1.0 du kit sera basée sur un processeur de type Intel et Nvidia pour la vidéo, et devrait être compatible avec Direct X8. Cela permettra aux développeurs qui connaissent déjà le PC, de se mettre au travail plus rapidement.

■ **South Park Rally.** Après une incursion pas très brillante sur Playstation, les quatre horribles garnements de South Park débarquent en karting sur Dreamcast. Hormis les graphismes, ce titre sera la copie conforme du jeu 32 bits. Il faudra donc toujours accomplir divers objectifs sur des circuits tordus et employer des armes totalement loufoques. Sortie prévue en octobre.

■ **Arc The Lad.** Au grand désespoir de l'adorable Gia, la série des Arc The Lad sur PS ne sortira jamais en France. Mais pour la consoler, dites-lui que Arc The Lad Collection verra le jour aux Etats-Unis en novembre. La boîte contiendra les trois épisodes de ce RPG traduit en américain, ainsi qu'un CD de musique.

■ **On va au théâtre.** Au Japon, Resident Evil a inspiré des auteurs dramatiques. Désormais, une troupe de théâtre joue une pièce éponyme, et elle est partie pour tourner dans tout l'Archipel.

ANNONCES

■ **FFIX RETARDÉ.** Le nouvel Opus de la saga Final Fantasy ne sera pas dans les étals pour les fêtes de fin d'années. Selon Square Europe, la traduction pour les différents pays de l'Union européenne (dont la France notamment) pose quelques problèmes. Les développeurs souhaitent en effet que les textes suivent le plus fidèlement possible la version japonaise.
Final Fantasy IX débarquera donc dans notre contrée courant 2001 seulement. Noël sera passé, et les ventes devraient donc s'en ressentir. Ce jeu, disponible depuis le 7 juillet au pays du Soleil-Levant, s'est déjà vendu à plus de 3 millions d'exemplaires.

■ **3D.** Selon Miyamoto, les développeurs sur PS2 ne disposent pas d'assez d'expérience en construction 3D, contrairement à ceux qui ont commencé avec la N64.
Pour le responsable de la Dolphin, même si la N64 a été critiquée, elle a ouvert la voie des jeux en 3D. D'après l'heureux géniteur de Zelda, grâce à la Dolphin, n'importe quel programmeur, bon ou mauvais, pourra laisser libre cours à son imagination, en tout cas plus facilement que sur la console de Sony. On attend de voir les premiers jeux pour se faire une opinion.

■ **GROS SOUS.** Les responsables de la future Console de Microsoft ont annoncé que le lancement de la X-Box sera sans précédent. Avec un budget marketing de 500 millions de dollars, la bande à Bill devrait faire une entrée fracassante dans le marché des consoles.

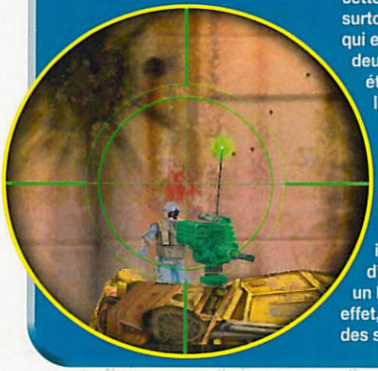
POKÉMON TOUR

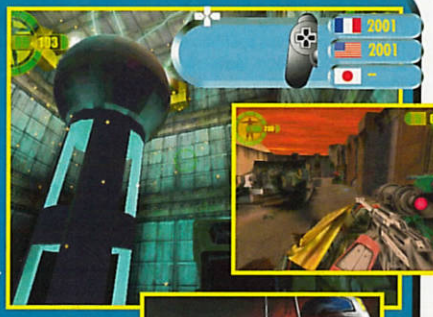
Pika pika

Le Pokémon Tour permet aux fans des petites bestioles de Nintendo de se retrouver pour discuter et s'échanger des cartes Wizard of the Coast. Le but étant pour chaque jeune visiteur de compléter sa collection. Ce Pokémon Tour traverse actuellement la France, et est déjà passé par plusieurs grandes villes dont Nantes (le 24 juin), Toulouse (le 1er juillet) et Paris, où la caravane s'est arrêtée au centre commercial "Les 4 temps" à la Défense. Près de 8 000 personnes étaient présentes, et, pour l'événement, les enfants ont pu rencontrer leur héros Pikachu et Tétarte qui "déambulaient gentiment dans une joyeuse cohue". Sur la surface réservée au phénomène, de larges espaces découpés en catégories permettaient aux joueurs de s'affronter aux cartes ou d'apprendre les nombreuses règles de ce jeu. Ce mini-salon remporte un tel succès qu'il devrait se poursuivre. Pour tous les passionnés, les monstres de poche reviendront le 7 octobre prochain au centre commercial Belle-Epine, à Thiais, dans le Val-de-Marne.

RED FACTION

Dans ce Doom-like très proche de Half-Life (DC), le joueur dirigera Parker (qui travaille dans une mine) en mission sur Mars pour la Ultor Corporation. A la suite de la mort mystérieuse de ses compagnons d'infortune, le héros devient le leader de la résistance. Il faudra donc savoir ce qui se trame sur cette planète et surtout découvrir qui en tire les ficelles. Pour son deuxième jeu PS2 (Summoners étant le premier), Volition, l'équipe de développeurs en charge du projet pour THQ, souhaite que son jeu devienne une nouvelle référence du genre, un peu comme Doom ou Quake en leur temps. C'est pourquoi ils œuvrent actuellement d'arrache-pied pour atteindre un haut niveau de réalisme. En effet, alors que dans la plupart des shoots, on ne peut que légèrement abîmer les murs (impact de balles), dans Red Faction, il sera carrément possible de les exploser avec son lance-grenades. Voilà qui laisse présager d'une nouvelle façon de jouer, encore inédite pour ce genre de titre...





RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Iss Pro	49 F	Driver	99 F	Final Fantasy 8	219 F
Colony Wars	69 F	Resident Evil 2	119 F	Galerians	219 F
Sled Storm	69 F	Monde des Bleus	169 F	James Bond	219 F
Tai Fu	69 F	Sheriff Fais...	179 F	Fear Effect	249 F
Le Mans	79 F	Syphon Filter	199 F	Syphon Filter 2	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* DREAMCAST
IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

UEFA Striker	139 F	Sega Rally 2	169 F	Virtua Str. 2000	199 F
Dynamite Cop 2	169 F	Speed Devils	169 F	SoulCalibur	219 F
Power Stone	169 F	Sonic Adventure	179 F	Rayman 2	229 F
Rainbow Six	169 F	Deadly Skies	199 F	Tomb Raider 4	249 F
Ready 2 Rumble	169 F	Soul Reaver	199 F	Crazy Taxi	279 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 28/09/2000.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

ZÉRO ZÉRO SEPT

■ **Interview.** Consoles+ a eu au téléphone, il y a de cela quelque temps déjà, Chris Corbould, le superviseur des effets spéciaux du dernier James Bond "Le monde ne suffit pas". C'est ainsi que nous avons appris qu'il a fait ses débuts dans le cinéma avec le célèbre "Tommy" ou le plus discret "Sinbad et l'œil du tigre". Vient ensuite son premier James Bond: "l'Espion qui m'aimait" où il règle les scènes d'action. Par la suite, il supervise quelques effets spéciaux de "Willow", "Hudson Hawk" ou encore "Licence to Kill" (un autre James Bond).
Mais c'est avec "GoldenEye" que Chris dirige enfin une équipe complète et contrôle l'ensemble des effets spéciaux d'un film, ce qui lui a d'ailleurs valu plusieurs nominations. Détail amusant, Chris est également un passionné de jeux vidéo et devinez quoi ? C'est avec le jeu GoldenEye sur N64 qu'il passe la plupart de son temps libre. Non seulement le monde ne suffit pas, mais en plus il est petit.

■ **James Bond encore.** Pour l'adaptation française du jeu Le monde ne suffit pas, Electronic Arts a invité Consoles+ à découvrir les studios d'enregistrement où Emmanuel Jacomy, doubleur officiel de Pierce Brosnan, enregistre les voix pour le jeu. Pas de doute, c'est bien lui: il suffit de fermer les yeux pour imaginer notre agent secret préféré. Chaque phrase est doublée et enregistrée en numérique après une écoute de la voix originale. Le plus ardu est la synchronisation des temps de parole dans les deux langues. Et chose surprenante, Emmanuel Jacomy est aussi un fan de jeux vidéo. Il joue sur PC, N64 et Dreamcast. Le bonhomme a déjà craqué sur Mario Kart, Code Veronica et Soldier of Fortune (PC).

RAYMAN 2: REVOLUTION

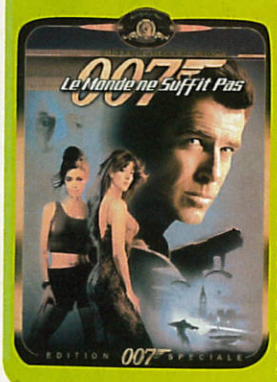
Après un passage sur Nintendo 64, Dreamcast, Gameboy et Playstation, c'est au tour de la PS2 d'accueillir la mascotte sans membre d'Ubi Soft. C'est l'équipe basée en France qui s'occupe actuellement de son développement. Dans le fond, rien ne semble changer: Rayman devra sauver la galaxie, libérer ses amis les Umps et parcourir un large monde tout en 3D.
Pour cette conversion 100% française, les développeurs ont inséré quelques niveaux inédits. De plus, la difficulté sera beaucoup plus élevée. En effet, les performances de la console permettraient (notez le conditionnel) d'afficher plus de dix ennemis en même temps à l'écran.

TAXI 2

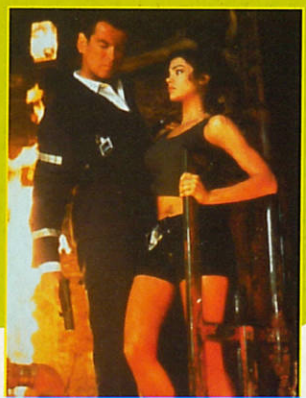
Je danse le Mia !

Taxi, tout le monde connaît le film. Pour le jeu, Ubi Soft vous proposera de jouer Daniel, le célèbre chauffeur marseillais qui devra accomplir diverses missions comme aller chercher une femme sur le point d'accoucher, ou encore battre à la course les gangs de la ville. Bien sûr, la seule bagnole disponible sera la Peugeot 406 "tunée" à mort. Comme il n'y a pas de circuits fermés, il faudra sans cesse faire preuve de prudence. D'autant plus que votre bolide n'est pas indestructible et tombera en panne lorsque vous vous prendrez trop de murs.

LE MONDE NE SUFFIT PAS



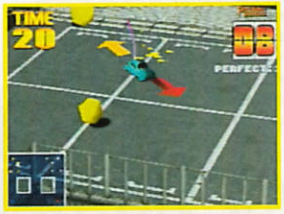
Avec l'arrivée prochaine de la Playstation 2 et, plus tard, celle de la Dolphin, vous allez pouvoir profiter de votre console pour regarder les films pressés en DVD Vidéo. Ce mois-ci, double événement: la sortie imminente sur Playstation de "Le monde ne suffit pas" et celle de la version DVD, le "007" septembre prochain. Ce dernier James Bond, qui est certainement la dernière apparition de Pierce Brosnan dans le rôle de l'agent secret, est à coup sûr l'un des plus spectaculaires de la série (voir colonne de brèves ci-contre).
A découvrir, donc, dès le 7 septembre en DVD, ne serait-ce que pour admirer les formes de la plantureuse Denise Richards.



RC DE GO

Let's Go !

RC de GO est une véritable mini-simulation de voitures téléguidées. Au départ, vous devrez choisir votre petit bolide et le personnaliser avec une coque. Toutes les courses peuvent être sélectionnées. Mais pour remporter les dernières, il faut posséder une bonne caisse, et ce sera d'ailleurs le point le plus intéressant du jeu. Plus vous gagnerez de courses, plus vous aurez d'argent à dépenser. Ces deniers vous permettront évidemment d'acheter de nouvelles pièces (roues, suspensions, moteur...). Une fois en possession de tout le matériel, il faudra jouer les mécanos et booster sa voiturette. Pour chaque course, des modifications s'imposent si vous souhaitez remporter la victoire (mettre un gros moteur si la piste



comporte beaucoup de lignes droites, renforcer l'adhérence et baisser la vitesse pour les circuits comportant des virages serrés, etc.). Les fans de Micro Machines, et Kael, devraient s'y retrouver, étant donné que le contrôle des véhicules s'effectue de la même manière. Enfin – et c'est rare sur Playstation –, la vue proposée est une sorte de 3D isométrique, un peu à la manière de Off-Road Challenge sur Amiga (pour ceux qui s'en souviennent)...

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

" — ouah comment elle déconne la manette! " honte
" — vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer. " ah ah
" — rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " oui oui
" — j 'ai fait exprès, je voulais manger. " pouffe
" — j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone? " gobgob
" — d'façons l'écran est mal réglé... " noOon?
" — je le crois pas, y a un maxi gros bug! " couine

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

MANGANEWS.!

■ **Ken le survivant 11.** Dès le réveil, Kenshiro retourne affronter l'empereur Souther, pour prendre sa revanche. C'est dans le feu de l'action qu'il découvrira le secret de l'invulnérabilité de Souther.

■ **Bastard 20.** Les quatre anges se cassent encore les dents contre le démon majeur Conrone. En effet, celui-ci a augmenté ses pouvoirs en fusionnant avec un ange. L'auteur patauge encore plus dans son récit et se laisse aller à quelques scènes de bondage et de torture. Cool !

Kenshin le vagabond 12. Kenshin termine enfin son apprentissage auprès de son mentor. Ensuite, il rassemble un peu d'aide et part contrarier sévèrement les plans de Shishio. Le scénario tourne encore un peu en rond dans ce volume, histoire de faire monter la tension pour le prochain.

■ **Hunter X Hunter 3.** Les épreuves continuent à s'enchaîner pour les quatre héros qui cherchent à gagner le titre de Hunter. Mais les pièges les plus bidons peuvent aussi s'avérer dangereux. Le graphisme laisse toujours à désirer, mais l'action et l'humour sont au rendez-vous.

■ **Yu-Gi-Oh 10.** Cette fois, Yugi neutralise un player-killer pour permettre à Maï de récupérer ses étoiles perdues. Ensuite, Kaiba, un ancien adversaire, fait sa réapparition sur l'île et se rend directement au château. Il met auparavant Yugi en garde contre Pegasus et son item millénaire.

EXAXXION TOME 1

Après Gunsmith Cats, Kenichi Sonoda s'attaque à la science-fiction dans son nouveau manga, "Exaxxion". L'aventure se déroule au XXIe siècle, sur une Terre où les humains cohabitent avec un peuple extraterrestre. Cependant, au bout de quelques années, les aliens déclenchent une guerre éclair et s'emparent de la planète. La seule résistance sérieuse va venir d'un simple étudiant équipé des inventions délirantes de son grand-père. Ce héros improvisé se retrouve alors aux commandes d'une extraordinaire machine de guerre : l'Exaxxion. Tout en conservant son graphisme habituel, K. Sonoda nous offre ici un titre original avec un scénario riche en humour et en action.
Glénat.

NARUTARU

Le manga de Mohiro Kitoh intitulé "Narutaru" n'est pas sans rappeler l'ambiance et le graphisme d'"Evangelion". Par contre, le scénario semble décousu et à peine compréhensible dans ce premier volume. D'étranges entités aliens tissent des liens plus au moins forts avec des adolescents choisis certainement au hasard. Ils profitent alors des pouvoirs variés des aliens dont les motivations restent secrètes. Finalement, on a affaire à une histoire de style conte de fées, entrecoupées d'actions meurtrières. Ce manga ne paraît pas s'adresser à un public tout trouvé.
Glénat.

ENFIN LE 11... ET LE 12

On aura sacrément attendu les nouveaux volumes de "Ah ! My Goddess", c'est-à-dire le temps d'un changement d'éditeur. Heureusement, cette série ne vieillit pas grâce à un dessin qui évolue et s'affine au fil des numéros. Le scénario est quant à lui toujours drôle et plein de charme. Dans ces volumes, on assiste enfin au dénouement de la bataille entre Uld la déesse et Uld la démone. Puis, après un petit interlude, une nouvelle déesse (Peorth), fait son apparition pour exaucer le souhait de Keichi. Et comme si ça ne suffisait pas, cette déesse supplémentaire rejoint le groupe. Maintenant, les fans de la série peuvent reprendre la collection.
Pika.

TALULU S1 ET 2

Cette série raconte les aventures fantastico-délirantes d'un écolier timide associé à un apprenti magicien. Invariablement, les pouvoirs et les objets magiques de Talulu transforment toute action en catastrophe potentielle. Les revirements de situation sont nombreux et inattendus. Le héros tombe toujours de Charybde en Scylla, et cela tient du miracle quand les choses s'arrangent en sa faveur. Le graphisme est plutôt moyen, mais les petites histoires qui s'enchaînent apparaissent bien construites. Ce titre à aborder au second degré s'avère donc réellement divertissant.
Tonkam.

DUR À CUIRE

Kibô reste un novice dans l'art du nadashinkagé, le kung-fu des assassins. Ce qui ne l'empêche pas de se mesurer à de redoutables adversaires. Dans le volume 6, il parvient à vaincre la véritable bête de combat qu'est Samon (curieusement, celui-ci ressemble beaucoup à Jean Réno). Ensuite, un nouveau défi s'annonce avec le karatéka Kanéda, de l'école du Poing d'acier. La confrontation s'achève par une humiliante défaite, mais Kibô compte bien prendre sa revanche. "Tough" se révèle être un manga sur des arts martiaux à mi-chemin entre les sports de combat réalistes et "Ken le survivant". Les couvertures très moches cachent finalement un graphisme valable, tout à fait dans l'ambiance.
Tonkam.

DERNIERE LIGNE DROITE

La série manga de Dragon Ball touche bientôt à sa fin. Malgré un rythme de parution très lent, on est déjà au 41e volume de cette énorme collection. Heureusement, les actions s'y succèdent un peu plus vite que dans la série TV. Dans cet épisode, le nouveau Boo affronte Gotrunks et Sangohan, pour finalement les absorber l'un après l'autre. Il ne reste alors plus que Songoku, Dendé et Mr Satan pour lui barrer la route. Avec qui Songoku va-t-il choisir de fusionner afin de sauver la situation? On peut dire que la série garde un côté "bon vieux temps" et sert encore de référence. Courage, amis collectionneurs, plus que quelques volumes!
Glénat.

CELLULO MAISON

Le terme Celluloïd désigne en animation un dessin couleur ayant servi à la réalisation d'une série TV ou d'un OAV. Les prix varient en fonction de la beauté du cellulo, de l'ajout d'un décor et du succès de l'animé. Cependant, il est assez facile d'en fabriquer un vous-même. Commencez par décalquer un manga ou dessiner la fille-chat de vos rêves. Vous devez faire uniquement les traits principaux du personnage, en noir et blanc. Ensuite, photocopiez votre dessin sur une feuille plastique transparente. Il ne reste plus qu'à peindre couleur par couleur, sur l'envers de la feuille avec des peintures acryliques. Comptez environ quatre dégradés par couleur principale et servez-vous d'un pinceau ultra fin pour les détails. Bon courage.
Arioch

ÇA CONTINUE...

Le volume 5 de "Seraphic Feather" devait être le dernier de la série, mais celle-ci se poursuit au Japon. L'auteur continue donc sa première histoire de science-fiction grand public, alors qu'il réalisait auparavant des mangas et des illustrations érotiques. On sent d'ailleurs qu'il fait de gros efforts pour n'en mettre qu'un zeste. Le scénario en lui-même semble obscur et assez dénué d'intérêt. Reste le dessin.
Pika.

MANGANEWS.2

■ **B'TX 9.** Pika Edition reprend aussi la parution de cette série lamentable. Tous les titres de Manga Player ont donc été rachetés sans exception. L'ensemble contenait naturellement quelques canards boiteux.

■ **Card Captor Sakura 4.** Il vaut mieux être un inconditionnel de Clamp pour accrocher à ce titre. Le scénario particulièrement gnangnan s'enlise déjà après quelques volumes.

■ **Captain Tsubasa 11.** Ce manga reste exclusivement consacré au foot. Dans ce numéro, la finale qui oppose Tsubasa à Hyûga bat son plein.

■ **Evangelion 5.** On ne présente plus cette série mondialement célèbre. On regrettera simplement que le rythme de parution soit aussi lent. Les épisodes commencent même à dater un peu.

■ **Please save my earth 7.** Au bout de quelques volumes, les personnages se souviennent plutôt bien de leur incarnation précédente. Mais ça n'empêche pas le scénario de devenir vraiment statique, pour ne pas dire ennuyeux.

Le raz-de-marée

Konami croit en la Playstation 2, et le prouve. Pas moins de 13 jeux sont prévus pour la nouvelle console de Sony ! A cette occasion, toute la presse européenne a été conviée à Cannes pour une présentation de ces titres à venir, ainsi que pour une rencontre avec M. Hideo Kojima...

Zano

Une belle tablée de PS2, et pas mal de bons jeux à venir.

C'est dans le somptueux hôtel Majestic, sur la Croisette, que Konami a choisi de lever le voile sur sa gamme de jeux PS2. Dans ce cadre prestigieux, une dizaine de PS2 et un écran géant étaient installés, afin de permettre aux journalistes présents de se faire une première impression sur les titres à venir. Pour le géant du jeu vidéo Konami, dont les principaux dirigeants européens étaient présents, l'objectif est simple : devenir leader en Europe, et produire une gamme de titres PS2 variée et conséquente...

Certes les jeux en démo n'étaient terminés pour la plupart qu'à 60%, néanmoins l'ensemble de l'assistance a pu taquiner le pad et essayer les versions jouables de ISS, Track and Field, X-Games Snowboarding, Silent Scope, Seven Blades...

Konami en a profité pour affirmer sa volonté d'être présent dès l'arrivée de la nouvelle console de Sony en Europe (fin novembre, si tout va bien...), avec cinq ou peut-être six titres...

Premières impressions

Dans l'ensemble, les jeux présentés sont réussis graphiquement, mais les problèmes relatifs à la Playstation 2 ne semblent pas encore avoir été résolus, notamment le scintillement et l'anti-alliasing. Mais bon, aucun jeu n'était encore terminé à 100%, et peut-être que ces deux problèmes seront traités à l'avenir. De plus, pas mal de titres avaient quelques problèmes d'animation, mais là aussi, nous pouvons sans doute faire confiance à Konami qui réglera sûrement ces défauts.

Le nouvel International Superstar Soccer s'avère un poil moins beau que le Fifa, mais pad en main, les sensations sont toujours aussi bonnes. C'est l'équipe à laquelle on doit l'ISS sur Nintendo 64 qui s'est chargée de cette version PS2, et la jouabilité s'en ressent, elle est très proche de la version N64.

Le ESPN X-Games Snowboarding a aussi fait bonne impression. L'animation et les mouvements des surfers sont excellents, et le réalisme de leurs attitudes lors des jumps est tout simplement ahurissant. Quant aux décors, ils sont splendides et procurent de bonnes sensations d'altitude. Toujours dans le domaine sportif, Internationnal Track and Field est visuellement lui aussi une pure merveille. Les mouvements des sportifs sont remarquablement bien imités (merci la "motion capture"), et l'ambiance d'un stade olympique en délire semble bien retranscrite. Un gros titre à venir !

Dans un autre genre, l'adaptation du jeu d'arcade Silent Scope était, elle aussi, jouable. Un jeu réussi visuellement, mais qui ne malmène pas trop la PS2. Au pad, shooter avec précision s'avère délicat, mais le titre semble cependant assez intéressant. Enfin, on pouvait aussi jouer à Red, un jeu de guerre où l'on dirige des troupes armées et des engins de mort assez étranges. Le jeu semble bien ficelé, mais son utilisation semble complexe et peu intuitive. Pour finir, le RPG Ephemeral Fantasia était également présenté : apparemment moins recherché graphiquement que les autres, les textes et menus en japonais ont rapidement freiné les ardeurs des journalistes présents.

Et Metal Gear Solid 2 ?

Pour les autres titres, nous avons dû nous contenter de vidéos. Certes, elles étaient superbes et mettaient en valeur les caractéristiques graphiques des jeux, mais rien ne remplace une petite partie pad en main ! Ainsi, nous avons vu quelques extraits de Gradius III et IV. La vision de ce vieux shoot'em up n'a pas fait grimper la foule aux rideaux, mais il semble relativement joli. Par ailleurs, l'ensemble de l'assistance a regretté l'absence d'informations et d'images sur le très attendu Silent Hill 2. Mais bon... Le très beau Shadow of Memory, avec une ambiance apparemment aussi glauque, a fait forte impression.

D'autre part, c'est sans surprise que nous avons appris qu'aucune version jouable du futur hit de Konami, Metal Gear Solid 2, n'était présentée. Nous avons dû nous contenter de la vidéo (hallucinante !) déjà montrée lors de l'E3. Mais la présence de son créateur, Hideo Kojima, a permis d'en apprendre un peu plus sur le prochain volet de ce célèbre jeu. Même s'il divulgue les informations au compte-gouttes, ce grand monsieur du jeu vidéo en a aussi profité pour nous montrer l'autre titre sur lequel il travaille : Zoe. Bref, cette présentation a permis d'en apprendre un peu plus sur ce qui nous attend dans les mois à venir, et c'est avec impatience que nous attendons les premiers tests de cette belle gamme de jeux Konami.

Une belle brochette ! De gauche à droite : Dave Cox, (chef de produit européen), Kunio Neo (président de Konami Europe), Hideo Kojima (le créateur de MGS), et Scott Dolph (son bras droit et aussi son traducteur).

Konami

INTERNATIONNAL SUPERSTAR SOCCER

En test ce mois-ci en version import, cet ISS a été développé par l'équipe à qui l'on doit l'ISS sur N64. La jouabilité s'en ressent, elle est très proche de la version Nintendo. Côté graphismes, ce titre est un peu moins beau que Fifa, mais les stades, les terrains et les mouvements des joueurs n'en demeurent pas moins remarquables. En quelques minutes, nous avons pu assister à de belles phases offensives et à de belles actions de jeu.
Il y a fort à parier que les adeptes d'ISS s'y retrouveront avec cette version PS2.

Novembre 2000

ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Ce T&F a fait grosse impression! L'animation des sportifs est tout simplement ahurissante et regorge de détails. Le champion Maurice Grenne a d'ailleurs prêté son corps pour la motion capture du 100 m. Avec son ambiance travaillée et un souci visible de réalisme, ce titre risque fort de faire sensation lors de sa sortie. On retrouvera la gamme complète des épreuves olympiques et, évidemment, il faut toujours martyriser son pad pour s'imposer aux épreuves de vitesse – mais c'est ce qui a fait le charme de la série.
De plus, avec le Multitap, jusqu'à quatre joueurs pourront s'affronter simultanément. C'est sûr, il y aura de belles bagarres en cette fin d'année.

Novembre 2000

ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

Ce jeu de snow en jette un max! L'animation des surfeurs est excellente, on peut même voir leurs vêtements bouger au vent. Leur attitude lors des figures et le réalisme des gestes sont tout simplement parfaits. On retrouvera les principales disciplines de ce sport: big air, boarder cross, halfpipe, free ride... Le tout agrémenté de beaux décors de montagne et de très bons effets de lumière, comme la PS2 sait les faire. Bref, Switch n'en peut plus et attend ce titre avec une impatience non dissimulée.

Novembre 2000

GRADIUS III & IV

Un shoot'em up bien connu des gamers qui n'était présenté qu'en vidéo. Les deux jeux tiendront sur un seul et même CD, ce sera donc la première "compil nostalgie" de la PS2. Apparemment, le jeu n'a pas vraiment évolué graphiquement, mais s'avère quand même assez clean. De belles explosions, de bonnes séances de blast, des boss et des nouvelles cinématiques pêchues... Un classique du genre qui ravira les adeptes.

Novembre 2000

SILENT SCOPE

Une organisation terroriste kidnappe le président. Pour le libérer, c'est à vous qu'on a fait appel. Vous devrez donc agir en solitaire, shootant un à un ces ennemis de la démocratie et de la malbouffe. On vise, on zoome et on tire, le tout en évitant de se prendre trop de bastos. Une conversion de l'arcade réussie, même si ce titre ne pousse pas la PS2 dans ses derniers retranchements. Visuel simple mais clean, phases de jeu peu animées, mais bon, les adeptes du tir de précision dotés d'une bonne dose de sang-froid y trouveront leur compte, surtout si un gun pour Playstation 2 voit le jour...

Novembre 2000

RED

Ce titre sera sans doute l'un des premiers jeux de stratégie de la PS2. Sur une carte divisée en plusieurs clans, les joueurs doivent positionner stratégiquement leurs troupes. Simples soldats ou machines de guerre, il faudra manœuvrer l'ensemble de son armée de manière réfléchie et ordonnée. Ensuite, viendront des phases de bataille assez spectaculaires, tant au plan visuel que sonore. D'autant plus que la caméra place le joueur au cœur du conflit! Si l'interface de jeu en japonais semblait délicate à utiliser, la version traduite de ce titre sera à surveiller de près!

Dispo : 2001

EPHEMERAL FANTASIA

Dans ce RPG relativement classique, le héros et ses alliés se déplacent dans un univers coloré, et ils lancent leurs attaques à tour de rôle pendant les combats. La principale originalité réside dans l'utilisation d'une guitare: le joueur doit jouer quelques mélodies pour avancer dans l'aventure. Une variante de l'ocarina de Zelda, mais Konami va plus loin en proposant d'utiliser un accessoire: la guitare de Guitar Freaks!
Comme pour Red, les textes en japonais n'ont pas facilité la tâche des journalistes pour saisir les subtilités du scénario et juger de la profondeur de jeu.
On sait juste que le temps et la musique jouent un rôle important, et que les événements peuvent varier selon les décisions du joueur...

Dispo : 2001

ESPN NBA 2 NIGHT ET SPN INTERNATIONAL HOCKEY

Comme leurs noms l'indiquent, un jeu de basket, où l'on retrouve toutes les stars du panier américain, et un jeu de hockey sur glace viendront compléter la gamme sportive de Konami. Super cleans visuellement et très réalistes sur le plan des mouvements, ces titres pourraient bien faire trembler les excellents NBA 2K et NHL 2K de Sega. Maître Toxic, roi du dunk et du patin, nous en dira plus dès qu'il aura entre ses pattes des versions jouables.

Dispo : 2001

SHADOW OF MEMORIES

C'est un des titres qui a fait le plus d'impression lors de cette présentation, mais malheureusement, aucune version jouable n'était présentée. Nous avons dû nous contenter d'une vidéo.
Le créateur de ce jeu n'est autre que Gozo Kitao, à qui l'on doit Silent Hill, et cela se ressent dès les premières images. Sur une musique aussi angoissante qu'envoûtante, on voit un personnage s'endormir, victime de flash étranges. Cette scène se répète et rappelle un peu le film "Un jour sans fin". On sait qu'il sera question de mort, d'expériences étranges et de voyages temporels, mais le côté sanglant de Silent Hill semble absent, tout comme les phases de combat. Le jeu est très lissé et apparemment doté d'un scénario très élaboré, bourré de persos aussi étranges que beaux... Bref, un titre bien malsain et inquiétant comme on les aime.
A surveiller de très près!

Dispo : début 2001

Z.O.E (ZONE OF THE ENDERS)

C'est le second titre en développement d'Hideo Kojima. Dans ce jeu de combat spectaculaire et réussi graphiquement, le joueur dirige des robots volants. Grosses explosions, carnages et destructions du décor, mouvements de caméra vertigineux, et vitesse de déplacement des robots hallucinante sont les ingrédients du nouveau cocktail du créateur de MGS. Outre les phases de baston aériennes, le jeu inclura aussi quelques petites étapes de type RPG dans le but de récupérer de nouvelles pièces pour son engin, et ainsi améliorer ses capacités au combat. Le tout sur fond de musique techno bien "tapante", agrémentée de bons bruitages.

Dispo : début 2001

SEVEN BLADES

Ce jeu d'action semble assez réussi visuellement. Le joueur peut y incarner un homme ou une femme, chacun possédant ses caractéristiques propres au combat (magie, armes, capacités...). Le jeu comporte des phases genre beat them all, parsemées d'aventure... Le tout se passe dans le Japon médiéval et rappelle souvent Tenchu. Konami annonce qu'un travail important a été réalisé sur la réalisation de ce jeu. A titre d'exemple, une vingtaine de persos peuvent se battre en même temps à l'écran, et le type d'ennemi sera très varié, peut-être même inattendu...

Dispo : 2001

METAL GEAR SOLID 2, SONS OF LIBERTY

A l'applaudimètre, c'est la vidéo de MGS 2 qui a bénéficié du premier prix. Les journalistes présents ont ensuite bombardé Hideo Kojima de questions, mais ce dernier était bien décidé à ne pas en dire trop. Le réalisme a fait l'objet d'un travail approfondi : par exemple, les impacts de balles laissent des traces sur le décor, et peuvent même briser des vitres et des bouteilles, ou percer des tuyaux...
D'autre part, l'intelligence artificielle des ennemis est elle aussi améliorée, et chaque soldat adverse sera susceptible de réagir différemment selon le lieu, l'arme, et le nombre de ses confrères dans les parages. On peut donc penser que MGS 2 occasionnera des phases de jeu réalistes et variées. Pour ce qui est de la PS2 elle-même et de ses accessoires, Hideo Kojima a laissé entendre que le pad entièrement analogique de la console serait exploité, et qu'une utilisation du modem et du disque dur n'est pas exclue. Enfin, au niveau du scénario, hormis le retour de Revolver Ocelot (un boss du premier volet) et le fait que l'objectif du jeu soit de détruire un nouveau Metal Gear Rex construit pour battre le précédent, peu d'infos ont été données. Bref, Hideo Kojima laisse planer pas mal de doutes et fait habilement monter la pression. Les rumeurs vont bon train autour de son jeu.

Dispo : 2001

Take Two : JE PRENDS LES DEUX !

C'est pour nous montrer deux jeux sur PS2, que Take Two et sa Gentille Attachée de Presse (GAP), Elise Gomez, nous ont invités en Angleterre, dans la charmante ville de Windsor.

Switch

Sur place, nous avons eu la chance de rencontrer les développeurs et de jouer à Smugglin's Race et Midnight Club. Deux jeux de voitures plutôt orientés arcade. Ils devraient sortir quasiment en même temps que la Playstation 2 en France.

Voyage, voyage...

C'est dans le cadre luxueux de l'Hôtel Adélaide que Take Two nous avait conviés pour nous présenter ses titres. Après une courte attente dans les locaux, nous marchons vers l'hôtel à travers les rues verdoyantes et calmes de Windsor. Le repas du midi nous a permis de faire la connaissance de nos collègues de la presse britannique. La conférence de presse approche...
Après une brève présentation des membres de l'équipe d'Angel Studios, le show peut commencer. C'est Smugglin's Race, une course plutôt arcade qui ouvre le bal. Après une petite pause, la présentation se poursuivra avec le deuxième titre, Midnight Club, une course effrénée dans les rues de Londres.

Smugglin's Race

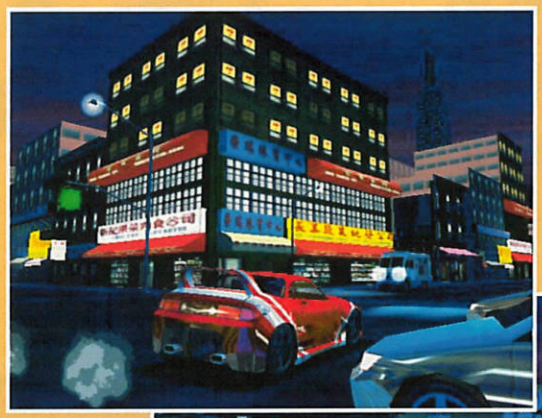
Dans ce jeu de poursuite, le but est bien sûr un peu crapuleux, à l'instar de certains autres titres de Take Two comme GTA. En effet, il va falloir devenir un véritable contrebandier. On va chercher la marchandise à un point de la carte pour l'amener à un autre. Ces marchandises sont signalées par des points rouges. Jusque-là, ça n'a pas l'air compliqué. Mais les forces de l'ordre veillent, et vous attendent de pied ferme. Non contentes de vous poursuivre, elles poseront aussi des barrages sur votre itinéraire. Heureusement, la carte reproduit l'ensemble de la région et son relief. Grâce à elle, vous ne serez pas obligé d'emprunter la route, mais il faudra faire attention, car la conduite en tout-terrain est plus risquée et moins facile. Votre véhicule possède une barre d'énergie, il n'est donc pas question de foncer n'importe où, n'importe comment. La nature des marchandises varie en fonction des missions, leur prix aussi. Avec les dollars amassés, vous pourrez acheter de nouveaux véhicules. Au programme, trente missions, toutes aussi mouvementées les unes que les autres. On pourra aussi jouer à deux en écran splitté, et plusieurs modes seront disponibles.
Le jeu n'est pas encore terminé : l'interface doit être finalisée et des éléments comme les éclairages, les ombres et autres effets visuels doivent être implémentés.

Midnight Club

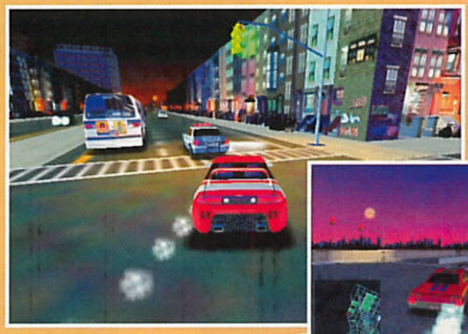
Ce jeu de voitures se déroule dans un environnement urbain. Le scénario s'inspire de véritables rodéos automobiles qui se déroulent dans certaines villes du monde. Les courses poursuites auront lieu à New York et à Londres.
Bien sûr, les plus grands monuments de ces deux métropoles seront modélisés. Grâce à la reproduction de 96 véhicules pour New York et 72 pour Londres, le trafic urbain sera réaliste. Dans la première mission, vous dirigerez un chauffeur de taxi. Un groupe de pirates de la route, le Midnight Club (d'où le titre du jeu), sévit dans la ville. Il faudra vous faire remarquer par ce club très fermé pour participer à leurs virées sauvages... et nocturnes. En effet, l'action se déroule uniquement de nuit, les effets de lumières sont d'ailleurs plutôt réussis. Après la première course, vous obtiendrez le numéro du club. En le composant, vous défierez d'autres membres du gang à travers les rues.
Graphiquement, Midnight Club semble prometteur : les villes sont vraiment bien reconstituées et les voitures s'inspirent de modèles connus (BMW, Mercedes, Ferrari, Lamborghini...). En tout, quarante-deux modèles sont disponibles, dont vingt-deux initialement. Voilà qui est plutôt appétissant. et le jeu n'est pas encore fini. Nous en reparlerons.

SMUGGLIN'S RACE

MIDNIGHT CLUB



Novembre 2000



Novembre 2000

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

La PS One, une Playstation portable !

Toutes les dernières consoles sont chez

DOCK GAMES

790frs

console + 1 manette

HIT

1 CHRONOMETRE OFFERT* aux 250 premiers acheteurs de Rayman 2

NEW

1 CASQUETTE SACHA OFFERTE* pour la réservation de Pokémon Snap

NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

CHANGEMENTS D'ADRESSES

BLOIS Center
39, rue porte Chartraine
02.54.78.97.38

CHALON/SAONE Center
25, grande rue
03.85.42.98.58

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle
03.27.78.77.42

VANNES Center
30, rue des Chanoines
02.97.42.60.60

NOUVEAUX MAGASINS

ST GERMAIN en LAYE Center
72, rue de Poissy
(consulter le minitel)

TOURS NORD Center
C.C. Auchan - Petite Arche
(consulter le minitel)

ST JEAN de LUZ
Bd Victor Hugo
(consulter le minitel)

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
01.34.72.70.16

REIMS NORD Center
Centre Commercial Cora
Tél. (consulter le minitel)

DAX
10, rue Neuve
(consulter le minitel)

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
01.41.53.11.98

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

LA GUADELOUPE
Baie Mahault
05.90.38.13.96

SOISSONS
4, rue du Collège
03.23.53.25.75

LAGNY S/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

FANE COMPO 04 72 72 06 11

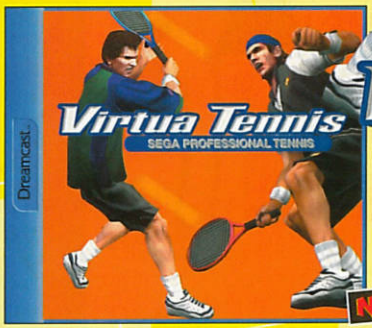
FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	CAMBRAI *CENTER*	Tél : 03.27.78.77.42	LAGNY S/ MARNE	NOUVEAU Tél : 01.60.07.73.07	NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40	CERGY PONTOISE	Tél : 01.34.25.06.06	LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01	NIORT *CENTER*	Tél : 05.49.77.05.13
AMIENS *CENTER*	Tél : 03.22.92.28.85	CHALON S/SAONE *CENTER*	Tél : 03.85.42.98.58	LA ROCHE/YON *CENTER*	Tél : 02.51.47.39.52	ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
ANGERS *CENTER*	Tél : 02.41.87.59.14	CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81	LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17	PAMIERS	Tél : 05.61.67.34.63
ANGLET *CENTER*	Tél : 05.59.03.72.03	CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.86.97	LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46	PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
ANGOULEME *CENTER*	Tél : 05.45.94.43.15	CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	LENS *CENTER*	Tél : 03.21.28.45.45	PONTARLIER	Tél : 03.81.46.23.29
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98	CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	LILLE	Tél : 03.20.51.44.75	QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81	COGNAC *CENTER*	Tél : 05.45.35.07.45	LILLE 2 *CENTER*	Tél : 03.28.38.18.78	QUIMPER 2 *CENTER*	Tél : 02.98.10.24.78
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25	COLMAR	Tél : 03.89.21.72.72	LIMOGES *CENTER*	Tél : 05.55.12.16.12	REIMS NORD *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53	CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64	LIVRY GARGAN *CENTER*	NOUVEAU Tél : 01.41.53.11.98	RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	DAX	NOUVEAU consulter le minitel	LORIENT *CENTER*	Tél : 02.97.21.69.73	ROUEN *CENTER*	Tél : 02.32.08.03.03
AVIGNON *CENTER*	Tél : 04.90.82.22.61	DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	LORIENT 2 *CENTER*	Tél : 02.97.87.81.82	SENLIS *CENTER*	Tél : 03.44.60.07.79
BARENTIN *CENTER*	Tél : 02.35.91.98.88	DIJON	Tél : 03.80.58.95.94	LYON	Tél : 04.78.60.33.60	SALLANCHES *CENTER*	Tél : 04.50.58.49.11
BERCK/MER *CENTER* NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13	DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73	MACON	Tél : 03.85.40.91.74	SAINTES *CENTER*	Tél : 05.46.74.13.56
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09	FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00	MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56	SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
BLOIS *CENTER*	Tél : 02.54.78.97.38	FORBACH	Tél : 03.87.88.76.87	METZ *CENTER*	Tél : 03.87.75.22.75	SOISSONS	NOUVEAU Tél : 03.23.53.25.75
BOULOGNE/MER *CENTER*	Tél : 03.21.30.20.95	FOSSES *CENTER*	NOUVEAU Tél : 01.34.72.70.16	MOLSHEIM	Tél : 03.88.38.33.32	ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
BOURGES *CENTER*	Tél : 02.48.70.39.10	FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18	MONT de MARSAN *CENTER*	Tél : 05.58.06.39.51	ST BRIEUC *CENTER*	Tél : 02.96.61.72.60
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30	GAP	Tél : 04.92.56.09.66	MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67	ST GERMAIN EN LAYE *CENTER*	NOUVEAU consulter le minitel
CALAIS *CENTER*	Tél : 03.21.19.49.59	GEX	Tél : 04.50.41.92.21	MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82	ST JEAN DE LUZ	NOUVEAU consulter le minitel
		GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25	NANCY *CENTER*	Tél : 03.83.17.35.29	ST OMER *CENTER*	Tél : 03.21.88.14.15
		HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59	NEVERS *CENTER*	Tél : 03.86.61.23.32	STRASBOURG *CENTER*	Tél : 03.88.22.54.81
						TARBES	Tél : 05.62.44.92.92

Le 1er jeu nouvelle génération

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



Virtua Tennis
SEGA PROFESSIONAL TENNIS

Bénéficiez de l'Offre Exceptionnelle

(Manette ASTROPAD d'une valeur de 49Frs)

MANETTE DREAMCAST OFFERTE* pour tout achat de Virtua Tennis

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

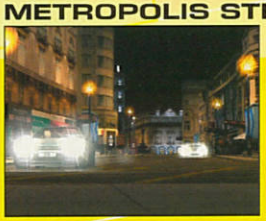
A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

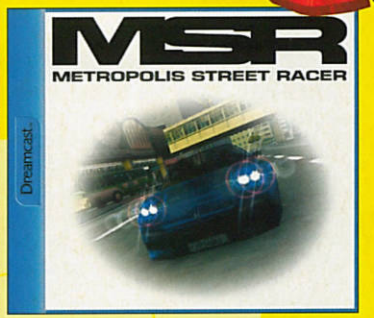
A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

MSR
METROPOLIS STREET RACER

NEW





1690frs

Dreamcast.

console + 1 manette

TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE *CENTER*	Tél : 03.82.34.61.49
TOURS *CENTER* NOUVEAU	consulter le minitel
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES *CENTER*	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.25.56
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES *CENTER*	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG *CENTER*	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE *CENTER* (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.03.55

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
LA GUADELOUPE NOUVEAU	Tél : 05.90.38.13.96

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

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 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.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

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

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

Sans vie de famille un enfant est-il encore un enfant ?

Chaque jour en France et dans le monde, des enfants sont privés de leurs parents par la misère, les drames familiaux, la dictature, la guerre.

Souvent, ils sont aussi séparés de leurs frères et sœurs lors de leur placement.

Pourtant, comme tous les enfants, ils rêvent de vivre ensemble. Ils rêvent d'une maison où jouer, manger, dormir, rire et s'amuser…en famille.

Comment ne pas leur donner le bonheur de grandir ensemble?

Depuis 1956, 12 villages ont vu le jour en France, et au fil du temps, SOS Villages d'Enfants a étendu son action en soutenant 24 villages dans 17 pays. Partout dans le monde, SOS Villages d'Enfants accueille ces enfants en détresse et leur offre une vie de famille.

Une mère SOS veille sur eux comme une vraie maman. Au cœur du village, une maison bien à eux leur ouvre à nouveau les portes du bonheur.

Parce que les enfants ont avant tout besoin d'amour et de tendresse… Quand tout les abandonne, SOS Villages d'Enfants leur redonne une vie de famille.

Soutenez SOS Villages d'Enfants.

Informations et Dons:
01 55 07 25 35

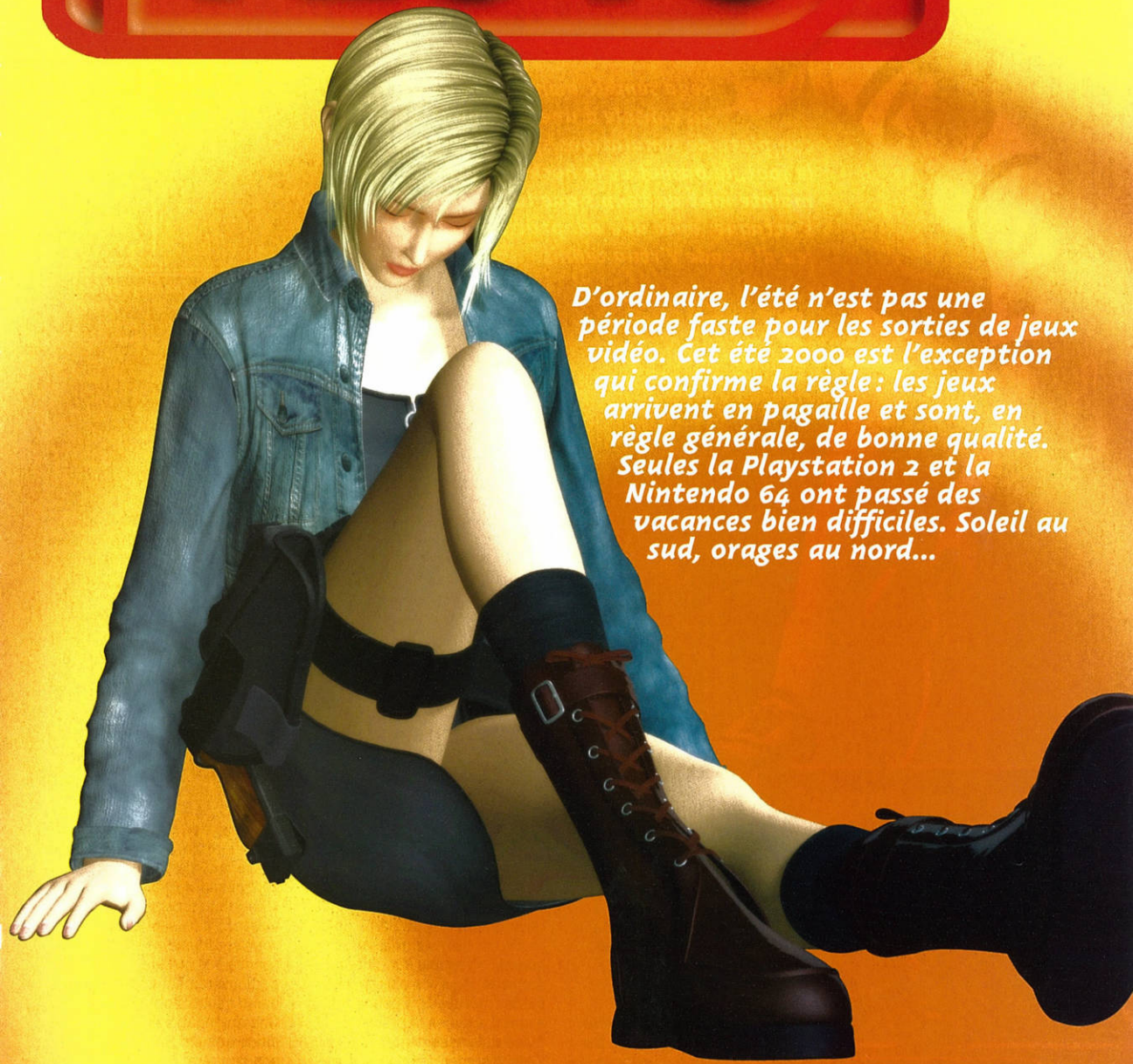
PFPIPC

OPTIMUS – Crédit photo : Patrick Sordoillet

SOS Villages d'Enfants

6, cité Monthiers - 75009 PARIS

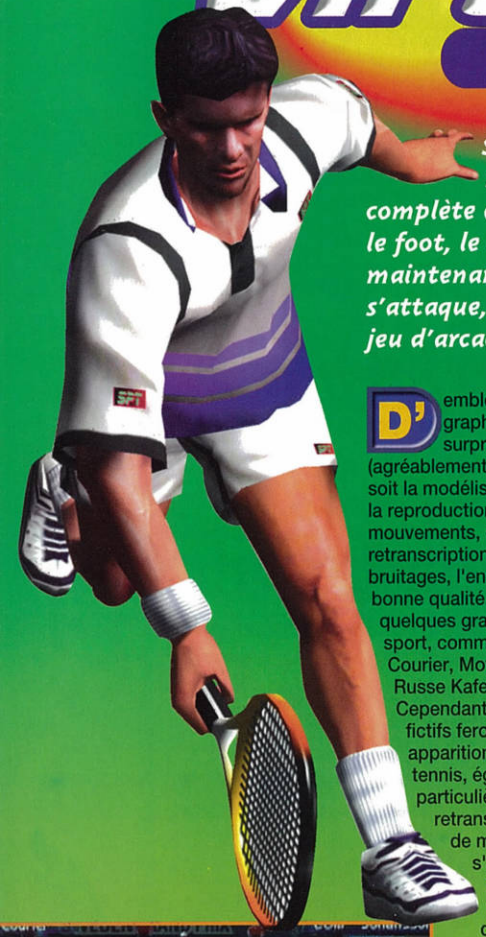
TESTS



D'ordinaire, l'été n'est pas une période faste pour les sorties de jeux vidéo. Cet été 2000 est l'exception qui confirme la règle : les jeux arrivent en pagaille et sont, en règle générale, de bonne qualité. Seules la Playstation 2 et la Nintendo 64 ont passé des vacances bien difficiles. Soleil au sud, orages au nord...

Virtua Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS



Sega semble bien décidé à doter sa console d'une gamme complète de simulations sportives. Après le foot, le basket et le hockey, c'est maintenant au tennis que la Dreamcast s'attaque, avec une adaptation du célèbre jeu d'arcade Virtua tennis.

Maîtriser les montées au filet est vivement conseillé pour s'imposer face à certains joueurs.

D'emblée, la réalisation graphique et sonore surprend (agréablement). En effet, que ce soit la modélisation des joueurs, la reproduction de leurs mouvements, ou bien la retranscription des divers bruitages, l'ensemble est de très bonne qualité. On retrouve quelques grands noms de ce sport, comme par exemple Courier, Moya, ou encore le Russe Kafelnikov... Cependant, des personnages fictifs feront aussi leur apparition. Les gestes du tennis, également, sont particulièrement bien retranscrits, et la gamme de mouvements s'avère très complète. Enfin, la modélisation des différents stades comme Roland-Garros, Flushing Meadows et Wimbledon est une pure merveille, notamment la reproduction du gazon du célèbre tournoi anglais... Côté bruitages, idem : un pur régal ! Tout y est : du crissement des semelles sur les surfaces dures, au glissement sur la terre battue, en passant par le radar qui annonce les services hors du carré et l'incontournable public qui acclame les exploits des joueurs.

Les différents mouvements et attitudes des joueurs ont été soigneusement retranscrits.

Tennis à la carte

L'accent à été mis sur le Multijoueur, et jusqu'à quatre participants peuvent s'affronter en double. Cependant, le mode Arcade peut aussi se disputer à deux et garantit de sacrées bonnes heures entre potes. Sinon, pour les solitaires, outre ce mode Arcade en cinq matchs, un mode Championnat mondial permet de faire durer le plaisir. En effet, un nombre important d'épreuves vous y attend : simples, doubles, et entraînements forcés... Eh oui, pour progresser au classement ATP, il va falloir se livrer à quelques petits exercices d'habileté et de rapidité pas toujours évidents. Par exemple, il faudra shooter des cibles disposées le long d'un mur, envoyer des balles dans des corbeilles, ou bien servir sur des quilles. Lorsque ces épreuves sont réussies, le niveau de difficulté se corse, et parfois de nouvelles épreuves se débloquent. L'autre partie de ce mode est bien sûr une série de matchs en simple sur différentes surfaces, dans les plus grands stades mondiaux. Cependant, avant d'arriver à la première place du classement, il faudra aussi disputer des doubles, et donc se choisir un partenaire. C'est en gagnant de l'argent en simple et lors des petites épreuves d'entraînement que vous pourrez glaner les deniers nécessaires pour signer un contrat de double avec un autre joueur. D'autre part, cet argent pourra aussi servir à acheter de nouveaux personnages accessibles en mode Arcade, débloquer de nouvelles surfaces en mode Exhibition, à moins que, pour le fun, vous ne préfériez acheter les 28 tenues proposées, des cordages et des boissons énergétiques...

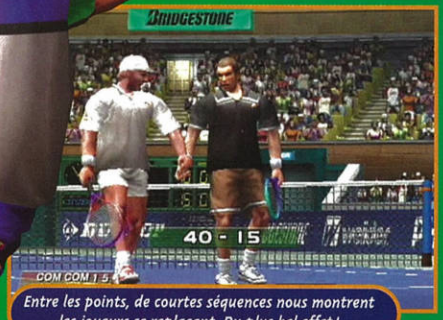
Très arcade !

Dans Virtua Tennis, il est possible de rencontrer (et de débloquer) deux personnages secrets. En remportant le mode Arcade au niveau normal, et sans perdre une seule fois, vous verrez apparaître un nouvel adversaire au nom évocateur de Master. Pour l'obtenir, il faudra le battre, mais la tâche sera rude car l'animal sert à près de 150 mph et tape sur tout ce qui bouge. S'il se sent en danger, il vous sortira même un petit service à la cuillère particulièrement traître. L'autre perso caché s'obtient en mode Championnat, celui-ci s'appelle modestement King, et comme son confrère, il ne connaît pas trop le jeu en douceur... C'est une fois arrivé à la troisième

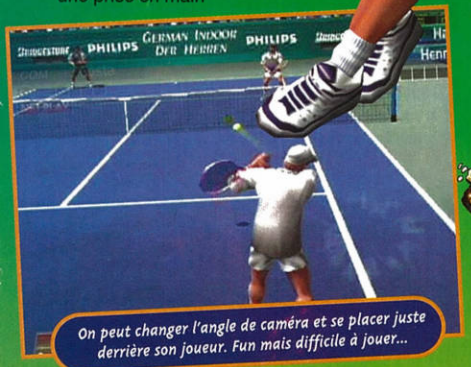
Une jauge permet de doser la puissance de son service, et donc de trouver le juste milieu entre force et précision.

On a le choix entre 16 joueurs, plus deux cachés. Chacun possède ses points forts spécifiques.

place du classement mondial que vous verrez apparaître ce joueur, dans un stade situé au Japon. Pad en main, ce Virtua Tennis s'avère être de l'arcade pure et dure. Un seul bouton sert à taper la balle en général ; les directions et la puissance se déterminent avec le joystick analogique. Un autre bouton sert de temps en temps à lober... et c'est tout. Il faut donc taper, et retaper, en baladant votre adversaire... Il en résulte une prise en main



Entre les points, de courtes séquences nous montrent les joueurs se replaçant. Du plus bel effet !



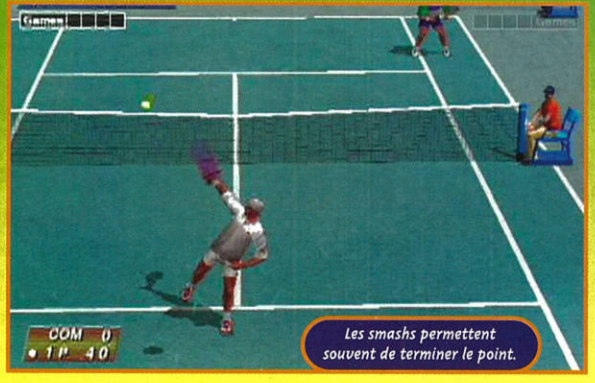
On peut changer l'angle de caméra et se placer juste derrière son joueur. Fun mais difficile à jouer...

exceptionnellement rapide et aisée, mais le jeu perd considérablement en finesse et en variété. Un bouton pour couper la balle, ou pour accentuer l'effet de lift aurait été le bienvenu, tout comme un bouton pour l'amorti... Mais bon ! le jeu est fun, très fun, on peut y faire d'excellents coups, et même délirer avec le coup entre les jambes, tout en profitant de l'excellente qualité de la réalisation. La durée de vie en solo est satisfaisante, et en mode Multijoueur, seul un Virtua Tennis 2 pourra stopper les parties. Bref, un incontournable pour les adeptes du genre !

AVIS TERRIBLE !

Franchement, dès que j'ai eu le jeu, je n'ai plus arrêté d'y jouer, sauf pour dormir (très peu). J'adore les jeux de tennis, et là je dois reconnaître que ce Virtua Tennis est à la hauteur de mes attentes. D'une part il est "grave" beau, et très facile à jouer. Presque trop facile d'ailleurs, j'aurais vraiment aimé avoir une gamme de coups plus large permettant de varier les tactiques. Mais je chipote, car c'est un pur régal pour les yeux et les oreilles (si on enlève la musique). Alors si vous êtes adeptes de la petite balle jaune sur console, foncez ! Moi je l'ai acheté...

ZANO



Les smashs permettent souvent de terminer le point.

ÉPREUVES VARIÉES

Pour glaner de l'argent et des places au classement, vous serrez obligé, en mode Championnat, de passer par de petites épreuves spéciales. Par exemple, il faudra marquer des points en tirant sur une cible, marquer des paniers, ou dégommer des panneaux... en temps limité. Pour corser le tout, chaque épreuve devra se faire en trois niveaux de difficulté...

Le joueur doit smasher et mettre les cubes hors du terrain pour l'emporter. En moins de trente secondes.

Dix services pour totaliser 100 points. Il faut à tout prix réussir plusieurs strikes...

Une poignée de secondes est accordée pour shooter les dix cibles sur ce mur.

Il faut envoyer une balle dans chaque baril, mais rien n'empêche de faire un coup dans le dos, pour la classe quoi...

Virtua Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- TENNIS ARCADE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPRU PACK
- Vibrations : MOYENNES

LE GRAND CHELEM

La reproduction des grands stades de tennis à fait l'objet d'un travail soigné. Que ce soit la surface, la luminosité, et bien sûr l'architecture du lieu, tout est superbe et réaliste...

Le stade Roland-Garros est tout simplement superbe. Et la couleur de la terre battue... comme à la télé.

Le gazon de Wimbledon est magnifique, même les traces d'usure ont été reproduites.

Sous les projecteurs de Flushing Meadows, une lumière spéciale et très intense... presque gênante.

Les plongeons sont fréquents, mais le point est souvent perdu ensuite. A condition que l'adversaire joue juste...

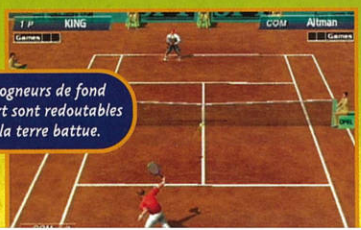
La finale du double se joue contre les deux personnages cachés. Dur de s'imposer face à ces deux brutes.

AVIS INCROYABLE !

Jamais un jeu de tennis ne m'avait autant fait prendre mon pied. Comparés à Virtua Tennis, les autres font figure de brebis galeuses. Les graphismes sont sublimes et la prise en main très simple. De plus, les modes sont nombreux et les petits stages d'entraînement suppriment toute linéarité. Ma préférence va au mode Multijoueur qui est un vrai régal à deux ou à quatre. Si vous possédez une Dreamcast, et si en plus vous aimez le tennis, sautez sur ce bijou. En un mot, ne passez pas à côté de ce jeu superbe...

KAEL

On peut voir les ramasseurs et les arbitres bouger la tête pendant les échanges...



Les cogneurs de fond de court sont redoutables sur la terre battue.

PRESENTATION	*Des menus clairs et fonctionnels, une musique sympa, mais pas de cinématique.*	86%
GRAPHISMES	*D'un très bon niveau. Les stades sont superbes et les joueurs bien modélisés.*	93%
ANIMATION	*Rien à dire, c'est fluide et très rapide, même à quatre...*	95%
MUSIQUE	*Assez rock'n roll, mais on s'en passe très facilement.*	85%
BRUITAGES	*Il ne manque rien ! Seuls les bruits des raquettes auraient pu être un peu mieux.*	93%
DUREE DE VIE	*Seul, on en fait assez vite le tour, mais à plusieurs on ne peut plus s'arrêter.*	89%
JOUABILITE	*La prise en main est rapide. Quelques angles de caméra en double peuvent gêner.*	95%

INTERET 94%

Un très grand jeu de tennis ! Il manque juste une gamme de coups plus variée pour en faire le chef-d'œuvre absolu.

Walt Disney World Quest MAGICAL RACING TOUR

L'univers féerique de Walt Disney est le prétexte idéal pour développer une armada de jeux vidéo divers et variés. Voici que débarque sur Dreamcast un jeu de course à la Mario Kart qui a pour cadre le parc d'attractions de Disney World.

Le mode Multijoueur permet à quatre concurrents de s'affronter. Tous les coups sont permis.

AVIS OUI, MAIS...

C'est toujours une friandise de retrouver les personnages et l'ambiance de l'univers Disney. Ce Magical Racing Tour est un régal pour les yeux des petits et des grands enfants. Les péripéties en course sont bien senties et variées, et la jouabilité ne souffre d'aucun défaut. Reste que la simplicité des modes et la difficulté toute relative du jeu ne manquent pas de rappeler qu'il s'adresse principalement aux plus jeunes joueurs. Les plus âgés risquant fort de trouver la plaisanterie un peu légère à la longue. Ce nouveau titre d'Eidos ravira les fans de Mario Kart amoureux des féeries de Disney.

TOXIC

Les turbulents Tic et Tac ne manquent pas une occasion de faire des bêtises. Au cours d'une de leurs mythiques séances de destruction massive de tout ce qui se dresse sur leur chemin, ces deux troublions ont réussi le tour de force de détruire la puissante machine à feu d'artifice du parc d'attractions Disney World. Ayant préalablement choisi un personnage parmi les dix disponibles, vous devrez gagner toutes les courses imparties pour récupérer les morceaux de machines dispersés dans tout le parc. Ce mode Aventure, vous conduira dans des courses folles où tous les coups sont permis. Des bonus peuvent être récupérés sur la piste pour troubler la course de vos adversaires ou pour améliorer les performances de votre kart. Il faudra également jouer avec la topographie des pistes et avec certains éléments du décor. Le spectacle est garanti dans les principales attractions du plus célèbre parc de loisirs du monde. Le mode Versus permet à quatre joueurs humains de s'affronter sur la piste de leur choix. Le jeu ne ralentit pas et les parties sont haletantes. Le mode Contre-la-montre est réservé aux fanas de vitesse pure qui connaissent les circuits sur le bout des doigts ; le but étant d'aller le plus vite possible pour battre tous les records de vitesse, course après course. Les options vous faciliteront l'accès aux paramètres audiovisuels du jeu. Le confort et l'intérêt général de la partie s'en trouvent accentués. La prise en main est particulièrement évidente ce qui en fait un titre à réserver aux plus petits d'entre vous.

Il faut jouer avec les éléments du décor pour ne pas perdre toutes ces chances de victoire.

Ce circuit glissant favorise les vitesses les plus folles. Anticipez bien les virages.

Les dinosaures de ce circuit cachent souvent des bonus accélérateurs. Ouvrez l'œil !

Vous serez parfois transformé en grenouille. La perte de temps est alors conséquente.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRYSTAL D.
- Éditeur : EIDOS
- COURSE DE KARTS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION 70%
Pas très soignée. Seul le mode aventure est bien présenté.

GRAPHISMES 85%
Les couleurs sont vives et les décors bien détaillés.

ANIMATION 85%
Plus ou moins rapide selon vos performances et le circuit choisi.

MUSIQUE 85%
Les thèmes musicaux accompagnent bien les courses.

BRUITAGES 83%
Ils rendent l'atmosphère encore plus attrayante.

DUREE DE VIE 80%
Les tout petits pilotes trouveront leur bonheur.

JOUABILITE 90%
Les commandes répondent parfaitement.

INTERET 85%
L'univers de Disney est bien rendu dans ce petit jeu de courses à réserver aux plus jeunes.

POKÉMON SNAP

Après Pokémon Stadium, la Nintendo 64 accueille un nouveau titre où l'on retrouve les célèbres monstres de poche. Avec ce jeu original, Nintendo nous prouve à nouveau sa créativité, ainsi que sa volonté de mettre des Pokémon partout...

Après les combats dans les arènes, c'est maintenant un safari photo que les Poké-fans vont pouvoir faire sur 64 bits en compagnie de Pikachu et de sa bande. Le but est simple : prendre le plus possible de Pokémon en photo... Installé dans un engin roulant, flottant, ou parfois même volant, vous vous laissez guider à travers l'île Pokémon, attendant l'apparition des petites bestioles.

Deux challenges

Outre la nécessité de compléter votre album Pokémon, vous devez aussi résoudre de petites énigmes et faire preuve d'astuce. En effet, pour poursuivre votre aventure, vous serez amené de temps en temps à débloquer des passages, ou à trouver des Pokémon cachés. Par exemple, pour accéder au volcan, il faudra forcer un Voltorb à exploser devant le passage bloqué. Ou bien, vous devrez énerver un Férosinge pour qu'il actionne un interrupteur... Ainsi, en accédant à de nouveaux lieux, vous augmenterez la possibilité de rencontrer de nouveaux spécimens, et vous pourrez peut-être remplir les 151 pages de votre album photo... Eh oui, l'ensemble des Pokémon des volets bleu et rouge sont présents dans Pokémon Snap, et ils peuvent donc tous être immortalisés sur la pellicule.

Le Professeur Chen

Sans l'aide du Professeur, il serait bien difficile de progresser dans le jeu. En effet, c'est lui qui vous remet des objets et qui vous donne quelques conseils. Par exemple, il vous offrira des pommes à lancer aux Pokémon pour les attirer vers l'objectif, une flûte pour les faire danser, ou bien il améliorera votre engin pour faciliter vos déplacements. Cependant, si le Professeur vous aide souvent, c'est aussi lui qui juge votre travail. Il attribue des points à vos photos selon leur qualité. La distance, l'angle, l'attitude du Pokémon font partie des critères de base lors de l'attribution des points. De plus, il vous imposera quelques challenges, comme par exemple trouver des Pokémon spécifiques, ou prendre des clichés du paysage...

De bonnes idées...

Une fois de plus, Nintendo innove et propose aux adeptes des Pokémon un genre peu exploité sur console. Force est de constater que, pad en main, le jeu s'avère divertissant et captivant. Mais au bout de quelques heures, on a un peu l'impression de tourner en rond. Côté visuel, la Nintendo 64 n'est pas malmenée, et les graphismes du jeu ressemblent à Pokémon Stadium : propres mais sommaires... Quelques dégradés plus riches et des décors plus travaillés auraient été appréciables... En revanche, la bande son est variée et entraînante, elle colle remarquablement au genre. Bref, sans être un must sur le plan de la réalisation, ce Pokémon Snap sera quand même un régal pour les Poké-fans. Retrouver Pikachu et sa bande en 64 bits est toujours un plaisir pour les amateurs du genre... mais reste toujours aussi inintéressant pour les joueurs hermétiques au phénomène...

DES OBJETS UTILES

En prenant de bons clichés et en faisant grimper votre collection de photos de Pokémon, vous gagnerez des objets spéciaux. C'est le Professeur Chen qui vous les offre, et chacun à une fonction précise. Par exemple, les fruits attirent les Pokémon et permettent donc de les photographier de plus près. La flûte permet quant à elle de jouer de la musique et de faire réagir nos petits compagnons : certains vont se mettre à danser, d'autres au contraire se mettront très en colère...

La pomme permet d'attirer les Goupix afin de les photographier en gros plan

En lançant la Poké-ball spéciale, Bulbizarre se transforme en un nouveau Pokémon : Métamorph...

Il est impossible de photographier Magneton sans un item spécial...

AVIS POUR LES FANS...

Bon, ce Pokémon Snap est original, assez joli, et amusant à jouer (même si la N64 est sous-exploitée)... Mais lorsque Pikachu et sa bande ne nous passionnent pas, le jeu n'a plus grand intérêt. Le seul véritable challenge qu'il propose est une fois encore de trouver l'ensemble des 151 Pokémon... et d'utiliser astucieusement pour cela les divers objets. Bref, les fans vont s'éclater avec ce titre, mais les autres joueurs risquent fort de ne pas prendre leur pied...

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- SAFARI PHOTO
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

Prendre les Pokémon en action rapporte des points. Ici, c'est Rondoudou en train de chanter...

Pikachu peut être photographié à de nombreuses reprises.

La taille du Pokémon sur la photo joue énormément lors de l'attribution des points.

Après un safari, il faut trier les meilleures photos.

AVIS OUI, MAIS...

Comme Pokémon Stadium, ce Pokémon Snap n'est pas très recherché graphiquement, c'est mignon mais sans plus. Il y règne une bonne ambiance grâce aux musiques rythmées, et la durée de vie est assez conséquente si l'on tente de photographier les 151 petites bestioles. Mais pour ce qui est de l'intérêt du jeu en lui-même, les joueurs seront sans doute partagés. Si on est fan de Pikachu, c'est l'éclate, et dans le cas contraire ce titre est vraiment ennuyeux et pas très motivant...

KAEL

PRESENTATION 85%
Une petite cinématique sympa, les menus sont clairs et faciles à utiliser.

GRAPHISMES 85%
Si l'ensemble est coloré et assez joli, il aurait pu être plus travaillé.

ANIMATION 90%
Le véhicule n'avance pas vite et les rotations de caméra se font sans problème.

MUSIQUE 86%
Des thèmes variés s'inspirant du lieu où l'on se trouve. Ambiance gaie et agréable.

BRUITAGES 83%
Mis a part les cris des Pokémon et quelques bruits, il n'y a pas grand-chose.

DUREE DE VIE 88%
Prendre les Pokémon en photo se fait rapidement. Remplir l'album est plus difficile.

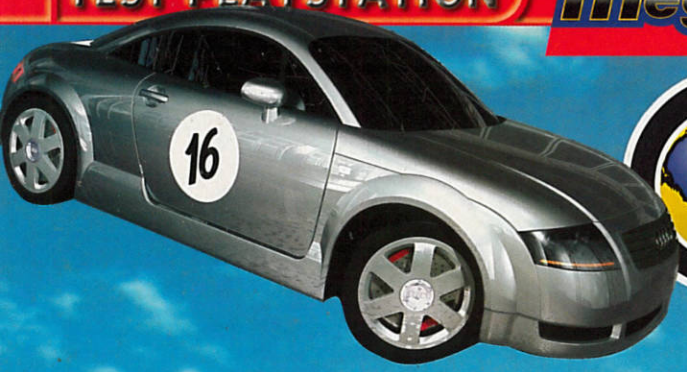
JOUABILITE 92%
Une prise en main aisée. On se familiarise progressivement avec les commandes.

INTERET 82%

Un soft amusant pour les jeunes joueurs, pas très exaltant pour les autres. Et bien sûr, un titre incontournable pour les adeptes des Pokémon (92%)...

Mégahit

CONSOLES+



TOCA WTC WORLD TOURING CARS

Après un premier volet très décevant, un deuxième certes meilleur, mais guère maniable, ce Toca 3 semble marquer la réelle naissance de la série.

Cet épisode n'a plus rien à voir avec les précédents. En effet, hormis les graphismes nettement plus soignés, c'est le gameplay tout entier qui a été repensé. Dorénavant, les bolides paraissent plus lourds, ce qui rend leur conduite beaucoup plus douce et agréable. Avant chaque course, vous pouvez régler tous les éléments de votre voiture jusqu'aux rapports de la boîte de vitesses. Pendant les chargements, la carte du circuit vous avertit des difficultés que vous allez rencontrer dans votre pilotage. Tout a été fait pour respecter au maximum les circuits réels (voir encadré). Autre point fort : les collisions. Il n'est pas rare de foutre en l'air sa voiture dans les virages serrés. Les voitures se percutent, ce qui occasionne de sacrés embouteillages. Les dégâts sont souvent extérieurs (capot arraché, pare-chocs qui traîne...), mais les collisions peuvent parfois endommager les parties internes (moteur, direction...). Dans ce cas, la voiture perd de sa maniabilité et de sa vitesse. Pour y remédier, il faut aller réparer au stand. Plus vous avez de dommages, plus l'attente est longue. Ces arrêts vous retardent dans votre course, mais, dans certains circuits, ils sont obligatoires.

All over the world

Toca World Touring Car quitte les sempiternels circuits britanniques pour maintenant s'exporter partout dans le monde, sur 23 des plus prestigieuses pistes de la planète. En effet, le mode Championnat vous propose de participer à différentes compétitions réparties à travers divers continents ou pays. A chaque championnat, vous êtes engagé par une équipe qui vous demandera de réaliser un objectif particulier : remporter un certain nombre de courses, battre un concurrent, ou encore obtenir un nombre de points minimal. Lorsque vous remplissez

COMME EN VRAI

Pour Toca World Touring Car, le travail de reproduction a été colossal. Chaque circuit original est respecté dans le moindre détail. Selon Richard Darling, responsable du développement chez Codemasters, les pistes sont fidèles à plus ou moins 10 mètres près. Pour la sortie de ce titre, les rédactions du monde entier ont été invitées au circuit de Catalogne en Espagne. Nous avons donc pu comparer...

AVIS OUI !

Je ne suis pas un adepte des jeux de caisses. Et pourtant, j'ai vraiment accroché à cette nouvelle mouture. Graphiquement, Toca 3 exploite convenablement les capacités de la PS. De plus, le jeu est long et bourré d'objectifs à atteindre. Mais le point le plus intéressant se situe au niveau du gameplay. C'est un réel plaisir de prendre place au volant de voitures au moteur surgonflé. Les sensations sont très réalistes et la conduite est différente selon chaque voiture. En bref, c'est pour moi l'une des meilleures simulations de course, et je le préfère à Gran Turismo 2.

KAEL

l'objectif, vous obtenez un code qui vous permet d'activer des bonus comme l'effet de flou ou encore la super vitesse. Le but est donc de tous les remplir et accessoirement, de terminer premier de chaque compétition. En effet, en finissant à la première place, vous débloquez une course bonus qui sera jouable dans les autres modes. Le cumul de vos points servira également à faire apparaître les nombreuses voitures cachées. En plus de ce mode peu banal, d'autres, tel que le Time Attack (très traditionnel), sont de la partie. L'option Course libre est une sorte de mini-tournois. Vous pouvez en effet organiser des compétitions et choisir le niveau de difficulté, le nombre d'adversaires, leur voiture, et les circuits sur lesquels vous souhaitez concourir. De plus, il est possible de jouer jusqu'à quatre simultanément en écran splitté...

Intelligent !

Contrairement à beaucoup de jeux de voitures, les adversaires dirigés par l'ordinateur sont "vivants" et réagissent intelligemment. C'est bien simple, le classement n'est jamais le même pour une course. De plus, les voitures adverses ne suivent pas une trajectoire pour ne jamais s'en écarter. Elles commettent des fautes, et il n'est pas rare d'en voir une mal négocier son virage et terminer sa trajectoire dans le décor.
Les pilotes gérés par la console peuvent se montrer sournois et placer quelques coups bas durant les batailles pour la pole position. Cela peut être une délicate queue de poisson ou un contact violent qui vous expulse sur le bas-côté. Vous l'aurez deviné, Toca 3 est le meilleur de la série et un top du genre...

Les conditions météo jouent un rôle très important dans votre conduite. Par temps de pluie, il ne faut pas freiner trop brusquement.

BIEN VU !

Que ce soit pendant le jeu ou lors des ralentis, les vues proposées sont plutôt impressionnantes. Ce qui permet d'apprécier encore plus le souci du détail apporté par les développeurs du jeu.

La vue de derrière la voiture est la plus jouable. Avec elle, vous éviterez de perdre trop souvent le contrôle de votre véhicule.

La vue interne est très bien faite. Les mouvements du pilote sont réalistes et la sensation de vitesse est très présente.

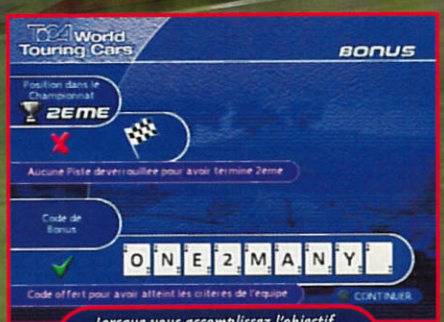
Lors des ralentis, la caméra se permet de faire des rotations vraiment sympas. Lors des grosses collisions, l'action se fige à la manière de "Matrix".

Pendant les ralentis, vous pouvez choisir la vue que vous voulez, et enregistrer vos meilleures courses.

AVIS OUI, MAIS...

Dans l'ensemble, ce nouveau Tocca est bien ficelé. Graphismes propres, modélisation des voitures très bonne, et les sons des moteurs sont corrects... Pad en main, si les bolides sont parfois un peu délicats et un tantinet imprécis, ils réagissent cependant très bien aux commandes et leur comportement est assez réaliste. Bref, le seul gros reproche que je ferai au jeu est sa froideur globale et le manque d'ambiance, ce qui était déjà le cas dans les précédents volets...

ZANO



Lorsque vous accomplissez l'objectif de votre équipe, vous obtenez un code bonus qui vous réserve bien des surprises...

TOCA WTC WORLD TOURING CARS

Pou participer à un championnat, il faut se qualifier. Attention ! vous disposez d'un nombre d'essais limité.

MULTIJOUEUR

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter sur Toca World Touring Car. Ce qui est vraiment intéressant, c'est que les courses ne se limitent pas aux quelques participants humains. Dans le mode Course libre, vous pouvez choisir le nombre de participants (jusqu'à huit). Bonjour l'éclate !

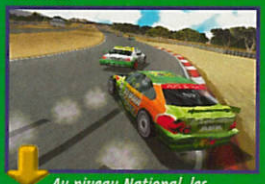
Avant le tournoi, vous devez tout paramétrer (le nombre de circuits, de tours, de concurrents, et les voitures qui vont concourir).

A deux, l'écran se sépare horizontalement. Les décors ont été moins travaillés afin d'obtenir plus de fluidité.

Certains circuits, comme celui du Canada, ne permettent pas d'effectuer des dépassements au large. Les batailles sont vraiment très serrées et la tôle se froisse.

GAGNER UN MAX DE POINTS

Le mode Championnat est découpé en trois niveaux : National, International et World. Pour changer de niveau, il faut obtenir un nombre de points minimal.



Au niveau National, les courses ne sont pas trop difficiles.

Il faut au minimum 140 points pour passer au niveau International.

Vos points servent également à débloquer les voitures bonus. Mais ces dernières ne peuvent pas être conduites dans le Championnat.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- COURSE DE VOITURES
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : TRÈS BONNES

PRESENTATION 85%

De belles scènes en images de synthèse entrecoupées d'extraits de vraies courses.

GRAPHISMES 90%

Les circuits sont parfaitement reproduits et les voitures sont bien modélisées.

ANIMATION 90%

L'impression de vitesse est très correcte et les collisions sont vraiment réalistes.

MUSIQUE 80%

De type techno, mais uniquement audibles pendant les menus de sélection.

BRUITAGES 86%

De bonne facture et réalistes. Le son du moteur change selon la vue et les dégâts.

DUREE DE VIE 92%

Les circuits, les championnats et Les bonus à débloquer sont nombreux.

JOUABILITE 80%

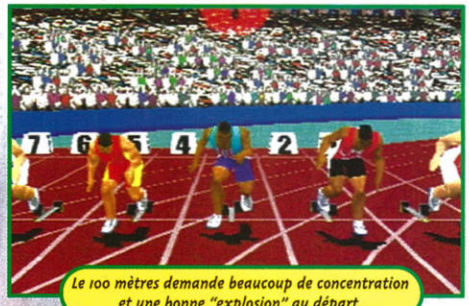
Elle nécessite un petit temps d'adaptation.

INTERET 92%

Toca World Touring Car peut être considéré comme le bouquet final de la série. Il allie plaisir de jouer et plaisir de conduire.

Sydney 2000 ™©

Sydney 2000 est la réponse d'Eidos au célébrissime Track & Field de Konami. Licence oblige, ce sont les jeux Olympiques de Sydney qui sont le cadre des exploits sportifs de cette simulation d'athlétisme. Les records du monde ne demandent qu'à être battus !



Le 100 mètres demande beaucoup de concentration et une bonne "explosion" au départ.

L'introduction nous présente quelques belles images de sportifs en action. Idéal pour rentrer de plain-pied dans une compétition aussi huppée que Sydney 2000.
Le menu principal permet d'accéder immédiatement au mode Arcade. Deux variantes sont possibles : vous pourrez participer aux douze épreuves et récolter des points en n'ayant qu'un seul essai dans le mode Classique, ou plusieurs dans l'autre mode. Les épreuves sont sélectionnables dans n'importe quel ordre et se composent du 100 mètres plat, du lancer de javelot, du triple saut, du 110 mètres haies, du lancer de marteau, du saut en hauteur, du 100 mètres nage libre, de l'haltérophilie, du kayak, du cyclisme, du plongeon et du skeet. Les épreuves se déroulent par essai, et il faut réaliser des combinaisons de touches plus ou moins rapidement pour effectuer les figures imposées. Le mode de jeu Olympique vous permet de prendre en main la destinée d'athlètes que vous aurez préalablement sélectionnés par catégorie d'épreuve. A vous de bien entraîner votre champion et de passer avec succès les épreuves importantes.

Seul ou à plusieurs

Avec deux Multitap, le mode Face à face, offre la possibilité à huit joueurs de participer aux épreuves olympiques. Chaque port de carte-mémoire est attribué à un joueur pour qu'il utilise un champion personnalisé. Le mode Entraînement permet de se familiariser avec les commandes. C'est un passage obligé pour ne pas être à la traîne dans la compétition officielle. Certaines épreuves, à l'image du plongeon, requièrent de la pratique pour bien figurer au classement. Les options sont assez complètes et vous pourrez librement choisir votre niveau de difficulté.

Vous pourrez également paramétrer la manette pour l'adapter à votre prise en main. Les options audiovisuelles offrent un confort de jeu appréciable. Ce Sydney 2000 se veut une simulation précise et complète, à même de retranscrire fidèlement les sensations extrêmes qu'entraîne un événement comme les jeux Olympiques.

Le saut en hauteur nécessite une bonne course d'élan.

L'haltérophilie est le domaine réservé aux balèzes.

Un bon entraînement est essentiel pour bien figurer dans le mode Olympique. Faites les bons choix.

Les épreuves de saut réservent de fortes émotions. Prenez un bon appel.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EIDOS
- Editeur : EIDOS
- JEUX OLYMPIQUES
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 82%
Des athlètes et des exploits en musique. Rien de transcendant.

GRAPHISMES 80%
Très peu de finesse dans leur traitement.

ANIMATION 83%
L'animation générale manque de souplesse.

MUSIQUE 80%
Des thèmes tout ce qu'il y a de plus classiques.

BRUITAGES 78%
L'ambiance n'est pas surchauffée. Quelques bons bruitages...

DUREE DE VIE 90%
Pour les plus patients, le mode Olympique offre un beau challenge.

JOUABILITE 80%
Prise en main pas très intuitive et profondeur de jeu moyenne.

INTERET 82%
Facile d'acheter une grosse licence à coup de millions ! Plus délicat de réaliser un bon jeu...

AVIS NON, MAIS...

Sydney 2000 ne prend pas vraiment parti : d'une part, il ne peut être apparenté à une véritable simulation tant la jouabilité ne révèle pas des trésors d'ingéniosité et, d'autre part, son aspect très "arcade" n'est pas assez décisif et convivial. Restent quelques modes de jeu attirants et innovants qui ne le sauvent pas pour autant. Dans ce jeu, tout manque de finition. Seul l'attrait de la licence pourra éventuellement séduire les sportifs du paddle.

TOXIC

GRANDIA II

Ce nouveau Grandia a la chance de débarquer sur une console de dernière génération. Il profite donc de certaines innovations techniques, tout en gardant les bases d'un bon vieux RPG. Finalement, les concepteurs jouent la carte du conservatisme.

Les paysages et l'architecture des endroits à visiter sont variés.

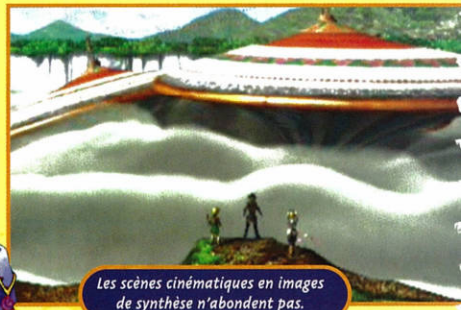
Il y a 10 000 ans, le dieu de la lumière, Granas, remporta la victoire sur Valmar, le dieu des ténèbres. Le monde de Grandia 2 garde encore la cicatrice de ce terrible combat : une grande faille séparant le continent en deux. A présent, Valmar s'efforce de rompre les sceaux qui l'emprisonnent et prépare sa revanche. Ryudo, votre personnage principal, est un aventurier chasseur de trésors et garde du corps à l'occasion. Il va rapidement faire la connaissance d'Eléna, une prêtresse de Granas, puis de Millenia, la ravissante succube, et enfin de Roen, l'apprenti aventurier en culottes courtes. Quelques autres personnages se joindront à vous par la suite et remplaceront ceux qui s'absentent momentanément. Tous ces héros évoluent dans des décors en 3D bien texturés et détaillés.

Armes, bagages...

Avec les gâchettes, vous pouvez faire tourner ces décors autour du personnage. Le pad analogique sert à courir et la croix à marcher. En explorant chaque recoin, vous découvrirez souvent de l'équipement posé à même le sol ou planqué dans des coffres. Comme le jeu se déroule dans un univers médiéval-fantastique, vos personnages utilisent des armes blanches, portent des armures et des bijoux magiques. Certains objets ajoutent aussi un peu de protection contre les éléments et les "status" handicapants. Les habituelles potions et herbes de soins, ainsi que des objets d'attaque et de résurrection sont également de la partie. De plus, des gemmes magiques donnent accès à de nombreux sortilèges offensifs et défensifs qui consomment évidemment des points. Après quelques combats, des points d'expérience renforcent ou débloquent les sorts de votre choix. Il en va exactement de même pour les attaques spéciales de chaque personnage.

... et magies

En plein affrontement, des actions de défense, de fuite, de repositionnement des personnages et d'attaques avec esquive sont aussi offertes. Toute victoire, et plus particulièrement sur un boss, donne de l'or, des points d'expérience et d'endurance. On notera la présence non superflue d'un compteur d'initiative indiquant l'ordre des actions de chaque créature. D'ailleurs, le temps d'incantation nécessaire pour lancer une magie ou une furie ralentit votre initiative.



Les scènes cinématiques en images de synthèse n'abondent pas.

Le menu d'actions, de type camembert, permet des choix rapides.

Millenia la diablesse ne manque pas de tempérament et de pouvoirs magiques.

On aimerait connaître la variété des plantes en arrière-plan.

Les belles magies s'avèrent vite indispensables contre les adversaires nombreux et les boss.

Une attaque spéciale fait naturellement des dégâts plus importants.

Ce boss vous attaque par surprise et il tape franchement dur, mais il se joindra à votre équipe plus tard.

AVIS D'ENFER !

Grandia 2 réalise quasiment un sans faute dans le domaine du RPG. Les déplacements stratégiques des persos, ainsi que la progression des magies et des attaques spéciales offrent des combats non statiques et moins lassants. De plus, les combats aléatoires n'existent pas car les monstres sont toujours visibles. Par comparaison, ce Grandia rappelle un peu un Evolution 2 en bien mieux et sans le système de donjons. Je reprocherai uniquement à cet excellent titre le manque de role-play dans les dialogues.

ARiOCH

ROUTE EN LIGNE DROITE

Le scénario étant très linéaire, vous éprouverez seulement une légère difficulté à découvrir la bonne route dans les décors. Il faut parfois activer des leviers, pousser des roches et même découper des champignons. Curieusement, passer une nuit dans les auberges fait aussi avancer l'histoire.

A l'auberge du "Dragon qui rote", vous pouvez sauvegarder, récupérer et discuter en mangeant un morceau.

Un système d'écluses sert à traverser cette caverne.

Des actions s'exécutent automatiquement sous les panneaux indicateurs. On remarque aussi un point de sauvegarde et un plant de cannabis.

Chercher le trésor? Bof... Trouver le trésor? Oui!

GRANDIA II

AVIS OUI !

Ce Grandia 2 est un très bon titre pour les fans de RPG. Les phases de combat sont captivantes, et beaucoup moins lassantes que dans certains titres du genre, notamment grâce la barre de recharge des attaques... Le reste de l'aventure est relativement bien équilibré, et les dialogues un tantinet longuets du début s'estompent rapidement pour laisser place à une quête riche en rebondissements et en temps forts. C'est sûrement le meilleur RPG de la Dreamcast à l'heure actuelle...

ZANO

PERSOS HÉTÉROCLITES

Votre groupe d'aventuriers se compose de persos très différents les uns des autres, en apparence et en caractéristiques. La force, la résistance, la rapidité d'action, la vitalité, le charisme et la puissance magique varient énormément selon les personnages. Techniquement parlant, laissez la magie aux magiciens, les attaques physiques aux guerriers et les items et les soins aux persos faibles.

Les statistiques et les gains s'affichent après chaque victoire.

Votre héros est accompagné d'un aigle apprivoisé qui le dépanne de temps à autre.

La succube vous a paralysé sur le lit. Elle est plutôt entreprenante.

Graphiquement, les monstres sont bien détaillés. Prudence, ils savent même lancer des magies et des attaques spéciales.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : GAME ARTS
- Éditeur : GAME ARTS
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : JOYSTICK ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION — 84%

Une séquence d'introduction, pauvre en images de synthèse, vous présente l'histoire.

GRAPHISMES — 93%

Les personnages et les créatures tout en 3D sont très détaillés.

ANIMATION — 94%

En phase de combat, les mouvements sont fluides et bien décomposés.

MUSIQUE — 87%

Un peu répétitive, mais pas désagréable.

BRUITAGES — 88%

Classiques et efficaces, ils contribuent à vous mettre dans l'ambiance.

DUREE DE VIE — 91%

On avance assez vite et le scénario est linéaire. Mais on en a pour son argent.

JOUABILITE — 93%

Le maniement et la gestion des personnages ne posent aucune difficulté.

INTERET — 93%

Grandia 2 est vraiment soigné. Tous les ingrédients du RPG traditionnel s'ajoutent à un système de jeu privilégiant les déplacements. Un grand titre.

concours

concours concours concours

grind session™

à gagner :

1 Playstation

1 Skate professionnel dédicacé par Ed Templeton
Champion du Monde de «Stree»

30 Jeux Grind Session

5 Memory Cards

JOUE & GAGNE
AU
08.36.68.11.41*

5 manettes Dual Schock

50 Finger's Skates

*08 36 68 : 2.23F/min

Extrait du règlement : Sony et Consoles + organisent un concours du 01/09/00 au 26/09/00 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41*. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout – 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Grind Session, 43, rue du colonel Pierre Avia – 75754 Paris Cedex 15.

CONSOLES+

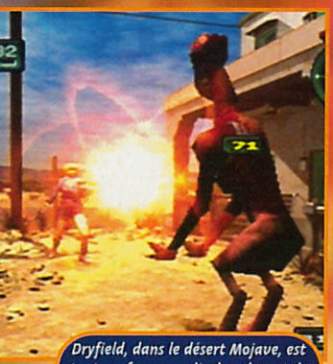
« PlayStation » et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Grind Session © 2000 Sony Computer Entertainment America. © 2000 Vans, Inc. Vans and the Triple Crown of Skateboarding logos are registered trademarks of Vans, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Shaba Games.

PlayStation

Parasite Eve 2

Le premier volet de Parasite Eve avait captivé des milliers de joueurs hors de l'Hexagone, avec son ambiance très réussie et ses péripéties bien senties. Square propose une suite aux aventures d'Aya Brea avec ce titre qui laisse encore plus de place à l'action et aux rebondissements spectaculaires.

L'introduction de ce second volet de Parasite Eve nous propose une présentation détaillée des protagonistes ainsi que quelques images chocs qui projettent le joueur dans un univers sombre et sans pitié. Le scénario situe l'action le 4 septembre 2000. Suite à un grave incident génétique survenu à Manhattan trois années auparavant, le FBI a décidé de créer le M.I.S.T. (Mitochondria Investigation and Suppression Team). Cette force spéciale est chargée d'éliminer les aberrations génétiques issues de l'incident de Manhattan. Aya Brea, déjà impliquée dans le premier épisode, est intégrée dans cette équipe pour libérer les Etats-Unis de la menace mutante. La partie débute alors qu'Aya, à présent à Los Angeles, s'entraîne dans un complexe secret. Une menace semble s'être abattue sur une tour du centre ville, la tour Acropolis. Aya se rend sur les lieux pour mener une enquête minutieuse. Les forces d'intervention dépêchées auparavant n'ont plus donné signe de vie. Une fois sur les lieux, Aya va devoir affronter bon nombre de monstres et résoudre quelques énigmes bien tordues.



Dryfield, dans le désert Mojave, est tout sauf un paradis de calme et de paix. Bienvenue en enfer!

Un système actif

Les premiers instants de la partie vous permettent de prendre en main les commandes. Un entraînement au maniement des armes est essentiel pour maîtriser l'arsenal conséquent qui vous attend au hasard des exploits d'Aya. Le bouton Rond de la manette permet de locker la cible pour une plus grande précision et une plus grande efficacité dans les combats rapprochés.
Un inventaire complet est accessible à tout moment du jeu pour gérer les nombreux objets et armes que récolte Aya. Cet inventaire se divise en deux parties, la première est un inventaire réduit, bien pratique dans les phases de combat, alors que la seconde est réservée aux objets dont l'utilité se justifie sur le long terme. Il va falloir gérer les mouvements entre ces deux inventaires pour être toujours en position de force face à vos opposants.

Les combats ne manquent pas de punch. Surveillez vos arrières.

Des gènes mutants

Grâce à ses gènes mutants, Aya possède la capacité extra-ordinaire d'utiliser la Parasite Energy. Cette sorte de magie s'appuie sur la puissance des quatre éléments de base que sont la terre, le feu, le vent et l'eau. Ces magies destructrices ou défensives peuvent être appelées en combat. Cet aspect RPG demande de la réflexion pour leur utilisation optimale car il faut adapter la magie à ses adversaires. Le système de sauvegarde du jeu s'effectue par l'intermédiaire de téléphones qu'Aya croise dans les niveaux. En cas de victoire en combat, vous récupérez plus ou moins de points MP pour votre magie, mais également des points d'expérience vous permettant d'acquérir de nouveaux sorts. Des points BP vous sont également accordés, il s'agit d'une sorte de monnaie permettant d'obtenir non pas de luxueux services de table Arcopal (comme dans les stations service), mais des armes et des bonus de soin dans les différents magasins accessibles.

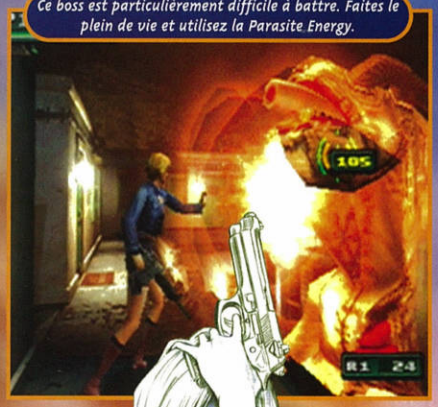
Mais pas de sentiment

Il est important de faire évoluer l'armement et les pouvoirs de la Parasite Energy d'Aya pour faire face aux menaces toujours plus pressantes des monstres. En effet, à mesure que l'on progresse dans l'aventure, la difficulté des énigmes et des combats va croissante. Il va falloir inspecter le moindre recoin sombre pour ne pas perdre d'indices importants. Et bien sûr, il ne faut pas faire de sentiment lorsqu'une horde de monstres foncera sur vous. Mais pour ça, on vous fait confiance...

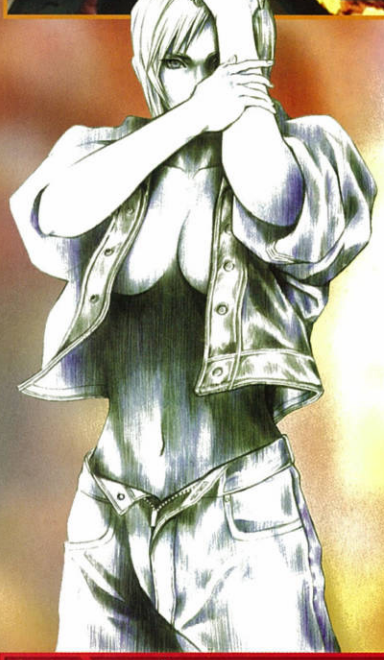
AVIS OUI !

Parasite Eve 2 s'apparente à un Resident Evil-like teinté de RPG. Mais il s'avère être bien plus que cela : l'efficacité du scénario et la qualité de la réalisation en font une création réellement originale. L'action est rythmée et les péripéties combleront de joie les fans des films de SF. Même si certains regretteront quelques répétitions et un relatif manque de fraîcheur, les nombreuses innovations, l'efficacité des phases de combat et l'ambiance des différents niveaux propulsent ce titre sur le podium des jeux d'aventure les plus captivants. Un jeu difficile et très stylé.

TOXIC



Ce boss est particulièrement difficile à battre. Faites le plein de vie et utilisez la Parasite Energy.



LES LIEUX DE PERDITION

Aya va devoir évoluer dans un univers sans foi ni loi, en proie aux pires créatures que la nature ait jamais créées. Des énigmes retorses viendront également entraver sa progression. Tout vise à surprendre le joueur. Restez sur vos gardes et faites travailler vos méninges.

Lorsque Aya arrive dans le garage, il faut utiliser le panneau manuel pour accéder à l'interrupteur. Faites coulisser la grille et n'oubliez pas de regarder dans le coffre.

Pour passer sans problème au niveau du petit pont, tapez 561 sur le panneau de droite. Ce code correspond aux notes de musique de la salle aux clefs.

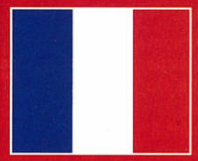
Il faut interroger Douglas pour obtenir la permission d'utiliser la clef à molette. Récupérez la clef sur l'étagère dans la salle de la camionnette.

L'énigme de la caisse enregistreuse est un peu délicate. Tapez Dièse, 3033 et Total pour l'ouvrir.

AVIS OUI !

Comme je savais que les programmeurs de Resident Evil et ceux de Square allaient fusionner, je surveillais du coin de l'œil la sortie de PE2. Techniquement, le soft est à la hauteur de la PS, avec des textures plus vraies que nature et de nombreux détails. Le système d'achat ou d'upgrade des magies via les points d'XP et la personnalisation des armes, permet d'établir une stratégie de jeu, de construire son personnage, comme dans les RPG. Voici un hybride comme on aimerait en voir plus souvent. Ah, si tous les programmateurs de la Terre voulaient se donner la main...

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : SQUARESOFT
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 90%
Une introduction digne des productions hollywoodiennes.

GRAPHISMES 91%
Rien de révolutionnaire, mais une bonne qualité dans le traitement des détails.

ANIMATION 87%
Les mouvements des protagonistes sont un peu figés. Mais l'ensemble est convenable.

MUSIQUE 90%
Des thèmes angoissants quand il faut, des thèmes originaux le reste du temps.

BRUITAGES 91%
Les armes sont bien rendues, l'ambiance est glauque. Il ne manque que les dialogues.

DUREE DE VIE 90%
Les énigmes sont solides et les niveaux bien équilibrés. De longues heures devant vous.

JOUABILITE 88%
Le stick analogique est un peu délicat, mais le pad ne pose pas de problème.

INTERET 92%

Des énigmes tordues, des scènes d'action de premier ordre et une réalisation de qualité. Un "aventure/action" qui conjugue les meilleurs aspects du genre.

DEAD OR ALIVE 2

Vous n'en pouviez plus d'attendre Dead or Alive 2 en version officielle, hein ? Je me trompe ? Réjouissez-vous... Dead or Alive revient, plus beau, plus jouable et plus speed que jamais.

DOUBLE ACTION !

Si la plupart des modes sont classiques, il n'en est pas de même pour le Tag Battle. Ce mode en équipe permet d'effectuer certains coups à deux sur le même écran ou encore de finir un Combo commencé par un partenaire. Ce qui donne lieu à des bastons bien rythmées !

Lei-Fang projette Ayane dans les airs. Elle sera récupérée immédiatement par Jann-Lee qui finira, la malheureuse, avec un grand coup de pied sauté.

Ça fait très mal ces coups à deux, et contre les parois piégées du ring, c'est encore pire.

Les filles, reines des projections, se passent leurs adversaires... Faut que ça tourne !

Si vous terminez deux fois le mode Story avec Zack, vous pourrez récupérer le déguisement de Shadowman.

Dead or Alive 2 se pose en concurrent direct de Virtua Fighter ou de Tekken. Cette baston en vraie 3D, avec des arts martiaux purs et durs à mains nues, fut la première à utiliser le principe du ring piégé, un élément qui ajoute une tension supplémentaire aux combats. Cette fois encore, Tecmo innove en nous proposant des stages interactifs, énormes, tout en 3D et sur plusieurs étages. Sauf un : un simple ring piégé, sans issue. Les interactions avec les décors sont vraiment spectaculaires, et la caméra change d'angle pour suivre l'action de manière cinématographique. La plupart du temps, le combat commence en hauteur, puis à la suite d'un coup très violent à une extrémité du ring, il se poursuit plus bas. Les stages sont somptueux, gigantesques et plutôt détaillés. Le combat dans l'église commence dans le clocher, puis finit en contrebas, après avoir défenestré l'adversaire à travers les vitraux. Celui qui débute sur une terrasse propose moult possibilités. Il y a trois étages et on peut combattre soit à l'extérieur sur la terrasse et sur plusieurs côtés, soit à l'intérieur dans un temple magnifique ; un accès est disponible à chaque étage en projetant l'adversaire à travers les murs de bois. Le plus fort, c'est le deuxième accès au temple par le sol, où certaines dalles peuvent être détruites en plaquant violemment l'adversaire au sol ! Le stage du monastère en haute montagne, où le cours du combat suit celui de l'eau et descend de cascade en cascade, cacherait lui aussi un secret dans le sol.

Concours de fringues

Il y a en tout dix combattants. Pas plus. En mode Story, il faut récupérer des costumes. Et bien sûr, ce sont les filles qui en auront le plus. Plus ou moins affriolants, d'ailleurs ! Dommage que Tecmo ne se soit pas servi de ce principe pour approfondir l'intérêt de ce mode en proposant des rencontres différentes, en fonction des costumes portés ou encore des actions effectuées pendant le combat. C'est d'autant plus regrettable que les autres modes de jeu sont plus que classiques : Time Trial, Versus, Team Battle, etc. Le mode Tag Battle est, lui, nettement plus intéressant. Il reprend le principe de Marvel Vs Capcom 2 (testé dans La Guerre des consoles, C+ 103). C'est du deux contre deux, mais un par un. Pour l'instant, aucun jeu de baston sur console ne propose de matchs à quatre simultanément sur le même écran, ça aussi c'est dommage. La différence de DoA2 par rapport à Marvel Vs Capcom 2, c'est que votre partenaire peut intervenir quasi instantanément et finir un de vos Combos. Une subtilité plutôt spectaculaire, à l'image de ce deuxième opus de DoA.

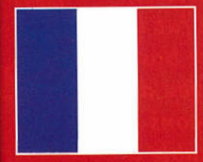
Le catcheur vous fait un bras d'honneur en signe de victoire.

Les rings piégés permettent des combats aux effets de lumière splendides et au fun garanti

AVIS OUI, MAIS...

Quel beau boulot! Une vraie révolution dans les jeux de baston! SoulCalibur et VF3 proposent des rings en 3D, DoA2 des montagnes, des temples et même un opéra! Le jeu est rapide, et la prise en main instinctive. Bref c'est beau, speed, jouable et ça innove. Il y a toutefois quelques hic. Les modes sont très classiques, le nombre de persos est réduit (dix), et le mode Story est sous-exploité (comparé à un SoulCalibur). Récupérer des costumes, c'est marrant cinq minutes... Enfin, gros carton rouge, puisqu'on ne pourra pas jouer à DoA2 sur le Net. Allez, monsieur Sega, sois sympa, fait quelque chose pour nous!

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TECMO
- Éditeur : ACCLAIM
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : ARCADE STICK PURUPURU, VM
- Vibrations : BONNES

DE LA 3D QU'ELLE EST BONNE !

Combattre dans une arène c'est bien. Combattre dans un édifice, gigantesque et tout en 3D, c'est mieux. Le plus marquant, après le magnifique opéra, est ce temple qui renferme un dragon en or, trois étages, deux côtés, avec, pour chaque aire de combat, un ou plusieurs accès vers l'intérieur du temple. Génial!

A l'aide d'une bonne grosse savate, on éjecte le mécréant à travers les planches de bois. Beaucoup trop dur pour lui!

Il va pouvoir mourir dans un décor à la mesure de sa défaite, sous les yeux de l'impérial dragon...

AVIS OUI !

Bien que le système de contres ne soit pas trop ma tasse de thé, je dois reconnaître que ce Dead or Alive 2 est une réussite. Les aires de combat sont impressionnantes et la possibilité d'évoluer à plusieurs niveaux s'avère particulièrement intéressante. Quant à la réalisation générale, c'est presque un sans faute... C'est beau, ultra fluide, et les animations des personnages sont superbes. Bref, un très bon titre de baston, les amateurs du genre ne seront pas déçus...

ZANO

PRESENTATION 78%

Une très belle cinématique. Des menus simplets, et une notice obscure.

GRAPHISMES 96%

La plupart des niveaux sont incroyables. Textures très fines et visages très soignés.

ANIMATION 94%

Réaliste. Une fluidité et une rapidité exemplaires.

MUSIQUE 88%

Elle rythme bien le jeu et s'adapte aux événements en mode Story.

BRUITAGES 90%

Ils correspondent très bien aux différentes actions.

DUREE DE VIE 75%

Mode Story un peu léger. Pas de baston à quatre, pas d'option "Net Battle".

JOUABILITE 94%

Un bijou. Système de contres instinctif. Les persos répondent au doigt et à l'œil.

INTERET 93%

La plus speed des bastons 3D, des stages gigantesques et une jouabilité exemplaire pallient le classicisme et le manque de profondeur du jeu.

GAUNTLET LEGENDS

Sorti en 1985 dans les salles d'arcade, Gauntlet fut le premier titre basé sur le fameux jeu de plateau Dungeons & Dragons et jouable à quatre en simultané. Quinze ans plus tard, il revient dans une version remise au goût du jour et désormais tout en 3D, Dreamcast et Playstation obligent. Cependant, le plaisir est-il resté le même ?

Le principe de jeu, comme tous ceux des années 80, est très simple. Vous incarnez au choix l'un des quatre personnages proposés (huit dans la version Dreamcast) : un guerrier, une walkyrie, un sorcier ou un archer. Votre rôle : sortir vivant de chaque niveau visité en trouvant le plus rapidement possible la sortie. Tout serait simple, si des colonies entières de monstres ne peuplaient pas les lieux. Et là, c'est plus fort qu'au marché aux puces de la porte de Saint-Ouen, on trouve la pire racaille qui puisse exister sur Terre !
Des monstres, de tout genre et de toute forme vont vous mener la vie dure, ne cherchant qu'une chose : vous exterminer.

Le bon choix !

Heureusement, des rations de nourriture sont cachées dans des coffres, vous redonnant force, santé, amour et beauté. Dans ces coffres, on trouve aussi des potions de magie, qui se révèlent plus ou moins puissantes en fonction du personnage choisi. Il est évident que les pouvoirs magiques d'un guerrier sont bien moins puissants que ceux d'un magicien. En revanche, la force de frappe d'un magicien est faible comparée à celle du guerrier. A vous donc de faire le bon choix en début de partie.

A la différence du jeu original, votre héros évolue en cours de partie : plus il tue d'ennemis, plus ses points d'expérience augmentent. Il devient alors plus puissant et inflige des dégâts importants à ses ennemis.
Et puisqu'on parle de vos adversaires, sachez qu'ils sortent tous de différents générateurs.
Si vous voulez évoluer tranquillement dans le niveau, il est donc préférable de détruire les générateurs au plus vite.

Des boss costauds

A la différence de la version originale, des boss font leur apparition à la fin de chacun des sept mondes. Ils ont une force hors du commun : en venir à bout demande beaucoup de temps et de patience. Enfin, sachez que l'or que vous récupérez sert à acheter des objets à la boutique : potions magiques, clés, sorts...
Alors, soyez économes !

Les téléporteurs sont de la partie. On passe de l'un à l'autre immédiatement. Souvenirs, souvenirs... (PS)

Le boss de fin de niveau est doté d'une force exceptionnelle. Vous n'en viendrez pas facilement à bout ! (DC)

AVIS OUI, MAIS...

Les premiers instants de jeu (en fait, tout le premier monde), ne donnent pas envie de poursuivre plus loin : on ne s'amuse guère.
Cependant, passé le premier boss, un dragon à la peau dure, Gauntlet Legends devient bien plus intéressant : on retrouve tout à fait l'ambiance du jeu original. En effet, les villes et les donjons ont un arrière-goût de labyrinthe, et on retombe dans l'ambiance merveilleuse de notre jeunesse perdue. Et ça, ce n'est vraiment pas pour me déplaire... Nostalgie, quand tu nous tiens !

NIIICO

Les portes cachées mènent aux niveaux secrets. Les graphismes sont alors ceux de la version originale, revus en 3D. (PS)

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : INFOGRAMES
- ACTION 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT (DC)
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT (PS)

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (3 BLOCS DC, 1 PS)
- Compatible : PAD ANALOG., DUAL SHOCK, PURUPURU, VM
- Vibrations : MOYENNES

AVIS OUI, MAIS...

J'en ai laissé des sous dans la machine d'arcade de Gauntlet, mais ça ne date pas d'hier! Cette nouvelle version reste assez fidèle à l'originale même si l'action n'est plus linéaire et qu'il y a quelques changements au niveau des personnages. Mais pour l'essentiel, Gauntlet Legends reste un jeu très bourrin qui gagne à être joué à plusieurs. Seul, l'action très répétitive peut vite lasser. Si je me suis bien amusé avec ce jeu, je dois reconnaître que ce ne sera pas une de mes priorités d'achat...

AHL

MAGIE, MAGIE!

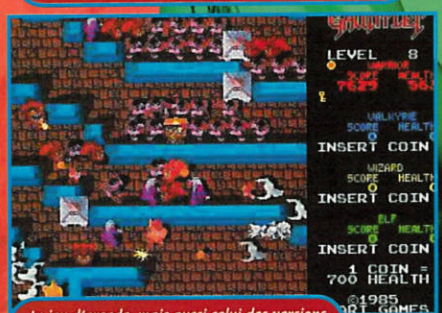
Comme dans l'original, Gauntlet Legends a su garder ce qui faisait de lui l'un des jeux les plus réussis en arcade et sur micro-ordinateur à l'époque: l'ambiance médiévale fantastique. L'emploi de la magie, par exemple, ou bien les personnages incarnés: guerrier, walkyrie, sorcier... Nous sommes en plein dans l'univers de Tolkien!

Quel que soit le personnage incarné, la puissance dévastatrice de la magie est énorme. (DC)

Utilisez les potions avec intelligence (ça va être dur pour certains), car elles sont rares et coûtent cher. (DC)

Sur Playstation, les magies sont tout aussi efficaces, mais bien moins spectaculaires.

Dans les cavernes de la montagne, précipices et coulées de lave sont au rendez-vous. (PS)



Le jeu d'arcade, mais aussi celui des versions micro ordinateur, sorti par Atari en 1985.

PRESENTATION	Textes et voix en français. Quelques séquences en images de synthèse.	80%
GRAPHISMES	Très cubiques sur Playstation, moins sur Dreamcast. Des textures variées.	85%
ANIMATION	Le mouvement des personnages n'est pas une merveille. Manque de fluidité.	79%
MUSIQUE	Très discrète et elle ne brille pas par son originalité.	75%
BRUITAGES	On tourne très rapidement en rond. Répétitifs et peu variés.	70%
DUREE DE VIE	Le jeu est difficile sur DC, plus simple sur PS. Les niveaux sont nombreux.	89%
JOUABILITE	Prise en main très rapide. Les commandes sont simples et peu nombreuses.	85%

INTERET 85%

Malgré un début ennuyeux, on se prend petit à petit au jeu. Que ce soit sur Dreamcast ou Playstation, la difficulté est au rendez-vous.

Mégahit

International Superstar Soccer 2000

Après l'inoubliable triomphe des Bleus à L'Euro 2000, les amateurs de football seront ravis d'apprendre que ISS 64 fête son grand retour sur la 64 bits de Nintendo.

L'entraînement est essentiel pour profiter des finesses d'ISS 2000.

La partie réserve parfois des accrochages très sévères. L'arbitre doit sévir.

Les appels de balle des attaquants sont réalistes et efficaces. Trouvez l'espace !

Le retourné est toujours un régal pour le public.

L'introduction du jeu est assez brève et intense. Les images chocs s'y succèdent à un rythme soutenu par une musique dynamique. Le menu de sélection principal se décompose en 9 sous-menus. Konami semble vouloir une fois de plus étonner les joueurs en proposant des modes inédits. Le mode Présaison permet aux principales équipes nationales de participer à un match amical entièrement paramétrable. Par ce menu, il est également possible d'organiser une mini league préparatoire aux grandes compétitions. Mais c'est le mode Carrière qui constitue la véritable originalité de ce soft. Prenez un minot, dont vous aurez préalablement choisi les caractéristiques, puis lancez votre jeune apprenti dans l'univers trépidant du foot pro afin de le en roi du transfert. Le mode World League vous propose de participer à un grand championnat entre équipes nationales du monde entier. Entièrement paramétrable, il se joue en matchs aller et retour et nécessite de bons résultats sur la longueur. Le mode International Cup s'apparente à une bonne vieille Coupe du monde. Les éliminatoires succédant aux phases qualificatives. Bien sûr, les Français gagnent à la fin.

Une grande victoire.

Le mode Euro est un championnat d'Europe des nations, à l'image de celui qui vient de se dérouler au mois de juillet. Bien sûr, là encore, les Français gagnent à la fin.

Le mode Penalties permet de s'entraîner au terrible moment des tirs au but. Il est important de passer du temps dans ce mode pour ne pas perdre un match sur un coup de dés. Le mode Scénario, déjà utilisé dans le précédent volet, propose un challenge variable. Il faut participer à des matchs déjà engagés et dont le déroulement a été déterminé à l'avance. Des bonus made in Konami vous seront accordés en cas de victoire finale. Le mode Training permet de bien prendre en main les commandes et de se familiariser avec les équipes. Les options de cet ISS 2000 sont une nouvelle fois particulièrement complètes et simples d'accès. Outre la possibilité d'éditer un joueur imaginaire ou de modifier les caractéristiques des vrais joueurs, vous pourrez paramétrer les parties comme bon vous semble et jouer dans les plus grands stades de la planète. Les vues disponibles sont intelligentes et une gestion précise de l'équipe est favorisée. Un mode Haute-Résolution avec Ram Pak fait également son apparition, mais sans convaincre réellement.

AVIS OUI !

Une nouvelle fois, le savoir-faire de Konami dans le domaine de la simulation de foot éclate aux yeux du monde. La balle est plus vive que jamais et la liberté de jeu atteint des sommets. Les tirs ont été retravaillés pour plus de réalisme et les mouvements sont plus complets. Le visuel général ne tranche pas véritablement avec la dernière version, seule la finesse et la précision ont été optimisées. L'utilisation du Ram Pak pour le mode Haute-Résolution est un échec, tant l'animation saccade. Dommage ! Ce qui n'empêche pas cet ISS 2000 d'être un incontournable.

TOXIC

DES MODES HAUTS EN COULEUR

Outre les classiques modes de jeu qui proposent aux meilleures équipes du globe de s'affronter, certains modes de cet ISS 2000 réservent quelques surprises.

Le mode Carrière demande une bonne dose de réflexion pour mener à bien le destin d'un jeune joueur.

Le mode Scénario propose une série de figures imposées du football. Ce coup franc doit être bien dosé.

Vous pourrez créer un joueur de toutes pièces. Une option utile pour relancer l'intérêt de la partie.

Le mode Haute-Résolution propose des graphismes particulièrement léchés, mais l'animation ne suit pas.

Malgré son pseudonyme, il est évident que ce défenseur à la relance parfaite n'est autre que Laurent Blanc.

Les penalties réservent toujours des pics de tension aux meilleurs joueurs.

La pluie est bien réalisée et cet attaquant portugais maîtrise difficilement le ballon dans ces conditions.

AVIS OUI !

Konami a fait fort. Cet ISS est ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle en football sur console. Même si on ne trouve pas les vrais noms des joueurs, la réalisation est suffisamment détaillée pour qu'on les reconnaisse sans peine. De plus, les matchs ont atteint un très haut niveau de réalisme, et il est possible de faire ce qu'on veut balle au pied. Toutes les actions se réalisent très simplement et rapidement grâce aux combinaisons de touches. Enfin, les modes sont variés, et les parties à plusieurs, vous promettent des heures et des heures d'amusement et de folie collective...

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-4 SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : RAM PAK, RUMBLE PAK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 75%

Des scènes de football choc et une musique survitaminée.

GRAPHISMES 89%

Les graphismes sont plus fins qu'auparavant, le Ram Pak est inutile.

ANIMATION 90%

L'animation est fluide sans le Ram Pak. Les mouvements sont souples.

MUSIQUE 85%

Des thèmes bien pêchus.

BRUITAGES 88%

Des nouveautés dans leur traitement. Les commentaires sont ratés.

DUREE DE VIE 90%

Le Multijoueur est habilement complété par les modes Scénario et Carrière.

JOUABILITE 95%

Le ballon est contrôlable dans toutes les positions et les passes sont variées.

INTERET 93%

Cet ISS 2000, très complet, ravira tous les fans de football. Il est regrettable que le mode Haute-Résolution rame autant.

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

Disponible depuis plusieurs mois sur Dreamcast et N64, le Rayman 2 Playstation s'est fait attendre... Mais Ubi Soft ne s'est pas contenté d'une simple conversion, car cette version contient de légères différences par rapport à ses deux aînées...

Le scénario n'a pas changé : la planète est envahie par d'étranges pirates qui kidnappent ses habitants. Rayman doit toujours sauver le monde, et pour cela il devra traverser bon nombre d'épreuves variées. Avec l'aide de quelques collègues, il va, au fil du jeu, augmenter ses aptitudes et collecter la source d'énergie du monde : les Lums. Ces petites sphères jaunes servent à ouvrir les portes des niveaux, il y en a 800 au total ! Autant dire que la tâche s'annonce longue et corsée.

Rayon changements

Au chapitre des changements par rapport aux versions DC et N64, on note que certaines aires de jeu ont été réduites, et d'autres carrément supprimées. Quelques nouvelles épreuves font aussi leur apparition, et de nouveaux petits êtres viendront de temps en temps remonter votre niveau d'énergie. Bref, des modifications, mais pas de bouleversements...
Outre les épreuves classiques de plates-formes 3D – sauts, orientation, grimpette –, il faudra aussi se livrer à de belles séances de glissade le long de grandes pentes piégées, faire du ski nautique derrière un dragon marin, chevaucher une monture capricieuse et originale (un missile), et planer sur des fleurs. Bref, un bon cocktail d'épreuves originales, réclamant la plupart du temps réflexes et habileté.

Dans des cages

De plus, pour mener à bien votre quête, il va falloir délivrer les petits êtres retenus en captivité par les pirates. Ils sont enfermés dans des cages disséminées çà et là dans les niveaux. Certaines cages sont bien planquées, et les appels au secours des captifs vous seront bien utiles pour les retrouver.
Un des gros points forts du jeu réside dans son ambiance. D'abord, il y a la bande sonore, particulièrement rythmée et agréable, qui accompagne à merveille les différentes phases de jeu (combat, habileté, exploration...). Ensuite, les divers bruitages : Rayman ponctue souvent ses actions de petits sons, et les divers éléments comme les chutes d'eau ou le vent sont remarquablement bien imités. Enfin, l'aire de jeu est rendue très vivante, notamment grâce aux insectes qui s'agitent et s'envolent autour de vous ou aux poissons qui nagent...

Et alors ?

Au final, on obtient un jeu très animé et agréable à parcourir. Si ce Rayman 2 sur Playstation est un poil moins fin graphiquement que ses deux aînés, la facilité avec laquelle on dirige le personnage et la montée progressive de la difficulté des épreuves garantissent de bonnes heures de jeu.

POUR LES ACROBATES

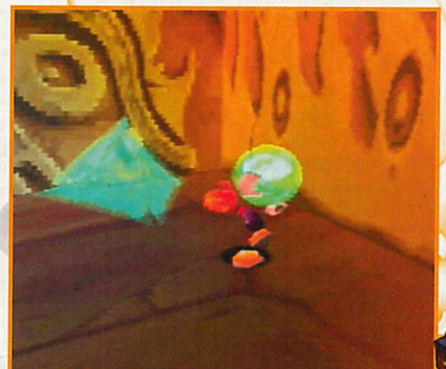
Dans ce Rayman 2, on retrouve bien sûr les phases de jeu spécifiques aux plates-formes 3D, mais pour diversifier un peu et surprendre le joueur, de petites épreuves originales ont été ajoutées. Ainsi, en dehors des éternels blocs qui montent et descendent, on doit grimper sur un missile, planer accroché à un baril de poudre ou sauter d'anneau en anneau tel Tarzan l'homme-singe...

Cette prune sauteuse sert à traverser la lave. Pour avancer, il faut tirer à l'opposé de la direction désirée. Pas toujours évident...

A dos de missile, on peut franchir ces loopings, mais au moindre choc la monture explose.

Rayman peut s'accrocher aux anneaux violets. Il faut parfois enchaîner plusieurs sauts à la suite pour franchir les ravins.

Pour traverser ces tunnels où la baignade est déconseillée, il faut enflammer un baril de poudre et se laisser tirer.



Rayman peut porter des objets. Ici, il faut placer deux sphères sur leur socle pour ouvrir une porte.

AVIS OUI, MAIS...

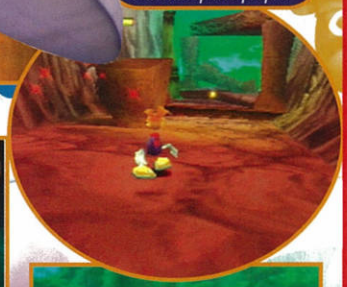
Comme sur N64 et DC, ce Rayman 2 est une réussite, et le jeu n'a pas vraiment de gros défauts. Sur le plan visuel, sonore, le gameplay et la durée de vie, il fait partie de ce qui se fait de mieux dans le genre sur la console Sony. Cependant, la réduction de certaines aires de jeu ôte un peu à la sensation d'espace qu'il y avait dans les versions N64 et DC. De plus, les quelques changements ne justifient pas l'achat pour ceux qui ont déjà joué à l'un des deux volets précédents. Pour les autres, si vous aimez le genre, vous passerez un très bon moment.

ZANO

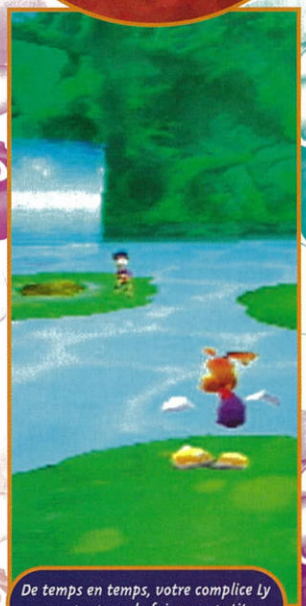
On entre dans les mondes par de petits tourbillons. Il est possible de refaire des niveaux déjà passés pour glaner des Lums.

Rayman peut s'accrocher aux filets pour franchir certains obstacles.

Les niveaux sont riches en couleurs, et chacun possède son atmosphère propre.



Certaines phases d'action sont bien speed. Par exemple, grimper au sommet d'une tour sur un pont instable, tout en se faisant bombarder.



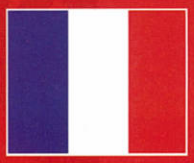
De temps en temps, votre complice Ly vous propose de faire une petite course. Idéal pour collecter quelques Lums supplémentaires.

AVIS BOF !

Difficile pour ce Rayman 2 Playstation de sortir après les versions Nintendo 64 et Dreamcast... ça fait un sacré choc ! Les graphismes sont pixélisés et les textures manquent de finesse. Autre point négatif : la vue semble moins jouable que sur les autres versions : on cherche très souvent son chemin dans les niveaux. Le personnage semble aussi moins maniable car plus léger.

Bon point : les voix sont en français. C'est déjà ça !

NIIICO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : PUISSANTES

PRESENTATION 86%

Une petite séquence plante le décor, et les menus sont ultra simples à utiliser.

GRAPHISMES 90%

L'ensemble est assez fin et joli, mais quelques décors manquent de détails.

ANIMATION 88%

En général, ça roule, quelquefois l'angle de caméra n'est pas idéal.

MUSIQUE 90%

Très agréable et variée, elle est en accord avec les phases de jeu.

BRUITAGES 92%

Tout y est : les petits cris de Rayman, les insectes, les diverses explosions...

DUREE DE VIE 89%

Le nombre de niveaux est conséquent, et récupérer tous les Lums s'avère très long.

JOUABILITE 88%

Le maniement du perso est aisé. La caméra et la 3D libre compliquent parfois la tâche.

INTERET 90%

Un ton en dessous de la version N64, ce Rayman 2 sur Playstation est cependant un excellent titre pour les adeptes du genre.

Mégahit CONSOLES+

NIGHTMARE CREATURES II

LE COUP FATAL

Lors d'un combat, il est possible de porter un coup mortel à l'adversaire. Lorsque la barre d'énergie est bien entamée, le mot Fatality apparaît en haut de l'écran. A ce moment, en appuyant simultanément sur Carré et Croix, on déclenche un coup fatal qui mettra fin au combat. Ces attaques varient selon l'ennemi, mais restent assez gores. *(Les écrans ci-dessous sont tirés de la version PS.)*

L'indication Fatality s'affiche lorsque le monstre est bien amoché.

Votre perso étrangle la bête avec le manche de sa hache.

Là, votre boucher arrache les entrailles du monstre avec sa hache.

La caméra change d'angle lors des Fatality pour que vous puissiez contempler la boucherie.

Avec Nightmare Creatures 2, Kalisto va sûrement faire parler de lui. Sombre, oppressant et plus gore tu meurs, ce nouveau volet s'avère être un pur concentré de violence gratuite... On aime ! De plus, il n'y aura pas de jaloux, puisque la Playstation et la Dreamcast auront chacune le leur...

Si vous aviez le choix entre plusieurs personnages dans le premier volet, ici c'est un seul qui est proposé : un boucher sanguinaire qui, dans le fond n'est pas si méchant, puisque c'est sa belle qu'il doit sauver. Au programme des réjouissances, une petite balade dans divers lieux, tous plus lugubres les uns que les autres, et de la castagne à tout va... En effet, dans les souterrains, les maisons et les rues que vous devrez traverser, vous rencontrerez tout un tas de créatures plutôt hostiles qu'il va falloir calmer à la hache, mais aussi avec les divers bonus trouvés çà et là : fusil à pompe, boule de feu...

Du sang, des boyaux, et encore du sang

Lors des combats, chaque coup de hache fait gicler du beau sang bien rouge sur les murs ou le sol. Grâce à quelques Combos, vous pourrez même réaliser des enchaînements mortels pour repeindre toute la pièce... De plus, vous aurez même droit à la Fatality, un Combo qui s'exécute lorsque l'ennemi est quasiment au bout du rouleau, et qui l'achève systématiquement. Il en existe de plusieurs sortes, il y a le coup de boule (plutôt soft), le gros coup de hache dans le thorax, ou bien les quatre coups de hache sur l'ennemi à terre (chaque coup découpe un morceau de l'adversaire)... Les bestioles que vous rencontrez sont toutes plus laides les unes que les autres, et sont relativement variées. Du zombie agonisant façon Resident Evil, au taré mort de rire à la tronçonneuse, vous croiserez aussi quelques quadrupèdes aux griffes acérées et autres ptérodactyles assoiffés d'hémoglobine...

Glauque, sombre et terrifiant

Que ce soit sur PS ou DC, la réalisation globale du jeu est parfaitement en accord avec son contenu. Aucun décor attrayant, tout est sombre et hostile, même la ville de Paris, par laquelle vous passerez durant votre aventure, s'avère peu accueillante. D'un autre côté, les musiques et les différents bruits feraient parfaitement l'affaire pour la bande-son d'un film d'horreur. Et les petites cinématiques entre les niveaux ne font pas redescendre la pression. Côté graphismes, l'ensemble est assez clean, avec un avantage logique à la Dreamcast. Les décors sont assez propres, et la modélisation des persos relativement correcte quoique cubique. Par contre, l'animation générale n'est pas très soignée, et que ce soit la console de Sony ou Sega, le perso ne se déplace pas de manière

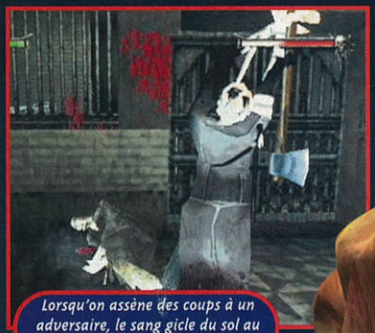
AVIS OUI !

J'ai rarement vu aussi glauque. L'ambiance, le sang et les hurlements des monstres donnent vraiment des frissons. Côté réalisation, l'ensemble est correct, sans être exceptionnel. La Dreamcast ayant logiquement de meilleurs résultats que notre bonne vieille Playstation. Personnellement, je trouve les phases de combat un peu confuses, ce qui est dommage car elles représentent 90% du jeu. Quant à la difficulté, moins élevée que dans le premier volet, elle reste assez conséquente. Mais bon, si vous aimez les jeux trash et bien saignants, n'hésitez pas...

ZANO

très fluide. De plus, le défilement à l'écran n'est pas parfait non plus, surtout sur la Playstation. Des bogues peuvent aussi apparaître lors des rotations de caméra, et les angles de vue ne sont pas toujours très bien choisis. Par contre, le lock automatique de l'ennemi durant les phases de combat est très utile et permet d'avoir toujours son adversaire en face de soi. Au final, ce titre s'impose comme l'un des plus gores et glauques de la Playstation et de la Dreamcast. On regrette néanmoins le niveau de la difficulté, certes moins élevé que dans le premier volet, mais terminer le jeu nécessite pas mal de patience et d'habileté.

Switch énervé après le distributeur de Twix en panne (PS).

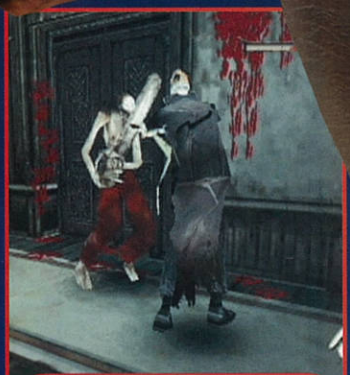


Lorsqu'on assène des coups à un adversaire, le sang gicle du sol au plafond (DC).

La couleur dominante des décors est le noir... et le rouge (PS).

Si ce monstre vous attrape, il vous assène une série de coups de couteau meurtriers (PS).

Il faut souvent se protéger en pressant Rond pour ne pas se faire détruire par les monstres (PS).



Les zombies à la tronçonneuse peuvent faire très mal, et en plus ils savent se protéger des coups de hache... (DC).

AVIS OUI !

SWITCH

Le cauchemar revient ! Enfin un beat'em up qui a de la gueule et une ambiance bien particulière : gore, sordide, glauque et violente, bref, spéciale FdF, ils vont kiffer. Tous les monstres de vos films d'horreurs préférés sont là et les clins d'œil sont nombreux. Le nouveau paramétrage des fatalités est une bonne idée... Comme pour tous les beat'em up, le but du jeu est assez basique : pas d'énigmes tarabiscotées ici. C'est du 100% action, les fans du genre apprécieront.

NIGHTMARE CREATURES II

LA DREAMCAST UN TON AU-DESSUS

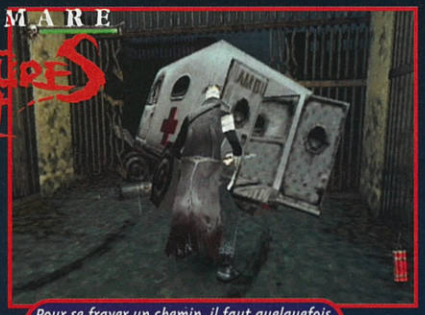
Logiquement, la console Sega fait mieux que la Playstation. Sans être énormes, les différences entre les deux versions sont quand même perceptibles, que ce soit au niveau de l'animation, de la finesse des graphismes, bien sûr, et même des temps de chargements qui sur la PS sont vraiment longs... *(Les écrans ci-dessous sont tirés de la version DC.)*

Lorsque l'on déclenche une Fatality, l'animation de la Dreamcast ne marque pas ou peu de temps d'arrêt, contrairement à la Playstation.

Les phases de combats sont similaires aux deux versions: brutales, approximatives et sanglantes.

La Dreamcast souffre moins que la Playstation pour afficher plusieurs personnages en même temps.

Certains angles de caméra mettent en valeur le côté bestial du personnage...

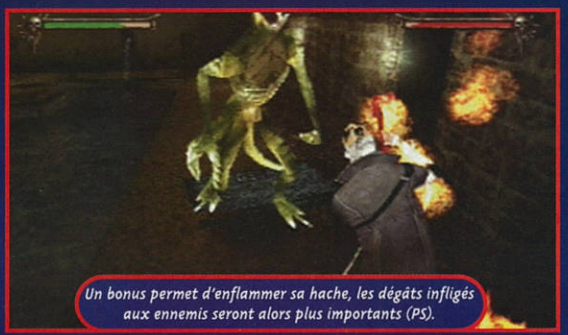


Pour se frayer un chemin, il faut quelquefois avoir recours à la dynamite (DC).

Certains monstres sont vraiment énormes comparés à votre personnage (PS).

Les créatures volantes sont assez difficiles à toucher (PS).

Ce coup de hache va sûrement faire mal, et repeindre un peu les murs (PS).



Un bonus permet d'enflammer sa hache, les dégâts infligés aux ennemis seront alors plus importants (PS).

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KALISTO
- Editeur : KONAMI
- AVENTURE/BEAT THEM UP
- 1 JOUEUR

PLAYSTATION

Sauvegarde : OUI
Compatible : DUAL SHOCK
Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION	*Une cinématique brutale. Des menus glauques et fonctionnels.*	92%
GRAPHISMES	*Même si le noir domine, les textures sont assez fines.*	89%
ANIMATION	*Quelques petits ralentissements et coups de folie de la caméra.*	84%
MUSIQUE	*Tout droit sortie d'un film d'épouvante...*	88%
BRUITAGES	*Tout y est! De la goutte d'eau qui résonne au hurlement monstrueux.*	92%
DUREE DE VIE	*Les niveaux sont très longs. Prévoyez quelques nuits blanches!*	92%
JOUABILITE	*Maniement parfois approximatif, mais le système de lock est idéal.*	86%

INTERET 90%

L'ambiance est un pur régal et la réalisation correcte. Si vous aimez faire gicler le sang, ce jeu est pour vous.

DREAMCAST

Sauvegarde : OUI
Compatible : PURUPURU
Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION	*Identique à la version Playstation*	92%
GRAPHISMES	*Plus fins que sur PS, on a pourtant vu mieux sur DC.*	91%
ANIMATION	*Un peu mieux que sur PS, mais le perso n'est pas vraiment fluide.*	86%
MUSIQUE	*Idem que sur Playstation.*	88%
BRUITAGES	*Idem que sur Playstation.*	92%
DUREE DE VIE	*Idem que sur Playstation.*	92%
JOUABILITE	*Le confort visuel et la caméra plus stable facilitent les déplacements.*	86%

INTERET 91%

Idem que sur Playstation. Mais un visuel plus fin et une meilleure animation avantagent la version DC.

F1 WORLD GRAND PRIX II

La voiture est à l'honneur ce mois-ci sur Dreamcast. Video System nous propose le deuxième volet de son F1 World Grand Prix. De quoi assouvir les envies des adeptes de conduite arcade...

Comme dans la plupart des jeux de F1, on retrouve l'ensemble des pilotes et les voitures de la saison en cours. De plus, les tracés sont eux aussi fidèlement reproduits. Bref, les bases de ce nouveau soft sont totalement identiques à celles des autres titres du même genre.

Une conduite arcade

Pad en main, on se rend immédiatement compte que ce n'est pas une simulation. Les voitures ne subissent aucun dégât, et il n'est pas nécessaire de soigner véritablement sa trajectoire. Même visiter les pelouses et les bacs à sable ne diminue pas vraiment la vitesse (ce qui fera plaisir à Jean Alesi). De plus, aucune option ne permet de régler sa voiture. Seul le type de pneus peut être modifié avant les qualifications. Pour ce qui est des suspensions et de la boîte de vitesses, il n'y a rien à faire. Bref, pas de prise de tête avec les réglages, et pas besoin de piloter en douceur... Seul choisir sa caméra pose problème: on a le choix entre trois vues intérieures idéales pour la sensation de vitesse, mais délicates pour l'appréciation du tracé, et deux vues extérieures, dont une trop basse et trop proche de la voiture... Hormis un mode 2 joueurs et un mode Ecole, le jeu ne propose pas d'autres options. Jouer se résume donc à disputer le championnat et c'est tout.

Des lacunes

De plus, ce mode Ecole n'est pas très intéressant, un texte apparaît avant les virages et donne quelques indications sur le type de la courbe... Très sommaire! D'autre part, si la sensation de vitesse est bonne (surtout en vue intérieure), l'animation ne casse pas des briques. Des ralentissements viennent perturber en permanence les courses. Même le brouillard, en fond d'écran pendant les courses sous la pluie, n'y change rien. Au final, ce F1 World Gand Prix 2 n'est pas une réussite. Le pilotage est trop imprécis, et les graphismes sont occultés par l'animation saccadée. Pour couronner le tout, la reproduction du moteur de la voiture n'est pas bonne du tout, et s'avère particulièrement soûlante à la longue. La Dreamcast ne possède donc toujours pas de gros titre en matière de F1.

On assiste à de beaux cartons pendant les courses, mais les voitures ne s'abîment pas.

Une option permet de retirer toutes les indications à l'écran.

Un bel intérieur de Zano face à notre cher Toxic.

Sous la pluie, l'adhérence de la voiture ne subit pas d'énormes changements.

Une option permet d'avoir l'indication des virages pendant les courses.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : VIDÉO SYSTEM
- Éditeur : SEGA
- F1 ARCADE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION 86%
Une cinématique d'intro sympa, et des menus fonctionnels.

GRAPHISMES 89%
Assez fins, mais quelques décors s'avèrent vides et tristes.

ANIMATION 70%
Calamiteuse! Le jeu est très saccadé.

MUSIQUE 85%
Sympa, mais pas extraordinaire...

BRUITAGES 80%
Réduits au strict minimum: belle imitation du moulin à café.

DUREE DE VIE 82%
Les modes Championnat et 2joueurs sont sympas. Et c'est tout!

JOUABILITE 70%
Le maniement du véhicule est délicat et imprécis.

INTERET 75%
Un jeu assez joli, mais dont l'animation est peu soignée. Un titre à oublier rapidement...

AVIS NON!

Personnellement, je ne vois rien qui puisse pousser à l'achat de ce titre. Il a beau être assez réussi graphiquement, il est difficile à jouer et inconfortable pour l'œil et l'oreille. De plus, on en fait rapidement le tour! Si la conduite est très typée arcade, elle n'en est pas pour autant intéressante, et il est dur de trouver la motivation pour aller au bout du Championnat. Bref, passez à côté de F1 World Grand Prix 2... Sans aucun regret.

ZANO

SPIDER-MAN

Apparu dans les années 60, Spider-Man reste aujourd'hui encore d'actualité sous l'impulsion et le talent de dessinateurs comme Steve Dikto, John Romita (père et fils) et surtout Todd McFarlane. Il est donc tout à fait logique que l'un des personnages favoris de Stan Lee, créateur de la plupart des super héros, soit le personnage principal de ce nouveau jeu d'action 3D sur Playstation.

COMICS BOSS

Les boss sont très nombreux dans le jeu et font tous partie de l'univers des Marvel Comics. Les amateurs de Spider-Man retrouveront ainsi tous les super vilains qui peuplent les aventures de notre héros masqué favori.

Scorpion est le premier boss du jeu et il est très facile à battre. Quelques coups et on n'en parle plus.

Rhino n'est pas bien malin. Evitez ses charges et faites en sorte qu'il fonce sur les générateurs d'énergie.

Venom est déjà plus coriace. On le retrouve à plusieurs reprises dans le jeu.

Petit rappel : Peter Parker, étudiant en fac de chimie, se fait mordre par une araignée alors qu'il assiste à une expérience sur la radioactivité. L'araignée, contaminée transmet d'étranges pouvoirs au jeune étudiant : il possède le don de s'accrocher à n'importe quelle surface et voit ses forces décuplées. Quelques jours plus tard, alors qu'il est devenu une bête de foire, il est traumatisé par la mort de son oncle Ben, assassiné par un voleur dont il connaît l'identité. Il décide dès lors de mettre ses pouvoirs aux services de la justice et devient Spider-Man, le super héros que l'on connaît. Voilà pour la BD ! Dans cette version Playstation, sachez simplement que vous incarnez Spidey et que vous devez parcourir New York à la recherche de super vilains. Votre rôle consiste à mettre la main sur ces malfrats, libérer de temps à autre quelques otages et sauver MJ des griffes de Venom. Bien évidemment, comme toujours dans ce genre de jeu, des boss de fin viennent ponctuer les différents niveaux : Rhino, Scorpion, Venom, Carnage, Dr Octopus, ou Mysterio pour ne citer qu'eux. Ils ne sont pas bien difficiles à battre et un peu de réflexion permet d'en venir rapidement à bout.

Super pouvoirs

Spider-Man, quant à lui, dispose d'une grande panoplie de mouvement lui permettant de se sortir de toutes les situations. Il peut tout d'abord frapper indépendamment des mains ou des pieds. Une série de Combos est d'ailleurs réalisable à tout instant du jeu. Bien sûr, Spidey peut aussi utiliser sa toile : pour immobiliser un adversaire, actionner un interrupteur à distance, mais aussi – et c'est bien là le plus agréable –, pour se promener d'un point à un autre. Les plus vieux joueurs retrouveront les sensations du jeu Pitfall sur Atari 2600 (1983). Le fait de se balancer dans les airs est enivrant : sensations garanties.
Enfin, dernier point, et de loin le plus important, Spidey peut s'accrocher à toutes les surfaces possibles et ainsi se promener sur les murs, plafonds et autres bouches d'aération. Le plaisir de jeu est alors total ! Cependant, l'un des rares problèmes du jeu est qu'on avance très rapidement dans les niveaux. Ils sont on ne peut plus linéaires et les ennemis que l'on rencontre n'opposent pas une grande résistance. Les rares énigmes ne se résument qu'à actionner quelques interrupteurs, généralement placés à proximité de la porte que l'on cherche à débloquer. Pas vraiment compliqué. Mais Spider-Man est tellement agréable à prendre en main !

Mysterio est sensible à plusieurs endroits : les genoux, les mains et la poitrine. Lancez des boules de toile au bon endroit.

L'ennemi juré de Peter Parker : le Docteur Octopus. Désactivez le champ d'énergie qui l'entoure et frappez-le rapidement.

Carnage et l'un des boss les plus costauds. Faites en sorte qu'il pénètre dans le générateur ionique pour l'affaiblir.

Quand Spidey est accroché au plafond, celui-ci devient transparent pour que vous puissiez suivre l'action.

Certains niveaux futuristes sont parsemés de tourelles à laser. Il ne fait pas bon traîner dans le coin.

AVIS OUI !

Enfin un jeu avec Spidey tout en 3D. Et celui-ci est vraiment bien fait. On peut s'accrocher partout, se balancer d'immeuble en immeuble, ensevelir les ennemis sous une masse de toile et même se protéger avec son Spider-bouclier. On rencontre quasiment tous les super héros des BD de notre adolescence. C'est jouable : l'araignée réagit au doigt et à l'œil, aucun problème d'animation à signaler. Une réalisation tout à fait correcte. On aurait juste aimé que le jeu soit plus long : Niiico l'a terminé en une journée.

SWITCH

Plusieurs modes de jeu sont proposés. Ici, entraînez-vous à viser les cibles le plus rapidement possible.

Mary Jane n'a rien à envier à Lara Croft... J'ai même l'impression qu'elle la domine de plusieurs bonnets. Cool !

AVIS OUI !

Ce Spider-Man est vraiment une bonne surprise. Dès les premiers instants de jeu, et une fois que l'on maîtrise correctement les différents mouvements de notre Araignée, préférée, on prend un réel plaisir à jouer. Certes, le jeu n'est pas bien difficile, car trop linéaire, mais la fluidité des mouvements et la fidélité à l'œuvre de Stan Lee en font un excellent produit. Se balancer de fil en fil, tel Tarzan dans les lianes, est vraiment une sensation unique. Araignée, quel drôle de nom pour un pape !...

NIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE, DUAL SHOCK
- Vibrations : TRÈS MOYENNES

PRESENTATION 85%
Images de synthèse, scènes cinématiques... Le scénario accroche vraiment.

GRAPHISMES 86%
Parfois un peu cubiques, mais très fidèles à l'œuvre de Stan Lee et John Romita.

ANIMATION 88%
Les mouvements de Spidey sont réalistes et d'une grande souplesse. Une réussite.

MUSIQUE 75%
Celle du générique est la même que celle du DA. Mais ensuite... Pouf ! Plus rien !

BRUITAGES 65%
Si les voix sont de bonne qualité, les bruitages sont répétitifs et peu variés.

DUREE DE VIE 78%
Les niveaux sont linéaires et on progresse rapidement dans le jeu.

JOUABILITE 85%
La prise en main est bonne mais on perd les pédales quand on marche le long des murs.

INTERET 85%

Spider-Man est fidèle à l'ambiance de la BD. Les sensations qu'il procure quand on se balance au bout de sa toile sont uniques.

Mégahit

VIRTUA ATHLÈTE 2K

Sega enfonce le clou en matière de jeux de sport d'arcade. Voici le très attendu Virtua Athlète 2K sur Dreamcast. Les sportifs y sont plus musclés et souples que partout ailleurs. Et croyez-moi, Il n'y a bien que la ligne d'arrivée qui pourra les arrêter !

Dans la grande tradition des jeux de sport made in Sega, le jeu ne dispose pas de d'introduction à part entière. Le menu de sélection principal propose de rentrer dans le vif du sujet. Le mode principal correspond au démarrage des compétitions. Il se décompose en trois options. Tout d'abord, le Tournoi rapide, où la compétition est officielle et se déroule à la manière des plus grandes rencontres d'athlétisme. Sept épreuves sont au rendez-vous, parmi lesquelles l'épreuve reine que représente le 100 mètres plat, le lancer du poids, le saut en hauteur, le saut en longueur, le 110 mètres haies, le lancer du javelot et le 1 500 mètres réservé aux plus endurants des participants. Ensuite, l'Exhibition permet aux plus grands sportifs de se rencontrer dans une réunion où seul le spectacle et les exploits comptent. La totalité des épreuves se retrouvent dans ce mode. Enfin, le Practice permet de s'entraîner dans les différentes épreuves pour répondre présent et ne pas défaillir au moment critique pendant la compétition.

Si la préparation psychologique des coureurs n'est pas à négliger, l'échauffement reste primordial.

Le saut en hauteur demande une bonne vitesse d'appel. Appuyez simultanément sur X et A pour atteindre la bonne vitesse. N'oubliez pas d'appuyer sur le bas de la croix directionnelle pour passer les jambes au-dessus de la barre en fin de saut.

Faites votre champion !

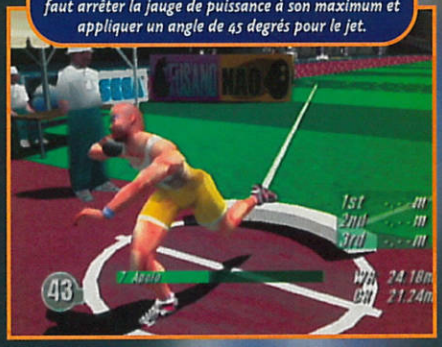
Une option particulière du menu principal permet d'éditer entièrement et précisément un athlète de haut niveau. Cette option judicieuse donne libre cours à toutes les fantaisies. A vous de déterminer l'apparence et les caractéristiques principales du sportif. Il vous faudra choisir quelques épreuves de prédilection du champion pour déterminer ses points forts et ces éventuels points faibles. Un menu spécifique permet de se connecter à Internet où les meilleures performances des joueurs du monde entier pourront être comparées. Un système de joueur fantôme permet également d'améliorer ses résultats en calquant sa performance sur celle d'un champion. Le menu des données statistiques et des résultats offre de nouveaux challenges en proposant de constamment battre les meilleurs scores dans chaque épreuve.

Les options audiovisuelles sont en nombre réduit, mais permettent tout de même de configurer la partie pour un confort de jeu important. L'ensemble des menus et des options de ce Virtua Athlète 2K tend vers la simplicité et l'efficacité, les sensations y sont extrêmes et la prise en main achève de propulser ce titre en tête des jeux d'arcade les plus réussis de sa catégorie.

AVIS OUI !

Les graphismes de ce Virtua Athlète inspirent le respect. Les couleurs sont vives et les mouvements sont bien retranscrits. L'orientation arcade de ce soft est très prononcée. Cependant, même si la prise en main est évidente et très étudiée, quelques épreuves requièrent un bon entraînement et une technique maîtrisée. Au final, il est possible de s'éclater entre potes et l'option Internet relance l'intérêt pour les maîtres de l'athlétisme. Mais pour profiter de l'option Web, il faut vivre au Japon. Dommage...

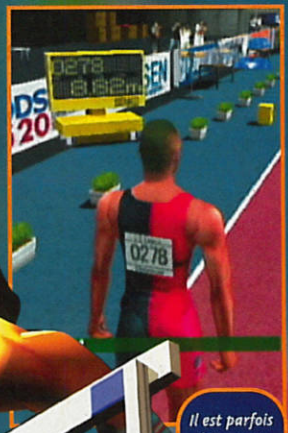
TOXIC



Le lancer du poids demande beaucoup de timing. Il faut arrêter la jauge de puissance à son maximum et appliquer un angle de 45 degrés pour le jet.

Le javelot n'est pas une épreuve difficile. Il faut impérativement ne pas mordre dans la zone de lancer.

Pour le 110 mètres haies, il faut assurer une bonne vitesse de course avec les boutons A et X et appuyer sur B pour passer les haies.



Il est parfois émouvant d'observer la pathétique solitude du coureur juste avant son tour de piste.

Il n'est pas rare de trouver des angles de caméra qui rappellent des retransmissions télé.

AVIS FANTASTIQUE !

C'est aux grands fans du mythique Décathlète sur Saturn que s'adresse ce jeu. En effet, les commandes sont identiques à celles de ce titre mythique. Bien sûr, les graphismes sont bien meilleurs. Les seuls regrets que j'ai eus en jouant sont la disparition de trois épreuves et le manque de charisme des athlètes. Sur Saturn, chaque sportif avait une physionomie différente qui caractérisait parfaitement son pays d'origine (le gros Russe, la belle Française). Mais bon, avec quelques amis, on passe des heures et des heures à essayer de battre des records.

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- ATHLÉTISME
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 60%

Des écrans de sélection précis font office de présentation.

GRAPHISMES 93%

Beaux, bien détaillés. Les athlètes sont bien modélisés.

ANIMATION 91%

Les mouvements sont bien retranscrits. L'ensemble est étonnement réaliste.

MUSIQUE 75%

Les thèmes qui accompagnent les jeux sont puissants. Tout pour le spectacle.

BRUITAGES 85%

Les bruitages de la foule sont réussis. Les athlètes sont plus discrets.

DUREE DE VIE 93%

Les divers modes de jeu et l'option Internet proposent une durée de vie conséquente.

JOUABILITE 93%

Très étudiée, elle semble cependant un peu moins profonde que celle d'un Track & Field.

INTERET 92%

Tous les fans de jeux de sport se doivent d'essayer ce Virtua Athlète 2K. La compétition est belle et l'emballage est des plus attirants.

Suikoden II

Vous êtes trahi par votre patron dès le début de l'aventure.

Même les magies de base vous en mettent plein la vue.

Les attaques conjuguées ressemblent à des techniques de ninja.

On peut se demander s'il est bien raisonnable de s'intéresser à un RPG à l'ancienne, connaissant la puissance des nouvelles consoles. Mais c'est avant tout une affaire de goûts et d'habitudes, pas de modes ni de visuel.

L'action prend place dans un monde médiéval-fantastique inspiré du Japon féodal. Votre personnage débute l'aventure comme simple soldat d'un royaume en guerre avec son voisin. Rapidement, de nombreux personnages viennent se joindre à votre héros le temps d'une mission. Si vous voulez améliorer certains d'entre eux, choisissez-les parmi ses proches, car ils peuvent l'accompagner en permanence.

Magies runiques

Le déroulement du jeu paraît très axé sur les combats, vu que le rôle-play est réduit au minimum. Ces combats n'étant pas en temps réel, ils se décomposent en rounds. Selon vos personnages, vous pouvez déclencher des coups spéciaux et lancer de superbes magies runiques. Des attaques unies s'effectuent aussi avec des persos qui savent agir en même temps et combiner leurs forces.
Comme d'habitude, il est possible d'utiliser des potions de soins et des objets offensifs. On regrettera les zooms aléatoires de la caméra qui pixélisent à fond les scènes d'attaque.
Pour améliorer la protection d'un personnage, changez régulièrement les pièces de son armure lorsque vous visitez un nouveau commerce. Chez le forgeron, vous augmenterez considérablement la puissance de votre arme en la faisant aiguiser. D'ailleurs, vous pourrez également y incruster des gemmes runiques qui donnent accès à des magies. Ce ne sera pas de trop contre les nombreux adversaires qui jalonnent votre route. Ils arrivent parfois en groupe très important, même lors des rencontres aléatoires sur la carte du monde.

Un bon conseil

Quant aux boss, ils ne sont pas faciles à vaincre, mais ils rapportent beaucoup de points d'expérience. Dans tous les cas, une victoire vous fait gagner de l'argent et parfois des objets. Attention, quand un personnage mord la poussière au cours d'un combat, il n'obtient pas d'expérience à la fin. Un dernier conseil, placez en avant les personnages qui ont le plus de points de vie, et en arrière ceux qui utilisent des armes de jet.

AVIS — OUI, SANS PLUS...

Suikoden 2 est un RPG simple et idéal pour se détendre, car on avance sans se prendre la tête. Il faut juste faire attention au positionnement des personnages et garder des réserves d'items et de magies contre les boss. Le grand choix de combattants et la dose d'humour que contient le scénario sont les points forts du jeu et lui donnent un certain caractère. Mais avouons que Suikoden 2 ne sort pas pour autant des sentiers battus. Si vous êtes en manque de RPG classique ces temps-ci, vous pouvez vous intéresser à ce titre.

ARIOCH

Un simple éclair?... plutôt le sort de Chain-lightning.

Le premier boss est une créature de brume polymorphe.

Mince, les Schtroumfs se sont laissé pousser la barbe.

UN GOÛT DE RÉCHAUFFÉ

On a devant les yeux la recette habituelle des RPG: les ennemis rapportent des points d'expérience qui améliorent vos personnages. Ils peuvent alors affronter des monstres qui rapportent encore plus de points et ainsi de suite. C'est le même cercle vicieux pour l'or et l'équipement.

On gère à l'occasion 5 ou 6 personnages, même en phase de combat.

Les commerçants sont présents dans chaque agglomération.

Les points de sauvegarde se font plutôt rares. Mais les aubergistes vous proposent aussi ce service.

Malheureusement, une vue globale de la carte du monde n'est pas disponible.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KCET
- Éditeur : KONAMI
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : CORRECT
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MÉDIOCRES

PRESENTATION 81%

L'introduction se résume à quelques images de synthèse et à des dessins fixes.

GRAPHISMES 85%

Les persos et les décors sont réalisés en 2D. Détails et textures agréables.

ANIMATION -%

Peut-on vraiment parler d'animation? Cependant, l'ensemble est fluide et rapide.

MUSIQUE 86%

On y prête attention de temps à autre. Aucune n'est particulièrement agaçante.

BRUITAGES 82%

Classiques et banals au possible.

DUREE DE VIE 89%

Vous en aurez pour longtemps. Le nombre de persos dépasse la norme habituelle.

JOUABILITE 90%

Le système de jeu et la prise en main des personnages ne posent pas de difficulté.

INTERET 88%

Voilà un bon petit RPG traditionnel, sans grande originalité, au scénario linéaire et sympathique qui ne tombe pas dans le style gnangnan.

AVIS OUI !

Il est vrai que ce jeu a vieilli. Mais pour ceux qui n'y ont pas encore joué, il vaut vraiment le coup. D'abord, l'aventure est longue, en tout cas, plus longue que dans le premier volet. Ensuite, le nombre de personnages est vraiment impressionnant. De plus, il est très facile d'accès, ce qui peut permettre aux néophytes de pénétrer dans le RPG en douceur. Les graphismes en 2D sont de bonne facture, même si on est très très loin des superproductions actuelles. Enfin, si vous avez terminé le premier épisode, vous pourrez réutiliser vos sauvegardes.

KAEL

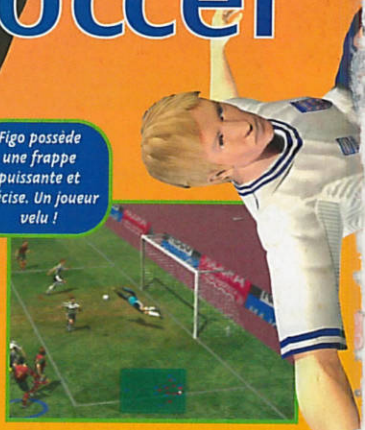
Jikkyou World Soccer 2000

Ce nouveau titre de football de Konami était très attendu. Il s'agit d'International Superstar Soccer sur PS2. Ce nom est un gage de qualité pour tous les fans de football. Jikkyou sera-t-il l'ultime simulation de foot toutes consoles confondues ?

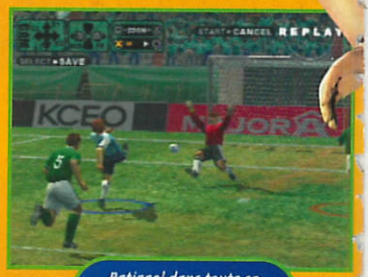
L'introduction du jeu démontre une fois de plus la volonté des développeurs de donner un aspect high tech à leurs productions sur PS2. Les menus de sélection apparaissent sur l'écran principal. Le mode Open Game s'apparente à un match amical. Vous choisissez une équipe parmi les meilleures formations mondiales ou bien dans la crème des sélections de joueurs de moins de 23 ans. Cette catégorie est particulièrement prisée par les joueurs Japonais. Vous déterminez ensuite les conditions de match et vous gérez votre effectif grâce aux menus correspondants. Le mode World League vous permet de choisir une équipe et de participer à un championnat dans lequel il est possible de jouer des matchs aller et retour. Seul le résultat final compte et il est important de réaliser des bons scores sur la totalité de la compétition. Le mode International Cup s'apparente à une coupe du monde. Les phases éliminatoire suivent les phases de poule. A la fin, la France gagne... Comme son nom l'indique, le mode Olympic propose de participer au tournoi olympique officiel.

Quelques originalités.

Le mode Success, déjà utilisé dans la version Nintendo 64, vous permet de superviser la progression d'un jeune joueur dans l'univers sans pitié du football professionnel. cham Le mode Penalty Kick vous entraîne aux coups de pied arrêtés si cruels à l'issue des matchs nuls. Le mode Scénario vous propose une série de situations de matchs déjà engagés où il faut revenir au score ou gérer un résultat. A vous les bonus en cas de victoire. Le mode Training offre la possibilité de bien prendre en main les commandes du jeu. Le menu des options permet de paramétrer précisément les possibilité audiovisuelles qu'offre ce World Soccer 2000. Vous pourrez également reconfigurer la manette ou interagir sur le positionnement de votre équipe favorite.

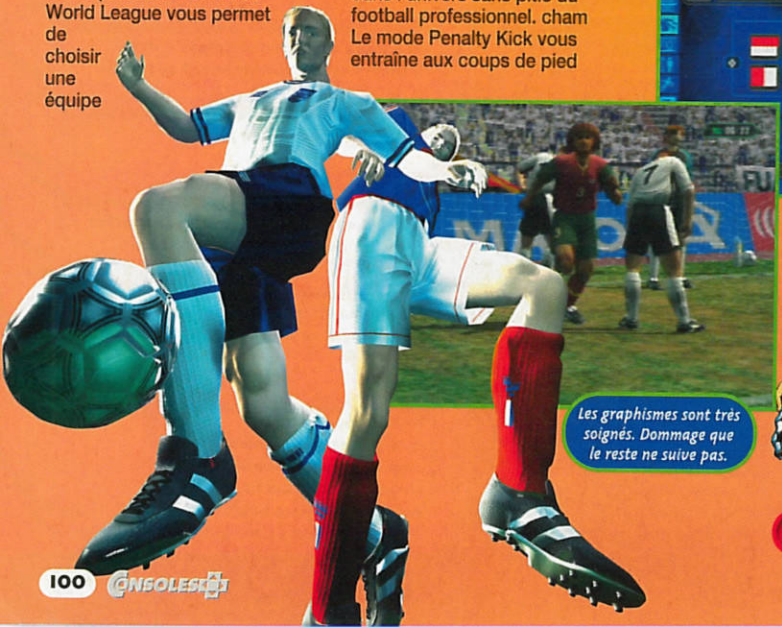


Figo possède une frappe puissante et précise. Un joueur velu !



Batigaol dans toute sa splendeur. Batistuta, un attaquant pur-sang !

Le mode Carrière est doté d'une esthétique orientée japanimation. Son intérêt est discutable.



Les graphismes sont très soignés. Dommage que le reste ne suive pas.

AVIS NON !

Ce jeu est indigne de Konami. Visuellement, il est agréable, mais l'animation est proprement scandaleuse lorsqu'on choisit une vue éloignée. Il faut ôter les options affichées à l'écran en cours de match pour qu'elle soit correcte. La jouabilité est très loin des finesses et de la profondeur de la version PS. Je pose une question : pourquoi avoir confié le développement de ce jeu à l'équipe d'Osaka de Konami (responsable de version N64) ? Il semblait plus logique de le confier au staff de Tokyo (qui a signé la version PS). Je suis plus que déçu et j'attends la sortie européenne pour voir si l'éditeur a revu sa copie.

TOXIC

Les coups francs sont délicats à maîtriser. Les effets sont parfois exagérés.

Anelka est le spécialiste des duels contre les gardiens.

Les replays sont de grande qualité. Mais les belles scènes de ralenti ne font pas les bons jeux.

POUR DES PARTIES PLUS AGRÉABLES

Il existe un certain nombre de petites améliorations essentielles à apporter pour bien profiter des possibilités de World Soccer 2000. Ce jeu n'est décidément pas conventionnel au regard des ajustements nécessaires.

Le type 2 offre la jouabilité de la version ISS Playstation. Les connaisseurs apprécieront.

Il faut enlever toutes les indications à l'écran : elles posent des problème d'animation.

Appuyez deux fois sur le bouton Triangle, en configuration 2, pour réaliser une passe piquée qui prend la défense à revers.

Il faut viser dans le sens inverse des buts. La puissance détermine la hauteur du ballon.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS/ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : SENSIBLE
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MAUVAISES

PRESENTATION 83%

Un design high tech. Des menus de sélection pas très clairs.

GRAPHISMES 92%

Des efforts sur les joueurs. Les couleurs sont fades et l'environnement aseptisé.

ANIMATION 70%

85% sans les options affichées à l'écran ; 60% avec (noms des joueurs, score...).

MUSIQUE 70%

Rien d'original. Des thèmes bien pêchus, spécial jeu de foot.

BRUITAGES 85%

La foule est bien rendue et les bruitages des actions sont satisfaisants.

DUREE DE VIE 90%

Quelques modes innovants et des compétitions bien agencées.

JOUABILITE 65%

Indigne de Konami ! Approximative et sans profondeur...

INTERET 70%

Une nouvelle grosse déception sur PS2. Attention à la suite, la médiocrité semble s'être installée sur la nouvelle console de Sony.

AVIS NON !

Cet ISS est assez beau, et c'est presque sa seule qualité. Pad en main, le plaisir n'y est pas. D'une part, l' animation est désastreuse, et on se demande si la PS2 est vraiment la console que l'on attendait. D'autre part, la jouabilité n'est pas celle des ISS que l'on aime. C'est imprécis, aléatoire, et tirer au but est étonnement difficile. Bref, une fois de plus, je suis déçu par la PS2, et j'attendais beaucoup mieux de la part de Konami qui ne nous a jamais habitués à des titres comme ça. Raté !

ZANO

TENCHU 2

Activision nous avait annoncé monts et merveilles pour ce nouveau Tenchu. Mais il semble que produire un titre du niveau de Tenchu 1, avec quelques idées nouvelles, ne soit pas chose si facile.

L'aventure se déroule quatre années avant les événements de Tenchu 1. On retrouve donc les personnages de Rikimaru et Ayamé, tout juste débutants ninjas. Un troisième personnage, Tatsumaru, fait son apparition, mais seulement en tant que perso caché jouable sur quelques niveaux. Ces trois ninjas se mettent au service du seigneur Gohda, s'impliquant dans les guerres civiles qui ravagent le Japon féodal. Le jeu est réalisé tout en 3D, ce qui ne contribue malheureusement pas à embellir les personnages et les décors. Cependant, votre ninja dispose d'une très large panoplie de mouvements. Les sauts et les petits déplacements rapides d'esquive/contre-attaque sont très faciles à effectuer. On peut aussi déclencher des enchaînements, utiliser des armes de jet ou se mettre en garde. De plus, se déplacer tout en restant caché change encore la nature des mouvements. Un bouton pour l'observation de l'environnement donne un atout supplémentaire, mais la vue ne passe pas à la première personne.

Nouvelles possibilités

A présent, vos persos peuvent nager, plonger sous l'eau et même s'y cacher sans limite de temps, en respirant à l'aide d'un bambou. Il existe aussi des passages secrets et des éléments de décor à détruire pour dégager la route. Au niveau de l'équipement, vous possédez, entre autres, d'un bon vieux grappin, de potions de soin, d'étoiles et de couteaux de jet, de dards empoisonnés, de grenades, du sable aveuglant et autres objets magiques.
Côté ennemis, vos adversaires sont encore relativement stupides, mais ils savent se montrer tenaces et bons combattants. Leur champ de vision semble par bonheur plus restreint que le vôtre. En bonus, une carte se dessinant au fur et à mesure de votre progression s'avère bien utile. Mais l'éditeur de niveaux ajouté sur ce titre fait un peu gadget.

NE TE PRENDS PAS LA TETE !

Vu qu'un ninja n'excelle pas en combat singulier, l'idéal est de tuer l'adversaire d'un seul coup en arrivant dans son dos. Si vous êtes découvert, foncez vous cacher le plus loin possible. L'ennemi vous oubliera rapidement et vous pourrez revenir tenter votre chance. Un dernier conseil, conservez vos items pour les boss et combattez ceux-ci avec la croix du pad pour plus de précision.

Le niveau Training vous explique clairement les choses et ne présente aucune difficulté.

Alors, il va rester là à poiroter encore longtemps, celui-là? Il va finir par prendre racine!

La connerie à ne pas faire: grimper sur un brasero.

Le repas pour les vautours est servi bien saignant.

Selon la discrétion de votre approche, la technique de mise à mort varie.

AVIS NON !

Au bout du compte, ce Tenchu 2 m'a déçu. Les scènes automatiques sont vraiment hideuses et celles en images de synthèse mal doublées. De la VO sous-titrée aurait rendu l'ensemble un peu plus sympathique. Quant aux Silent-kills, ils sont devenus bien hasardeux. Les lieux où vous avancez à découvert sont nombreux, et l'absence de constructions où vous pourriez vous dissimuler n'arrange rien. Une vraie finition sur les personnages et les décors, ainsi qu'une caméra mieux gérée auraient pu faire de ce titre une suite digne du premier Tenchu.

ARIOCH

Se cacher sous l'eau ne pose pas de problème, mais plonger d'un seul coup fait beaucoup de bruit.

Votre titre de ninja varie en fonction de vos méthodes et de vos erreurs.

Méfiez-vous de cette belle guerrière.

Vous n'y voyez rien, nous non plus ! La caméra a choisi un angle "aveugle"

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ACQUIRE
- Éditeur : ACTIVISION
- ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 89%

De nombreuses scènes cinématiques en images de synthèse ponctuent l'aventure.

GRAPHISMES 80%

Les décors sont particulièrement vides et les personnages affreux au possible.

ANIMATION 85%

Les mouvements sont rapides. Mais certains déplacements font un peu canard boiteux.

MUSIQUE 88%

Agréable et stylée. Elle contribue beaucoup à l'ambiance.

BRUITAGES 81%

La pauvreté des bruits laisse à penser que votre perso a des problèmes auditifs.

DUREE DE VIE 87%

Les trois persos et la vingtaine de missions améliorent la longévité du jeu.

JOUABILITE 82%

Vous positionner face à l'ennemi et suivre ses déplacements n'est pas toujours aisé.

INTERET 83%

Mêmes problèmes de jouabilité que dans Tenchu 1, mais en pire ! Les quelques nouveautés ne suffisent pas à donner de l'originalité à ce second volet.

AVIS NON, MAIS...

Il est indéniable que Tenchu 2 possède un style particulier et une atmosphère originale. L'univers des ninjas est sans pitié, mais très attirant. Cependant, la réalisation n'est pas le point fort de cette suite, les couleurs sont fades et les détails grossiers. La jouabilité, quant à elle, frise la correctionnelle. Enfin l'action n'est pas constamment survoltée et l'intérêt général est loin de se relancer à chaque instant. Dommage qu'un concept de départ aussi original soit à ce point desservi par une réalisation et un gameplay si faibles.

TOXIC

X-MEN MUTANT ACADEMY

Les X-Men ont fait de nombreuses apparitions dans les jeux vidéo, sur Megadrive ou sur Snes (à l'époque héroïque des 16 bits), puis sur PS, dans les jeux Capcom, où ils gagnèrent leur célébrité. Aujourd'hui, c'est la première fois que les mutants sont modélisés en 3D. Mais cette seule nouveauté suffira-t-elle à en faire un bon jeu ?

Les X-Men sont des mutants. Ce qui veut dire qu'ils ont, à un moment de leur existence, vécu un événement extraordinaire : ils ont été soit électrocutés, soit exposé à la radioactivité, et en sont sortis indemnes. Mais leur corps a muté. Le professeur Xavier, un scientifique télépathe, a donc ouvert un institut pour s'occuper d'eux.

Et le jeu dans tout ça ?

Ah oui... C'est un jeu de baston, vous pouviez vous en douter. Les personnages et le décor sont en 3D, mais les combats se déroulent en 2D (on ne peut pas changer de plan). Le gameplay s'apparente à tout ce qu'on a pu voir dans le genre : on retrouve les fameux quarts de cercle de Street Fighter, mais aussi des coups façon Mortal Kombat (ex : Droite, Droite + Poing).
Un système de barres de Special est évidemment de la partie, mais en plus complexe que d'habitude : trois petites barres en haut de l'écran et trois plus grandes en bas contenant des signes. Les paramètres permettant d'augmenter les niveaux de ces barres sont nombreux : coups donnés, coups reçus, coups spéciaux effectués, etc. Chacun fait augmenter une des barres et chaque barre permet de réaliser un super coup spécial dévastateur de la mort. Et il y a bien d'autres subtilités ! Peut-être même un peu trop, va falloir plancher sur la notice.

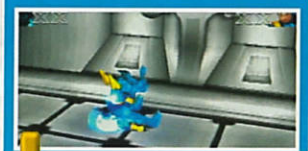
Et le jeu dans tout ça ?

Dix personnages sont réunis, Cyclops, Storm, Beast, Phoenix, Gambit, Toad, Sabretooth, Wolverine, Mystique et Magneto. Six sont sélectionnables, quatre autres sont à débloquer.
Les modes de jeu, derrière leurs noms originaux (le mode d'entrainement se nomme "Academy Mode", et les FMV, "Cerebro Mode") sont assez peu nombreux. Versus, Training, Arcade et Survival, c'est concis. Bref, à part un système de Special approfondi, c'est du classique de chez classique.

FURIBONDE !

Les Furies sont impressionnantes. Elles ne se réalisent pas très facilement et varient en fonction de la barre de Special. Il y a au moins trois Furies par personnage, plus quelques coups cachés et autres "Counters". Voici un petit aperçu de ce qui se passe lorsqu'on en déclenche une.

Un petit effet électrique annonce un déferlement de coups spéciaux.



La Furie de Beast est une super choppe.

L'intro est vraiment chouette, avec les X-Men digitalisés. A quand la série ?

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

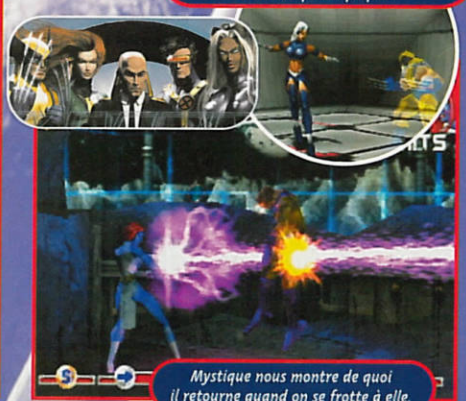
- Développeur : PARADOX
- Editeur : ACTIVISION
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION	*L'intro est très sympa : les X-Men en images de synthèse.*	84%
GRAPHISMES	*Les X-Men sont plutôt bien modélisés.*	80%
ANIMATION	*Assez fluide, toutefois certains mouvements sont mal réalisés.*	88%
MUSIQUE	*Rien d'extraordinaire, pas très mélodieux tout ça !*	75%
BRUITAGES	*Les impacts des coups ne sont pas du tout réussis.*	60%
DUREE DE VIE	*Les quelques modes proposés sont vraiment très classiques.*	70%
JOUABILITE	*La maniabilité est assez rigide, et les Combos pas très limpides.*	72%

INTERET 75%

Quelques idées et une licence ne suffisent pas à faire un hit de la baston. Surtout sur PS !

Le mode Training est chapeauté par le professeur Xavier. Dommage que les Combos ne soient pas expliqués.



Mystique nous montre de quoi il retourne quand on se frotte à elle.

AVIS OUI, MAIS...

J'attendais ce titre avec impatience. Le voici enfin, et je dois dire que je reste un peu sur ma faim. Pour commencer, le nombre de persos est un peu léger, dix au total. Ensuite, le soft exploite la 3D, mais pas entièrement : le joueur n'est pas libre d'évoluer sur tous les plans, l'action est donc de type 2D. Enfin, l'animation n'est pas terrible : les coups sont mal décomposés et trop secs. Reste l'ambiance des X-Men, une jouabilité correcte et des combats plutôt rapides. Le fan des X-Men y trouvera peut-être son compte, le fan de baston pleurera sur la faible profondeur de jeu.

SWITCH

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

→ **ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

→ ● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

→ ● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

→ **CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

→ ● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LYON (69) NOUVEAU !
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

→ ouvert le dimanche ● jeux en reseau sur PC

RCS PARIS B 385 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

LES NOUVEAUTES DU MOIS [Prix Maximum]

VIRTUA TENNIS

REFERENCE : 26576

POKEMON SNAP

REFERENCE : 27018

PARASITE EVE 2

REFERENCE : 27190

LES OCCASIONS DU MOIS [Prix Maximum]

READY 2 RUMBLE
REFERENCE : 24623

SHADOWMAN
REFERENCE : 25990

COLIN MAC RAE
REFERENCE : 20270

V-RALLY
REFERENCE : 16941

FI WORLD GP
REFERENCE : 21097

- Prix valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Partenaire SKYROCK

VOUS POUVEZ EGALEMENT COMMANDER
- **PAR TELEPHONE**
  01 46 735 720
- **PAR MINITEL**
  36-15 SCOREGAMES (2,23F/Mn)
- **PAR INTERNET**
  www.scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
____
Ville : ____________
Code Postal : ____________ Téléphone : ____________
Code Client : ____________ E-Mail : ____________
@ ____________

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● **Score-Games VPC**
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
- ☐ Je règle en espèces
- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par Carte Bancaire n° :

Expire le ..../..........
Signature :

LUMIÈRE !

Sur la douzaine de tracés que compte le jeu, on assiste à de beaux effets lumineux, et chaque circuit peut être parcouru à des moments différents de la journée. Ainsi, que l'on choisisse les modes Arcade, Championnat ou Single play, et dans chacun de ces modes Entraînement, Time Attack ou Course, rien ne garantit que l'éclairage et l'ambiance de la course soient les mêmes.

Avec un beau soleil couchant comme celui-ci, la visibilité est parfaite.

Le long de la plage, on peut apercevoir une belle lueur rougeâtre... et de beaux palmiers.

A l'inverse, quelques courses se déroulent sous la grisaille. Mais pour l'instant, jamais la pluie n'est venue perturber les courses.

Comme tous les participants ont la même voiture, doubler dans les lignes droites est difficile.

F355 Challenge

Comme le titre l'indique, c'est au volant d'une Ferrari F355 qu'il va falloir s'installer. Effectivement, c'est le seul bolide que le jeu propose. Autant le dire tout de suite, donc, tout le monde sera à armes égales. Pour ce qui est des modes de jeu, le choix est nettement plus important. Outre les modes Arcade et Championnat, on trouve également un Single Play (qui permet de disputer des courses sur le circuit de son choix), un Versus (qui permet de se confronter à un autre pilote par le câble reliant deux Dreamcast), et enfin un mode Internet pour affronter les conducteurs du monde entier (ils en ont de la chance ces Japs) ! Pour les options, là aussi le choix est vaste : on peut y configurer sa caisse (amortisseurs, hauteur de châssis...), mais on peut aussi décider de la longueur des courses (3 tours, 20, ou plus de 40 !). Et, bien sûr, il est possible de paramétrer l'affichage et le son. D'ailleurs, il serait dommage de ne pas modifier ce dernier, car le bruit du moteur est tout simplement divin, peut-être le meilleur actuellement sur console.

Conduite technique

Contrairement aux styles de conduite habituels sur Dreamcast, assez typés arcade, ce Ferrari F355 offre un pilotage beaucoup plus réaliste. D'une part, l'ensemble des commandes sont analogiques, et que ce soient l'accélération, le freinage ou la direction, tout doit être manié avec délicatesse et précision. Par exemple, si on enfonce l'accélérateur au moment du départ, on reste bloqué sur place, les roues arrière patinant dans le vide. Idem pour le freinage : bloquer les roues et tirer tout droit est très facile. D'autre part, le comportement général de la voiture est très typé et n'a rien à voir avec l'arcade. Le bolide réagit à la moindre sollicitation et s'avère très capricieux à maintenir sur sa trajectoire pour peu qu'on essaie de réaliser un chrono. On est ainsi obligé de reconnaître chaque circuit avant de pouvoir tirer le meilleur de sa voiture.

Pilotage assisté

Pour ne pas s'arracher les cheveux et balancer le pad par la fenêtre, on peut utiliser les assistances au pilotage. L'ABS est là pour éviter le blocage des roues et rendre les freinages plus efficaces, et surtout moins risqués. Le SC améliore la stabilité de la caisse dans les virages, le TC gère l'accélération et évite de "cirer" lors des montées en régime, et l'IBS adapte la vitesse dans les courbes et permet de se concentrer sur la trajectoire. Indispensables pour progresser et sentir

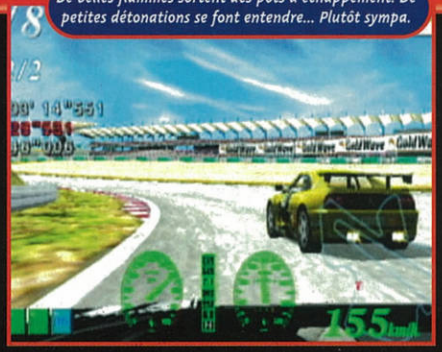
Deux courses ont lieu en pleine ville. La ressemblance avec Ridge Racer 5 est perceptible, non ?

AVIS OUI, MAIS...

Les simulations de caisses, j'adore. Et ce F355 Challenge possède beaucoup d'ingrédients pour séduire les adeptes comme moi. Toutes les commandes sont analogiques et sensibles, et la caisse bouge bien, même si elle est délicate à piloter. Mais bon ! Si les sensations sont excellentes, c'est quand même bien dur de ne pas faire de fautes en course. Alors je vous conseille expressément de l'essayer avant de l'acheter, cela pourra vous éviter de sacrées prises de tête et de grosses déceptions.

ZANO

sa voiture, ces options peuvent être désactivées une à une.
Le jeu comporte six circuits, plus six autres à débloquer. Toutes les difficultés y sont regroupées: chicanes en bout de ligne droite, virages ultra serrés à négocier en seconde, courbes en montée où remettre trop de sauce peut s'avérer fatal...
Au final, ce Ferrari F355 est un titre très intéressant. Ses qualités graphiques et sonores, alliées à un style de conduite captivant, en font la référence des simulations automobiles sur Dreamcast.



De belles flammes sortent des pots d'échappement. De petites détonations se font entendre... Plutôt sympa.

Un tracé bien connu des adeptes du Gran Turismo : Laguna Seca et ses dénivelés hallucinants.

AVIS OUI !

Il est indéniable que l'on peut trouver ce Ferrari 355 un peu court, et que la conduite est loin d'être évidente une fois toutes les aides annulées. Il est sûr aussi que le choix limité à un seul type de voiture peut s'avérer rébarbatif. Mais bon sang, quelle claque visuelle et quelle réalisation ! Les sensations sont très réalistes et l'impression de puissance est bien reproduite. Cette pure simulation est un bijou réservé aux amoureux de conduite réaliste et tape à l'œil. Les fans de conduite arcade devront, eux, se méfier...

TOXIC

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS/JAP.

- Développeur : AM2 OF CRI
- Éditeur : SEGA
- SIMULATION DE COURSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : VM
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 83%
Cinématique assez classique mais sympa, les écrans des menus ne sont pas terribles.

GRAPHISMES 92%
L'ensemble est d'un très bon niveau, mais certains décors manquent de détails.

ANIMATION 88%
Tout va très bien et très vite, sauf lors des chocs où quelques bogues surviennent.

MUSIQUE 78%
Du hard rock style AC/DC mais pas accrocheur du tout...

BRUITAGES 92%
L'un des meilleurs bruits de moteur sur console ! Mais pas grand-chose d'autre.

DUREE DE VIE 85%
On aurait aimé plus de circuits, mais le jeu en link et en réseau promet...

JOUABILITE 85%
Le comportement des véhicules pardonne très peu d'erreurs. Subtilité de rigueur...

INTERET 88%

Des qualités visuelles, du plaisir pad en main... Plus de courses et, peut-être, un comportement moins délicat des voitures auraient été souhaitables.

chase the e

HELP !

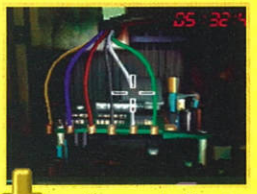
Dur dur de réussir toutes les énigmes dans Chase the Express. Il faut dire que les développeurs ont énormément bossé afin de soumettre un maximum de difficultés aux joueurs.
Voici donc quelques-unes des énigmes les plus chaudes. Bien sûr, beaucoup d'autres vous attendent tout au long de l'aventure. Un dernier conseil, lorsque vous ne savez pas où aller, utilisez votre talkie-walkie...

Pour entrer dans la salle VIP, il faut posséder le bon code d'accès. Ce dernier est en fait la date de départ du train, donc le 24 décembre (2412).

Une fois dans le wagon de l'infirmerie, vous devez sauver le soldat blessé.

Regardez son médaillon pour connaître son groupe sanguin.

Après avoir récupéré la poche vide dans la salle du gaz, passez dans la pièce pour créer du sang artificiel. Il faut entrer les données suivantes: B, Rh+, C, D, et valider avec Start.



Pour désamorcer le détonateur en coupant les fils dans le bon ordre, il faudra examiner les trois microfilms de votre inventaire.

Sous le titre Chase the Express se cache en fait un jeu sorti il y a quelque temps au Japon et aux USA: Covert Ops: Nuclear Dawn. Enfilez le treillis et rechargez vos armes, la nation a besoin de vous.

Dans le rôle de Jack Morton, un lieutenant de l'US Air Force, vous devez escorter un ambassadeur français jusqu'à Paris. Mais un groupe de terroristes investit le Blue Harvest (le train sophistiqué dans lequel vous voyagez) et kidnappe les voyageurs. Vous êtes donc le seul capable de libérer les otages et sauver le monde d'une menace nucléaire, pas moins. Par chance, vous serez aidé par quelques survivants présents à bord. Mais la traîtrise est partout. La méfiance est donc de rigueur.

Piège à grande vitesse

De prime abord, le fait que toute l'aventure se déroule à bord d'un train peut sembler absurde. Mais il n'en est rien. Chaque wagon est partagé en plusieurs pièces et en deux étages. De plus, de nombreuses actions doivent s'effectuer sur les toits. Pour progresser, il faut donc sans cesse faire des allers-retours et résoudre les nombreuses énigmes. Les méchants guettent dans tous les couloirs. Il faudra donc faire preuve de finesse et de discrétion. Le Blue Harvest étant un train classé "secret défense", il est bourré de pièges machiavéliques et de codes secrets à entrer un peu partout. Par exemple, pour franchir un couloir protégé, il faut mettre des lunettes infrarouges et éviter les lasers jusqu'au panneau de contrôle. Les cartes magnétiques ont également leur importance. Elles constituent en fait un élément clé de votre inventaire. Heureusement, des coffres sont dissimulés dans les toilettes des wagons. Comme dans Resident Evil, vous pourrez y stocker les objets n'ayant pas une utilité immédiate.

Hormis le système d'inventaire à la Resident Evil, de nombreux autres détails ont été copiés sur les grosses productions actuelles. Tout d'abord, le héros du jeu ressemble étrangement à Logan, le héros de Syphon Filter 2.
Au niveau du gameplay, Chase the Express rappelle l'aspect "infiltration" de Metal Gear Solid. C'est-à-dire qu'il s'agit de se cacher des ennemis, et de leur sauter dessus au bon moment pour les neutraliser. Une barre de "Warning" de couleur changeante est là pour vous indiquer le degré d'énervement des gardes. Mais, malheureusement, on est très loin du chef-d'œuvre de Konami. Les combats au corps à corps ne se limitent qu'à un échange de coups de poing. On ne peut ni étrangler ni assommer son adversaire, comme c'était le cas dans MGS.

Trop difficile

Pour pallier la durée de vie assez réduite, les développeurs ont eu la brillante idée de corser considérablement la difficulté du jeu. A chaque fois que vous nettoyez un wagon de ses "voyageurs clandestins" et que vous revenez plus tard, vous pouvez être sûr qu'ils seront à nouveau présents. De plus, il faut entre cinq et six balles de pistolet pour les abattre. Sachant que chaque chargeur en contient 15 et que, dans le jeu, ils sont aussi rares que les neurones dans le cerveau de Switch, je vous laisse imaginer le carnage. Il faut fuir la plupart du temps, et économiser vos quelques munitions pour les boss. De plus, la jouabilité n'arrange rien: la compatibilité avec le Dual Shock ne se limitant qu'à la vibration, il faut déplacer son personnage avec la croix. Mais le problème, c'est que Jack tourne très lentement, ce qui laisse à ses ennemis assez de temps pour lui tirer dessus.

Une atmosphère unique

Malgré ses défauts, Chase the Express possède une atmosphère vraiment unique, soutenue par des musiques qui vous prennent aux tripes.
Si les développeurs s'étaient attardés un peu plus sur le gameplay, ce jeu aurait pu être un véritable chef-d'œuvre.

AVIS OUI, MAIS...

Chase the Express est un jeu mal fini. Pas d'un point de vue esthétique, mais surtout au niveau du "plaisir de jeu". En effet, contrôler son personnage est laborieux, et les combats à mains nues sont ennuyeux. De plus, le jeu est beaucoup trop difficile. La plupart du temps, on meurt car il n'y a aucun moyen de se défendre. Par contre, les énigmes sont bien pensées, un régal pour les neurones! Les graphismes, même s'ils ne sont pas exceptionnels, sont de bonne qualité. Enfin, les scènes cinématiques sont nombreuses et excellentes, tout comme le doublage entièrement en français.

KAEL

xpress

Tiens, tiens... on a déjà vu ça dans un autre jeu...

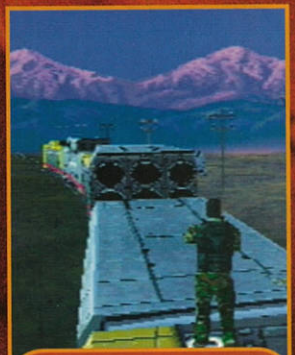
En maintenant Carré enfoncé, vous pouvez diriger la caméra. Cela permet de vérifier que la voie est libre avant de vous engouffrer dans un couloir.

SEPT FAÇONS DE GAGNER

Chase the Express est un jeu à fins multiples. En effet, selon les actions que vous effectuez durant votre partie, l'histoire change et, a fortiori, l'épilogue. Il en existe sept différents (de A à G), le meilleur étant l'épilogue A qui se déroule à Paris. Enfin, si vous obtenez le meilleur rang, vous aurez accès à un niveau spécial. Bonne chance et bon courage.

Chacune de vos actions influera sur le déroulement du jeu.

Une fois au bout du jeu, vous pouvez consulter les informations concernant votre partie.



De nombreux passages se déroulent sur les toits du train. Il faut avancer très prudemment et faire attention à ne pas tomber.

AVIS MOUAIS...

Chase the Express possède quelques bonnes choses. Tout d'abord, l'histoire est vraiment très intéressante et bourrée de rebondissements. Ensuite, le fait que toute l'aventure se passe dans un lieu clos et en mouvement est rare dans le jeu vidéo. Graphiquement, c'est acceptable et assez détaillé. Mais jouabilité est vraiment très mauvaise et le contrôle du héros est difficile. De plus, l'armement n'est pas assez varié, et les munitions se comptent sur les doigts d'une main. Enfin, je trouve le jeu un peu trop répétitif, même si parfois on rencontre de sacrés casse-tête...

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SUGAR&ROCKETS
- Éditeur : SCEE
- ACTION/3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BOF !
- Difficulté : MISSION IMPOSSIBLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 94%

Une superbe scène en images de synthèse vous met tout de suite dans l'ambiance.

GRAPHISMES 89%

Décors assez monotones (normal dans un train) et personnages très bien modélisés.

ANIMATION 85%

Fluide, mais pas toujours irréprochable. Les persos changent d'attitude.

MUSIQUE 95%

Excellente ! On se croirait dans un vrai film d'action.

BRUITAGES 82%

Pas géniaux. Le bruit des pas est mal synchronisé et l'échantillonnage est raté.

DUREE DE VIE 86%

6 heures suffisent pour finir le jeu. Mais la difficulté multiplie ce temps par 3.

JOUABILITE 80%

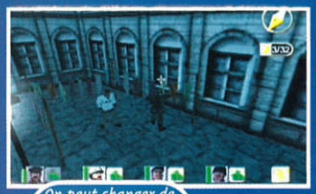
Le personnage ne répond pas bien et l'affectation des commandes n'est pas top.

INTERET 85%

Ce jeu possède un scénario vraiment accrocheur et original. Mais la difficulté et la jouabilité déplorable risquent de rebuter les moins doués.

HIDDEN & DANGEROUS

Les jeux de stratégie temps réel tout en 3D issus du monde PC partent à l'assaut de la Dreamcast ! Rainbow Six est déjà dispo et on attend Quake 3 et Half-Life. Hidden and Dangerous est plus comparable à Rainbow Six qu'aux deux autres titres et nous plonge dans une ambiance de Seconde Guerre mondiale impitoyable.



On peut changer de vêtement pour se faire plus discret.

L'action se déroule pendant la guerre de 39-45, vous dirigez huit des membres du SAS (Special Air Services), un département secret de la Royal Air Force. On choisit quatre de ces hommes en fonction du type de mission à effectuer et de leurs facultés. Certains sont des vieux de la vieille, discrets et bons tireurs, d'autres des petits bleus qui n'en veulent. Les armes et objets peuvent être assignés manuellement à chaque homme ou par l'intermédiaire de l'auto set-up qui choisit automatiquement pour vous les objets à emporter. Attention, une fois cela fait, impossible de revenir en arrière : à vous de terminer la campagne (quatre missions en règle générale) dans les meilleures conditions. Quand les munitions viennent à manquer, une seule solution, fouiller les sacs des ennemis abattus. A la guerre, comme à la guerre.

Les armes sont nombreuses. Fusil d'assaut, mitraillette et fusil à lunette sont disponibles. Côté explosifs, nous ne sommes pas en reste : mines antipersonnel et antichar, bâtons de dynamite, lance-roquettes, etc. Une fois le matériel sélectionné, il ne reste plus qu'à assister au briefing, indispensable si on veut mener à bien la mission. Il dévoile les stratégies à adopter, les points de ralliement, la localisation des ennemis et/ou des otages à délivrer, et bien d'autres choses.

Du pain sur la planche

Une fois dans le jeu, on contrôle un seul des hommes du groupe. Une manipulation permet de choisir à tout instant son perso. Le début est laborieux, tant les commandes à la manette sont nombreuses et complexes. Il faudra un temps d'adaptation pour toutes les retenir et les utiliser efficacement. En effet, parler à vos hommes demande la pression de deux touches simultanément, comme pour la plupart des actions importantes. Plusieurs objectifs sont à atteindre dans chaque mission. Outre l'anéantissement de l'ennemi, il faudra souvent faire sauter des cibles ou encore délivrer des otages. Dans certaines missions, on devra même piloter des engins, comme des camions ou des tanks !

Scrogneugneu !

Mais pas question d'avancer comme un bourrin : discrétion et observation sont la clé d'un assaut réussi. Une carte est disponible à tout moment, elle vous permet, dans des missions complexes, d'élaborer des stratégies. Par exemple, faire se déplacer deux des hommes jusqu'à un point stratégique pour faire diversion, et ainsi remplir un objectif avec les autres. Les ordres peuvent aussi être aboyés oralement : "Suivez-moi !", "Cessez le feu !", "Stop !" etc. Du réalisme et rien que du réalisme. Voici un paramètre qui rend le jeu vraiment très subtil : une mitrailleuse lourde, par exemple, ne pourra être utilisée qu'en position couchée.
A réserver à tous les fans du film de Steven Spielberg "Il faut sauver le soldat Ryan".

AVIS OUI, MAIS...

H&D est la simulation temps réel la plus réaliste et tactique du moment. On peut tout y faire, conduire des engins, "sniper" l'ennemi ou faire sauter des bâtiments. La réalisation est plutôt bonne : c'est détaillé, les ambiances et les lieux sont variés. Les textures restent quand même un peu en dessous de ce qu'on attend sur DC. Le côté stratégique est passionnant et les possibilités de jeu sont nombreuses (on pourra accomplir sa mission de bien des façons). Toutefois, le genre est complexe, le jeu est tout en anglais et les commandes ardues à assimiler.

SWITCH

AVIS OUI !

Un genre nouveau débarque sur console : le jeu de stratégie en temps réel en 3D. Issu du monde du PC, Hidden & Dangerous est une réussite incontestable, fidèle à l'original. Trop, peut-être, car la prise en main est fastidieuse et demande un long apprentissage. On ne passe pas d'un PC à une console sans se heurter à quelques problèmes. Cependant, passé cette douloureuse épreuve, on prend un réel plaisir à effectuer les 24 missions du jeu. La durée de vie est énorme : comptez entre 30 minutes à une heure par mission !

NIIICO

"AUSWEISS, PAPIER, PASSPORT, SCHNELL !

Au cours des missions, on pourra réquisitionner divers véhicules : traction avant, camion de transport, tank...
Dans les premières missions, ces engins servent uniquement à faire diversion. Par la suite, ils transporteront vos troupes plus rapidement.

Le système de carte est plutôt bien réalisé. On pourra établir des "waypoints" et distribuer des ordres à toute sa troupe.

La classique vue subjective permet de mieux viser l'ennemi.

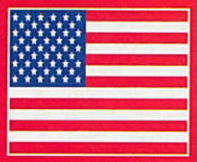
Dynamiter certains bâtiments fera partie des objectifs. Ne vous approchez pas trop.

Le camion est long à démarrer, mais il peut atteindre une vitesse de pointe importante. Pas très contrôlable.

Dans cette mission, on pourra réquisitionner cette berline allemande.

Voler le bateau ne sera pas une mince affaire : si vous êtes repéré, un Allemand s'enfuit avec.

Le fusil à lunette est indispensable dans la plupart des missions : il permet de s'approcher sans être repéré.



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ILLUSION SOFT.
- Éditeur : TAKE TWO
- STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
- 1 JOUEUR

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (11 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU, VM
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 75%

Pas d'options de configuration des commandes. Les briefings sont bien fichus.

GRAPHISMES — 85%

La qualité varie selon les niveaux : soit excellente, soit très moyenne.

ANIMATION — 84%

Elle tient le coup malgré quelques ralentissements.

MUSIQUE — -%

Y en a pas trop, c'est plus réaliste. Elle retentit aux moments clés de la partie.

BRUITAGES — 90%

Excellents, nombreux et surtout très réalistes.

DUREE DE VIE — 90%

Le jeu est dur. Les missions sont complexes et l'ennemi ne fait pas de cadeau.

JOUABILITE — 70%

La prise en main est délicate, elle demande un long apprentissage.

INTERET — 85%

H&D est un jeu de stratégie temps réel 3D très réaliste, une vraie simulation de guerre, très difficile. A réserver à un public adulte et anglophone.

Mégahit

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Cette nouvelle simulation de formule 1 concerne exclusivement la saison 2000. Au programme : les circuits officiels et les véritables pilotes. De quoi faire frémir de plaisir les amateurs du genre.

L'introduction nous propose de vivre ou de revivre des grands moments de course avec des belles images bien digitalisées. Les menus de sélection reflètent bien le degré de précision atteint par Electronic Arts dans le domaine de la simulation sportive. L'écran principal permet de participer à une course rapide, dans laquelle il n'est pas tant question de réglages précis ou de stratégie que de rentrer très rapidement dans la course et ses préparatifs. Une fois choisi un circuit parmi les 17 officiels disponibles, vous y affronterez les meilleurs pilotes. EA a bien fait les choses en achetant la licence officielle. A partir du premier écran, vous pourrez également régler précisément le bolide de votre choix afin de l'adapter à votre style de conduite. Le second écran donne accès à l'option Week-end qui permet de participer à un vrai Grand Prix se déroulant sur l'ensemble d'un week-end. Les réglages et les essais libres sont autant de passages obligés pour bien gérer la course dans son ensemble.

La bonne tactique

Le mode Saison demande de la régularité et une bonne préparation pour assurer des résultats sur toute une saison. Il est essentiel de bien connaître les capacités de sa voiture et d'appliquer la bonne tactique de course en gérant de manière optimale les arrêts aux stands. Le mode Scénario vous place dans une série de situations prédéterminées. Avec un pilote choisi d'office, vous devrez relever un challenge plus ou moins difficile. Remonter le classement sur quelques tours

Les virages sont toujours le cadre idéal pour des luttes sans pitié.

Les qualifications détermineront votre place sur la ligne de départ.

Monaco est un circuit impitoyable.

AVIS OUI !

Ce F1 Championship propose un challenge équilibré et intéressant. Les graphismes sont bien travaillés et la jouabilité est toute intuitive. Les réglages des voitures ne sont cependant pas assez précis ni décisifs. L'aspect arcade du soft est réussi, mais son côté simulation aurait gagné à plus de profondeur. Les sensations de vitesse sont bien rendues, et les courses sont souvent passionnantes grâce à une bonne intelligence artificielle. F1 Championship ne révolutionne pas le genre, mais se contente d'appliquer avec succès des recettes efficaces. Un mode Multijoueur plus intéressant aurait été le bienvenu.

TOXIC

ou gérer la pole position jusqu'à l'arrivée. Dans le mode Stage (entraînement), toutes les techniques des plus grands pilotes sont disséquées pour un apprentissage rapide. Le mode Essai chronométré permet aux as de la vitesse pure de battre des records. Il faut impérativement maîtriser la topographie de l'ensemble des circuits pour bien figurer au tableau des scores. Les options facilitent le paramétrage des différents niveaux de difficulté et de réalisme pendant les Grands Prix.

AVIS OUI, MAIS...

J'aime bien ce jeu de F1, un peu d'arcade de temps en temps ne fait pas de mal. C'est ultra rapide, suffisamment fluide pour que la sensation de vitesse soit totale, et manier la voiture ne demande pas beaucoup de temps d'adaptation. De plus, avec les aides au pilotage, on se familiarise rapidement avec les circuits et la caisse. Ensuite, en retirant petit à petit ces assistances, on maîtrise son bolide et on prend énormément de plaisir. Le seul reproche, comme pour tous les jeux de F1, on en fait vite le tour avec un seul championnat...

ZANO

ARRÊT AU STAND

Le réalisme est de mise en grand prix, et il faut accorder du temps aux réglages, entraînements et autres arrêts au stand pour terminer en tête.

Même s'ils influent peu sur la conduite, de bons réglages, sont essentiels pour adapter le véhicule à chaque circuit et aux conditions climatiques.

Le mode Scénario réserve de grands moments de F1.

Le mode Stage facilite grandement la prise en main et permet de pousser les bolides dans leurs derniers retranchements.

Les belles courbes du circuit de Barcelone raviront les spécialistes.

Les temps forts de la course sont accessibles en fin de parcours. Comme à la télé!

La vue éloignée permet de bien anticiper les trajectoires.

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : FRANÇAIS**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : EA SPORTS**
- **Éditeur : ELECTRONIC ARTS**
- **COURSE DE F1**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**

- **Contrôle : BON**
- **Difficulté : MOYENNE**
- **Niveaux de difficulté : 3**
- **Sauvegarde : OUI**
- **Compatible : DUAL SHOCK**
- **Vibrations : MOYENNES**

PRESENTATION 90%

Des très belles images de Grands Prix mythiques.

GRAPHISMES 89%

De beaux efforts ont été fournis pour offrir un visuel accrocheur.

ANIMATION 85%

Quelques temporisations lors des changements de rythme.

MUSIQUE 83%

Des thèmes sans véritable relief.

BRUITAGES 85%

Les moteurs sont assez réalistes. L'ambiance en course est un peu aseptisée.

DUREE DE VIE 92%

Les modes variés réservent quelques belles et longues heures d'éclate.

JOUABILITE 92%

Les commandes répondent bien. Des réglages plus tranchés manquent un peu.

INTERET 90%

Une bonne réalisation et une jouabilité, certes arcade, mais bien agréable, vous réservent de grands moments de F1.

Mégahit

Chrono Cross

Si Chrono Trigger avait fait un carton gigantesque en 1995 sur Super Famicom, il aura quand même fallu attendre longtemps avant que le second volet ne pointe le bout de son nez. Et comme d'habitude, nous serons les derniers servis : il n'y a que nous, pauvres Européens, qui ne jouerons pas à Chrono Cross en officiel cet été...

Au début du jeu, la belle Lenna vous donnera rendez-vous sur la plage.

Square s'est donné les moyens de faire de son Chrono Cross le digne successeur de Chrono Trigger. En alignant des développeurs ayant participé aux Final Fantasy, Xenogear et Chrono Trigger, on était en droit de s'attendre à quelque chose de très correct... Et d'emblée, ce sont les cinématiques qui tapent à l'œil. Square possède décidément un savoir-faire considérable dans ce domaine : c'est beau, c'est fin, et c'est presque émouvant...

Les bons ingrédients

On se rend compte assez rapidement que ce RPG reste fidèle aux "normes" du genre. A savoir, un scénario travaillé (voire compliqué), une histoire alternant phases de dialogues, de recherche, d'action, et enfin un système de combat où les persos attaquent à tour de rôle. Ainsi, si l'aventure promène le joueur à travers le temps sans qu'il sache réellement pourquoi, ni comment, il se prend vite au jeu. Certes, il y a toujours les personnages plus ou moins inutiles qui ont toujours des tas de trucs à vous raconter, mais l'ensemble reste néanmoins très vivant et très animé. On alterne les mini-quêtes pour rendre quelques services aux autochtones, et on en profite pour augmenter l'expérience de son héros, mais aussi pour agrandir son équipe. Jusqu'à trois personnages peuvent se battre en même temps et, évidemment, chacun possède ses propres caractéristiques...

Des Combos

Sans être totalement libre, le système de combat laisse pas mal de liberté au joueur. Ainsi, il n'est pas nécessaire d'attendre que l'ennemi ait terminé son offensive pour enchaîner l'attaque suivante. De plus, chaque personnage possède trois attaques simples, chacune ayant une efficacité distincte, mais aussi un pourcentage de réussite différent. Ces attaques peuvent s'enchaîner, de manière à exécuter des Combos plus ou moins puissants... D'autre part, il est possible de lancer des magies grâce à des objets spécifiques qui s'achètent ou se récoltent dans les nombreux coffres dispersés çà et là. Enfin, on peut aussi se faire confectionner des armes, des armures ou des objets spéciaux dans les boutiques spécialisées : pour cela, il faut récolter les matériaux nécessaires à la fabrication et payer les services du manufacturier...

Un jeu réussi

Côté réalisation, Square prouve une fois de plus son savoir-faire. Outre les superbes cinématiques, les décors sont vraiment réussis et l'ensemble sonore est remarquable. Que ce soit les bruitages ou les musiques, le tout sonne vraiment bien, et on ne s'en lasse pas. Pour couronner le tout, les menus et sous-menus permettant d'équiper et de configurer ses persos sont très simples et très agréables à utiliser. Bref ce Chrono Cross n'a pas grand-chose à se reprocher, à part peut-être un petit manque de rythme de temps à autre, et des combats un peu trop rares les trois premières heures de jeu.

AVIS OUI, MAIS...

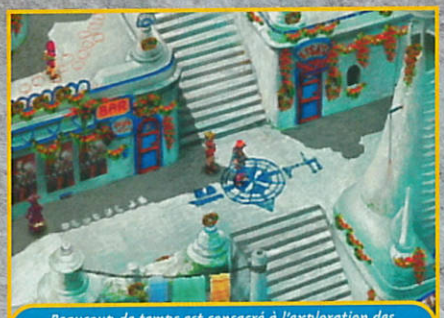
Ce Chrono Cross est vraiment bien ficelé. Très clean visuellement, et sur le plan sonore c'est du tout bon aussi... Côté scénario, le jeu a l'air tout aussi travaillé, et pas mal de surprises attendent les joueurs. Je lui reprocherai juste de mettre un peu de temps à démarrer, et quelquefois les dialogues s'éternisent un peu. Mais bon, si vous aimez le genre, et que vous avez quelques dizaines d'heures de libre, vous devriez largement prendre votre pied.

ZANO

On peut sauvegarder où l'on veut sur la carte, mais, à l'intérieur des niveaux, il faut trouver ces pyramides lumineuses.

Certains décors sont magnifiques, avec des effets de lumière très soignés.

UNE CINÉMATHEQUE DE OUF !



Beaucoup de temps est consacré à l'exploration des villes et à la conversation avec les habitants.

De temps à autre, on rencontre de belles bestioles.

La carte est assez jolie, et il est très facile de s'y déplacer et de s'y repérer.

MAGIES ET COMBOS

A la différence d'un Final Fantasy, on aperçoit les ennemis qui rôdent, et il est donc possible d'en éviter, un peu comme dans Evolution. Ensuite, les combats sont relativement classiques, mais la possibilité d'alterner les magies et les attaques armées permet de varier les tactiques. Evidemment, on assiste à de beaux effets de lumière lors des sortilèges, et les mouvements des personnages lorsqu'ils combattent à l'épée (ou toute autre arme) n'en sont pas moins superbes.

Les mouvements durant les combats sont soignés et stylés. Chaque perso a sa propre attitude...

Mis à part les magies offensives, on retrouve bien sûr celles permettant de guérir ses personnages.

Les ennemis aussi sont capables de se déchaîner. Ils maîtrisent particulièrement bien les éléments comme la glace ou le feu...

AVIS OUI !

Ce Chrono Cross comporte les éléments essentiels du bon RPG. Scénario complexe et travaillé, durée de vie conséquente, et aventure alternant mini-quêtes, battles, et exploration... Quant à l'ambiance générale, c'est un pur régal comme Square sait le faire : les musiques sont agréables et variées et les cinématiques sont de toute beauté – elles ne sont même pas précédées d'un temps de chargement – et elles ponctuent les temps forts de l'histoire. Bref, un bon RPG à se mettre sous la dent. Avis aux amateurs...

SWITCH

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SQUARE SOFT
- Éditeur : SQUARE SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : PUISSANTES

PRESENTATION 94%
Une séquence d'intro à vous mettre la larme à l'œil. Des menus beaux et stylés.

GRAPHISMES 91%
La Playstation est bien exploitée. C'est beau, c'est fin et coloré.

ANIMATION -%
Pas primordiale dans un RPG. Très bonnes rotations pendant les combats.

MUSIQUE 89%
Sans être originale, elle colle bien au jeu.

BRUITAGES 88%
A chaque lieu, son ambiance. Mais les bruits des combats manquent de variété.

DUREE DE VIE 93%
Deux CD, plusieurs scénarios... Des heures de jeu.

JOUABILITE 90%
Navigation aisée dans les menus et cartes. On perd parfois les pédales au combat.

INTERET 92%

De grosses qualités visuelles alliées à un scénario original et travaillé. Des heures de plaisir pour les amateurs du genre.

Mégahit

Spawn in the Demon's hand

Spawn, est un célèbre personnage de comics. Un film est sorti, un dessin animé est diffusé à la télé, et on a déjà pu le voir sur la Playstation dans un beat'em all pas très réussi. Le voici de retour dans une adaptation Dreamcast de la version arcade sur Naomi.

Al Simons est agent secret. Au cours d'une mission il meurt, brûlé vif, alors que sa femme attend un enfant. Son meilleur ami et son supérieur hiérarchique ne sont pas pour rien dans ce drame. Le cœur déchiré par sa mort récente, Al arrive en enfer. Il y fera un pacte avec Malebolgia. Il pourra revoir sa femme, à condition de devenir un guerrier des enfers, un Hell Spawn. A son retour à la vie, Al découvre son apparence monstrueuse et réalise qu'il ne reverra jamais vraiment sa femme, ni sa fille qui vient de naître. Il deviendra dès lors le défenseur des opprimés et des reclus *(sic)*, dans les bas fonds de la ville, Rat City. On retrouve dans le jeu la quasi totalité des personnages du comics de Todd Mac Farlane: Cogliostro, Violator, Cy-Gor, Malebolgia, Overtkill, etc.

"C'est facile!"

Le principe est simple. On combat dans un grand stage, et au départ, deux ou trois armes sont en possession du perso qu'on dirige. D'autres sont dispersées dans les niveaux, dans des coffres ou encore dans des caisses destructibles. Il y a aussi des sphères à ramasser. Ces dernières augmentent vos facultés. Les bleues augmentent la défense, les rouges l'attaque, les jaunes la rapidité, et les vertes revigorent votre perso. La plupart des niveaux sont vraiment grands et composés de plusieurs écrans, verticaux ou horizontaux. D'autres sont de simples arènes.
Le principe du jeu est simple: il faut amasser un maximum de boules d'énergie, éviter les attaques du boss (qui sera souvent entouré de petits sbires), et trouver des armes cachées dans certains niveaux. Voilà qui rappelle un peu Power Stone. Le déroulement s'effectue comme dans un jeu de baston classique, on passe de stage en stage pour arriver au boss final, Malebolgia. Avant lui, il faudra affronter les autres démons qui gardent tous un étage de l'Enfer, comme dans le comics. Une fois le mode Boss Attack terminé, on obtient un nouveau perso. Il y en a trente-six en tout. Si on joue à ce mode en Multiplay avec un autre joueur dirigé par la machine, on combat les démons pour arriver jusqu'à Malebolgia. Si on est tout seul, le jeu se termine au sixième niveau. On a deux minutes trente pour battre son adversaire, et on pourra mourir plusieurs fois puisque seul le temps importe. A chaque coup encaissé, on perd une boule d'énergie et, à chaque mort, on perd les armes récoltées dans le niveau.

AVIS OUI !

J'avais été très déçu par l'opus sur PS, mais ce volet sur DC déchire tout! C'est super speed, les persos sont énormes, mais bougent avec une fluidité encore jamais vue! Tous les intervenants de la série sont présents, les fans seront comblés. On peut jouer à quatre simultanément, et ça c'est une première. Bien sûr, comme dans la plupart des jeux jap, une option Network est présente. Espérons que, même si les serveurs de Sega ne sont pas prêts, on retrouvera cette option dans la version officielle.

SWITCH

LES DÉMONS DE MINUIT !

Comme dans le comics, les démons gardent les différents étages des Enfers. Il faudra les vaincre pour arriver au boss final, Malebolgia, le Mal en personne. C'est lui qui est à l'origine du pacte diabolique avec Al Simmons, devenu Spawn à l'insu de son plein gré. Pour les combattre, il faudra jouer avec l'ordinateur en Multiplay, sinon le jeu s'arrête au sixième niveau.

Vacillator est plutôt redoutable avec son souffle glacé. Poussez-le hors du ring, il tombera dans les eaux gelées du pôle.

Vaporizer est terrifiant. Pour un minimum de clarté durant le combat, des effets de transparence ont été programmés.

Vindicator vous terrassera de ses attaques foudroyantes.

Malebolgia, le démon des démons. Sa taille est impressionnante. A vous de trouver son point faible.

AVIS J'ACHÈTE !

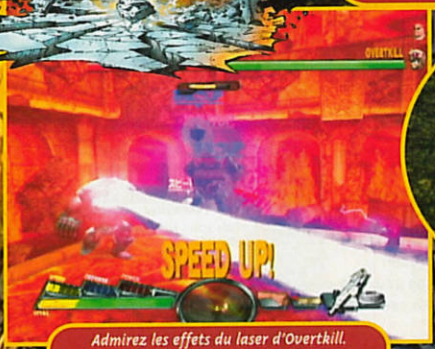
Alors certains diront que c'est bourrin, que c'est répétitif, que la durée de vie est trop réduite... Mais moi, je prends mon pied avec ce jeu ! Ça fait vraiment du bien de blaster à tout va sans se prendre la tête. En plus, c'est beau et l'animation dépote carrément : même avec quatre persos à l'écran, ça ne rame pas. Et pour couronner le tout, si l'ensemble a l'air confus quelquefois, le jeu n'est pas si difficile que ça. La preuve Switch a réussi à le terminer...

ZANO

Cogliostro, l'ange gardien de Spawn est bourré de pouvoirs magiques trop sympas.

Violator sous sa forme de clown. Il est possible de se transformer en Violator-démon, mais on ne sait pas encore comment.

Spawn et sa chaîne, son costume est un symbiote qui fait partie intégrante de lui.



Admirez les effets du laser d'Overkill. Et ce n'est qu'un aperçu, il y en a bien d'autres.

Al Simmons ne paie pas de mine, mais ne vous y fiez pas, c'est un très bon perso.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : SEGA
- BASTON/BEAT THEM ALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 8
- Sauvegarde : OUI (6 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU ARCADE STICK
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 78%
Une cinématique de mauvaise qualité servira d'intro, elle est toutefois pêchue.

GRAPHISMES 92%
Impressionnants, l'ambiance du Comics est bien transposée. Persos détaillés.

ANIMATION 94%
La folie ! Parfois quatre énormes combattants s'affichent sans ralentissement !

MUSIQUE 80%
Du hard rock qui illustre plutôt bien l'action.

BRUITAGES 85%
Rien à redire, ils sont complets et réussis.

DUREE DE VIE 82%
Un mélange de shoot et de baston, un peu répétitif mais bourré de secrets.

JOUABILITE 80%
Certains personnages ne sont pas faciles à contrôler, mais sinon ça va.

INTERET 90%

De l'arcade pure. C'est speed et bourrin, avec de beaux graphismes, une animation décoiffante, plein de persos et des boss énormes.

PLASMA SWORD
NIGHTMARE OF BILSTEIN

Derrière ce titre se cache la suite de Star Gladiator. Sorti d'abord en arcade puis sur PS, c'était le premier bon jeu de Capcom en 3D (une petite réussite comparée à Street Fighter EX). Depuis, le genre s'est étoffé et le domaine a bien évolué. Alors, Plasma Swords a-t-il su s'adapter?

Dans l'univers futuriste de Star Gladiator, les armes des Warriors sont similaires aux sabres laser de "La Guerre des étoiles". Elles laissent des traces dans les airs, un peu à la manière de SoulCalibur. C'est peut-être l'effet du plasma? Ces armes adoptent des formes très variées en fonction du personnage dirigé, comme, par exemple, un lance-roquettes transformable en sabre.

Un système classique

Capcom a repris le principe exploité dans la quasi-totalité de ces jeux de baston. A mesure que vous frappez, une barre spéciale se remplit. En appuyant sur deux boutons à la fois, on déclenche une phase pendant laquelle le perso a des pouvoirs particuliers. On voit alors les persos grandir ou bien congeler leurs adversaires. Mais ces pouvoirs ne sont efficaces que très peu de temps, et leur utilisation est limitée à un certain nombre (trois fois si vous avez la barre remplie au maximum).

Plasma Swords n'en demeure pas moins très classique: un mode Arcade banal et des persos moyennement attractifs...

Le premier épisode était une bonne surprise, peut-être parce qu'il n'y avait pas de concurrents sérieux à l'époque. Ici, on ne peut s'empêcher d'évoquer SoulCalibur, Dead or Alive 2, Street Fighter Alpha 3 ou encore Marvel Vs Capcom 2. Même s'ils ne sont pas tous des jeux 3D, leur intérêt est beaucoup plus grand, et ils offrent une jouabilité bien travaillée et une plus grande variété des modes. Plasma Swords est donc une suite un peu fade qui aurait demandé plus de soin concernant les modes proposés ou les Combos disponibles.

Avec le "Freeze Blade" on peut congeler le plus chaud des adversaires.

Les effets qui accompagnent les coups spéciaux sont plutôt ratés.

Les coups d'épée sont ravageurs, on se croirait dans SoulCalibur.

Blood est désormais sélectionnable sans code de triche. Une bonne nouvelle!

Certains persos ont le pouvoir de grandir de façon incroyable.

AVIS NON!

Alors qu'à l'époque, Star Gladiator fut une bonne surprise, cette suite laisse perplexe. La première chose qui frappe, c'est l'absence de tous ces modes de jeu qui avaient réussi à relancer l'intérêt pour la baston: World Tour, mini-jeux, etc. De plus, les graphismes sont très moyens et, par rapport à ceux de DoA 2, Plasma Swords semble assez lent. Les enchaînements manquent de complexité et le panel de personnages est léger. Evitez donc d'investir dans un titre qui jouissait pourtant d'une bonne réputation, mais qui n'a pas su évoluer. Un jeu dépassé.

SWITCH

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : -

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION	*Une courte intro, pas vraiment fracassante.*	65%
GRAPHISMES	*De jolis détails, mais en deçà de ce qui se fait de nos jours.*	75%
ANIMATION	*Assez fluide. Les coups spéciaux sont parfois impressionnants.*	83%
MUSIQUE	*Insignifiante. C'est à se demander s'il y en a...*	60%
BRUITAGES	*Appropriés aux différentes actions. Sans plus...*	80%
DUREE DE VIE	*Seulement trois modes et demi! On en fait vite le tour.*	60%
JOUABILITE	*Les commandes répondent bien, mais sont un peu rigides.*	82%

INTERET 70%

Plasma Swords aurait pu être un bon jeu avec un peu plus de pêche et d'originalité.

CONSOLES+ vous invite au

SQUARE EUROPE
MILLENNIUM TOUR 2000

FAITES PARTIE DES 180 JOUEURS PRIVILEGIES QUI ASSISTERONT EN EXCLUSIVITE A LA PRESENTATION DE FINAL FANTASY IX LE 23 SEPTEMBRE A PARIS !

Consoles+ vous offre 40 places* : 2 entrées gratuites pour les 20 d'entre vous qui répondront les premiers. Dépêchez-vous, aucune entrée ne sera possible sans invitation.

Au programme de cet après-midi exceptionnel du 23 septembre 2000 :

- Présentation de tous les jeux Square sur PlayStation. Vous pourrez aussi jouer sur la plupart de vos jeux favoris : Final Fantasy II, VIII, IX, Chocobo Racing, Ergheiz, Saga Frontier 2, Vagrant Story, Front Mission 3, Parasite Eve 2.
- Présentation de Final Fantasy IX
- Compétitions sur des jeux tels que Ergheiz et Chocobo Racing.
- Présentation du concept Play Online
- Dialogue avec l'éditeur Square
- Et plein d'autres surprises !

Pour faire partie des privilégiés qui participeront au Square Millenium Tour présent à Paris le 23 septembre prochain (de 13h45 à 17h00), envoyez avant le 10/09/00 une carte postale à l'adresse suivante :
SQUARE MILLENIUM TOUR SVG - 10, RUE SIMON LE FRANC - 75004 PARIS.
N'oubliez pas d'indiquer : vos nom et prénom, votre adresse, votre numéro de téléphone, votre âge, ainsi que le nom de votre magazine préféré : Consoles + (bien entendu !) grâce auquel vous participez.
Attention, une autorisation écrite des parents est indispensable pour les mineurs.
Square contactera directement par téléphone les 20 plus rapides d'entre vous qui recevront ensuite leurs deux invitations par courrier.
BONNE CHANCE A TOUS !

* Le transport ou l'hébergement éventuels seront à la charge des gagnants des invitations.

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

DVD

LECTEUR DVD SAMSUNG 709 — 2490 F

FILMS DVD

7ème VOYAGE DE SINBAD	189 F	KING COBRA	189 F
ABSOLUM 2022	189 F	LA DOLCE VITA	189 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F	LA MOMIE	189 F
BABE	189 F	LE DOULOS	169 F
BACKDRAFT	189 F	LEON MORIN PRETRE	169 F
BIRDAY	189 F	LE TEMPS D'UN WEEK END	189 F
CARMEN	189 F	LES TRAVAUX D'HERCULE	169 F
COFFRET ALIEN VOL 1 A 4	549 F	LIMBO	189 F
COFFRET BATMAN 1 A 4	549 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
CONTRE JOUR	189 F	MATRIX	189 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F	MENTEUR MENTEUR	179 F
CRABE TAMBOUR	169 F	OPENING NIGHT	189 F
DARKMAN	189 F	SHADOWS	189 F
DARK CRYSTAL	189 F	TAXI DRIVER	189 F
DOCTEUR PATCH	189 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
FANTOMAS COLLECTOR	299 F	UNE EQUIPE HORS DU COMMUN	189 F
HORIZONS LOINTAINS	189 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
JAWBREAKER	189 F	X-FILES LE FILM	189 F

ANIMATION DVD

ALBATOR 84 VOL 1	199 F	LE ROI LION 2	179 F
ALBATOR 84 VOL 2	199 F	LES AVENTURES DE MERLIN	199 F
ALBATOR 84 VOL 3	199 F	LES 101 DALMATIENS	189 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F	MULAN	189 F
HERCULE	189 F	PINOCCHIO	189 F
LA BELLE ET LE CLOCHARD	189 F	SOUTH PARK LE FILM	169 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F	SOUTH PARK vol 1à 6 L'UNITE	169 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

PC

3D PROPHET	1990 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	149 F
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	349 F
BLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	199 F
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	990 F

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MIGHT AND MAGIC 7	299 F
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F
BUSINESS TYCOON	329 F	MOTOCROSS MADNESS 2.0	329 F
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	329 F
DAIKATANA	369 F	PLANSCAPE TORMENT	329 F
DARK PROJECT 2	329 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	369 F
DEMOLITION RACER	269 F	RAZMOKETS DETECTIVES	249 F
DIABLO 2	349 F	REVENGE OF ARCADE	199 F
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	RISK 2	299 F
DRACULA	329 F	ROAD WARS	199 F
EARTH 2150	329 F	ROLAND GARROS 2000	249 F
EMPIRE MAXIMUM	249 F	ROLLCAGE STAGE 2	299 F
EVERQUEST THE RUIN OK KURNAK	299 F	ROLLER COASTER TYCOON	199 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F	SHOGUN	299 F
GTA 2	349 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	STARLANCER	369 F
HONDA MOTOCROSS	299 F	SUPERBIKE 2000	349 F
ICE WINDALE	329 F	THEME PARK WORLD	349 F
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F	THEOCRAST	329 F
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F	UEFA 2000	369 F
LES FOURMIZ	349 F	ULTIMA ONLINE	199 F
LES SIMS	329 F	VAMPIRE	299 F
L.S LINK 2000	369 F	V-RALLY 2	349 F
MDK 2	329 F	WALL STREET TYCOON	329 F
MAJESTY	299 F	WILD WILD WEST	299 F

PROMO PC

2 JEUX ACHETES HORS PROMOS = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

BRAVE HEART CLASSIC	129 F	KOL.2000 TELEFOOT MANAGER 99	99 F
KOL.2000 CIVILIZATION MULTIPLAYER	99 F	KOL.99 MIGHT & MAGIC 6	99 F
KOL.2000 EUROPEAN AIR WAR	99 F	KOL.99 SETTELERS 1+2	99 F
KOL.2000 FULL+DIG+INDIANA	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	99 F
KOL.2000 GUY ROUX 99	99 F	TOCA TOURING CAR 2 CLASSIC	99 F
KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F	V-RALLY 99	99 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR (BLEU, JAUNE, ROUGE, VERT, VIOLET, VIOLET TRANSPARENT)	499 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL INCLUS 2000 CODES POKEMON	229 F
PACK: ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
PACK: ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
PACK: ALIM + MINI LIGHT + SAC + LINK + ADAPTATEUR ALUME-CIGARE (CO OU PO)	99 F
CABLE LINK (CO OU PO)	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F
MINI LIGHT (CO OU PO)	39 F
SMART COM (CO OU PO)	249 F

720° SKATE BOARDING (CO)	149 F	MAGICAL TETRIS (CO)	199 F
ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES (CO)	249 F	MARIO GOLF (CO)	199 F
ARMY MEN (CO)	249 F	MICKEY RACING (CO)	249 F
ARMORINES (CO)	229 F	MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F
AZURE DREAMS (CO)	199 F	MONTEZUMA (CO)	169 F
BASS MASTER (CO)	229 F	MOTOCROSS (CO)	199 F
BATTLE SHIPS (CO)	169 F	NHL 2000 (CO)	229 F
BATTLETANK (CO)	229 F	ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
BRAIN DRAIN	99 F	PERFECT DARK (CO)	249 F
BREAK OUT (CO)	129 F	PITFALL (CO)	169 F
BUG'S LIFE (CO)	199 F	POKEMON BLEU	229 F
BUST A MOVE 3	129 F	POKEMON JAUNE	229 F
BUST A MOVE 2	129 F	POKEMON PINBALL	249 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	POKEMON ROUGE	229 F
CARMAGEDDON (CO)	199 F	PUZZLE D (CO)	199 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	RAYMAN (CO)	229 F
CENTIPEDE (CO)	129 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
CLIO TOP GEAR RALLY (CO)	229 F	RIPTIDE RACER (CO)	169 F
COLLECTION VOL:2 à 4 L'UNITE	229 F	RESIDENT EVIL (CO)	229 F
CONSTRUCTION ZONE (CO)	199 F	ROLAND GARROS 2000 (CO)	169 F
CROC (CO)	229 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
CUTTHROAT ISLAND	79 F	SOCCER MANAGER (CO)	199 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	SPYROU (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	169 F	SPY HUNTER	
DROP ZONE (CO)	169 F	+ MOON PATROL (CO)	199 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (CO)	229 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
F-18 THUNDER STRIKE (CO)	199 F	TELEFOOT SOCCER (CO)	229 F
FOURMIZ (CO)	229 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
FROGGER (CO)	129 F	TIGER WOODS PGA 2000 (CO)	229 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
GOEMON 2 MYSTICAL NINJA (CO)	229 F	TONIC TROUBBLE (CO)	199 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F	TONKA RACEWAY (CO)	199 F
HALLEWEN RACER (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
JEREMY McGRATH S.CROSS 00	199 F	TRACK'N FIELD	169 F
JOHN MADDEN 2000 (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
KNOCK OUT KINGS 2000 (CO)	229 F	ULTIMATE PAINTBALL (CO)	199 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	WCW MAYHEM (CO)	229 F
LES 24H DU MANS (CO)	249 F	WINTER GAMES (CO)	229 F
LES FOUS DU VOLANT (CO)	249 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
LES VISITEURS (CO)	249 F	YANNICK NOAH TENNIS 2000 (CO)	229 F
MAGICAL DROP (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F

AUTRES

JAGUAR	Syndicate	49 F
CONSOLE GAME GEAR + VR TROOPERS	449 F	

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE

DVD, PC, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, NEC, POKEMON MANGAS FILMS, ETC...

NEW

POKEMON

POKEMON PIKACHU	149 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (G.M)	129 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (M.M)	99 F
SACOCHE POKEMON POUR GAME BOY (P.M)	69 F
K7 VIDEO POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	99 F
DVD POKEMON VOL: 1 à 6 L'UNITE	199 F

LES JEUX DE CARTES POKEMON

LE STARTER (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
LE DECKS (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
LE BOOSTER (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE BOOSTER JUNGLE (MINIMUM PAR 5) L'UNITE	25 F
LE STARTER JUNGLE (MINIMUM PAR 3) L'UNITE	75 F
CLASSEUR POKEMON (GRAND MODELE)	99 F
CLASSEUR POKEMON (PETIT MODELE)	69 F
ETUI + 60 POCHETTES PLASTIQUES	75 F
BOITE DE RANGEMENT	30 F

PELUCHES POKEMON

PELUCHE POKEMON	79 F
PELUCHE DE LUXE POKEMON	149 F
MINI PELUCHE POKEMON	79 F

MONTRES POKEMON

REF: 19256, REF: 19622	69 F
REF: 19679, REF: 19624, REF: 19955, REF: 19850	99 F
REF: 19623	89 F
REVEIL PIKACHU	99 F
PENDULE AVEC BALANCIERS POKEMON	199 F
HORLOGE POKEMON	149 F

AUTRE

PORTE-CLES LUMINEUX	59 F
PORTE-CLE PARLANT	69 F
TIRELIRE POKEMON	169 F
MONOPOLY POKEMON	449 F
YAHTZEE POKEMON	99 F
POKEMON COMBAT DE PIECES	79 F
POKEMON MAITRE DRESSEUR	299 F
SUPER BALLES REBONDISSANTES	25 F

CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE AU

TEL: 03.20.90.72.22 OU 03.20.90.72.32

FAX: 03.20.90.72.23

SATURN

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

3 JEUX ACHETES LE 4ème GRATUIT

ALIEN TRILOGY	FIFA 96	NASCAR 98	SPACE HULK 2
ALONE IN THE DARK	GHEN WAR	NBA JAM EXTREME	SOVIET STRIKE
AMOK	GRID RUN	NBA JAM T.E	TEMPEST 2000
ANDRETTI RACING	HEXEN	NBA LIVE 97	W.L.S 98
BLACK DOWN	HI OCTANE	NBA LIVE 98	W.W.S 97
BLACK FIRE	IRON MAN	NHL POWERPLAY	W.W.S 98
BURNING RANGERS	J.MADDEN 97	PGA TOUR 97	
DEFCON 5	J.MADDEN 98	SHOCK WAVE	
FIFA 98	MAGIC CARPET	SLAM AND JAM	

JEUX NEUFS JAPONAIS

GALAXY FIGHT	79F
GRAN CHASER	79F
SHINING FORCE 3 SCE 3	399F
TOSHINDEN URA	79F

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F
MANETTE MAD CATZ	69 F

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F

NEO GEO POCKET NOIR & BLANC

CONSOLE N&B	299 F
BASEBALL STAR N&B	149 F
CHERRY MASTER N&B	149 F
KING OF FIGHTER R1 N&B	149 F
NEO GEO CUP FOOT N&B	149 F
PUZZLE N&B	149 F
SAMOURAI SHADOWN N&B	149 F
TENNIS N&B	149 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

NEW **PS ONE** SORTIE FIN SEPTEMBRE

+100 F de bon d'achat PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT. (à bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors consoles))

790 F

VOLANT+PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	249 F
VOLANT + PEDALIER act labs + C.PSX	599 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PAISE PERITEL RGB	49 F
SIEGE BACQUET	799 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	249 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	99 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	399 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F	COQUE PSX COULEUR (SERIE: 5000 A 9000)	99 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE 30 BLOCS	59 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS									
ACE COMBAT 3	349 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	LOUVRE: ULTIME MALEDICTION	349 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	TEST DRIVE 6	199 F
ACTION MAN	249 F	ERGHEIZ	299 F	MEDIEVIL 2	199 F	ROADSTERS	299 F	THEME PARK WORLD	369 F
ALIEN RESSURECTION	369 F	EURO 2000	369 F	MIGHT & MAGIC CRUSADER	369 F	ROCK THE RINK	369 F	TINY TANK	299 F
ALUNDRA 2	199 F	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	RONIN BLADE	299 F	TOCA WORLD TOURING CARS	299 F
ASTERIX LE FILM	299 F	FEAR EFFECT	369 F	MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES	329 F	RUGBY 2001	299 F	TOMBI 2	199 F
ARMORINE	199 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	MUPPET RACE MANIA	199 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
BALLISTIC	249 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	NASCAR 2000	369 F	SHADOW MAN	299 F	TOMB RAIDER 4	249 F
BEETMANIA+DJ CONTROLLER PAD	499 F	FRONT MISSION 3	299 F	NBA LIVE 2000	369 F	SHAOLIN	249 F	TONY HAWK PRO SKATER 2	299 F
BISHI BISHI SPECIAL	349 F	JEREMY McGRATH S.CROSS 2000	199 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F	SILENT BOMBER	299 F	TOSHIDEN 4	349 F
BLOOD LINES	249 F	GALERIANS	299 F	NFL EXTREME	269 F	SILENT HILL	299 F	TOY STORY 2	369 F
BLOODY ROAR 2	299 F	GAUNTLET LEGENDS	369 F	NHL 2000	369 F	SPACE DEBRIS	269 F	TRACK'N FIELD 2	369 F
BRUNSWICK PRO BOWLING 2	299 F	GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS	299 F	NHL FACE OFF 2000	299 F	SPIN JAM	219 F	UEFA 2000	369 F
CAESAR PALACE 2000	299 F	GERRY LOPEZ SURF RIDERS	219 F	NBA PRO 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	URBAN CHAOS	369 F
CAPCOM GENERATION	299 F	GUY ROUX 2000	299 F	NIGHTMARE CREATURE 2	299 F	SOUTH PARK RALLY	299 F	VAGRANT STORY	299 F
CHEESEMASTER 2	349 F	GUNGAGE	249 F	PARASITE EVE 2	329 F	SPEEDBALL 2100	299 F	VAMPIRE HUNTER D	369 F
COLIN McRAE RALLY 2	299 F	HUGO 2	299 F	POOL ACADEMY	219 F	SPIDERMAN	299 F	VANDAL HEART 2	329 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	STAR WARS: EPISODE 1	249 F	VANISHING POINT	299 F
COOL BOARDERS 4	299 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	299 F	RAILROAD TYCOON 2	349 F	STAR WARS: JEDI POWER BATTLES	299 F	VICTORY BOXING 3	349 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	J.MADDEN 2000	369 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	199 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	269 F
DE SANG FROID	349 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RALLY MASTER	369 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F	WAR OF THE WORLD	349 F
DESTRUCTION DERBY RAW	299 F	KOUDELKA	369 F	RAT ATTACK	299 F	STREET FIGHTER EX+ALPHA 2	329 F	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER	229 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F	RAYMAN 2	299 F	STREET SKATER 2	369 F	WORLD MAGICAL RACING	349 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	RAZMOKET + 2 FIGURINES	299 F	SUIKODEN 2	299 F	WILD ARMS	249 F
DRACULA RESSURECTION	369 F	LEGEND OF LEGAIA	199 F	RAZMOKET FONT LEUR CINEMA	349 F	SYDNEY 2000	329 F	WWF SMACK DOWN	349 F
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	249 F	LEGO ROCK RAIDERS	249 F	READY TO RUMBLE	299 F	SYPHON FILTER 2	299 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	269 F
EARTHWORM JIM 3D	299 F	LEGO RACERS	249 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TARZAN	349 F	X-FILES	349 F
		LES FOUS DU VOLANT	199 F	RESIDENT EVIL SURVIVOR	349 F	TEAM BUDDIES	349 F	YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS 00	299 F
		L.N.F STARS 2001	299 F	REVOLT 2	299 F	TENCHU 2	299 F		

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS									
DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F	CROC	169 F	HEART OF DARKNESS	169 F	MOTO RACER 2	169 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
JEUX NEUFS EUROPEENS		DIE HARD TRILOGY	169 F	HERCULE	149 F	MULAN	99 F	STREET SKATER CLASSIC	99 F
360 THREE SIXTY	149 F	DINO CRISIS	169 F	IRON BLOOD	99 F	MUSIC 2000	169 F	SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	199 F
ALIEN TRILOGY+CARTE MEMOIRE	169 F	DREAMS	149 F	ISS PRO	149 F	NASCAR 99	99 F	TAIL CONCERTO	149 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F	FIFA 98	129 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F	NBA LIVE 99	149 F	TEKKEN 3	149 F
ASTERIX	169 F	FIFA 99	169 F	LES 24 HEURES DU MANS	129 F	PITFALL 3D	149 F	TIME CRISIS	149 F
ATLANTIS	149 F	FINAL FANTASY VII	149 F	LES SCHTROUMPFS	169 F	POPULOUS A L'AUBE DE LA CREATION	99 F	TOCA TOURING CAR	99 F
BATTLE SPORT	99 F	FIRESTORM THUNDERHAWK 2	169 F	LUCKY LUCKE	169 F	RAYMAN	99 F	TOCA TOURING CAR 2	169 F
CASTROL HONDA SUPERBIKE	99 F	FORMULA ONE 97	149 F	MAGIC CARPET	99 F	RIDGE RACER 4	149 F	TOMB RAIDER 2	169 F
C.C. ALERTE ROUGE	99 F	FORMULA ONE 98	149 F	MEDAL OF HONOUR	169 F	REVOLUTION X	99 F	TOMB RAIDER 3	169 F
CENTIPEDE	169 F	FORMULA ONE 99	149 F	MEDIEVIL	169 F	ROAD RASH	99 F	TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
CHINE	149 F	FORSAKEN	99 F	METAL GEAR SOLID	169 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	TOMORROW NEVER DIES	169 F
COLIN McRAE RALLY	169 F	G-POLICE	99 F	MICKEY	149 F	SMALL SOLDIERS	99 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	169 F
COOL BOARDERS 2	149 F	G-POLICE 2	99 F	MICRO MACHINES 3V	169 F	SPEED FREAKS	99 F	TUNEL B1	99 F
COUPE DU MONDE 98	129 F	GRAN TURISMO	149 F	MICRO MANIACS	169 F	SPORT CAR GT CLASSIC	99 F	VIRUS	149 F
		GRID RUN	99 F	MONACO G.P 2	99 F	SPYRO	149 F	V-RALLY	99 F
		GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	MOTO RACER	149 F	SPYRO 2	199 F	WIPEOUT 3	99 F

DREAMCAST

CONSOLE+CHUCHU ROCKET 1690 F

ACTION REPLAY PRO CDX	349 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR	199 F
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	249 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	499 F
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	549 F

AEROWINGS 2	349 F	GIGA WING	379 F	MTV SPORT: SKATE BOARDING	379 F	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F	TIME STALKERS	379 F
BLUE STINGER	349 F	GTA 2	379 F	NBA 2K	379 F	SEGA RALLY 2	299 F	TOMB RAIDER 4	379 F
BUGGY HEAT	299 F	HEROES 3	379 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F	SNOW SURFER	379 F	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	379 F
CAESAR PALACE 2000	379 F	HIDDEN OF DANGEROUS	379 F	NHL 2K	379 F	SPIRIT OF SPEED	379 F	TOY STORY 2	379 F
CRAZY TAXI	379 F	HOUSE OF THE DEAD 2	349 F	NIGHTMARE CREATURE 2	379 F	SOUL CALIBUR	349 F	TRICKSTYLE	299 F
DEAD OR ALIVE 2	379 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	379 F	POWER STONE	299 F	SOUL FIGHTER	299 F	UEFA STRIKER	299 F
DEEP FIGHTER	379 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	379 F	POWER STONE 2	379 F	SOUL REAVER	349 F	URBAN CHAOS	379 F
DISNEY MAGICAL RACING	379 F	KISS PSYCHO CIRCUS	379 F	RAILROAD TYCOON 2	379 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	VANISHING POINT	379 F
DRAGON'S BLOOD	379 F	MAG FORCE RACING	379 F	RAINBOW 6	379 F	STAR WARS RACER	349 F	VIRTUA ATHLETE	379 F
DYNAMITE COP 2	299 F	MAGNETIC NEO	379 F	RAYMAN 2	379 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F	VIRTUA FIGHTER 3	299 F
ECCO THE DOLPHIN	379 F	MARVEL VS CAPCOM	349 F	RENEGADE RACERS	379 F	STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F	VIRTUA STRIKER 2000	349 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	MDK 2	379 F	RE-VOLT	349 F	SUPERCROSS 2000	379 F	V-RALLY 2	379 F
FIGHTING FORCE 2	299 F	MILLENIUM SOLDIER	299 F	READY TO RUMBLE	349 F	SYDNEY 2000	379 F	WILD METAL	379 F
FORMULA ONE	299 F	MORTAL KOMBAT GOLD	299 F	RED DOG	379 F	TAXI 2	379 F	WORLD WIDE SOCCER 2000	349 F
GAUNTLET LEGEND	379 F	MSR	379 F	RESIDENT EVIL 2	329 F	THE NOMAD SOUL	379 F	ZOMBIE REVENGE	379 F

NINTENDO 64

NEW NINTENDO 64 SERIE LIMITEE PIKACHU **799 F**

NINTENDO 64 COULEUR **649 F**

NINTENDO 64+F1 WORLD G.P **799 F**

ACTION REPLAY PRO	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F
FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F	TRANSFER PAK	129 F
VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	349 F		

JEUX NEUFS EUROPEENS									
ARMY MEN SARGES HEROES	399 F	DONKEY KONG 64	399 F	LODE RUNNER	299 F	PERFECT DARK	399 F	TAZ EXPRESS	399 F
BLUES BROTHER 2000	399 F	DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F	MARIO GOLF	399 F	RIDGE RACER 64	399 F	TRACK FIELD SUMMER GAMES	399 F
BUST A MOVE 2	299 F	EARTHWORM JIM 3D	399 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	ROCKET	349 F	TUROK 2	299 F
CASTLEVANIA 3D	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	NASCAR 99	299 F	SHADOWGATE	299 F	TUROK 3	399 F
CYBER TIGER	399 F	F-ZERO X	369 F	NBA JAM 99	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	349 F	TUROK RAGE WARS	399 F
DIDDY KONG RACING	299 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA JAM 2000	399 F	SUPER MARIO KART	249 F	WCW MAYHEM	399 F
		HERCULES	399 F	NBA PRO 2000 IN THE ZONE	399 F	SUPER MONACO GP 2	299 F	WETRIX	299 F
		HOT WHEELS TURBO RACING	399 F	POKEMON SNAP	449 F	SUPER SMASH BROS	399 F	WWF ATTITUDE	369 F
		JET FORCE GEMINI	399 F	POKEMON STADIUM		TONIC TROUBLE	199 F	WWF WARZONE	349 F
		KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	+TRANSFER PAK	469 F	TONY HAWK SKATE BOARDING	369 F	ZELDA	399 F

PROMO N64

BEETLEMANIA RALLY	169 F	EXTREME G	149 F	F1 WORLD G.P	249 F	MK MYTHOLOGIES	149 F	ROBOTRON X	99 F
CHOPPER ATTACK	99 F	EXTREME G2	199 F	FORSAKEN	199 F	NBA LIVE 99	169 F	TETRISPHERE	199 F
DOOM	129 F	F1 POLE POSITION	199 F	GEX 64	99 F	QUAKE	99 F	V-RALLY 99	199 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL: 03.20.90.72.22

TEL: 03.20.90.72.32

FAX: 03.20.90.72.23

ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3	
PARIS	
RIVOLI	01 40 27 88 44
VOLTAIRE	01 48 05 42 88
LILLE	
BETHUNE	03 20 57 84 82
FAIDHERBE	03 20 55 67 43
VANNES	02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE	
PARLY 2	01 39 55 19 20
CERGY 3	01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES	01 30 57 13 43

GAME'S NORD	
DOUAI	03 27 97 07 71
LILLE	03 20 13 92 92
VALENCIENNES	03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES	
LENS	03 21 70 01 47
AMIENS	03 22 91 73 33
REIMS	03 26 88 24 20
MONTPELLIER	04 67 64 05 00
VAL THOIRY	04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX

Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo 48h ou Chronopost:65f
DOM TOM et CEE (jeux: 40f - consoles & acc 90f)

TOTAL A PAYER

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom : ..... Prénom : .....

N° Client(si déjà client) : ..... Age : ..... Ans Téléphone : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Signature : .....

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash ADRESSE E.MAIL : .....

☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

CP 09/2000

SPEEDY GONZATEST

Haribo! La vie est beau! La rentrée commence sur les chapeaux de roues, caramba! Ma! Qu'est-ce qui se passe, ils ont cru que c'était Noël ma parole! Et c'est pas plus mal comme ça... C'est juste qu'on sait déjà plus où donner de la tête, nous les souris testeuses. F-355, Virtua Tennis, Parasite Eve 2, Spiderman, c'est pas oune vie, yé vous l'dis! En attendant, jetez un coup d'œil aux autres, il y en a vraiment pour tous les goûts: course, baston, réflexion. La variété, y a que ça de vrai!

PLAYSTATION

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP

88%

Depuis qu'il a quitté les routes, le deux-roues est plus "in" que jamais! Ici il s'agit de moto des neiges, comme dans Sled Storm. Bien sûr tous les grands circuits du monde sont disponibles (Nagano, etc). Les grandes marques, comme Yamaha, ont signé les modèles du jeu. Tout de suite, ça le fait plus. Le principe est assez classique, c'est une course complète qui gère les différents moments de la journée ou encore les dommages de la moto; il y a même un éditeur de circuits. Sno-Cross est plutôt bien réalisé, avec des décors fouillés et de bonnes possibilités sur le circuit. Le pilotage est précis, quatre vues sont disponibles, et la durée de vie semble au rendez-vous avec un niveau caché plutôt fun. Bref, c'est plutôt mieux que Sled Storm.
Alors, si vous aimez la moto-neige et la course sur PS, n'hésitez pas!
CRAVE.

PLAYSTATION

RC REVENGE: REVOLT 2

75%

La suite de Revolt pointe le bout de son nez. Le principe est simple, on contrôle des petites voitures télécommandées dans des décors qui évoquent un peu ceux de Micromachines. On retrouve les principaux défauts du premier épisode: ce n'est pas très jouable, et on a du mal à diriger les voiturettes électriques. Le principe de jeu est assez classique: on fait la course, des bonus jonchent le circuit, il faut s'en servir pour prendre la tête du peloton. Comme le véritable amateur de modèles réduits, vous commencez avec des petites voitures pour continuer avec de véritables modèles à essence! Ce n'est pas très joli, et dans le même genre, Micromachines est bien meilleur, n'hésitez pas.
ACCLAIM.

PLAYSTATION

RAMPAGE THROUGH TIME

10%

Ah le CPC 6128, nostalgie! Rampage, tellement révolutionnaire à l'époque! Mais tellement obsolète aujourd'hui. Graphiquement, le jeu n'a guère évolué depuis le premier épisode. On peut jouer à trois désormais, et une vingtaine de petits modes, répétitifs et bourrins au possible, ont fait leur apparition. Le but du jeu est sensiblement le même: détruire des villes entières. Plus on détruit, plus on gagne de points. Super, non? Non... Ah, bon...
ACCLAIM.

PLAYSTATION

TEAM BUDDIES

77%

Team Buddies est un petit jeu de réflexion-action à la sauce Bomberman. Vue de haut, petits persos mignons, ambiance colorée, tout y est. Le but du jeu est simple, il faut construire la plus grande forme géométrique. Les bonshommes sont munis d'armes, et il en traîne un peu partout dans le niveau. Il faudra donc construire en empêchant l'autre de construire. En lui volant ses blocs ou en lui tirant dessus. C'est plutôt sympa, mais tout comme Bomberman, ça n'a de véritable intérêt qu'à plusieurs.
SONY.

GAMEBOY COLOR

X-MEN MUTANT ACADEMY

Profitant de la sortie du film "X-Men", par ailleurs excellent si on aime le comics, Activision nous offre la version Gameboy Color de X-Men Mutant Academy. Onze personnages sont disponibles. Parmi eux, Wolverine (que l'on connaît sous le nom de Serval en France), Tornade, Cyclope, Dents de Sabre, le Crapaud, Pyro, mais aussi l'infâme Magneto. Hélas, passé les premiers instants de jeu, on se dit que quelque chose cloche. La prise en main certainement: sortir les coups spéciaux n'est pas une mince affaire. Or dans un jeu de baston, il n'y a rien de plus important!
ACTIVISION.

65%

GAMEBOY COLOR

KONAMI GB COLLECTION VOL.4

89%

Les compilations ne sont pas passées de mode. Dernière en date: ce quatrième volume des meilleurs jeux Konami. On y retrouve quatre légendes qui ont fait la renommée de l'éditeur, il y a plus de 10 ans maintenant: Gradius II, un shoot'em up, Castlevania 2, un jeu de plates-formes, Antartic Adventure, un jeu d'arcade, et, enfin, Yie Ar Kung Fu, le précurseur des jeux de baston 2D. Les graphismes, comme l'ambiance, sont fidèles à l'esprit des jeux d'antan. Prise en main immédiate pour un fun assuré.
Quatre titres forts donc, sur une seule cartouche... Que demander de plus?
KONAMI.

PLAYSTATION

LIGUE NATIONALE DE FOOTBALL

40%

Ici, pas question de championnat européen ni de Coupe du monde, mais simplement de notre bon championnat français. Retrouvez Marseille, Monaco ou le PSG dans un titre à la jouabilité risible d'imprécision et aux graphismes à faire rougir de honte Guy Roux en personne. Intérêt général limité, réalisation minable, prise en main chaotique, options réduites au strict minimum pour un jeu qui ne pourra séduire que les collectionneurs de rossignols! Affreux, affreux, affreux...
ELECTRONIC ARTS

PLAYSTATION

TERRACON

80%

Xed est un extraterrestre, ce qui ne l'empêche pas d'être très triste. Le "Terracon", un vaisseau spatial organique, a détruit sa planète. Ce gros "Terracon" était à l'origine un être vivant, pacifique et capable de créer la vie sur les planètes. Malheureusement, il est tombé dans de bien mauvaises mains... Xed va donc devoir affronter le Terracon et réaménager sa planète. Un scénario original, où pour une fois, on ne se contente pas de tout détruire. Graphiquement, ce n'est pas très soigné, textures baveuses, petits bogues d'affichage. On a vu mieux sur Playstation. Mais, il faut reconnaître que ce jeu n'est pas inintéressant.
SONY.

GAMEBOY COLOR

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

50%

Au secours! Mortal Kombat revient! Mais cette fois avec une toute nouvelle formule: un mélange de beat'em all et d'aventure. Plusieurs vues sont proposées, on avance dans les niveaux, on doit résoudre de petites énigmes, remettre le courant, etc. On tape, on tire. Graphiquement, le jeu ne va pas très loin mais reste correct, en revanche on ne peut pas en dire autant de son intérêt. Les angles de caméra mal choisis, le nombre limité de Combos, l'ambiance Mortal Kombat à deux balles... Il faut se résigner, si les gogos américains achètent sans hésiter tout ce qui est marqué Mortal Kombat ou Catch dessus, on n'y est pour rien.
ACCLAIM.

PLAYSTATION

MR DRILLER

70%

Après la Dreamcast le mois dernier, c'est au tour de la Playstation de se faire pilonner par Mr Driller. Pur produit d'arcade, ce Mr Driller ne demande pas un grand temps d'adaptation pour être pris en main: on s'amuse rapidement. Le principe est simple: faire creuser un petit personnage le plus profondément possible à travers des mines truffées de pierres en tout genre. Attention à votre oxygène: elle est limitée et se consume d'autant plus vite que vous descendez. Amusant, mais pas vraiment percutant.
NAMCO.

PLAYSTATION

SPIN JAM

40%

Encore un nouveau jeu de réflexion! Ce Spin Jam est une sorte de Puzzle Bubble, de Tetris ou de Puyo Puyo. Cependant, il n'en a ni le goût ni la saveur. Le principe, très simple pourtant, consiste à éliminer chacun des pétales qui entourent le cœur de la fleur proposée en envoyant en leur sein des billes de couleur correspondante. Une fois tous les pétales enlevés, on passe à une nouvelle fleur. Cependant, la mayonnaise ne prend pas et on s'ennuie rapidement... même à deux, le jeu reste peu amusant. A oublier rapidement.
EMPIRE INTERACTIVE.

PLAYSTATION

TAZ EXPRESS

5%

Non seulement ce jeu est incontrôlable (c'est à se demander comment on peut oser sortir un tel produit), mais son intérêt est nul. Le principe est aussi stupide que les graphismes sont laids: apporter un paquet cadeau à un point donné du jeu. Bien évidemment, il faut éviter des ennemis, des pièges, et actionner quelques interrupteurs. L'univers graphique est pauvre, les textures sont absentes, l'animation est désastreuse et les bruitages sont à pleurer. Quelle honte! Remarquez, on aurait dû se méfier: sur la boîte, il y a écrit "PAL VERSION". Y a une faute d'orthographe, il fallait lire "PALE VERSION".
Un jeu qui s'adresse uniquement aux plus kékés des extraterrestres. Allez, hop, à la poubelle, et en express!
INFOGRAMES

Choisir un nouveau jeu vidéo, c'est comme choisir un nouveau lycée à la rentrée : si on se goure, on le regrette tout au long de l'année. Heureusement, Consoles+ vous vient en aide pour vous aider à passer des mois heureux devant votre console et dans votre lycée. Sortez vos cahiers... on ne rigole plus !

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID

- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3

- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

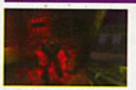
Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

DOOM-LIKE
QUAKE 2



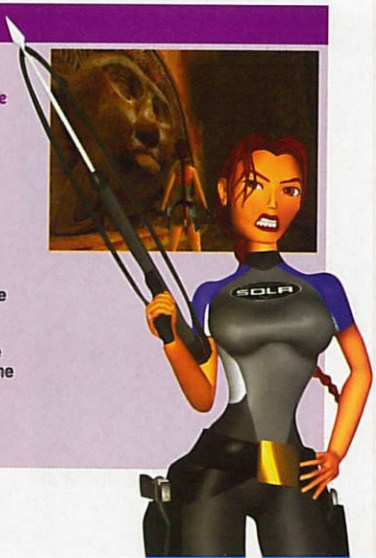
- Activision
- 4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.



FOOT ARCADE
ISS 98

- Konami
- 2 Joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

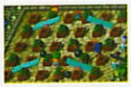
Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

GLISSE
X-GAMES PRO BOARDERS

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que tu as pu voir sur PS. Du pur snowboard !

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN



● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2

- Sega
- 2 joueurs
- VM/Gun
- Purupuru Pack

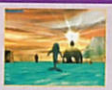
Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. A votre santé !

SPORT
READY 2 RUMBLE

- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs, au nombre de vingt (homme et femme), bougent de façon réaliste et disposent tous de coups spéciaux et d'enchaînements dévastateurs. La prise en main est excellente et l'on s'amuse tout de suite. C'est bien là l'essentiel non ? Une chose est certaines, ca va cogner sec dans les chaumières !

AVENTURE SOUS-MARINE
ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est à dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

GLISSE
SNOW SURFERS

- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4

- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud !

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

RALLYE
V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION

- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation : c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.

PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

La mascotte de Sega arrive dans un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D temps réel. Que de changement depuis l'époque de la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A suivre également, la formidable introduction en images de synthèse. Fabuleux.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable ; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

ARCADE
CRAZY TAXI

- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Crazy Taxi est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade. Le but est de d'embarquer des clients et de les emmener là où ils le désirent. Mais attention à la circulation : embouteillages, jardins, arbres, banc et autres objets vous mèneront la vie dure. Plus qu'une simple adaptation, Crazy Taxi dispose de modes de jeu innédits créés spécialement pour la console de Sega : concours de saut sur un tremplin ou course/bowling. Voilà qui relance beaucoup l'intérêt du jeu.

BASTON 3D
SOULCALIBUR

- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-réolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontourbale ! Grâce à une prise en main exceptionnelle, les coups spéciaux s'enchaînent très rapidement et avec eux des effets spéciaux graphiques merveilleux.On en prend plein la vue !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique : jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi !

Fous de vitesse,

tous à vos stylos !!

prix habituel : 12 numéros 420F

1 Abonnez-vous à

519F au lieu de ~~709F~~

2 Recevez le jeu Colin McRae Rally 2.0

299F prix public

3 Faites une économie de 190F !

4 Reprenez votre pad et devenez champion du monde de rallye

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0"(tm) is a trademark of Codemasters. "Colin McRae(tm) and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. (insert PSX symbol) and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~709F~~ soit 190F d'économie.

Je recevrai le jeu Colin McRae Rally 2.0 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

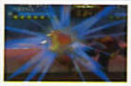
Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

MR04

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Colin McRae Rally 2.0 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

BASTON
FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

ATHLÉTISME
INTERNATIONAL TRACK & FIELD

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must !

TENNIS
ALL STAR TENNIS

- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

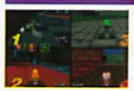
Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI

- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

TIPS

C'est déjà la fin de l'été, bouh ! Pour la peine, je vais commencer la saison de snowboard en avance... Et puis, pour vous consoler de cette dure rentrée des classes, j'ai, comme à mon habitude, trié sur le volet les meilleurs codes du moment. La flopée de tips que j'avais accumulés s'est considérablement réduite. En effet, après vérification, quelques codes ne fonctionnaient pas. Je les ai donc supprimés. Voici néanmoins des trucs qui tuent pour Colony Wars Red Sun (PS), des codes pour les 24 heures du Mans et Micro Maniacs (PS), d'autres pour DC, Trickstyle et Bust A Move 4. Bon, faut pas que je traîne : avec la quantité de jeux de glisse ce mois-ci et le booklet n° 5 à terminer, j'ai du boulot !

Switchos au double effet.

PLAYSTATION

COLONY WARS : RED SUN (PAL)

Le space opera le plus réussi de la Playstation est bien Colony Wars. La trilogie entière demeure une référence pour moi, mais j'ai quand même un petit faible pour le second opus. Là, il est question du troisième épisode. L'ambiance se rapproche véritablement de celle de Star Wars. Au niveau de l'action, on aura droit à des phases un peu plus rapides se déroulant parfois dans l'atmosphère. Bref, rien que du bonheur ou presque, puisque c'est quand même 'achtement dur. 'reusement, y a plein d'tips !

Note : pour enclencher les codes magiques allez dans "Home Station" et pressez deux fois R2, deux fois L2, deux fois R1, deux fois Select. Ensuite, inscrivez les mots de passe qui suivent.

Le menu de triche n'apparaîtra que lorsque vous aurez effectué l'astuce.

C'est ici qu'il faut faire les tips.

POUR PASSER UNE MISSION
Inscrivez : "Quickie".

C'est ainsi que les codes s'inscrivent.

POUR AVOIR TOUS LES VAISSEAUX
Inscrivez : "Greyam Beard".

Et voilà toute l'armada

Et voilà le résultat : vous êtes fin prêt à réduire en bouillie tous vos opposants.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES
Inscrivez "Armoury".

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES CHARGÉES A BORD
Inscrivez : "Big Daddy".

POUR AVOIR LES AFTERBURNERS INFINIS
Inscrivez : "Jalferezi".

POUR AVOIR LE BOUCLIER INFINI
Inscrivez : "Awrate".

POUR AVOIR LES MUNITIONS INFINIES
Inscrivez : "Sly n Devious".

POUR AVOIR DE LA FORCE ET UN VAISSEAU MERE
Inscrivez : "Break and Enter".

POUR CHOISIR SON MOYEU
Inscrivez : "Move House".

POUR DÉSACTIVER TOUS LES CODES
Inscrivez : "All Cheat Off".

PLAYSTATION

LES 24 HEURES DU MANS (PAL)

Zano est toujours scotché sur le jeu depuis qu'il l'a testé. Il pèse 30 kilos, a les cheveux jusqu'aux épaules, et de la barbe aussi ! Il se nourrit de ce que ses supporteurs lui donnent. En effet, il a juré de finir le jeu premier, et avec un tour d'avance, en mode "Areyou-fuckingcrazyman?". On a beau lui expliquer que ce n'est pas grave s'il n'y arrive pas, il nous répond "c'est ça la presse coco !".

Note : tous les mots s'inscrivent dans l'écran d'inscription du joueur.

POUR AVOIR DES BUGGYS DE PLAGE
Inscrivez "BIGGY1", remplacez le 1 par un chiffre de 2 à 8 pour accéder à d'autres modèles.

TOUTES LES VOITURES ET CIRCUITS.
Inscrivez : "TATOO".

POUR AVOIR LE PROTOTYPE AUDI RSR 1999
Inscrivez : "MAYOU".

POUR AVOIR LE PROTOTYPE BMW 1999
Inscrivez : "POHLIN".

POUR AVOIR LE PROTOTYPE TOYOTA GTI 1999
Inscrivez : "PINOU".

POUR AVOIR LA VOITURE HOT - DOG
Inscrivez : "HOTDOG".

POUR AVOIR LA VOITURE FROMAGE
Inscrivez : "FROMAGE".

POUR AVOIR LA VOITURE TARTE
Inscrivez : "PIE".

POUR AVOIR LA VOITURE PIZZA
Inscrivez : "PIZZA".

POUR AVOIR UN VAISSEAU SPATIAL
Inscrivez "MM1", remplacez le 1 avec un chiffre entre 2 et 7 pour obtenir plusieurs véhicules loufoques.

POUR AVOIR UN ÉCRAN DE CHARGEMENT DIFFÉRENT
Inscrivez : "JACKPOT".

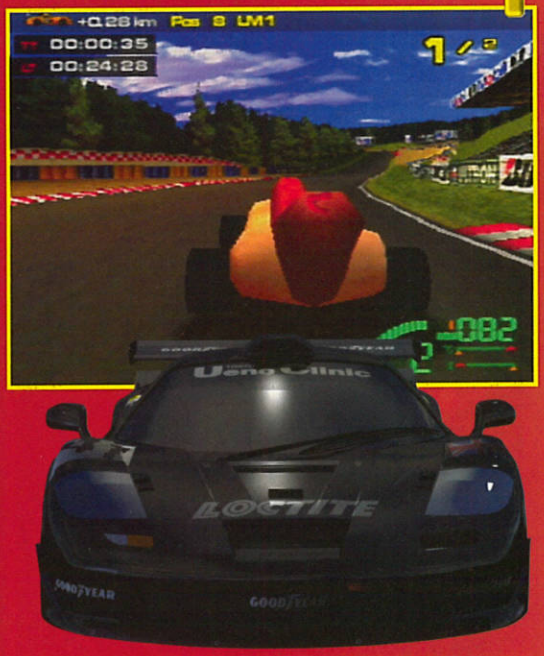
POUR AVOIR UN CIRCUIT SPATIAL
Inscrivez : "NAIMAR".

POUR GAGNER LA COURSE
Inscrivez : "FIRSTON".

Si c'est réussi, pas moyen de finir dernier.

Ce code est carrément délirant !

Un petit creux, pas de souci avec la voiture Hot-Dog.



DREAMCAST

TRICKSTYLE (PAL)

Incroyable cette campagne de pub décalée au moment de la sortie du jeu ! Osons ! Vous vous souvenez ? Rocco Sifredi en mascotte d'Acclaim ! Et pourquoi pas les Chippendales pour le prochain Quake ? Mais la vraie question que je me pose est la suivante : étant donné que la majorité des joueurs sont des hommes, quelle était la cible de cette campagne ? Les filles peut-être ? C'est pas pour être sexiste, mais chez nos amies, un sac Cartier bat quatre As (donc un jeu PS!). Tout ça pour dire qu'à l'avenir, ils se débrouillent comme ils veulent pour le prochain épisode, mais je veux une actrice, pas un poilu ! Et je ne dois pas être le seul !

Note : tous ces code s'effectuent dans les Options au menu de triche (Cheat).

C'est ici que tous les codes s'inscrivent.

POUR AVOIR DES GROSSES TETES
Inscrivez : "INFLATEDEGO".

Les Grosses Têtes, c'est tous les jours sur Europe 1.

POUR TOUT GAGNER
Inscrivez : "CITYBEACONS".

C'est ainsi qu'il faut inscrire le mot de passe.

Toutes les planches...

...ainsi que tous les circuits, c'est trop la teuf !

POUR TOUJOURS GAGNER
Inscrivez : "TEAROUND".

POUR AVOIR LE TEMPS INFINI
Inscrivez : "IWISH".

POUR AVOIR TOUS LES MOUVEMENTS
Inscrivez : "TRAVOLTA".

DREAMCAST

BUST A MOVE 4 (PAL)

"Bouge ta Boule 4" est vraiment de la balle. Avec ce soft hyper chanmé, pas moyen de "déscotcher" de ton canapé ! Impossible de chopper les boules, tu les tires ! Et en plus, elles sont de toutes les couleurs ! Et ça, ça déchire tout sur place ! Les petits personnages, y sont trop charismatiques ! Des "déchireurs", avec leur tête de lascars, y me font peur ! Bill et Boule, heu non... Bubble et Bobble, c'est trop des rebelles à donf' !

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran titre.

POUR AVOIR UN AUTRE MONDE
Pressez : Croix, Gauche, Droite, Gauche, Croix.

Si cela fonctionne, un petit symbole apparaît.

POUR AVOIR DES PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES
Pressez : deux fois Droite, Croix, deux fois Gauche.

Avant, après ! Le résultat est plutôt flagrant !

POUR AVOIR LA LECTURE DU TAROT
Pressez Haut, Croix, Bas, Croix, Haut. Entrez dans les Options pour trouver le nouveau menu.

L'option secrète apparaît dans les Options.

PLAYSTATION

MICRO MANIACS (PAL)

Il y a peu, je vous arrosais de quelques codes pour cette suite de MicroMachines V3. Depuis, d'autres sont apparus et nous n'allons pas nous en plaindre !

Accéder aux 32 circuits disponibles est un privilège, surtout lorsque l'on veut jouer à plusieurs ! Et d'autres gâteries vous attendent encore !

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent en maintenant Select appuyé dans les secrets situés dans les options du jeu.

C'est ici qu'il faut faire le code.

POUR AVOIR LE MODE TANK

Maintenez Select et pressez : Bas, Haut, Carré, Triangle, Rond, Triangle, Droite, Triangle.

Des combats rigolos en perspective.

POUR AVOIR LES 32 CIRCUITS

Maintenez Select et pressez : Triangle, deux fois Rond, Triangle, Bas, deux fois Haut, Bas.

A vous tous les circuits délirants !

Et voilà le résultat ! Tous les stages, le mode Tank activé, etc.

POUR RALENTIR LES OPPOSANTS

Maintenez Select et pressez : Haut, Gauche, Triangle, Droite, Triangle, Rond, Triangle, Carré, Haut, Triangle, Gauche.

POUR AVOIR DES POWER UP INFINIS

Maintenez Select et pressez : Rond, Croix, Triangle, Carré, Croix, Gauche, Croix, deux fois Carré, Rond, Gauche, Rond, Haut, Triangle.

Ça va barder !

POUR AVOIR DES OPPOSANTS BIEN ARMÉS

Maintenez Select et pressez : Carré, Croix, R1, Rond, Haut, Carré, Bas, Haut, Bas, Croix, Carré.

DREAMCAST

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
VIRTUA TENNIS	379 F
MS RACER	379 F
HIDDEN & DANGEROUS	379 F
RAINBOW SIX	379 F
TIME STALKERS	379 F
GTA 2	379 F
DEAD OR ALIVE 2	379 F
MARVEL VS CAPCOM 2	379 F
STAR WARS RACER	379 F
DEEP FIGHTERS	379 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS	
TONY HAWKS	399 F
ROAD RASH	399 F
WRESTLEMANIA 2000	399 F
NBA IN THE ZONE 2000	399 F
NUCLEAR STRIKE	399 F
PERFECT DARK	399 F
GAUNTLET	399 F
TAZ EXPRESS	399 F
RIDGE RACER 64	399 F
DESTRUCTION DERBY 64	399 F
RESIDENT EVIL 2	429 F
TRACK AND FIELD	429 F
POCKEMON STADIUM	TEL

PLAYSTATION

LES NEWS	
COLIN MAC RAE 2	299 F
VAGRANT STORY	299 F
SILENT BOMBER	299 F
STAR IXIOM	299 F
GALERIANS	299 F
ARMORINE	299 F
MIKE TYSON'S BOXING	299 F
DE SANG FROID	329 F
RAYMAN 2	329 F
SUIKODEN 2	329 F
POOL ACADEMY	349 F
RUGBY 2000	349 F
CRISIS BEAT	TEL
STREET FIGHTER EX 2	TEL
RONALDO V FOOTBALL	TEL
VALKYRIE PROFILE	TEL
TERRACON	TEL
NIGHTMARE CREATURES 2	TEL

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

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 08 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04

Offres limitées en fonction des stocks disponibles

120 Rue de Rome 13006 Marseille
Tel: 04 91 13 61 91
www.AbsoluteGames.Fr

Absolute Games

Toutes les photos de nos produits!!

Nouveautés !

- Puce Dézonage DVD
- Puce PlayStation 2

Pour plus d'infos voir notre site internet

Hot Products
Best Prices
Suivez la flèche!

PlayStation.

Alimentation rechange	125Fr
Cable RGB audio guncon	39Fr
Cable rallonge manette	39Fr
Cable liaison LINK	39Fr
Coque design bleue ou rouge	129Fr
Game Enhancer Appelé aussi Ps Hacker.Jouez à tous vos jeux,compatible codes ActionReplay™ Compatible avec toutes les consoles sauf le dernier modèle scph9002: voir n°modèle au dos de la console.	99Fr
Joydapter Play -> Pc Utilisez votre manette Play sur votre Pc, livré avec transfo et drivers.	129Fr
Kit Classic Compatible 9002 Puce, **cable RGB audio**,notice & plans compatible avec **tous les modèles** de Play!	99Fr
Memory card 15Blocs 1Mb	49Fr
Manette simple grise	49Fr
Manette vibrante grise/noire	129Fr
Manette vibrante sans fil Livrée avec piles, très bonne finition!	199Fr
Quadrupleur manette Pour jouer à quatre dans Crash Team Racing,Quake, jeux de foot etc...	139Fr
Souris Play 2 Boutons grise	99Fr

PROMO! 99Fr Game Enhancer

PROMO! 128Fr Joydapter Play - Pc
Existe aussi sur port USB à 169 Fr

Dreamcast.

Cable RGB & sorties Audio	49Fr
Cable rallonge manette	59Fr
Joydapter Play -> Dream Utilisez votre manette Play sur votre console Dreamcast, compatible avec les volants...	179Fr
Manette avec vibreur interne	239Fr
Manette normale ss vibreur	145Fr
Nexus memory 4Mo	Tel
Nexus memory 16Mo	Tel
Puce 4fils multi-standard Utilisez vos jeux imports Us < Euro > Jap.	139Fr
Vibreur translucide clair	99Fr
VGA BOX Dream Branchez votre console sur le moniteur PC!	Tel

PROMO! 139Fr Puce Dream

GameBoy.

Cable liaison LINK	59Fr
GB 4 in 1: MiniStick,Vibreur, Ples rechargables,Amplificateur sonore	129Fr
GB Player set translucide MiniStick et Eclairage de l'écran	59Fr
Housse protection translucide	39Fr
WormLight Lampe flexible, f.ss piles	49Fr

Satisfait ou remboursé
Frais de port: 30Fr

Le service de vente par correspondance d'AbsoluteGames existe depuis 1997
Nous annoncons dans Console+, Total Play, ConsoleMax, PlayPower, JeuxVideoMag
Premier a avoir importé le Ps Hacker (GameEnhancer) et a avoir proposé la Puce Play aux particuliers
Premier a avoir proposé la Puce Dream en 4 fils et les nouvelles Puces Play 2 et DVD (70 Modeles)

Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.Fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille

Nom, Prénom | Telephone
Adresse
Code Postal, Ville
Articles
+ 30Fr frais de port
Option contre remboursement +30Fr (à partir de 100Fr d'achat)

Interview

Marc Menier

kalisto entertainment

Il n'est pas nécessaire de présenter aux fidèles lecteurs de Consoles+ l'interviewé de ce mois. Pour les nouveaux venus, il s'agit de Marc, illustre testeur de jeux à Consoles+ pendant trois ans, et qui a intégré Kalisto, la société de développement basée à Bordeaux. Il assouvit désormais sa passion: créer des jeux.

Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter pour les lecteurs de Consoles+ qui ne vous connaissent pas encore ?
Marc Menier: J'ai 29 ans, j'ai intégré, il y a trois ans, la société Kalisto en tant qu'assistant "game manager" sur un projet. Je suis, par la suite, devenu "design coach" sur un autre projet, ce titre s'apparente à celui de "game designer". Auparavant, j'avais collaboré au magazine Consoles+ (que vous connaissez bien, je crois), ainsi qu'au magazine Tilt en tant que testeur de jeu.

Consoles+ : Pouvez-vous présenter la société Kalisto ?
Marc Menier: Kalisto est apparue pour la première fois en 1992 en tant que label de diffusion de la société créée par Nicolas Gaume "Atreid Concept". En 1994, la société, fort d'un partenariat avec Namco pour le jeu Pac in Time, est rachetée par le group Pearson. La société Atreid Concept devient "Mindscape Bordeaux" en 1995. En 1996, Nicolas Gaume rachète 100 % de la société qui devient "Kalisto Entertainement". Des produits comme Dark Earth sur PC et Nightmare Créatures sur Playstation reflètent le savoir-faire de l'entreprise sur le plan international. La société est entrée avec succès en bourse sur le nouveau marché en 1999 et a élargi ses développements par des coproductions avec la Gaumont pour des projets comme le "Cinquième Elément" et des partenariats avec les sociétés Mnémos (livre) ou Multi Sim (édition de jeu de rôles). Et également avec Ridley Scott, le réalisateur d'"Alien" et "Blade Runner", pour un projet de série télé. Sur le plan technique, la société n'est pas en reste: des partenariats avec Intel, Sony, Nec et Microsoft sont concrétisés.

Consoles+ : Quels sont les critères et les arguments principaux qui vous ont conduit à intégrer une grande société de développement de jeu vidéo ?
Marc Menier: Ma volonté première a toujours été de vouloir participer à l'élaboration de jeux vidéo. Le fait de collaborer à un magazine spécialisé à été un premier pas énorme. Cela m'a permis d'approcher de près des équipes de développement et de réaliser des reportages sur les différentes phases de création des jeux. C'est mon envie d'élaborer un jeu qui m'a fait faire le pas du statut de testeur de jeu à celui de créateur. J'ai choisi d'intégrer la société Kalisto en raison de son excellente réputation, pour la créativité de ses effectifs et également en raison de l'ouverture d'esprit dont font preuve ses principaux décideurs.

Consoles+ : Fort de ton expérience dans le domaine du développement, considères-tu que ton avis de testeur de jeu a changé ?
Marc Menier: Je me suis aperçu que lorsque l'on regarde un produit fini, on n'imagine pas la quantité de travail qui se trouve en amont. On n'a pas conscience des problèmes et des complications qui interviennent au cours du développement d'un jeu vidéo. J'ai également pris conscience de l'importance du travail en équipe dans ce type de production. Peu importe la qualité individuelle, il faut un groupe, une équipe solidaire et

qui travaille dans une direction donnée pour réaliser un produit de qualité. Une bonne relation entre les membres de l'équipe est primordiale. La complémentarité au sein du groupe est essentielle au même titre qu'une bonne organisation.
En tant que testeur, on s'apparente plus à un inspecteur des travaux finis. J'étais loin de me douter de l'ampleur des investissements tant humains que financiers. Il est d'ailleurs possible de faire une analogie avec le cinéma. Il est facile de savoir qu'un jeu nous a plu, mais plus difficile de déterminer pourquoi. Il faut trouver les mécanismes créatifs qui plairont au plus grand nombre, à l'image de toute activité artistique. La création de jeu possède ses propres règles qu'il faut apprendre à connaître et à appliquer dans des domaines comme la technique ou la jouabilité. Il faut également trouver la bonne mesure pour gérer le temps et les dépenses. Les contraintes sont très strictes. Le temps est toujours trop court et les dépenses souvent trop élevées.

Consoles+ : Quel est ton genre de jeu favori ? Et quel est, tout simplement, ton jeu favori, toutes plates-formes confondues ?
Marc Menier : Mon genre préféré est le RPG, et mon jeu favori est Ultima Online. Ce jeu m'a vraiment donné des sensations inédites. C'est une approche complètement nouvelle du jeu. Il ne s'agit plus de profiter d'un jeu convenu où l'on détermine le début de la partie et la fin. Ultima Online est complètement différent. Pour commencer, le héros n'est pas le joueur. Ultima propose un monde parallèle où l'on évolue avec d'autres personnes. Ce type de jeu ne répond pas aux attentes des joueurs classiques. Dans les jeux conventionnels, le challenge est agencé de manière à ce que le joueur principal réussisse finalement. Ultima n'offre pas cette perspective. Beaucoup de gens jouent simultanément sur Internet. Tout peut se passer, certaines règles sont présentes, mais il suffit d'être au mauvais endroit au mauvais moment pour mourir. Le monde d'Ultima vit indépendamment de ces joueurs. C'est un vrai jeu immersif ! Le fait de savoir que son adversaire d'un soir peut être à l'autre bout de la planète est également grisant. Ultima Online peut être dangereux, c'est une autre vie qui s'offre au joueur et donc la porte ouverte à toutes les dérives. C'est une expérience unique et presque une drogue !

Consoles+ : Au sein de Kalisto, as-tu la possibilité de choisir le genre de jeu sur lequel tu vas travailler ?
Marc Menier : Cela dépend de la nature du travail. Une commande de la part d'un éditeur ne permet pas véritablement de choisir. Mais cela n'empêche pas d'être créatif, loin de là. Au contraire, un développement interne à Kalisto me permet plus de liberté dans la création. Il faut faire partie de l'équipe réduite de départ pour lancer les idées. Mon rôle est de coordonner les idées et d'utiliser à bon escient les talents de chacun des membres de l'équipe. Il faut orienter le travail dans une bonne direction et anticiper les problèmes.

Consoles+ : Dans les consoles nouvelles génération, vois-tu un grand gagnant ?
Marc Menier : La Playstation 2 va marcher très fort. C'est une machine puissante et Sony va savoir précisément comment la vendre. Elle semble difficile à programmer, mais lorsque les développeurs en auront la maîtrise, ça va cartonner ! La qualité très moyenne des jeux Playstation 2 ne durera pas. C'est une question de temps. Les développeurs n'ont pas eu assez de temps pour finaliser ses premiers jeux. Mais la qualité ne va pas tarder à arriver. Il suffit de jeter un œil à la preview de Metal Gear 2 ! La X-Box apparaît également comme un grand challenger. J'en attends beaucoup.

Consoles+ : Quelle va être pour toi la prochaine grande évolution dans le domaine de la prise en main et du gameplay des jeux vidéo ? Est-ce un accessoire ? Un nouveau type de jeu ?
Marc Menier : Cette grande évolution va être l'accès à Internet et la possibilité de jouer avec de nouveaux adversaires de par le monde. Bien au-delà du traditionnel multijoueur des jeux modernes, l'accès à Internet va permettre à une nouvelle génération de jeu de voir le jour. Des jeux moins limités aux contingences d'un écran unique pour plusieurs joueurs. Internet va changer beaucoup plus de choses qu'un nouveau pad, une nouvelle console ou un accessoire. Le problème de l'intelligence artificielle est résolu par Internet : les combats contre des joueurs humains offrent des sensations très fortes et un vrai challenge ! Ce n'est pas pour rien que l'ensemble des nouvelles consoles propose une connexion à Internet. Internet propose de véritables échanges entre joueurs du monde entier.

Consoles+ : Pour finir, quelles sont tes aspirations et tes perspectives à court et à long termes ?
Marc Menier : J'aspire à continuer le plus longtemps possible à faire ce que je fais actuellement. J'ai toujours voulu être "design coach" et me concentrer sur la jouabilité des jeux. Par conséquent, je suis très heureux !

Propos recueillis par Toxic

Accessoires

Xploder

Gameboy

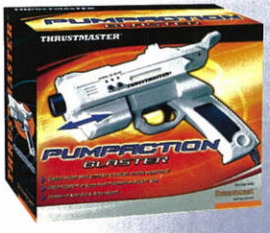
Avec l'Xploder GB, Blaze s'apprête à conquérir les nombreux possesseurs de Gameboy. Compatible avec tous les modèles de la gamme, le Xploder GB est une cartouche à tricher qui se branche entre la console et le jeu. Dans sa mémoire, il y a déjà plus de 10 000 codes stockés, et il reste encore de la place pour en mettre un sacré paquet. Dans cette banque de données, Pokémon Bleu et Rouge occupent une place de choix. Malheureusement, tous les codes n'ont pas fonctionné avec la version que nous avons testée. Mais l'Xploder GB utilisé était une version anglaise, et le jeu, une version française. A part cela, l'interface est très claire, avec les touches configurées intelligemment. D'autres part, l'Xploder GB permet de chercher soi-même ses codes sans passer par un ordinateur. Pour cela, le bouton Activate interrompt la partie à tout moment, afin de recueillir les données. A notre grande surpise, cette fonction est très stable. Les jeux plantent rarement, la recherche est facile et les menus intuitifs. Mais, ces recherches restent limitées, à cause de leur côté fastidieux et rébarbatif. L'ergonomie aurait pu être mieux étudiée. Par exemple, une fois qu'un code a été trouvé, il faut le noter sur un bout de papier, et le rentrer ensuite manuellement dans la banque de données. Il n'est pas possible de le transférer directement. Enfin, l'Xploder GB est aussi compatible avec les codes Action Replay, et permet des échanges de codes entre deux Gameboy (et deux Xploder GB), via le câble link. Pour bien exploiter tout le potentiel de cet accessoire, un bon esprit de bidouille est fortement conseillé. C'est pas pour les kékés!

Blaze, 249 francs.

Pump Action Blaster

Dreamcast

Thrustmaster sort son gun sur Dreamcast. Le design ressemble au gun officiel, avec l'emplacement du VM exactement au même endroit. Equipé d'auto-fire et de reload automatique, le Pump Action Blaster est idéal pour tous ceux qui ne veulent pas se fatiguer. Car la combinaison de ces deux fonctions donne un tir en rafale



dément.
Avec ça, même House of the Dead 2, dont la difficulté est pourtant légendaire, se finit facilement. De plus, il est aussi muni d'une "pompe", qu'on saisit avec la main libre et qui simule le mouvement de recharge d'un fusil à pompe. La précision est tout-à-fait correcte, mais la gâchette est un peu dure au début. Avec une carcasse en plastique robuste, le Pump Action Gun plaira à tous les bourrins dans l'âme.

Thrustmaster, 189 francs.

Game Platinum

Playstation

- 1001 Pattes
- Air Combat
- Colin McRae Rally
- Command & Conquer
- Command & Conquer: Alerte Rouge
- Cool Boarders 2
- Crash Bandicoot 2
- Crash Bandicoot 3
- Croc
- Die Hard Trilogy
- Fifa: En route pour la Coupe du Monde 98
- Final Fantasy VII
- Formula One 97
- G-Police
- Gran Turismo
- Grand Theft Auto
- Heart of Darkness
- Hercules
- International Track and Field
- Jurassic Park II: Lost World
- Medievil
- Metal Gear Solid
- Mickey's Wild Adventure
- Micromachines V3
- Moto Racer
- Moto Racer 2
- Oddworld, l'Odyssée d'Abe
- Porsche Challenge
- Rayman
- Resident Evil 2
- Ridge Racer
- Ridge Racer
- Revolution
- Ridge Racer Type 4
- Soul Blade
- Soviet Strike
- Spyro
- Street Fighter EX Plus Alpha
- Tekken
- Tekken 2
- Tekken 3
- Tenchu: Stealth Assassins
- Time Crisis
- Toca Touring Car 2
- Tomb Raider
- Tomb Raider II
- Tomb Raider III
- V-Rally
- WipEout 2097

Player's Choice

Nintendo 64

- 1080° Snowboarding
- Banjo Kazooïe
- Bomberman 64
- Diddy Kong Racing
- F1 World Grand Prix
- GoldenEye
- Lylat Wars
- Mario Kart 64
- Star Wars: Shadow of the Empire
- Wave Race
- Yoshi's Story

AYATO
Achetez vos jeux et consoles Imports
Néo Géo rom/cd
Super Famicom
Nec hucard/cd
mégadrive
Nec PC-FX
Playdia bandai
Playstation et toutes les consoles...
grâce au
WWW.AYATO.FR
THE KING OF FIGHTERS 2000
Néo Géo dispo Septembre !
AYATO
3 rue Estelle
13001 Marseille
tél 0491556773
ayato@ayato.fr
THE KING OF FIGHTERS 2000
DN
WWW.AYATO.FR

Abonne-toi à Consoles+ et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399 F au lieu de ~~619~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429 F au lieu de ~~619~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+104 A

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **429 F** au lieu de ~~619F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+104 B

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

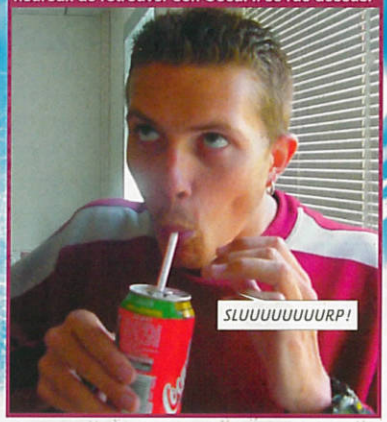
Les aventures d'Edmond le démon

Vous ne le savez pas, mais il existe tout autour de nous des démons. Certains sont innocents et ne font que nous influencer pour des petites choses de la vie: manger des Twix à longueur de journée, écouter le dernier Adamo sur son baladeur laser ou regarder le 13 heures de TF1 avec Jean-Pierre Pernot. D'autres sont bien plus virulents, comme Edmond le démon. Pas de bol, c'est sur notre tronche qu'il est tombé. La preuve par l'image.

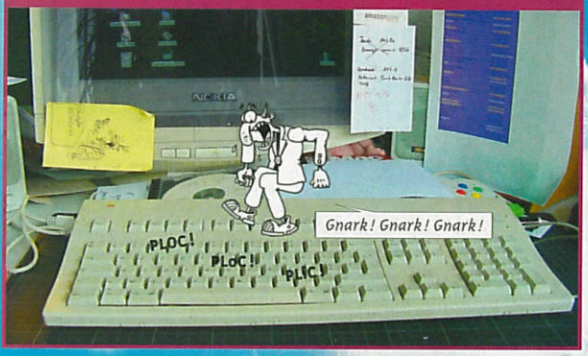
Rédaction de Consoles+, lundi 04 septembre 2000, 9 h 45.

Edmond se dirige alors vers la canette de Coca, abandonnée la veille par Switch sur son bureau.

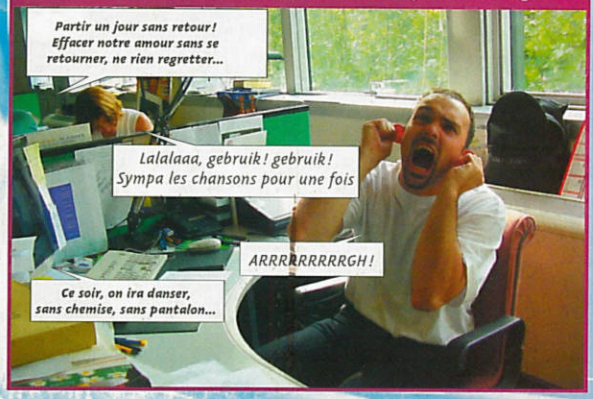
Switch, en arrivant à la rédaction, est tout heureux de retrouver son Coca. Il se rue dessus.



Edmond se dirige ensuite sur le bureau de Niiico, dont le Mac est connecté sur un site de fichiers mp3. Notre feignant est en train de récupérer un morceau live de la dernière tournée des Cure.

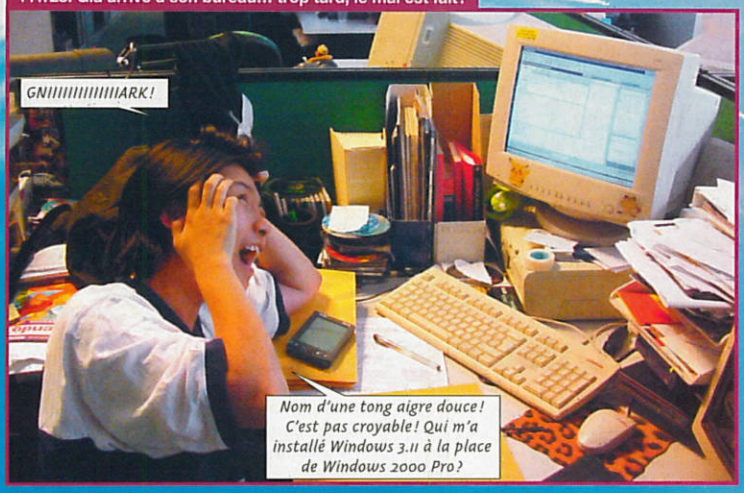


De retour à son bureau, Niiico écoute le morceau qu'il a téléchargé.

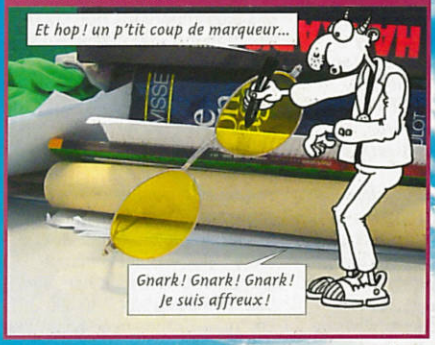


11 h 27. C'est au tour du PC de Gia d'en prendre pour son grade.

11 h 28. Gia arrive à son bureau... trop tard, le mal est fait !

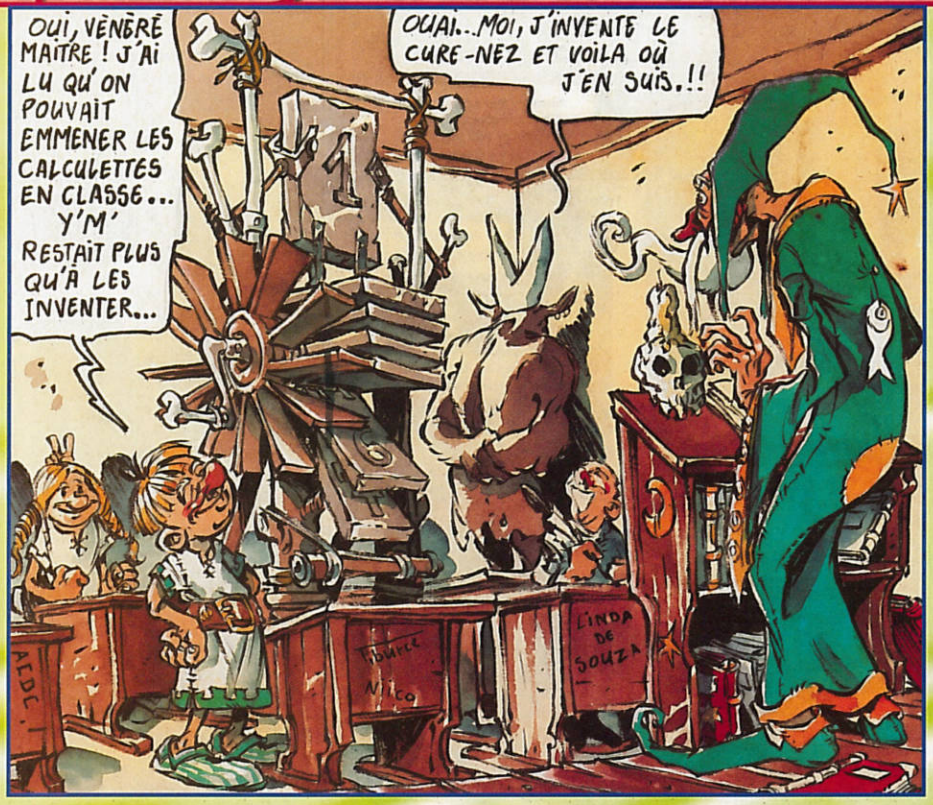


11 h 34. Alors que Kael est aller digérer aux toilettes ces derniers Chicken Mc Nuggets, avalés l'avant-veille, Edmond récupère un marqueur et s'attaque aux lunettes de Kael.



11 h 36. Kael, qui ne se doute de rien, replace ses lunettes.

Quels seront les prochains méfaits d'Edmond le démon ? Qui sera sa prochaine victime ? Qu'est ce qui fait tourner le monde et pleurer les blondes ? Pourquoi les 3 mousquetaires étaient-ils 4 alors que les 2be3 n'ont qu'un cerveau pour 3 ? Autant de questions qui trouveront réponse dans le prochain Trombinoscope.



VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur de la rentrée 2000 n'est autre que Renaud Mickaël. Ce lecteur qui habite Bulgnéville (88) m'a envoyé un dessin très chouette. Apparemment, le jeu Shen Mue lui fait beaucoup d'effet... autant qu'à moi ! Réalisés aux crayons à papier, les traits sont justes, et les couleurs utilisées offrent des volumes intéressants. Pour la peine, Mickaël gagne un abonnement gratuit à Consoles+ et recevra son magazine préféré tous les mois dans sa boîte aux lettres.

Vous l'aurez certainement remarqué, la taille des calculatrices diminue chaque année, alors que leur puissance augmente de manière exponentielle. C'est à n'y rien comprendre ! De mon temps, il y a de cela bien longtemps, très longtemps même, alors que les calculatrices venaient juste d'être créées, leur taille était imposante, elles étaient bruyantes et ne fonctionnaient pas toujours correctement. D'ailleurs, elles étaient interdites au BDN (Brevet des Nains, ancêtre du BAC actuel), par manque de place, certainement : on ne pouvait pas faire travailler plus de trois étudiants par classe. Depuis, les choses ont bien changé, heureusement ! L'année prochaine, les calculatrices tiendront dans un dé à coudre. Sur ce, bonne rentrée les kékés.

Bomboy, calculateur de poche.

MATTHIOU ZALEM

Q Matthiou (matthiou@mageos.com) m'envoie un e-mail pour me poser des questions, bien évidemment, mais aussi pour répondre à Sofiane, une lectrice de Consoles+. Voici ce qu'il me dit : "1/ Ma première question est dédiée à Sofiane. Pourriez-vous lui expliquer que la Dreamcast n'est pas une daube et qu'elle sait rivaliser avec la Playstation 2, grâce notamment à sa VRam (mémoire vidéo) plus importante ? 2/ En parlant de VRam, pourriez-vous, vous, les mags de jeux vidéo qui représentez des millions de joueurs, faire pression sur Sony afin que celle de la Playstation 2 soit boostée ? 3/ Possesseur et adorateur de la Dreamcast, pourriez-vous me dire quel volant acheter pour m'éclater sur F355 Challenge ? A quand la sortie de ce jeu en Europe ?".

R Salut, kéké. 1/ OK ! Alors, ma petite Sofiane, la Dreamcast n'est pas une daube ! Non seulement cette console est excellente, mais elle dispose aussi de jeux absolument hallucinants ! Il n'y a qu'à jouer quelques instants à Resident Evil Code Veronica, à Crazy Taxi, à SoulCalibur, à Dead or Alive 2 ou bien d'autres titres encore pour se rendre compte que la console en a sous le capot. Deux raisons à cela : la puissance de la carte graphique (une carte de type PowerVR 2) et la mémoire vidéo qui est deux fois plus importante que sur la Playstation 2, par exemple. La facilité de programmation de la console et sa capacité à recevoir les jeux PC de manière rapide en fait vraiment une bonne machine. 2/ Mais mon pauvre ami, nous n'avons aucun moyen de pression pour ce genre de choses ! Si on nous écoutait, il n'y aurait que des bons jeux, et toutes les consoles seraient gratuites ! On ne peut rien faire pour la Playstation 2, et elle sortira en France avec aussi peu de mémoire que les versions japonaise et américaine ! 3/ Je te conseille le Concept 4 Racing Wheel. C'est un volant fabriqué

par Interact. On l'a testé : il est plutôt robuste et très agréable à prendre en main. Pour info, il est identique aux versions Playstation et PC. Il coûte 399 F et tu peux le trouver dans la plupart des grands magasins et sur Internet (www.digitall.fr par exemple). Le jeu n'est pas encore annoncé de manière officielle en France, mais je pense que d'ici quelques mois il sera disponible.

VÉTÉRAN, POIL AUX DENTS

Q *En tant que vétéran du monde vidéo-ludique (NDBomboy : on peut aussi dire des jeux vidéo, ça fait moins classe, mais tout le monde comprend), Julien (julien_serral@yahoo.fr) voudrait passer un méga coup de gueule. Attention les oreilles : "... je voudrais passer un méga coup de gueule (NDBomboy : ça je l'ai déjà dit, kéké) envers la tournure que prend le monde du jeu vidéo ces derniers temps. Je trouve que proposer une console à 3 000 balles en France (source de la Redoute) super puissante (rires) avec 4 Mo de mémoire vidéo (nouveaux rires) avec la manette de la Playstation 1, sans modem et avec 2 ports manettes, c'est un peu se fiche de nous ! Mais le comble du comble, c'est qu'on dit qu'elle sera hyper dure à programmer en plus ! De surcroît, je trouve que l'on nous parle trop souvent de la puissance avant de nous parler de la jouabilité et du gameplay. De nos jours, les cinématiques sont plus importantes que le jeu en lui-même. Où va-t-on ? Ces derniers temps, à part Metal Gear Solid 2, je n'ai rien vu d'exceptionnel sur Playstation 2. Où est passée l'époque bénie où l'intérêt et le gameplay prévalaient avant tout ? J'en ai aussi ras le bol qu'on se fiche de moi quand je dis que je préfère ma N64 à la PS. Mes frères, le combat continue ! A mort les cinématiques ! Vive les vrais jeux ! Vive Nintendo ! Vive Rare !".*

R Salut, kéké. Je comprends ton coup de gueule, mon ami, et je partage un peu tes opinions.

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA
75754 PARIS CEDEX 15
OU ÉCRIS TON COURRIER SUR LE
3615 TCPLUS (2,23 F/minute)

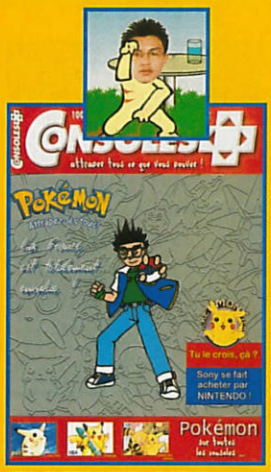
C'est vrai que proposer une console avec si peu de mémoire vidéo, c'est un peu se fiche de nous. Quand on pense qu'actuellement les cartes vidéo pour PC proposent entre 32 et 64 Mo de mémoire et que la Playstation 2 n'en a que 4, il y a de quoi devenir vert.
Son prix est également très élevé, mais rappelle-toi : quand la Playstation 1 est sortie, elle coûtait plus de 2 500 francs. En fait, tout ce qui est neuf, coûte cher ! C'est vrai pour les consoles de jeux et encore plus vrai pour l'univers de la micro informatique... Il faut dire que la concurrence est plus rude dans ce milieu. Comme toi, je regrette énormément l'époque où l'on savait faire des jeux intéressants et jouables. Mais on en trouve quand même sur Playstation, il ne faut pas exagérer non plus.

COURGETTE FERTILE

Q *Courgette Fertile, ça ne s'invente pas (courgette.fertile@free.fr), aimerait lui aussi pousser un coup de gueule. Décidément, je ne sais pas si c'est le soleil d'été qui vous fait ça, mais ça commence à devenir la mode. Donc, Monsieur Courgette hurle sa haine : "J'écris pour passer un coup de gueule et demander ton avis sur un sujet d'actualité. En effet, plus les performances des consoles augmentent, plus le prix de celles-ci augmente. Je trouve cela paradoxal parce qu'on observe la multiplication des accords partenariaux. Notamment sur la Playstation 2, on devra fouiller trois fois dans ces poches avant de l'acheter, alors qu'elle n'a pas encore fait ses preuves. Oui, je sais, il y a un lecteur de DVD, mais à part ça, pas grand-chose ! Par exemple, sa mémoire vidéo est 2 fois plus faible que celle de la Dreamcast. On observe d'ailleurs ce même phénomène pour les*

DAVID LEFEBVRE, MARFLEUR (76).

EN PARLANT DE MOTOR BALL... JE ME SUIS FAIT CHOURRÉ MON SCOOTER ! SI JE CHOPE LE P'TA... D'EN..., J'LE TUE !



SOURIYA SOUMPHOLPHAKOY, CERGY-LE-HAUT (95).

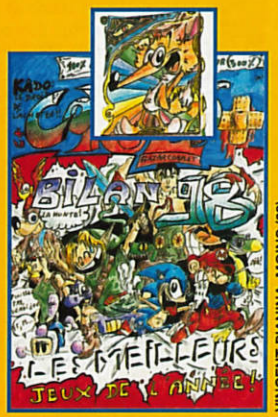
HEU, ENTRE NOUS, JE PEUX T'APPELER BOB ? MERCI !

ALAIN CONNU, FRANCE.

ENCORE UN LECTEUR QUI M'ENVOIE UN DESSIN SANS NOM NI ADRESSE. KÉKÉ !

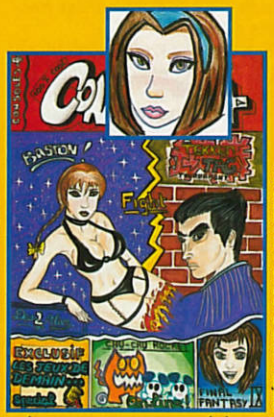
RÉMY, FLEURY-LES-AUBRAIS (45).

VIVRE SANS CONSOLES+, C'EST UN PEU COMME VIVRE SANS UN BON TWIX : INCONCEVABLE.



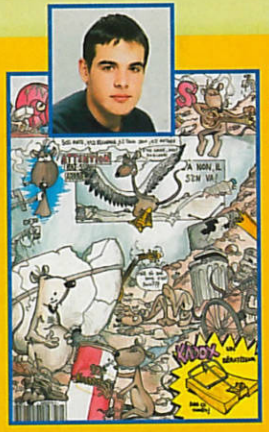
VINCENT PIANINA, MOINS (69).

COMME LE DIT SI BIEN VINCENT, SON DESSIN, C'EST LE GRAND BAZAR !



STÉPHANIE CASSAR, VAUVERT (30).

STÉPHANIE, 14 ANS, MAIS DÉJÀ PLEINE DE TALENT ! ON SE RAPPELLE À TA MAJORITÉ, OK ?

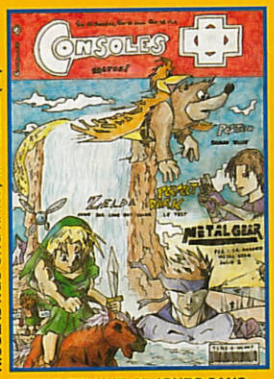


LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace est remporté haut la main par le p'tit Philippe Parreira. Non seulement son dessin est très réussi, mais en plus, il est bourré d'humour! Je ne vous cache pas qu'il s'est inspiré d'un auteur de bédé très connu, mais son adaptation pour Consoles+ est géniale! Pour la peine, il recevra le prochain numéro dédicacé par toute l'équipe. Petit problème: Philippe n'a pas laissé son adresse! Envoie-nous ton adresse et ta photo pour qu'on puisse te faire parvenir le prochain numéro, OK? A plus!

NICOLAS NGO UNG HANG, MARSEILLE (13).

PEUCHERE, ENCORE UN TYPE DU SUD QUI ABUSE DU PASTIS!



JULIEN BAUER, HYERES (83).

CARGO DE NUIT, 35 JOURS SANS VOIR LA TERRE... AH! TOUTE MA JEUNESSE!

GREGORY BASTIN, SAINT-MARCEL-LES-ANNONAY (07).

UN LECTEUR QUI A TOUT COMPRIS: PLUS DE TWIX! VOTEZ POUR LUI!

GUILLAUME FABRE, AMILLY (45).

IL S'APPELLE AMILLY JOLI, IL VOUDRAIT PARTIR AVEC MOI, LA LA LAAAAAA! TROP FORT!

ordinateurs PC: on doit payer une carte graphique dernière génération 3 000 balles! Les fabricants commencent légèrement à nous prendre pour des pigeons prêts à cracher leurs brouzoufs. Qu'en penses-tu Bomboy?".

R Comme notre vétéran de la guerre des années ton tu pousses toi aussi un coup de gueule. Comme je le disais tout à l'heure, tout ce qui est neuf est cher! Donc vous n'êtes pas prêt de la fermer... Pourtant, certains, comme Nintendo et Sega, ont su s'entourer de grands constructeurs d'électronique pour fabriquer en grande quantité certaines pièces de leur console et ainsi d'afficher dès la sortie de leur machine, des prix très attractifs.
Nintendo s'est, par exemple, allié à Matsushita pour fabriquer son lecteur de DVD et ainsi proposer un prix d'appel pour la Dolphin peu élevé: pratiquement deux fois moins cher que celui de la Playstation 2. Enfin... pour l'instant, la Dolphin n'est pas encore prête et on ne pourra juger de son prix définitif qu'une fois qu'elle sera mise en vente sur le marché.
En ce qui concerne les cartes vidéo pour PC c'est encore pire puisque la plupart des jeux PC qui sortent actuellement ne tirent pas du tout parti des cartes graphiques actuelles.
"Foutage" de gueule que je dis!

MAÏKEUL DE BOIS

Q *Mickaël Fernandes m'écrit pour exprimer toute sa confusion: "Ayant acheté le Consoles+ 102, je vis avec grand plaisir le test de Legend of Mana en version américaine. Pour mon plus grand malheur, j'ai également lu dans ce même numéro qu'il ne sortira pas en version française.*
1/ S'il te plaît, dis-moi qu'il sortira en version officielle!
2/ Si oui, merci.
3/ Si la réponse est non, je m'achèterai la puce ou une Action Replay. A ce propos, est-ce que l'Action Replay sera compatible avec la Playstation 2?".

R Salut, kéké. 1/ Niiico et Gia ont rencontré, lors du dernier salon de l'E3, le responsable de Square Europe. Ce dernier, leur a confirmé que le jeu Legend of Mana ainsi que la plupart des autres produits Square ne seraient pas distribués en France. Seule possibilité pour toi de jouer à Legend of Mana, ou alors à Chrono Cross 2, en version américaine: l'import!
2/ Non, de rien.
3/ A mon avis, l'Action Replay pour la Playstation 1 ne sera pas compatible avec la Playstation 2. Il faudra certainement acheter une Action Replay pour la Playstation 2... Encore quelques billets à sortir de ton porte-monnaie!

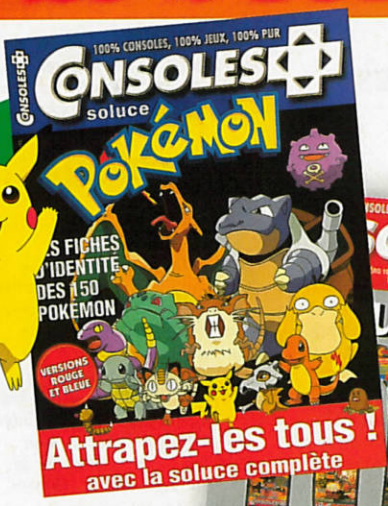
N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvress. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose: je ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de les reproduire ;
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail ; attention, a l'adresse: nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niiico (un ami des SR) est chargé de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je passe vos adresses -mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Niiico.

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

NUMÉRO 100

+ SON SUPPLÉMENT 46 PAGES DE SOLUCES POKEMON !



CONSOLES SOLUCES 2
- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme

PLATINIUM SOLUCES 1
- TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • RÉSIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VIII • L'ODYSSÉE D'ABE

+ LES TIPS DES HITS
- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN MCRAE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3

HORS SERIE N°12
- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

CONSOLES SOLUCES 1
- SOUL REAVER • MISSION : IMPOSSIBLE • SYPHON FILTER
- SILENT HILL • JADE COCOON • DRIVER • X-FILES

NUMÉRO 90
- RESIDENT EVIL : + 32 PAGES DE SOLUCES

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 90 / 451090	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... **Prénom** .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

DAVID ET LES VACHES

Q *David, un lecteur qui aime les vaches et la Playstation, se demande: "1/ Que signifie le "S" de 102 S dans le numéro d'été de Consoles+ ? 2/ Pourquoi avoir changé le format du magazine? 3/ Qui répond au courrier? 4/ Qui est le singe sur les dessins du courrier (excellent)? 5/ Comment avoir des jeux et des accessoires sur Playstation quand on n'a pas une thune? 6/ Qui s'occupe de la rubrique Manga dans le magazine? 7/ Que penses-tu de Final Fantasy IX?".*

R Salut kéké. 1/ Alors, bonne question! Le "S" de 102 S est destiné aux marchands de journaux: il signifie que le numéro de Consoles+ doit rester deux mois en kiosque, car c'est un numéro double (juillet/août)... 2/ Heu, le format du magazine n'a pas changé! Je pense que tu as un peu trop abusé de la limonade et que les bulles te sont montées au cerveau. En fait, tu as quand même raison : suite à une erreur de l'imprimeur, les pages de Consoles+ ont été légèrement rognées par un coup de massicot hasardeux... En ce qui concerne le hors-série de cet été, le numéro 103, le format est le même que Consoles+, seule la maquette est différente. 3/ C'est Bomboy pardi! 4/ Ce n'est pas un singe, c'est un Troll! C'est différent! Le singe mange des bananes, le Troll mange des artichauts farcis à la viande. 5/ Je te dirai bien de les voler, mais ça ne se fait pas! Alors, je ne sais pas moi, emprunte de l'argent dans le sac d'une vieille dame et achète-toi tous les accessoires que tu veux. Ça, on peut le dire. 6/ C'est Arioch. Il est un peu bizarre, mais on l'aime bien: il nous paye des Coca toute la journée. 7/ Je n'ai pas joué du tout à Final Fantasy IX, je ne l'ai d'ailleurs même pas vu! Je l'ai découvert comme toi dans le dernier numéro. On m'en a dit le plus grand bien en tout cas.

LA MOISSON EST BONNE

Q *Adrien Moisson ne "chaume" pas pendant l'été (arf! arf! arf!). Voici ce qu'il m'écrit: "1/ J'ai une Playstation depuis 3 ans et je lui ai mis une puce pour les jeux import. En ce moment, elle n'arrive pas très bien à lire certains jeux et je suis obligé de la mettre à la verticale pour qu'elle fonctionne mieux. Que se passe-t-il? Faut-il que je la fasse voir à un magasin ou que j'en rachète une nouvelle? 2/ J'ai lu le test de Front Mission 3 dans un récent numéro et ce jeu m'attire. Mais au fait, qu'est-ce que c'est un jeu tactic 3D? 3/ Tomb Raider 5 est annoncé alors que personne n'en a parlé. Qu'en est-il de ce jeu?".*

R Salut, kéké. 1/ C'est normal et pas normal à la fois... En fait, la plupart des Playstation souffrent de ce genre de problème: la lentille laser est plutôt fragile sur cette console et a tendance, avec les années, à se décaler. C'est alors que les problèmes se font sentir: temps de chargements plus longs, séquences cinématiques et musique saccadées... Il y a deux moyens pour régler ce problème: faire changer le bloc lentille de la console (très onéreux, environ 600 francs) ou alors placer la console verticalement ou à l'envers (moyen provisoire qui ne répare pas la panne) comme tu le fais. Petite anecdote, la Playstation 2 se pose verticalement... hé hé hé! 2/ Les "tactic 3D" sont des jeux où l'on joue tour à tour contre l'adversaire. Tu as droit à un certain nombre de déplacements et d'actions à accomplir. Une fois tous tes déplacements effectués, c'est au tour de l'adversaire de jouer. Il fait de même et la partie continue jusqu'à ce que l'un des deux protagonistes meure. En règle générale, l'aire de jeu est quadrillée pour que le joueur puisse préparer ses techniques et mieux visualiser ses déplacements. Les plus célèbres tactics 3D sont certainement les deux épisodes de Vandal Heart, les Front Mission et autre Final Fantasy Tactics. On trouve aussi des jeux d'aventure/tactic comme Arc the Lad par exemple. Mais d'après AHL, c'est Final Fantasy Tactics qui est de loin le plus intéressant du lot: les magies sont au rendez-vous, le scénario est en béton et l'ambiance RPG est fabuleuse. Attention, ce jeu n'est disponible qu'en import (japonais ou américain). 3/ Tu as de la chance, Zano est allé en Angleterre faire un reportage sur le nouveau Tomb Raider. Tu auras toutes les informations nécessaires dans les News de ce numéro. Il suffit de demander! C'est pas beau la vie?

NEO LIDAS

Q *Neo, un p'tit gars de Nice, me pose les questions suivantes: "1/ Pouvez-vous m'indiquer où je peux trouver des émulateurs pour Dreamcast, Playstation et Gameboy? 2/ Connaissez-vous le prix de la Playstation 2 en version officielle? 3/ Pouvez-vous m'envoyer la Playstation 2, s'il vous plaît?".*

R Salut kéké. 1/ A l'heure actuelle, aucun émulateur Dreamcast n'est disponible. Cela ne veut pas dire qu'il n'en existera pas. On sait simplement qu'une personne est en train d'en développer un. Mais cela lui prend du temps. En règle générale, pour t'informer sur les nouveaux émulateurs ou leurs mises à jour, il te suffit d'aller sur le site Internet: www.vintagegaming.com
2/ Non, pas encore. Certains, comme la Redoute par exemple, annoncent un prix de 3 000 F. Bien évidemment, les catalogues de la Redoute étant imprimés bien à l'avance, le prix sera peut-être revu à la baisse lors de la sortie de la console, mais rien n'est moins sûr! 3/ Oui, bien évidemment. Combien en veux-tu? 10, 20 ou 50? AHL signe le chèque et on t'envoie tout chez toi en recommandé, OK? Heu, tes Playstation, tu les veux de quelle couleur? Bleue, verte, orange? Jaune à pois noir?

GEMAËL MULATEUR

Q *Gemaël se pose quelques questions sur les émulateurs. Voici ce qu'il me demande: "1/ Dans le numéro 88 de Consoles+, daté du mois de mai 1999, vous parlez d'un émulateur appelé Mame, capable de faire tourner 1 300 jeux d'arcade et l'ensemble des titres Neo Geo. Ma question est la suivante: peut-il faire fonctionner tous les King of Fighters? 2/ Sur quel site peut on trouver cet émulateur? 3/ Existe-t-il un autre émulateur pour Neo Geo que ce Mame?".*

R Salut, kéké. 1/ Eh bien, tu n'as pas plus ancien comme numéro? Mame est certainement l'émulateur le plus célèbre sur PC et sur Macintosh. Il permet de faire fonctionner l'intégralité des jeux d'arcade sortis dans les années 80 et au début des années 90. Cette liste s'allonge à chaque nouvelle mise à jour. Aujourd'hui, ce sont pas moins de 1 500 jeux qui sont émulés. Bien sûr, Mame émule tous les jeux Neo Geo. Et donc, tous les King of Fighters. 2/ On peut trouver cet émulateur sur www.vintagegaming.com mais aussi sur www.mameworld.net
3/ Oui! Il y en a principalement deux: NeoCD et NeoRage X. Ils fonctionnent très bien tous les deux. Si tu as des jeux originaux sur CD, utilise NeoCD.

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Amis mutants,
tous à vos stylos !!

prix habituel
12 numéros : 420F

1 Abonnez-vous 1

2 Recevez le jeu Resident Evil 3

379F prix public

519F au lieu de ~~799F~~

3 Faites une économie de 280F !

4 Reprenez votre pad

et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis, le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer !

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.
Je recevrai le jeu Resident Evil 3 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :
❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

RE104

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Resident Evil 3 au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

© CAPCOM CO., LTD. 1999. Tous droits réservés. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS. Publié par Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

GAZAGNE PETIT

Q *Fabien Gazagne possède une Dreamcast japonaise et aimerait se connecter à Internet. Sa question est très simple: comment peut-il faire?*

R Salut, kéké. Il est possible de se connecter avec une Dreamcast japonaise sur Internet en France... mais ce n'est pas simple. Tu dois récupérer avant tout un Dream Key en version PAL. Ensuite, il faut que ta console soit "pucée" ou trafiquée afin qu'elle accepte de lire les CD PAL. La configuration se fait alors de manière très rapide.

SIMON MON FILS !

Q *Steven Simon, que ses potes appellent Steve, se demande si: "1/ Les jeux de la Playstation 1 seront plus beaux sur Playstation 2? 2/ Pourquoi un émulateur de jeux PS (Bleemcast) sort-il sur Dreamcast?".*

R Salut, kéké. 1/ Les jeux Playstation 1 qui tournent sur Playstation 2 sont un peu plus beaux. Mais n'attends pas des merveilles. Disons qu'ils sont sensiblement améliorés. 2/ Sega n'a rien à voir avec cet émulateur. C'est une société américaine qui a programmé ce produit. Alors, maintenant, tu te demandes quel est l'intérêt d'un tel produit? Tout simplement, pour faire profiter les possesseurs de Dreamcast de la ludothèque impressionnante de la Playstation. Surtout que les graphismes sont superbes, puisque cet émulateur supprime toute pixélisation et fait tourner les jeux en haute résolution!

BATMAN ET GUIZMO

Q *L'affreux Batman et le terrible Guizmo, deux lecteurs de Martigues, me demandent: "1/ Peut-on jouer à 2 au jeu Half Life? Si oui, comment? 2/ Pourquoi t'appelles-tu Bomboy? 3/ A ton avis, est-ce que Perfect Dark vaut le coup? 4/ Quand sort le nouveau Zelda sur Nintendo 64? 5/ Quand sort Quake III sur Dreamcast? 6/ Est-ce que tu vas publier notre lettre?".*

R Salut, les kékés. 1/ On peut jouer seul à Half Life, en mode Solo, ou bien à plusieurs en simultané par Internet. A l'heure où j'écris ce courrier, je n'ai pas encore toutes les informations concernant ce jeu sur Dreamcast. Mais, allélouya brozers, tu trouveras dans ce numéro des News sur Half Life. 2/ C'est comme ça que ma maman m'a appelé à la naissance. J'ai pas choisi. Et vous? Pourquoi on vous appelle Batman et Guizmo? C'est à cause de vos oreilles pointues? 3/ Perfect Dark est un excellent jeu. C'est le digne successeur de GoldenEye. On peut y jouer à 4 en simultané et les parties solo sont top! 4/ Le nouveau Zelda sur Nintendo 64 est attendu pour la fin de l'année. Très certainement pour la période de Noël. 5/ Le jeu Quake III est retardé. Je ne sais pas encore quand il sortira en version officielle. 6/ Ça m'étonnerait! Je ne suis pas un kéké moi!

LE ROI DE CŒUR

Q *Fabien Cœur, un p'tit gars qui habite Montfermeil dans le 93 (prononcez "neuf trois"), me pose les questions suivantes: "1/ Combien de temps (en mois), faut-il pour publier un dessin? 2/ Où en est le film Resident Evil? 3/ Peut-on espérer voir un jour s'organiser en France un salon du jeu vidéo comme l'E3? Si non, pourquoi n'aurions-nous pas cette chance? 4/ Est-ce que des hits sur PC comme Messiah et Half Life sont prévus sur console?"*

R Salut, kéké. 1/ C'est une question intéressante que tu me poses. Beaucoup de lecteurs m'écrivent en effet pour me demander pourquoi leur dessin n'est toujours pas paru dans le magazine. En fait, il faut savoir que le courrier comme les tips sont les deux rubriques qui sont rendues en premier dans le magazine. Or, je ne sais pas si vous le savez, mais un numéro de Consoles+ se prépare plus d'un mois à l'avance. Par exemple, le numéro de septembre que tu as entre les mains est préparé depuis la mi juillet! En conséquence, les dessins qui sont publiés dans un numéro de Consoles+ ont été envoyés à la rédaction au moins un mois et demi auparavant. Il faut donc vous montrer patient! 2/ Je n'ai pas de nouvelles du film Resident Evil. On en a beaucoup parlé il y a quelques mois, et puis, pof! plus rien. Bizarre, non? 3/ Ça m'étonnerait beaucoup! Il y avait à Paris, il y a de cela plusieurs années, le salon du Super Games. Les éditeurs qui présentaient leurs jeux étaient tous victimes de vols (jeux, consoles, accessoires) et ont donc décidé de ne plus se rendre à cette manifestation. Résultat: le salon a fermé après quelques éditions. Depuis, il faut se contenter de quelques stands lors d'un événement comme le Salon du jouet... 4/ C'est étonnant que tu me poses ce genre de question! Tu dis toi-même que tu possèdes tous les Consoles+... Or, voilà plus d'un an que nous annonçons que le jeu Half Life sortira sur Dreamcast. Il est d'ailleurs dans les News de ce numéro. Quant à Messiah, je n'ai pour l'instant aucune information sur son éventuelle adaptation.

CONCOURS D'AUTOMNE

Nintendo France offre un CD audio des chansons du jeu Perfect Dark à tous ceux dont le dessin sera publié dans les deux prochains numéros. Pour participer, envoyez comme d'habitude vos dessins de couvertures, dont le thème devra tourner autour de l'univers de Nintendo. N'oubliez pas d'indiquer vos adresses complètes!

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Stéphanie Sautreau (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Tiburce, Seghira Mabouche (maquette), Cyrille Baudin (SR)

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16 31)
Directeur de clientèle
Nicolas Boulange (18 39)
Chef de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax: 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

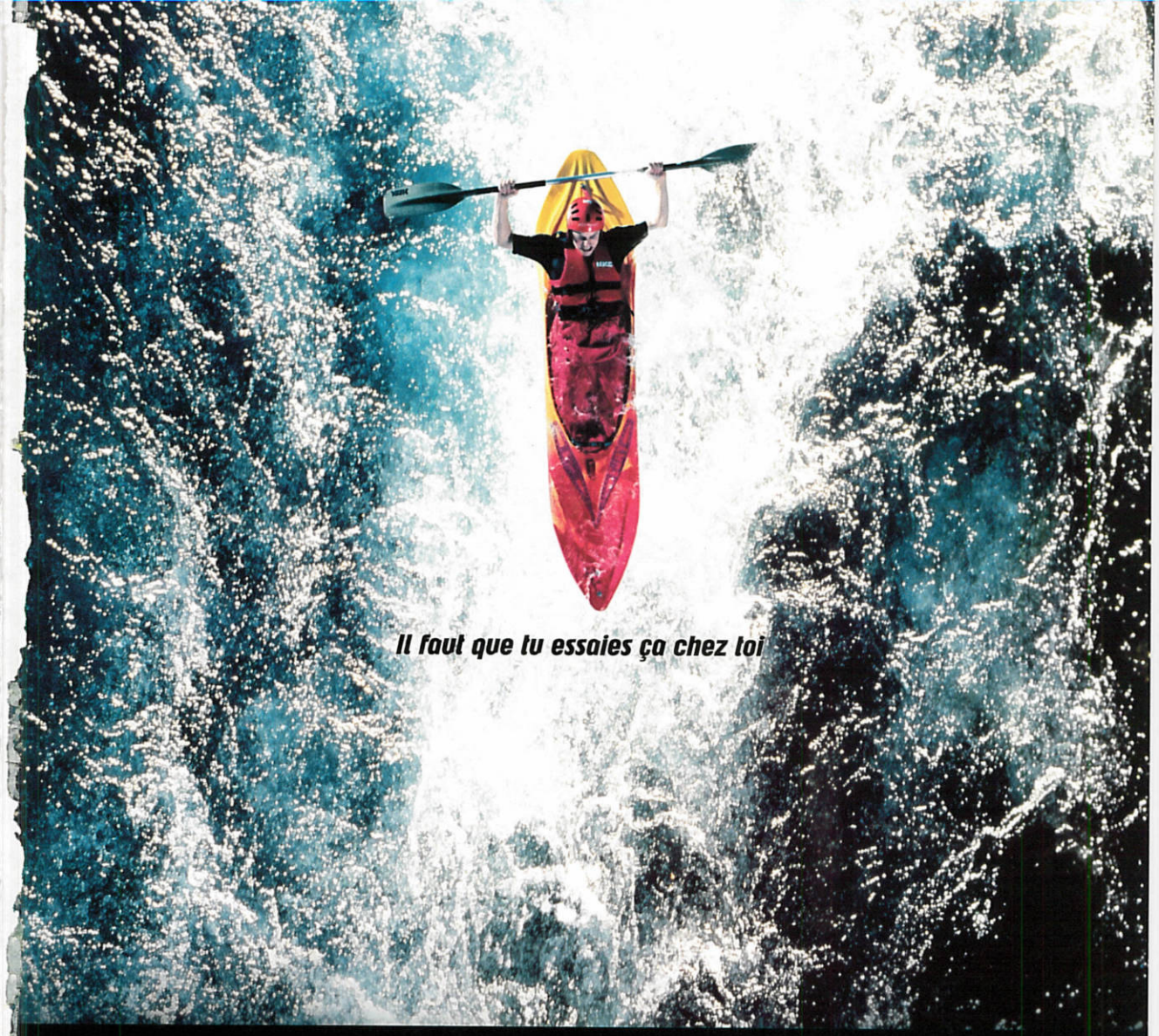
TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chef de fabrication
Roger Gros-Jean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros): 457 F (tarifs avion: nous consulter)
Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.
Siège social: 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire:** EMAP FRANCE. **Propriétaire:** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué:** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle:** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier:** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire: 0400 K73201.** **Dépôt légal:** août 2000. **Photogravure:** Key Graphic, FRDL. **Imprimerie:** Imaye, Laval (53). **Distribution:** Transport Presse. **EMAP DIFFUSION. Directeur du département:** Jean-Charles Guérault. **Directeur adjoint:** Dominique Redon.
Réservé aux dépositaires de presse: modifications de service et réassorts: 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-50-01. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8693.



Il faut que tu essaies ça chez toi

Plonge dans l'action effrénée d'une épreuve en eau vive avec cette première et UNIQUE course de kayaks sur PlayStation.

Arme-toi de stratégie, d'adresse et de courage avant de te lancer dans les paysages volcaniques du Japon, les eaux infestées d'alligators des USA et les rapides glaciaires de l'Europe du nord.

Tu risqueras ta vie pour devenir le plus grand champion de Wild Rapids tout seul ou contre tes camarades. Mais, n'oublie pas, une fois dans l'eau, rien ne pourra plus arrêter l'assaut des forces de la nature.

Caractéristiques :

- 9 environnements aussi différents qu'éprouvants dans les paysages les plus dangereux de la planète
- Un mode multijoueur effréné avec des options Tournoi et Contre la montre
- Le choix de 6 personnages dynamiques aux qualités diverses.
- 3 niveaux de difficulté
- Une sélection de kayaks aux spécifications vraiment spéciales
- 6 kayaks à découvrir au cours de la partie
- Un système de contrôle réaliste

PlayStation

Wild Rapids © EON Digital Entertainment. All Rights Reserved. Developed by FUJIMIC.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

FUJIMIC, INC.

EON DIGITAL ENTERTAINMENT

www.eon-digital.com

Pixtel 3615, 083668 : 2,21F/MN. Astuces est une marque déposée Pixtel. *Playstation 2 est une marque déposée SONY

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2
Une Playstation 2* à gagner chaque semaine sur le **3615 ASTUCES**, + une tous les 15 jours sur le **08 36 68 32 64**. Elles vous seront expédiées dès la sortie officielle en France prévue en novembre.

Bloqué ?

3615 astuces®

Sauvé !

08 36 68 32 64

3615 astuces®

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces**® VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE **1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES** OU **PC**.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces*** est à votre service **7j/7**, **24h/24** par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

astuces®
jeux vidéo