

TOUTES LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION 2

Console Max N°11 - mai 2000

L'invasion Pokémon - Le meilleur de la course - Final Fantasy IX : les images inédites

CONSOLES

MAX

ACHETEZ CE MAG' OU NOUS TUONS



PIKACHU !

L'INVASION POKÉMON

Les nouveaux jeux, les meilleurs tips et en exclu, la mort de Pikachu !!!

EXPLOSIIF !

10 PAGES DE BASTON !

- Dead or Alive 2 (PS, DC)
- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Street Fighter Ex 2 + (PS)
- Tech Romancer (DC)
- King of Fighters 99 Evolution (DC)
- Marvel vs Capcom 2 (DC), le premier jeu de baston on line !!!



24 P. DÉTACHABLES

TIPS & SOLUCES

- FEAR EFFECT (Soluce complète)
- LA TOTALE POKÉMON (Tips)
- TEKKEN TAG TOURNAMENT (Les coups)



JAMAIS VU !

FINAL FANTASY IX

LES IMAGES INÉDITES !



L 3936 - 11 - 32,00 F



TEST DRIVE 6

LE MÉCHANT JEU DE VOITURES

Plus de
500 000 exemplaires
vendus aux USA !

"Test Drive 6 comblera votre désir de vitesse et de fun"
PS Extrême (Gold Award) 98%

"Un titre de très haut niveau"
Console News 84%



**OUVREZ BIEN LES YEUX ET CRAMPONNEZ-VOUS AU VOLANT,
VOUS ÊTES SUR LE POINT D'AVOIR VOTRE PLUS EXTRÊME EXPÉRIENCE DE CONDUITE.**



PSX



PC



Game Boy

A bord de voitures de rêve, vous êtes lancé à fond dans les rues des plus grandes villes.

Lâchez-vous, tout est permis mais évitez les inconscients qui voudraient partager la route avec vous.

Prévenez les piétons, vous n'êtes pas prêt d'approcher votre pied de la pédale de frein !

Plus de 20 circuits (ville ou piste) - 40 voitures - 4 modes de jeu (dont le mode poursuite) - des décors destructibles et des sauts pur arcade pour des sensations maximales.



CADEAUX - EXCLUS
SOLUCES - DEMOS

Hot-line : 08 36 68 36 82

Tech-line : 01 44 65 25 89

<http://www.cryo.fr>

3615 CRYO



EDITO



VOUS L'AVEZ TOUS ATTRAPÉ !

Pire que l'ébola, plu dangereux que le typhus, plus dévastateur que l'hépatite B, Pikachu a ravagé la terre entière, et le pire c'est que tout le monde l'a attrapé ! Voici donc en exclusivité pour Consoles Max, la solution à tous nos maux. Donc si vous êtes du genre à ne plus pouvoir vous en passer... Si vous êtes plutôt dans le trip "mes gosses ne plus parlent plus que ça, mais comment je fais moi maintenant ?"... Que vous détourniez à chaque occasion le célèbre "attrapez-les tous" en un "achetez-les tous, plutôt !"... Ou que vous êtes "limite je sors le flingue, si y continue le gars". Lisez attentivement ce qui suit. Nous avons la solution à vos problèmes. Et à ceux des "autres".

PROFESSEUR FOUPAHLINE JEAN
Docteur en CHU J. Necker - Enfants malades
GYNECOLOGUE (sur RDV) - PEDIATRE -
ACCOUCHEUR

233 chemin de la croix
96340 Camille les
Tél : 02 46 08 52 77

Consultations :
Tous les jours sauf samedi
Sur rendez-vous
Visites à domicile
Le matin (trangez le chien & le mari)

Le 17.04.2000

l'intégrale Dragon Ball (ed. AB Vidéo)

Deux K7 le soir au coucher pendant 72 jours.

Magi: l'Assemblée (ed. Wizard Of the Coast)

- Cinq parties à six (défense commune) trois fois par jour pendant six mois. Arabian Nights uniquement.
 - Tournoi tous les week-ends contre joueurs confirmés. Destruction matérielle de toutes les cartes du cimetière.
- Repussez vivement tous les assauts des jeunes qui pourraient vous harceler avec leurs cartes de la série à Pikachu. Et puis le tarot, c'est pas mal non plus. Sept parties toutes les nuits à partir de 02..00.

Zelda DX sur Game Boy color (ed. Nintendo)

Parties obligatoires dans tous les transports en commun. Repoussez vivement les assauts des jeunes qui pourraient vous harceler avec leur cable-link.

Grandia sur PlayStation (ed. Ubi Soft)

Jouez jusqu'à épuisement et enchaînez avec Star Ocean 2, Final Fantasy Anthology, Saga Frontier 2, Zelda Ocarina of Time... Histoire de voir ce qu'est un vrai bon RPG.

Et surtout, surtout :

Évitez tous les contacts avec : les cours de récréation, les sorties de classe (vous offrirez vos bonbons plus tard), la presse dite "généraliste" pendant encore six semaines, les magasins de jouets type "Toy's R Us" les mercredi et samedi après midi, les regroupements devant l'Œuf cube le samedi après midi. Lever à 09 : 00 tous les matins. Relisez l'intégrale de "Guerre et Paix" (Tolsto), du Seigneur des Anneaux (Tolkien), de l'Encyclopédie Universalis.

Non, En fait :

Ne sortez plus de chez vous. Empêchez l'accès à tous les enfants entre 4 et 14 ans pendant au moins trois ans. Débranchez votre ligne téléphonique. Stoppez votre abonnement au câble. Revendez votre télé et votre magnétophone via internet. Et surtout, surtout... Faites-vous plaisir en filant page 146 de ce magazine puis découpez soigneusement pour les dissoudre dans l'acide avec un petit rire sadique, les pages 7 à 15, 84, 86, 89, 106, 137, 139, 140, 144, 145.

Si les symptômes persistent... rachetez Nintendo !

Richard Nomsy

MEMBRE DE L'ASSOCIATION DE GESTION AGRÉÉE. LE RÉGLEMENT DES HONORAIRES PAR CHÈQUES EST ACCEPTÉ.





CONSOLES MAX

NOW LOADING... MAX

MAX ATTACKS, VOS CONSOLES N'ONT QU'À BIEN SE TENIR...

POKÉMON : INVASION PLANÈTE TERRE !!!

GROS PLAN

page 7

GAME BOY COLOR

est éditée par Edcorp Publications
1011109 rue de la Justice 92000 Nanterre-Parec
Tel : 01 41 27 38 38
Fax (administratif) 01 41 27 38 30
Fax (abonnement) 01 41 27 38 39
Edcorp est dirigée par le directeur général de surveillance
au capital de 300 000 € pour une durée de 99 ans à compter
du 18/06/92. Principal résident : Future Publishing Holdings Limited
DIRECTION GÉNÉRALE
Directeur de la publication / Président du directeur :
Didier Macia
Directeur général : Jean-Michel Durand
Assistante de direction : Virginie Verin
Pour joindre directement votre correspondant,
il suffit de composer le 01 41 27
puis de taper les 4 chiffres suivant le nom.
ÉDITEUR
Rédacteur en chef : Richard Homay (Spy)
(rhomay@edcorp.net)
Chef de rubrique : Shih-Leng Hoang (3452)
(shoang@edcorp.net)
Rédacteur : Douglas Alves (3463)
(dalves@edcorp.net)
Rédacteur : Fabrice Colin (6477)
(fcolin@edcorp.net)
Directeur artistique : Pascal Salbreux (3824).
Directeur artistique adjoint : Nicolas Gony
Secrétaires de rédaction : Karla Mattoli (6642).
Stéphane Miekisiak (3453)
Rédacteur-graphiste : Uriele Bonobet (3455).
Stéphanie Gaudin (3468)
QUI COLLABORE À CE NUMÉRO
Denis Adloff, Sébastien Bipay, Véronique Botsaris,
Cyrille Daujan, Arnaud Froy, Fresh, Gregory
Goldberg, Shih-Lun Hoang, Fathi Maayouf, Ahmad
le Vu, Benoît Mogen (photo), David Peduzzi
(musique), Marc Ricci, Reyda Sedakis.
PRODUCTION
Directeur de la fabrication :
Jean-Michel Durand (3800)
Responsable de la fabrication :
Jacqueline Galante (3871)
Assistante de la fabrication : Sabine Sicheat (3870)
Assistante de la fabrication :
Bénédicte Hémery (3450)
Technico-informatique : Marc Lefranc
Responsable pré-presses : Franck Lecacheur
Photogravure et fliage : Karim Alexandre
Bachelier, Berco Gaimin, Gilles Courtais,
Nathalie Guin, Frédéric Sun, Fanny Vrlouret.
Impression : Québecor
REPS ET MARCÉS
Directeur marketing et commercial : Didier Macia
Directrice commerciale publicité : Sari Zaimi
Assistante marketing : Sandrine Scemama (6463)
Directrice de la publicité : Corinne Boutier (6983)
Directeur de clientèle : Vincent Saulnier (4459)
Assistante de publicité : Dahlia Da Silva (3465)
REPS ET MARCÉS
Directeur : Vincent Alexandre
Responsable Abonnements : Elen Queenninet
Assistante : Jennifer Ney (3956)
ADMINISTRATION ET FINANCES
Directrice administrative et financière :
Pascale Bellier (3847)
Assistante DAF : Hakima Sidki
Chef comptable : Barbara Broglio (3810)
Contrôleur de gestion : Nicolas Herbert
Comptables : Delphine Maurice,
Marie-Philippe Paquet
Comptabilité clients : Claudine Varin, Laurent Stroll,
Marie-Thérèse Verin
Directeur des Ressources Humaines : Jean Pierre
Roze (3358)
Responsable du personnel : Philippe Chassevent
(3465)
ABONNEMENTS
BP6 59718 Lille Cedex 9
Tel : 03 20 12 86 05
France : 11 numéros, 352 F
Étranger : nous consulter
Distributeur : H.E.S.
(uniquement pour les diffuseurs
et depositaires de presse)
Reprints : La Presse de Saint-Quentin/Anjou
Tel : 02 41 27 53 12
Plate-forme de Saint-Quentin Fallavier
Tel : 04 74 82 03 04
Les articles traduits ou repris de Consoles Max
dans ce numéro sont sous copyright ou licence
de Future Publishing, UK 1999. Tous droits réservés.
Pour de plus amples informations, contactez-nous,
ainsi qu'au sujet des autres magazines de Future Publishing :
http://www.futurepublishing.com/home.html
La reproduction des articles de Consoles Max est interdite
sans accord écrit de Edcorp Publications. Seul accord particulier
les manuscrits, photos et dessins adressés à Consoles Max,
publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Toutes les marques
et les produits cités sont déposés et appropriés.
A leurs propriétaires respectifs. Tirage : 10 000 exemplaires.
Composition graphique : Obediart, BSN 1705-53x.
Dépôt légal : 2^e trimestre 2000.
Abonnements : Chry Audiance
Président Directeur : Chag Jigham
Tel : 01 41 22 44 22 44
www.futurepublishing.com/uk
Bath, London, Milan, Mexico, New York, Paris, San Francisco
Edcorp Publications est une filiale du Groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins
d'information de groupes de médias qui participent une même
passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en offrant
des magazines dans des sites internet offrant une information fiable
et de qualité et de nombreuses conseils pour gagner du temps
ou du plaisir, mais qui proposent en même temps un réel plaisir
de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué
à faire de notre entreprise l'un des groupes média dont la croissance
est la plus forte dans le monde. Basé dans 5 pays, The Future
Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web,
et plusieurs centaines d'internet. Le Groupe (licence également
42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société
cotée à la Bourse de Londres (Code : FNT).

VAGRANT STORY

AUX ARMES CITOYENS !

PREVIEW

page 28

BASTION ++

TOUS LES JEUX DE BASTION À SORTIR !

PREVIEW

page 54

PlayStation

Dreamcast

3 POSTERS GRATUITS

ON DÉCOUPE, ON SCOTCHE, ON COLLE, ON ADMIRE...

page 89

POKÉMON (ENCORE)

MDV.2

page 106

page 120

EN BREF

Toute l'actu du mois en un clin d'œil...

FEAR EFFECT

ELIMINEZ LE FACTEUR CHANCE



SOLUCE COMPLETE



DOSSIER SPÉCIAL JAPAN GAMES SHOW

- COMPTE RENDU DU TOKYO GAME SHOW
- RENCONTRE AVEC LES DÉVELOPPEURS DE TENCHU 2 ET D'ALUNDRA 2
- VISITE CHEZ NAMCO

page 71



GALERIANS

ATLUS REVISITE RESIDENT EVIL



TEST



F1 RACING CHAMPIONSHIP

UBI SE LÂCHE !



TEST



MDK 2



page 118



TEST

BISHI BASHI

LE DÉLIRE ABSOLU !



TEST



VAMPIRE HUNTER D

SOIF DE SANG ?



TEST



PLAYSTATION

ALUNDRA 2	P.78
BISHI-BASHI	P.121
COLIN MC RAE 2.0	P.46
DRAGON VALOR	P.30
DRIVER 2	P.45
EVERYBODY'S GOLF 2	P.129
F1 RACING CHAMPIONSHIP	P.112
GALERIANS	P.108
BEKID	P.122
MICROMANIACS	P.114
MUPPET RACE MANIA	P.115
NBA IN THE ZONE 2000	P.128
NIGHTMARES CREATURES 2	P.38
RALLY MASTERS	P.116
RAYMAN 2	P.32
RESCUE SHOT	P.125
RESIDENT EVIL SURVIVOR	P.40
RONALDO Y-FOOTBALL	P.48
SILENT BOMBER	P.50
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	P.54
STREET SKATER	P.130
TENCHU 2	P.78
TOMBI 2	P.36
VAGRANT STORY	P.28
VAMPIRE HUNTER D	P.124
WORLD TOURING CAR	P.47

PLAYSTATION 2

DEAD OR ALIVE 2	P.56
TEKKEN TAG TOURNAMENT	P.60
TYPE-S	P.42

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	P.117
DEAD OR ALIVE 2	P.56
GIGAWING	P.52
KING OF FIGHTERS 99 EVOLUTION	P.58
MARVEL VS CAPCOM 2	P.53
MDK 2	P.118
NIGHTMARES CREATURES 2	P.38
RESIDENT EVIL 2	P.126
SLAVE ZERO	P.111
TECH ROMANCER	P.123
Y-RALLY 2	P.44



ET COMME D'HABITUDE !

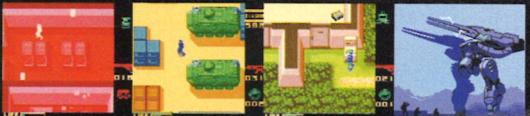
HOT NEWS	16	TESTS	107
AVANT-PREMIÈRE	27	A VOUS DE JOUER	136
ÇA ARRIVE	68	COURRIER	140
ASTUCES EXPRESS	84	ECRIVEZ-NOUS	143
SERVICES SECRETS	86	MUSIKA	144
AROUND ZE WORLD	90	WEBMASTER	145
GAMESMASTER ZONE	104	PIKA GAME OVER	146

METAL GEAR

S O L I D

"METAL GEAR SOLID™" developed by KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT (ARUN) - KONAMI Co., Ltd.
"METAL GEAR SOLID" and "KONAMI" are registered trademarks of KONAMI Co., Ltd. ©2000 KONAMI Co., Ltd.
All Rights Reserved. Published by KONAMI - NINTENDO®. Game Boy™ are trademarks of NINTENDO CO., LTD.

SOLID SNAKE REMPLI SUR GAME BOY COLOR.



EXPÉDIÉ EN ALASKA, TRAHI PAR SON FRÈRE, LACHÉ PAR LE GOUVERNEMENT... MILLE RAISONS POUR RENONCER, MILLE EXCUSES POUR SE DÉFILER. SAUF POUR SOLID SNAKE.
UNE NOUVELLE MISSION, DE NOUVEAUX DANGERS. TACTIQUE, ESPIONNAGE ET ACTION.
METAL GEAR SOLID SUR GAME BOY COLOR.



internet : www.konami-europe.com

Hot Line	3615
08 36 68 16 15*	KONAMI*

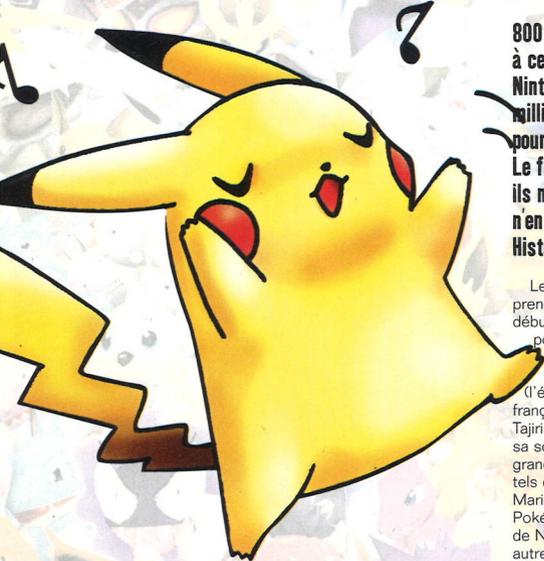
*2,23F/Min

ONLY FOR
GAME BOY
COLOR



POKÉMON !

ILS SONT PARTOUT !!!



800 000 jeux Pokémon Rouge et Bleu vendus à ce jour en France ! D'ici la fin de l'année, Nintendo s'attend à écouler près de trois millions d'unités dans notre beau pays, pour ne parler que des titres Game Boy. Le film sorti, les médias se réveillent, ils n'ont pourtant rien vu : la folie Pokémon n'en est encore qu'à ses prémices ! Historique, panorama, analyse et nouveaux jeux...

Le phénomène Pokémon prend son essor au Japon début 96, avec la sortie pour Game Boy des jeux Pokémon Bleu et Pokémon Vert (l'équivalent du Rouge français). Créé par Satoshi Tajiri, déjà responsable avec sa société Game Freak de grands succès pour Nintendo tels que Yoshi's Cookie ou Mario & Wario sur Game Boy, Pokémon a relancé le portable de Nintendo comme aucun autre titre jusqu'à alors.

l'abréviation) puis de les faire se battre les unes contre les autres. Chaque Pokémon, moyennant un entraînement approprié, évolue à chaque victoire, monte de niveau (sur une échelle qui est graduée de un à cent) et gagne des pouvoirs. A l'instar d'un Tamagochi, ces charmantes bestioles sont élevées de façon forcément différentes par chaque joueur, et deviennent de fait uniques. Au départ, il existe 150 Pokémon différents répartis dans les deux premières versions. Le but est bien évidemment d'en collectionner le plus grand nombre. Détail important, aucun des deux jeux ne permet à lui seul de les récupérer tous : les joueurs doivent en fait connecter leur Game Boy à celle de leurs amis, au moyen d'un câble link, pour essayer d'agrandir leur collection. Poussés par une convoitise tourmentant parfois à la frénésie, ils mettent tout en œuvre

pour capturer le plus de Pokémon possible, et transformer leurs créatures en champions. Le slogan du jeu résume à lui seul son principe, et sort formidable argument de vente : attrapez-les tous !

ET ÇA PULLULE !

Tout le principe de base tient là-dedans : attraper les Pokémon, les faire vivre, les aider à évoluer, puis les opposer à ceux des autres joueurs. A partir de ce concept initial (un jeu vidéo sur Game Boy, donc), le phénomène évolue et connaît plusieurs ramifications. C'est d'abord, en juillet 96, la sortie d'un troisième jeu au Japon : Pokémon Bleu. Puis, un peu plus tard, suivent un jeu de cartes et une série télévisée.

POKÉMON EN CHIFFRES

Combien pèse un Pokémon en dollars ? TRÈS lourd. Les chiffres communiqués par Nintendo laissent pantois : 32 millions de jeux vendus dans le monde, 27 milliards de francs de chiffre d'affaires si l'on inclut les produits dérivés !!! Aux Etats-Unis, où plus de 14 millions de jeux vidéo Pokémon ont déjà été vendus, la franchise Pokémon a rapporté 1,2 milliard de dollars en 1999, chiffre qui devrait largement doubler en l'an 2000. En 1999 toujours, les ventes de la Game Boy Color ont augmenté de 148 %, les jeux Pokémon occupant cinq des dix meilleures places dans le classement des meilleures ventes jeux vidéo, et ce toutes consoles confondues. Depuis sa sortie il y a six mois, le jeu Pokémon Jaune : Pikachu Edition Spéciale, s'est déjà écoulé à 2,8 millions d'unités, battant ainsi tous les records de vente de sa catégorie. Bien sûr, ce ne sont là que des exemples. La "hype" touche aussi les autres champs d'exploitation de la licence. Aux USA, le premier film a totalisé plus de 80 millions de dollars de recettes, un score honnête à première vue... Mais excellent en réalité si l'on songe que, contrairement aux dessins animés Disney par exemple, il ne s'adresse quasiment qu'aux enfants. Le reste est à l'avenant : la série télévisée est restée le programme jeunesse le plus regardé des USA pendant tout le 4^{ème} trimestre 99. Les revendeurs de cartes à échanger se trouvent régulièrement en rupture de stock (plus de 450 millions de cartes vendues rien qu'au Japon). Le site officiel www.pokemon.com est passé de 25 millions de visiteurs en octobre 99 à 40 millions en décembre, sans parler des centaines de sites amateurs. All Nippon Airways, la principale compagnie aérienne japonaise, a repeint trois de ses appareils à l'effigie des personnages de Pokémon...

DE QUOI PARLE-T-ON ?

Le principe du jeu est assez simple. Sans être directement novateur, il combine différents éléments qui ont fait le succès de titres passés et qui, agencés d'une manière nouvelle, aboutissent à un concept jamais vu encore : il s'agit d'attraper et de dresser des créatures appelées Pocket Monsters (Pokémon, en est



PIKACHU LE FILM

Le 5 avril, pour le plus grand bonheur de nos chères petites têtes blondes, le premier film sur les Pokémon est sorti (note : la rédaction de Consoles Max s'est évidemment battue pour obtenir la seule place disponible en avant-première). Avec plus de 130 000 entrées la première semaine, ce film, intitulé "Mewtwo contre Mew" a su ravir tous ses fans. En plus de se voir offrir deux cartes à l'entrée, les aficionados des bestioles de toutes les couleurs ont pu découvrir quatre nouveaux Pokémon, tout droit sortis des versions Argent et Or (dont la sortie en France est imminente). Le film est précédé d'une mini-série, les vacances de Pokémon. Ce qui vous donne déjà un avant-goût de la niaiserie que vous devrez affronter pendant 90 minutes. Tout est basé sur des valeurs idiotes et le tout ressemble plus à une leçon de morale qu'à autre chose. Ajoutez à cela les conseils sur le jeu pendant le "film" et vous saurez à quoi vous attendre en payant 45 F. A réserver aux personnes déjà lobotomisées par les insectes sautillants.

PIKACHU, LA SÉRIE TV

C'est avec le dessin animé que Pokémon commença vraiment à gagner en popularité. Entièrement construit autour de Pikachu, il remplace les éléments du jeu dans un contexte scénaristique le plus crédible possible : les boss comme Pierre et Ondine deviennent des alliés, compagnons principaux de Sacha, et la Team Rocket joue les méchants de service. On ménage bien

entendu le suspense en étalant largement dans le temps la découverte des Pokémon, avec force développements plus ou moins habiles. Et l'on introduit subtilement quelques Pokémon inconnus : ceux des jeux Or & Argent. La qualité de l'animation, elle, est très moyenne, mais qu'importe, le dessin animé connaît au Japon un succès dont le seul démenti passager sera le scandale des crises d'épilepsie, attribuées à la palette de couleurs et aux effets stroboscopiques utilisés. Les Pokémon ne savent prononcer qu'un mot : leur propre nom, qu'ils répètent à tort et à travers, ce qui

n'empêche pas la doubleuse de Pikachu, Ikue Otani, de devenir une véritable star grâce à ce rôle. Dépassant au Japon les cent cinquante épisodes, la série, initialement diffusée en France par Fox Kids, est présente sur le réseau national depuis que TF1 en a acquis les droits. Le rythme de diffusion est forcé pendant les vacances, et la leçon assenée à grand renfort de concours. Les connaissez-vous tous ?



DEMAIN, LE MONDE...

Aux Etats-Unis, tous les records de popularité sont battus. Pokémon, qui s'adresse avant tout à une tranche d'âge assez jeune, devient une véritable institution. Nintendo tourne son regard vers l'Europe et bientôt, le Vieux Continent est envahi à son tour. Sur Internet, la folie Pokémon débarque telle une tornade. On ne compte plus les sites consacrés aux petites créatures, et le mot "Pokémon" devient l'un des plus recherchés toutes catégories confondues. Les licences s'arrachent pour les produits dérivés : plus de 1500 sont disponibles ! Dans les cours de récréation, on ne parle plus que de cela. Pokémon devient la référence incontournable, l'équivalent

de ce qu'a pu être Star Wars ou Dragon Ball pour la génération précédente... Battage médiatique et stratégies marketing en sus. Aujourd'hui, il est très difficile de savoir ce qui, des réelles qualités du jeu ou de l'impeccable campagne de promotion menée au Japon, aux USA (où le phénomène prend des proportions incroyables) et en Europe, vaut à Pokémon son statut de superstar. Nous y revenons en page 15 de notre dossier.



▲ Pokémon s'affiche partout. Bus, métro et même avion. All Nippon Airways a en effet repeint trois de ses coucoucs aux couleurs de Pikachu.



TRANSFORMER DES INSECTES EN \$\$\$

C'est peut-être la question qu'il faut poser à Satoshi Tajiri, le créateur de Pokémon, l'homme par qui tout est arrivé. Car sa réussite, pour spectaculaire qu'elle soit, n'avait à la base rien d'évident. En effet, au pays du conformisme social et de la compétition forcée, le jeune Tajiri paraissait bien mal parti : pendant que ses copains repassaient leurs leçons, lui collectionnait les insectes, caressant le vague espoir d'une carrière d'entomologiste. Il les cherchait partout : dans l'herbe, sous les pierres, dans les rivières... Toujours plus d'insectes à débusquer, à répertorier, à collectionner : le concept est déjà présent. Mais c'est véritablement lorsque cette passion rencontre celle des jeux vidéo que

l'aventure commence. Tajiri est un fou de bornes d'arcade. En 82, il lance un magazine de tips et de soluces en compagnie de Ken Sugimori (qui dessinera plus tard tous les Pokémon), et découvre qu'aucun jeu ne le satisfait vraiment. C'est pourquoi il décide de créer le sien. Le déclin se produit en 91, lorsqu'il découvre la possibilité de relier deux Game Boy entre elles. "J'ai imaginé un insecte rampant sur le câble" avoue Tajiri, "c'est ce qui m'a inspiré". Le reste appartient déjà à l'histoire : un contrat avec Nintendo, et l'incroyable succès que l'on sait. Moralité : Tajiri, qui travaille souvent vingt-quatre heures d'affilée avant de s'effondrer, vaincu par la fatigue, a sans doute trouvé un nouvel objet à collectionner : le billet de banque !

GARÇON... LA SUITE !

POKÉMON OR & ARGENT GBC UNIQUEMENT



Vous pensiez sérieusement les avoir tous attrapés ? Désolé, c'en est fini de votre règne sans partage sur la cour de récré. Le tout nouveau Pokémon est à la porte : Or & Argent vous offre une toute nouvelle aventure, une sacrée dose d'innovations et pas moins de cent nouveaux Pokémon à capturer !

Le Pokémon nouveau arrive ! Basé sur la même recette que le premier volet, à savoir une base RPG : villages, donjons et combats de monstres dans le monde de Pokémon, cette nouvelle mouture aux reflets de métaux précieux s'enrichit de nombreuses nouveautés. Jugez plutôt : vous retrouverez ici les 151 monstres du jeu original, plus cent tout nouveaux monstres (vous aurez pu en entrevoir certains dans la série TV), ce qui porte le nombre total à 251 Pokémon (avec un monstre top secret), la numérotation suivant celle du premier ! Au moment où vous commencez la partie, le jeu vous demande de rentrer l'heure exacte. En effet, le jour et la nuit se succèdent et ont une influence sur les rencontres que vous ferez dans les villages et dans les hautes herbes. Il s'agit donc, dans une certaine mesure, d'un RPG en temps réel grâce à l'horloge interne. Au moment du départ, votre mère vous remet la Poke Gear, un tout nouvel accessoire qui vous permettra de consulter les cartes, de communiquer avec vos amis et les autres éleveurs, et de recueillir les précieux conseils du professeur Chen. Un tout nouveau système d'inventaire vous permettra de stocker et de consulter plus facilement vos objets précieux, Pokéballs, CS et CT. On note l'apparition de deux nouveaux types de Pokémon : les Pokémon de Métal et les Pokémon du Mal, ces derniers se posant en contrepoids des Pokémon psychiques. Comme pour l'original, chaque version comprendra des Pokémon exclusifs, le seul moyen de tous les récupérer étant l'échange via le câble link entre les deux versions. De même, l'échange est possible avec les versions Rouge et Bleue, mais les possesseurs de ces dernières ne pourront pas récupérer les nouvelles créatures de Or & Argent. Un port infrarouge sera également disponible. D'un point de vue technique, le jeu est un peu plus fin que l'original, et surtout, il est totalement optimisé pour la Game Boy Color.

QUAND... MAIS QUAND ?

Pokémon Or & Argent est disponible depuis novembre 99 en version japonaise (sous le titre de Pocket Monsters Gin & Kin). Les plus téméraires peuvent donc d'ores et déjà se le procurer auprès des boutiques d'import. La sortie américaine est elle prévue pour Septembre. Pour ce qui est de la sortie française, il faudra attendre 2001... Rappelons que les jeux Game Boy n'ont pas de protection de nationalité, et qu'aucun adaptateur n'est nécessaire pour jouer aux jeux japonais ou américains.



Le sexe de L'ANGE

À l'exception de Nidoran et Nidorina (qui n'étaient que la version mâle et femelle de la même variété), les Pokémon n'avaient pas de sexe. Toutes les nouvelles variétés d'Or & d'Argent ont un représentant mâle et femelle. En bref, ils ont un sexe, et devinez quoi, ils s'en servent... mais loin des caméras. Les croisements entre espèces, c'est peut-être pour Pokémon 3.



IDNA / ゴキウゴ
おれ / ゴキメ
ときどき ぬかぞ
うごいて いるようだ
うまねるまで
もうちょっと かなや

▲ Remettez un couple de Pokémon de la même espèce à la bienveillance du vieux couple du centre de reproduction Pokémon...

▲ ...revenez une heure plus tard, ils vous remettront un superbe œuf : un Poke Egg. Le petit ne tardera pas à fendre la coquille.

▲ Vous remarquez comme un air de famille ? Ce Pokémon (No. 172), répondant au doux nom de Pika, est en fait la pré-évolution du célèbre Pikachu.



► Le Ruksack est un sac à quatre compartiments, entre lesquels on navigue par une simple pression sur droite ou gauche. Beaucoup plus pratique que les menus à rallonge de l'original.



AU DÉBUT DE L'HISTOIRE...

- LES TROIS POKÉMON DE DÉPART -

À nouveau jeu, nouveau scénario et nouveaux personnages. Le professeur Chen n'a pas totalement disparu, mais c'est un de ses collègues, le professeur Utsugi, qui vous mettra le pied à l'étrier. Vous ne contrôlez plus Sacha, mais Hiroki (ou le nom de votre choix), et vous devrez choisir, parmi trois Pokémon, celui qui accompagnera vos premiers pas.



▲ WANINOKO (nom japonais) : un Pokémon d'eau. Ce bébé crocodile à la mâchoire puissante est le plus agressif des Pokémon initiaux.



▲ HINARASHI (nom japonais) : Cet "ouragan de feu" est un Pokémon de feu qui se roule en boule dès qu'on l'attaque.

なまきりば
じぶんでできる
ゴールド
ヒロキ
テツオ
タカシ



そろそろ きみの なまきを
おしえて もらおう！

► CHIKORTA (nom japonais) : ce mignon petit Pokémon de la famille des plantes porte une feuille sur le crâne.

◀ Il n'en a pas l'air, mais ce jeune délégué en culottes courtes est sur le point de devenir le plus grand éleveur de Pokémon de la galaxie, rien de moins. Allez savoir s'il réussira à véhiculer autant de valeurs positives que ce bon vieux Sacha avec son look de jeune rebelle.

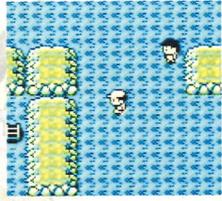
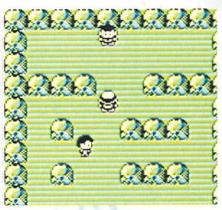


L'ORIGINAL

POKÉMON BLEU ET ROUGE - GB & GBC

Oh, toi, inénarrable Pokémon Rouge et Bleu, celui par qui tout est arrivé, le battement de queue de Poissirène qui engendra ce raz-de-marée planétaire, le minuscule coup de pioche qui révéla ce filon sans précédent, sois béni entre tous les jeux !

Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce petit RPG plutôt original, rappelons-en les principes. Le déroulement et la présentation sont classiques, à savoir une vue de trois-quarts haut et un scénario qui vous amène à explorer un grand nombre de villages et donjons variés. L'originalité réside dans le fait que vous ne vous battez pas vous-même, mais que vous faites combattre des créatures nommées Pokémon contre celles d'éleveurs utilisant le même procédé. Vous croisez ces monstres à divers endroits du jeu, et vous devez les capturer à l'aide de Pokéballs. Les monstres sont classés en un système d'éléments assez basique, qui représente leurs forces et leurs faiblesses. Ils sont au nombre de cent cinquante, dont une partie est répartie entre les deux versions. Si vous voulez tous les obtenir, ce qui représente le but avoué du jeu, vous devrez faire des échanges avec l'autre version via le câble link... À noter que la version Verte est l'équivalent japonais de la version Rouge. Alors... Attrapez-les tous !



L'EXTENSION ULTIME

POKÉMON STADIUM - NINTENDO 64

Conscient de la folie provoquée par les versions Game Boy, il était logique que Nintendo profite du filon pour faire vendre de la N64 grâce au succès des versions dispo sur portable, Pokémon Stadium est né.

Vendu dans les environs de 499 francs, Pokémon Stadium a la particularité d'être vendu avec un drôle d'outil du nom de Transfer Pak : c'est lui qui vous permet de connecter votre cartouche Game Boy au N64 et de télécharger vos Pokémon Game Boy pour les faire combattre dans des arènes en 3D. Tout le jeu n'est donc qu'une succession de combats, de tournois, et de mini-jeux pompés sur Mario Party. Mais attention ne vous attendez pas à des combats à la Street Fighter, vous combattez comme dans un RPG mais malheureusement vos Pokémon ne gagnent pas de niveau. Petit plaisir tout de même, il vous sera possible en finissant le jeu de jouer avec Mew... Par contre, oubliez de suite toute idée de le transférer dans votre Game Boy. Dommage !



LE PIKA-JEU

POKÉMON JAUNE - GB & GBC

Un Pokémon jaune ??? Ne vous affolez pas ! Il ne s'agit pas d'un nouvel épisode de votre jeu préféré, mais bel et bien une refonte des Pokémon Rouge et Bleu. À la vue du nom, vous vous demandez qui peut bien être la star de cette version spéciale ? Qu'est-ce qui est tout jaune, qui a de petits yeux noirs, pas de dents, et qui est l'ami des filles (!) et des enfants ?

Tout simplement intitulé "Pokémon Pikachu" au Japon, cet épisode spécial est entièrement centré sur la petite bête électrique. Il reprend tous les éléments de base, les personnages et l'aventure de Pokémon Bleu/Rouge, légèrement remaniés pour coller à la trame du dessin animé. Ainsi, votre Pokémon de départ est un Pikachu sauvage capturé sous vos yeux par le professeur Chen. Et il se voit contraint de vous le confier puisque son petit-fils s'est emparé du seul Pokémon qu'il vous destinait. Pikachu vous suit donc dans chacun de vos mouvements, puisqu'il déteste rester dans sa Pokéball. De même, il vous accompagnera tout au long de l'histoire, puisqu'il ne peut ni évoluer, ni être échangé. La Team Rocket du dessin animé fait également quelques apparitions inédites. Au sommaire des autres changements, les emplacements des monstres ont sensiblement changé et ils n'évoluent plus strictement de la même manière. Quelques détails graphiques ont été retouchés pour mieux coller au DA, quelques sons ajoutés (Pikaaaa !), et un mini-jeu de surf avec Pikachu devrait être implémenté dans la version européenne. On attend confirmation... Le jeu a été légèrement optimisé pour la Game Boy Color, et il est possible d'imprimer des pages de votre Pokédex avec le Game Boy Printer. Dispo en France le 16 juin.



LE POKE-FLIPPER

POKÉMON PINBALL - GBC UNIQUEMENT



Voilà un jeu de flipper aux couleurs de Pokémon. Deux concepts apparemment difficiles à concilier. C'était compter sans l'ingéniosité des créateurs de Nintendo.

Comment un jeu de flipper peut-il s'apparenter à Pokémon autrement que par le décor ? Facile ! La réussite est sanctionnée par la capture des Pokémon. Deux flippers de deux écrans de hauteur sont disponibles : le Rouge et le Bleu. Et devinez quoi ? Ils recèlent les mêmes Pokémon que les jeux originaux. À vous de capturer les bestioles en les touchant quand elles apparaissent à l'écran, ou en actionnant bumpers, tunnels, tous les éléments du flipper étroitement liés à l'univers de Pokémon. Trouver la plupart des Pokémon requiert une méthode particulière, et vous devrez faire preuve de la plus grande adresse, et d'inventivité, pour explorer les recoins les plus retirés des flippers, ainsi que les stages Bonus. Inutile de préciser que de très nombreuses parties seront nécessaires... De même, il est possible de faire évoluer certains Pokémon selon des règles assez complexes. Graphiquement très simple, mais efficace, Pokémon Pinball permet le transfert des Hi-Scores via le câble Link, et vous permet d'imprimer votre Pokédex via le Game Boy Printer. Sortie prévue en octobre en France.



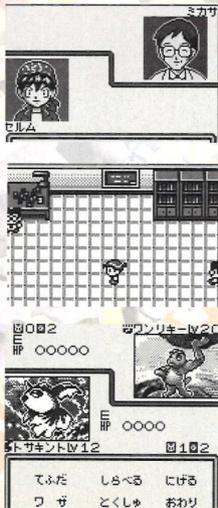
LE JEU DE CARTES

POKÉMON TRADING CARD GAME - GB & GBC



Vous connaissez tous les fameuses cartes Pokémon qui ont récemment envahi les cours de récré... Si je vous disais que vous pouvez virtuellement faire la même chose sur Game Boy ? Eh oui, Pokémon Trading Card Game c'est un peu le jeu du jeu du jeu...

Le principe est exactement le même que celui du véritable jeu de cartes, mais le but est cette fois d'en collecter un maximum, en gagnant celles que l'adversaire met en gage. Il y a bien entendu une progression dans la difficulté, et tant votre ingéniosité que la qualité de votre collection compteront pour la victoire. Vous évoluez dans une vue de dessus (exactement comme dans le RPG Pokémon) dans des endroits clos, à la recherche d'adversaires à votre mesure. Les cartes sont de plusieurs types : cartes de monstres, cartes d'éléments, cartes de déplacement et cartes d'évolution. La puissance de votre attaque dépend du nombre de cartes d'éléments que vous attribuez à un Pokémon de même type (par exemple des cartes d'eau pour un Pokémon d'eau). Au début du jeu, votre maître vous explique les techniques de base avant de vous laisser partir à l'aventure. Sortie prévue en décembre ou janvier prochain par chez nous.



PARLEZ À PIKACHU

PIKACHU VRS (VOICE RECOGNITION SYSTEM) - NINTENDO 64



L'amour des Japonais pour les animaux virtuels fait beaucoup jaser. Mais gageons que si vous vous trouvez face à un Pikachu qui vous parle, vous réagiriez totalement, comme le quinquagénaire blasé de la pub jap...

Intitulé en japonais Pikachu Genki Dechu (littéralement "Pikachu est en forme"), Pikachu VRS est donc un simulateur d'animal virtuel, dans la lignée des Tamagochi et autres Seaman. Cependant, il est doté d'un perfectionnement de taille : un système de reconnaissance et d'analyse vocale ! Le jeu est en effet livré avec un casque micro qui se branche sur un port manette. Pikachu réagit donc à la voix, reconnaît un certain nombre de mots (en japonais... bien que la légende raconte qu'il réagit de manière très enthousiaste aux obscénités proférées dans notre langue) et surtout réagit au ton de la voix. Un commentaire agréable ("oh qu'il est mignooooon !") et encourageant déclencherà chez lui une explosion de joie, tandis qu'une insulte ou une réprimande provoqueront une grosse colère ou le feront fuir, une erreur difficile à rattraper... Vous suivez ainsi un Pikachu évoluant en tout liberté dans un environnement détaillé et amusant : regardez-le sympathiser avec les Pokémon qu'il croise sur son chemin, aidez-le à travers les épreuves qui parsèment son chemin (se procurer de la nourriture, franchir des obstacles...). Quelques mini-jeux agrémentent le tout : quiz de connaissance des Pokémon, partie de pêche avec Pikachu, etc. Même si la modélisation de Pikachu ne pose pas de réel problème technique, force est d'admettre qu'il est très expressif et réussi, et les décors sont également très sympathiques. En revanche, on ne peut que regretter l'absence d'un système qui envoie des décharges de 220 volts en cas de colère dudit Pikachu... Non, je plaisante !



LE POKE-SAFARI PHOTO

POKÉMON SNAP - NINTENDO 64



Quand on passe sur Nintendo 64, c'est pour pouvoir vous montrer un maximum de Pokémon sous toutes les coutures. L'illustration parfaite en est Pokémon Snap, jeu contemplatif s'il en est...

À l'origine prévu sur DD64, ce jeu développé par HAL Laboratoires est finalement sorti en cartouche avec une sauvegarde importante (60 photos). Vous incarnez Todd, et vous êtes envoyé par le professeur Chen pour enquêter sur les Pokémon. Disposant d'un appareil photo capable de stocker jusqu'à soixante clichés, vous pouvez vous balader à travers six niveaux entièrement en 3D. Plus d'une soixantaine de Pokémon différents vous demanderont une approche particulière : utilisation d'items (Pokéfute pour réveiller le Ronflex par exemple) divers, attractifs ou répulsifs, que vous acquérez au cours de vos aventures. Vous vous déplacez sur des rails, et vous disposez bien entendu d'un zoom et d'un large éventail d'actions en vue d'obtenir le cliché parfait, et bien entendu, de s'amuser des mimiques de ces animaux étranges. Une fois vos photos terminées, vous les ramènez au professeur Chen qui leur attribuera une note (et donc des points pour progresser dans l'aventure) en fonction de leur qualité. Une aventure qui vous emmènera dès septembre dans des décors variés à la recherche, une fois encore, de la Poké-science universelle.



**POUR
DETRUIRE
TOUS
LES ALIENS
AVEC
INTELLIGENCE
FORCE & HUMOUR**

DÉCONSEILLÉ
aux moins de
12 ANS

INFOS - CADEAUX - SOLUCES

Hot-Line 0 800 03 41 64

Hint-Line **08 36 68 94 95** * 2,25 € le minute

<http://www.virgininteractive.com>

PC CD-Rom

Kurt

Spécialités :
discretion,
sniper, voltige



Prof

Spécialités :
genie,
gadgets, farfelo

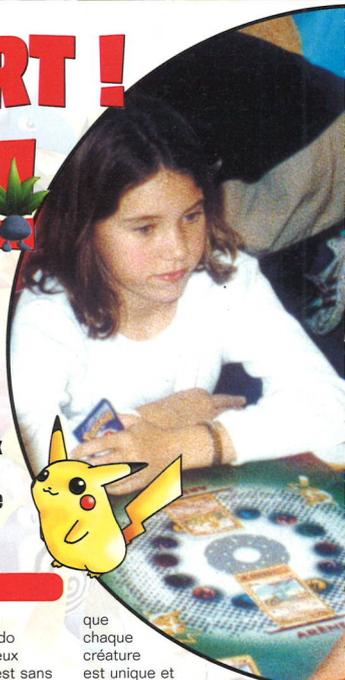


Max

Spécialités :
destruction,
6 pattes, attaque



DRAGON BALL EST MORT ! VIVE PIKACHU !



Ne pas se voiler la face : le succès de Pokémon est sans doute autant dû aux qualités intrinsèques du produit qu'à la formidable campagne de marketing qui a accompagné son développement. Si on avait pu assister à un phénomène un peu similaire pour Dragon Ball, c'est tout de même la première fois que les deux composantes, jeu proprement dit et habillage, sont aussi inextricablement liées. Autopsie d'une étonnante machine de guerre...

ET ENSUITE ?

D'après une psychologue pour enfants, c'est avant tout la notion de maîtrise qui distingue Pokémon des autres jeux vidéo. "Maîtriser les règles, connaître toutes les règles, dompter les Pokémon, comprendre les subtilités du troc... C'est un monde d'expertise et de connaissance dont les adultes sont exclus". (S. Pratola, Time magazine). Selon la même psychologue, Pokémon fait surtout appel au besoin de possession des enfants, collectionner des monstres, en avoir plus que le voisin. Sans verser dans la psychologie de bazar, on peut voir cet apprentissage comme une initiation au monde adulte, où le prestige social est en partie basé sur l'accumulation de richesses. Deux éléments donc : la notion de possession, et l'accès à un monde dont les adultes sont exclus.

L'arsenal marketing développé par Nintendo exploite à fond ces deux éléments. Le slogan est sans équivoque : attrapez-les tous ! Le but est d'accéder à une sphère prestigieuse, une sorte de club élitiste dont les membres auraient payé, par leurs seules compétences de dresseurs, le droit d'en faire partie. Simple, mais génial, car la plupart des joueurs de Pokémon sont à un âge où le besoin de s'affirmer au sein d'un groupe devient pressant. En créant 150 Pokémon (bientôt plus), et en ajoutant un 151e, plus difficile à obtenir, Nintendo capitalise évidemment sur cet appétit de possession et d'accumulation : la notoriété d'un joueur devient directement proportionnelle au nombre de bestioles attrapées. Second point : la relative complexité de l'univers Pokémon. On sait

que chaque créature est unique et possède des caractéristiques (poids, taille, pouvoirs, évolution) bien définies. Dans ces conditions, être capable de décliner la liste des attributs du, disons, 89ème Pokémon, peut tenir de la gageure. Sauf que l'on a rencontré plus d'un gamin capable de les réciter sans sourciller. Manifestement, il est beaucoup plus facile de retenir la liste des Pokémon que celle des départements ou des déclinaisons latines. Pourquoi ? Parce que ces connaissances permettent aux joueurs de forger leurs propres codes et leurs propres frontières.



PASSÉES LES BORNES, Y A PLUS DE LIMITES...

Pokémon et les médias, une histoire d'amour ? Pas sûr. Aux USA, où le grand public est friand de ce genre d'anecdotes, les faits divers Pokémon sont légion. L'affaire Burger King par exemple : où comment des gamins en bas âge ont failli s'étouffer avec des petites Pokéballs style Kinder Surprise. Ailleurs, des gamins se font renverser par des voitures en poursuivant leurs petits camarades... tout ça pour des cartes Pikachu ou autres ! A San José, pas plus tard que le mois dernier, deux adolescents sont arrêtés après un cambriolage

nocturne... pour 1300 dollars de cartes ! Partout, des récits de bagarre ou de vol éclatent, parfois un peu exagérés. Reste que dans de nombreuses écoles, y compris en France, les jeux Pokémon sont purement et simplement interdits. En Angleterre, une grande chaîne de détaillants refuse carrément de vendre les produits Pokémon. Elle leur reproche d'être violents, et soutenus par une campagne marketing "cynique" (comme si le marketing pouvait être réellement autre chose). Alors ? L'impact des Pokémon au Japon, aux USA

et en Europe est désormais tel que les dérives, statistiquement, sont inévitables. Tout ce qui touche aux enfants intéresse les adultes. Ce qui pose problème, au fond, n'est pas tant l'incroyable popularité des Pokémon (chaque génération a ses icônes) que l'arsenal commercial et publicitaire déployé. Les jeunes sont-ils des cibles marketing particulièrement vulnérables ou au contraire, des prescripteurs sûrs de leur fait, imposant leurs goûts malgré les réticences des adultes ? Toute la question est là.



▲ "Les cartes Pokémon interdites à l'école" ? Ne rigolez pas. Ça débarque chez nous !



▲ Hé ? Y'a quelqu'un ?

◀ Et dire que tout ça, c'est de sa faute...

PIKACHU FAIT LE 20

Preuve que même les plus sérieux analystes voient en lui un véritable phénomène de société, Pokémon a fait l'objet d'un reportage de près de quatre minutes, le 3 avril, dans le journal de vingt heures sur TF1. Au programme, extraits du film, interview d'un responsable de Nintendo, témoignages d'un jeune fan de Pokémon ("J'arrête Batman pour Pokémon", "ma maîtresse m'a confisqué mes cartes"), et surtout commentaires éclairés d'une pédopsychologue très...

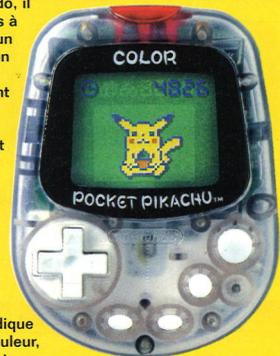
compréhensive. Il est intéressant de voir que l'origine japonaise de Pokémon a été totalement occultée, et que le discours est à l'exact opposé de celui que l'on nous tenait, il y a quelques années encore, pour des produits analogues : Sacha véhicule des valeurs très positives d'entraide et de persévérance, et Pokémon aide à rapprocher parents et enfants ("Papa, tu peux me payer la carte Dracaufeu dans le classeur du monsieur ?" "200 francs ?! Euh... Allez vas-y !").

L'inconsistance des médias en général et de TF1 en particulier est plus que compréhensible : plus puissante encore que Dragon Ball Z, la vague Pokémon ne peut être esquivée. Mieux vaut l'avoir de son côté...



POCKET PIKACHU

Distribué par Nintendo, il ne s'agit pourtant pas à proprement parler d'un jeu console, mais d'un jeu électronique portable s'apparentant étroitement au Tamagochi. Le Pokémon Pikachu est disponible en France depuis novembre 1999, mais un nouveau modèle devrait bientôt faire son apparition : le Pokémon Pikachu Color et Pokémon Or & Argent. Grande nouveauté, il est comme son nom l'indique équipé d'un écran couleur, mais surtout d'un port infrarouge qui lui permet de communiquer avec un autre Pokémon Pikachu Color et Pokémon Or & Argent, muni du même accessoire.



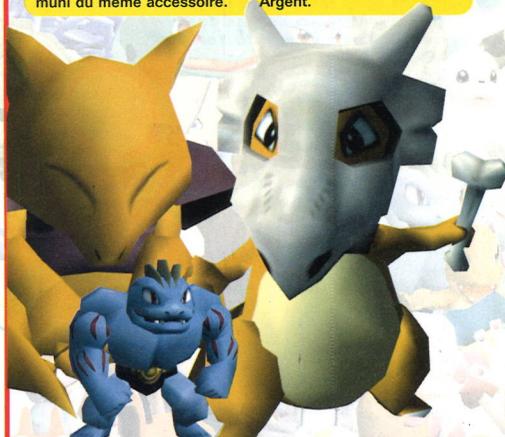
Sa sortie en France devrait être synchronisée avec celle de Pokémon Or & Argent.

PLUS FORT QUE MAGIC !

Plus encore que les autres produits dérivés, les cartes Pokémon, éditées aux USA et en France par Wizards of the Coast (également responsable de la célèbre série Magic : L'assemblée) constituent à elles seules un sous-phénomène important. Le système de jeu est très simple, ce qui le met à la portée de tous, et la tendance à la collectionnisme malade frappe même les plus jeunes. Tandis que les contrefaçons se multiplient, les cartes rares font l'objet d'une véritable cotation (www.multimania.com/tamisier/cotations.html), qui a de quoi horrifier les plus attentionnés des Poké-parents. Ainsi, le Dracaufeu, une "carte de merde" (sic) selon les dires d'un vendeur parisien, voit son prix estimé à trois cent francs !!! Les nouvelles séries de cartes japonaises : Pokémon Jungle (bientôt dispo) et Pokémon Or & Argent, sont attendues pour la sortie du jeu en version française. Au chapitre des faits divers, Wizards of The Coast a dû retirer brutalement deux cartes de la vente aux USA suite à la plainte des familles de deux enfants juifs : les cartes en question comportaient en image de fond des svastikas (manji), des croix gammées inversées, symbole positif récurrent du bouddhisme. Gageons que les cartes en question nous parviendront dans une version épurée.



▲ Les cartes rares sont évidemment l'objet de toutes les convoitises. Certaines de ces cartes s'arrachent à plus de 500 francs !



ON VEUT DES DATES...

Pokémon Stadium : il est sorti !
 Pokémon Jaune : 16 juin
 Pokémon Snap : septembre
 Pokémon Pinball : octobre
 Pokémon Cards : décembre
 Pokémon Or & Argent : 2001
 Pokémon Pikachu VRS : NC
 Pokémon Attack (sera dévoilé à l'E3) : NC

HOT NEWS

QUAND COCA RENCONTRE SQUARE

■ ÇA FAIT DES BULLES ■ CETTE SENSATION S'APPELLE SQUARE ■

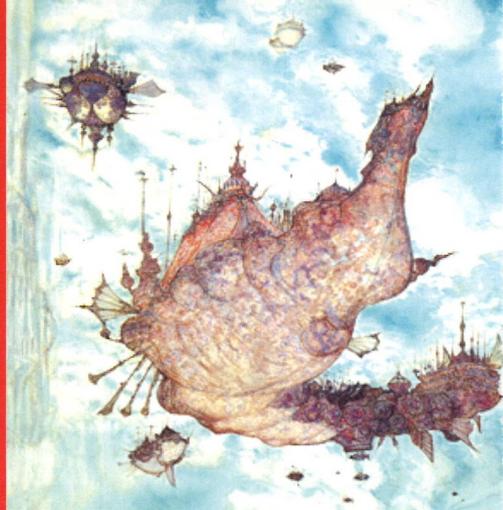


Square et Coca-Cola ont collaboré pour produire une publicité en images de synthèse mettant en scène les personnages de Final Fantasy IX évoluant dans les décors du jeu. La pub est diffusée sur les petits écrans japonais depuis le 1er avril 2000.

Coca-Cola, qui a toujours de grandes difficultés à s'implanter profondément au Japon en raison du nombre incalculable de boissons nationales déjà sur le marché (produites par des sociétés comme Kirin et Asahi...), a déjà eu recours à la stratégie "jeu vidéo" pour communiquer efficacement. On connaît notamment leur partenariat avec Sega

pour les salles d'arcade. Dans le cas présent, l'investissement est de taille : toute la séquence de pub a été réalisée avec les outils qui ont servi à créer les cinématiques du jeu FF IX. Elle utilise les modèles exacts des personnages de Square. Coca et Square ont donc marché main dans la main pour ce spot extraordinaire qui permet, en plus de renforcer la marque, de familiariser le public japonais avec le style de ce nouveau Final Fantasy. Une stratégie très habile, que l'on pourrait retrouver à court terme en Europe. Souvenez-vous : Coca-Cola avait déjà réalisé un partenariat avec Infogrames pour une campagne Coca Cola / Heart of Darkness au dernier trimestre 1999.

► Les bulles de Coca volent dans les airs, puis fusionnent avec les personnages et leur donnent de l'énergie. Après, tout le monde a envie de faire la fête (c'est un peu comme nos pubs Coca), de se "connecter", de se lier aux autres.



FINAL FANTASY IX

ON AURA JAMAIS ÉTÉ SI CONTENT DE RETOURNER AU MOYEN ÂGE !!!

EN BREF

RÉVÉLATIONS SUR LES PERSONNAGES

- Vivi Ornitier est le héros de FF IX. Nous savons juste que c'est un apprenti magicien noir de neuf ans qui a de sérieux problèmes de confiance en lui et qui adore écrire son nom en lettres capitales.

- Zidane (on ne rit pas) Triball est un jeune homme de seize ans, élevé dans la pauvreté et devenu voleur. Le personnage est déjà très populaire auprès des jeunes filles japonaises... Gageons qu'il saura voler la vedette à Vivi.

- Edward Steiner est un chevalier (knight) de trente-trois ans dont la mission est de protéger la princesse Garnet (original, non ?).

- Garnet Tail Alexandros est une princesse qui passe pour être égoïste en raison de son rang et des valeurs peu communes qu'elle a héritées.

- Eiko Callor est une fille de six ans, extraordinairement intelligente et précocée, ce qui choque son entourage.

- Quina Quen est un véritable glouton, obsédé par la nourriture. Il aura certainement un rôle comique important dans le jeu.

- Freya Crescent est une puissante guerrière qui semble avoir eu un passé douloureux. Elle est capable de comprendre les phénomènes mystérieux de la nature.

- Salamander Coral, élevé dans une famille de guerriers, ne croit qu'en lui et pense que la force physique est ce qu'il y a de plus important. C'est pourquoi il passe ses journées à s'entraîner.

Square ne semble pas vouloir divulguer trop d'informations sur son nouveau bébé : très peu de photos du système de jeu, peu d'informations sur un titre qui devrait être quasiment achevé. Et cette fois, il n'y aura pas de démo jouable... À se demander si ces messieurs de Square n'ont pas quelque chose à cacher...

Dans l'immédiat, pas de grosses surprises au-delà de la

beauté des images que nous avons pu voir : Final Fantasy IX a tout l'air d'avoir grandi dans le respect des Anciens. Comme prévu, on revient à un monde plus médiéval qui contraste remarquablement avec ceux des deux derniers volets. C'est aussi un retour bienvenu au système de classes, d'équipement et de magie des anciens volets. Être quasiment achevé. Et cette fois, il n'y aura pas de démo jouable... À se demander si ces messieurs de Square n'ont pas quelque chose à cacher... Dans l'immédiat, pas de grosses surprises au-delà de la beauté des images que nous avons pu voir : Final Fantasy IX a tout l'air d'avoir grandi dans le respect des Anciens. Comme prévu, on revient à un monde plus médiéval qui contraste remarquablement avec ceux des deux derniers volets. C'est aussi un retour bienvenu au système de classes, d'équipement et de magie des anciens volets. Être quasiment achevé. Et cette fois, il n'y aura pas de démo jouable... À se demander si ces messieurs de Square n'ont pas quelque chose à cacher... Dans l'immédiat, pas de grosses surprises au-delà de la



▲ Vous reconnaissez Alexander, cette créature invoquée ? Des décors somptueux l'esthétique qui rappelle furieusement FF6.



LE RETOUR D'AMANO

POUR LES PERSOS, UN DESIGN DE CHARACTER DELLA MANO D'AMANO



Final Fantasy IX est marqué par le retour au caractère design du grand Yoshitaka Amano, porté absent depuis le sixième volet (même s'il est étrangement difficile de retrouver sa patte dans les designs finaux). Et entre nous, ça se fête !

Yoshitaka Amano, designer sur les six premiers FF et très célèbre peintre et technicien d'animation (vu sur l'œuf de l'Ange, Vampire Hunter D,

2001 Nights), est officiellement chargé du design des persos de Final Fantasy IX (éclipsé par Tetsuya Nomura, il n'était plus qu'"image designer", une sorte de consultant, sur les deux derniers volets). Il y a en ce moment à Akihabara une exposition Amano où l'on peut acheter certaines de ses œuvres, dont des illustrations de Final Fantasy. Avis aux amateurs : ses tableaux coûtent entre un et deux millions de Yens (entre soixante et cent-vingt mille francs). Je ne sais pas vous, mais moi, si j'en avais les moyens...

Main Characters



Zidane Tribal
sex: male
age: 16
right-handed



VIVI Ornitier
A child of a Black Mage
sex: male
age: 9
right-handed



Adeibert Steiner
A knight of a royal family, belong to Alexandria kingdom
sex: male
age: 33
right-handed

EN BREF

EXMACHINA S'ANIME

Plus connu pour ses films en images de synthèse à destination des cinémas dynamiques, Exmachina s'offre aujourd'hui un studio de Motion Capture optique plutôt bluffant. Installé à Clichy, ce studio compte un plateau de 300 m² doté de tout le matos nécessaire à la saisie optique de mouvements (48 caméras infrarouges avec visualisation en temps réel et installation vidéo complète), ainsi qu'un atelier d'animation équipé de tous les outils nécessaires à l'animation 2D/3D. Développeurs intéressés, vous savez ce qu'ils vous restent à faire !



HOGS OF WAR

Les cochons semblent se prendre pour des vers. C'est en tous les cas ce qui arrive au dernier titre d'Infogrames, puisque Hogs of War met en scène des commandos porcins dans des batailles sans merci pour un jeu à la Worms. La différence ? Le jeu est entièrement en 3D. Sortie à la mi-juin.



REEL FISHING 2

L'un des rares jeux de pêche sur PS revient dans une nouvelle mouture avec encore plus de poissons, différents lieux de pêche. Pour le reste, Natsume a repris le même concept visuel. Préparez vos appâts pour juin.



LES FOUS DU VOLANT

■ YEAH, GENTLEMEN ! IT'S THE WACKIEST RACE EVER ! START YOUR ENGINE ! ■



Après Mario, Diddy Kong, Crash et les personnages de South Park, c'est au tour des plus célèbres personnages de Hanna-Barbera de monter dans un kart. Quoi de plus normal pour des coureurs-nés ?

Infogrames développe actuellement dans ses studios de Sheffield ce titre sur les trois consoles du moment : Dreamcast, PlayStation et Gameboy Color. La version Dreamcast est extrêmement prometteuse : utilisant une technique de mapping qui offre un rendu

très "dessin animé". Côté graphisme, le soft est complètement délirant, avec des animations très réussies et des décors sympathiques. Le tout est loin d'être achevé, mais le tracé des courses paraît déjà plutôt intéressant. De nombreux modes : Story, Arcade, Contre la montre, Versus... et une pléthore de véhicules, personnages du dessin animé et bonus offensifs garantissent une chaude ambiance qui devrait séduire les fans de délinéris motorisés. On attend avec impatience des versions plus avancées.



DESTRUCTION DERBY RAW

■ VA FALLOIR QUE ÇA CASSE ! ■



Vu que Reflections avait laissé tomber la saga des Destruction Derby au profit d'un excellent Driver, on pensait la série terminée. Né ben non !

Développé par l'équipe de Studio 33 (Newman Haas, F1 99), Destruction Derby Raw est le troisième volet de la saga. L'équipe s'est fixé comme objectif

de créer un titre possédant un bon équilibre entre la destruction et la course, ce qui n'était pas le cas des deux premiers. De nombreux modes de jeux ont été ajoutés afin de bénéficier d'une bonne durée de vie. Une trentaine de circuits constitueront votre terrain de jeu. D'un point de vue technique, les auteurs prévoient un graphisme en haute définition, l'absence de clipping et des tonnes d'effets. Bref, voilà encore de quoi réjouir les carcassiers en herbe. Sortie prévue début juillet.



WALT DISNEY WORLD QUEST : MAGICAL RACING TOUR

■ SUR LA ROUTE DE DISNEYLAND ■



Sous nos yeux ébahis (en fait non, pas du tout ébahis, mais bon...), Disney nous a présenté un jeu de course destiné aux plus jeunes d'entre nous. Pour en savoir plus, attrapez la queue du Mickey... virtuel !

Magical Racing Tour est un jeu de course d'arcade pour un ou deux joueurs. Vous choisissez votre personnage parmi une dizaine de l'écurie Disney, pour parcourir 10 circuits plus 3 circuits cachés. Chaque circuit représente une attraction que l'on peut trouver dans les parcs Disney à travers le monde. De nombreux bonus seront accessibles sur les circuits et il sera possible à deux joueurs de s'affronter sur un écran splitté. En plus de prendre pour décors les attractions des Disney World, le jeu est scénarisé. Tic et Tac, au cours de leur visite à Disney World, ont trouvé le moyen de faire exploser en mille morceaux l'engin qui déclenche les feux d'artifices du parc. Votre challenge consiste à retrouver les pièces du canon à feu d'artifices, éparpillées à travers ce parc virtuel par ce maladroit de Tac. Début des hostilités dès septembre...



L' aventure vous attend ...

GRANDIA

VERSION FRANÇAISE
INTÉGRALE



- "C'est du grand RPG. En un mot : un régal."
Joypad
- "Grandia offre une ambiance et un scénario originaux,
et un système extraordinaire."
PlayStation 3Mag
- "Les musiques de Grandia sont tout bonnement fantastiques."
Consoles +
- "Un scénario en or. Grandia est unique
en regard de la production actuelle du genre."
Consoles +



Au long des 2 CD qui vous entraîneront dans plus de 50 heures de jeu, guidez Justin dans sa quête aux trésors et découvrez la magie inoubliable de GRANDIA. Explorez 3 continents merveilleux et 20 environnements différents et rencontrez plus de 160 personnages qui vous feront vivre la Légende.

Participez vite au concours Grandia : www.ubisoft.fr/grandia



GAME ARTS

ANIME

MANGAS

La chaîne des super héros !

EN BREF



MARIO TENNIS

Après nous avoir pondû l'excellent Mario Golf, Camelot revient avec un jeu de tennis mettant en scène les divers personnages de Nintendo. Peu de chose à en dire pour le moment, si ce n'est qu'il sera possible de jouer en simple ou en double.



MS PACMAN MAZE MADNESS

C'est avec étonnement que nous avons découvert les premières images d'un jeu basé sur Ms Pacman de chez Namco. À première vue, ce jeu utiliserait le même moteur graphique que Pacman World. À suivre...



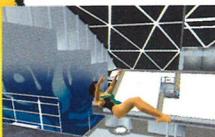
UEFA 2000

Après une version PS plutôt convaincante, Eidos termine la version GBC d'UEFA 2000. Cinq modes de jeu, un éditeur de noms pour les compétitions, des formations et tactiques configurables à l'envi, le tout en arcade ou en simulation, tel est le programme de ce concurrent à Ronaldo V-Football et FIFA 2000.



SYDNEY 2000

CHOUETTE !!! DES J.O. VIDÉO !!!



Qu'est-ce que vous croyez ? Les Jeux Olympiques,

c'est un truc qui se prépare pas mal de temps à l'avance. Et il en va de même pour l'adaptation en jeu vidéo. Il faut dire qu'avec une licence pareille, il est hors de question de rater son coup.

Vous l'aurez compris, il s'agit du jeu officiel des Jeux Olympiques de Sidney (pas le rappeur à casquette, la ville



d'Australie...). Développé par une équipe de codeurs Anglais, Attention To Detail (ATD), et édité par Eidos, le jeu devrait sortir en août 2000 sur PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Color et PC. Intégralement réalisé en 3D animée à base de motion capture, Sydney 2000 regroupe plusieurs sports aussi intéressants qu'hétéroclites. On retrouve les épreuves du 100 mètres, 110 mètres haies, marteau, javelot, triple saut, saut en hauteur, hétérophilie poids lourds, vitesse olympique en cyclisme sur piste, plongeon à 10 mètres, 100 mètres nage libre, tir sur plateau "skeet" et 1 km de slalom en canoë-kayak. Outre les modes de jeu Arcade et Entraînement, un mode Olympique permettra de gérer une équipe complète d'athlète à travers les différentes épreuves. À vous de faire gagner l'or à la Poldo-Smoldivie Occidentale !



PLASMA SWORD

DES MECHAS TRÈS SOBRES LASERS



Star Gladiator a beaucoup impressionné à l'époque de sa sortie en arcade puis sur PlayStation : c'était en effet le premier jeu en 3D signé Capcom.

Reprenant l'univers de Star Wars dans les grandes lignes, il offrait une jouabilité claire et concise, reprise plus tard par Soul Blade. Voici, très logiquement, sa suite sur Dreamcast, renommée Plasma Sword. Si le titre a conservé sa maniabilité exemplaire, on peut dire que la réalisation n'est plus au niveau ! Tous les titres Dreamcast sont déjà beaucoup plus beaux et plus fluides. Quant au nombre de personnages en lice (22), il peut sembler imposant, mais chacun des duellistes a un "jumeau", adversaire qui possède les mêmes coups – ce qui réduit leur nombre réel à 11. Reste un potentiel intéressant et une jouabilité qui n'a pas pris une ride.



V-BEACH VOLLEYBALL

DOREZ-VOUS LA PILLULE EN CHATOUILLANT LA BA-BALLE VIRTUELLE



L'été approche. Doucement mais sûrement. Nul doute que vous avez déjà flashé sur le physique de rêve des volleyeurs et volleyeuses des belles plages de Californie.

Ben, Infogrames va vous permettre de vous échauffer avec l'une des trop rares simulations de beach volley. Bénéficiant de la licence FIVB (Fédération of Intermation Volleyball), ce titre comportera toute une panoplie d'équipes et de joueurs. Il sera d'ailleurs possible d'éditer et de modifier les caractéristiques des volleyeurs. Par ailleurs, beach volley oblige, on pourra disputer une partie à quatre simultanément grâce à un multijoueur. Pour compléter le tout, les joueurs disposeront d'une ribambelle de mouvements, dont certains particulièrement saugrenus. Bref, voilà un titre qui collera parfaitement à l'ambiance estivale en juillet.



V-beach volleyball

Tom Clancy's RAINBOW SIX



**Une combinaison explosive
d'ACTION et STRATÉGIE
en temps réel !**

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours

"Gagnez nos dernières nouveautés"

Serveur vocal* 08.36.68.57.75

Serveur Minitel* 3615 code Take2

*23 Frs/mn



© 1999 Red Storm Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Red Storm Entertainment est une marque commerciale et déposée de Jack Ryan Enterprises et Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six est une marque commerciale et déposée de Red Storm Entertainment. Les Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques commerciales et déposées de Take 2 Interactive Software. Toutes les autres marques commerciales et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

www.redstorm.com www.take2games.com

EN BREF

ESPN X GAMES SNOWBOARDING

Après un titre sur les jeux Olympiques, un jeu de foot et un jeu de base-ball, Konami glisse dans son élan avec un jeu de snowboard pour la PS2 avec la licence X-Games. Quatre types d'épreuves et la possibilité de jouer à deux seront inclus.



X-MEN

Après plusieurs retards, X-Men a reparu sur les plannings d'Activision. Il est vrai que l'adaptation cinématographique (par le réalisateur d'"Usual Suspects") arrive à grands pas. Apprétez-vous à retrouver les Xmen dans ce jeu de baston ricain.



DREAMLAND

Les développeurs de la saga X-Com reviennent sur le devant de la scène avec un titre spécifique à la PS2. Il s'agit d'un jeu de stratégie entièrement en 3D à la Command & Conquer. La différence provient de la possibilité de gérer à la fois sa base, en créant divers bâtiments, et ses escouades de combattants lancées sur le front. Vivement sa sortie.



ZELDA LE MASQUE DE MUJULA

MINI-MIR, MAXI-PRIX LINK EN FAIT UN MASQUIMUM !



Avec le désistement de nombreux éditeurs tiers, la Nintendo 64 semble condamnée. Encore heureux que Nintendo lui-même développe des jeux prometteurs.

On sait, cela fait plusieurs fois que nous vous parlons de ce titre. Nous n'allons donc pas nous éterniser sur le scénario. Ce nouvel épisode fait suite à Zelda Ocarina of Time. L'originalité de cette suite provient du système de

masque permettant à Link de se métamorphoser en diverses créatures aux compétences variées. Bref, nous vous en parlerons plus longuement dans notre prochain numéro, puisque la version japonaise sort fin avril.



SHEEP EVIL DEAD : ASHES TO ASHES

AU MENU : CERVELLE DE MOUTON



Il n'y avait que les Anglais pour nous pondre un jeu pareil impliquant quelques troupeaux de moutons particulièrement dociles.

Empire semble décidé à revenir dans le monde de la console avec Speedball 2100, Spinjam et... Sheep, donc. Le but de ce jeu est de diriger un troupeau de moutons vers la sortie en évitant tous les pièges et ennemis.

Attention, vous ne les contrôlez pas directement. En fait, vous êtes un personnage annexe (berger, bergère, chien). À vous d'utiliser des techniques pastorales pour les garder sur le droit chemin.

La préversion qui nous a été présentée laisse augurer d'un jeu vraiment fun et accessible à tous. Bref, ce titre n'est pas sans rappeler un certain Lemmings avec des graphismes nettement plus soignés et un humour incontestable.

Comme quoi, il est encore possible d'avoir des idées simples mais diablement efficaces. Espérons maintenant que la version finale confirmera ces bonnes premières impressions.



LE NECRONOMICON VERSION DC



L'un des grands classiques du film d'horreur s'apprête à faire son entrée dans le monde des consoles grâce à l'éditeur THQ.

Evidemment avec un tel sujet, les développeurs pouvaient difficilement faire autre chose qu'un survival horror. En collaboration avec la maison de production Renaissance Studios de Sam Raimi (auteur d'"Evil Dead" pour ceux qui ne le sauraient pas), l'équipe Heavy Iron (formés par d'anciens types de Suresoft US) semble mettre un soin particulier à reproduire l'ambiance macabre du film. Le scénario suit les aventures d'Ash contre les morts-vivants. Les graphistes empruntent aux trois films les environnements afin de créer quelque chose d'unique. La technique des angles de caméra forcés qui est utilisée par Alone in the Dark et Resident Evil est ici aussi de rigueur. L'armement devrait être conséquent, même si la tronçonneuse est l'arme de prédilection. Bref, encore un survival horror qui devrait combler les fans du genre, d'autant plus que Bruce Campbell assurera lui-même les voix.



STACK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

www.STACK-GAMES.com

Vente par Correspondance :
01 46 33 07 83



DREAMCAST

Jeux Nintendo 64, Game Boy Color,
Neo-Geo Pocket, PC...
Contacter-nous !!!



PlayStation

1500 Frs d'Achats
=
200 Frs de Jeux d'Occaz
Offerts!

STACK-GAMES : Toutes les Nouveautés en Stock !!!

PARIS	75 JUSSEU CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine	01 46 33 07 83	75 MONTPARNAISE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris	01 43 35 32 10
	75 REPUBLIQUE 13 Bd Voltaire 75011 Paris - M° République	01 43 55 46 00	75 GARE DU NORD CONSOLES 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris	01 48 78 58 00
	75 JUSSEU CD ROM NEO GEO 13 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine	01 43 25 61 24	75 RIVOLI 32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville	01 42 74 43 22
BOULLEVARD	92 ANTONY 29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B Ouvert 7j/7	01 46 740 300	78 RAMBOUILLET 2/6 rue chales 78120 Rambouillet	01 30 88 69 76
	75 SAINT GERMAIN 55 Rue de Paris 75100 St Germain en Laye - M° RER St Germain en Laye	01 30 61 74 60	91 LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense	01 49 06 96 08
	94 IVRY 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M° Mairie d'Ivry	01 46 58 72 73	77 PROVINS 14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins	01 60 67 68 21
	75 SAINT DENIS Centre Commercial St Denis Basilique 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis	01 48 20 1999	94 SAINT-MAUR 15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur	01 55 96 23 32
	75 CLICHY 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de Clichy	01 47 56 08 64	75 VERSAILLES C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7jours/7	01 39 53 30 30
	77 LE MÉE SUR SEINE NOUVEAU 219 Avenue de la Libération 77350 Le Mée sur Seine	01 64 37 77 95	63 CLAMART Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7	01 40 95 00 86
	94 NOGENT SUR MARNE NOUVEAU 9 Rue du Lieutenant Othresser 94130 Nogent sur Marne	01 48 75 68 51		
PROVENCE	43 NANTES RAYON MANGA 6 Rue des Halles 44000 Nantes	02 40 48 53 12	06 CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes	04 93 980 900
	43 NANTES 9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes	02 40 48 13 14	06 NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice	04 93 13 00 10
	29 CARHAIX 12 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix	02 98 93 74 64	63 REIMS 6 Rue Chanzy 51100 Reims	03 26 47 77 78
	77 MARTINIQUE 13 Rue Lamartine 97200 Fort de France	05 96 73 60 08	33 BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux	05 56 79 00 51
	75 BAYONNE 65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne	05 59 46 13 37	33 RENNES 25 Rue Marschal Joffre 35000 Rennes	02 99 67 53 10
	60 BEAUVAIS Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais	03 44 11 48 10	83 SAINT-MAXIMIN 5 place Martin Bidouère 83470 Saint-Maximin	04 94 59 34 91
	63 TOULON 11 Place Puget 83000 Toulon	04 94 28 79 07	49 CHOLET RAYON MANGA 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet	02 41 46 36 88

REVENDEURS, FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?

Vous voulez bénéficier :

- d'un **IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE** (depuis plus de 6 ans)
- d'une **CENTRALE D'ACHATS PERFORMANTE**
- d'une **NOTORIÉTÉ NATIONALE** sans droit d'entrée et faire partie d'une chaîne de magasins dynamique ?

NOUS Recherchons des **PARTENAIRES** Pour plus d'informations, contactez

RAPHAËL : 01 44 07 04 61

PHOTOGRAPHY: CONCEPTUELLES.COM - DISTRIBUTION: PCS SA (Rue F. 69) 138 598

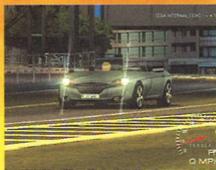
EN BREF

FORMULA ONE 2000

■ UN JEU DE FORMULE 1 ET UNE NOUVELLE FORMULE LOIN D'ÊTRE FORT NULLE ■

Comme pour WipeOut, la série des F1 a fait la renommée de Psygnosis. C'est donc logiquement qu'une version 2000 est prévue sur PS2.

Surtout ne confondez pas ce titre avec le F1 2000 d'Electronic Arts récemment sorti sur PS. Développé par les studios de Psygnosis à Liverpool (tout comme WipeOut Fusion), Formula One 2000 s'appuie sur la saison 2000 en intégrant toutes les écuries, pilotes et circuits. Peu d'informations ont filtré, mais on devrait retrouver toutes les options et tous les modes habituels. Les auteurs promettent des innovations et des nouveautés pour immerger encore plus le joueur dans la folie des paddocks.



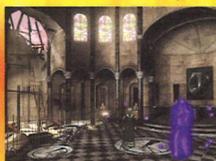
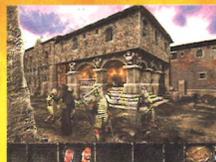
MSR ARRIVE

Disons que nous avons pu récolter quelques nouvelles images qui laissent supposer que ce titre devrait réussir à trouver la direction des rayonnages de vos magasins dans un avenir prochain. Bref, en attendant, voici un nouvel aperçu du jeu pour vous faire saliver.



ALCATERA

Ubi Soft avait présenté ce titre lors du dernier ECTS en septembre dernier. Prévus à l'origine pour janvier, Alcaterra, jeu d'aventure/RPG devrait enfin débarquer sur Dreamcast vers juin.



THE GETAWAY

■ ILS ONT MIS LONDRES EN BOÎTE ■

Le studio londonien de Sony prépare l'un des projets les plus ambitieux connus à l'heure actuelle sur PS2. Réussiront-ils ?

Driver fait des émules. Ainsi, The Getaway semble y avoir puisé une grande majorité des idées. Vous incarnez Mark, ex-braqueur de banques, qui tente de sauver son fils des griffes d'un caïd qui veut le ramener dans le monde de la pègre. L'objectif de l'équipe est de recréer virtuellement 70 km² de Londres. De ce fait, pour qui connaît bien la capitale anglaise, vous pourrez parcourir la ville à pied ou en voiture, volée évidemment. Une cinquantaine de véhicules seront à disposition du joueur en fonction des missions. L'aspect spectaculaire n'a pas été oublié puisque les auteurs promettent des cascades insensées. Si le jeu ressemble réellement aux photos que nous vous présentons, ça va faire mal...



WIPEOUT FUSION

■ UN POD QUE JE M'ÉTALE EN FUSION ■

Rien de surprenant que de voir débarquer

une nouvelle version du célèbre WipeOut sur la PS2. Psygnosis a mis les bouchées doubles pour nous concocter un futur grand hit.

Profitant de la puissance de la PS2, cette nouvelle version bénéficiera d'une maniabilité revue. Attendez-vous à une finesse de pilotage accrue. Parmi les autres



nouveautés, les circuits offriront plus de liberté. Ainsi certaines zones permettent de se balader où l'on veut. Évidemment, l'armement et les bonus vont subir une cure de jouvence. Même si les premières images fournies par Psygnosis ne sont guère impressionnantes, on peut faire confiance aux équipes du développeur anglais pour nous pondre une débauche technologique. Après tout, ce sont eux qui ont réussi à pousser à ses limites la PS1.

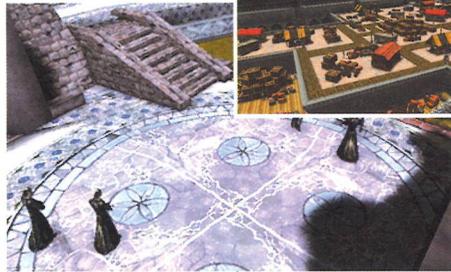


SUMMONER DRAKAN

■ HEROIC SUMMONER SAUCE JAP'... ■

THQ semble soigner sa future production sur la nouvelle génération de consoles. Après Evil Dead, voici un titre développé par les créateurs de Descent 4 et Freespace 1 & 2 sur PC.

leurs aptitudes, armes et sorts propres. Serait-ce là le seul concurrent à la suprématie RPG nipponne.



■ ON POUSSE LARA VERS LA TOMB ■

Déjà disponible sur PC, les aventures de Rynn vont débarquer sur PS2. De quoi faire patienter tous les joueurs qui espèrent voir Lara sur la PS2.

Un jeu développé aux US par Surreal Software. La PS2 devrait bénéficier directement de ce second volet des aventures de Rynn. Drakan (titre provisoire) vous emmène dans un monde "heroic fantasy" pour un jeu d'action/aventure qui n'est pas sans rappeler le célèbre Tomb Raider. De par l'environnement choisi, les combats seront principalement à mains nues ou à armes blanches. Par ailleurs, vous serez secondé par Arokh un dragon qui vous permettra de survoler les huit mondes que comprend ce jeu. Prometteur, non ?



en bref

SPIDERMAN

Comme pour ses acolytes Xmen, l'homme araignée veut pointer le bout de son nez en 3D. Nous vous proposons de nouvelles images de ce titre qui semble s'être bonifié aux fils des mois.



BANJO & TOOIE

Il ne reste quasiment plus que Nintendo et Rare pour pondre des superproductions sur la N64. Avec Perfect Dark et Zelda et le Masque de Mujula, Banjo & Tooie est sans conteste l'un des titres les plus attendus. Il va encore falloir patienter plusieurs mois malheureusement. Quelques photos pour vous mettre en appétit ?



LES AUTRES PROJETS PS2

■ ET SI SONY SORT AUSSI SES SUITES... CE SERA SUPER, ÇA C'EST SÛR ! ■

Hormis les titres que nous vous présentons dans ces deux pages, Sony Europe possède bien d'autres titres dans son escarcelle pour des sorties prévues pour la fin d'année.

Ainsi, parmi les titres notons qu'une version PS2 du Monde des Bleus est en développement avec une flopée d'équipes et d'options. Une simulation de rallye nommée Evo Rallye et développé par Evolution Studios est aussi en cours. 48 parcours disséminés à travers le monde sont prévus. Par ailleurs, le réalisme sera à l'ordre du jour avec déformations, cabines de pilotage reproduites à l'identique. Un sérieux concurrent à un futur Colin McRae sur PS2. Enfin, toujours dans le domaine des jeux de course, une équipe australienne prépare un titre où vous pourrez piloter des drôles d'engins à la puissance colossale.



▲ ► Dropship

◀ Spin Sprint Car Racing

UNE GAMME COMPLETE

DATEL
GAME PRODUCTS



Action Replay Professionnel™

- *Bidouilleur de jeux
- *Permet de sauvegarder vos parties.
- *Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.



CHEAT WARE
by Datel
WWW.CODEJUNKIES.COM

Carte mémoire

FACILE d'Attraper et de sauvegarder tous les pokemons™



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

NOUVEAUTE !

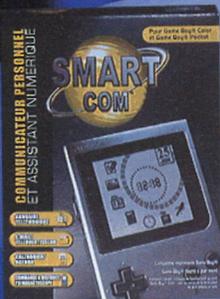
Vibreur Game Boy Color™

- *Analyse les signaux audio pour les convertir en vibrations
- *Haut-parleur incorporé pour amplifier le volume
- *Prise casque
- *Fonction avec 2 piles AAA(non fournies)
- *Disponible en version Game Boy Pocket™



TRANSFORMEZ VOTRE GAME BOY™ EN ASSISTANT PERSONNEL DE COMMUNICATION DIGITAL

Smart Com™



- *Calendrier / Agenda
- *Calculatrice
- *Télécommande (TV et Magnétoscope)
- *Horloge / Alarme
- *Carnet de notes
- *Mémo-dialer
- *E-mail (valable uniquement sur Game Boy Color™)

*Game Boy, Game Boy Color et Pocket, ainsi que Pokemons sont des marques déposées par NINTENDO

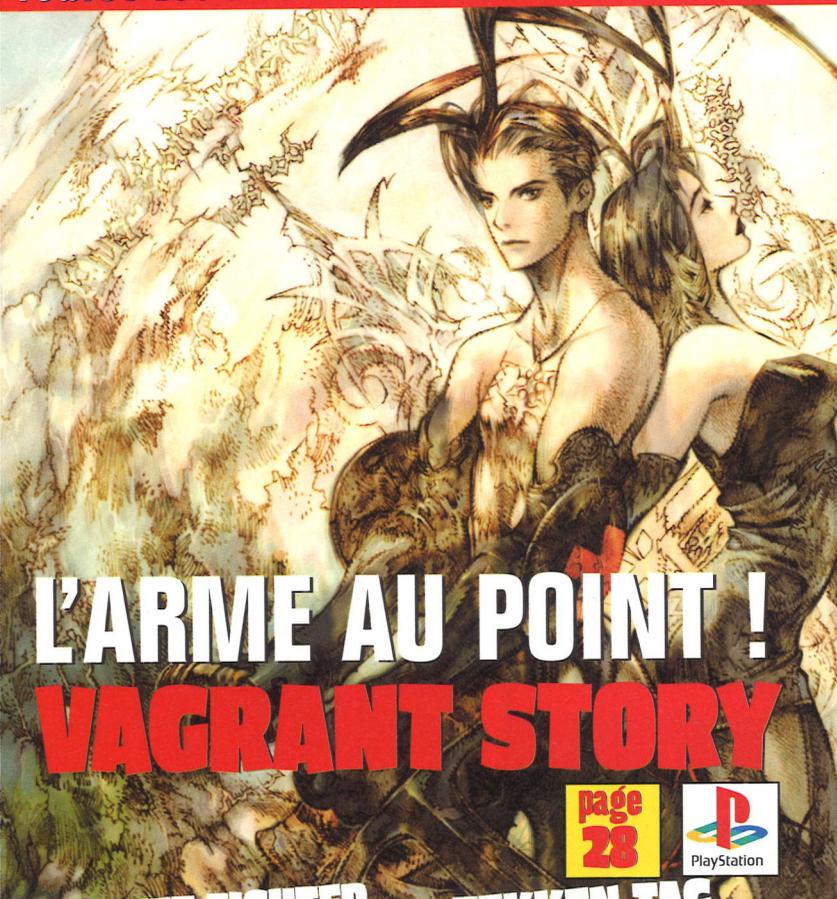
**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**



AVANT- PREMIÈRE

V-RALLY 2 - DRIVER 2
CONDUITE EN ÉTAT DE
LIBERTÉ ! P.44

TOUTES LES INFOS ET TOUTES LES PHOTOS DES JEUX EN PRÉPARATION



L'ARME AU POINT ! VAGRANT STORY

PLAYSTATION

COLIN MC RAE 2.0.....	P.46
DRAGON VALOR.....	P.30
DRIVER 2.....	P.45
NIGHTMARES CREATURES 2.....	P.38
RAYMAN 2.....	P.32
RESIDENT EVIL SURVIVOR.....	P.40
RONALDO V-FOOTBALL.....	P.48
SILENT BOMBER.....	P.50
STREET FIGHTER EX 2 PLUS.....	P.54
TOMBI 2.....	P.36
VAGRANT STORY.....	P.28
WORLD TOURING CAR.....	P.47

NINTENDO 64

DEAD OR ALIVE 2.....	P.56
TEKKEN TAG TOURNAMENT.....	P.60
TYPE-S.....	P.42

DREAMCAST

DEAD OR ALIVE 2.....	P.56
GICAWING.....	P.52
KING OF FIGHTERS 99 EVOLUTION.....	P.58
MARVEL VS CAPCOM 2.....	P.59
NIGHTMARES CREATURES 2.....	P.38
V-RALLY 2.....	P.44

page
28



ET TOUS LES AUTRES P.64

STREET FIGHTER
EX 2 PLUS

p. 54



TEKKEN TAG
TOURNAMENT

p. 60



KING OF FIGHTER
EVO + MARVEL VS CAPCOM

p. 58



BASTON PLUS !
PLUS ! PLUS !

ÇA ARRIVE ! LE CALENDRIER INCONTOURNABLE - P. 68



Ashley Riot va créer des émeutes. Quatre mois après la sortie japonaise de cette bombe, c'est maintenant à notre tour

de profiter pleinement de cette merveille !

VAGRANT STORY



■ ASHLEY ! ASHLEY ! HACHE-LES ! ASHLEY MENU ! ■ QUAND SQUARE S'EN VA EN GUERRE... ■



A peine sorti au Japon, Vagrant Story s'apprete à débarquer en France ! Et autant préparer le porte-monnaie, ce titre s'annonce comme un incontournable de la PlayStation !

Réalisé par l'équipe responsable du sublissime Final Fantasy Tactics (que nous ne verrons jamais en France, malheureusement), Vagrant Story se devait d'avoir les reins solides pour supporter une telle hérédité. Ne vous inquiétez pas, tout est là pour faire de ce titre un jeu mythique. Les graphismes sont d'une splendeur étonnante, et le style BD des dialogues est très bien trouvé. Les nombreuses séquences intermédiaires en Blur donnent du punch à l'action. Les combats ne se cantonnent plus à du matraquage de bouton répétitif à la FF : vous devrez choisir avec stratégie l'endroit que vous voulez taper ! De plus, vous pourrez trouver des forges dans lesquelles vous customiserez vos armes en démontant pièce par pièce celles que vous possédez déjà ! Ajoutez à cela les divines mélodies de Sakimoto et vous obtiendrez le jeu Square que chacun de vous se devra de posséder sous peine d'une mort atroce dans d'horribles souffrances !

UN SYSTÈME DE COMBAT INNOVANT

Vous allez dire, elle est où la partie tactique du jeu ? Outre le fait de pouvoir combiner ses armes selon votre bon gré (il existe plus de 500 possibilités !), les combats sont d'un nouveau genre. Vous pourrez choisir de taper où bon vous semble ! A vous ensuite de trouver le talon d'Achille de tous les protagonistes du jeu.



▲ Visez en priorité la tête ou le bras qui tient l'arme afin de minimiser la durée du combat.



▲ Euh... J'ai bien envie de lui faire la peau... Mais ça me semble un peu difficile.



DES BOSS REDOUTABLES

Les boss de Vagrant Story vont donner du fil à retordre. A moins de maîtriser parfaitement un type d'arme, vous devrez apprendre à connaître les différentes attaques et étudier tous les moyens de leur faire bobo. Donc, on réfléchit avant de taper !



◀ Les créateurs du jeu ont dû prendre un abonnement à Dragon's magazine, le jeu en regorge !

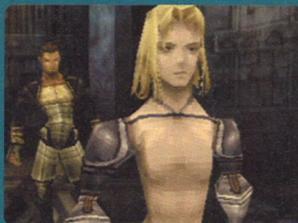


▲ Voilà ce que l'on appelle communément un adversaire de taille !

LA BONNE AVENTURE, ON VOUS DIRA TOUT

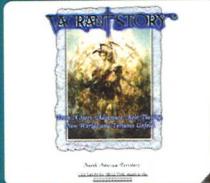
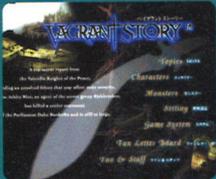
La trame scénaristique est simple et efficace. Vous êtes un "Riskbreaker", personne chargée de régler les conflits. Votre premier objectif est de secourir les otages détenus par Sydney, gourou de la secte du Müllenkamp. Mais cette "simple" mission va prendre une tournure que notre héros était loin d'imaginer...

► Sydney, revenu du monde des morts, vous posera un certain nombre de problèmes très rapidement.



INTERNET'S STORY

Simultanément au lancement du jeu, Square Europe nous a promis la mise en place d'un site dédié à Vagrant Story qui proposera des aides de jeu et des bonus inaccessibles autrement. Une tendance qui devrait se généraliser.



▲ Le site www.vagrantstory.com vous permet de connaître plus en profondeur les biographies des persos de Lea Monde.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

LA DERNIÈRE MERVEILLE DE SQUARE

Après une intro exceptionnelle en images de synthèse, vous êtes tout de suite au cœur de l'action



devant l'église du Duc de Bardoba. Vous vous trouvez nez à nez avec deux gardes, deux cibles idéales pour vous faire la main et découvrir un système de combat surprenant.

Ici, pas de tours, de jauge



de temps ou d'écran fixe. Vous pouvez vous déplacer sur l'aire de jeu et attaquer quand bon vous semble. Plus loin dans le jeu, vous aurez la possibilité de créer vos propres armes et vous apprendrez à enchaîner les coups en attaque et en défense. L'aventure s'annonce trépidante et riche en rebondissements. Les nuits vont être très courtes, croyez-moi!



IT'S A KIND OF MAGIC

Comme dans tout bon Tactics qui se respecte, la magie est évidemment présente dans Vagrant Story. Même si elle n'occupe pas une place prépondérante, vous devrez apprendre plusieurs sorts, au cas où votre glaive serait dans un mauvais jour.



C'EST COMME AU CINÉMA

Vagrant Story nous propose des cinématiques d'un genre nouveau. En effet, en plus des traditionnelles images de synthèse auxquelles la PlayStation nous a habitués, les cinématiques dans Vagrant Story sont axées sur le "Motion Blur". Cette technique confère une impression de vitesse et un punch indéniables. Encore un bon point pour Vagrant.



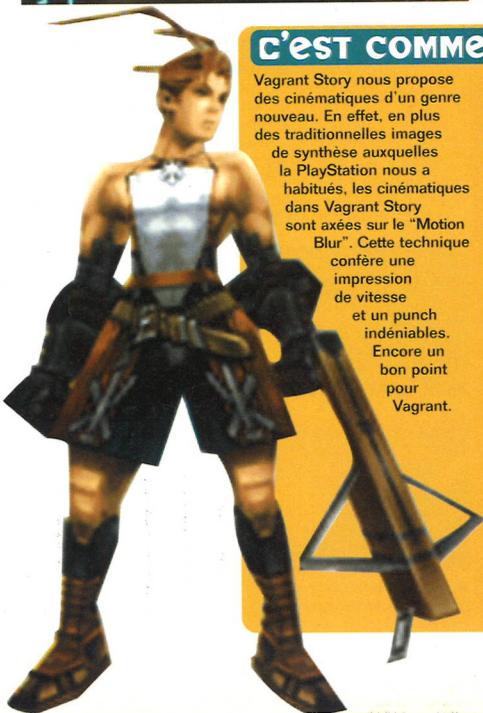
« Voici le colis que vous attendiez, mais il pèse quatre kilos de plus ! »

POINT FORT POINT FAIBLE

- Un jeu d'un nouveau genre. Pas de doute, Square is back.
- Le style graphique ne plaira pas à tous, mais c'est une affaire de goût.

OÙ CA EN EST

Vagrant Story va prendre d'assaut nos étalages à la mi-juin. Ressortez l'épée du fourreau.





Comment ça un dragon ? Mais ça n'existe pas... Si, si, c'est sur PlayStation et c'est Namco qui l'a créé. Bon sang, moi qui ai horreur de la chaleur, me voilà servi.

DRAGON VALOR



■ ENTRE MONSTRES ET DRAGONS, IL FAUDRA BIEN TRANCHER ■ MAIS CLOVIS A SON ÉPÉE ■



Décidément, les dragons sont toujours à la mode. En attendant le fameux Legend of Dragoon de Sony en septembre, c'est Namco qui s'y colle avec la suite d'un très vieux jeu d'action/RPG de la maison : Dragon Buster.

Si vous vous attendez à un RPG pure souche, passez votre chemin. Dragon Valor vous propose de passer de bons moments avec une bonne dose de baston agrémentée de quelques éléments d'aventure et de RPG disséminés avec parcimonie. Incarnant, au départ, Clovis, vous partez à la recherche du dragon qui a massacré votre petite sœur. Le jeu est plutôt classique puisqu'il s'agit d'une succession de tableaux où vous déciderez tout ce qui bouge avec votre épée. Vous serez aidé dans votre tâche par un peu de magie. Par contre, la structure est moins classique. En effet, découpée en chapitres, l'aventure se déroule suivant plusieurs générations. Ainsi, en fonction de la femme que vous épouserez à chaque génération, vous contrôlerez un descendant différent dans d'autres péripéties. Cela augure donc d'une bonne durée de vie du jeu. L'aspect RPG est représenté par l'expérience et les points acquis par les protagonistes. De même, il faudra gérer un peu ses finances. Bref, Dragon Valor devrait être un bon compromis pour attirer les joueurs de tous bords.

MATIÈRE GRISÉE NÉCESSAIRE

Bon, c'est beaucoup dire compte tenu de la trivialité des énigmes proposées. Généralement, cela se limite à des interrupteurs qu'il vous faut actionner. Cependant, summum de la difficulté, il faudra utiliser des objets. Mis à part ça, quelques pièges et obstacles vous ralentiront... si peu...



▲ À moins de trouver du premier coup, vous devrez monter et redescendre plusieurs fois avant de trouver la bonne combinaison.



▲ Rien de bien difficile avec ces pics surgissant du sol à fréquences régulières.



▲ Quoi de mieux qu'une grosse caisse pour maintenir un interrupteur.

QUE VOULEZ-VOUS ?

Heroic Fantasy oblige, les adversaires créés par les auteurs sont des plus classiques : chevaliers, chauve-souris, divers monstres et évidemment dragons seront votre lot quotidien. Dans l'ensemble, il n'est pas très difficile de les battre grâce à votre lame. Cependant, pour les boss, il faudra trouver une petite tactique afin de perdre un minimum d'énergie.

AVENTURE ET RPG

Même si la majeure partie du temps vous ne faites que laminer des armées de monstres, il vous faudra de temps à autre gérer un peu votre énergie et choisir votre progression. Diverses cartes vous indiqueront les chemins possibles. La gestion de l'inventaire est simplifiée : hormis quelques objets vous offrant plus de possibilités, les autres seront généralement à vendre.



▲ Les boutiques sont le meilleur endroit pour vous débarrasser des objets inutiles et récupérer quelque monnaie pour acheter d'autres objets, etc.

► Au cours de votre périple, pensez à ramasser les sous laissés par vos adversaires.



▲ Cette carte ne représente qu'une partie du monde entier.



◀ Ce chevalier en or est un peu plus coriace que la moyenne. Plusieurs coups seront nécessaires pour vous en débarrasser.

POINT FORT POINT FAIBLE

- La progression est bien dosée et l'on se prend particulièrement au jeu.
- Namco nous a habitués à mieux dans le domaine des graphismes.

OÙ ÇA EN EST

En dehors des traductions, le jeu est terminé puisque déjà disponible au Japon depuis des mois.



▲ Les graphismes de Dragon Valor restent malheureusement un peu grossiers.

lire et consulter
son courrier
électronique partout
dans le monde

**100%
gratuit**



50 Mo
d'hébergement pour
votre site perso
ou professionnel

des modèles de
création simplifiés :
cv, album photo...

chez.com, simple comme chez.com



Là pas de bras, pas de jambe, une tête de chien et un nez à faire pâlir les plus grands nez de l'industrie du parfum. Rayman 2 débarque sur PlayStation et c'est plutôt impressionnant... Voyez plutôt.

RAYMAN 2



■ FIER-À-BRAS TRÈS EN JAMBES ■ RAYMAN MÉRITE BIEN UNE STATUE AU MUSÉE DE LUM ! ■



C'est dans ses labos de Shangai qu'Ubi Soft nous a permis de voir tourner la quatrième adaptation de Rayman 2. Moteur graphique très abouti, mouvements ultra-réalistes, action parfaitement rythmée... Pas de doute, la PlayStation a encore pas mal de belles histoires à nous raconter.

Vous bassinez une nouvelle fois avec le principe de jeu et le scénar', serait ne pas vous faire honneur. Vous savez déjà que le cœur de la planète de Rayman a été éparpillé en mille éclats, plus connus sous le nom de Lums. Que notre héros va devoir les rassembler pour ramener paix et prospérité dans son royaume. Vous vous souvenez certainement que l'univers de Rayman, à l'instar de Mario 64, est maintenant intégralement en 3D. Et si la plate-forme est toujours omni-présente, les développeurs ont considérablement insisté sur l'action et les énigmes en vous offrant la possibilité de tirer sur vos ennemis, ou encore d'utiliser différents objets (comme des barils) pour déjouer certains pièges. Vous n'avez pas oublié non plus que vous pourrez rencontrer des personnages qui vous emmèneront vivre des aventures particulières : courses-poursuites, séquences en ski nautique, ou encore niveaux à dos de missiles déjantés... Non, on ne va pas vous bassiner. Vous savez déjà tout ça. Et comme vous êtes au courant, on va plutôt se concentrer sur les particularités de cette version Play. Moteur... Action !

DES LOADINGS MINIMALISTES

Quand vous verrez la rapidité des loadings, vous devriez être pour le moins intrigué. Ces messieurs (dames) ont optimisé les infos chargées par la console, en éliminant par exemple les mouvements de Rayman qui ne sont pas nécessaires à l'action du niveau joué ou en proposant des cinématiques en temps réel. Ça n'a l'air de rien, mais ce genre de procédé permet d'avoir assez de place en mémoire pour offrir de petits effets spéciaux d'ambiance, comme des traces quand vous marchez dans l'eau ou des éléments du décor qui s'animent à intervalles réguliers. Ils sont malins...



ZE CONTROL IS EVERYTHING

Ouaip... "Le contrôle est tout" et dans les faits, le pad analogue de la PlayStation est très intelligemment exploité. En plus de pouvoir vous déplacer dans l'univers avec le stick de gauche, vous pourrez également par une simple pression faire sauter Rayman (regardez bien votre pad, vous verrez qu'on peut appuyer sur le stick). Et comme nos amis chinois sont "achement" malins ils vous permettent même de tirer avec le stick de droite, mais en réalisant une rotation. Ça a l'air compliqué dit comme ça, mais après trois minutes, on ne s'en passe plus.



▲ Soyez plus malin que ce bossco. Servez-vous de votre lancer pour vous accrocher à l'anneau et... advenie que pourra !

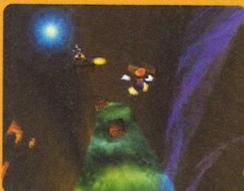
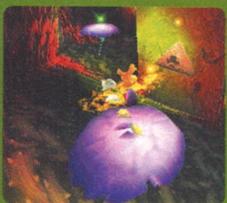
LES PETITS "PLUS" DE LA VERSION PSX

Chacune des versions de Rayman propose sa spécificité. Quand la version Dreamcast proposait un mode Multijoueurs en arène, la version PSX offre son lot de spécificités. On notera par exemple, un stage inédit de Rayman 1 (assez poilant) que l'on ouvre en ayant libéré un minimum de 90% des Lums. On découvrira également l'intégralité du niveau du Temple du Feu qui ne retraitait pas sur la version N64, faute de mémoire.

PlayStation oblige, les persos sont maintenant doublés dans les cinématiques et les vibrations sont possibles grâce au Dual Shock. Et comme Ubi forge sévère du côté du Japon (on ne s'installe pas à Shangai pour rien), des petits jeux seront proposés pour la PocketStation. Petits jeux qui permettront de remporter des Lums supplémentaires. Belle(s) initiative(s).



◀ Pas de clipping, pas d'effet de brouillard, le moteur 3D est d'une qualité étonnante sur cette version PSX.



◀ Tirer en planant ? Rien de plus facile, d'autant que les commandes ont été parfaitement pensées.

HELP MEEE !

Grosse nouveauté par rapport au premier épisode : Rayman sera aidé par de nombreux compagnons, six au total. L'occasion de changer de l'exploration 3D en vous embarquant dans des courses, des balades à ski nautiques ou des envolées à dos de missiles.

Autre nouveauté, cette fois par rapport aux versions N64 et DC, les Lums qui sont enfermés dans les 90 cages du jeu (qui hurlent "help me" à votre approche, tendez l'oreille) sont maintenant symbolisés par de petits animaux. Charmant.



▲ Faites-vous aider par votre pote afin qu'il vous ouvre les différents passages.



▲ La séquence en ski nautique a été considérablement raccourcie. Dommage.



▲ Si le jeu est beaucoup moins difficile que ne l'a été Rayman 1 en son temps, certains passages nécessitent tout de même de sacrés réflexes.

BOUGE TON CORPS, RAYMAN !

Dans le genre dessin animé interactif, Rayman se pose là. De tous les persos 3D existants, Rayman est certainement celui qui bénéficie du plus grand nombre de mouvements (facile quand on a ni bras, ni jambe). Il peut ainsi marcher, courir (vive l'analogique), grimper, nager, faire des acrobaties sous l'eau, glisser, s'accrocher à des parois de pierre, s'agripper et se balancer grâce à son poing, planer avec ses cheveux ! Il peut aussi attraper des objets, les balancer, danser... Pas moins de 187 animations différentes !



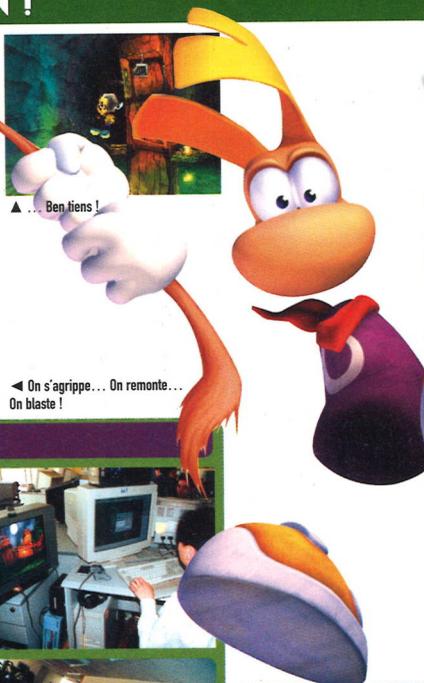
▲ Ce lourd tonneau va bien servir à quelque chose...



▲ ... Ben tiens !



◀ On s'agrippe... On remonte... On blaste !



PREMIÈRES IMPRESSIONS

LA PLAY EX A ENCORE DANS LE BIDE... RAYMAN AUSSI !

Lorsque l'on a vu tourner les versions Nintendo 64, Dreamcast et PC, on se dit qu'il sera difficile d'être impressionné par une "simple" version PlayStation... Et pourtant, de toutes les versions que nous avons vues, celle-ci est de loin celle qui exploite le mieux son support : effets spéciaux à gogo, animations nombreuses et ultra-détaillées, moteur parfaitement



maîtrisé qui permet un clipping ridicule et un effet de brouillard très léger, et une jouabilité quasi-parfaite. Le boulot réalisé par les studios de Shanghai est véritablement remarquable. Et le meilleur c'est que tout le reste du jeu est de cet acabit. Le rythme de l'action est plutôt bien dosé, l'univers est totalement magique (quoiqu'un peu gnan-gnan), le perso est capable de mille et une prouesses. Alors, OK, il a peut-être fallu six ans (depuis la Jaguar) pour avoir une suite à Rayman. Il a peut-être fallu trois ans à cinquante personnes pour développer ce jeu, mais cette version PSX fait véritablement honneur à son personnage et aux joueurs qui vont le diriger... Et ça, ça n'a pas de prix ! Chapeau bas.

UBI SOFT EN CHINE

Sur les 1600 salariés que compte Ubi Soft, 300 sont employés en Chine depuis 1997. Cette filiale s'est déjà occupée de différents aspects de onze des jeux d'Ubi Soft mais Rayman 2 est le premier jeu totalement réalisé en interne, d'où leur grande fierté à nous le présenter. À noter que les 270 personnes actuellement employées à Shanghai (les 30 restantes sont à Beijing) sont maintenant concentrées sur la réalisation des outils pour la réalisation des titres Disney comme Donald ou le Livre de la Jungle. Et dire que la vente de consoles est interdite en Chine...



▲ Une petite partie des cinquante personnes qui ont réalisé le jeu. Remarquez au centre la "Project Manager" du jeu, Nathalie Paccard.



▲ Une petite démo de Donald sur PlayStation. No prob' !

POINT FORT POINT FAIBLE



Qualité de la réalisation, les personnages doubles. Rapidité des loadings.



Mievrierie de l'univers, scénario un peu gnan-gnan. Faut être dans la cible...

OÙ ÇA EN EST

Plus que quelques mois à attendre, le jeu est dans sa phase de finalisation. Sortie française prévue en septembre.



▲ Rayman apprendra de nouvelles aptitudes tout au long du jeu.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

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



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



Pokémon Stadium vous laisse mettre en scène des batailles de Pokémon dans une arène 3D. Envoyez les 150 Pokémon exécuter leurs attaques respectives... N64



Dans la lignée de Golden Eye's, Perfect Dark surprend de part ses graphismes et son ambiance. N64

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

DAX 10, rue Neuve Tél. (consulter minitel)	PAMPALUNE Center (ESPAGNE) 38, rue Amaya (00 34) 948.15.42.23	ALES 21, rue Taïsson 04.66.52.38.95	BOURGES Center 7-9, rue Coursarlon 02.48.70.39.10
BERCK/MER Center ZIC Continent - La Verte Vigogne 03.21.09.48.13	GEX Centre C. «Les vertes campagnes» 75, route vertes campagnes 04.50.41.92.21	PONTARLIER 4, rue de la Gare 03.81.46.23.29	MOLSHEIM 24, avenue de la Gare 03.88.38.33.32
LAGNY s/MARNE 6, rue des Marchés 01.60.07.73.07	QUIMPER 2 Center Centre C. «Géant Casino» Route de Bénodet 02.98.10.24.78	LUXEMBOURG Center 7, rue St Vincent ESCH S/ALZETTE (00 352) 26.53.04.42	FORBACH 58, route nationale 03.87.88.76.87
ST BRIEUC Center 12, rue Charbonnerie 02.96.61.72.60		METZ Center Galerie St Jacques 03.87.75.22.75	ST QUENTIN Center Place de l'Hôtel de Ville 03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)

MSE, 2,23€/mn

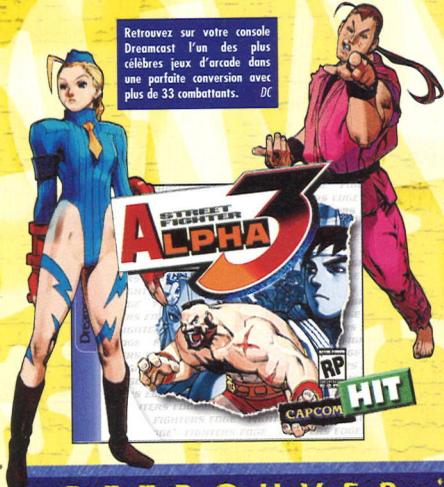


DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX

FRANCE ABBEVILLE Tél : 03.22.24.90.80 ALBI Tél : 05.63.49.94.40 ALES NOUVEAU Tél : 04.66.52.38.95 AMIENS CENTER ANGERS CENTER Tél : 02.41.87.59.14 ANGLLET CENTER Tél : 05.59.03.72.03 ANGOULEME CENTER Tél : 05.45.94.43.15 ANNECY Tél : 04.50.51.44.98 AUXERRE Tél : 04.50.97.16.75 ARLÉS Tél : 04.90.96.84.81 ARRAS Tél : 03.21.23.45.25 AUTUN Tél : 03.85.52.55.53 AUXERRE Tél : 03.86.52.22.21 BARENTH CENTER Tél : 04.90.82.22.61 BERCK/MER CENTER NOUVEAU Tél : 03.21.09.48.13 BESANCON Tél : 03.81.81.67.09 BEZIERS Tél : 04.67.28.03.91 BLOIS Tél : 02.54.78.97.38 BOULOGNE sur MER CENTER Tél : 03.21.30.20.95 BOURGES CENTER NOUVEAU Tél : 02.48.70.39.10 BREST CENTER Tél : 02.98.46.11.48 BRIVE Tél : 05.55.17.92.30 CALAIS CENTER CAMBRAI CENTER CERGY PONTOISE CHALON S/SAONE Tél : 04.79.60.03.81 CHAMBERY Tél : 03.24.57.43.19 CHATEAURoux Tél : 02.54.60.86.97 CHATELERAULT Tél : 05.49.21.80.76 CHOLET Tél : 02.41.46.06.01 CLERMONT-FERRAND Tél : 04.73.28.93.37 COGNAC CENTER Tél : 05.45.35.07.45 COLMAR Tél : 03.89.21.72.72 ORLÈANS CENTER NOUVEAU Tél : 03.44.25.56.64 DAX NOUVEAU consulter minitel DIEPPE Tél : 05.35.84.63.90 DIJON Tél : 03.80.58.95.94 DUNKERQUE CENTER Tél : 03.28.66.73.73 FECAMP Tél : 02.35.29.90.00 FONTAINEBLEAU Tél : 01.80.72.80.56	FORBACH NOUVEAU Tél : 03.87.88.76.87 FREJUS Tél : 04.94.53.64.18 GAP Tél : 04.92.56.09.56 GEX NOUVEAU Tél : 04.50.41.92.21 GRENOBLE Tél : 04.76.47.14.25 HAGUENAU Tél : 03.88.73.53.09 LAGNY s/MARNE NOUVEAU Tél : 01.60.07.73.07 LA ROCHELLE Tél : 05.48.41.29.01 LA ROCHEVYNE CENTER Tél : 02.51.47.39.52 LA VARENNE St HILAIRE Tél : 01.41.81.03.17 LE HAVRE CENTER Tél : 02.35.19.38.48 LENS CENTER Tél : 02.21.28.45.45 LES LILAS Tél : 01.43.63.05.37 LILLE Tél : 03.20.51.44.75 LILLE 2 CENTER Tél : 03.28.38.18.78 LIMOGES CENTER Tél : 05.85.12.16.12 LORIENT CENTER Tél : 02.97.21.99.73 LORIENT 2 CENTER Tél : 02.97.87.81.82 LYON Tél : 04.78.60.33.60 MACON Tél : 05.85.40.91.74 MEAUX Tél : 01.80.25.11.56 METZ CENTER NOUVEAU Tél : 03.87.75.22.75 MOLSHEIM NOUVEAU Tél : 03.88.38.33.32 MONT DE MARSAN CENTER Tél : 05.58.06.39.51 MONTARGIS Tél : 02.38.98.00.67 MONTLIMAR Tél : 04.75.01.75.82 MORLAIX Tél : 02.99.86.80.90 NANCY CENTER Tél : 03.83.17.35.29 NEVERS CENTER Tél : 03.86.61.23.32 NIMES Tél : 04.66.21.81.33 NICE CENTER Tél : 05.49.77.05.13 NORALES Tél : 02.38.80.45.50 PAMIERIS Tél : 05.61.67.34.63 PAU CENTER Tél : 05.59.72.91.32 PONTARLIER NOUVEAU Tél : 03.81.46.23.29 QUIMPER CENTER NOUVEAU Tél : 02.98.10.24.78 QUIMPER 2 CENTER NOUVEAU Tél : 02.98.10.24.78 REIMS Tél : 03.26.77.96.76 RENNES Tél : 02.99.31.11.26 ROUEN CENTER Tél : 02.32.08.03.03 SENLIS CENTER Tél : 03.44.80.07.79 SALLANÇES CENTER Tél : 04.50.58.49.11 SAINTES CENTER Tél : 05.48.74.13.86 SARREGUEMINES Tél : 03.87.02.96.00	ST NAZAIRE Tél : 02.40.22.60.15 ST BRIEUC CENTER NOUVEAU Tél : 02.96.61.72.60 ST OMER CENTER Tél : 03.21.89.14.15 ST QUENTIN CENTER NOUVEAU Tél : 03.23.05.17.75 STRASSBOURG CENTER Tél : 03.88.22.54.61 TARBES Tél : 05.62.44.92.92 TARNOS Tél : 05.59.64.18.66 THIONVILLE CENTER Tél : 03.82.34.81.49 THONON les BAINS Tél : 04.50.71.69.02 TROYES Tél : 02.57.73.11.28 VALENCE Tél : 04.75.56.72.90 VALENCIENNES CENTER Tél : 03.27.47.30.80 VANNES CENTER Tél : 02.97.42.60.80	
CORNERS AGEN / central.2000 Tél : 05.53.47.73.01 CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.57.45 JOUY EN JOSAS / CHIBANK Tél : 01.39.56.89.63 MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO Tél : 06.61.90.21.05 PAULILLAC / central video Tél : 05.56.59.16.96 St MEDARD EN JALLIES / MASTRAN VIDEO Tél : 05.56.05.18.15 VOIRON / PAT VIDEO Tél : 04.76.65.96.27	EUROPE BRUXELLES CENTER Tél : (2) 514 67 37 LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU (00 352) 26.53.04.42 PAMPALUNE CENTER (Espagne) NOUVEAU (00 34) 948.15.42.23	SUISSE GENEVE - CHARMILLES Tél : 022.490.03.40 GENEVE - PLAINPALAIS Tél : 022.800.30.50 GENEVE - MEYRIN Tél : 022.980.07.80 LAUSANNE Tél : 021.329.04.10 ROLLE Tél : 021.826.25.25 SIERRE NOUVEAU Tél : 027.455.73.28 SIGNY Tél : 022.363.03.09 SION Tél : 027.323.83.55	
DOM TOM FORT de France Tél : 05.96.63.12.13			

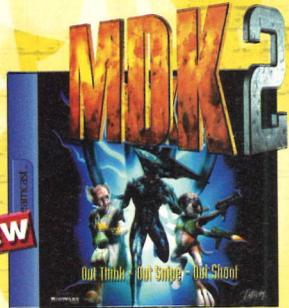
NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR LOUVERVORE DE MAGASINS EN SUISSE - Contact Raymond IGLESIAS 079.212.08.90

Retrouvez sur votre console Dreamcast l'un des plus célèbres jeux d'arcade dans une parfaite conversion avec plus de 33 combattants. DC



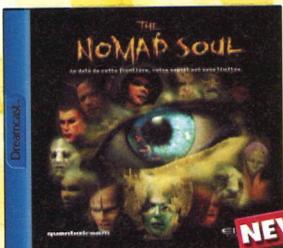
1690F

console + 1 manette



NEW

La suite de fameux titre PC est sur dreamcast; scénario intense et humour dans une ambiance futuriste. DC



NEW

Mélangé avec succès aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de science-fiction en 3D incroyablement réaliste et détaillé. DC

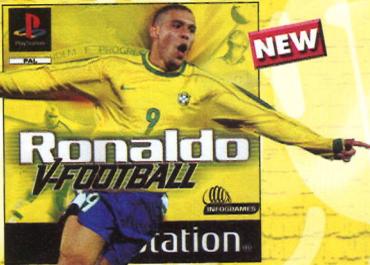


1er JEU ON-LINE DC



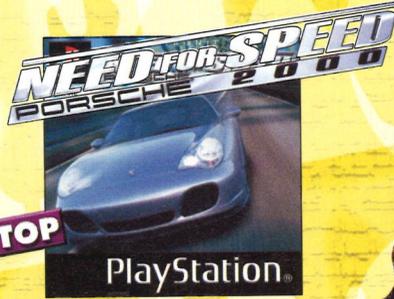
NEW

RETROUVER DOCK GAMES SUR INTERNET
www.dockgames.com



NEW

Vivez au rythme de la Samba ! Enfin un jeu différent, dans le plus pur style de celui de l'équipe du Brésil : une comotiation de fête, et de magnifiques gestes. PSX



TOP

Découvrez l'univers prestigieux de Porsche, installez-vous au volant de ces voitures hors du commun pour tester votre aptitude au pilotage. PSX



Tiré de la série à succès Street Fighter de Capcom, Street Fighter EX 2 Plus renouvelle et rajoute le genre du jeu de combat sur PlayStation. PSX



NEW

Un jeu d'aventure au scénario travaillé, visiblement inspiré des nouvelles d'Isaac Asimov et à l'ambiance graphique très particulière. PSX



NEW

Un titre à ne pas manquer, une des meilleures simulation de football sur PlayStation. PSX



899F

Console + 1 manette analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

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

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseignement, 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 DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l' Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.





On vous en parlait dans le précédent numéro de Consoles Max en news, eh bien voici à présent la preview de Tombi 2, un titre qui

risque bien de faire parler de lui dans les mois à venir...

TOMBI 2



IL AVAIT TANT BU AVEC TABBY QUE TOMBI TOMBA AU TOMBEAU ■ TU T'ES VU QUAND T'AS BU ■



Le succès d'estime du premier volet a sans doute donné des idées au groupe de développement Whoopee Camp. Avec Tombi 2, Sony pourrait bien détenir la grosse surprise de l'été 2000 sur PlayStation.

Tombi, l'homme des cavernes, est de retour. Grand bien lui en fasse ! Et pour la peine, ce jeu de plate-forme a pris un coup de jeune, un coup de 3D. L'environnement est effectivement en trois dimensions avec des décors hyper colorés. Mais, pour ne pas trop désorienter le joueur, le cheminement demeure en 2D avec choix de direction. Le titre est truffé de trouvailles et d'idées novatrices à même de plaire aux aficionados du genre. De quoi leur donner envie de progresser dans la partie. Ainsi, vous avez la possibilité d'activer des leviers en vous balançant dessus ou bien de planer dans les airs avec des habits pour le moins originaux. Votre mission ? Sauver votre amie d'enfance Tabby, prisonnière de méchants cochons. Au total, plus de 130 missions sont à accomplir pour terminer le jeu. Celui-ci se veut non linéaire, bien qu'il respecte une "story line". À noter un léger aspect RPG avec la gestion d'objets que vous glanerez ici et là.

DE LA BONNE VRAIE 3D !

Contrairement à son prédécesseur, Tombi 2 est véritablement conçu en 3D, décors et personnages. Les environnements ont plus de profondeur et ça permet d'obtenir des plans de caméras mémorables. On peut être désorienté parfois, mais vous verrez très vite les possibilités ainsi obtenues. En tout cas, ça pulse !



▲ Je m'agrippe... Je ressaute... Pif ! Paf ! Boum ! Tombi... c'est moi !



► Pour éteindre le feu, il faut de l'eau bien sûr... Mais il faut recueillir cette eau.

L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE !

Tombi sait changer de vêtements quand le besoin s'en fait sentir. Ainsi, s'il commence habillé comme un homme des cavernes (ce qu'il est à la base), peu à peu, il se "transforme" : il devient citadin et porte un jean ou bien véritable scout écureuil. Bref, il a le look Tombi !



▲ Grâce à un vêtement adapté, Tombi peut même grimper sur les surfaces lisses, comme la glace par exemple.

◀ S'accrocher ne pose aucun problème à notre sympathique héros, mais plus dure sera la chute !

RENCONTRES

Durant votre périple, vous ferez la rencontre de personnages plus ou moins farfelus qui vous aideront en vous donnant des informations ou des objets utiles pour progresser dans la partie. Vous apprenez ainsi qu'il vous faut accomplir diverses missions sans forcément respecter un ordre précis (ramasser des objets, aider des gens, jouer les Indiana Jones, etc.).



▲ Ce pêcheur vous indique qu'il faut recueillir des crabes d'or pour une étrange invention.



▲ Suivez ses conseils, éteignez le feu qui consume les chaînes.



► Vous avez peur des montagnes russes ?



POINT FORT POINT FAIBLE

Le potentiel d'action du personnage et la beauté des décors. Un titre plein d'idées !

Un peu intimidant au départ. Il faut un peu de temps avant de s'adapter aux commandes.

OÙ CA EN EST

Sorti au Japon, le titre est déjà achevé. Reste la traduction et les voix. Sortie prévue pour juin.

Playstation Jap

Breath of fire IV	499 F
Raycrisis	499 F
KOF 99	499 F
Walkyrie profile	499 F
Eve zero	499 F
Gallop racer 3	449 F
Gallop racer 2000	499 F
Growlancer	549 F
Strider 1&2	489 F
Beatmania 1,2,3,4,5	349 F
Platine beatmania	349 F
Guitar freaks + guitar	799 F
Guitar freaks 2rd mix	349 F
Metal slug	399 F
Wild arms 2	499 F
Popolocrois 2	499 F
Parasite eve 2	549 F
Koudelka	499 F
Chronocross	549 F
Dragon valor	499 F
Macross the shooting	399 F
Rockman 2,3,4,5,6	299 F
Marvel vs capcom	3 49 F
Chaos break	399 F
Dewprism	499 F
Legend of dragon	549 F
Ralph adventure	449 F
Hard edge	299 F
Tenshu shinobi gaisen	399 F
Tenshu shinobi hyakusen	399 F
Star ixiom	3 99 F
Walken 2	299 F
Gungage	299 F
Bio hazard 2 dualshock	449 F
Bio dir.cut dualshock	399 F
Pocket station (acc.)	349 F

Playstation Us

Nightmare creatures 2	399 F
Koudelka	399 F
Galerians	399 F
Final fantasy anthology	549 F
Front mission 3	399 F
Lunar silverstar story (box)	499 F
Resident evil 3	249 F
Fear effect	399 F
Syphon filter 2	349 F
Saga frontier 2	399 F
Romance of 3 kingdom 6	399 F
Gauntlet legend	399 F
Tomba 2	299 F
Grandia	399 F
Parasite eve 1	299 F
Saga frontier 1	229 F

Super famicom

Fire emblem 99	499 F
Seiken densetsu 2,3	399 F
Oni	299 F
Romancing saga 3	299 F
Dracula xx	449 F
Ludora no hiho	449 F
Bahamut lagoon	299 F
Rockman & forte	399 F
Rockman x 2,3,4	299 F
Final fantasy IV,V,VI	399 F
Yoshi island	299 F
Furai no siren	299 F
Brainlord	249 F
Far east of eden zero	249 F
Dragon knight 4	349 F
Star ocean	399 F
Treasure hunter G	449 F
Tales of fantasia	499 F
Super mario RPG	349 F
Super robot taisen IV, V	329 F
Ruin arm	249 F
etc...	

Saturn Jap

Final fight revenge	499 F
Street fighter zero 3	449 F
Shining force 1,2,3	349 F
Marvel vs street fighter	399 F
After burner 2	299 F
Space harrier	299 F
Outrun	299 F
Evangelion 1,2,3	299 F
Samourai spirit collection	449 F
Real bout collection	349 F
Dokoku	499 F
Eve the lost one	399 F
Gunblaze S	399 F
Yuno	449 F
Langrisser 3,4,5	399 F
Thunder force V	349 F
Radiant sylvergun	399 F

Neo geo pocket Jap

Metal slug 2	349 F
Last blade	349 F
Gals fighter	349 F
Cotton	349 F

Neo geo pocket officiel

Sonic	249 F
Snk vs capcom fight	279 F

Magazines

Famitsu	50 F
Neo geo freaks	65 F
Dreamcast magazine	65 F
Playstation magazine	65 F

Autres...

Figurine Chronocross	
+ decor (2 perso)	229 F
T-shirt samourai spirit original	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

Fatal Fury IV "mark of the worlves"	2290 F
Real Bout 2	1500 F
The King of fighters 99	1800 F
The King of fighters 97, 96, 95	900 F
The King of fighters 94	800 F
Samourai Spirit 2	500 F
Samourai Spirit 3	1000 F
Samourai Spirit 4	2150 F
Last Resort	600 F
Magician Lord	400 F
Pulstar	2900 F
Blazing star	2000 F
Sonic wing 3	1500 F
Metal Slug x	1500 F
Art of fighting 2	500 F
etc...	

Saturn Us

Magic knight rayearth	499 F
-----------------------	-------

**NEO GEO CD,
NEC CD CART (DUO RX) 1300 F
WONDERSWAN, MD,
ARCADESYSTEM**

ADRESSER NOUS VOTRE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE A :
SUNRISE import, 14 rue des messageries, 75010 PARIS

Avec votre NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

Tel (obligatoire) :

Mode de Paiement : par Chèque, Mandat ou CB
Frais de port Colissimo 48h : 35 F
Chronopost 24h : 80 F

Hé, les gars, regardez, c'est Marilyn Manson ! Coool ! Il est super, avec sa hache - sans doute un nouvel accessoire de scène.

NIGHTMARE CREATURES 2



Marilyn ? Un petit mot pour nos lecteurs de Consoles Maaaragh...

■ ZZZRRR... ■ MAIS POURQUOI EST-IL SI MÉCHANT ? ■ ZZZRRR... ■ PARCE QUE !!! ■ COUIC ! ■



La formule a fait ses preuves : un scénario carrément minimaliste (à ce compte-là, Pokémon, c'est l'intégrale de Joyce) et une thématique ultra-gore, avec monstres difformes et sang sur les murs. Sans doute, Familles de France va se réveiller. Et nous ?

Nightmare Creatures 2 reprend les choses là où son prédécesseur les avait laissées — à un siècle près. Le joueur incarne un certain Wallace, sujet malheureux des expériences d'Adam Crowley, qui cherche à se venger (on comprend mieux quand on le voit), sans quoi le méchant Crowley étendra son règne infernal sur le monde, etc. De toute façon, on s'en fout : en 30 secteurs de jeux répartis sur 9 mondes (à Londres et Paris), confronté à des créatures très beaucoup cauchemardesques (d'où le titre), Wallace aura tout le temps d'oublier le pourquoi du comment. C'est qu'on n'est pas ici pour faire dans la dentelle. Sur une musique de Rob Zombie, malheureusement absente de la VF, le joueur mouline comme un cinglé (ce qu'il incarne, ça tombe bien) et tire des coups de feu dans tous les sens. C'est frénétique, sanglant et primaire. Mais Dieu sait qu'il y a un public pour ça.

ATMOSPHÈRE, ATMOSPHÈRE...

L'ambiance est le gros point fort de Nightmare Creatures 2. Même s'il est parfois difficile de distinguer Londres de Paris, certains mondes, comme Le Père Lachaise ou la Tour Eiffel, sont particulièrement réussis dans le genre horreur gothique. Un seul conseil : jouez dans le noir.



◀ Bonjour. Je cherche la tombe de Jim Morrison.

◀ Dès le début, on est dans l'ambiance. Wallace se réveille avec une foutue gueule de bois. Quelqu'un va devoir payer pour ça !

MAMAN, J'AI PEUR !

Mutilations, difformités, carnage, torture : visiblement, les concepteurs de Nightmare Creatures 2 n'ont pas lésiné sur les effets horribles pour bien montrer que, n'est-ce pas, on était dans un jeu pour adultes. On peut légitimement se demander si cette surenchère gore ne risque pas de provoquer chez certains joueurs l'inverse de l'effet désiré... à savoir une certaine lassitude.



▲ Regarde maman, sans les bras !

▶ Ça fait mal ?

EXISTE AUSSI EN VERSION PLAY

Toutes les photos de cette page sont issues de la version Dreamcast du jeu, à l'exception de celles du présent encadré. Les différences sont surtout perceptibles au niveau des textures, preuve que les programmeurs savent maintenant pleinement tirer profit des capacités de cette bonne vieille Playstation.



▲ C'est beau une ville la nuit !

◀ Mais aïeueuuu ! Je voulais juste savoir un truc sur la Tour Eiffel !

POINT FORT POINT FAIBLE

-  Un côté bourrin, presque fun dans son jusqu'au-boutisme. Une ambiance dark à souhait.
-  Bourrin, répétitif, presque ridicule à force d'outrance, et un scénario... euh, un quoi ?

OU CA EN EST

Initialement prévu pour avril, le jeu, quasiment terminé à quelques bugs près, devrait maintenant sortir le 9 juin.

GAME PARTNER

在 MANGA 其

Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

Titres **Prix du volume**

Akira	NEW	Tel	149 F
City Hunter Le Film Secrets Services INEDIT		V.F	119 F
El Hazard Vol 1 à 4		V.F	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3		V.F	99 F
Galaxy Express 999		V.F	129 F
Goldorak Le Film		V.F	129 F
Grey Cinemanga Le Film		V.F	119 F
Guerre des Anges		V.O.S.T	109 F
Gun Buster Vol 1 à 3		V.O.S.T	129 F
Gumih Hatsu Vol 1 à 3		V.F	99 F
Hakendon Le Film		V.F	119 F
Heroes de la Galaxie		V.F	119 F
Humming Bird Vol 1, 2		V.O.S.T	109 F
Iria Vol 1, 2 (3 épis/K7)		V.F	119 F
Mermaid Scar		V.F	99 F
Moonlight La pierre de lune		V.F	99 F
Nuku Nuku Vol 1 à 3		V.O.S.T	119 F
Ranma 1/2 Le Film Vol 1, 2		V.F	99 F
Sailor Moon Le Film		V.F	119 F
Sailor Moon Super Vol 1 à 5	NEW	V.F	129 F
Ghost in the Shell		Tel	149 F
Vampire Hunter Vol 1 à 4		V.O.S.T	129 F
Vampire Princesse Miyu		V.O.S.T	139 F
Yoma des Ténébres		V.F	99 F
You're under arrest Vol 1, 2		V.O.S.T	109 F
Young Gens Vol 1, 2		V.F	99 F
Yugen Kaisha Vol 1 à 4		V.F	99 F
Jayce et les conquérants de la lumière NEW		V.F	99 F
Silence Mobeuc Vol 1		V.F	129 F
DNA Sight 999, 9 (ALBATOR)		V.F	129 F
Evangelion Vol 1 à 9		V.O.S.T	129 F
Fire Emblem		V.O.S.T	109 F
Ranma Le Film		V.F	99 F
Kojiro 1 La Série		V.F	99 F
Kojiro 1 La Série Vol 1 à 4		V.F	99 F
Macross Le Film		V.F	99 F
Macross 2 Vol 1 à 3		V.F	99 F
Orange Road OAV Vol 1 à 3		V.F	129 F
Slam Dunk Vol 1 à 3		V.F	99 F
Tamashii Mapp Special		V.F	129 F
Tombaeu des Lucioles		V.F	109 F
The Cockpit		V.F	99 F
Torpedo		V.F	109 F

K7 INDIVIDUELLES

COFFRETS

99 F LE VOLUME

INTEGRER AU MOINS DE 18 ANS

Alien from Darkness		V.F	499 F
Anges des Ténébres Vol 1 à 4		V.F	499 F
Belles et Diables		V.O.S.T	499 F
Can Can Bunny		V.F	499 F
Cris et Chatiments		V.F	499 F
Dragon Pink Vol 1 à 3		V.F	499 F
Domination Nakité		V.F	499 F
Enemy la Cocheone		V.F	499 F
Hard Stick		V.F	499 F
Fantasma Charnels		V.F	499 F
Imma Yojo Vol 1 à 3		V.F	499 F
L'Odysée du Plaisir		V.F	499 F
Majical Twilight Vol 1, 2, 3		V.F	499 F
Mission Extrême Vol 1 à 2		V.F	499 F
Parade Parade		V.F	499 F
Possessions Diaboliques		V.F	499 F
Salons Guerrières Vol 1 à 2		V.F	499 F
Seitex X à 3		V.F	499 F
Shin Angel Vol 1 à 5		V.F	499 F
Stainless Nights		V.F	499 F
Bestials Services		V.F	499 F
Twin Angel Vol 2 à 4		V.F	499 F
Urotsukidoji III Vol 1, 2, 4		V.F	499 F
Urotsukidoji IV Vol 1, 2, 3		V.F	499 F
Visionary		V.F	499 F
Miss Visionary		V.F	499 F



Chroniques des plaisirs de Minerva (3 vol) (Parodie de la Guerre de Lodooss)

LES CHEVALIERS DU ZODIAC "LE SANCTUAIRE"
Série remasterisée (32 épis./coffret)
Coffret 1^{ère} Partie et Coffret 2^{ème} Partie

KEN LE SURVIVANT
Série intégrale remasterisée
Coffret 1^{ère} Partie et Coffret 2^{ème} Partie

Les 2 Coffrets 799
Coffret 1 (6 vol) et Coffret 2 (7 vol)

ALBATOR 78
La série télé (7 vol)
(21 épisodes) Un poster en cadeau !
Coffret 1^{ère} Partie et Coffret 2^{ème} Partie

DRAGON BALL Z
La série télé (32 épis./coffret)
Coffret 1^{ère} Partie et Coffret 2^{ème} Partie

DRAGON BALL
La série télé (32 épis./coffret)
Coffret 1^{ère} Partie

LES CHEVALIERS DU ZODIAC "POSEIDON"
Série remasterisée (8 épis./coffret)
Coffret 1 (Possidon 1) et Coffret 2 (Possidon 2)

LES CHEVALIERS DU ZODIAC LES FILMS
Série remasterisée (4 films)

DRAGON BALL Z
11 Films INÉDITS (13 heures).

ROBOTECH
La série télé (9 vol/coffret)
Coffret 1^{ère} Partie, Coffret 2^{ème} Partie et Coffret 3^{ème} Partie

NICKY LARSON "CITY HUNTER"
La série télé (8 vol/coffret) (32 épisodes)

L'EMPIRE DES CINQ
La série Intégrale (8 vol/coffret) (26 épisodes)

IL ETAIT UNE FOIS... L'ESPECE
L'intégrale !
La série TV + le CD en cadeau

PRINCESSE SARAH
(8 vol/coffret) (32 épisodes)

JULIETTE JE T'AIME
La série télé (8 vol) (32 épisodes) (1^{ère} Partie)

CITY HUNTER
Le film Secrets Services

DRAGON BALL
La série télé 8K7 (épis. 33 à 64)
Coffret 2^{ème} Partie

REINCARNATIONS
Série intégrale (3 volumes)
Version Française

TOM SAWYER
La série télé remasterisée (24 épis./coffret)
Coffret 1^{ère} Partie et Coffret 2^{ème} Partie

CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOOSS
Superbe saga en 6 volumes
Le MUST en matière d'Héroïc Fantasy !

LAIN
Une véritable fable électronique !
(Vol 1 à 4) (VOST)

KENSHIN
Une épopée envoûtante dans le Japon médiéval !
(2 Vol. dispo comprenant 4 OAV) (VOST)

KEN 2
Kenshiro de retour !
INÉDIT ! (Vol 1 à 5) 3 épis/K7 (VOST)

SAYONARA GALAXY EXPRESS 999
Long-métrage 130 mn par le créateur d'Albator

COWBOY BEEP
Une superbe aventure futuriste ! (VOST)
9 vol (4 vol dispo)

ESCARFLOWNE VOST
Une des plus belles séries japonaise !
(9 volumes) (VOST)

CUTIE HONEY
La belle Cutie reprend le combat !
(4 volumes)

GOLDEN BOY
Les aventures amoureuses de Kintaro (3 vol).

DRAGON BALL GT
Vol 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

SLAYERS
La série TV N°1 au JAPON / Saison 1 (8 vol) VOST
2^{ème} Saison dispo (vol 1 à 6) VOST

CARDLAPTOR SAKURA
Le chef d'œuvre de Clamp s'enfin en vidéo !

ULYSSE 31
La série mythique !
(Vol 1 à 9) 3 épis./K7

WINDARIA
Un pur chef d'œuvre d'animation !

BON DE COMMANDE à retourner ou à recopier sur papier libre à **GAME PARTNER 94**, avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom	TITRE DU FILM	PRIX	MODE DE PAIEMENT
Prénom.....			<input type="checkbox"/> CHEQUE
Adresse.....			<input type="checkbox"/> CB CMA 11
			<input type="checkbox"/> MANDAT
			<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (+41 F) par TEL. (obligatoire)
			<input type="checkbox"/> CARTE AUREOR
Code postal.....			Toutes nos expéditions s'effectuent sous 24/48H (Dans la limite des stocks disponibles)
Ville.....			Expire le :
Tél.....	Frais de port (1 à 4 K7: 35 F / + de 4 K7: 50 F)	Total à payer + port	
Signature.....			
Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.			
CB n°			

Afin de connaître la disponibilité des nouvelles sorties, n'hésitez pas à nous téléphoner !



Doug

Les zombies, c'est depuis les temps immémoriaux une grande histoire de sauce. Cette fois-ci, ils se retrouvent mangés à la poudre de canon en vue subjective. Pas de bol !

RESIDENT EVIL SURVIVOR



ON AVAIT REFAIT LA PEINTURE ■ MAIS J'AI DÛ DÉGAINER ■ ET PAN, ZOMBIE L'A MOUCHETÉE ■



Capcom avec sa série Resident Evil (Bio Hazard) a créé un nouveau sous-genre dans l'action-aventure. Le Survival Horror ayant maintenant ses lettres de noblesses, on tente la diversification sous le même label. Mélanger Virtua Cop et des zombies, est-ce encore bien raisonnable de nos jours ?

Ce nouveau Resident Evil sur PlayStation n'a donc rien à voir avec les autres. Ici, il s'agit d'un jeu de tir avec pistolet en vue subjective qui apporte quelques innovations au genre. En plus de se dérouler dans l'univers de la série, c'est un des premiers jeux du genre à permettre un déplacement libre. Et étonnement, ça lui donne un faux air de Quake-like. Il est inutile de préciser que le jeu au pad perd beaucoup de son intérêt. Comme la faune agressive peut arriver de partout et fait tout son possible pour vous surprendre, vous aurez constamment à jongler avec les commandes pour pouvoir anticiper leurs assauts. Mais Gun Survivor ce n'est pas purement que du tir, quelques énigmes sont aussi présentes. Il reprend d'ailleurs beaucoup d'éléments du gameplay original. La gestion de l'équipement se révélera donc très familière aux habitués de la série.

DE MULTIPLES FAÇONS

Dans Resident Evil Gun Survivor il n'existe qu'une seule manière de mourir mais par contre, de multiples chemins pour y arriver. Il est possible en effet de parvenir à votre but de plusieurs façons. C'est à vous de choisir le chemin qui vous paraît le moins dangereux... Sans compter les passages secrets qui ne sont pas là pour faire joli.



▲ Il vaut mieux s'arrêter pour détruire du zombie.



▲ Heureusement que les halls ne sont pas tous vides comme ça !



▲ Il est possible de se retourner rapidement à 180°.

LA GÈNESE DU GUN SURVIVOR

Capcom avait depuis quelque temps l'idée de transposer le monde de Resident Evil dans un jeu de tir. Prévu à la base pour le marché de l'arcade, il devait utiliser la Naomii comme plate-forme et un type d'interface proche du gun de la Dreamcast. Pourtant le projet fut abandonné faute d'équipe disponible. Il fut donc confié à une équipe externe pour une adaptation sur PlayStation.



▲ Le gun de Sega aurait peut-être permis une meilleure maniabilité.



▲ Aurait-il pu faire trop d'ombre à House of the Dead 2 ?

SHOOT À ÉNIGMES

Les énigmes ne sont bien évidemment pas très complexes. Les premières rencontrées ne sont que de bêtes allers-retours dans la logique "clé-coffre". Les fameux scintillements répondent bien évidemment à l'appel afin de permettre aux joueurs de visualiser rapidement l'objet important de la pièce. Pratique !



▲ Une touche vous dirige directement vers certains objets et endroits.



▲ Dur de ne pas voir les objets utiles.

POINT FORT POINT FAIBLE

- ➕ La possibilité de se déplacer où bon vous semble.
- ➖ La réalisation qui est assez limitée avec des textures peu fines.

OÙ CA EN EST

Le survivant devrait survivre jusqu'au mois prochain et être traduit.

**ASTUCES & SOLUCES
TOUTES CONSOLES & PC**

codes secrets

vies infinies

passer les niveaux

points supplémentaires

être plus rapide

nouvelles options

personnages inédits

boutons au maximum
(floue blanc)

énergie au maximum

circuits bonus

mode invincible

tous les passwords

**LES NOUVEAUTÉS
D'ABORD**

**LES ANCIENS JEUX
AUSI**

**TOUT POUR VOUS
DÉBLOQUER**

**LA PLUS GROSSE
BANQUE EUROPÉENNE**

**60000 écrans
Minitel d'astuces
et de soluces**

PLUS

**des milliers
d'autres astuces
& d'autres soluces
au téléphone**

par téléphone au

08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

2.21 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont
pas les mêmes que sur Minitel...

3615 quand tout est foutu...
ASTU

3615 et quand rien ne va plus
SOLU

la plus GROSSE banque européenne
d'astuces et de soluces

- Ah carrément ?
- Carrément.

Titres et images
copyrightés par leurs
propriétaires respectifs.

Nudge Interactive 2.21 F/mn



Même s'il ne s'agit pas là de leur domaine de prédilection, un titre Square est toujours très attendu. C'est à moi qu'est revenu

DRIVING EMOTION TYPE-S



l'honneur de vous présenter leur premier jeu de course sur PS2.

■ ALLEZ SQUARESOFT MONTRE-NOUS TYPE-S ■ ALLEZ SQUARESOFT MONTRE-NOUS TON... JEU ! ■



Après GT2 sur PS et en attendant GT2000 sur PS2, c'est au tour de Square de proposer sa vision de la simulation automobile. Autant vous le dire tout de suite : particulièrement controversé, Driving Emotion Type-S n'est pas destiné à Mr Tout-le-monde.

Développé par Escape, Driving Emotion Type-S se veut le concurrent direct d'un certain GT2000. Pas étonnant donc de retrouver les mêmes options, comme une école de pilotage comprenant diverses épreuves afin de vous familiariser avec les véhicules et les tracés. Le mode principal est l'Arcade qui n'a rien d'une partie de plaisir. Les auteurs auraient dû le nommer "Simulation". Les courses sont classées par divisions (quatre en tout). Vous aurez à votre disposition un petit panel de voitures qu'il vous sera possible d'augmenter en gagnant des courses. Techniquement, Type-S, avec un certain manque de personnalité, fait quelque peu penser à Sega GT. L'animation est par contre sans faille et les effets graphiques, comme le Motion Blur, ajoutent un peu plus de réalisme à l'ensemble. Par contre, le contexte sonore manque de pêche avec des bruitages un peu trop softs et semblables quelle que soit la voiture. Bilan un peu mitigé donc...

Qui sera le meilleur ?

Contrairement à Ridge Racer 5, Type-S bénéficie d'un mode deux joueurs irréprochable. L'animation ne souffre d'aucun ralentissement et le graphisme semble quasiment identique au mode solo. De plus, on ne peut déceler un quelconque brouillard. Bref, plaisant, pour peu que les deux pilotes soient bons.

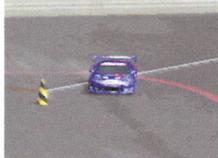


▲ Le choix des véhicules dépend de ce que vous aurez dans votre garage.



▲ Le seul brouillard dans le mode deux joueurs provient des sorties de route.

◀ Comme en mode solo, nous n'avons droit qu'à deux vues. Dommage.



▲ C'est pas bien d'utiliser la gomme des pneus rien que pour frimer...

Mise en scène classique

Les replays sont devenus de véritables exercices de style. On pouvait penser que Square allait faire mieux que Polyphony. Il n'en est rien. Même si cela reste esthétique, c'est très classique. Par ailleurs, on décèle quelques bugs curieux.



▲ Admirez un peu les effets de lumière pour ces pleins feux.



▲ Et dire que certains ne touchent jamais aux vibreurs. Quoi de mieux que de couper court.

▲ Les embardées sont encore plus impressionnantes lorsqu'on les voit de l'extérieur.

MR LE PROFESSEUR

Contrairement aux permis de GT, l'école de pilotage est réduite à sa plus simple expression. On retrouve quelques slaloms et le parcours de principaux circuits avec une trajectoire et des zones de freinages indiquées. Rien de bien folichon...



▲ Le replay permet de se faire une idée des trajectoires empruntées.

▶ La vue interne reste la plus précise pour suivre la ligne rouge.



MAIS RÉGLE DONC TA TIRE !

Simulation oblige, des réglages sont possibles à partir d'une certaine catégorie de voitures. Contrairement à GT2, leur nombre est réduit à leur plus simple expression. De ce fait, ne vous attendez pas à pouvoir fignoler vos voitures avec une précision d'horloger.



コントロールにする事により、コーナーで外に逃げていきアガミにしたセッティングです。

◀ Quand on a de jolies voitures, on aime les embellir grâce à quelques jouiveurs.

▲ S'il est possible d'affiner quelque peu vos réglages, des configurations par défaut sont proposées.

CHOC ET PARE-CHOC

Même s'il est impossible d'endommager les voitures, les auteurs ont maintenu un réalisme de circonstance pour tous les crashes et collisions. C'est l'un des tout premiers jeux qui ne pardonnent pas le moindre impact avec un concurrent. Vous pouvez ainsi vous amuser à les virer de la piste.



Quand je vous disais qu'il était facile de s'encaster avec les autres...

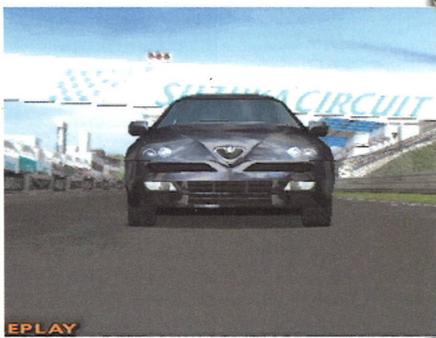
GARAGE TROP PETIT ?

GT2 nous a habitués à une flopée de voitures à essayer. Type-S n'en propose pas autant. Même si la majorité des marques nipponnes et quelques européennes sont représentées, les choix sont limités. Cela est d'autant plus vrai que la majorité des engins seront disponibles une fois quelques courses gagnées.



▲ Après des victoires dans les divisions supérieures, vous aurez peut-être la chance de piloter ces GT. ▼

SELECT CAR



Premières impressions

L'ÉMOION À PLEIN DE PIED

La crise de nerfs est la première chose qui guette tout joueur débutant à Driving Emotion Type-S. Ce sont d'ailleurs des réactions colériques que ce jeu a récoltées lors de ses premières présentations. Pourquoi ? Tout simplement parce que le jeu est



très, très difficile à appréhender et à manier. Quel que soit le mode, quelle que soit la voiture, il vous faudra un max d'entraînement pour réussir à tenir sur la route et à maintenir des trajectoires correctes. Habitué à pratiquer la majorité des jeux de course, j'admets que Type-S m'a obligé à me remettre en question et à retrouver mes aptitudes de pilote



sur les jeux PC, comme F1 Grand Prix. Hors de question d'accélérer comme un malade. Hors de question de jouer du volant avec des gestes brusques. Le pilotage de Type-S doit être appréhendé avec une finesse, qui admettons-le, n'est pas le propre d'un utilisateur console. Cependant, il faut bien admettre qu'une fois pris en main (après une bonne heure de pratique tout de même), on prend plaisir à descendre les chronos. Si d'un point de vue technique, il n'y a pas grand-chose à en dire, la jouabilité trop élitiste risque de rebuter.

POINT FORT POINT FAIBLE

Des graphismes agréables, une animation sans faille et une interface bien pensée.

La prise en main est ultra délicate et la durée de vie semble plutôt courte.

OÙ CA EN EST

Disponible en import, on peut supposer que Type-S fera partie des tout premiers jeux PS2 en Europe.



Après "Millennium Edition", V-Rally 2 sur Dreamcast se dote de l'"Expert Edition". Peu importe, à partir du moment

V-RALLY 2 EXPERT EDITION



où il s'agit toujours du même jeu. On n'est pas à quelques détails près, si ?

LA VERSION PLAY A PLUS ■ C'EST LA PÉRIODE DC ■ A SON PANACHE, TOUS SE RALLIVÉ !



Mais pourquoi donc changer une recette qui marche ? Avec le succès V-Rally 2 sur PlayStation (pas moins d'un million d'exemplaires dans le monde), quoi de plus normal pour Infogrames que de vous proposer le titre sur d'autres plates-formes, et notamment la Dreamcast ? Vous en aviez rêvé, Sega se le fait !

Cela fait maintenant quelques mois que l'on vous en parle. Le groupe Eden Studios continue inlassablement à peaufiner la version Dreamcast de V-Rally 2 (Infogrames). Comme vous le savez certainement, il s'agit d'un jeu de rallye dans lequel le joueur a le choix parmi seize voitures sous licence WRC (World Rally Championship), sans oublier la dizaine de véhicules bonus cachés. Plus de 80 circuits vous sont proposés à travers douze pays différents. Nombreux modes parsèment le titre : Contre-la-montre, Arcade, Trophée Rally, Championnat et bien sûr un mode permettant à quatre joueurs de s'affronter par écran interposé. Grâce aux capacités techniques de la console de Sega, V-Rally 2 devrait prendre une toute nouvelle ampleur avec de nouveaux effets spéciaux, une physique des véhicules et un contrôle revus. En tout cas, Sega Rally 2 dispose là d'un sérieux concurrent. Affaire à suivre...

OÙ EST LA TÉLÉCOMMANDE

Une fois la ligne d'arrivée dépassée, un p'tit replay vous offre la possibilité de revoir la totalité de votre course. Il vous montre vos trajectoires sous divers angles et peut également vous servir pour déterminer vos forces et faiblesses en conduite. De plus, une voiture fantôme peut vous servir de "lièvre"...



▲ Quand c'est animé, c'est plus impressionnant !

PRENEZ DE LA HAUTEUR...

Pour piloter, le choix de la vue est primordial. Sachez que V-Rally 2 vous en propose pas moins de six : avant, capot, cockpit, arrière, arrière élargi, arrière haut, si l'on omet la vue qui permet

de surveiller vos arrières. Comme d'habitude, celles qui offrent le plus de sensations sont les premières citées, les autres présentant une meilleure vision de l'horizon (préférables pour les novices).



BÂTISSEURS EN HERBE

Comme son homologue PlayStation, la version DC propose un mode permettant d'éditer, de construire ses propres circuits. Cela peut être un parcours fermé ou ouvert et le joueur peut définir les élévations, les bosses, les sauts... ainsi que le type de temps et de décor, tout cela en quelques minutes. C'est d'une simplicité enfantine. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder, à tester vos créations et à les partager avec vos potes.



▲ Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple, comme ici ?



▲ Vue un peu de profil, cela permet de voir les élévations.



« Ça y est, vous êtes le premier "cobaye" de vos délirés créatifs. Avant d'en faire profiter les autres, dénichiez et déjouez les pièges du terrain. Et en plus, vous pourrez sauvegarder le tout sur une VM. Chouette, non ?



▲ Comment ça, c'est limité à 50 km/h ! Mais on est en ville, mon brave monsieur.

POINT FORT POINT FAIBLE

La beauté des circuits et leur variété. Une véritable exploitation de la console.

Exit le mode Réseau. Un jour peut-être, quand on libérera la boucle téléphonique locale.

OÙ CA EN EST

Des hugs persistents, les collisions ne sont pas implémentées et la physique des voitures n'est pas encore au point.



Shinen

J'avais déjà rencontré les gars de Reflections, il y a quelques années. Entre temps, ils ont pondu les Destruction Derby et Driver.

Que de souvenirs pour une rencontre particulièrement enrichissante.

DRIVER 2



TU BOUGES TA CAISSE ESPÈCE DE CHOCOBO EN SHORT NON MAIS



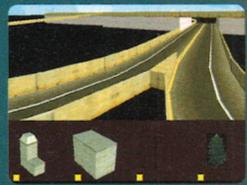
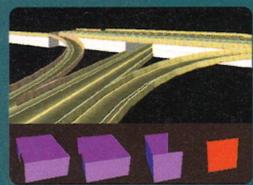
Je suis sûr que vous allez être nombreux à vous jeter sur ce premier article sur Driver 2. Il faut dire qu'avec environ 300000 exemplaires rien qu'en France, Driver 2 va encore cartonner. On parie ?

Même si d'anciens titres ont lancé le genre, c'est bien Driver qui a révolutionné les courses-poursuites. L'approche de Reflections dans ce domaine est sans conteste la meilleure. Pour cette suite, l'équipe a mis les bouchées doubles en améliorant ou modifiant certains aspects. Ainsi, la structure du jeu a été revue. Désormais, le jeu est plus linéaire pour un meilleur déroulement du scénario. De nombreuses séquences cinématiques apporteront la narration nécessaire. Une quarantaine de missions seront proposées. Parmi les autres nouveautés prévues, on peut évoquer la possibilité de sortir d'un véhicule pour en prendre un autre. Le plus intéressant c'est qu'il sera possible de piquer n'importe quel engin (voiture, camion, ambulance, etc...). Une autre option devrait combler les joueurs : le mode Multijoueurs. Via un écran splitté, il sera alors possible de jouer au chat et à la souris. Par contre, hors de question de suivre le scénario à deux. Dommage. Même la partie magnétoscope pour les replays a été revue. Bref, s'il est encore un peu tôt pour affirmer que ce sera un hit certain, la version montrée et les innovations planifiées combleront certainement les fans.



TOUT EN COURBES

Alors que Driver premier du nom ne proposait que des routes perpendiculaires, Driver 2 comporte des courbes. Cela n'a l'air de rien mais ça change votre pilotage. L'équipe a dû revoir aussi sa copie concernant l'intelligence artificielle afin qu'elle gère ce nouvel "obstacle". Par ailleurs, le moteur permet désormais de créer des autoroutes avec des rampes de sortie.



▲ Ces bretelles d'autoroute font sans aucun doute être le lieu de courses-poursuites dantesques. Souvenez-vous du début de l'Arme Fatale 2.



◀ On s'y croirait, ne trouvez-vous pas ? Ils ont même pensé aux arbres et aux poteaux électriques.

NOUVEAUX TERRAINS DE JEU

Histoire de changer d'ambiance, Reflections s'est inspiré de nouvelles villes comme Chicago, Las Vegas, Rio et La Havane. Pour ce faire, de nombreux graphistes sont allés visiter les lieux et ont pris des milliers de photos. Évidemment pour chaque ville, les voitures seront aussi couleur locale.

Vous retrouverez ainsi des Mercedes décapotables sur les plages de Copacabana ou encore des Américaines des années 50 à La Havane.

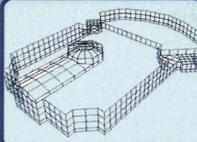


▲ Pour plus de réalisme, les auteurs se sont basés sur une banque de photos qu'ils ont prises eux-mêmes.



UN TRAVAIL DE FOURMI

Si le moteur 3D a été amélioré au fil des mois grâce à une optimisation permanente, le plus gros du travail a consisté à reproduire autant que possible les quatre villes. Essayez d'imaginer le travail de fourmi pour reproduire les 150000 immeubles pour chaque niveau et les véhicules qui les comprennent. N'oublions pas non plus les vingt-cinq minutes de cinématiques d'une qualité impressionnante.



▲ Si la structure filaire est déjà présente, il reste encore à plaquer les textures.



▲ La Mercedes des Hart vous intéresse ? La voilà sur les plages de Rio.

◀ Reflections promet des réactions différentes en fonction des voitures.

POINT FORT POINT FAIBLE

➕ Pour les chauffards, la présence de courbes change les données du problème.

➖ Euh... mis à part que le jeu n'est pas terminé, pour le moment je ne vois pas.

OÙ CA EN EST

Il reste encore toute la structure du jeu à mettre en place. Il va falloir patienter jusqu'en novembre.



Si concourir contre d'autres voitures sur un circuit peut être sympathique, les balades dans les campagnes sont

COLLIN MC RAE 2.0



nettement plus reposantes... Sauf si on pilote des voitures de rallye à plus de 150 km/h.

MC RAE AU TABLEAU ■ MC RAE À FLANC DE COLLINE ■ ET MC RAE EN MIETTES...

Décidément, c'est le mois Codemasters. Juste avant WTC et le Snooker, nous avons eu l'occasion de pratiquer une version plus récente d'un des titres phares de l'année 2000. Premières impressions sur le vif en attendant le test le mois prochain, si tout va bien.

Mais pour beaucoup des retards de sortie sont généralement mauvais signe, avec Codemasters, les raisons paraissent plus louables. Les délais sont bien souvent mis à profit pour peaufiner un produit. Très attendu par les fans, l'éditeur se devait de soigner son bébé. Préparez-vous donc à concourir sur 80 pistes à bord de 12 des plus célèbres voitures de rallye du plateau. Nous vous avons déjà parlé des nouveautés, comme la gestion des quatre roues indépendamment et encore celle des dommages plus réaliste et influençant la maniabilité de la voiture. Tout cela se confirme. Un mode Deux joueurs en écran splitté est prévu ainsi qu'une ribambelle d'autres dont certains sont encore secrets pour le moment. D'un point de vue technique, c'est du tout bon. Les graphismes sont soignés avec plus de polygones affectés aux voitures. L'animation ne souffre d'aucun défaut majeur et pourtant la version est loin d'être finalisée.

La prise en main est immédiate et franchement je ne vois pas comment Codemasters pourrait rater cette sortie. Vivement juin...



PILOTE KAMIKAZE

Je ne sais pas pour vous mais en l'absence d'adversaire visible, j'ai toujours tendance à prendre encore plus de risque. Colin McRae 2 ne pardonnera pas les pilotes un peu trop téméraires entrant dans les virages trop fort. Pensez à gérer vos dégâts car les courses sont longues.



▲ De par le relief des bas côtés, il n'est pas rare de se retrouver la tête en bas.



▲ De même, les têtes-à-queue vous feront perdre de précieuses secondes. Pensez donc à freiner un peu vos ardeurs.

CIRCUITS LONGS

Environ 80 circuits sont annoncés par l'éditeur à travers huit pays aux décors variés comme la France, l'Angleterre ou encore la Finlande. Évidemment, les revêtements sont variables tout comme la météo. À vous d'adapter votre pilotage aux intempéries. De longues soirées en perspective...



▼ Vous ne trouvez pas que la neige est un peu grise ici. Auraient-ils été influencé par la pub de Citroën ?

▲ Avant toute course, le programme présente un peu les parcours et les conditions.



RÉGLÉZ-MOI TOUT ÇA !

Une douzaine de voitures dont la Peugeot 206, la Toyota Corolla, et évidemment la Ford Focus vous attendent. Il sera possible de régler la voiture suivant de nombreux paramètres. De même, il faudra tout aussi tenir compte des réparations et du temps imparti pour les pratiquer.

Information | Réglage | Réparation | Exécuter | Quitter

Joueur | cmx

Temps restant
60 minutes (durée autorisée)
60:00 (min)

Totota Corolla
Puissance : 299 ch
Poids : 1250 kg
Roues motrices : 4 x 4

Pneu
 Boîte de vitesses
 Suspension
 Rapport de puissance
 Distribution du freinage

Gravier/Neige | Gravier/Neige | Gravier/Neige | B. Lisse

Expert
02:00

La choix des pneus est crucial. Il doit à la fois tenir compte du revêtement de la piste et de la météo annoncée pour différentes étapes. Un important rapport de transmissions permet d'obtenir

► Quelle que soit la partie concernée, le jeu affiche diverses informations afin de faciliter votre travail de mécano.



▲ Drôlement sobre la page de sélection des voitures, ne trouvez-vous pas ?

POINT FORT POINT FAIBLE

+ La réalisation tire pleinement partie de la PS et la jouabilité est déjà au RDV.

- Ben, il n'y a pas de mode 4 joueurs. Et puis, j'ai pas la version finale !

OÙ CA EN EST

Quelques circuits, voitures et modes à implémenter, des corrections de traductions et cela devrait être bon.



Difficile, après avoir joué à Type-S sur PS2 de retourner à un jeu de course PS1. Mais bon, professionnel jusqu'au bout des ongles, j'ai remis mon casque et mes gants pour quelques parties de stock-car.

WTC WORLD TOURING CARS



DES TIRES DE TOUTES LES MARQUES QUI TIRE LA BOURRE DANS TOUS LES PAYS



Le petit éditeur anglais continue son bonhomme de chemin. Non content de présenter un Colin McRae 2.0 des plus prometteurs, Codemasters sort de sa manche une autre simulation automobile des plus intéressantes. Serrez votre ceinture, ça va chauffer.

Pour de sombres histoires de licence et afin d'obtenir une plus grande variété dans les circuits, la suite de TOCA change de nom. WTC World Touring Cars devrait vous en donner pour votre argent. En effet, vous pourrez désormais concourir sur les 23 circuits disséminés sur les cinq continents. En dehors des tracés anglais, les compétitions vous embarqueront au Japon avec Suzuka ou en Allemagne avec Hockenheim. Une bonne quarantaine de voitures avec les principaux constructeurs seront disponibles. Comptez donc sur des Volvo, Peugeot, BMW, Alfa Romeo ou encore quelques Japonaises comme Toyota ou Mitsubishi. Les modes de jeu restent classiques avec les Quick Race, Free Race, Time Trial et autre championnat. À noter que ce dernier permet de faire carrière et de recevoir des propositions. Un mode 4 joueurs en écran split est même prévu. À en juger par la préversion, WTC s'annonce pas mal du tout. La jouabilité, quoique perfectible, laisse présager d'une simulation intéressante. Les nombreux circuits et voitures lui assurent une bonne durée de vie. Quant à la réalisation, elle est plus que correcte, même si l'ensemble manque de finesse. Un produit à suivre, donc.

CAMÉRAS NICKELS

Question visualisation, WTC World Touring Cars intègre quatre vues : deux extérieures et deux intérieures. Contrairement à beaucoup de concurrents, il offre des angles plutôt judicieux. De fait, vous pourrez véritablement jouer avec n'importe quelle vue.



Voilà des développeurs qui pensent à l'utilité des vues. Ces deux externes sont parfaitement jouables.

Pourquoi est-ce que tous les autres jeux ne proposent pas la vue capot, beaucoup plus pratique.

Pour s'y croire, la vue cockpit est encore la meilleure.



Moment d'intense concentration, sur la grille de départ...

FIGURES NON IMPOSÉES

À l'instar des précédentes versions, WTC est relativement dur à maîtriser. La raison est que les voitures ont tendance à partir en tête-à-queue assez rapidement. Tout est donc une question de dosage, ce qui implique une meilleure utilisation du pad analogique. En tout cas, cela entraîne des crashes toujours aussi spectaculaires.



Dès que la voiture commence à déraper, c'est pas bon signe pour la tenue de route.



Quand la voiture commence à partir, cela devient physique.

POUR PILOTES ASSIDUS

Ses prédécesseurs se voulaient déjà assez simulation. Les auteurs poussent le vice encore plus loin avec un réalisme accru. Le moteur physique du jeu a été amélioré tout comme la gestion des dommages. Quels que soient la voiture et le circuit, WTC devrait donc proposer un certain challenge.



Eh oui ! Finir à la douzième et dernière place sera assez courant au début.

Plus d'une vingtaine de circuits vous attendent pour des heures de pilotage.

Franchement gonflé de vouloir passer à la corde, surtout qu'il me ferme la porte, le bougre !

POINT FORT POINT FAIBLE

Les fans de Toca vont adorer ce car ils ne seront pas trop dépayés.

D'un point de vue graphique, le jeu manque de finesse.

OÙ ÇA EN EST

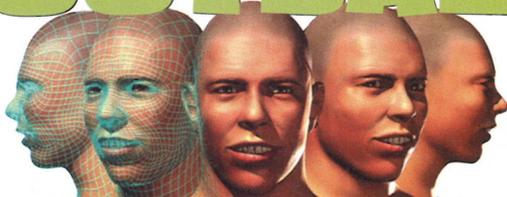
Le jeu en est au stade de la finalisation ainsi que de la traduction.



Nos bleus ont bien eu leur jeu à eux. Pourquoi le Brésil n'aurait-il pas le sien ? L'occasion pour Ronaldo et ses

compatriotes de prendre leur revanche et de changer le cours de l'histoire !

RONALDO V FOOTBALL



■ ET UN ! ET UN... ET UN TONDU QUI EST BIEN LOIN DE VALOIR QUATRE PELÉS ■ MÊME PAS UN ■



Qui d'autre que Ronaldo, présenté un peu vite comme le successeur de Pelé, pouvait représenter l'image de l'équipe du Brésil ? Personne. C'est bien pour ça qu'ils ont choisi le jeune attaquant.

Dès les premiers écrans, le ton est donné. Un fond jaune tirant sur le vert, Ronaldo tout sourire et une samba entraînante vous accueillent dans les menus. Ceux-ci sont classiques puisque l'on trouve dans les modes de jeu des championnats, des tournois, et des matchs d'exhibition. Un autre menu permet de paramétrer la partie, mais pas trop, car Ronaldo V-Football est avant tout un jeu axé arcade. La prise en main est immédiate, et le joueur lambda est instantanément capable de réaliser de belles actions et de marquer des buts. Techniquement, RV-F ne s'en sort pas trop mal. Même si les graphismes n'atteignent pas ceux d'un FIFA ou d'un ISS, cela reste très correct. Enfin, on peut regretter l'absence de clubs. Mais en plus des équipes nationales, on trouve quand même des formations de légende, comme c'était le cas pour UEFA Striker, également d'Infogrames.

CAMÉRAS ! MÉRAS ! (DIXIT SANGOKU)



Vous avez le choix entre plusieurs angles de vue. De dessus dans le sens du terrain, latéralement, en hauteur ou au ras du sol. Pour chacun de ces angles, vous pouvez zoomer en avant ou en arrière, afin d'obtenir une vue qui vous convienne parfaitement. Les vues éloignées ne permettent pas de profiter pleinement des textures, mais elles offrent un énorme avantage au niveau du champ de vision.

La vue dans l'axe n'est pas souvent utilisée. On lui préfère généralement une vue latérale.



QUI A VU, REVERRA

L'option magnéto n'est hélas pas accessible à tout moment, et se déclenche automatiquement après les buts et certaines actions chaudes. Elle permet cependant de revoir les actions sous un angle désiré.



« Petit lob qui bat le gardien, et le ballon atterri sur la tête d'un attaquant.

GOOOOAL !

Quand retentit le coup de sifflet final, les vainqueurs expriment leur joie de diverses manières. Tandis que les vaincus sont abattus, à l'image du gardien brésilien qui regarde du coin de l'œil le Nigérian saluer la foule. He will survive !



▲ Petite explication entre un défenseur et son gardien suite à un but encaissé.

► On lève les bras bien haut et on beugle à l'unisson "We are the Champions". Plus fort, on entend pas !



POINT FORT POINT FAIBLE

- Licence exclusive avec Ronaldo, prise en main rapide et équipes de légende.
- Pas de clubs et donc pas de championnats nationaux.

OÙ ÇA EN EST

Les principaux réglages devraient concerner le niveau des équipes, identique pour le moment.

EN VENTE EN KIOSQUE

LES
MEILLEURES
SOLUCES
PLAYSTATION !

BONUS ★ LES CODES ACTION REPLAY LES PLUS DEMANDÉS !

CONSOLES

MAX-SOLUCES

HORS SÉRIE PLAYSTATION

LE GUIDE ULTIME

GRAN TURISMO 2

- LES RÉGLAGES
- LES VÉHICULES BONUS
- LES 50 MEILLEURES CAISSES PAR CATÉGORIES

SPÉCIAL RPG

★ STAR

OCEAN 2

■ GRANDIA

Les soluces complètes des meilleurs RPG de la Play :

ACTION !

SYPHON FILTER 2

25 pages de conseils

AVENTURE !

■ MEDIEVIL 2

■ FEAR EFFECT

Soluces inédites !

PLUS ★ TOUS LES SECRETS DE METAL GEAR (PLATINUM)

EDICORP



Ô Surprise, ô joie ! Cela faisait bien depuis Bomberman que jouer les artificiers n'avait pas été aussi jouissif. L'ambiance

est certes moins bon enfant, mais le fun est intact. 3.2.1 ... Bombez !

SILENT BOMBER



■ IL FRAPPE DANS LE NOIR... ■ IL SÈME LA TERREUR... ■ ON L'APPELLE LE SILENT BOMBERS ! ■



Bandai, qui ne nous a pas habitués aux chefs-d'œuvre depuis belle lurette, crée la surprise avec Silent Bomber. Ce titre, développé par l'équipe de Tail Concerto, est un cocktail complexe mais savoureux et efficace, qui s'annonce comme un must du jeu d'action nouvelle vague.

Jutah Fate est hanté par le souvenir traumatisant d'un massacre qu'il a dû perpétrer à la fin de sa formation de Bomber. Depuis, Jutah est un soldat d'élite, une machine à tuer, un virtuose de l'élimination par le vide. Ayant infiltré une base ennemie, il va devoir faire face aux pires des adversaires. Ses seules armes : des explosifs. Silent Bomber vous place dans la peau de ce héros désabusé, évoluant dans un univers en 3D en vue aérienne dont la plastique rappelle étrangement celle de Metal Gear Solid. Quel que soit l'ennemi ou la structure, vous ne pourrez en venir à bout qu'en posant une bombe et en actionnant le détonateur. Bien entendu, la présence de combos et de mouvements spéciaux étoffe l'action, qui s'avère d'une frénésie rare. Les ennemis et les projectiles envahissent l'écran en un temps record, il faut donc être extrêmement mobile, asséner un coup fatal et esquiver les attaques ennemies. L'écran est en permanence agité de séismes dont la violence n'a d'égal que la tension qui habite le joueur. Dramatique à souhait (les cinématiques et doublages ne sont pas en reste), Silent Bomber promet une action passionnante et parfaitement calibrée. Une bombe en puissance sur PlayStation !

BOUM ! ET PUIS REBOUM !

Vous avez beau être un Bomber, vous n'êtes pas pour autant invulnérable : il faudra vous éloigner avant de faire exploser vos bébés. Vous pouvez réaliser des combos entre les ennemis. Pour poser les bombes, une méthode avancée devient vite indispensable : reprenant un principe déjà éprouvé dans Sogoyukurentai (un des tous meilleurs shoot Saturn), le héros dispose d'un filet virtuel pour "locker" l'ennemi. Une fois l'objectif aligné, il ne reste plus qu'à lâcher le bouton pour poser les bombes.



▲ Tout ce qui passe à la portée de votre "filet vectoriel" est immédiatement locké, ce qui peut s'avérer gênant si les ennemis se pressent autour de vous et vous empêchent de vous concentrer sur l'objectif.



▲ Les E-chip, que vous récoltez généralement en détruisant des éléments de décor, vous permettent d'améliorer vos capacités : nombre de bombes en "stack", bouchier, portée...

► Si vous êtes obsédé par votre score, le moyen le plus efficace pour l'augmenter est la réalisation de combos d'explosions.



MECHA-FUTURISTE

L'univers du jeu est très fortement marqué par la SF en général, japonaise en particulier. Aux séquences spatiales succèdent des combats contre des mecha dans le plus pur style japonais, le tout dans un décorum toujours très futuriste et chargé. Les obstacles sont nombreux et la grande agilité de Jutah ne sera pas de trop pour survivre.

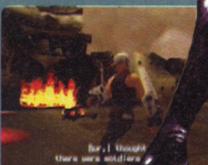


▲ Armure, réacteurs, sabre laser... Tout ça contre un pauvre piéton qui ne demandait rien à personne. Heureusement que vos arguments sont du genre convaincant.

L'ART DE LA GUERRE

Un long "tutorial", bien que facultatif, sert d'introduction au jeu. Il retrace votre apprentissage des techniques élémentaires, avec la fin tragique qui scella votre condition de soldat. Votre supérieur vous guide à travers quelques épreuves, durant lesquelles vous apprendrez à franchir les divers obstacles qui se présenteront sur votre chemin, à utiliser les bonus et attaques spéciales. Un mode "VR Arena" permet de s'entraîner contre l'ordinateur ou contre un ami.

▼ Vous apprendrez à faire des stacks : plusieurs bombes sur la même cible pour augmenter la puissance de l'explosion.



▲ Le mode "VR Arena" est très difficile. Il faut locker l'adversaire, lui faire sauter la tête et éviter les attaques.



▲ En appuyant deux fois sur le bouton de saut, Jutah effectue un Dash, très utile pour éviter les tirs ennemis trop concentrés.

POINT FORT POINT FAIBLE

⊕ Le rythme effréné, l'action ininterrompue, l'immersion totale.

⊖ Le passage en 50 Hz risque de nuire particulièrement à l'intérêt du jeu.

OÙ ÇA EN EST

Le jeu est finalisé en version anglaise. Il ne manque que la traduction et le doublage français.



WWW.ELECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 763 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX
PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originales!

Sur DREAMCAST



Bientôt disponible!

Manette avec Moteur Vibrant INTEGRE et port "VMS"
Design ergonomique et sympa!
L'Ultime arme du joueur!



NEXUS
4M

Des Cartes Mémoires de grande capacité & Connectables au PC pour l'échange de Sauvegarde par internet!
Dispo en version 2M, 4M & 16 M!



NEXUS
16M



Nouvelle PUCÉ DREAMCAST en 4 fils!
Pas de patte à désouder sur la carte, Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les titres et toutes les Consoles!



Boîtier de Couleur

Finie la mode du blanc!
Colorez la DC!



TOTAL CONTROL
PSX COMPATIBLE
CONTROLLER
ADAPTER FOR DC

Connectez les manettes PSX à la DC! Compatible avec les Vibrations!

Vibration Pack



Un Vibreur de qualité léger et puissant



Cable RGB Audio.
Améliorez le rendu de votre image

Sur PSX



GAME Enhancer

Le Bestseller de l'année!
PUCÉ & CHEAT-CODE 2 en 1!
Disponible en version totalement Francophone (Menu à l'écran, Boîte, Manuel)



Smart Joypad

Connectez la manette PSX au PC!
Compatible "Dual Shock"™



RAMNET

Echangez les Sauvegardes entre les Memory Cards et le PC!

Boîtier de Couleur



Changez le look de votre PSX

Sur GAME BOY

WORM LIGHT

Une lampe flexible & modulable à souhait pour la Gameboy Color!



GB Pack 4 en 1

Vibration accentuée
Son amplifié
Piles rechargeables
Mini Stick

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses...
Contactez-Nous!

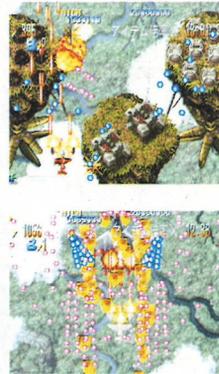
Les produits ELECTIC Multimedia sont déjà disponibles chez:





Le premier jeu vidéo en solo était un shoot'em up ! Trente ans après, bien des choses ont changé, mais le combat contre les aliens continue... En 3D ou en 2D ? Là est la question.

GIGA WING



■ UN JEU ET DES COULEURS QUI FLATTENT LES SENS ■ ALORS REYDA FAIT LE PLEIN DE SUPER ■



Directement adapté de l'arcade, le dernier shoot'em up en date de Capcom débarque sur Dreamcast. Rappelons que cette vénérable société, bien avant l'époque Street Fighter, était réputée pour ses jeux de tirs.

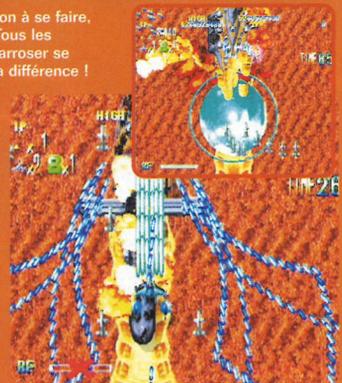
Legendary Wings, 1942, et autres UN Squadron, ça vous dit peut-être quelque chose ? C'est donc, comme on pouvait s'y attendre avec Capcom, un shoot de qualité, rythmé, bien réalisé avec quatre avions au choix, sept niveaux super longs et des gros boss à la pelle. Tout ce qui a fait le succès du genre depuis ses origines. Et l'originalité dans tout ça ? Elle tient à un tout petit plus : vous disposez d'une sorte de "super bouclier" qui renvoie les balles adverses pendant quelques secondes lorsque vous le sollicitez. En étant un peu adroit, il est ainsi possible de se servir des rafales de tirs d'un boss pour détruire ses acolytes présents à l'écran. Ainsi vous n'êtes plus totalement sans défense face au nombre. Les ennemis tués de cette manière rapportent en plus des gros bonus de points : un mode Time Attack permet d'ailleurs de s'y mettre sérieusement. Rejoignez vos appareils, la chasse au hi-score est ouverte !

MIROIR INFINI !

Tout revient sur toi ! Les vilains ont du mouron à se faire, car un coup de votre arme secrète et hop ! Tous les pruneaux avec lesquels ils comptaient vous arroser se retournent contre eux. Le petit truc qui fait la différence !



▲ Ce boss croise ses tirs pour mieux vous allumer, mais vous êtes plus malin que lui.



▲ Vous faites ricocher ses balles sur votre super bouclier pour l'exterminer avec ses propres armes.

FAITES LA BOMBE !

Encore une fois, le truc qui sauve la vie en cas de coup dur est au rendez-vous, j'ai nommé la super bombe. Que serait le shoot'em up sans cet accessoire de la dernière chance ? Terrassant vos ennemis dans un déluge de feu, la bombe vous rend momentanément invulnérable. En revanche, dites adieu aux bonus de score lorsque vous l'utilisez.



▲ chaque avion possède son propre modèle, calqué sur un élément naturel : blizzard, tempêtes de feu, etc.

▼ comme vous pouvez le constater, il s'agit d'un pouvoir de glace. Gras blizzard et boss on the rocks, donc.



PLAIES ET BOSS

Comme toujours, vous tomberez sur des boss super gros, genre super forteresse volante, et super durs à tuer, genre dix minutes chrono. Le jeu est super difficile, on vous dit ! Heureusement, il vous reste le super bouclier...



► Voici les nombreux petits bidules bonus à ramasser lorsque vous decimez les ennemis avec leurs propres tirs. C'est l'heure de la récolte !



▲ Matez le super robot qui vous cherche des super noises. Impossible de le décrire sans recourir aux superlatifs. Super !

POINT FORT POINT FAIBLE

- ⊕ Comme au bon vieux temps ! Le jeu à deux est sensationnel.
- ⊖ Power ups archaïques. Des niveaux très laids. Une difficulté surhumaine.

OÙ CA EN EST

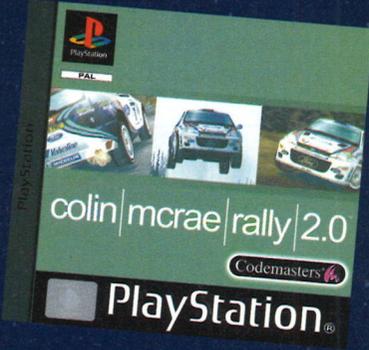
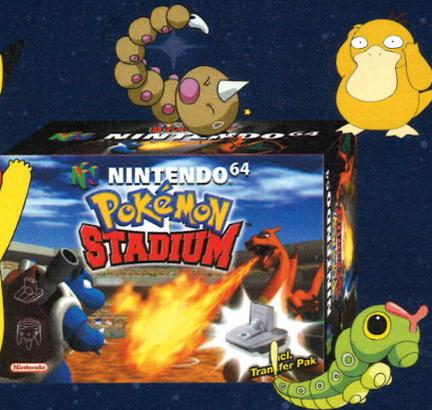
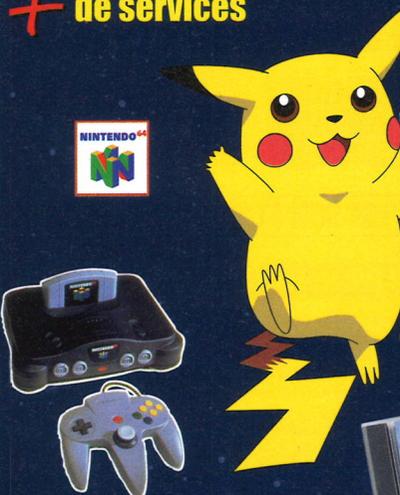
La version japonaise est en cours de conversion en PAL. On espère que l'option 60 Hz sera au rendez-vous.

STRATA GAMES JE CONSOLE

LE JEU VIDEO EN ACTION.

+ de services

+ de choix



+ de reprises

+ d'ocaz



VPC STRATA GAMES
TEL 04 92 02 19 04
3615 STRATAGAMES
 (2,23 F/mn)

+ de nouveautés

REVENDEURS,
contactez-nous :
Région Nord 03 88 35 53 09
Région Sud 04 91 32 30 31

70 MAGASINS À VOTRE SERVICE

- 04 - Stratagames - 15, Bd Casimir Pelloulier
04100 MANOSQUE - Tél. 04 92 87 84 20
- 05 - Stratagames - C. C. La Grandboucle
05000 BRIANÇON - Tél. 04 92 20 39 43
- 06 - Stratagames - 7 Bd. Kennedy
06800 CAGNES SUR MER - Tél. 04 93 22 55 21
- Stratagames - 9 Rue Lepante - 06000 NICE
Tél. 04 93 92 92 73
- Stratagames - 4 Av. Maximin Isnard - 06130 GRASSE
Tél. 04 93 36 20 52
- Stratagames - 256 Avenue de la Californie
06000 NICE - Tél. 04 93 71 55 71
- Stratagames - Esplanade Georges Pompidou
4, rue Courcane - 06500 MENTON
Tél. 04 93 57 09 83
- Stratagames - 8 place du Cdt Mania
06400 CANNES - Tél. 04 93 39 74 71
- 13 - Stratagames - Cinq Aveues
22 av. Marechal Foch
13004 MARSEILLE - Tél. 04 91 34 45 00
- NEW - Stratagames - 37 avenue Cantini
13006 MARSEILLE - Tél. 04 91 78 96 75
- Stratagames - 18 rue Guy Combad Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUIME - Tél. 04 91 31 04 62
- Stratagames - 15 rue Emile Zola - Mazargues
13009 MARSEILLE - Tél. 04 91 40 32 43
- Stratagames - ST Barnabé Village - CC CHAMPION
13012 MARSEILLE - Tél. 04 91 85 22 22
- Stratagames - C C CARREFOUR
13110 PORT DE BOUVI - Tél. 04 42 06 30 92
- Stratagames - C C CHAMPION - Les chemin d'Aix
13120 GARDANNE - Tél. 04 42 65 82 85
- NOUVEAU CONCEPT - 370M²
- Stratagames - centre urbain - Arcade des abbayes
13127 VITROLLES - Tél. 04 42 10 79 33
- Stratagames - C C CARREFOUR
13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES - Tél. 04 42 40 47 33

- Stratagames - 72 rue du Bourg Neuf
13300 SALON DE PROVENCE - Tél. 04 90 56 97 17
- Stratagames - 1, 3 Place des Martyrs
13500 MARTIGUES - Tél. 04 42 40 47 55
- Stratagames - 60 rue des Poilus - 13600 LA CIOTAT
Tél. 04 42 98 02 88
- 26 - Stratagames - Quartier la Croix d'Or
CC Champion - 26700 PIERRELATTE
Tél. 04 75 04 19 07
- 30 - Stratagames - CC Champion route de la mayre
30200 BAGNOLS / CEZE - Tél. 04 66 39 15 70
- Stratagames - C.C. Leclerc
30133 LES ANGES - Tél. 04 32 70 00 11
- 42 - Stratagames - 47 Rue de la République
42000 SAINT ETIENNE - Tél. 04 77 41 14 19
- 83 - Stratagames - CC Grand Var Est
83000 TOULON - Tél. 04 94 01 75 50
- Stratagames - Imm. le Victoria
Av. G. Clemenceau 83120 STE MAXIME
Tél. 04 94 43 95 98
- Stratagames - CC Intermarché ZAC La Poulasse
83210 SOLLIES PONT - Tél. 04 98 01 00 13
- Stratagames - CC Champion - 4 rue Georges Simenon
83400 HYERES - Tél. 04 94 35 92 46
- Stratagames - ZAC du chemin Roubaud
CC Centr'Azur - 83400 HYERES - Tél. 04 94 38 81 16
- Stratagames - /GAMES DEAL - 3, Bd Gabriel Péri
83300 DRAGUIGNAN - Tél. 04 94 50 95 80
- Stratagames - 66 rue Jules Barlier
83700 ST RAPHAEL - Tél. 04 94 83 74 23
- Stratagames - 131, Av. de Lattre de Tassigny
Imm. Les Gêmeaux - 83140 SIX-FOURS
Tél. 04 90 09 74 04
- 84 - Stratagames - 88 Rue Colbert - 84120 PERTUIS
Tél. 04 90 91 74 04
- Stratagames - 150 Cours Gambetta
84300 CAVAILLON - Tél. 04 90 39 39 52

- 01 - Je Console - 9 rue du Dr Ebrard
01000 BOURG EN BRESSE - Tél. 04 74 22 42 96
- 06 - Je Console - 11 Avenue Pasteur
06600 ANTIBES - Tél. 04 93 34 15 85
- 10 - Je Console - 60 rue Emile Zola
10000 TROYES - Tél. 03 25 40 16 02
- 21 - Je Console - C.C. Dauphiné rue Bossuet
21000 DIJON - Tél. 03 80 30 11 12
- Je Console - 28 rue du Faubourg Madeleine
21200 BEAUNE - Tél. 03 80 22 02 02
- 25 - Je Console - 15-17 rue Battant
25000 BESANCON - Tél. 03 81 61 95 96
- 38 - Je Console - 77 cours Berniat
38000 GRENOBLE - Tél. 04 76 48 07 55
- 45 - Je Console - 66 Avenue Wilson
45500 GIEN - Tél. 02 38 38 16 85
- 51 - Je Console - 36 rue de la Marne
51000 CHALON EN CH. - Tél. 03 26 21 03 07
- Je Console - 28 rue Jardat - 51100 REIMS
Tél. 03 26 89 29 13
- Je Console - 16 grande rue de Vaux
51300 VITRY LE F. - Tél. 03 26 73 73 70
- 52 - Je Console - 56 Victoire de la M.
52000 CHAUMONT - Tél. 03 25 03 10 47
- Je Console - 46 rue du Dr Mougéot
52100 ST DIZIER - Tél. 03 25 06 45 66
- 54 - Je Console - 147 rue Saint-Dizier
54000 NANCY - Tél. 03 83 36 64 22
- Je Console - 9 place du Couarail
54200 TOUL - Tél. 03 83 63 11 78
- 55 - Je Console - 43 rue J.J. Rousseau
55000 BAR LE DUC - Tél. 03 29 79 20 90

- Je Console - 10 rue Point Carré
55100 VERDUN - Tél. 03 29 83 48 05
- 57 - Je Console - 3 rue du Maréchal Foch
57430 SARRALBE - Tél. 03 87 97 06 99
- 67 - Je Console - 41 Qual des Bateliers
67000 STRASBOURG - Tél. 03 88 35 53 09
- Je Console - 10 Marché aux Poissons
67500 HAGUENAU
Je Console - 6 rue Marbach - 67800 STRASBOURG
Tél. 03 88 32 56 50
- Je Console - 17 place du Vieux Port
67600 SELESTAT - Tél. 03 88 92 97 10
- Je Console - 1 Route de Paris - 67700 SAVERNE
Tél. 03 88 71 15 13
- Je Console - 6 Route de Bischwiller
67800 BISCHMIL - Tél. 03 88 62 26 68
- 68 - Je Console - 28 Avenue de Colmar
68000 MULHOUSE - Tél. 03 89 42 54 51
- Je Console - 30 Avenue Bale
68300 ST LOUIS - Tél. 03 87 89 84 49 96
- 70 - Je Console - 15 rue Alsace Lorraine
70000 VESUL - Tél. 03 84 96 02 99
- Je Console - 28 rue Jeannele
70300 LUXEUIL LES BAINS - Tél. 03 84 40 57 40
- 88 - Je Console - 27 Qual Louis Laploque
88000 EPINAL - Tél. 03 29 35 50 51
- Je Console - 7 Bis rue Charles Weill
88100 RAON L'ETAPE - Tél. 03 29 41 60 38
- Je Console - 29 rue Saint Charles
88100 SAINT-DIE - Tél. 03 29 56 48 50
- Je Console - 17 place de Lattre
88200 REMIREMONT - Tél. 03 29 62 10 37
- 90 - Je Console - 9 Bd Carnot - 90000 BELFORT
Tél. 03 84 58 93 71



Quoi de plus grand que de se repasser à l'infini une raclée bien violente ? D'admirer en détail le plus élégant des coups libérateurs ?

En dehors du Fight Club, tout est différent...

STREET FIGHTER EX 2 PLUS



■ EN BRAVE HARDCORE GAMER, J'AIME BIEN LES COMBOS ■ C'EST CON ET BEAU À LA FOIS ■

Développée par Arika, une équipe composée d'anciens de chez Capcom, la série des Street Fighter EX s'enrichit d'un opus supplémentaire sur PlayStation. Si le premier volet avait quelque peu déçu les fans de Street Fighter en raison d'une réalisation très lacunaire, le second met toutes les chances de son côté.

SF EX2 Plus conserve les mêmes ingrédients de base, à savoir, une jouabilité et un principe qui ne diffèrent nullement d'un jeu 2D, la 3D étant un habillage sans autre rôle que de permettre quelques excentricités de caméra et des animations plus impressionnantes. Cette fois, on a droit à un produit très mûr techniquement : la 3D est soignée et digne d'un jeu PlayStation dernière vague, les différents effets sont parfaitement maîtrisés... Les coups spéciaux sont toujours basés sur les mêmes mécanismes : quarts-de-lune, demi-lunes, coups chargés, avec quelques difficultés techniques. Il est cependant possible de simplifier certaines manipulations en les attribuant à un seul bouton. Pour ce qui est des "plus", le joueur n'est pas lésé avec une pléthore de modes de jeux : Arcade (la réplique de la version arcade), Practice, le très original "Director Mode" et bien entendu le mode VS en "un contre un" ou par équipe (cinq contre cinq). Figurez également à la carte des niveaux bonus.

Un grand nombre de personnages (dont plusieurs nouveaux venus), et des combos toujours plus dévastateurs et délirants avec un système d'"Excel". A priori, que vous ayez ou non un pote sous la main, il vous sera difficile de vous ennuyer avec Street Fighter EX 2 Plus.

GAFFE OU J'TE SUPER FINISH !

Le système de combos repose sur des jauges situées sous les barres de vies des combattants, qui se remplissent au fur et à mesure que vous prenez des coups. Chaque super combo consomme une de ces jauges : il est donc possible, quand les trois sont pleines, d'enchaîner trois "super furies" sans discontinuer. Chaque personnage dispose de plus d'un coup spécial qui consomme les trois barres instantanément.



▲ Quand vous finissez sur une super furie, une pluie de météorites accompagne votre victoire... Esbrouffe ?



EXPERT OU MANIAQUE ?

En plus du traditionnel mode Practice où vous affrontez un adversaire inerte, les coups s'affichant en bas de l'écran, deux modes peuvent être débloqués. L'Expert Mode fera travailler pour chacun des personnages un point-clé : il faudra tout d'abord réaliser les principaux coups spéciaux puis des combinaisons de coups. Le Maniac Mode, lui, est fatal : il faut avec chacun des personnages éliminer l'adversaire en UN SEUL combo ! Mission impossible ?

J'AIME QUAND TU SOUFFRES

Le Director Mode est une option sympathique qui ravira tous les esthètes de la baston. Après avoir réalisé dans ce mode un combat que vous jugez particulièrement brillant, vous avez la possibilité de le sauvegarder en replay (attention, cette opération particulièrement gourmande vous coûtera cinq blocs mémoire). Ensuite, vous pourrez charger le combat et l'éditer à votre guise : choix du décor, du zoom, vitesse de défilement, etc.



▲ Tout d'abord, se battre sur ce vilain fond noir...



▲ ...puis le mode Edit, où l'on peut grâce aux zooms et aux ralentis admirer la modélisation des personnages



▲ Vous avez des jauges infinies pour valider les épreuves de l'Expert Mode...



▲ ... afin que ce tableau soit finalement rempli. Bon courage !

BONUS si T'es SAGE

Le mode Arcade est parsemé de Bonus Stages. Du classique recyclage de tonneaux à grands coups de latte à la très originale destruction du satellite, ils vous rapportent, si vous les réussissez, une jauge de combos qui reste pleine pendant les vingt premières secondes du combat suivant. Vous pouvez vous entraîner séparément à chaque épreuve via le Bonus Mode.



▲ Le tout dernier Bonus Stage vous oppose à Bison II. Ce dernier, décédé, est rejoint par son âme et devient une véritable machine à tuer, se dédoublant à volonté pour vous en mettre plein la tête.



▲ Les quelques secondes de jauge pleine sont l'occasion d'accomplir de véritables prouesses en matière de combos...

ATTENTION, ÇA COUPE !

Certains personnages sont symptomatiques de l'ambiance de Street EX et se démarquent des personnages plus conventionnels (sportifs ?). En effet, ils sont armés, et ils n'hésitent pas à utiliser leurs appendices meurtriers, qu'ils soient à l'arme blanche et techniques Ninja (Doctrine Dark, Garuda...) ou arme à feu (Sharon, Area...).



Garuda, le premier boss, est d'une rapidité redoutable, et ses lames sont mortelles. ▶



PREMIÈRES IMPRESSIONS

J'AI TROUVÉ LE POUCE !

Dès le premier contact, le jeu impressionne par sa réalisation. La modélisation des personnages, qui laissait, à désirer dans le premier EX, a été améliorée. Les graphismes sont beaucoup plus fins et colorés. Le rendu et les textures produisent un effet convaincant. Les effets ne sont pas en reste : explosions, flammes, traits de lumière soulignent avec brio les coups les plus impressionnants. Les décors, bien que toujours en 2D, sont agréables, colorés et assez fins. Le panel de personnages proposés est très satisfaisant, même si certains manquent cruellement de charisme (Areaaah...). Obtenir les quatre perso cachés se révèle un challenge intéressant. On retrouve avec plaisir des grands classiques de Street Fighter en la personne de Chun-Li, Guile, Blanka, Ken, Zangief et Sagat. Quelques combattants émérites



de EX avec Doctrine Dark, Darin, Pullum ainsi que quelques nouveaux personnages intéressants comme la charmante Nanase, Vulcano Rosso, Kairi et Hayate... Il y en a pour tous les niveaux. Et les extensions du Practice Mode, l'Expert et le Maniac Mode, en plus de former à l'art du combo (gaffe à vos pouces !), réclameront une bonne maîtrise de tous les personnages. Là où le bât blesse, c'est dans le passage au 50 Hz : le jeu rame, et il est difficile quand on a pratiqué la version japonaise, de rentrer dans le rythme pour les coups spéciaux. La jouabilité est en fait affectée, et le jeu perd beaucoup de son punch.



POINT FORT POINT FAIBLE

Une très nette amélioration générale : graphisme, modes de jeux, persos...

Le passage au 50 Hz ralentit vraiment le jeu, risquant de nuire à la jouabilité.

OÙ ÇA EN EST

La version américaine est achevée, restent à traduire les menus en français.

EXCEL, MAIS PAS LENT

L'une des nouveautés réside dans l'apparition des Excels. Réalisés par une combinaison de deux touches, ils sont équivalents aux combos libres de Street Zero. En effet, ils accélèrent vos mouvements pendant une période donnée et vous permettent de réaliser une infinité de combos, tout droit sortis de votre imagination.



▲ Bien les maîtriser devient vite une nécessité, notamment pour les stages Bonus.





Qui n'a jamais rêvé de se battre contre des jeunes demoiselles en maillot de bain ? Et dans la boue ? Je m'égare un peu... Je m'égare un peu... Mais ça doit quand même être assez trippant, non ?

DEAD OR ALIVE 2



■ ON RECHERCHE ARNOSAN MORT OU VIF ■ QUAND LA BASTON SORT DE L'ÉCRAN... ■

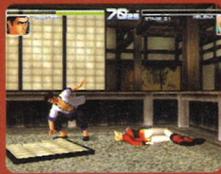


Un mois après la sortie de la version DC, Tecmo sort la version PS2 de leur hit d'arcade. Allons-nous avoir droit à une simple conversion ou les programmeurs de Tecmo nous ont-ils réservé une bonne surprise ?

Deuxième jeu DVD de la PS2 après Kessen, Dead Or Alive 2 est la première occasion de confronter un jeu sorti sur chacun des supports leader, la DC et la PS2. Peu de changements sont à noter, mais le combat tourne à l'avantage de la PS2, qui se base sur la version "millennium" du titre alors que la version DC est extraite de la première version de l'arcade. Les graphismes sont fins et impressionnants, de nombreux effets de lumière et de brouillard parsèment les différents stades du jeu. Autre point fort du jeu, la jouabilité : tout simplement irréprochable et simple d'accès. En outre, l'interaction avec le décor offre de nouvelles possibilités en matière de tactiques et de styles de jeu. Quel plaisir de projeter son adversaire du haut d'une chute d'eau ! DOA2 est un jeu très complet et une excellente alternative à l'incontournable Tekken.

PLEIN LES MIRETTES

Les graphistes de DOA2 ont fait très fort. Pour un éditeur de cette taille, le résultat est stupéfiant. Les persos sont détaillés et les décors riches et variés. La possibilité de changer d'endroit en pleine partie sont autant d'éléments qui font de DOA2 une référence à l'heure actuelle.



▲ Ce décor est l'apanage de la version PlayStation 2.



▲ Admirez donc les détails sur les tenues des persos. Du grand art.



▲ Voici une séquence magnifique : la couche neigeuse fragilisée par les coups répétés des deux belligérants s'effondre finalement sous leurs pieds...

► ... mais le combat continue dans une grotte !



C'EST TOI LE CHAT

Le style de jeu de DOA2 est beaucoup plus raffiné que celui d'un Tekken. Ici, pas (trop) de coups de brute, tout se joue dans la finesse, l'esquive et les contres. Ce qui donne lieu à des coups beaucoup plus tactiques et moins bourrins que ceux de son homologue de Namco.



▲ Va par là, le petit vieux ! Ça lui apprendra à embêter une jeune fille (grasque) sans défense.



UNE TRAME SCÉNARISTIQUE ?

Nous sommes bien loin des histoires classiques de vieux loup solitaires. Dead or Alive 2 offrirait presque une intrigue à la hauteur des meilleurs épisodes des feux de l'amour.

Ein se cherche une identité... ► Séquence émotion.



▲ Je veux faire partie du scénario de la dame, s'il vous plaît !



POINT FORT
POINT FAIBLE
+ C'est beau. La profondeur du jeu et la richesse des coups.
- Impossible de rencontrer Kasumi au supermarché du coin.

OÙ CA EN EST
Le jeu est dispo au Japon depuis le 30 mars. Pas de date annoncée pour une version US ou euro.

EN VENTE EN KIOSQUE

9 solutions complètes pour PlayStation !

PlayPOWER

SOLUCES

Hors-série 9

SYPHON FILTER 2

- La soluce des 21 missions
- Tous les niveaux cachés
- Tous les persos bonus

GRANDIA

La soluce pas à pas
Les 3 donjons secrets

SAGA FRONTIER 2

Toutes les quêtes
Tous les combos

STAR OCEAN 2

La soluce des 2 héros
Toutes les Actions Solo
Toutes les "spécialités"

FEAR EFFECT

Toutes les fins du jeu

RESIDENT EVIL 3

La soluce et les bonus

TARZAN

Où trouver tous les bonus

TOY STORY 2

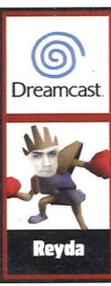
Finissez le jeu à 100 %

DISCWORLD NOIR

Les 4 actes détaillés

77 FB - 11 FS - 9,95 SC

EDICORP



Quoi ? J'ai pas droit au Tekken Tag, ce mois-ci ? J'ai tout fait pourtant ! J'ai été jusqu'à arborer un tee-shirt avec Xiao Yu et Cie, mais pas moyen. J'ai droit à King et c'est tout...

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION



■ ZE KING LIVES : LAVE MES T-SHIRTS ■ LAVE MES SWEATS ■ MES VERRES PLEIN D'MÉGOTS ■

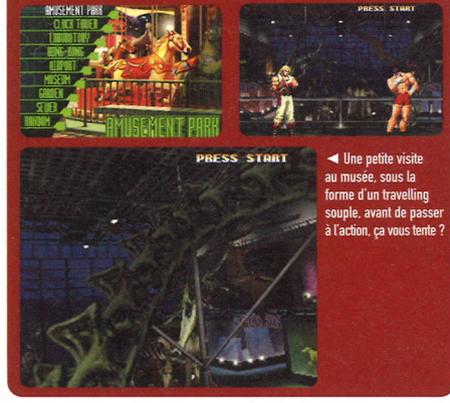


Les "kings of fighters" se suivent et se ressemblent tout de même un peu. Le nombre de personnages va grandissant, mais le principe demeure.

Bien sûr, il y a eu quelques petits changements dans le système d'esquive. Et il est désormais possible d'utiliser les trois compteurs de sa barre de puissance pour passer dans un mode offensif ou défensif. Mais la grosse nouveauté, c'est le quatrième équipier, dénommé Striker, qui peut débarquer sur le terrain le temps d'effectuer une petite attaque. La version arcade de cette cuvée 99 était plutôt agréable, mais la version DC apporte quelques "plus" bien sympathiques. De nouveaux "Strikers" d'abord, que vous devrez gagner en finissant le jeu plusieurs fois, et surtout des décors en 3D bien supérieurs à ceux d'origine. Hormis cela, KOF '99 Evo est un jeu de baston plutôt équilibré, qui tient bien la route, et que vous pouvez acquiescer si, comme moi, combattre avec des sprites colorés est votre passion depuis tout petit.

LES DÉCORS ONT DU RELIEF

Entièrement modélisés en 3D, les décors de ce KOF Dreamcast sont beaux et très colorés : mêmes ceux qu'on connaît déjà semblent inédits. Une intro très classe vous les présente au début de chaque combat. Et parfois entre les rounds, les conditions climatiques varient : averse, soleil... Les décors prennent vie et ne ressemblent pas à de simples toiles tendues derrière les combattants.



Une petite visite au musée, sous la forme d'un travelling souple, avant de passer à l'action, ça vous tente ?

LA NOUVELLE GÉNÉRATION

La nouvelle équipe de héros est dirigée par K' (prononcez: "Kei dash"), un Kyo-like un peu plus mobile que l'original. Son second Maxima est un cyborg bien mastoc qui parvient à nous faire oublier Goro Daimon. Autrement, presque chaque équipe se voit dotée d'un personnage inédit.



▲ Voici K' et sa fameuse furie précédée d'un lancer de lunettes de soleil. Ce qui est marrant, c'est qu'il en a toujours une de recharge dans la poche.

◀ Jhun est une vraie pile électrique ! Ses coups rappellent ceux de Kim. Pourriez-vous le capturer ?



UN STRIKER RENVERSANT

Faire intervenir convenablement un Striker, c'est tout un art. Certains sont doués pour les bourre pifs (Robert), d'autres pour les choppes (Clark), d'autres enfin vous rendent quelques précieux points de vie (Athéna). Une bonne utilisation de cet équipier permet quelques combos abusifs...



▲ Joe, lui, toujours aussi pudique, exprime à la dame ce qu'il pense de son style de combat.

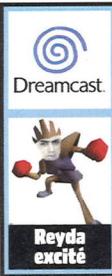
▲ Benimaru a compris comment faire pour vaincre la timidité naturelle de Shingo.

POINT FORT POINT FAIBLE

Une réalisation à la hauteur de la machine, les nouveaux combattants sont originaux. Le système de jeu de KOF commence à vieillir, tout comme certains personnages.

OÙ CA EN EST

La version japonaise est disponible, on croise les doigts pour une sortie chez nous.



Enfin, ça y est ! Après une première dose injectée en arcade, la version Dreamcast vient calmer les accros d'accros. Une mouture qui ne manque pas de super-pouvoirs.

MARVEL VS CAPCOM 2



CAPCOM TAPE LA CLASSE ■ BASTON SUR LE NET ■ ET COLLECTE DE POINTS SUR BORNE D'ARCADE



La série de combat de Capcom la plus décriée à ce jour revient, forte d'un lifting étonnamment réussi : un principe d'interaction inédit entre borne d'arcade et version console, et un mode de jeu en versus via Internet !

S'il est une saga de jeu de baston qui a toujours divisé les puristes et les néophytes, c'est bien celle-là. Certains lui reprochaient son aspect fouillis, ses effets colorés trop tape-à-l'œil, ses personnages déséquilibrés... Voilà tous ces griefs balayés par une nouvelle version qui propose une refonte du système de jeu, en introduisant une maniabilité simplifiée associée à un "gameplay" plus subtil. Vous formez désormais des équipes de trois personnages, qui peuvent toujours intervenir pour attaquer et prendre le relais. Il est désormais possible d'éjecter un adversaire et de forcer son équipier à intervenir pour l'empêcher de récupérer des points de vie sur la touche. Enfin, on peut acheter de nouveaux persos grâce à un ingénieux système de points de jeu. L'ensemble est bien pensé, bien réalisé et offrira des heures de jeu passionné à tous les fans de baston, débutants ou confirmés.

NOMBRE DE SUPER-HÉROS COMME S'IL EN PLEUVAIT

On retrouve avec plaisir les personnages qui ont fait le succès de la série, comme Wolverine ou Cyclope, ainsi qu'un tas de nouveaux personnages comme Cable ou Marrow du côté Marvel. Mais c'est surtout le retour des "seconds couteaux" qui réchauffera le cœur des joueurs vétérans : Iceman, Omega Red ou Rogue sont également de la partie !



◀ Le séduisante ninja Psylocke rencontre Marrow, une sauvegonne à l'ossature très particulière...



▲ Voici Cable, un nouveau super-héros bien balèze et surarmé.



Jill de Resident Evil est de la partie ! Au menu : lance-grenades, corbeaux, rottweilers et zombies enflammés.

PARTENAIRE PARTICULIER

Faire intervenir ses équipiers, c'est bien, mais attention à ne pas les impliquer dans un assaut désespéré, car ils sont vulnérables : gare à eux s'ils sont pris dans une super attaque lors de leur intervention. Le mieux à faire reste de les inviter pour la grosse attaque en trio.



◀ Les attaques à trois s'effectuent au prix de trois coûteux compteurs...

► ... mais si vous parvenez à en placer une sur un adversaire sans défense, voilà ce qu'il déguste !



▲ Rencontre au sommet entre le perçant Cyclope et le très gluant Venom, dans un décor jovial et ludique.

LES MIRACLES DE LA VMS

Chaque partie jouée vous rapporte des points que vous dépensez dans l'achat de nouveaux persos ou de costumes supplémentaires. Ces points sont répartis en trois catégories : ceux de la version Dreamcast, ceux de la version Arcade (il faut se rendre dans la salle de jeux avec son VMS) et ceux obtenus dans les duels sur le Net. Rassurez-vous, il est toujours possible de s'échanger des persos en connectant les VMS.

Il y a 56 personnages en tout ! ► De quoi passer bien des nuits blanches.



POINT FORT POINT FAIBLE

- Une flopée de personnages, une jouabilité claire et des musiques bien orchestrées.
- Le jeu par Internet n'est pas dispo en France.

OÙ CA EN EST

La version jap' est en rupture de stock. On la trouve quand même sur Paris... La preuve : on l'a !



Tekken tague ? Elle est belle la jeunesse ma pauvre dame... ils dégradent tout, les jeunes de nos jours, ils ont plus le

respect de rien... Et ça va payer nos retraites !

TEKKEN TAG TOURNAMENT



■ DES TOURNOIS AVEC DES TAS DE TYPES QUI SE TABASSENT ■ ET DES COMBOS QUI TOURNOIENT ■



Prévu initialement pour le lancement du "monstre", Tekken Tag Tournament est finalement sorti à la fin du mois de mars. L'attente des fans du hit d'arcade de Namco va-t-elle être récompensée ?

Après Soul Calibur sur DC l'année passée, on peut dire que Namco a le vent en poupe. Depuis le mois de septembre, des vidéos circulaient sur le net et le message qui s'en dégageait était clair : Tekken Tag est LE jeu qui vous fera acheter une PS2. Et on peut dire que Namco n'a pas lésiné sur les moyens. Même si toutes les promesses de l'éditeur n'ont pas été tenues (des persos en dehors du stage auraient dû vous repousser dans l'arène par exemple), on ne peut qu'admirer l'effort fourni pour sortir un jeu de cette qualité si peu de temps après la sortie de la console. Les persos sont essentiellement tirés du deuxième et troisième opus, seul Gon manque à l'appel. Du côté des graphismes, les persos sont splendides et les décors fourmillent de centaines de détails. L'animation, elle aussi, est irréprochable : le jeu fonce à cent à l'heure et des réflexes d'acier vous seront indispensables pour survivre. Vous l'aurez compris, c'est le bon moment pour acheter des actions chez Namco, car ce hit va se vendre comme des petits pains !

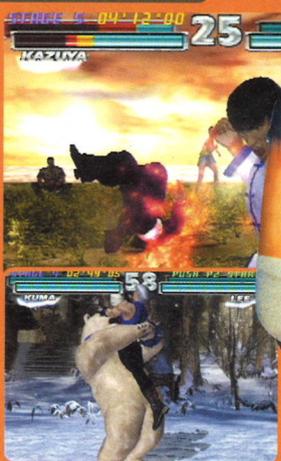
UNE TONNE DE PERSOS

Namco ne s'est pas donné trop de mal pour le staff de TTT. Pas de nouvelles têtes, que des anciens qui ont pris de l'âge ! Mais le fait de former une équipe vous oblige à bien équilibrer les styles et permet de multiples combinaisons.



▲ Alex le dino est de retour ! Que les fans de Roger se rassurent, le kangourou boxeur est lui aussi de la partie.

► Certains persos ont un grand vide sentimental à combler.



ON VOYAGE "GRATOS"

Variés et riches, les décors de TTT vont vous émerveiller ! Les textures sont de toute beauté et les différents éclairages vous laisseront pantois d'admiration. On peut même voir des persos au fond gesticuler dans tous les sens, s'entraîner...



► Ce décor est tout simplement spectaculaire avec de la neige sur plusieurs plans. On attraperait presque un rhume en le regardant trop longtemps !



▼ Admirez les jets de flamme derrière Kazuya, splendide !



COMBIS-COMBOS

Fidèle à sa réputation, le système des "10 hit combos" n'a pas évolué. On ne change pas une équipe qui gagne comme dirait Aimé Jacquet. Cependant, vous allez maintenant pouvoir réaliser des combos par équipe, comme au catch. Vous pourrez alors un bref instant faire du "2 contre 1" !



◀ Que se passe-t-il ? Bruce vient d'être mis au sol et après un rapide changement, c'est finalement Lei qui va l'achever.

▼ Cassages de bras et guérison de scoliose sont toujours au menu. Les fans ne seront pas déçus.



Les modes de Jeu

Toujours dans la continuité de la série, pas de grand changement du côté des modes de jeu. On retrouve bien sûr l'incontournable mode "Practice", "Theater" pour revoir les fins... Cependant une option, "Pair play mode" vous permet de jouer à deux joueurs humains dans la même équipe.



◀ On offrirait bien des fleurs à cette charmante inconnue.



◀ Dis monsieur, pourquoi tu as des grandes dents et des mains poilues ? C'est un membre de CMAX ! Mais nous taillons son nom.

STRIIike !

Après la balle au prisonnier dans Tekken 3, les programmeurs de Namco devaient bien nous trouver quelque chose de nouveau ! Et bien, c'est chose faite avec le "Tekken Bowl". Dans ce mode, vous allez pouvoir jouer au bowling avec vos héros préférés.



▲ Bruce se prépare à faire un lancer magistral...

▲ ...et il rate son coup et se retrouve la tête dans les quilles !

TEKKEN'S STORY

La série a commencé en arcade sur la fameuse carte Namco System 11 en 1995. L'avantage de cette carte était la facilité de conversion vers la PlayStation première du nom. Il n'a donc pas fallu attendre très longtemps pour voir ce titre débarquer sur

la console de Sony, seul fabricant pouvant se targuer d'avoir Tekken à son catalogue. Après un deuxième et un troisième épisode toujours sur PS, il était naturel de voir le petit dernier montrer ses crocs sur le dernier joujou de Sony !



Premières impressions TEKKEN TAG OU TEKKEN 3 PLUS ?

Enfin, le voilà ! Après une intro en CG de toute beauté, choisissons deux persos parmi une très large palette disponible.



Un très bref temps de chargement plus tard, le combat peut commencer. Les décors sont splendides et les persos sont d'une taille conséquente. Cependant, on remarque tout de suite les mêmes problèmes que dans Tekken 3, dont celui de "ring flottant". En effet, les décors ne



sont pas en 3D, ce qui contraind le jeu à diviser en deux parties distinctes et donne cette impression de décalage entre l'aire de combat et les décors de fond. Les coups et enchaînements ne sont pas nouveaux et les adeptes de Tekken 3 vont pouvoir ressortir toute la panoplie des "10 hit combo" qui leur était chère. Du côté de l'animation, rien à redire, tout bouge à merveille et le jeu est un peu plus rapide que son prédécesseur. Tous les aspects d'un hit, qui saura combler les fans comme les néophytes.



POINT FORT POINT FAIBLE

Une tonne de persos. Des nouveaux modes de jeu. La qualité des cinématiques.

Ca reste un Tekken 3 sans réelle nouveauté.

OÙ CA EN EST

Le jeu est dispo au Japon depuis le 30 mars. Aucune date annoncée pour une version US ou européenne.

CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France



KINYO



www.startgames.com

Blindage magnétique sur
tous les modèles

Livraison possible sur toute l'Europe
Tél. de l'étranger : 00 33 4 79 61 04 50
Nos prix comprennent le transport
en recommandé et l'assurance pour la France
Tous nos modèles sont garantis 1 an

Produits Electric Video Games

PC JOYDAPTER

Connectez vos manettes et volant
PSX à votre PC sur port USB



Carte Mémoire pour Dreamcast NEXUS 4 MB

Avec câble pour relier
à un PC, 4 fois plus
puissant que le VMS

259 Frs
Port Compris



SHOCK PAD DC MANETTE DC VIBRANTE

AVEC PORT VMS,
fonction Turbo
et Ralenti, 8 boutons dont
Gâchettes supprimables

269 Frs
Port Compris



PS 315 S

2x3 Watts + surround

229 Frs PSX • 249 Frs DC

Port Compris

6 Watts RMS

PS 515 S

2x5 Watts + Surround

289 Frs PSX • 309 Frs DC

Port Compris

10 Watts RMS

PS 71 S

2x10 Watts + Surround

359 Frs PSX • 379 Frs DC

Port Compris

20 Watts RMS



METTEZ DES WATTS SUR VOTRE CONSOLE

Les systèmes accoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux. La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.

Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.

La Presse spécialisée en parle

JOYPAD : avril 2000

"...L'INNOVATION VIENT DE LA PROVINCE FRANCAISE..." - "...ces mini-enceintes raviront ceux qui n'ont pas de télé à l'équipement sonore performant..."

CONSOLE + : avril 2000

"des enceintes sur console est une idée originale. Celles-ci sont d'assez bonne qualité et proposent en plus une fonction surround..."

PLAYMAG : avril 2000

"...elles offrent un rendu correct..." - "...elles sont magnétiquement protégées, elles peu vent donc sans crainte être placées relativement près d'un téléviseur..."

DREAMZONE : avril 2000

"...voilà l'accessoire idéal..." - "...très simple d'utilisation, cet accessoire est une bonne surprise..." - "...le prix est attractif..."



CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50



16 Watts RMS

SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris



21 Watts RMS

SA 4316
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 15 Watts
479 Frs PSX
499 Frs DC
Port Compris

La puissance



30 Watts RMS

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

Le Gros Son

4 couleurs
incluses

SW 210 C
1 subwoofer
+ 2 satellites
livrés avec
4 lets de façades
couleur
interchangeables
par clips
329 Frs PSX
• 349 Frs DC
Port Compris



TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE



COLOR BAG

est une sacoche de transport pour console portable et accessoires.
Très pratique : 2 filets internes
Dimensions : H 17 cm - L 30 cm fermé
139 Frs
Port Compris



WORMLIGHT (vendu sans la Game Boy color)
est un petit lampadaire pour la Game Boy color et pocket
99 Frs GBC
Port Compris



LE PACK DE L'ÉTÉ

Valable jusqu'au 31/09/00
(selon stocks disponibles)
1 Wormlight
+ 1 Cable link universel
(permet la connexion de toutes les Game Boy entres elles "color" "pocket")
+ 1 Color Bag
199 Frs
Port Compris

A retourner avec votre règlement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

PS 315 S PC*	209Frs
PS 315 S PSX	229 Frs
PS 315 S DC	249 Frs
PS 515 S PC*	269 Frs
PS 515 S PSX	289 Frs
PS 515 S DC	309 Frs
PS 71 S PC*	339 Frs
PS 71 S PSX	359 Frs
PS 71 S DC	379 Frs
SA 4315 S PC*	459 Frs
SA 4315 S PSX	479 Frs
SA 4315 S DC	499 Frs

SA 1031 PC*	429 Frs
SA 1031 PSX	449 Frs
SA 1031 DC	469 Frs
SW 7352 PC*	379 Frs
SW 7352 DC	399 Frs
SW 201 PC* extra plat	279 Frs
SW 201 PSX extra plat	299 Frs
SW 201 DC extra plat	319 Frs
SW 210 C PC*	299 Frs
SW 210 C PSX	329 Frs
SW 210 C DC	349 Frs

PC JOYDAPTER	229 Frs
NEXUS 4 MB DC	259 Frs
VIBREUR DC	139 Frs
MODCHIPS DC	299 Frs
JOYSTICK AVON PSX	199 Frs
WORMLIGHT	99 Frs
COLOR BAG	139 Frs
PACK DE L'ÉTÉ	199 Frs
SHOCK PAD DC	269 Frs
LINK UNIVERSAL GB	89 Frs
MP3 ENHANLER PSX	399 Frs
Total	

Quantité	
Quantité	
Quantité	

Pour recevoir les tarifs pour la Suisse, merci de retourner le coupon à l'adresse suivante :
CD SERVICE
Bâtiment 177
Chemin de l'Éclottaz
1505 PENTHALAZ
SUISSE

* LIVREES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

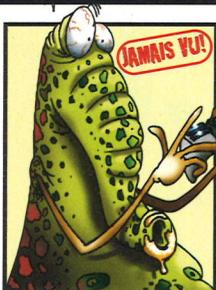
Chèque Mandat Contre-remboursement (+20Frs)
 CB n° _____ Valable jusqu'au _____

CMA 11

Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Conformément à la loi fédérale sur la liberté de l'information et l'accès à l'information du 22.03.2018, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Sous réserve de l'heure d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles.



ROLLER JAM



Sport plutôt méconnu dont s'est inspiré le film Rollerball, le Roller Jam va refaire son apparition sur console grâce à Electronic Arts. Toutes les règles seront respectées et le jeu bénéficiera de la licence World Skating League.



ACONCAGUA



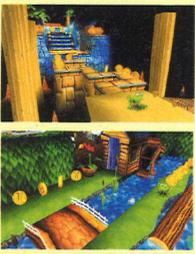
Sony Japon a annoncé la sortie d'un nouveau Resident Evil-like. Votre objectif est de sauver la fille d'un général dont l'avion s'est crashé dans les massifs montagneux du Chili. Sortie prévue en juin au Japon.



FROGGER 2



Le premier volet s'est tellement bien vendu (étonnant !) qu'Hasbro prépare déjà une suite à l'un des grands classiques de l'histoire du jeu vidéo. À l'ordre du jour, une douzaine de nouveaux niveaux, de nouveaux personnages et un mode multijoueur. Sortie en septembre aux États-Unis.



EXCITEBIKE 64

■ DES MOTOS ET DES CROSSES ■

L'un des grands classiques sur NES revient grâce aux développeurs de Left Field : j'ai nommé Excitebike. Pour celui-ci, attendu depuis des lustres, les auteurs ont tenté de reproduire le fun de la précédente mouture. A noter que vous pourrez jouer à l'ancienne version grâce à une des options. Le passage à la 3D semble plutôt réussi, même si la maniabilité est pour le moment peu convaincante. En intérieur ou en extérieur, l'animation ne souffre pas de défauts majeurs, malgré un certain brouillard. Tout le jeu repose sur le pilotage et un timing précis. En effet, mal retomber sur les bosses et c'est votre vitesse qui en prend un coup. Le mode solo propose pas moins d'une vingtaine de circuits. Il sera aussi possible de jouer jusqu'à quatre simultanément sur un même écran. Pour relever la sauce et allonger la durée de vie du jeu, les auteurs ont ajouté quelques bonus comme un mode Football, la course de côté, les sprints sur des pistes et même un éditeur de circuits. Bref, si la jouabilité est corrigée, Excitebike 64 pourrait faire quelques étincelles.



Les méga sauts et autres figures acrobatiques seront disponibles à la mi-juin.

INTERNATIONAL KARATÉ 2000

■ UN KARATÉ QU'A RÉUSSI, C'EST PAS LA KATA ! ■

Oyé oyé, messieurs et dames ! L'un des grands noms du jeu de combat est en passe de se refaire une nouvelle jeunesse. Kézako ? Eh bien, il s'agit d'IK bien sûr ! Ou, si vous préférez, International Karaté ! Sorti en 1988, notamment sur Commodore 64 puis Amiga, le voilà qu'il se retrouve affublé de l'extension 2000. Décidément, on l'aime, cet an 2000 (le nouveau millénaire étant en 2001) ! Ce fut l'un des titres les plus marquants de sa catégorie avec "The Way of the Exploding Fist" qui le précéda dans les bacs des plus grands succès du moment. Sa rapidité, son panache, ses techniques de combat... et ses musiques en ont fait un classique aujourd'hui proposé sur GBC. Vous allez retrouver une douzaine de combattants dans différents décors, plus colorés, et surtout le niveau mémorable des ballés bondissantes avec votre bouclier protecteur. Si vous aimez le genre, suivez ce jeu de très près.



Studio 3 revient sur le devant de la scène avec un titre qui a déjà fait ses preuves. De quoi secouer votre GBC pour la fin avril.



FUR FIGHTERS

■ FUR FIGHTERS, ET TA SŒUR ? ■

On a beau être une mignonne petite boule de poils, il y a quand même des fois où il ne faut pas abuser. C'est sans doute ce que se disent les personnages de Fur Fighters qui se courent après avec des flingues dignes de Quake 3 à la main. En effet, Fur Fighters s'apparente de plus en plus à un Quake-like scénarisé qu'à un jeu de plate-forme 3D. Depuis notre premier coup d'œil sur ce jeu en cours de développement, les choses ont évolué en bien. Les graphismes se sont améliorés, les niveaux du jeu sont maintenant très beaux et surtout gigantesques. Enfin, le mode multijoueur se déroule dans des décors dignes de ce nom. Bref. Roofus, Juliette, Bungalow et leurs potes fadas de lance-roquettes sont sur les starting-blocks.



Un jeu de Quake à la sauce cartoon, ça risque d'être tuant, nan ? Réponse en juin.



OPERATION WINBACK

■ PEUT-ÊTRE BIEN COUGAR, MAIS PAS COUARD ■

Disponible depuis la fin de l'année dernière aux US sous le nom de Winback Covert Operations, ce titre de Koei va sortir en France grâce à Virgin. Si vous regrettiez de ne pas avoir Metal Gear Solid sur votre N64, l'éditeur nippon a pensé à vous. En effet, Operation Winback en reprend les principaux ingrédients. Incarnant Jean-Luc Cougar (un Français ?), agent spécial, vous allez devoir faire face à une bande de terroristes au pouvoir destructeur colossal. Avec une vue à la Tomb Raider, les niveaux se succéderont en mêlant action, fusillades et réflexion. En effet, à l'instar de Metal Gear Solid, il faudra parfois faire preuve de discrétion afin de ne pas s'attirer les foudres des gardes. A ce sujet, vous pourrez vous dissimuler derrière des objets ou vous plaquer contre les murs. L'arsenal disponible dans le jeu est classique,

mais efficace. Un mode de "visée laser" est présent et facilite grandement les séquences sniper. Techniquement, Operation Winback exploite correctement la console avec une bonne fluidité d'animation et des graphismes plutôt réussis. Un mode Duel accueillant jusqu'à quatre joueurs sera aussi intégré. Bref, voilà un futur hit sur N64. Test complet le mois prochain, si tout va bien.



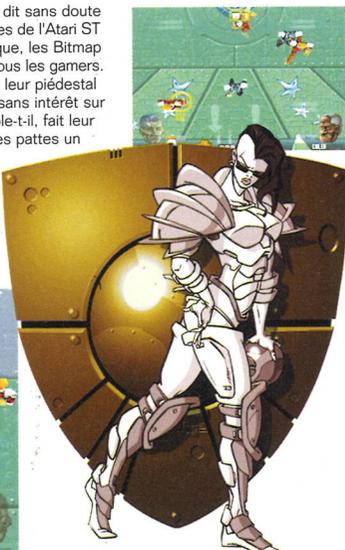
◀ Canardage en règle et techniques de lâche sont à l'honneur avec ce nouveau jeu d'agent secret sur N64.

FORNARY Profitez du printemps pour apprendre la furtivité et la précision. Les terroristes arrivent au mois de juin.

SPEEDBALL 2100

■ ATTRAPEZ LES BALLES : ÇA RAPPORTE DES MANDALES ■

Bitmap Brothers. Ce nom mythique ne vous dit sans doute rien, si vous n'avez pas connu les grandes heures de l'Atari ST et de l'Amiga. Sachez pourtant qu'à cette époque, les Bitmap Brothers étaient adorés comme des dieux par tous les gamers. La mort des ST et des Amiga les fit tomber de leur piédestal et sombrer dans l'oubli. Hormis quelques jeux sans intérêt sur PC ou console, les Bitmap Brothers ont, semble-t-il, fait leur temps. Pourtant, voici que nous tombe entre les pattes un remake d'un de leurs jeux phare de l'époque : Speedball. Il s'agit de manager une équipe de handball futuriste et de disputer des matchs ou tous les coups (de lattes) sont permis. En gagnant des matchs, vous accumulez du cash pour augmenter la puissance de chacun de vos joueurs, ou acheter des remplaçants.



FORNARY Si le concept est usé jusqu'à la corde, la qualité de leur jeu, elle, est peut-être intemporelle ? Vous le saurez le mois prochain, lors du test.



SPACE CHANNEL 5

■ UN JEU QUI SENT BON L'ESPACE ■

La charmante Ulala se prépare à envahir le monde et c'est avec plaisir que nous allons l'accueillir sur le territoire français. Venant tout droit du XVIII^e siècle, elle mène la dure vie de reporter pour une chaîne de télévision. Son métier l'amène souvent à faire des choses impossibles. Tenez, pas plus tard que la semaine dernière, elle a dû faire face à une invasion extraterrestre. Des Moloriens danseurs ont envahi un spatioport et, grâce à leur danse hypnotique, ils ont commencé à kidnapper les humains présents. Heureusement, la pratique de la danse et du tir laser a permis à Ulala de reproduire les pas extraterrestres et de renvoyer ces E.T. dans leurs pénates. Et elle a même croisé Michael Jackson à l'occasion. Quand je vous dis qu'elle a une chance inouïe, la petite... Right, Left, Up, Down, Shoot, Shoot... Dès qu'Ulala est là, on vire gaga, les gars !



FORNARY il faudra tout de même attendre septembre pour profiter des aventures burlesques d'Ulala.

ALL STAR TENNIS YANNICK NOAH 2000

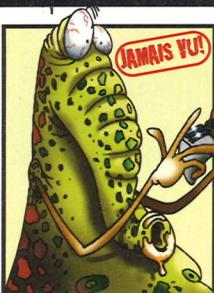
■ QUIET PLEASE, QUIET PLEASE ! ■

Tout le monde connaît Yannick Noah, non ? Donc vous vous doutez bien qu'il s'agit d'un jeu de tennis. La nouvelle édition d'All Star Tennis vous propose divers modes : Exhibition, Tournoi, Saison. Le dernier cité permet de participer à une saison complète, votre but étant d'atteindre la première place mondiale. Accueillant de 1 à 4 joueurs, le titre vous fera voyager à travers le monde et goûter aux joies de différentes surfaces : terre battue, quick (non, ce n'est pas de la pub pour le fast-food), ciment... Contrairement au tennis "mignon" proposé par Namco, Yannick Noah 2000 se veut graphiquement

un peu plus sérieux. Sachez que vous retrouverez des joueurs et joueuses connus comme Conchita Martinez ou Gustavo Kuerten, mais aussi des moins célèbres, puisqu'inventés. Tous les coups du tennis seront présents : coups droits, revers, passing-shots, lob... avec des effets tels que le lift et le slice (la chope). Bref, des matchs comme à la télé, sauf que vous y jouez.



FORNARY Le nouveau jeu de tennis d'Ubi Soft a des airs de Tennis Arena. Sortie prévue en août.



JAMAIS VU!

NAPPLE TALE

Ce jeu d'action RPG vous embarque dans un monde nommé Napple World. À vous de diriger l'héroïne pour vous défaire des monstres et retourner ainsi chez vous. Bref, un "Alice aux pays des merveilles" revisité par les Japonais. Sortie à l'été dans l'Archipel.



AUSTIN POWERS MOJO RALLY

L'agent secret le plus déjanté du monde va enfin débarquer dans un jeu vidéo. Pour cette adaptation inspirée du second film, les auteurs de Rockstar ont choisi de faire un jeu de course. Vous retrouverez donc les personnages hauts en couleurs du film à travers une quinzaine de circuits.



KISS PSYCHO CIRCUS

Inspiré par le délire visuel du groupe de hard Kiss et conçu par Todd McFarlane (Spawn), ce nouveau Quake-like proposera une douzaine d'armes, 16 artefacts, des cinématiques scriptées et toute une ribambelle de monstres et boss. Un concurrent à Quake III et Half Life, en somme.



SPIN JAM

■ J'AI LA TÊTE QUI TOON, UN PEU... ■

Empire Interactive espère profiter du succès de Puzzle Bobble et Puyo-Puyo avec ce titre. Le concept est proche des deux hits, mais semble plus complexe, car il va faire appel à vos talents de mathématicien ! Vous êtes aux commandes d'une roue, qu'on peut appeler à la tête d'une fleur, entourée de pétales. Le milieu du cercle sert à placer des bulles, et lorsque trois bulles de couleur identique entrent en contact, toutes celles de l'angle opposé sont éjectées sur les pétales. Si ce dernier est de la même couleur que la bulle rencontrée, il est alors détruit. Simple, non ? Jouable à deux et bénéficiant même d'un mode Story, Spin Jam est un titre à suivre de près pour les aficionados de jeux prise de tête.



Les fans de Puzzle Bobble en manque seront rassasiés dès juin.



SPIROU

■ 3^e ÉTAGE, COTILLONS ET PAILLETES ■

Le mois prochain arrive le groom le plus célèbre de la bande dessinée belge, j'ai nommé Spirou. Il a trouvé un étrange automate et le suit jusqu'à la gare de Champignac, où commencent les aventures de notre héros et de Fantasio. Spirou est un jeu de plate-forme. Vous devrez partir à la recherche de Cyanure et l'aventure s'annonce longue et périlleuse. Les graphismes semblent fins et détaillés. De plus, un style très bédé, agréable à l'œil, a été conservé. Le jeu est proche d'un Prince of Persia. Notre héros peut courir, s'accrocher aux parois, etc. Un jeu que nous attendons avec impatience au mois de mai.



Spirou s'annonce comme un jeu fort sympa, bénéficiant d'une bonne réalisation.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

■ TANTANTANTAN, TATIN, TATIN, TATAIATIN, TATIN-TIN... PLAY IT AGAIN, SAM ■

Sport à l'ambiance feutrée, le snooker a souvent été adapté en jeu vidéo. C'est au tour de Codemasters de proposer sa version. À l'ordre du jour, il sera possible de jouer contre une vingtaine de champions internationaux et ce, dans cinq lieux différents. Les auteurs promettent une intelligence de jeu soutenue. Le contexte sonore sera plutôt soft (normal, compte tenu du sport) mais avec des commentaires d'un pro. L'originalité de WCS par rapport à la concurrence est qu'il est intégralement en 3D. Ainsi, vous pourrez visualiser la salle ou encore voir votre personnage se placer pour exécuter son coup. L'interface est relativement simple et intuitive, même si elle manque pour le moment de précision. Par contre, d'un point de vue technique, les graphismes sont plutôt réussis et l'animation des plus crédibles.



Les adeptes des tapis verts, tables trouées et boules qui roulent vont être servis fin mai.



▲ Une animation somptueuse, tout en 3D, donne un certain cachet à cette simulation de snooker. Très chic. Reste que ça n'est guère trépidant et que ça manque de bière.

RAY CRISIS

LE SHOOT SORT DE LA CRISE, TAITO RESTE SUR LES RAILS

Taito n'est pas seulement connu pour ses Puzzle Bobble. C'est aussi une des figures de légende en matière de shoot'em up. Ses titres en arcade figurent parmi les joyaux du monde du jeu vidéo. Et le meilleur jeu du genre sur PS reste le fabuleux Raystorm, suite du non moins fameux Rayforce. Aujourd'hui Taito veut se dépasser en nous proposant la suite de ces hits apparus en arcade vers la fin de l'année 1998. La jouabilité reste toujours en 2D et c'est bien mieux pour un jeu de ce type. Par contre, le tout est réalisé en 3D temps réel apportant des effets et une profondeur visuelle inédite. D'ailleurs, vous vous battez toujours sur deux niveaux et il vous faudra prendre garde aux tourelles et autres ennemis embusqués. Les effets spéciaux sont, comme à l'accoutumée, grandioses et la musique de Zuntata (les musiciens de Taito) contient un petit hommage à nous autres, petits français du bout du monde.



▲ Ray Crisis, digne successeur des forcenés Rayforce et Raystorm, bénéficie d'effets visuels en 3D somptueux. La jouabilité du jeu 2D, elle, a été conservée. Une aubaine pour les fans du premier jour...



Courez voir votre magasin d'import préféré ou prenez d'urgence un billet pour le Japon.

LEGEND OF LEGAIA

DE LA LÉGENDE À LA SORTIE FRANÇAISE POUR DE VRAI

Sorti depuis de nombreux mois au Japon, Legend of Legaia est sur le point de débarquer dans nos vertes contrées. Développé par Contrail, un studio interne de SCEJ, ce RPG vous met dans la peau de trois aventuriers dont la mission est de stopper une invasion de monstres mutants pas gentils du tout. Pour ce faire, la vaillante équipée devra parcourir le pays afin de retrouver les arbres de la genèse. L'originalité de ce titre, entièrement réalisé en 3D temps réel, réside dans le système de combat qui se rapproche de celui d'un jeu de combat avec un minimum de menus. En acquérant de l'expérience lors de vos combats, vous pourrez apprendre par la suite des super attaques et trouver votre animal protecteur. S'il n'a rien de bien révolutionnaire à première vue, il devrait cependant plaire aux amateurs du genre.



Encore une grande aventure à se mettre sous la dent pour fin mai. Un vrai festin d'aventures, dites donc...



F1 RACING CHAMPIONSHIP

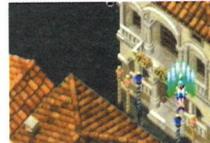
LA F1 TIENT DANS LA POCHE

Conçu par Video System, à qui nous devons la série des F1 Grand Prix sur SFC, F1 Racing Championship s'annonce comme un grand jeu. Il possède un nombre de modes de jeu conséquent : Arcade, Simulation, Championnat, Contre-la-montre et un dernier mode très intéressant, le mode

Mission. Dans ce dernier, vous aurez des objectifs prédéfinis à remplir pour valider un stage, comme ne pas se laisser dépasser par un concurrent, par exemple. La vue adoptée est celle du pilote. L'animation s'annonce excellente et la jouabilité correcte. Un titre qui ravira tous les fans de F1.



En mai, les fans de petits holidis se découvrent des reflexes d'Alesi.



GUNBIRD 2

DONNEZ PAS D'ARMES AUX OIZOS

Au Japon, les shoot'em up 2D font partie intégrante de la tradition des jeux vidéo. L'apparition de machines affichant des millions de polygones n'a pas entraîné la disparition du genre. C'est pour cela que chaque année le marché de l'arcade japonais en accueille quelques exemplaires, dont certains trouvent leur chemin vers les consoles de salon. C'est le cas de Gunbird 2, réalisé par Psikyô et édité par Capcom. Comme dans le premier opus, vous dirigez des personnages aussi différents qu'un sultan ou une écolière munie de réacteurs en passant par une sorcière et la charmante Morrigan (Vampire Hunter). La jouabilité reste basique, avec un scrolling vertical de bonne facture et un nouveau système vous permettant d'emmagasiner de l'énergie pour augmenter la puissance de vos attaques rapprochées. Gunbird 2 est un shoot'em up classique qui plaira aux fanatiques, mais il n'est pas encore celui qui exploite pleinement les capacités de la Dreamcast.



Déjà sorti où vous savez, il ne fait l'objet pour l'instant d'aucune adaptation occidentale.

ÇA ARRIVE

LE CALENDRIER INCONTOURNABLE DES SORTIES PRÉVUES

Voici de quoi impressionner les revendeurs avec une connaissance encyclopédique des dates de sortie ! Attention : toutes les dates ci-dessous sont susceptibles de changements. Savez comme y sont...

MAY			JUN			IMPORT JAPON-MAI			IMPORT US-MAI		
MDK 2	Interplay	DC	Legend of Legaia	SCEI	PS	Koudelka	SNK	PS	1942	Capcom	GBC
Dragon's Blood	Interplay	DC	Resident Evil Survivor	Capcom	PS	Disney Magical Racing Tour	Eidos	PS	Metal Gear Solid	Konami	GBC
Tech Romancer	Capcom	DC	Bishi Bashi Special	Konami	PS	De sang froid	Revolution	PS	Tomb Raider	Eidos	GBC
Street Fighter Alpha 3	Capcom	DC	Nightmare Creatures 2	Kalisto	PS	Team Buddies	Psygnosis	PS	Bomberman 64	Vatical	N64
Renegade Racers	Interplay	DC	Gekido	Infogrames	PS	Alundra 2	Activision	PS	Starcraft 64	Nintendo	N64
Gigawing	Capcom	DC	N-Gen Racing	Infogrames	PS	Jedi Power Battles	LucasArts	PS	Wild Arms 2	Sony	PS
Star Wars Episode 1 Racer	LucasArts	DC	Rally Masters	Infogrames	PS	Spinjam	Empire	PS	Strider 2	Capcom	PS
The Nomad Soul	Eidos	DC	Radical Bikers	Infogrames	PS	Shérif fais-moi peur	Southpeak	PS	Mr Driller	Namco	PS
Nightmare Creatures 2	Kalisto	DC	Ronaldo V-Football	Infogrames	PS	Colin McRae 2.0	Codemasters	PS	Vagrant Story	Square	PS
International Karaté 2000	Studio 3	GBC	BattleTanx Global Assault	3DO	PS	Mike Tyson Boxing	Codemasters	PS	Grind Session	Sony	PS
Spirou	Ubi Soft	GBC	Silver	Infogrames	DC	Baldur's Gate	Interplay	PS			
Taxi 2	Ubi Soft	GBC	Les fous du volant	Infogrames	DC	Earthworm Jim 3D	Interplay	PS			
F1 Racing Championship	Video System	GBC	Heroes of Might & Magic	Ubi Soft	DC	Marvel VS Capcom 2	Capcom	PS			
Bugs Bunny et le château...	Kemco	GBC	F1 Racing Championship	Video System	DC						
WCW Mayhem	EA	GBC	Arcatera	Ubi Soft	DC						
BattleTanx Global Assault	3DO	GBC	Taxi 2	Ubi Soft	DC						
Alerte aux Martiens	Infogrames	GBC	Tony Hawk's Skateboarding	Crave	DC						
Oddworld : l'Exode d'Abe	GT Interactive	GBC	Super Magnetic Neo	Crave	DC						
Astérix sur la trace d'Idéfix	Infogrames	GBC	Plasma Sword	Capcom	DC						
Les 24 heures du Mans	Infogrames	GBC	Street Fighter 3 Double Impact	Capcom	DC						
NBA in the Zone 2000	Konami	N64	Driver	GT Interactive	GBC						
Taz Express	Infogrames	N64	Les fous du volant	Infogrames	GBC						
World Championship Snooker	Codemasters	PS	UEFA 2000	Infogrames	GBC						
Galerians	ASCII	PS	Pokémon Jaune	Nintendo	GBC						
Silent Bomber	Bandai	PS	Guy Roux Manager 2000	Ubi Soft	GBC						
Bass Landing	Agetec	PS	Pro Pool	Codemasters	GBC						
Street Fighter EX 2 Plus	Capcom	PS	Dragon Dance	Crave	GBC						
F1 Racing Championship	Video System	PS	Men in Black 2	Crave	GBC						
Yannick Noah All Star Tennis 2000	Ubi Soft	PS	Golf King	Crave	GBC						
Pool Academy	Sunsoft	PS	Casper	Interplay	GBC						
Speedball 2100	Empire	PS	Pocket GT Racing	Interplay	GBC						
Euro 2000	EA Sports	PS	Perfect Dark	Rare	N64						
Need for Speed 5 Porsche 2000	EA	PS	Mario Party 2	Nintendo	N64						
Alien Resurrection	Fox Interactive	PS	Excitebike 64	Left Field	N64						
Jackie Chan's Stuntmaster	Radical	PS	F1 Racing Championship	Video System	N64						
Rescue Shot	Namco	PS	Hogs of War	Infogrames	PS						
Dragon Valor	Namco	PS	Duke Nukem Planet of the Babes	GT Interactive	PS						

À NE PAS MANQUER

RATER CES TITRES ? Z'ÊTES PAS BIEN ?!



F1 Racing Championship UbiSoft PS

Video System/Ubi Soft reviennent fort en F1. Cette nouvelle version se destine à un large public. Jouabilité et réalisation sont top niveau.



Galerians Atlas PS

Dans Galerians vous êtes Rion. Vous enquêtez sur les raisons de votre présence dans un labo. Entre cyber à la Akira et Resident Evil.



L'équipe vous a concocté le guide de GT2, les soluces de Syphon Filter 2, Medieval 2, Star Ocean 2, Grandia, Metal Gear Solid Platinum et des tonnes de codes Action Replay.

Hors série N°2 Edicorp PS

WORK IN PROGRESS

EN ATTENDANT LES PHOTOS...

EA POMPE SQUARE

Tout le monde a été impressionné par Gekikukan Pro Baseball, la simulation de Square sur PS2. EA, acolyte de Square aux USA, aurait même demandé à son équipe habituelle de Triple Play de stopper le développement de la version 2002. Pourquoi ? Ben tout simplement pour récupérer le moteur du jeu de Square et de s'en servir pour une version US.

FOOTBALL AU FÉMININ

Southpeak a annoncé la disponibilité à l'automne sur N64 d'un jeu de football nommé Mia Hamm Soccer 64. Pourquoi on vous parle de cela, ben tout simplement parce que c'est le premier jeu de foot féminin. Sympa non ?

NAMCO À FOND SUR PS2

Selon certaines sources internes à Namco, l'éditeur nippon prévoit une douzaine de titres sur PS2 à sortir dans les douze prochains mois. Evidemment, tout le monde pense à un petit Tekken 4 qui est déjà en cours pour l'arcade. Des indices laissent penser à un nouveau Ridge Racer, sans oublier Moto GP (ex-500GP). Et n'oublions pas non plus les rumeurs d'un Soulcalibur 2 sur DC et une possibilité sur PlayStation 2.

ENCORE DES ANNONCES DOLPHIN

Alors que la présentation officielle se fait attendre, quelques développeurs annoncent déjà des titres sur la future console de Nintendo. Ainsi, Climax prévoit deux titres, Title Defense et Stunt Driver. Ce dernier est l'adaptation d'un jeu d'arcade.

PRINCE DE PERSE SUR DC

Après la version PC, Prince of Persia 3D devrait arriver sur DC en septembre pour les US. Pour rappel, ce jeu est un action-aventure en 3D inspiré par les contes des mille et une nuits. Présentation officielle à l'E3 probablement.

FIFA 2000 DÉJÀ SUR PS2

Il semblerait qu'une version de FIFA soit déjà prête sur PS2. Nommée FIFA Soccer World Champions, elle serait disponible le 25 mai et permettrait de jouer à quatre grâce en simultané au Multitap.

PAS DE TONY 2 SUR NINTENDO 64

La débânde continue sur Nintendo 64. Activision a officiellement annoncé que la version Nintendo 64 de Tony Hawk Pro Skater 2 a été annulée. Par contre, les versions GBC, DC, PS et PS2 sont toujours à l'ordre du jour. C déjà ça.



MAXIMUM CONTACT

Vous avez un problème, vous souhaitez connaître la disponibilité des titres ? A qui devez-vous faire appel ?

ACTIVISION

Adresse web : www.activision.com
Minitel : 3615 Activision
Hot-line : 08-36-68-17-71
01-41-06-59-95

Cette hot-line ne fonctionne que les lundi, mercredi et vendredi de 17 h 00 à 19 h 00.

CODEMASTERS

Adresse web : www.codemasters.com
Email : codemasters@euro-interactive.fr
Hot-line : 08-36-69-59-19
Pas de Minitel

EIDOS

Adresse web : www.eidos-france.fr
Minitel : 36 15 EIDOS
Hot-line : 08-36-68-19-22

ELECTRONIC ARTS

Adresse Web : www.ea.com
Minitel : 3615 EADirect
Hot-line technique : 04-72-53-25-00
Hot-line aide de jeu : 08-36-68-55-15

INFOGRAMES

Tel hotline : 08 36 68 30 20
Fax hotline : 04 72 53 32 50
Email hotline : support@infoframes.fr
Minitel : 36 15 infoframes

KONAMI

Adresse web : www.konami.com
Minitel : 3615 Konami
Hot-line : 08-36-68-16-15

SONY

Adresse web : www.playstation.tn.fr
Minitel : 3615 PlayStation
(2.23 F TTC la minute)
Hotline : 08-36-68-22-02

TAKE 2

Adresse web : www.take2games.com
Minitel : 3615 TAKE2
Hot-line : 08-36-68-57-75
Service Technique :
01-41-06-44-48

UBI SOFT

Adresse web : www.ubisoft.fr
Hot-line : 08-36-68-46-32
(2.23 F la minute)
Minitel : 3615 Ubi Soft

VIRGIN INTERACTIVE

Adresse web :
www.virgininteractive.fr
Minitel : 3615 Virgin Games
Hot-line : 08.03.09.41.64
Hint-line : 03-36-68-94-95



On vous a oublié ? cmax@edlcorp.net

TOUT LE MONDE EN PARLE

OFF ZE RECORD...

PS2 MINI-VERSION

Selon Chipworks, compagnie d'analyse technologique, quelques composants de la PS2 ont des caractéristiques différentes par rapport à l'annonce officielle de Sony. Ainsi, l'Emotion Engine ne ferait que 226 mm2 au lieu de 240 mm2 et le Graphics Synthesizer 183 mm2 au lieu de 279 mm2. Tandis que certains mag' technique japonais nous ont confirmé que l'Emotion Engine était gravé en 0,25 microns au lieu du 0,18 annoncé. Etonnant, non ?

LE DVD REMERCIE LA PS2

Selon un de nos confrères japonais, la sortie de la PS2 a boosté les ventes de DVD-Vidéo, comme prévu. Ainsi, Time Warner prévoit une croissance de 200 %. Les locations de DVD-Vidéo ont par ailleurs doublé depuis le 4 mars. Ça ne concerne que le Japon, mais l'impact aux USA et en Europe devrait être identique.

WINDOWS 2000 MINI-VERSION

Selon des porte-parole de Microsoft, la X-Box utilisera une version light du Kernel (noyau du système

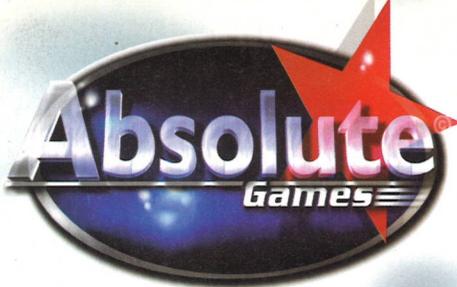
d'exploitation) de Windows 2000. L'OS sera intégré dans chaque DVD de jeu à l'instar de la Dreamcast, et non dans la machine.

GRAVEUR PS2 PAS CHER !

Non je plaisante ! Hwei Sangyo, en association avec SCEI, et Pioneer ont annoncé la disponibilité prochaine (pour els développeurs uniquement !!!) d'un graveur CD/DVD pour des produits PS2. Le modèle de base permet de dupliquer 4CD/DVD à la fois. Selon les besoins, il sera possible d'avoir des configurations avec seize graveurs simultanées. Le modèle de base coûte tout de même la bagatelle de... 210 000 francs.

CODE VERONICA SUR PS2

Des rumeurs évoquent la sortie en mars 2001 d'une version PS2 remaniée de Resident Evil Code Veronica. De nouveaux éléments et des mini-jeux seraient ajoutés par rapport à la version DC. Une démo de Bio Hazard 4 serait aussi incluse puisque le développement est commencé depuis deux mois maintenant.



OFFERT!

Tel: **03 80 46 60 60**

Visitez notre site internet !

www.AbsoluteGames.com

10 Place Centrale - 21800 Quétigny



CAT

3-0

NEW

LENA

W

BRAIN

59Fr
Port compris

NEW!

ALIEN
NEW!

PIRATE

BEST

F1

RAT

STICKER

Lavable
Collable
Décollable

PC COM

199Fr
Port compris

XPLORER
Logiciels

249Fr
Port compris

NEW!

99Fr
Port compris

DUO -10Fr

Kit Classic SCPH 9002™

PUCE, Cable RGB, Notice VF et plans.
Compatible avec tous les modèles !
Modèle Phantom 3 Dispo.

139Fr
Port compris

DUO -15Fr

Game Enhancer

Version Deluxe
Fonction Action Replay™

DUO -10Fr

129Fr
Port compris
Seul

Cable RGB ??

C'est un cable vidéo vendu à part qui offre une bien meilleure qualité d'image, ce cable est d'ailleur conseillé par Sony !

Il permet surtout d'avoir un écran couleur avec **tous** les jeux et avec le Ps Hacker, il offre aussi deux sorties audios pour la chaine hifi et une entrée spéciale pour les nouveaux pistolets!

179Fr
AVEC CABLE
RGB AUDIO
Stéréo
Port compris

DUO -10Fr



Playstation™

- Cable Rgb Audio 55Fr
- Cable Rallonge Comp.Vibration 55Fr
- Cable Link 55Fr
- Coque transparente Tel
- Joyadpter Pcx -J Pc Tel
- Memory Card 1Mb 59Fr

Prix Duo:

-5Fr
-5Fr
-5Fr

Port Offert!

DreamCast™

- Puce Imports ← Pals 4Fils! 299Fr
- Cable Rgb Audio 99Fr
- Coque transparente Tel
- Dreamcast Joyadpter Tel

-30Fr

-10Fr

~~Frais de port~~

Chez nous les
frais de port
n'existent pas!!

Carte mémoire 1Mb
Réveil, Date, Heure,
Alarme...

Pourquoi nous choisir ?



Premier magasin à avoir proposé des produits à prix "port compris 48h chez vous" **aussi bas!**
Premier magasin à avoir importé le Ps Hacker, premier à avoir proposé la Puce aux particuliers, premier à proposer des Puces Dream en **4 Fils!**
En plus : des prix **encore plus bas** une fois client!!
Service de vente par correspondance depuis 1997

Satisfait ou remboursé!

NOUVEAU
SI TU ES DEJA CLIENT PROFITE TU
PRIX "DUO" SUR TES ARTICLES !

-Indique ton N° Client (précédente facture) :

ainsi que tes nom, adresse et n° tel.

-Règle par **CHEQUE** par courrier.

Offre valable durant le mois de parution du magazine

Passes commande par Chèque, Mandat par courrier ou par Tél (CB)

A renvoyer à AbsoluteGames 10 Place Centrale 21800 Quétigny

Commande sur papier libre acceptée, les **FRAIS de PORT 48h** vous sont **OFFERTS!**

Form with fields: Nom Prénom, Adresse, Code Postal Ville, CMA 11

Articles	Autres articles:
<input type="checkbox"/> G.Enhancer Dlx Seul	129Fr
<input type="checkbox"/> G.Enhancer Dlx, Rgb	179Fr
<input type="checkbox"/> Kit Classic	139Fr
<input type="checkbox"/> Puce Dream 4Fils	299Fr
<input type="checkbox"/> Sticker [Définir modèle]	59Fr
<input type="checkbox"/> Ports clefs OFFERT si commande > à 199Fr.	

DOSSIER SPÉCIAL

QUAND ON EST AU JAPON, ON EST TOUJOURS DEVANT LA TÉLÉ !

JAPAN GAMES SHOW



Tokyo Game Show, rencontres avec Namco, journée avec Contraïl et Matrix. Si les cerisiers s'éveillent au printemps au Japon, les jeux ne sont pas en reste... La Dreamcast se lance dans le salon de la dernière chance et Sony lui offre un superbe boulevard. Activision nous embarque à la découverte des équipes de développement d'Alundra 2 et de Tenchu 2 : Contraïl et Matrix. Sony nous offre l'un de ses plus grands développeurs sur un plateau d'argent : Namco. Pas de doute le séjour de nos envoyés spéciaux au Japon n'a pas été de tout repos, et pourtant les geishas, c'est pas leur truc... Savent profiter des jeux ou de Reiko... Pas de la vie. Tant pis.

Doug' & Reyda

**TOKYO GAME
SHOW**
LE TRIOMPHE DE
LA DREAMCAST !



p.72

ALUNDRA 2, TENCHU 2
RENCONTRE AVEC
LES DÉVELOPPEURS



p.78

NAMCO...
... SUR TOUS
LES FRONTS !



p.80

PHANTASY STAR ONLINE P.73 - JET SET RADIO P.76

TGS : SONY SE REPLIE, SEGA SE LÂCHE !



Le TGS de printemps est comme toutes les années l'occasion, après une période fête chargée, de découvrir les futur hits de l'année 2000. Cette année, il n'y eut pourtant que Sega qui fut capable de réveiller le public venu en moins grand nombre. Sony fatigué de son effort de guerre avec la sortie de la PS2, s'endormirait-il sur ses lauriers ?

Célèbre rendez-vous incontournable du jeu vidéo japonais, le Tokyo Game Show est avant tout un salon destiné au public. Malgré la journée professionnelle, l'utilité première du TGS est de permettre aux acheteurs de se faire une idée sur les prochains gros titres des éditeurs. Il permet aussi de révéler au grand jour quelques bonnes surprises, nous prouvant, si toutefois il en était encore besoin, que les programmeurs ne dorment jamais. Malheureusement, cette édition du TGS fut l'une des moins bonnes que l'on ait pu voir au cours de ces dernières années. Le premier point d'attraction pour les arrivants au TGS était le coin des goods (normal il n'y en avait pas pour tout le monde), puis tout logiquement le stand Sony. Mais seulement pour

quelques secondes, tout juste le temps de s'apercevoir que les gens de Sony étaient venus les mains vides... Le désappointement des visiteurs face au magnétique mur de Fantavision, TV DJ et Spyro 2 (PS) laissait vite place à un pèlerinage vers les autres stands.

DE SONY A SEGA

Et l'un des autres endroits les plus visités était sans conteste le stand de Sega, Nintendo ne se déplaçant jamais au TGS. Sega qui se devait d'impressionner à tout prix face à la PlayStation 2 qui commence à envahir le Japon. Après s'être spécialisé dans les jeux d'action, Sega veut plaire au public japonais en développant sa gamme de RPG. Plus de la moitié



de l'espace du stand était réservé à Grandia 2, Phantasy Star Online et Eternal Arcadia. Le public semblait s'y intéresser fortement. Normal lorsque l'on sait que le RPG, avec la simulation, sont les genres phares sur console au Japon. Les autres genres étaient aussi représentés bien que ce soit surtout Jet Set Radio et Samba De Amigo qui tenaient la vedette.

ON A CONSTATÉ...

Ce Tokyo Game Show est loin d'être une réussite, mais marque une étape transitoire importante dans le monde du jeu vidéo. Premièrement, on constate que le nombre d'éditeurs est en baisse flagrante et que l'on assiste, avec les coûts drastiques des développements sur les consoles 128 bits, à une absorption des petites structures par des sociétés

plus grosses. Le nombre de jeu est lui aussi en baisse pour les mêmes raisons, évidemment... Résultat cette année transitoire (des 32 bits vers les 128 bits) du TGS a vu le nombre de visiteurs considérablement baisser alors qu'il était en hausse constante depuis sa création en 1997. Le thème de ce salon qui était la communication et le jeu en réseau n'a que peu influencé les développeurs et Sega fut le seul à jouer le jeu avec les gens du PC. On a aussi noté la présence remarquable des portables (GB, WS et NP) qui représentaient à elle seules un tiers du salon avec la venue des jeux I-mode se jouant sur des téléphones portables. Le prochain Tokyo Game Show qui se déroulera en septembre devra rectifier le tir avec tous les titres de fin d'année sur PS2 et Dreamcast.



◀ Le président de Sega, surnommé "le Prince" dans le milieu du jeu vidéo japonais, a ouvert le programme de conférences et d'événements du Tokyo Game Show. Il a parlé de l'état du marché et de l'avenir du jeu en réseau. Normal lorsque l'on sait que le thème du salon était le jeu et la communication.

▶ C'est quand y'a de la gêne qui (Genki) a pas de plaisir. Au TGS, on pouvait cotyer le talent, mais dans des proportions raisonnables, bien sûr.

C'ÉTAIT HARD CHEZ SEGA !

■ LA DREAMCAST N'EST PAS MORTE ■ C'EST PAS LE DÉCÈS DE LA DC ■



Une fois n'est pas coutume, Sega a profité de l'occasion pour présenter beaucoup de nouveaux hardwares pour la Dreamcast.

En effet, un grand nombre d'accessoires étaient mis en valeur dans une vitrine, tandis qu'une longue vidéo présentait leur utilisation par le truchement d'un jeune couple japonais possesseur d'une Dreamcast. Du jeu online à la réservation de places de concert en passant par l'écoute de MP3 et le dialogue vidéo, tout l'aspect pratique de la Dreamcast branchée sur le net était présenté. Sega met le paquet sur les possibilités en ligne avec un catalogue d'accessoires plus que complet. L'adaptateur Lan



et le câble ISDN vont permettre la liaison avec un modem câble/ADSL ou ISDN (numérisé en France) afin de rendre l'accès à Internet plus rapide. Et pour ceux qui se retrouveraient isolés dans la nature, deux câbles différents permettent maintenant de relier la DC à un téléphone portable afin de surfer en toute tranquillité. Remarquons aussi que Sega investit dans l'I-mode en proposant de nombreux services liant la DC et le web par téléphone portable. L'insthétique adaptateur Swatch était aussi présent, mais on se demande toujours à quoi il peut bien servir... Par contre, le VM baladeur MP3 était assez intéressant puisqu'il permet de stocker deux heures de musiques téléchargées sur le net avec ses 64 Mo, et tout cela pour

moins de 600 francs environ ! Dans le même genre, la possibilité de se servir de sa Dreamcast comme Karaoke était aussi envisagée. La Dreameye, quant à elle, était mise en avant avec une place spéciale et de charmantes hôtesse qui vous proposaient d'envoyer des e-mails photo/vidéo. Des démonstrations de cet webcam dans le cadre

de liaisons vidéos entre deux interlocuteurs étaient aussi faites, sympathique... Mais sur le stand, nulle trace du Zip Drive DC qui paraît avoir disparu des plannings de Sega au profit d'un disque dur externe déjà en développement depuis un certain temps dans leurs locaux R&D d'Haneda. Wait and see...



en bref

LODOSS TOH SENKI - KADOKAWA SHOTEN

Fort de ses licences Kadokawa adapte le fameux jeu de rôle sur table et animé sur la Dreamcast. Au niveau visuel cela ressemble fortement à du Diablo, bien que tous les personnages et sortilèges soient modélisés en 3D.



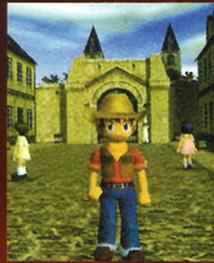
RUNEJADE - HUDSON SOFT

Alors que l'on attendait un Bomberman Online, Hudson Soft propose sur Dreamcast un RPG on line dans un style très occidental. Plusieurs classes de personnages sont disponibles pour ce jeu qui utilise un serveur spécial afin de permettre à un grand nombre de joueurs de jouer simultanément.



ANIMASTER - AKI

Mélange de RPG, de jeux de course et de Pokémon. Animastar vous propose d'élever et de croiser différentes sortes de créatures afin de participer à des courses. Un croisement de Pokémon et de Derby Stallion qui devrait plaire aux joueurs japonais sur Dreamcast.



PHANTASY STAR ONLINE

■ SI TOI AUSSI TU VEUX ÊTRE EN LIGNE AVEC LA STAR DE TES PHANTASY... ■



Le jeu du salon était sans conteste la nouvelle œuvre de la Sonic Team. Annoncé succinctement lors du dernier TGS, ce jeu promet d'être l'un des chefs de file de la nouvelle génération de RPG sur console.

Après l'annonce décrivant le quatrième opus Megadrive comme étant le dernier épisode de la série, personne n'aurait pu espérer un nouveau volet. Et ce malgré l'apparition sur Saturn d'un pack comprenant l'intégrale. Aujourd'hui, c'est sous le fameux label Phantasy Star (remarquez l'analogie chez Square) que le nouveau RPG de Sega apparaît.



Essentiellement orienté on line et jouable par Internet, PSO est le premier jeu de ce type sur console. Il permet donc, en passant par Internet, de partager une aventure avec trois compagnons en temps réel, à la manière du jeu PC Baldur's Gate. Et cela avec

n'importe quel joueur situé sur n'importe quelle partie du globe ! La barrière du langage sera franchie grâce à une évolution du système de dialogue de Chu Chu Rocket. Vous choisissez des phrases prédéfinies qui sont automatiquement converties

dans la langue de votre interlocuteur !!! Chaque joueur possède une ID propre, et si vous mourez pendant le jeu, ce sera à vos compagnons de chercher à vous ressusciter. Inutile de vous dire que si vous vous êtes mal conduit vos partenaires pourraient bien oublier de le faire... Pour ne rien gâcher, le soft est entièrement en 3D fine et colorée, gérée en 60 images/seconde ! Yuji Naka est maniaque et ce n'est certainement pas pour nous déplaire. De très loin le titre phare de Sega qui attaque de plein fouet le FF X de Squaresoft. Une sortie simultanée USA-Japon avant la fin de l'année !!! (Et l'Europe ??)



EN BREF

ONE FOURTH - FROM SOFTWARE

From Software joue le tout PlayStation 2 et a montré discrètement l'un de ses nouveaux projets. Il s'agit encore d'un RPG, mais cette fois-ci, les combats semblent se dérouler à la manière d'un tactical-RPG. La démo présentée tranchait avec le style de From Software, mais semblait néanmoins prometteuse.



METAL MAX - ASCII

RPG dont l'original remonte à l'illustre Famicom (Nes), Metal Max sur DC propose un univers original bien loin des dragons et chevaliers. Ici, on cause plutôt jeep, scorpions mutants, tank, et mitrailleuse rotative sur fond de terre post-apocalyptique. Vous incarnez un jeu garçon féru de mécanique qui va explorer le monde. Il va bricoler divers véhicules que vous armerez et blinderez à loisir. La 3D est moyenne, mais le jeu semble digne d'intérêt.



SUPER RUNABOUT

Après un Climax Stalker plus que décevant, Climax décline sur la Dreamcast la suite de Runabout qui ont fait l'apparition sous le nom de Felony en Occident. Des quartiers entiers de San Francisco ont été modélisés et les missions sont toujours aussi folles. Un concurrent à Crazy Taxi ?



ETERNAL ARCADIA

LES PIRATES PRENNENT L'AIR !

Sega, spécialiste de l'arcade et de l'action, se

devait de contre-attaquer avec le genre préféré du public : le RPG. Eternal Arcadia est le premier de tout un bataillon de titres orientés vers l'aventure.

Les amateurs de RPG sur Dreamcast n'ont eu que bien peu de titres à se mettre sous la dent. C'est pour cela qu'une équipe composée des meilleurs développeurs du genre chez Sega (Phantasy Star, Sakura Taisen, MKF...) se sont mis au travail pour nous préparer un titre prometteur. Du genre classique, Eternal Arcadia vous propose de

vivre une aventure avec un groupe de pirates des airs. Le monde où vous évoluez est principalement aérien puisque constitué d'îles et de pays flottants. Chacun d'eux possède sa propre culture. Le système de combat est excellent et le titre a beaucoup évolué principalement depuis sa première apparition, avec notamment des sorts et attaques très impressionnants. La sortie est prévue pour l'été 2000.



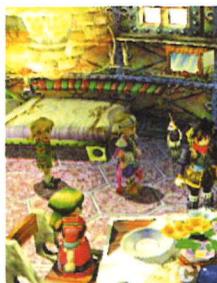
GRANDIA 2

2 PLUS EN PLUS BEAU ■ IL N'EST PAS LAID GRANDIA ■

Grandia premier du nom n'est plus à présenter. Ce légendaire titre Saturn, récemment adapté sur la PS, fut le premier RPG à proposer un monde entièrement modélisé en 3D.

Après avoir été annoncé il y a plus d'un an, Game Arts commence enfin à nous montrer ce qui va devenir très certainement un des RPG de référence sur Dreamcast. Tout est bien sûr modélisé en 3D, mais le monde, tout comme les personnages principaux, a changé. En effet, après avoir fait les frais d'une bataille entre dieux, la planète est aujourd'hui sous le joug

du mal. Inutile de vous dire que votre mission aura certainement un rapport avec ce conflit. L'excellent système de combat est resté le même, avec quelques innovations, et surtout une visualisation en 3D possédant quelques angles osés. La réalisation est elle aussi excellente. La musique, toujours du talentueux Iwadare, et l'aventure, compte tenu du trailer qui nous a été montré, promettent énormément ! Un jeu que l'on attend impatiemment en tout cas. La sortie est prévue pour le courant de l'année 2000.



EN VENTE EN KIOSQUE

PC JEUX

LES GUIDES COMPLETS DES MEILLEURS JEUX PC

SOLUTIONS

HORS-SERIE

GRATUIT ! UN GRAND JEU COMPLET !

EXTREME ASSAULT

INÉDIT ! Un superbe jeu d'action 3D !

LA STRATEGIE DECORTIQUEE

18 PAGES !

PHARAON

Le guide total et absolu

L'AVENTURE REVELEE

ATLANTIS 2

Pour tout découvrir

11 PAGES !

**GABRIEL
KNIGHT III**

Trop dur pour vous ?
Lisez toutes les aides

PAVILLON NOIR

Gérez au mieux
votre carrière de pirate

**THE LONGEST
JOURNEY**

Enfin la solution complète !

**AGE OF
KINGS**

Une aide de jeu...
indispensable !

TOUTE
L'ACTION
DEVOILEE



20 PAGES !
TOMB RAIDER IV

Niveau par niveau,
la solution définitive

12 PAGES !
SWAT III

Toutes les missions
analysées

EDICORP
MARS-APRIL 2000

EN BREF

ILLBLEED - CLIMAX GRAPHICS

Les auteurs de Blue Stinger nous offrent un Survival Horror dans le plus pur sens du terme. Vous jouez le rôle d'une femme désireuse de gagner un million de dollars. Pour cela, elle doit survivre aux innombrables pièges d'une maison hantée construite de toutes pièces. La réalisation paraît exceptionnelle et nous espérons seulement que des problèmes de caméra ne viendront pas entacher ce qui semble être d'ores et déjà un hit.



REISELIED - KONAMI

Initialement prévu sur Dreamcast, Reiselied est un RPG des plus classiques. Encore au stade du développement, il devrait proposer un déroulement de l'action en temps réel, un peu comme Shen Mue. Il sera donc important d'être à l'heure à ses rendez-vous ! Vous jouez le rôle d'un jeune musicien voleur nommé Mouse, et de Rumi, une jeune démonologiste.



TVDJ - SCEI

Seule vraie nouveauté du stand Sony du Tokyo Game Show, TVDJ est un jeu d'adresse se rapprochant de Parappa. On utilise différentes rythmiques pour vous faire avancer dans l'aventure. Le tout est dans un style 3D Cartoon.



SAMBA DE AMIGO

ON JOUE ET ON SE MARRRACAS !



Qu'est-ce que Samba de Amigo ?

Tout commence en arcade : surfant avec élégance sur la vague des jeux musicaux qui déferle actuellement sur l'océan bien mome du jeu vidéo, Sega nous invite à faire la connaissance d'un ouistiti nommé Amigo : c'est avec lui que vous apprendrez à jouer des maracas, instrument indispensable de la Samba du Brésil. Une fois les deux

hochets sonores bien en main, vous allez devoir les agiter en rythme (Comprenez : en suivant bien les indications affichées) pour pimenter les airs de fête débités par la machine. Vous faites ce que vous voulez de votre corps pendant ce temps. A vous de trouver votre style : bras croisés, lutin bondissant ou salsa sensuelle. C'est frais, jouissif, convivial et ça débarque sur DC dans la minute. Enfin, plus précisément le 27 avril au Japon.



JET SET RADIO

C'EST D'LA BOMBE... DE PEINTURE



A coup sûr, c'est l'un des jeux les plus impressionnants

du salon.

Jet Set Radio innove tout d'abord par son aspect graphique qui utilise une technique de rendu inédite dans le jeu vidéo. Le résultat est extrêmement proche de ce que l'on peut obtenir dans le dessin animé, mais cette fois-ci entièrement en 3D et en temps

réel SVP ! Le jeu proprement dit n'était pas entièrement finalisé, mais il s'agit d'échapper aux forces de police et autres méchants du jeu tout en taguant plusieurs quartiers de Tokyo. Et tout ça sur des rollers en ligne ! Le jeu est fluide, beau, original et propose visiblement un grand nombre de possibilités ludiques. Jet Set Radio fait partie de ces jeux qui nous font dire qu'il reste encore des choses à découvrir dans le monde du jeu vidéo ! Attendez l'été 2000, pour le Japon.



POWER STONE 2

STONE ET POWER, RIEN À VOIR AVEC STONE ET CHARDEN



Tout le monde se souvient de Power Stone, ce jeu de combat survolté où tous les coups sont permis, et où la victoire repose sur l'utilisation intelligente des objets et accidents de terrain qui parsèment l'environnement.

Tout est intact dans ce deuxième volet qui donne dans la mesure : quatre nouveaux personnages, des arènes quatre fois plus vastes, quatre fois plus d'items et plus de pierres de pouvoir à collecter pour se

transformer en super héros. C'est toujours aussi excitant, et même si les graphismes semblent un peu moins impressionnants, on dispose maintenant de l'option combat online et du jeu à quatre personnages. La classe ! Sortie le 27 avril au Japon

On devrait aussi récolter des objets et des bonus par l'intermédiaire du site de Capcom ou des bornes d'arcades ▼



▲ Certaines arènes sont composées de plusieurs endroits à la "DOA 2".



▲ Powerstone 2 est le second titre de combat jouable online. Capcom assure !

NAPPLE TALE

■ LOVELY POP ACTION-RPG ? ■ A QUAND UN GROOVY FUNK DOOM-LIKE ? ■



Sous titré "Arsia in Daydream" et présenté sous l'appellation "Lovely Pop Action-RPG" c'est plutôt un nouveau jeu de plate-forme que Sega nous a présenté au TGS.

Au niveau du principe, il passe allégrement de la vue de côté 3D à la Pandemonium à un déplacement libre face aux boss, ou encore dans les villages. C'est dans une ambiance féerique que le personnage principal créé

par l'illustrateur japonais Mootan devra naviguer entre deux mondes afin de remplir sa mission. Enchanteresse, l'atmosphère onirique est renforcée par des musiques de l'illustre Yoko Kanno, que les lecteurs de Musika devraient désormais bien connaître. Côté réalisation, c'est haut en couleur et la fluidité est à toute épreuve. L'équipe est en majorité composée de femmes. Une bonne surprise pour un genre de jeu qui avait tendance à devenir rare. Les Japonais attendront l'été pour en profiter. Et nous ?



ZOE ZONE OF THE ENDERS

■ KILLING ZOE JOUE LES MECHAS ■

Alors que les fans attendaient impatientement un nouveau Metal Gear Solid ou bien une adaptation de Matrix, c'est avec une forte surprise qu'Hideo Kojima a présenté son nouveau jeu au cours du TGS.

Réalisé avec la collaboration de Noriaki Okamura, créateur de la série des Tokimeki Memorial Drama, et l'aide au niveau design de Yoji Shinkawa (MGS-Snatcher) et du caractère

designer de Gundam X Nobuyoshi Nishimura, il s'agit d'un jeu mettant en scène de gigantesques mechas. Mais il ne s'agit pas seulement de combats comme dans Virtual On. Le jeu comporte aussi une forte part d'aventure avec des phases de recherche. La réalisation est vraiment impressionnante et le design est digne des meilleurs films de SF. Le prochain Metal Gear, c'est pas pour tout de suite... Pour l'instant, la sortie est programmée avant la fin de l'année 2000 sur PS2.



COMPAGNONS ET COSPLAYS

■ C'EST LES COPINES D'ARNOSAN ■

Au Japon, il est de coutume que chaque salon présente son lot d'hôtesses. Une façon comme une autre d'attirer les visiteurs.

Nommées "Compagnons" au Japon, elles sont aussi là pour aider le public et distribuer des tonnes de prospectus et goodies. Il y a aussi les fameux cosplay (pour costume-players) qui sont très spécifiques aux salons de jeux vidéo et d'animation. Bien sûr, il y a ceux des stands d'éditeurs, mais aussi ceux réalisés par des fans qui se baladaient

costumés. D'ailleurs, depuis peu, les créateurs du salon organisent une compétition récompensant les meilleurs déguisements. En tout cas, l'ensemble apporte un peu de fantaisie, et comme c'est tout à fait typique des salons japonais, nous n'avons pas résisté à vous en montrer quelques clichés.



en BREF

SORCEROUS ORPHEN STABBER - KADOKAWA SHOTEN

Kadowaka, ayant un grand nombre de licences d'animés japonais, il en profite et adapte l'un d'eux sur PS2. RPG médiéval fantastique entièrement réalisé en 3D temps réel, il propose une aventure en solitaire. En tout cas, la démo présentée montrant le combat d'un guerrier-mage contre un dragon était vraiment impressionnante.



ELDORADO GATE - CAPCOM

Projet commencé au temps de la Saturn, c'est une nouvelle façon d'aborder le RPG que va essayer d'imposer Capcom. Composé de plusieurs chapitres, au rythme d'un tous les deux mois, chaque CD contient sept épisodes de trois histoires chacun. Le design est de Yoshitaka Amano connu pour son travail sur la série de FF. Le jeu est réalisé dans une 2D fine, colorée et est prévu pour cet été au Japon sur Dreamcast.



SANGOKU MUSOU - KOEI

Warriors était un jeu de duel au sabre, sorti en 1998 sur PS1. Cette fois, il s'agit d'un beat'em all. Seul contre tous, vous parcourrez les rangs d'une armée ennemie pour faucher le maximum de fantassins avant d'affronter leur commandant. La réalisation, plus qu'honnête, est truffée d'effets spéciaux saisissants. C'est l'une des bonnes surprises de ce TGS sur PS2.



TENCHU 2

Ce n'est plus la peine de vous présenter Tenchu, une des meilleures surprises de ces dernières années sur console. Aujourd'hui, la suite est sur le point de débarquer, et nous avons pu, pour l'occasion, faire un petit tour dans les locaux des développeurs afin de la découvrir.

Tenchu premier du nom étonna bon nombre de personnes lors de sa sortie. Pas particulièrement beau, ni bien programmé (et même un peu buggé dans sa version japonaise), il offrait une expérience de jeu nouvelle qui accrocha le public. Il faut dire que ce n'est pas tous les jours qu'il nous est possible d'incarner un ninja d'une façon réaliste. C'est en effet le réalisme et l'ambiance de cette époque, où sévissaient les assassins de l'ombre, qui a plu à de nombreux joueurs. Dans Tenchu, on était bien loin de Shinobi ou d'un quelconque remix de jeu de combat avec un beau ninja blond tout droit sorti d'un film américain de série Z. Le monde de Tenchu, c'est le vrai Japon féodal avec ses us et coutumes, ses dangers et sa violence.



■ AMBIANCE ET RÉALISME ■

Acquire, un petit studio à l'ambiance familiale composé de dix-huit personnes, a en effet tenu à respecter une certaine authenticité en concevant Tenchu et sa suite. Après avoir réalisés des versions spéciales de Tenchu pour le marché japonais (l'une avec éditeur de niveau et l'autre contenant les meilleures missions réalisées lors d'un concours), ils ont pu enfin s'atteler à la vraie suite. L'équipe a surtout voulu améliorer l'ambiance et le réalisme du jeu et même si on peut noter encore quelques faiblesses au niveau du moteur 3D, elles ne sont pas préjudiciables à la jouabilité.

■ DES NOUVEAUTÉS ■

Ce nouvel opus apporte donc son lot d'innovations et l'équipe d'Acquire est allée encore plus loin afin de retravailler l'atmosphère médiévale japonaise. Après quelques minutes d'essai, pour retrouver ses marques, on commence à palper les nouvelles possibilités offertes. L'aire de jeu, en plus d'être bien plus grande, est bien plus



visualisable qu'avant, puisque la distance visible est maintenant de vingt-six mètres contrairement aux quatorze du premier épisode. Les mouvements spéciaux ont été complétés et vous aurez également droit à de mini-cinématiques avec le moteur 3D du jeu lorsque vous surprenez un ennemi par derrière. L'effet est intéressant et renforce considérablement l'ambiance. Pour ce qui est du reste du jeu, tout à été augmenté et affiné, les cinématiques plus nombreuses ainsi que les bruitages bien plus présents renforcent l'atmosphère et l'on sent presque lorsque le vent tourne pour vous...

■ PLUS SUBLILE ■

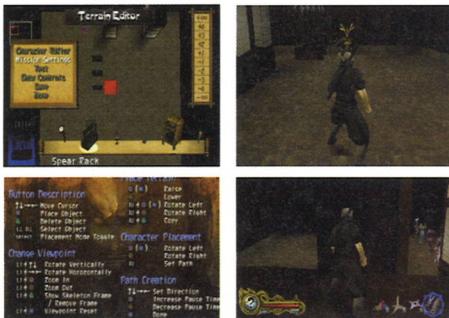
En plus des nouveaux talents de ninjitsu, vous aurez pas moins de vingt-deux armes à votre disposition. On note également l'apparition d'un nouveau personnage nommé Tatumaru, une sorte de mixte

d'Ayame et Rikimaru dosant force et rapidité. Le jeu devient aussi plus subtil et il est devenu vital que vous laissiez le moins de traces possible de vos passages en cachant les corps des victimes. Pour maîtriser tout cela, vous aurez aussi droit à deux nouveaux modes d'entraînement bien plus complets, et à un éditeur de niveau rallongeant considérablement la durée de vie du jeu. En résumé, si vous aimez la finesse, si vous aimez vous déplacer dans l'ombre et nager en respirant avec un roseau afin d'assassiner quelques sombres personnages, ce Tenchu 2 devrait convenir à vos instincts.

L'ÉDITEUR DE MISSION

■ CE MESSAGE S'AUTODÉTRUIRA... ■

Chaque personnage n'a pas moins de douze niveaux différents afin de finir son scénario avec une difficulté à trois échelons. Mais comme si ce n'était pas suffisant, un éditeur de niveau-mission a été inclus. Très complet, il vous permettra de créer entièrement un endroit doté de son nom, avec ses pièges et ennemis. Bien sûr, il vous faudra définir la mission à effectuer : sauver ou escorter un personnage, assassiner ou voler quelque sombre seigneur... Vous pouvez utiliser plus de 190 éléments différents afin de créer vos niveaux et vous pouvez sauver quinze missions par Memory Card. À vous de faire souffrir vos amis en leur faisant essayer vos créations !



LE SCENARIO

■ LES 2 NINJAS VENGEANT GOHDA ■

Contrairement au premier épisode, Tenchu 2 contient un background scénaristique un peu plus dense. Débutant quatre ans avant le Tenchu original, on apprend l'assassinat du maître du clan Gohda. Rikimaru et Ayame, orphelins élevés pour être des ninjas, ne vont avoir qu'une seule idée en tête : venger leur seigneur Gohda. Pour cela, ils vont devoir découvrir au fil des missions où se cachent les coupables de cette infamie.



ACQUIRE

■ CONVIVAL ■

C'est sous la coupe de Sony Music Entertainment que ce petit studio de développement japonais a pu sortir Tenchu au Japon. Travaillant pour Activision en ce qui concerne les versions occidentales nous avons pu nous rendre dans leurs locaux situés à quelques pas de La Mecque mondiale de l'électronique : Akihabara. Composé principalement de dix-huit personnes travaillant dans un environnement convivial, nous avons été reçus par le directeur du projet Takuma Endo et le sympathique programmeur principal Kuramoto. Ils nous ont présentés le jeu en long et en large et ont répondu aimablement à toutes nos questions. On est bien loin des gigantesques structures auxquelles on aurait pu s'attendre, et l'on tient de tout cœur à les remercier du chaleureux accueil qui nous fut réservé. Mention spéciale au "décorateur" et à tous ses efforts qui nous ont bien amusés !



ALUNDRA 2

Alundra fut l'un des rares Action-RPG sorti sur PlayStation. Aujourd'hui, la suite pointe le bout de son nez en version française grâce à Activision. Tiendra-t-elle ses promesses alors que l'équipe de développement n'est plus la même ?

Le premier Alundra sorti au cours de la seconde année d'existence de la PlayStation est l'un des seuls "Action-RPG" disponibles en version occidentale. Il fut réalisé par une toute jeune société nommée Matrix qui fut créée par des développeurs ayant bûchés sur Landstalker et Shining Force (MD). Alundra se voulait être une alternative plus adulte au Zelda de Nintendo. Malgré sa difficulté et ses longueurs, le public lui fit un bon accueil. Et si l'on pouvait s'attendre à une suite rapide, bizarrement, ce n'est que l'année dernière que Sony a présenté sur le TGS, assez discrètement d'ailleurs, un action-RPG nommé Alundra 2. Mais nous l'avions remarqué.

UNE VRAIE SUITE ?

Désormais développé par Contrail, Alundra 2 a quand même essayé de garder son dosage action, énigmes-puzzles qui avait fait le succès du premier opus. Et même si la difficulté est réglable, elle reste tout de même assez élevée. La différence réside essentiellement dans l'endurance des monstres, bien plus importante. Un tutorial fait aussi son apparition. Mais on notera surtout que la réalisation est maintenant entièrement en 3D temps réel. Pour le confort de jeu et une meilleure résolution des énigmes, il existe même trois caméras de base que l'on peut sélectionner à tout moment. Le passage en 3D change pas mal de choses

et oblige à revoir quelque peu le contrôle de Flint, le héros de l'histoire. Le design est quant à lui assez moyen, et l'on regrette celui du premier épisode.

MAXIMUM DE MINI-JEU

Les développeurs ont essayé de rallonger la durée de vie en proposant une dizaine de mini-jeux, comme des petits jeux d'adresse, des courses-poursuites ou des parties au casino qui vous permettront d'empocher des objets inédits. Les quatorze boss que vous aurez à affronter sont obligatoires, et vous donneront du fil à retordre. Notons aussi que le jeu compte une soixantaine d'objets et pas loin de deux heures de cinématiques utilisant le moteur de jeu. Le jeu a été entièrement traduit en français et ce doublage s'est avéré excellent. En tout cas, Alundra 2 devrait combler les fans d'Action-RPG qui n'ont pas eu beaucoup de choses à se mettre sous la dent ces derniers mois.



L'HISTOIRE ET LA GÉNÈSE D'ALUNDRA 2

■ C'EST LA VRAIE-FAUSSE SUITE !!! ■

Matrix, le développeur original d'Alundra, n'a pas participé au développement de ce second opus et cela se voit. Contrail, le studio de Sony qui s'est essayé à cette tâche, a donc tout simplement décidé de ne reprendre que l'élément action-RPG avec une forte proportion d'énigmes et puzzles. Exit donc le monde, les objets, le design, et les personnages... jusqu'au héros qui donnait son nom au jeu. Mais que fait donc Matrix ? Un Alundra 3 sur PS2 ?

► La version 2D bien que plus belle possédait quelques problèmes de jouabilité à cause de la vue choisie.



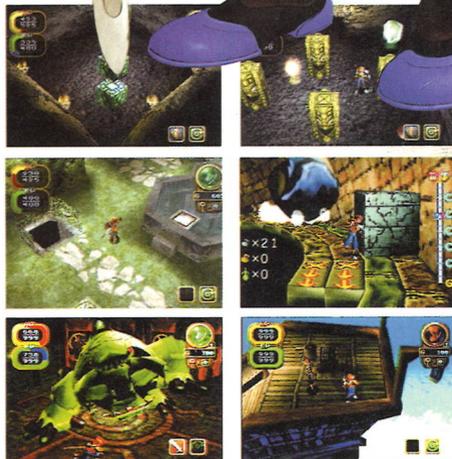
LA TRADUCTION

■ ZE TRADUK ■

La version qui nous a été montrée était entièrement traduite en français, et la qualité de la traduction semble pour le moins excellente. Les expressions sont correctement transcrites, le langage ne cède jamais à la facilité des phrases à la mode et il ne manque jamais de mots en plein milieu d'une phrase.



▲ Le tutorial permet de bien prendre en main le personnage.



SONY AU JAPON ET ACTIVISION AILLEURS ?

■ Y VEULENT LE GARDER POUR EUX ? ■

Visiblement les responsables de la localisation occidentale chez Sony ont jugé bon de ne pas sortir Alundra 2, alors que le premier épisode avait eu cet honneur et avait été assez bien reçu par le public. C'est pour cela qu'Activision a décidé de prendre Alundra 2 sous sa coupe. Ce qui paraît judicieux vu le petit nombre d'Action-RPG sortis sur PlayStation.

NAMCO... SUR TOUS LES FRONTS !



La visite des locaux de Namco fut l'occasion de découvrir les prochaines sorties officielles de la marque au Pacman. Rien de foncièrement nouveau, presque tous les titres que l'on nous destine étant déjà sortis en version japonaise. Ce fut tout de même l'occasion de rencontrer les équipes de programmeurs des deux premiers titres PS2, *Ridge Racer V* et *Tekken Tag Tournament*, pour une interview de grande envergure que nous vous livrerons lors de la sortie officielle de ces titres.



▲ Les programmeurs des deux premiers titres PS2 nous ont confirmé leur confiance en cette nouvelle plate-forme.

MISTER DRILLER

■ DRILLER DE PASTILLES COLORÉES ■

Développé en arcade sur une carte Naomi, *Mr Driller* vous invite à descendre le plus profondément possible dans une galerie de blocs colorés. Vous devrez briser les blocs qui vous bouchent la voie en évitant d'être écrasé sous les éboulements, et en récupérant les capsules d'oxygène qui vous permettent de respirer dans les galeries. Un principe simpliste pour un titre mignon, mais sans grand relief. Il sort simultanément sur PlayStation et Dreamcast en juin si tout va bien.



Namco a été pour le moins prolifique ces derniers temps. La firme a décidé de lancer une grande offensive sur tous les fronts en sortant des titres sur N64, Dreamcast et Game Boy. Mais sa priorité reste tout de même Sony :

"la maison a supporté la PS1, elle supportera la PS2, et si d'aventure une PS3 pointait le bout de son nez, elle serait toujours là pour la soutenir." Dixit Shukuo Ishikawa, un ponte de chez Namco. Et quand on voit la qualité générale des jeux Namco, dont bon nombre ont eu un impact

énorme sur les ventes de PlayStation, on se dit que Sony a signé la plus belle alliance qui soit. L'assaut en Europe se concrétise avec le lancement de cinq titres cette année. Ils sont principalement axés sur l'accessoire GunCon, le flingue made in Namco. Les dirigeants gardent toutefois la tête froide et veulent renforcer leurs points faibles : "Jeux de rôle, jeux d'action et jeux en réseau sont trois secteurs où nous ne brillons

pas, mais nous allons faire des efforts dans ce sens." En ce qui concerne les RPG, Namco n'a que sa passable série "Tales of..." à offrir aux joueurs. Mais la création récente de Monolith, une société composée d'anciens de Squaresoft (incluant le concepteur de *Xenogears*) et dédiée uniquement aux jeux de rôle vient confirmer leurs dires. Namco a toujours mis un point d'honneur à évoluer dans le sens de la diversité.



▲ La tour hyper secrète où les équipes de développement planchent sur *Soulcalibur 2*. Chut !



MOTO GP

■ AVEC MON SOLEX, GP... TARADÉ ! ■

Adaptation de la borne d'arcade 500 GP (mars 99), ce jeu de course explore l'univers des grosses cylindrées à deux roues. Plus qu'une simple conversion, la version PlayStation 2 proposera un mode Carrière où vous pourrez piloter un plus grand nombre de machines ; en fait, toutes celles de la WGP dont Namco possède la licence officielle. La version présentée était achevée à 30%, la modélisation des motos et des circuits était quasiment finie, mais l'animation et la jouabilité étaient encore expérimentales. En tout cas, les tracés des circuits sont excellents, tout comme la sensation de vitesse. Pour ce qui est des graphismes, ils sont fins et colorés, le rendu des carénages est assez fascinant. En ce qui concerne l'animation sonore,

les bruits de moteur ont été enregistrés en studio avec de vraies motos. Et les frères Aoki, pilotes célèbres, ont participé à l'élaboration de la conduite et des réactions des motos. Quelques textures, ici et là, mériteraient d'être améliorées. Mais on ne se fait pas de souci pour l'aspect esthétique : c'est plutôt sur



la profondeur que l'on s'interroge. Sera-ce un Gran Turismo version Moto ou juste un bête Ridge Racer à deux roues ? Espérons que les concepteurs plancheront sur l'aspect mécanique et la durée de vie de Moto GP. Sortie prévue pour la fin d'année au Japon.



TIME CRISIS PROJECT TITAN

■ UN PEU TITAN D'ADAPTATION... ■

La borne d'arcade Time Crisis 2 étant difficilement adaptable sur PlayStation. C'est donc une sorte de hors-série, programmé aux États-Unis, qui voit le jour pour profiter de l'énorme succès rencontrée par Time Crisis premier du nom. C'est toujours un shoot trépidant, avec la possibilité de se mettre à couvert pour éviter de se faire canarder. Seul hic, la réalisation est également identique à son ancêtre qui

a déjà deux ans... Mais après tout, on en a vu très peu de choses, et l'animation des personnages n'étant pas encore parachevée, on préfère ne pas rendre de jugement défavorable avant d'avoir une version avancée entre les mains. Peut-être une bonne surprise pour la fin de l'année...



LA PETITE HISTOIRE

L'histoire débute en 1955. La "Nakamura Kogyo Kabushiki Kaisha", connue bien plus tard sous le diminutif Namco, se lance dans les loisirs forains en fabriquant des chevaux à bascule mécaniques destinés aux terrasses de supermarchés. Avec les années, leur savoir-faire en matière de manèges et de montagnes russes se complète d'un solide bagage électronique qui permet, en 1970, de lancer la première simulation auto sous forme de borne d'arcade : Racer. En fait, il s'agit d'une série de caches rétro éclairés qui défilent en simulant un circuit automobile encombré. Puis, les succès se suivent sans discontinuer : en 1977, Shoot Away, leur simulation de Trap

Ball, se vend dans le monde entier. Les plus âgés d'entre vous ont peut-être déjà aperçu cette borne en trois parties, écran, projecteurs et une paire de fusils de chasse, dans des foires ou des salles d'arcade au début des années 80. Galaxian en 1979, puis Pacman, en 1980, un hit planétaire qui apporte des persos sympas et inoubliables : la petite boule jaune et les fantômes colorés. Pole Position, en 1982, la plus belle simu de F1 jamais réalisée, avec cabine dédiée et changement de vitesse, se voit adaptée sur un grand nombre de supports.

DÉDIÉ AU JEU

Namco a depuis toujours gardé une avance technologique et créative, aussi bien en

inventant des nouvelles bornes originales (Alpine Racer, Prop Cycle), qu'en remettant au goût du jour des genres que l'on croyait usés (Time Crisis, Ridge Racer). Enfin, jusqu'à ces dernières années. Aujourd'hui, le jeu vidéo ne traverse pas une crise à proprement parler, mais... le manque flagrant d'innovation et de dynamisme dont les dernières productions sont empreintes nous laissent penser que les gros éditeurs comme Namco, qui sont désormais seuls en lice (les petits étant tous morts au champ d'honneur), feraient bien de se remettre à explorer l'horizon infini du jeu plutôt que de nous pondre des suites de suites de suites... Ridge Racer 5 et Tekken Tag, c'est bien, mais un peu de créativité, que diable !

AND NOW...

Les titres qui nous ont été présentés en ce jour d'avril ne brillent donc pas particulièrement par leur originalité : Dragon Valor (en preview p.30) est un jeu d'action à l'ancienne à la réalisation tout juste correcte. Ghoul Panic une compilation de mini-jeux qui se joue au GunCon 45. Rescue Shot (en test p.125), un autre jeu pour le Gun, est un poil plus original, mais sa réalisation passable le classe plutôt parmi les curiosités. Time Crisis "Project Titan" est la suite du célèbre hit. Mister Driller, enfin, est la fraîche conversion d'un petit jeu d'arcade. 500 GP, enfin, semble être le seul titre en cours de préparation sur PS2, même si Mr Ishikawa,

un pont de chez Namco nous annonce que "trois titres PS2 sortiront d'ici la fin de l'année au Japon".



▲ Une partie de la team de Ridge Racer, fière de leur travail exécuté en 6 mois seulement.

SOULCALIBUR 2 ???

■ ON A VU VOLDO SUR UN VELLEDA, ALORS ON VOUS L'EDIT ■

Non ! Ce n'est pas un gag, ni un vrai scoop. À la faveur d'une visite dans les locaux ultra-confidentiels des programmeurs de chez Namco, avec cerbères qui montrent le chemin et interdiction formelle de sortir tout item ressemblant de près ou de loin à un appareil photo, votre serviteur a réussi à semer le troupeau pour déchiffrer un tableau sur

un "Velleda" blanc à peine effacé. Les inscriptions au feutre semblaient faire état de l'avancement de la Motion Capture pour les personnages d'un jeu encore en cours de production. Les noms de ces personnages ? Kilik, Siegfried, Voldo, etc. Okay, ce sont ceux de Soulcalibur. Mais quatre noms inconnus (qu'on n'a pas eu le loisir

de noter sur un bloc) nous ont sauté aux yeux. Voilà l'info : Soulcalibur 2 existe bel et bien, et il y a au moins quatre nouveaux persos. Même si on n'a pas une image pour vous le prouver, maintenant, on sait... et vous aussi.

**JOUER POUR GAGNER
JAMAIS POUR PERDRE !**

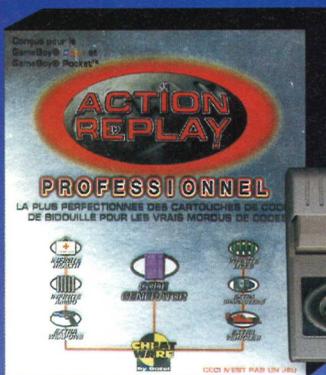
**ACTION
REPLAY
PROFESSIONNEL™**

**ACTION
REPLAY
CDX**

IL N'EXISTE
QU'UN SEUL
ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL
DE DATEL
GAME PRODUCTS

**L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL
ENCORE PLUS PERFORMANT !!**



**POUR CONSOLE
GAME BOY™**
(GAME BOY, GAME BOY POCKET
ET GAME BOY COULEUR)

**ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES
NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.**

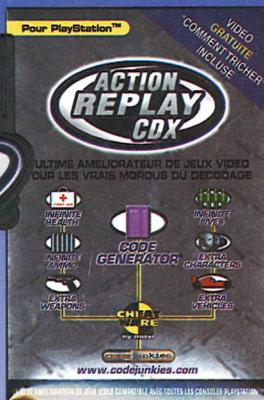
**AVEC EN PLUS:
MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)**

**GENERATEUR DE CODES
L'Action Replay a un système générateur
de codes unique.**



**POUR CONSOLE
PLAYSTATION™**

Cassette vidéo explicative fournie
pour la version PlayStation™
pour faciliter l'utilisation



**MEMOIRE VIRTUELLE
Carte mémoire de 120 blocs vidéo !!!**

*Explication pour console PlayStation. Ces fonctions peuvent
changer suivant le support
(N64™ ou Game Boy™)

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

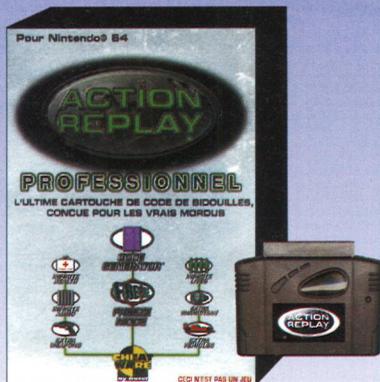


Un générateur de codes unique qui vous permet de
vous connecter à un PC pour dénicher et créer vos
propres codes. Câble fourni.

**CHEAT
WARE**
by DateL

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
au <http://www.codejunkies.com>

**POUR CONSOLE
NINTENDO 64™**



*PlayStation est une marque déposée par SONY
*Nintendo 64 et Game Boy, Game Boy couleur, Game Boy pocket
sont des marques déposées par NINTENDO

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



TIPS ZONE

TIPS • MOTS DE PASSE • AIDES DE JEUX • ICI, À TOUS LES COUPS ON GAGNE !

FEAR EFFECT LA SOLUCE COMPLÈTE P.92



AROUND THE WORLD

AROUND THE WORLD

TEKKEN TAG TOURNAMENT : LES COMBOS DE TUEUR !

page 90

SERVICES SECRETS

NOS MEILLEURS TIPS : LES VÔTRES !

page 86

ASTUCES EXPRESS

LA TOTALE POKÉMON !!!

page 84

PERDUS DANS L'ESPACE ? LE GAMESMASTER VOUS MONTRE LA VOIE EN P.104

ASTUCES EXPRESS



On peut dire que les fans de Pokémon se sont régalez ce mois-ci, et ce n'est pas fini. Voici les tout derniers tips pour vos consoles préférées et une page spéciale Pokémon ! Alors, allez-vous réussir à tous les attraper ?

POKÉMON ROUGE ET BLEU



ATTRAPEZ TOUS LES RÉDACTEURS DE CONSOLES MAX ! MAIS, NON JE PLAISANTAIS... LÂCHEZ-MOI, JE VOUS DIS !

AVEC CES TIPS, VOUS ALLEZ POUVOIR ÉPATER TOUS VOS POTES DANS LES COURS DE RÉCRÉ. N'HÉSITÉZ DONC PAS À EN ABUSER !

•Rappel : Comment obtenir Mewtwo, le 150ème Pokémon...

Après avoir battu Régis et fini le jeu pour la dernière fois, vous devez passer le générique de fin. Vous vous retrouvez ensuite à nouveau devant votre maison. Vous voilà Maître Pokémon, mais il vous manque encore quelques monstres. Allez chercher la Master Ball et rendez-vous à Azuria (si vous êtes déjà allé la chercher, vous devez l'avoir gardée pour cette occasion). Empruntez



la Route 24 au nord de la ville et, dès que vous en avez la possibilité, utilisez Surf sur le canal à votre gauche. Puis, redescendez vers le sud en naviguant. Vous arrivez de cette manière à la Grotte Secrète, l'antre de Mewtwo. Dirigez-vous à l'extrême sud-est du sous-sol, sauvegardez, et attaquez Mewtwo. Envoyez-lui la Master Ball et vous aurez le 150ème Pokémon.

•Comment obtenir Mew, le 151ème Pokémon

Le seul moyen officiel de récupérer Mew est de le télécharger dans les bornes prévues à cet effet, comme ce fut le cas au Japon à l'occasion d'une tournée de camions Nintendo, et dans la chaîne de magasins Toys'R Us aux USA. En France, Nintendo devrait organiser une manifestation similaire en septembre dans notre beau pays.

Si néanmoins l'idée de la plage sans votre cartouche pleine à craquer vous

rebut, voici une méthode éprouvée. Attention ! Cela reste très hasardeux, et dépend notamment de la version de votre cartouche...

Placez un Pokémon d'eau au sommet de votre liste. Appuyez sur Start, et appuyez une fois sur Select sur le 13ème item de la liste. Allez ensuite combattre. Sélectionnez le Pokémon que vous voulez changer en Mew. Appuyez sur B pour retourner au menu de combat et fuyez. Le Pokémon se sera transformé en Mew.

•Boostez vos Pokéballs

Juste après avoir lancé une Pokéball, appuyez sur Bas et B, et la Pokéball sera alors considérée comme une Master Ball. Pour l'Hyperball, répétez la même manipulation mais avec Haut et B.

•Évitez les monstres

Si à un moment donné, vous vous retrouvez dans une situation difficile, vous pouvez éviter les monstres à l'extérieur en coupant les

hautes herbes avec la CT "couper". Les monstres ne vous attaqueront pas dans la zone tondu.

•Plus de dégâts

Pendant un combat, choisissez l'attaque voulue, et dès que le message indiquant le coup apparaît, maintenez A enfoncé pendant que la barre de l'adversaire se vide. Si vous avez un bon timing, les dégâts infligés seront plus importants.

•Le Pokémon inconnu

Il s'agit en fait d'un bug du jeu, que vous pouvez exploiter pour augmenter votre liste de Pokémon. Attention, ne faites ce tips que dans la version bleue ! En effet, le faire dans la version rouge pourrait endommager définitivement vos sauvegardes. Dans la version bleue, il ne cause que quelques bugs mineurs. Si vous le faites évoluer (Super Bonbon), vous le perdrez.

- 1) Le trouver : Rendez-vous à Cramoisille, entrez dans



Un PIKACHU sauvage apparaît ! le Labo Pokémon et faites un échange avec n'importe quel éleveur dans la première pièce. Sortez et dirigez-vous à l'est de Cramoisille. Surfez de bas en haut à l'endroit où vous êtes à moitié sur la terre et dans l'eau. Vous finirez par vous faire attaquer par un Pokémon inconnu, après un écran noir de quelques secondes.

2) Le capturer : Utilisez un Pokémon de niveau relativement faible (ses défenses sont très basses), et usez sa barre de vie. Endormez-le ensuite avec un Pokémon possédant cette capacité. Une ou deux Hyperballs et Missingno (le code d'erreur du programme), le Pokémon no.000 est à vous. Il ne ressemble à rien, mais il est bel et bien là.

Pokémon Stadium

La version Game Boy is not enough



Nintendo réussit un joli coup avec le Transfer Pack. Encore un jeu à posséder avant les versions argent et dorée qui débarqueront prochainement... Marketing, quand tu nous tiens...

PIKACHU FAIT DU SURF

Pikachu ne peut normalement pas apprendre la technique "Surf" dans le jeu GB. La solution se trouve en fait dans Pokémon Stadium. Vous devez tout d'abord libérer le mode R-2. Passez les trois premières divisions de ce mode, vous pouvez à présent vous attaquer à la division Master Ball. Formez une équipe de trois Pokémon contenant un Pikachu (qui vient de votre jeu GB),

directement à partir de la version Game Boy. À présent, vous devez gagner les huit combats de la division Master Ball en gardant toujours Pikachu dans votre équipe, le tout sans utiliser aucun continue. Vous verrez alors un écran qui représente Pikachu sur une planche de surf. Le Pikachu de votre jeu Game Boy peut à présent utiliser la technique Surf sur la carte et pendant les combats. Dans Pokémon jaune (déjà disponible en US et bientôt en France),

c'est le seul moyen d'avoir accès au mini-jeu du Pikachu surfer. Pour ce faire, il vous suffit de vous rendre dans la hutte au nord de la route 19. Sont pas fous chez Nintendo !

CHANGEZ LES POKÉMON DE COULEUR

Pour changer les couleurs de vos Pokémon, changez leur nom en utilisant les méthodes suivantes :
- écrire le nom entièrement en minuscules
- écrire le nom en

alternant majuscules et minuscules
- écrire le nom à l'envers
- écrire le nom en abréviation (ex : Pika pour Pikachu)
Selon le Pokémon choisi, vous obtiendrez des résultats surprenants.

UN PIKACHU QUI PARLE ?

Le seul moyen d'obtenir un Pikachu qui parle dans Pokémon Stadium est de l'exporter depuis la version Game Boy de Pokémon Jaune. Si vous utilisez un Pikachu de Rouge & Bleu, ou un Pikachu du jeu, il restera muet comme une carpe.

Qui a dit qu'ils n'allaient pas le vendre, ce Poké jaune ?

GAGNER DES POKÉMON ?

Vous avez la possibilité de gagner huit Pokémon relativement rares. À chaque fois que vous finissez le château des entraîneurs (les quatre maîtres plus Régis), vous en gagnerez un, choisi aléatoirement parmi les huit. Recommencez le château autant de fois que nécessaire.



FEAR EFFECT

L'effet de la crainte va vous envahir



En plus de la solution dans cette bible que vous tenez dans les mains, voici les derniers codes pour affronter Fear Effect !

CHEAT CODES

Sélectionnez

"remerciements" dans les options puis appuyez sur L1, Triangle, Haut, Bas, Rond, Rond, puis entrez l'un des codes suivants :

Invincibilité

Triangle, Carré, Droite, Carré

Toutes les armes

Triangle, Carré, Haut, Rond

Toutes les munitions

Triangle, Carré, Gauche, Triangle

Mort instantanée avec les armes de contact

Triangle, Carré, Bas, L1

Mort instantanée avec les armes à feu

Triangle, Carré, Bas, R1

Munitions supplémentaires

Gauche, Gauche, L1, L2

Mode expert

Choisissez "remerciements" dans les options et appuyez sur Bas, Bas, Bas, Triangle, Bas, Bas, Carré, Gauche



Syphon Filter 2



LES PLOMBIERS N'ONT QU'À BIEN SE TENIR

Voici quelques codes pour profiter au mieux de cette simulation de James Bond.

LES SECRETS DES MISSIONS

MISSION 1 COLORADO ROCKIES :

Quand vous trouvez le H11 dans la caverne derrière la chute d'eau, vous obtiendrez le niveau "Colorado Rockies".

MISSION 3 COLORADO INTERSTATE 70 :

Quand vous obtenez les jumelles dans la salle derrière le premier tunnel, vous obtiendrez le niveau "Caves".

MISSION 8 C-130 WRECK SITE :

Tuez l'archer avec une seule balle. Vous obtiendrez alors la mission "Jungle". De plus, si vous finissez cette mission en moins de trois minutes, vous pourrez jouer avec les persos de Syphon Filter 1 dans le mode Deux joueurs.

MISSION 9 PHARCOM EXPO CENTER :

Quand vous trouverez le magazine féminin dans le placard, vous obtiendrez le niveau "Pharcom Incubator Lab".

MISSION 11 MOSCOW CLUB 32 :

Si vous tuez les trois gardes du corps sur la piste de danse avant qu'ils ne lancent des grenades, vous obtiendrez le niveau "Disco Basement".

MISSION 12 MOSCOW STREETS :

Récupérez le PK-102 dans l'une des voitures blanches qui essaient de vous renverser. Vous obtiendrez le niveau "Rhoemer's Bunker".



MISSION 13 VOLKOV PARK :

Si vous pouvez récupérer la première voiture avant que le garde ne la fasse exploser, vous trouverez un Biz-2 à l'intérieur. Vous obtiendrez le niveau "Surreal".

MISSION 15 ALJIR PRISON :

Si vous terminez le niveau sans utiliser l'arbalète, vous obtiendrez le niveau "Aljir Prison".

MISSION 18 AGENCY BIO-LAB :

Quand vous entrez dans la salle d'opération, vous obtiendrez le niveau "Agency Computer Lab". Pour vous rendre dans la salle d'opération, entrez dans le conduit d'aération par lequel vous vous étiez échappé dans la précédente mission.

MISSION 19 NEW YORK SLUMS :

Trouvez la laverie dans l'immeuble en flammes. Vous obtiendrez le niveau "D.C. City Park".

MISSION 20 SLUMS DISTRICT :

Si vous arrivez tout en haut de l'escalier du parking, vous trouverez un M-79. Les persos de Syphon Filter 2 seront alors dispos dans le mode Deux joueurs.



Spécial portable
CONSOLES MAX
PENSE À TOUS LES
JOUEURS PORTA-
BLES... LA PREUVE !

Rayman
Le héros
détanté d'Ubi
est de retour !



99 vies

Faites une pause pendant le jeu, puis faites A, Droite, B, Haut, A, Gauche, B, Bas, A, Droite, B, Haut, A, Gauche, B.



BIOMOTOR
UNITRON

Un petit combat de robot, ça vous tente ?

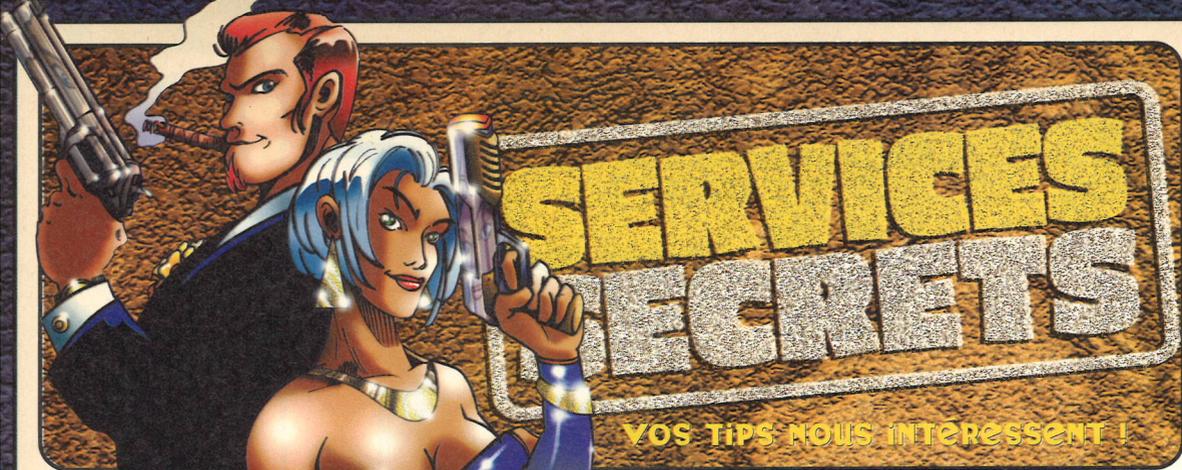
Comment battre Unitice facilement
Voici la configuration à adopter pour éliminer sans difficulté le dernier boss du jeu :

Demon
Plate
FireB
Kalon
Seraph
Radar 10
Panel 50.

COPIER DES OBJETS

(vous aurez besoin de deux Neo Pocket et du câble link pour réaliser cette astuce)

1. Sauvegarder la partie.
2. Reliez deux NGPC entre elles et échangez l'objet que vous voulez copier.
3. Éteignez votre console.
4. Rallumez votre console et chargez votre partie sauvegardée. Maintenant, les deux consoles possèdent l'objet en question. Refaites un échange vers la console d'origine et vous posséderez deux fois l'objet initial.



LE POKÉMON DU MOIS

IL A JOUÉ, IL A AIDÉ, IL A GAGNÉ UN KIT GAME BOY !!!

Pokémon GBC

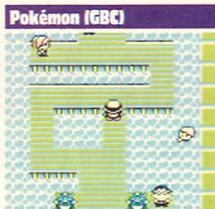
C'est un gagnant qui nous a joint par Internet ce mois-ci. Comme quoi, au risque de passer pour un hurluberlu, Internet a de beaux jours devant lui. N'hésitez surtout pas à nous écrire à : cmx@edicorp.net ou à l'adresse habituelle.

Il existe un moyen dans le jeu Pokémon sur Game Boy de dupliquer les Pokémon. Le but est de les transmettre d'une Game Boy vers une autre sans provoquer la disparition du Pokémon sur la portable d'origine.

Ingédients : deux Game Boy que j'appellerai 1 et 2, et deux jeux Pokémon. Il faut procéder comme un échange

traditionnel, à la différence que c'est toujours le propriétaire de la Game Boy 1 qui devra répondre en premier aux demandes de la Game Boy. Si tout se passe normalement, le Pokémon de la Game Boy 1 devrait être le premier transféré ; dès lors, attendez trois à quatre secondes et éteignez la Game Boy 1. Si vous avez eu le bon timing, la Game Boy 2 devrait afficher "Sauvegarde terminée". Eteignez la Game Boy 2. Désormais, chacune des Game Boy aura le Pokémon en question (c'est de cette manière que j'ai pu obtenir mes trois évolutions du Pokémon Evoli). Pour obtenir Mew, le 151ème Pokémon, tapez le code suivant sur votre Game Shark : 0115D8CF (par contre, nous n'avons pas pu tester ce dernier code).

Richard Menu, Pia.



Comment gagner 3350 points d'Exp à chaque combat :
Préparez vos meilleurs Pokémon, étant donné que vous allez affronter des Akwakwacs et des Nosferalto de niveau 135 et 128. Voici la démarche à suivre : il vous faut les techniques surf et vol.



Ensuite, avec votre Pokémon équipé de vol, dirigez-vous vers Jadielle, allez voir le vieillard qui vous apprend à attraper les Pokémon. Demandez-lui une explication complète. Ensuite, dirigez-vous avec la technique vol vers Cramois'île. Vous atterrissez alors devant le centre Pokémon. Dirigez-vous vers l'ARN. C'est le moment d'utiliser la technique "surf". Montez sur votre Pokémon, mais restez sur la berge, c'est-à-dire une moitié dans l'eau et l'autre sur la berge. Faites des allers-retours et des Nosferalto niveau 128 et des Akwakwacs niveau 135 apparaîtront.

Thibaud Sillard, Abbeville la Rivière.

Knock Out Kings 2000 (PS)
Chest codes
Entrez l'un des noms suivants sur l'écran de création des boxeurs. Puis, appuyez sur Rond à l'écran situé juste



avant le combat, afin de sauver le boxeur et de l'utiliser en modes Carrière et Exhibition :

ED MAHONE : Combattre avec Ed Mahone
GARGOYLE : Combattre avec Gargoyle
JERMAINE DUPRI : Combattre avec Jermaïne Dupri
MARC ECKO : Combattre avec Marc Ecko
MARLON WAYANS : Combattre avec Marlon Wayans
O : Combattre avec O
Q TIP : Combattre avec Q-Tip
ROSSELL : Combattre avec un alien
SHMACKO : Combattre avec Shmacko le clown
TIM DUNCAN : Combattre avec Tim Duncan

Se relever plus vite
Après avoir été mis au tapis, appuyez simultanément sur Croix et la direction Bas du stick analogique afin de vous relever plus vite.

Boxeurs miniatures
Regardez la vidéo "cyber athlète" dans l'écran d'options, puis tapez le nom MINIME en mode Carrière. Tapez le nom RESETPASS pour revenir au mode normal.

Super coup de poing
Appuyez sur R1 et R2 quand votre adversaire est sonné, puis relâchez les touches quand il se remet. Admirez le résultat.

Coup interdit
Appuyez sur les quatre boutons du pad pendant un match pour envoyer un coup sous la ceinture.

Julien Carnis, Vaujours.



Resident Evil 3 (PS)

Codes Action Replay (PAL)

Santé illimitée :

800CEA48 00C8

Toutes les armes dans le coffre :



800D3F14 0001
800D3F18 0002
800D3F1C 0003
800D3F20 0005



800D3F24 0006
800D3F28 000A
800D3F2C 000B
800D3F30 000C
800D3F34 000D
800D3F38 000E
800D3F3C 000F
800D3F40 0010
800D3F44 0011
800D3F48 00012
800D3F4C 0013
800D3F50 0014
Munitions illimitées :

800D3F16 0003

800D3F1A 0003



800D3F1E 0003
800D3F22 0003
800D3F26 0003
800D3F2A 0003
800D3F2E 0003
800D3F32 0003
800D3F36 0003
800D3F3A 0003
800D3F3E 0003
800D3F42 0003
800D3F46 0003
800D3F4A 0003
800D3F4E 0003
800D3F52 0003
800D3F56 0003

Rubans illimités :

800D3F58 6381
800D3F5A 0001

Toutes les cartes :

300D3EDF 00FE
300D3EE3 00FE

Tous les fichiers :

800D212C FFFF
800D212E FFFF

Sebastien Gérenton,
par e-mail.

Tomb Raider 4 (PS)

Codes Action Replay (PAL)

Toutes les armes



800AB3D4 FFFF
800AB3D6 FFFF
800AB3D8 FFFF
800AB3DA FFFF
Energie illimitée



Energie infinie sous l'eau
800AB2CE 00882
Petits "medipacks" infinis
800AB3FC FFFF
Gros "medipacks" infinis
800AB3FE FFFF

Florian Boniard, Lourdes.



801C9716 03E8 Niveau 2
801C2E8E 03E8 Niveau 3
801B4EFE 03E8 Niveau 4
801C2292 03E8 Niveau 5
801D214A 03E8 Niveau 6
801CECFA 03E8 Niveau 7
801B33D6 03E8 Niveau 8

No Fear Downhill PS

Cheat codes

Allez en mode "Time Trial"
et entrez YES en guise
de code d'accès. Puis entrez
l'un des codes suivants :

ABDUCTION : Piste Alien
BIGFOATER : Gravité faible
EDMORRORIM : Mode miroir
GOOBERS : Tous les pilotes
JACKEDIN : Piste réalité virtuelle
LOTSOFFEAR : Toutes les pistes
LOTSOFFEAR : Toutes les mises
à jour
MONKEYBIKE : Piste Trick
TIREFRAME : Mode fil de fer
TOONITUP : Piste cartoon

Sylvain Matra, Ferrières.

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

"...ouh comment elle déconne la manette!" **honte**
"...vous pouvez pas la fermer? Vous pas me concentrer." **ah ah**
"...rah d'accord on peut même plus se gratter le nez..." **oot out**
"...j'ai fait exprès, je voulais manger." **poof**
"...l'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone?" **poof**
"...d'après l'écran est mal réglé..." **noOoo!**
"...je le crois pas, y a un maxi gros bug!" **rouine**

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

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

- de 10 francs*

pour vous débloquent ou
pour trouver l'astuce ultime

- de 10 francs*

pour arrêter de tourner en
rond ou de perdre bêtement

* coût indicatif d'après temps moyen constaté sur Minitel
- de 5 francs pour les utilisateurs habitués

Medal of Honor (PS)



- Phoenix Suns**
GORILA
0314
- Atlanta Hawks**
HAWK
0322
- Charlotte Hornets**
HORNET
1105
- Toronto Raptors**
RAPTOR
1020
- Denver Nuggets**
ROCKY
0201
- Seattle Sonics**
SASQUA
7785
- New Jersey Nets**
SLY
6765
- Houston Rockets**
TURBO
1111

Jouer avec des membres de l'équipe de développement. Utilisez les initiales ci-dessous avec les n°PIN afin de jouer avec l'un des membres de Midway :

Beth Smukowski
BETHAN
1111

Chris Skrundz
CMSVID
0000

Dan Thompson
DANIEL
0604

Dave Grossman
DAVE
1104

Jim Tannis
DIMI
0619

Eugene Geer
E
GEER

Andy Eloff
ELOFF
2181

Rob Gatson
GATSON
1111

Jim Gentile
GENTIL
1228

Brian LeBaron
GRINCH
0222

Mark Guidarelli
GUIDO
6765

Jeff Johnson
JAPPLE
6660

Jason Skiles
JASON
3141

Jennifer Hedrick
JENIFR
3333

Codes des missions

1. RETTUNG
2. ZERSTOREN
3. BOOTSINKT
4. SENFGAS
5. SCHWERES
6. SICHERUNG
7. GESAMTHEIT



Se suicider

Appuyez sur R1, R2, L2, L1, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1 puis Carré pour tuer votre personnage.

Julien Chanconie, L'Haÿ-les-Roses.



NBA Showtime (DC)



Jouer avec la mascotte d'une équipe. Entrez les initiales suivantes avec le n°PIN afin de jouer avec la mascotte de l'équipe correspondante :

Utah Jazz
BEAR
1228

Chicago Bulls
BENNY
0503

Indiana Pacers
BOOMER
0604

Minnesota Timberwolve
CRUNCH
0503



Jennifer Hedrick

JENIFR
1111

Jon Hey
JONHEY
8823

Alex Gilliam
LEX
0014

Mike Lynch
LYNCH
3333

Matt Gilmore
MATT G
1006

Paulo Garcia
PAULO
0517

John Root
ROOT
6000

Sal DiVita
SAL
0201

Paul Martin
STENTR
0269

Larry Wotman
STRAT
2112

Tim Moran
TIMCRP
6666

Tim Bryant
TIMMYB
3314

Mark Turmell
TURMEL
0322

David Guérin, Périgueux.

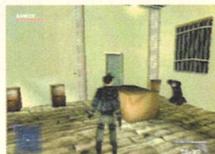
Syphon Filter (PS)

Codes Action Replay (PAL)

Toutes les armes
80116C20 FFFF
80116C22 FFFF

Munitions illimitées pour les armes

8012FC5E 0063
8012FC76 0063
8012FC7E 0063
8012FC8E 0063



8012FCA6 0063
8012FC6E 0063
8012FC86 0063
8012FC9E 0063
8012FC6A 0063
8012FC72 0063
8012FC7A 0063
8012FC82 0063



8012FC8A 0063
8012FCAA 0063
8012FCBA 0063
8012FC9A 0063

Accès à tous les niveaux
80146E16 0B14



Arrêter le chronomètre
80117290 0258

Ludovic Dalamis, Sèvres.

VOS TIPS SONT TOPS

Pros du pad, avertis de la solution, shootés aux pixels, faites-vous plaisir : envoyez-nous vos codes, vos tips et aides de toutes sortes. Non seulement vous acquerez la célébrité en rejoignant les rangs des services secrets, mais, en plus, vous pouvez gagner le jeu de votre choix. Reste à être sélectionné pour "les tips du mois".

Consoles Max
Services Secrets
Edicorp Publications

101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 LEVALLOIS PERRET
FRANCE

ou par e-mail, à : cmx@edicorp.net



CONSOLES
MAX

MAX ATTACHE - VOS CONSOLES S'ONT ENFIN BIEN SI PENSE!

AROUND ZE WORLD

PETITES AIDES SUR LE JEU IMPORT DU MOMENT...



TEKKEN TAG TOURNAMENT

Le voici enfin arrivé ! Avant un dossier complet prévu pour la sortie officielle de ce jeu en Europe, voici déjà un échantillon des coups et des combinaisons possibles dans TTT. Et surtout, n'oubliez pas que seul un long entraînement vous mènera sur la voie de la victoire.

Encaisser les coups

Essayez donc de choisir deux personnages aux caractéristiques différentes, donc complémentaires, afin de déstabiliser votre adversaire. En effet, en prenant deux personnages identiques, il sera plus facile pour votre adversaire de cerner votre style de jeu, et donc de prévoir vos coups.

Groupe A (résistance normale) : Paul, Law, Nina, Xiao Yu, Heihachi, Michelle, Jun, Kunimitsu, Wang, Roger/Alex.

Groupe B (résistance + 8%) : Jin, Lei, Yoshimitsu, Hwoarang, Eddy, Julia, Brian, Li, Anna, Baek, Bruce, Kazuya, Mokujin/Tetsujin.

Groupe C (résistance + 9%) : King.

Groupe D (résistance + 11%) :

Armor King, Ganryu.

Groupe E (résistance + 15%) :

Ogre.

Groupe F (résistance + 20%) :

Kuma/Panda, Gun Jack, P Jack, Jack 2, True Ogre, Devil/Angel.

Propriétés des coups

Lorsqu'un coup fait mouche, selon les circonstances et le moment de l'impact, les dommages peuvent être augmentés et l'ennemi peut être momentanément immobilisé. Voici à quoi ils correspondent :

Counter Hit : le coup frappe un adversaire en train d'attaquer. Dommages augmentés en fonction de la puissance de l'attaque qui vous était destinée, alors contrez au dernier moment. En général, l'adversaire se tient l'estomac quelques secondes.

Clean Hit : le coup frappe de très très près. Cumulable avec le Counter Hit. Dommages augmentés de 50%. Quand vous frappez un adversaire en l'air, la puissance des coups décroît : le premier coup inflige seulement 80%, les suivants uniquement 50% des dommages.

Hit en colère : si votre barre clignote en rouge (quand votre équipier a été amoché), vos dommages sont augmentés de 30%.

Le perso qu'il faut

Nous allons vous proposer un petit tableau récapitulatif des capacités et aptitudes des persos de Tekken Tag Tournament. Essayez donc de choisir un(e) combattant(e) qui se rapproche de votre style habituel dans les jeux.

1. PROJECTIONS

A : fait des projections un atout majeur de son style de combat.

B : perso qui peut utiliser les projections, mais qui ne les affectionne pas particulièrement.

C : utilise rarement les projections. Un perso qui utilise d'autres techniques pour combattre.

2. POSSIBILITÉ DE CONTRE

A : peut parer presque n'importe quel coup. Un avantage de taille.

B : peut contrer de temps en temps certains coups de poing ou de pied. Très utile pour déstabiliser l'adversaire.

C : ne pare jamais ou alors que très occasionnellement.

3. AGILITÉ

A : un perso qui ne tient pas en place et vous donnera des maux de tête. Une vraie pile électrique.

B : bien maîtrisé, ce personnage peut bondir dans tous les sens. Un partenaire idéal.

C : un combattant rude et sans finesse.

Voici le classement

	Projection	Contre	Agilité
Paul	B	A	C
Bryan	C	B	C
Heihachi	C	C	C
Gunjack B	C	C	C
Jack-2	C	C	C
P-Jack	C	C	C
T. Ogre	C	C	C
King	A	B	C
A.King	A	C	C
Bruce	C	C	C
Ganryu	C	B	C
Kuma/Panda	C	C	B
Baek	C	B	B
Hwoarang	C	C	A
Lei	B	B	A
Jin	B	A	C
Julia	B	C	C
Michelle	A	C	C
Nina	A	C	C
Kazuya	C	C	C
Ogre	C	C	C
Devil/Angel	C	C	B
Jun	B	A	C
Law	B	B	B
Yoshimitsu	C	B	A
Xiaoyu	B	C	A
Eddy	C	C	A
Anna	A	A	B
Kunimitsu	C	B	C
Lee	C	B	C
Wang	C	A	C
Roger/Alex	C	C	B

Ce tableau n'est pas un classement, mais une base de données sur les capacités des différents persos de Tekken Tag Tournament. Ainsi,

un perso qui a trois "C" ne sera pas mauvais. Il a juste des possibilités restreintes par rapport aux autres.

Essayez donc de choisir deux persos aux caractéristiques différentes, donc complémentaires, afin de déstabiliser votre adversaire. En effet, en prenant deux persos identiques, il sera plus facile pour votre adversaire de cerner votre style de jeu et donc de prévoir vos coups.

Comment se relever

Se remettre sur pied en toute sécurité n'est pas une mince affaire : souvent, les joueurs expérimentés parviendront à vous massacrer à répétition au sol. Voici ce que vous pouvez faire une fois que vous êtes étendu à terre.

- Vous déplacer : avec avant ou arrière pour rouler dans la direction correspondante. ■ permet de rouler vers le fond de l'écran, bas + ■ vers l'avant-plan.

- Vous relever tout de suite : pressez la flèche vers le haut pour vous relever en garde, et pendant un instant, vous contrez même les balayages automatiquement. Autrement, pressez ▲ pour vous relever sur place, très rapidement. Attention à ne pas le faire pendant un enchaînement adverse.

- Laisser la place à votre coéquipier : pressez la touche Tag (R1) pour rouler hors de l'écran.

- Lancer un coup : pour un balayage, pressez ✖, pour un coup mi-hauteur, pressez ●. Bas + ✖ envoie un tout petit coup de pied allongé. Arrière/Avant puis ✖ + ● permet de se redresser en jetant ses deux pieds sur l'adversaire. Avant et ■ + ▲ sert à plonger sur l'adversaire.

Techniques des persos

JIN

Son style est offensif, en ligne directe. Il possède des variantes intéressantes à partir de son "Arrière-Avant" ■ ▲. Attaquez sans relâche pour vaincre.

- ■ ▲, ✕, ●
- Arrière, Avant, ▲, ■, Bas/Avant, ▲
- ▲ pendant l'esquive
- Arrière + ▲, ✕

HEINACHI

Personnage qui frappe fort. Privilégiez les frappes sèches et rectilignes. Ses combos de balayages sont également puissantes. Misez sur l'attaque.

- Avant + ■, Arrière + ▲, puis ■ ou ●
- Bas + ■, ▲
- Avant, Bas, Bas/Avant, ●, ●, ✕, ✕
- Bas + ■ + ●

KAZUYA

Un perso rapide et relativement puissant. Possède de bons enchaînements et attaque tous les niveaux (bas, milieu, haut), mais prévisible à la longue.

- Bas/Avant maintenu + ● + ●
- Arrière maintenu, ■, ●

DEVIL/ANGEL

Leur style s'apparente à celui de Kazuya. Mais ils possèdent quelques coups en plus comme un rayon laser particulièrement efficace à distance.

- Avant, Avant, ▲
- ■ + ▲
- ✕ + ●
- Avant, Bas, Bas/Avant, puis ■, puis Haut/Avant

XIAO YU

Cette petite peste ne fait pas très mal, mais possède quantité de feintes et de coups rapides. Pour en tirer le meilleur, utilisez souvent la pose du phénix (Bas + ■ + ▲)

- Arrière + ●
- Haut, ■ + ▲, ▲, ■
- Bas/Arrière, ■
- En étant accroupi : ✕, ▲, ■, ●

JUN

Cette demoiselle protectrice des animaux se fera une joie de parer toutes vos attaques et d'enchaîner les coups à une vitesse déconcertante.

- Bas, ✕ + ●
- ■ + ▲
- Arrière, ▲, ▲ + ✕ + ■

PAUL

Le vieux briscard est toujours aussi puissant, mais ses possibilités d'esquive sont réduites. Visez la réplique rapide et les contres pour vaincre en quelques instants.

- Bas, Bas/Avant, Avant, ▲
- Bas + ■, puis ●, ▲
- Avant, ■ + ●
- En étant accroupi : Bas/Avant + ▲, ▲

HWOARANG

Difficile à maîtriser correctement, Hwoarang réclame une bonne défense et une bonne intuition. Apprenez à utiliser son déplacement sur une jambe "Flamingo".

- ■, ■, ✕, ✕
- Haut/Avant + ✕, ●, ✕
- Bas + ●, ●
- Bas/Arrière, ✕ + ●

BAEK

Ce maître des kicks enchaîne les frappes des deux pieds très rapidement. Misez sur l'offensive et placez les circulaires lorsque l'on tente de vous contourner.

- ■, ✕, ●, ✕
- Avant, position neutre, Bas, Bas/Avant, ■
- ■, ▲, ✕, Avant

MICHELLE

Plus forte que dans les précédents volets, Michelle possède désormais un grand nombre d'attaques en esquivant qui augmentent son potentiel de contre-attaque.

- Avant, Avant, ▲
- ▲, ■ pendant l'esquive
- ✕, ● pendant l'esquive
- Bas/Avant, ✕ + ●

JULIA

Sa rapidité compense son manque de punch. Déroulez l'adversaire en variant vos hauteurs de frappe, et visez la contre-attaque rapide.

- Bas/Avant + ●, ▲, Arrière, Avant + ■
- Avant, Avant, ■, ●
- ■ + ●, ✕
- Bas/Avant + ▲, ■

WANG

Ce chinois, malgré son grand âge, possède des coups dévastateurs. Un perso à prendre au sérieux, d'autant plus qu'il se fait une spécialité de la poursuite au sol.

- Bas/avant, ■ + ▲
- Accroupi, ●, ■, Bas, ●
- Avant, Avant, ▲ + ■

LEI

Lei est un personnage complexe, qui change de comportement selon le style de l'animal dont vous prenez la posture. Les débutants peuvent se contenter de ses coups de base.

- Arrière + ■ + ▲
- Avant puis ●, ■, ▲, ✕, ●
- Bas/Avant puis ▲, ■, ▲, ■, ✕ (ou ●)
- ●, ●, ✕, ✕

LAW

Forest Law est un personnage facile à manier. Vous pouvez vaincre en attaquant sans relâche.

De nouveaux coups en esquive rafraîchissent un peu son style.

- Bas/Arrière + ●
- Arrière + ▲, ✕, ●
- Bas/Avant + ●, ✕
- En esquivant : ▲, ■, ▲, ■

LEE

Ce jeune démon est très rapide, et possède le meilleur de la panoplie de Kazuya et Baek. Il possède énormément de variations, et un enchaînement de coups de pied infini.

- Bas, ●, ●, ✕
- Bas maintenu, Haut, ●
- Avant, ✕ + ●
- Bas ● x 4, ✕

NINA

Une charmante Irlandaise de vingt-deux ans qui contrera toutes vos attaques et cassera tous les membres de votre perso un à un. Un perso très technique, mais intéressant.

- Avant, Avant, ▲ + ■
- Bas, Bas/Avant, ✕
- Avant, Avant maintenu, ▲
- Bas/Avant ✕, ■, ▲, ■ + ▲

ANNA

La jeune sœur de Nina. Possède moins de projections que son aînée, mais plus de feintes à partir de la position accroupie. Si vous n'aimez pas les blondes...

- Haut/Avant, ■, ✕
- De dos, ■ + ▲
- Avant, Avant, Avant, ✕
- En étant accroupi : Avant + ▲ (ou ■)

KING

Le prince de la choppe est aussi un cognere émérite qui se déplace plus vite que l'on ne se l'imagine. Laissez l'adversaire venir à vous et saisissez-le. S'il fuit, attaquez !

- Avant + ✕ + ▲
- En étant accroupi : Bas/Avant, ■
- Haut/Avant, ■ + ▲
- ✕ + ● en esquivant

ARMOR KING

Le roi du burger blindé. Ses coups et techniques restent dans la lignée de King. Idéal pour former un duo musclé. Très très fort au corps à corps.

- ■, ▲, ■
- Bas, ▲ + ■
- Bas/arrière, Avant maintenu, ▲
- ▲ durant l'esquive

ROGER & ALEX

Des persos un peu particuliers qui vénèrent la boxe américaine. Ils ne savent ni contrer, ni faire des projections correctes, mais enchaînent les coups de poing à une vitesse démoniaque !

- Avant, Avant, ✕
- Avant, Avant, ■, ▲, ■, ▲, ■
- Avant, position neutre, ■

KUMA & PANDA

Ils sont lents, ils sont lourds, ils ne possèdent pas une foule de coups... Mais ils sont vraiment marrants à jouer. Assurez bien votre défense et ne vous gênez pas pour choper.

- Avant, ■, ■, ■
- Avant, Avant, ▲
- Arrière, Avant, ▲ + ✕
- ✕ + ●, puis ✕ + ● (ou avant ▲ + ■ au contact)

GUN JACK

Une véritable machine de guerre. Très puissant, il peut vous envoyer au tapis en moins de deux. Il se joue en économisant les mouvements inutiles qui le mettent à découvert.

- Accroupi, bas + ■ + ✕
- Bas/Avant, ✕ + ▲
- Accroupi, ■ + ▲
- Avant ✕ + ●

JACK 2

Un Russe qui aime faire dans la simplicité et la douceur. Ses coups de poing sont dévastateurs. Un perso que l'on aime garder à distance.

- Avant, Avant, ▲
- Avant, Avant, ✕
- Bas/Avant, ■, ■, ■, ▲
- Bas maintenu, Bas/Avant, ■, ■, ■, ■

P JACK

Voilà Terminator. Un perso très puissant. Restez le plus loin possible de lui si vous voulez survivre !

- Bas, ■, ▲
- Arrière, Bas/Arrière, Bas, Bas/Avant, ■
- Accroupi, ■, ■, ■, ▲

GANRYU

Un sumo professionnel. Malgré une surcharge pondérale prononcée, il est relativement rapide et ses coups font très mal. Attention aux persos rapides qui vous passent sur le côté.

- Arrière, Bas/Arrière, Bas, Avant maintenu, ▲
- Haut/Avant, ✕ + ●
- Avant, ■ + ▲

BRYAN

Un adepte du kick-boxing. Il est très vif et ses coups portent loin. Possède plusieurs enchaînements destructeurs, un "contre-poing" et des esquives efficaces.

- Arrière, ■ + ▲, ▲ ou ■ (contre un coup de poing)
- Arrière + ▲, ■, ●
- Pendant l'esquive, ▲ ou ■
- Avant, avant, ▲

BRUCE

Un boss de boxe thaï. Il tape fort et juste, mais son panel de coups est plutôt limité. Comptez sur son allonge pour obtenir, des "Counter Hits".

- Bas/Avant ✕, ■
- ■, ▲, ■
- ✕, ▲, ■, ●
- Avant, ■, ■, ■

YOSHIMITSU

Le ninja de l'espace possède un paquet de coups trompeurs, et des coups d'épée imparables. Désorientez votre adversaire et visez la contre-attaque et les coups de sabre.

- Avant, Avant, ✕, ■
- Bas/Arrière, ●, ▲, ▲, ▲, Avant, ●
- Bas, Bas/Avant, Avant, ■
- Bas + ■ + ▲

KUNIMITSU

Un personnage très vif qui sait taper juste. Elle se joue un peu comme Yoshimitsu, sans les coups bizarres. Profitez de ses imparables.

- Bas, ✕ + ●
- ▲, ✕, ▲, Bas maintenu, ✕
- Avant, Avant, ✕, ●
- Avant, Avant, ✕ + ●, ✕

OGRE

Une divinité du combat. Perso un peu lent et possédant des coups peu variés. Idéal pour débiter.

- Avant, Avant, ■ + ▲
- Avant, Avant, Position neutre, ▲
- Arrière, ▲

TRUE OGRE

Une version plus puissante d'Ogre. Même si ses coups ne sont pas très variés, les dommages qu'il inflige sont énormes. De plus, il possède une attaque enflammée terrible !

- Bas/Avant, Bas/Avant, ▲ + ●
- Haut/Avant, ✕, ●, ✕
- ■ + ▲
- ✕ + ●



fear effect



YAZ

Savant mélange de film de science-fiction à la Blade Runner et de fantastique façon Histoires de Fantômes Chinois, Fear Effect vous plonge dans une ambiance noircie, au fin fond d'un scénario à la morale abjecte. Mana, Glas et Deke ne peuvent bien évidemment pas se douter que cette aventure, à l'apparence anodine, dépassera toutes les frontières de leur imagination. Vous non plus, d'ailleurs... Welcome to Styx !

FEAR EFFECT



GÉNÉRALITÉS

MÉTHODES POUR PROGRESSER :

- Sachez être économe un maximum, car à moins d'un changement dans le scénario, vous disposerez toujours des mêmes armes et de la même quantité de munitions, lorsque vous passerez d'un CD à l'autre. En clair : ne videz pas trois chargeurs de plus, alors que vos adversaires ont rendu l'âme depuis belle lurette.
- Autre chose : lorsque vous sentez que vous pouvez tuer un ennemi par surprise, n'hésitez pas à utiliser votre arme de poing : ça ne vous coûte rien en munitions, et les autres capules qui rôderaient aux alentours (voire dans le même écran) ne seraient même pas averties de votre présence.
- En jouant posément et en étant expéditif avec les ennemis, votre barre d'énergie, qui est également basée sur vos poussées d'adrénaline, se remplira même un chouïa de temps en temps. Un avantage qui s'avère

non négligeable, vu les passages assez tendus que vous aurez à traverser.

• Face aux ennemis, n'oubliez pas que vous pouvez bouger, et même faire des roulades, pendant que vous tirez. Essayez de vous habituer à ces manèges, c'est parfois mieux que de rester sur place en bourrinant quand vous êtes assailli par une demi-tonne d'ennemis. Ne vous amusez pas à prêter les autres CD en vous disant "c'est bon, j'en suis au quatrième, j'ai plus besoin des trois premiers..."

• Dernière chose : cette solution a été réalisée en mode normal.



ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

- "... un peu d'élan et hop je saute..." **yan**
- "... super, une troussée de soins. Ah, non, une grenade..." **boom**
- "... ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir!" **ouch**
- "... allez, un petit booping, j'ai la place..." **vouff**
- "... boof fastoche ce n'est..." **yan** / "... avec un passage secret!" **chbing**
- "... c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, génial..." **cras**
- "... même pas besoin de trainer dans ce virage..." **vouff**

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 !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2.23 F/mn

- de **10 francs***

pour vous débloquer ou pour trouver l'astuce ultime

- de **10 francs***

pour arrêter de tourner en rond ou de perdre bêtement

* coût indicatif d'après temps moyen constaté sur Minitel
- de 5 francs pour les utilisateurs habitués

DISQUE 1

Wee Ming, la fille de Lam, chef de la plus grande triade de Honk Kong, est portée disparue. Jin, une connaissance de Lam, fait appel à Mana et Glas, deux mercenaires occidentaux, pour retrouver Wee Ming. Il leur fixe rendez-vous au Lam Building à onze heures. Une fois sur place, les mercenaires se rendent compte que Jin est absent. Nana décide de partir à sa recherche.

LE KIDNAP

La prise en main

Mana : Commencez tout d'abord par vous familiariser avec les commandes, puis sauvegardez. Actionnez sans plus tarder l'élévateur. Dégainez et éliminez les deux premiers gardes. En poursuivant votre chemin, vous verrez une vitre à côté de l'échelle. Observez ce qui se trouve à l'intérieur, puis explosez-la avec votre flingue. Pénétrez à l'intérieur, et actionnez le levier.



Avant de ressortir, n'oubliez surtout pas d'emporter avec vous le fusible se trouvant au fond de la pièce. Grimpez l'échelle, actionnez la manivelle sur la gauche. Le garde qui veille en bas succombera d'une trop forte exposition au gaz. Sa dépouille laissera la clé du portail. Ouvrez-le, et abattez le premier garde par surprise. Tuez le second dans la foulée, celui-ci vous laissera la clé magnétique rouge. Utilisez-la pour pénétrer dans la pièce, et liquidez le garde. Postez-vous devant l'ordinateur, et appuyez sur le bouton d'action. La cinématique qui suit montre Jin se faisant torturer par un vilain malfaître, manifestement pas très commode. Durant cette scène, Jin fera tomber sur le sol la clé du casier 67 se trouvant derrière vous. Poursuivez votre route.

Les choses sérieuses commencent



Suivez à tâtons le garde qui marche vers le fond de l'écran, et abattez-le d'un seul coup. Embrayez sans traîner sur celui d'après. Il laissera à terre un PM. Équipez-le sans plus tarder, afin d'aligner les trois gardes en ligne un peu plus loin. Prenez bien garde, car deux autres vilains viendront secourir leurs potes et vous chercher des noises. Reprenez le pistolet, et sauvegardez deux écrans plus loin. Allez à l'écran du fond, pour récupérer la clé du casier 67 posée à côté des cartons.



Descendez le long couloir à gauche ; une fois les gardes neutralisés, remettez en place le fusible dans le disjoncteur. Remontez le couloir, et sauvegardez. En revenant sur vos pas, les dalles électriques seront opérationnelles cette fois-ci. Pour passer sans encombre, la solution est d'avancer sur la première dalle, puis sur celle de droite. Revenez ensuite sur la dalle du milieu, puis continuez tout droit.



Retournez dans la pièce où se trouve le casier 67, et ouvrez-le grâce à la clé correspondante. Vous trouverez la clé magnétique bleue, ainsi qu'un second pistolet .90. Une fois ces objets en votre possession, repartez vers le petit élévateur qui n'était pas utilisable auparavant, et empruntez-le.



Arrivé à l'étage inférieur, allez au fond à gauche, pour y récupérer (voler ? chouraver ?) la cisaille. La prochaine porte sur laquelle vous allez tomber ne s'ouvre pas pour le moment, donc continuez d'avancer. Sur votre trajet, vous tomberez sur deux gardes liquidables d'un coup de pistolet chacun. Sauvegardez devant la porte, et utilisez la clé magnétique bleue. Dans la pièce, vous surprendrez Jin avec les malfaîtres. Leur chef s'enfuit, alors occupez vous des trois qui restent, en prenant la précaution d'éviter de toucher Jin dans le feu de l'action. La cinématique vous opposera à un problème de taille :



le pauvre Jin, qui semblait avoir des dettes, se retrouve transformé en véritable bombe humaine. Après cette FMG, se déclenchera un décompte de six minutes. En fait, bien plus qu'il n'en faudra pour désamorcer la bombe. Tout d'abord, prenez le PM qui traîne au sol. Puis mettez-vous devant Jin, et équipez-vous de la cisaille. Sélectionnez les fils de droite (switch orange), coupez le rouge et le jaune. Choisissez ensuite ceux de gauche (switch violet), et coupez les fils rouge et bleu. Enfin, ceux du bas (switch vert) : sectionnez les fils jaune et bleu, et le tour est joué !



Jin vous remercie profondément, et vous informe qu'il a caché le CD dans un coffre. Toutefois, le pas-beau-à-la-mitraillette (surnommons-le ainsi) en détient la clé. Remerciements profonds ou pas, Jin se fait tuer dans la seconde par cet acharné fou furieux. Vous partez donc à sa poursuite. Allez vers la porte que ne pouviez ouvrir, et posez-y la charge de C4 qui a été automatiquement rajoutée à votre inventaire durant le désamorçage de la bombe. Reculez vite avant qu'elle n'explose, et avancez jusqu'au tunnel.

J I N



En haut, butez le garde et sauvegardez. De là, retournez jusque devant la porte qui nécessite la carte rouge. Sur votre droite, une trappe s'est libérée. Descendez l'échelle, et sauvegardez une nouvelle fois. Occupez-vous des deux gars sur le balcon ; ajoutez les deux PM à votre armement.



Un mécanisme s'enclenche et ouvrira le coffre... L'action passe désormais aux mains de Glas.

LE JUSTICIER DE LA VILLE

Glas : Lorsque vous actionnez l'élévateur, un hélicoptère viendra mettre le boxon. Dès que vous pourrez à nouveau contrôler Glas, montez vite l'échelle. Tuez les deux soldats, et grimpez la seconde échelle. Ne montez pas précipitamment sur le toit ; attendez le bon timing pour courir, et passez de l'autre côté sans égratigner.



Une fois au bas de l'échelle, une explosion surviendra. Sauvegardez, ensuite prenez le tuyau qui se trouve à gauche, dans les décombres. Allez à droite, tenter de forcer le conduit de gaz avec le tuyau ; ça ne marchera pas, mais une bonne bastos suffira à faire exploser le tout. Veillez à bien reculer, pour ne pas mourir bêtement (comme il m'est arrivé...). Tout en observant, vous glissez dans le vide.



Prenez au sol la clé de l'écrêteau, et le PM. Avant de pouvoir prendre le CD, un casse-tête assez simple vous sera proposé. Vous devrez aligner les quatre symboles chinois (en fait, ceux qui se trouvent en gros sur le balcon juste dehors) exactement comme sur la photo.





Hana profite habilement du bruit que cause votre chute, pour déjouer l'attention du gardien qui la tenait en joue.

Hana : Prenez aussi vite que possible le couteau qui se trouve au milieu de la pièce, pour tuer le garde. Soyez baissée pendant l'action, pour éviter de perdre trop d'énergie. Une fois mort, le garde laissera le fusil d'assaut. Fuyez, et abattez les trois gardes qui viennent après. En voulant grimper à l'échelle, vous faites la connaissance de Lam, qui vous refait illico presto prisonnière. Glas, lui, reprend ses esprits.



La course à pied

Glas : Afin d'éviter de vous faire rôtir, courez dès que la chaleur des tuyaux vous



le permet, et foncez tout droit. Actionnez la manivelle et revenez, d'abord sur le chemin de droite, puis une deuxième fois à droite. Dès que le chemin est praticable, poursuivez votre route à droite, et n'oubliez pas de sauvegarder sur le petit tronçon qui est encore à droite.

Boss : L'hélico qui tirait plus vite que son ombre

Dès que vous arrivez devant l'hélico, décalez-vous sur votre droite. L'hélico



balancera une salve, puis une seconde à votre droite. Lorsqu'il revient vers la gauche, allez dans le coin à droite et visez la banderole chinoise. Courez le plus rapidement possible à l'écran de gauche, et prenez poste directement dans le coin opposé. Mitraillez la banderole



jusqu'à ce qu'elle se détache. Notez, que vous pouvez vous procurer deux chargeurs au passage.

Instinct de survie

Après avoir évité une chute libre de justesse, vous vous retrouvez un étage plus bas, là où Jin était fait prisonnier. Sortez par la porte et butez les deux gardes (mieux vaut utiliser deux guns).



Revenez devant la porte pour sauvegarder. Ne prenez pas tout de suite le chemin de la porte enflammée, mais passez dans le passage à gauche. En abattant les deux gardes, vous récupérerez un fusil d'assaut. Une fois que vous serez entré par la porte d'où sortent les flammes, butez avec le fusil le premier garde, par surprise, et courez pour obtenir une vision plus panoramique des assaillants féroces qui vont vous tomber dessus. Éliminez-les tous ! Remontez le couloir, et offrez à deux gardes supplémentaires un aller sans retour vers l'au-delà. Sur la route, il y aura encore trois autres gardes : même tarif. Descendez l'échelle.



Boss : L'hélico. Le vrai !

Lam veut décrypter le CD qu'Hana a récupéré, mais celle-ci n'est pas en mesure de le faire. Au moment où il décide de l'exécuter, Glas surgit, tel McLane dans un bon vieux Piège de Cristal.



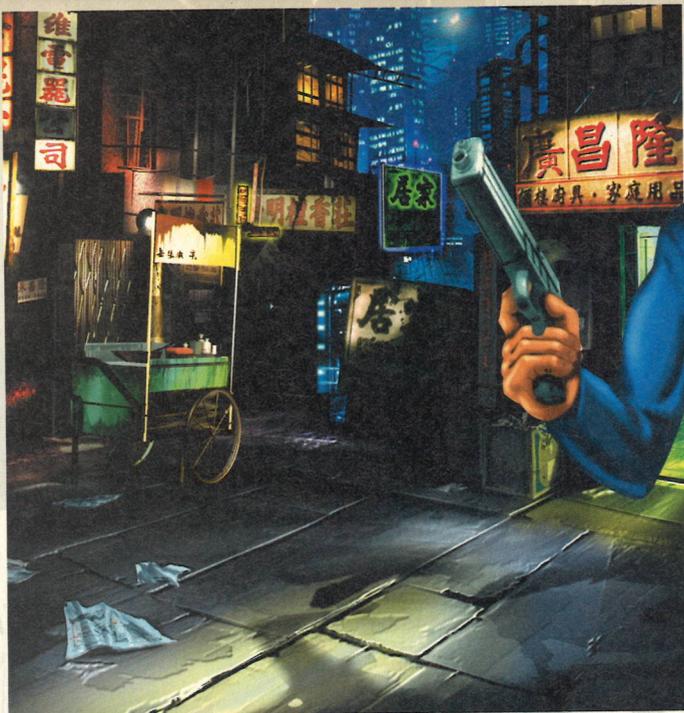
Hana s'échappe en chopant au passage un calibre, que Glas lui envoie gracieusement.

Hana : Délivrée des mains de Lam, vous devrez vous occuper d'un hélico un peu plus imposant. Dès que vous dirigez le perso, tirez dans le tas, car la première rafale ne vous atteint pas quand vous êtes suffisamment à gauche. Néanmoins, celles qui suivront seront plus courtes, et vous obligeront à alterner entre le côté droit et le gauche.



Lorsque la séquence se répétera, recommencez jusqu'à ce que la cinématique prenne le relais. Pour Glas, contentez-vous de courir tout droit, et d'appuyer sur le bouton





d'action quand vous le-pourrez.

DISQUE 2

Naviguant vers Shang Xi, Hana, Glas et Deke tombent sur un étrange village complètement en feu. Apercevant Wee Ming au loin, Deke et Glas partent à sa rencontre sans tarder. Hana, visiblement désavantagée (hé, hé) par sa petite tenue, réagit plus tardivement et se retrouve nez à nez avec des créatures bizarroïdes.



Hana et Glas parviennent à s'envoler, et rejoignent leur compagnon Deke, qui a en sa possession le décrypteur. En lisant le CD à bord d'une voiture, ils découvrent une vidéo où Jin les aiguille vers une certaine Madame Chen habitant



Hana : Pas trop le temps de réfléchir, calmez de quelques balles les deux zombies qui s'approchent de vous, et sauvegardez.



Avancez, et occupez-vous des autres zombies. Une cinématique passera la main à Deke et Glas, qui poursuivent Wee Ming.

Deke : Armez votre fusil-canon puis prenez la route à droite. Une nouvelle cinématique vous opposera à un homme, qui ne tardera pas à se faire exploser la cervelle par Deke (plutôt par son humour cynique).



Préparez-vous à accueillir trois zombies supplémentaires, qui ont l'air d'en redemander.

Glas : Sauvegardez, et avancez. Prenez surtout bien garde à ne pas vous brûler les pieds. Le tout est d'avoir le bon timing, ainsi tout ira pour le mieux.



Hana : Encore et toujours du bon mort-vivant à se farcir !



Frayez-vous un passage, et prenez à droite (au même endroit que Deke). Butez les deux zombies, puis poursuivez tout droit jusque dans la baraque du fond. Là, tapez-vous encore les deux zombies. L'un des deux détient la clé du Po Mon. Prenez-la : revenez sur vos pas, pour prendre cette fois-ci le chemin de gauche. Dans la pièce, vous trouverez une vieille femme qui vous expliquera que depuis l'arrivée de Wee Ming, tout le village est pris de folie.



Elle vous informera par ailleurs, que des militaires traînent dans le coin et qu'ils n'ont vraiment pas l'air d'être très cordiaux. Il n'est pas nécessaire de tuer le zombie allongé au sol, mais n'omettez pas de prendre avec vous le pistolet .90

et de vous équiper des deux guns. Avancez à petits pas, et tuez du premier coup le militaire de droite. Passez ensuite par le haut, éliminez par surprise le garde le plus à gauche, de sorte que vous obteniez les deux autres dans la même ligne de mire.



Continuez un peu loin, et une cinématique s'enclenchera. Hana se trouve



Shang Xi, susceptible de leur dire où se trouve Wee Ming. Au même moment, un bolide leur rentre dans le lard et les oblige à plonger dans un fleuve. A la surface, ils prennent refuge sur un vieux bateau.

être tenue en joue par un militaire. La technique pour régler le problème, est de défaire la serviette de bain qui la couvre (!).



Visiblement pris de court par les attributs physiques d'Hana, le pauvre se fera briser la nuque dans l'instant par Deke (oui, nous sommes bien dans un jeu).



Après une courte discussion entre nos compères, vous prenez le contrôle de Deke, qui se retrouve enfermé dans un hangar.

Pour s'armer de plomb jusqu'au dentier

Deke : Faites un don de quelques balles aux trois gardes, et allez dans le coin en bas à droite pour y prendre des balles mini-canon. Revenez, prenez le chemin en haut à droite, vous pourrez récupérer un fusil d'assaut et sauvegarder. Équipez le fusil, et montez sur le quai en tuant deux militaires de plus. Passez sur la droite, faites une nouvelle fois parler la poudre sur les deux larbins qui traînaient de ce côté. Prenez les balles mini-canon. Allez sur la gauche du quai fusiller les trois soldats. Revenez en arrière pour sauvegarder, avant d'être confronté au boss qui se trouve dans le wagon.



Boss : Le guet-apens

Dès que vous aurez pénétré dans le wagon, un militaire vous enfermera à l'intérieur avec un barjot tirant à tout va avec son MKV. La technique pour en venir à bout est assez simple. Protégez-vous derrière les grosses malles et armez-vous du fusil.



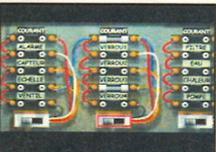
Lorsque le bonhomme se cache à son tour, faites une roulade sur la gauche et préparez-vous à le plomber de quelques balles seulement. Ensuite, roulez rapidement à droite. Répétez l'action jusqu'à ce qu'il s'effondre comme une taffiole. Il laissera un MKV n'attendant que vous.



Attention, veillez à ne pas avoir à recharger votre fusil pendant que vous lui tirerez dessus, vous seriez très dangereusement exposé.

LE RÉFLEXE ET LA MÉTHODE

Sortez du wagon, et shootez le trio qui vous attend. Celui de droite laissera la carte d'accès à l'échelle. Placez-vous devant la machine et utilisez-la. Pour faire descendre l'échelle, éteignez les trois interrupteurs. Prenez le fusible de la colonne de droite, placez-le sur le port Courant de la colonne du milieu. Prenez celui de la colonne de gauche, placez-le dans le port Verrou 3 de la colonne du milieu. Allumez l'interrupteur, et l'ascenseur se déverrouillera. Maintenant, mettez le fusible qui est dans le port Courant sur le port Courant de la première colonne. Déplacez enfin celui qui est dans le port Verrou 3 à Echelle (1ère colonne).



Montez l'échelle, puis sauvegardez. Vous allez faire la connaissance de personnages énigmatiques. Tuez-les tous, allez tout droit, et tournez deux fois à droite.



Glas fait la connaissance de Wee Ming. La petite, qui désire rejoindre Madame Chen à tout prix, lui explique qu'elle possède un mystérieux pouvoir qui libérerait le mal qui sommeille en chacun de nous.

A peine Glas tente-il de la persuader de le suivre, qu'elle s'évapore dans la nature.



Butez les quelques zombies que vous trouverez là.

Hana : Sauvegardez, et prenez votre couteau. Marchez et tuez discrètement les deux gardes à droite. Prenez aussi vite que possible le fusil d'assaut. Attendez sagement l'autre garde qui arrivera derrière vous, afin de l'éliminer vite fait bien fait. Retournez à la baraque où vous aviez trouvé la clé du Po Mon. Liquidez le zombie et les sortes de ninjas.



DISQUE 3

EN ROUTE POUR L'AVENTURE

Vous récupérez la clé de Xi Mon. Refaites le chemin inverse, passez cette fois-ci le petit pont. Ne réveillez pas le mort-vivant allongé, celui-ci alerterait par ses gémissements le militaire un peu plus loin. Celui-ci envoyé aux cieus, attendez le second, qui arrive. Pour la suite, pénétrez d'abord dans la baraque de droite. Tuez ses occupants, et marchez discrètement pour prendre le pistolet .90 sans réveiller le zombie, vous perdriez des munitions inutilement.



Une fois dans la baraque de gauche, fusillez immédiatement le garde à gauche, et offrez-vous un joli carnage avec toute la bande de ninjas qui se presse pour se manger des balles.

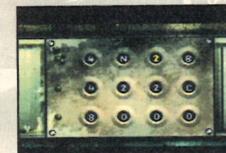


Au sol, prenez la clé du train, dont la porte s'ouvre au point de sauvegarde le plus proche.

Le train

Pour le faire démarrer, rien de plus simple. Sur le tableau, complétez :

- en haut : 4 N 2 B
- au milieu : 4 2 2 C
- en bas : 8 0 0 0



Le train se met en marche. Mais des coups de feu retentissent. Deke monte sur le wagon pour régler leur compte aux malfaillants qui voudraient lui obstruer le passage. Pas d'états d'âme, sélectionnez rapidement le MKV et abattez-les.



Glas, qui est à l'extérieur, prévient Hana que le pont est effondré et que le train est bien parti pour terminer sa route dans le fleuve. Avec Deke, encore sur le toit du wagon, vous devez courir toujours tout droit.



Tout le monde est sain et sauf, mais Glas décide d'inspecter de plus près les débris du train.

Glas : Tracez-vous une route jusqu'au camion. Ici, toute une bande de militaires tentera de vous neutraliser, mais comme vous êtes hyper bon, tous mourront, et vous obtiendrez la clé du camion. Utilisez-la.



Dans le camion, vous tombez une nouvelle fois sur Wee Ming. Celle-ci veut bien se rendre à nos mercenaires, à la seule condition qu'elle puisse rencontrer Madame Chen auparavant...



Hana, Glas et Deke, accompagnés de Wee Ming, arrivent devant l'établissement de Madame Chen. Glas emmène Wee Ming avec lui à l'intérieur. Au moment où ils tombent sur Madame Chen, Lam les surprend par sa présence. Celui-ci s'empare de Wee Ming, et jette Glas au cachot.



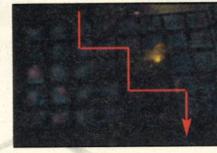
Glas : Prenez le bidon d'huile, et cassez le vase. Avant que le mafieux, interloqué par le bruit, n'entre dans la pièce, versez l'huile dans le petit carré au milieu de la pièce, et attirez-le à cet endroit pour qu'il glisse dessus.



Prenez le chargeur, et armez-vous du pistolet. Sortez et tuez le mec d'un coup, pour en récupérer un second.



Deke : Matez la photo pour voir le bon chemin. sauvegardez.



Glas : Avancez progressivement, à tâtons, lorsque les deux cuistots du bas ont fini de se faire des coucouc au début de la séquence. Restez toujours accroupi, et passez le cuistot qui écrase des rats. Au niveau des deux suivants, quand ils parleront entre eux, faites deux roulades avant. Actionnez l'alarme d'incendie.



Butez les deux gars, et continuez à gauche. Visez rapidement le fourneau, et tirez.



Vous obtiendrez ici le fusil à pompe. Eclatez les trois gars dans la grande pièce (merci, le fusil !), ensuite allez au fond pour ouvrir la porte à Hana.

Live N°des Show !

Glas veut repartir et laisser tomber la mission : Hana le persuade toutefois de rester encore un peu, le temps de retrouver Wee Ming.



Hana : Tuez les mafiosos dans la grande pièce, puis allez vous changer dans celle en face du fourneau.



Sauvegardez. Tuez deux autres gars, qui laisseront derrière eux deux PM.

Rangez vos armes, et faites-vous passer pour une employée de l'établissement,



par le videur juste à côté. Allez ensuite jusqu'à la porte où un homme en costard se tient. Vous y trouverez Deke.



Deke : Sortez par où Hana est arrivée, pour aller dans la salle après l'escalier (un des gardes laissera le fusil à pompe). Prenez la pièce de monnaie, et revenez sur vos pas dans la chambre



située juste avant celle où vous vous trouviez avec Hana. Sauvegardez, et mettez la pièce dans le jeu du fond. Vous devez mettre une succession de mouvements dans le bon ordre. Le voici : 2nde colonne en bas, 1ère colonne au milieu, 2nde colonne en haut, 2nde colonne au milieu, et enfin 1ère colonne en bas. Un passage secret se libérera alors. Sortez par la porte en face, éliminez les deux abrutis. L'un laisse des balles mini-canon. Prenez la double porte du haut pour sauvegarder. Rendez-vous ensuite à la porte dans le coin à droite. Tuez la personne qui se trouve là, et prenez la clé de l'ascenseur. Passez par le couloir, et utilisez-la. Dans la pièce du fond, récupérez la clé anglaise.

Descendez l'escalier. À la prochaine pièce, enlevez la vie à ceux qui s'y trouvent. Réparez la machine à l'aide de la clé anglaise. Prenez ensuite



la clé du bureau de Madame Chen. Remontez, explosez toutes les cervelles que vous trouverez dans le secteur, puis pénétrez dans le bureau...



Glas : Sauvez-vous sans traîner vers la porte du fond. Achevez le garde, et faites tout le tour pour sauvegarder. Revenez vers la grande pièce, et butez tranquillement tout le monde, chacun son tour. Toutes les cibles abattues, vous obtiendrez un bon pack de munitions. Entrez par la porte où se trouvait le vider (qui est en fait juste derrière vous dès que vous franchissez le seuil), et passez par le petit chemin au fond. Foutez des balles aux mafieux qui traînent et prenez la clé du salon (qui se trouve être également derrière vous). Pénétrez-y. Shootez les énergumènes, enfin prenez la porte sur votre gauche.



Boss : Le faux-cul

Une prostituée de la maison close vous supplie de ne pas lui faire de mal. Un gros piège, en fin de compte.



car un sacré faux-cul, caché en dessous du lit, se met à vous tirer dessus. Pas de solution miracle pour l'abattre, sinon d'être au maximum attentif aux voyants lumineux

qui désignent l'endroit de la chambre qui va être pris pour cible. Pour mieux esquiver les tirs, n'oubliez pas d'utiliser le demi-tour avec L1, qui peut s'avérer efficace. Dès qu'il sort son buste d'un des deux côtés du lit, calmez son ardeur d'une balle. Répétez la séquence jusqu'à sa mort.



CIBLE : MME CHEN

Trop gentil vous êtes, donc vous laissez la vie sauve à la fille. À peine sorti de la chambre, Lam vous coupe le bras gauche avec son sabre (quel enf... !). Souffrant le martyre, vous restez allongé au sol, agonisant...



Hana : Rentrez à droite, tuez le mec et prenez le vase blanc. Ensuite, allez dans la chambre où Deke a pris la pièce, et rejoignez le salon. Prenez la porte à gauche, au fond. Tuez les deux mafieux par surprise, progressez jusqu'à la fontaine. Vous récupérez une fleur. Revenez sur vos pas, tuez les deux malfrats. L'un d'eux laissera la clé du bureau.



Porte de droite, cette fois-ci. Montez par l'ascenseur, tuez le garde, et allez sauvegarder dans la chambre du fond. Sur l'armoire, vous trouverez le vase noir. Postez-vous devant le bureau de Mme Chen.



Les vases : Afin d'ouvrir la porte, placez tout d'abord le vase blanc à gauche, et le vase noir à droite. En ce qui concerne les fleurs, les tourneols éclatants sont à mettre dans le vase blanc, l'arum fétri dans le vase noir. Cette combinaison, à l'instar des silhouettes sur la double porte, symbolise l'extrême dualité.



Dans le bureau, vous tombez sur Mme Chen, qui ressasse le passé pour le moins sulfureux d'Hana (qui est en fait une ex-prostitué). La maquerelle se métamorphose soudain en un monstre pas vraiment joli à voir. Ah ! J'oubliais de signaler qu'on trouve aussi le cadavre de Deke, dans ce bureau. Condoléances.



Wee Ming, qui s'est cachée dans le garde-manger, rencontre une fois de plus Glas, accroché à un crochet et à moitié mort de froid. Wee lui explique qu'elle doit absolument retourner aux Enfers, avant que la prophétie ne s'accomplisse. Le pouvoir qu'elle détient a la capacité de réveiller le mal en chacun de nous. Elle ajoute que la

richesse de son père, est due à un pacte qu'il aurait formé avec Yim Lau Wong, le Seigneur des Ténébres. Celui-ci la désire, pour son pouvoir exceptionnel.



Hana : Repartez directement à la penderie, en tentant d'éviter toutes les affreuses bestioles du mieux que vous pourrez ! Une fois sur place, vous vous changez et récupérez la clé du garde-manger frigorifique, situé derrière la double porte à gauche de la penderie. Dès que vous reprenez le contrôle d'Hana, qui découvre Glas



inconscient et quasiment mort, saisissez-vous du fusil à pompe, et allez dans l'autre pièce.

Boss : Madame Chen



Mettez-vous devant Mme Chen. Prenez la poupée de papier, jetez-la au feu. Ensuite, tirez-lui dessus. Répétez cette technique

pour en venir à bout. Faites néanmoins bien attention aux monstres. Shootez-les régulièrement, en vous assurant qu'ils ne causeront pas d'ennuis à Wee Ming. Mme Chen explose en libérant un passage dans le sol, dans lequel vous vous aventurez en compagnie de Wee Ming.



DISQUE 4

LA FIN DU TUNNEL

Note : à partir de maintenant, vous ne rencontrerez plus d'adversaires humains, mais des sortes de fantômes et autres créatures monstrueuses. De ce fait, vos ennemis ne laisseront plus derrière eux des chargeurs, mais des chargeurs en papier (!!). Afin qu'ils puissent s'intégrer matériellement à vos armes, vous serez forcé de les brûler régulièrement aux feux et torches que vous trouverez un peu partout sur votre route. Aussi, pour les monstres munis de lames aux bras, n'hésitez pas à utiliser le demi-tour.

L'autre monde

Wee Ming apporte un éclaircissement à Hana sur la situation actuelle. À peine rentre-t-elle dans le vif du sujet, que le sol s'effondre sous ses pieds et la fait disparaître dans les profondeurs obscures des ténébres.



Hana : Analysez le bon chemin à emprunter pour vous sortir de ce pétrin. Poursuivez votre route, et tuez les deux premiers monstres que vous trouverez. Dans la baraque de droite, vous pourrez sauvegarder, dans celle qui est à sa gauche, vous trouverez un monstre. Sortez et passez à droite, butez le fantôme, et traversez le pont. Passez à gauche et farcissez-vous l'escaoude de fantômes qui vous tombe dessus. Récupérez le portail en papier. Le portail se trouve juste



après, mais vous ne pouvez pas vous y rendre tout de suite. Repartez à l'écran de gauche, après les baraques. Un éclair déclenchera un feu. Brûlez-y la clé du portail. Dorénavant, vous pouvez y accéder. Essayez de ne pas trop perdre d'énergie en

route. Une fois à l'intérieur, prenez le fusil d'assaut en papier et allez discuter avec Mme Chen. Celle-ci vous



remettra une poupée, que vous devrez remettre à sa fille. Elle promet que si vous le faites, elle daignera vous

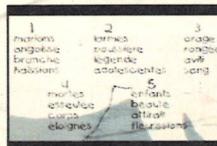


aider dans votre quête. Allez donc voir la petite sur le champ (au niveau du pont, continuez tout droit). Là, vous vous retrouvez en face de vous-même à l'âge de cinq ans (Mei Yun, si l'on suit bien toute l'histoire...). Après la discussion, c'est un grand casse-tête, qui vous est proposé. Bon. Suivez bien...



Le casse-tête de la mort

À chaque indice que vous donneront les différentes Hana, vous trouverez des mots, qui apparaîtront sur les inscriptions de gauche. Ex : Hana à l'âge de cinq ans, dit "Enfants, nous fleurissons telle une branche sous la pluie". Le mot "enfants" est dans la colonne 5, et le mot "branche" se



trouve dans la colonne 1. Donc, sur l'horloge, mettez IIIII sur la colonne 5) sous le chiffre 5 (pour l'âge), et validez avec X. Ensuite, mettez 1 sous le chiffre 5, et validez une fois de plus. Je reconnais que tout le monde ne peut pas deviner

du premier coup le concept du casse-tête, mais on vous file toutes les autres combinaisons. Surtout, n'oubliez pas de toujours bien valider. Dernière chose : chaque fois que vous vous trompez, votre énergie sera amputée.



II sur 18
IIIII sur 18
IIIII sur 18



I sur 35
IIIII sur 35



IIII sur 88
IIII sur 88
III sur 88
II sur 88

Prenez la tablette en pierre, et retournez voir Mme Chen. Très manifestement bornée en ce qui concerne le passé d'Hana, elle se volatilise et vous laisse en compagnie de joyeux trouble-fêtes, que vous ne manquerez pas d'exécuter, je le sais. À votre inventaire, s'est greffée la branche d'arbre. Foutez-la dans le



grand feu, pour vous en faire une torche en bois avec laquelle allumer les trois torches éteintes : une après le puits, une à droite des baraques, la troisième au bout du pont, un peu plus bas.

La double porte devrait devenir désormais accessible. Franchissez-la. De l'autre côté, un personnage mystique vous donnera une moitié d'arbre de pierre, qu'il vous demandera de remettre à son frère. Vous obtenez par ailleurs la clé du portail en papier : brûlez-la à grand feu, elle apparaîtra dans la baraque la plus à gauche. Prenez-la,



et ouvrez la porte qui se trouve après la chambre d'enfant.



GLAS IS BACK

Glas est un mercenaire de choix et ceux qui croyaient pouvoir se débarrasser de lui aussi rapidement devaient bien mal le connaître. Ni une, ni deux, il se défait du crochet qui le maintenait en l'air, prend un pistolet, et descend à son tour visiter les profondeurs infernales.



Avancez et tournez à gauche à l'intersection. Passez la porte, tuez les deux fantômes. Prenez la deuxième porte, vous serez confronté à un charmant clebs, auquel vous allez faire mordre la poussière. Plus loin, prenez la clé de la lune. En vous décalant sur la gauche, une mitrailleuse en papier apparaît.



Rebroussez chemin et avancez tout droit, afin d'utiliser la clé sur la porte ornée d'une enseigne en forme de lune. Butez les ennemis et continuez toujours. Parlez au dragon de feu, puis sauvegardez. Descendez à l'étage en dessous et occupez-vous des clebdars. La torche, juste avant les dragons de la terre et du paradis, vous permettra de recharger les munitions que vous avez récupérées. Prenez la clé du soleil, et rendez-vous à la porte correspondante (près de la porte de la lune). Une fois là-bas, éliminez les deux

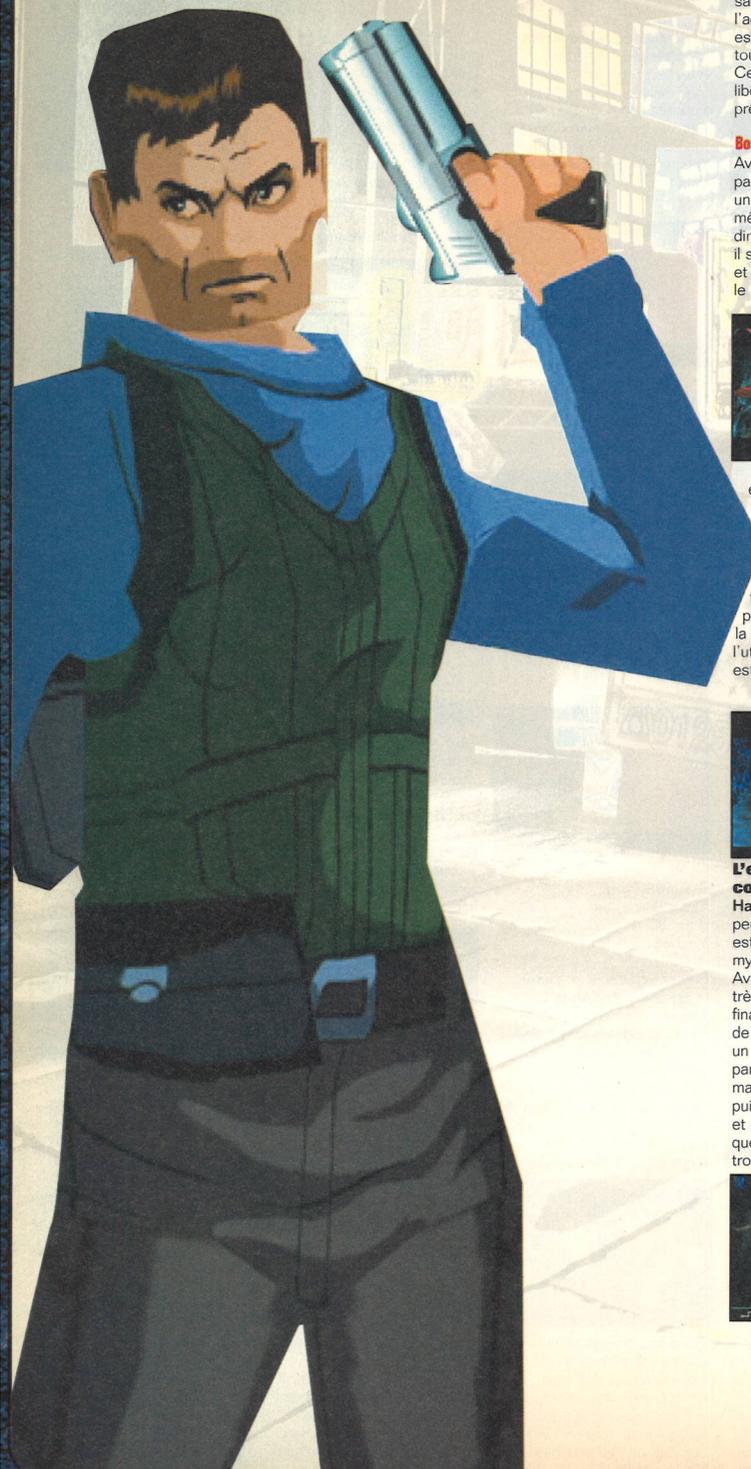


fantômes, emparez-vous du fusil d'assaut en papier, puis parlez au dragon de la montagne. Retournez là où vous avez fait demi-tour, et cette fois-ci grimpez aux branches. Là-haut, vous rencontrerez une colonie de fantômes : préférez l'utilisation un peu plus radicale du PM.



Parlez au dragon de l'eau, sauvegardez, et descendez. En observant le miroir, vous apercevrez l'enchaînement suivant : terre, paradis, eau, eau, terre, eau, feu, paradis, terre. En fait, chaque élément correspond à un symbole, et cet enchaînement est un indice qui vous permettra de passer le pont de dalles un peu plus loin, sans une égratignure. Voici le bon





chemin à emprunter. De l'autre côté, prenez le sabre de pierre. Vous devrez l'actionner sur le dragon qui est à la première intersection, tout au début du niveau. Ceci fait, un passage se libère : vous voilà enfin prêt à affronter... Deke !

Boss : Deke le vilain garçon. Avant sa mort, on ne pouvait pas dire que Deke était un enfant de chœur. Il avait même la gâchette facile, dirons-nous. C'est pourquoi il souffre autant en enfer, et désire même que vous le rejoigniez. D'entrée de jeu,



envoyez-lui une bonne rafale dans la face. Ensuite, aiguisiez votre sens de l'anticipation pour qu'il ne vous fauche pas. Dès qu'il réapparaît, toujours en haut au milieu, plombez-lui de nouveau la tête. Pour ce combat, l'utilisation du fusil mitrailleur est très fortement conseillée.



L'embrouille commence

Hana : Allez voir le frère du personnage mystique (qui est lui aussi un personnage mystique, qui l'eût cru...). Avec un sens de l'humour très subtil, vous obtenez finalement de lui l'autre moitié de l'arbre, ce qui vous donne un arbre pétrifié. Quand il est parti, prenez également la manivelle. Partez jusqu'au puits près du grand feu, et utilisez-la. Dans le seau que vous remontez, vous trouvez l'œil de pierre.



Hana rencontre une escorte de démons transportant Wee Ming. Sorti de l'ombre, Deke l'attrape, et l'égorge sans concessions. S'ensuit alors une embrouille entre nos deux héros. Wee se relève au bout de quelques secondes, intacte...



Glas : Vous ne pouvez rien faire, sinon patienter jusqu'à ce que la cinématique prenne le relais.

Hana : Tuez les ennemis, et progressez jusqu'au bout. Un petit casse-tête (mais vraiment petit) vous est proposé. Vous devez placer



les objets en bas, dans les lieux où vous les avez trouvés. Pour le talisman, choisissez la carte tout en haut (la chambre d'enfant). Pour l'œil, optez pour le seau du puits. Pour le côté gauche de l'arbre, prenez la carte la plus à gauche. Pour le côté droit, la carte en bas à droite.



DISQUE 2 BIS

LE GRAND FINAL

Hana se retrouve dans une étrange pièce, avec des tonnes de symboles chinois autour d'elle. Sauvegardez et utilisez la poupée sur l'espèce de socle rouge, à droite.



Une nouvelle série de cubes apparaîtra au-dessus, avec des symboles chinois. L'astuce pour se sortir de là, est de retrouver à chaque fois le symbole dans les alentours et d'utiliser dessus l'objet qui est en dessous. Donc, utilisez l'arbre sur le symbole qui est deux écrans à gauche du socle, sur le sol. Utilisez l'œil de pierre sur le symbole qui est à un seul écran à gauche du socle, dans le fond (dans un panneau qui tourne).



Utilisez pour finir la tablette de pierre, sur le symbole qui se trouve deux écrans à droite du socle.

Dénouement et embrouille, acte 2



Jin se tient assis là. Eh oui, c'était donc lui Yim Lau Wong ! Tout est enfin en place, afin que la prophétie s'accomplisse. Yim Lau Wong tue Lam, qui se transforme en bête monstrueuse, et apprend



à Wee Ming, qu'elle n'est née que d'un bout de papier. Cette dernière demande à Hana de retenir Yim, le temps qu'elle rejoigne les Enfers. Mais Glas, excédé par toute cette histoire qui lui a quand même coûté un ami et un bras (c'est pas drôle), s'interpose, préférant plutôt tuer Wee Ming. C'est ici que tout se barre en coui... Nos héros se braquent, façon John Woo, et vous devez choisir entre le côté d'Hana et celui de Glas. Donc, quoi qu'il advienne, l'un des deux mourra d'une balle de l'autre.



Pas commun, pour une fin de jeu (et c'est cool !).

Si vous choisissez Hana :



Vous tuez Glas, et devez combattre Lam transformé en monstre. C'est assez facile : postez-vous le plus à droite possible, près de la torche. De cette manière, les attaques de Lam ne vous toucheront pas. Tuez les petites bêtes qui volent jusqu'à ce que l'une d'elles laisse un billet de banque. Emparez-vous en rapidement et brûlez-le dans le feu. Répétez la séquence trois fois, et Lam mourra.



Si vous réussissez :

C'est ça, l'ironie du sort. Lam, milliardaire de son état, a été anéanti par de simples billets de banque. Wee Ming a rejoint les Enfers et Yim se prend une balle dans le crâne par les soins d'Hana. Vous brûlez l'établissement et repartez...

Si vous échouez :

Vous ne mourez pas, mais êtes condamnée à bosser pour le compte de Yim aux côtés de Wee Ming, à faire le mal autour de vous...

Si vous choisissez Glas :

Vous tuez Hana, et décidez de vous occuper de Wee Ming. Pas particulièrement ravie de ce changement de situation, elle se transforme en un monstre coriace. Pour l'abattre, sachez que les ennemis viendront toujours par trois. Tuez-les donc, tous



les trois et shootez Wee Ming, mais gardez-vous un peu de temps pour récupérer les munitions en papier que les monstres ont laissées. Rechargez ainsi vos armes, avant qu'ils ne reviennent. Recommencez, jusqu'à ce que Wee Ming soit battu.



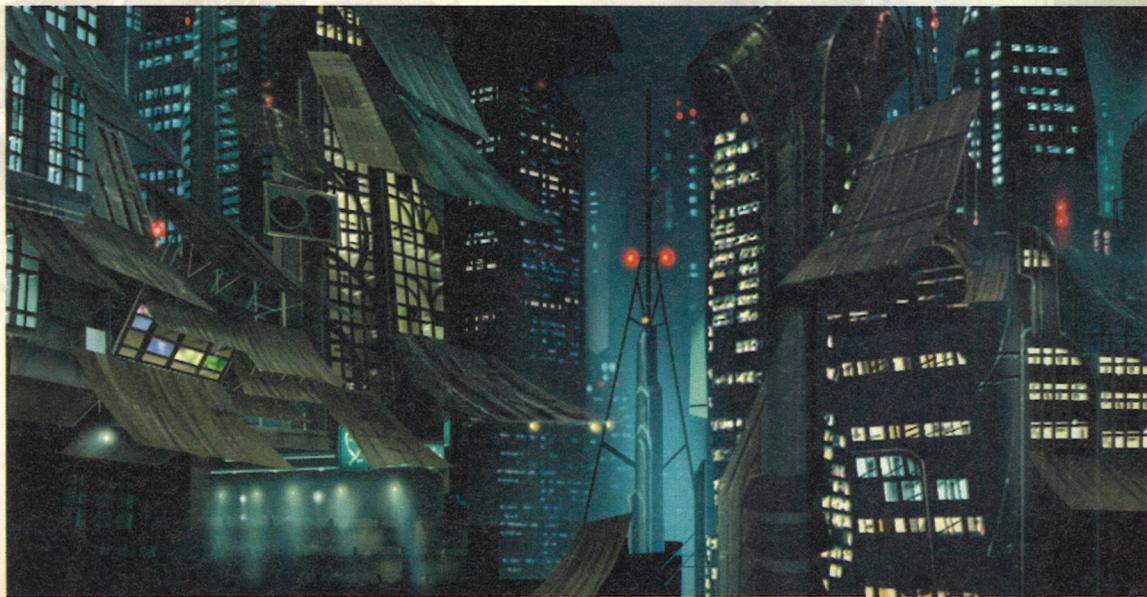
Si vous réussissez :

Wee Ming reprend sa forme originale et brûle tout sur son passage. Deke rentre chez lui, avec la poupée de papier qui représente Wee Ming.

Si vous échouez :

Vous mourez et la prophétie s'accomplit. Wee Ming répandra alors le mal pour le Seigneur des Ténèbres.

Voilà, vous savez tout, en gros, pour terminer ce très bon jeu qu'est Fear Effect (en mode normal, je le rappelle).



GAMESMASTER ZONE



**INTERROGEZ LE MAÎTRE,
IL VOUS RÉPONDRA PEUT-ÊTRE...
POUR ENVOYER VOS QUESTIONS
CONSOLES-TOX - GAMESMASTER ZONE
101-109, RUE JEAN JAURÈS
92300 LEVALLOIS-PERRET**

DINO CRISIS



*Cher GamesMaster,
aurais-tu des codes pour
Dino Crisis sur PlayStation ?
Benoit Campion,
Colombelles.*



Codes valables sur la version 3.3 de l'Action Replay Datel

- Vie infinie
800B9574 04B0
- Avoir toutes les cartes
800C15D0 FFFF
800C15D2 FFFF
800C15D4 FFFF
800C15D6 FFFF
800C15D8 FFFF
800C15DA FFFF
- Toutes les armes
800C15A8 FFFF
- Tous les objets
800C15A4 FFFF
800C15A6 FFFF
800C15AC FFFF
800C15AE FFFF
800C15B0 FFFF
800C15B2 FFFF
800C15B4 FFFF
800C15B6 FFFF
800C15B8 FFFF
800C15BA FFFF
800C15BC FFFF



FINAL FANTASY 8



*Cher GamesMaster,
pour le jeu Final Fantasy 8,
je voudrais des codes AR
valables pour la version 3.0.
J'espère que tu me
publieras.
Warren Planas, Epinay
sur Seine.*

magique que je vais te divulguer dans 30 secondes, le jeu ne démarra pas ! Rentre donc le code suivant pour faire disparaître ce petit souci :
C100 0000 0000
8000 05F4 3800
8000 05F6 4080
Rentre ensuite les codes classiques et tout ira pour le mieux.

Il est tout à fait hors de question que je te publie. Mais ma bonté est sans limites. Sache tout de même que tous les codes de la version 3.2 sont compatibles mais il existe un petit problème avec la version 3.0. En effet sans le code



GRAN TURISMO 2



*Hello GamesMaster
(NDGM : what the hell ?)
Pourrais-tu me donner des
codes AR pour Gran Turismo 2
(version 3.2). Merci d'avance,
aide-moi.
Charles Ferrard, Saint-Jean
le Blanc.*

Encore et toujours de l'Action Replay ! Tu peux pas jouer normalement, comme tout le monde ? Voici les codes valables pour l'Action Replay version 2.8.

- Argent infini
801D1598 5638
801D159A 054C
Arrêter le temps
8002F894 0000
80046F44 0000
- Permis B en or
801CCD30 0400
801CCDD4 0400
801CCE78 0400
801CCF1C 0400
801CCFC0 0400
801CD064 0400
801CD108 0400
801CD1AC 0400
801CD250 0400
801CD2F4 0400

- Permis A en or
801CC6C8 0400
801CC76C 0400
801CC810 0400
801CC8B4 0400
801CC958 0400
801CC9FC 0400
801CCAA0 0400
801CCB44 0400
801CCBE8 0400
801CCC8C 0400
- Permis IC en or
801CC060 0400
801CC104 0400
801CC1A8 0400
801CC24C 0400
801CC2F0 0400
801CC394 0400

- 801CC438 0400
801CC4DC 0400
801CC580 0400
801CC624 0400
- Permis IB en or
801CB9F8 0400
801CB9F8 0400
801CBB40 0400
801CBBE4 0400
801CBC88 0400
801CBD2C 0400
801CBE74 0400
801CBDD0 0400
801CBF18 0400
801CBFBC 0400
- Permis IA en or
801CB390 0400
801CB434 0400

- 801CB4D8 0400
801CB57c 0400
801CB620 0400
801CB664 0400
801CB768 0400
801CB80C 0400
801CB8B0 0400
801CB954 0400
- Permis S en or
801CAD28 0400
801CADCC 0400
801CAE70 0400
801CAF74 0400
801CAF68 0400
801CB05C 0400
801CB100 0400
801CB1A4 0400
801CB248 0400

- 801CB2EC 0400
- Toutes les voitures et les circuits du mode Arcade
50000A02 0000
801C99C8 0505
801C99DC 0005



CASTLEVANIA : SYMPHONY OF THE NIGHT



*Salut à toi Grand GamesMaster, je suis un véritable mordu de "Castlevania : symphony of the night" sur PS et je serai vraiment heureux si tu pouvais m'annoncer quelques codes Action Replay pour cet excellent titre.
Grégoire Lionel (Longueil Sainte Marie).*

Mon jeune ami, la bonté de ton GamesMaster est sans limites ! Pour te le prouver, voici les codes tant convoités ! Codes valables pour l'Action Replay version 2.9

- HP infinis
80097BB0 270F
80097BB4 270F
- MP infinis
80097BC0 270F
80097BC4 270F
- Cœurs infinis
80097BB8 270F
80097BBC 270F
- Santé au max
80097BC8 03E7
80097BCC 03E7
80097BD0 03E7
80097BD4 03E7

- "Alucard Sword"
30097A15 0001
- "Alucard Shield"
300979AA 0001
- "Twilight Cape"
30097A7B 0001
- "Gods Armour"
30097A5B 0001
- "Dark Shield"
300979A4 0001
- "Covenant Stone"
30097A99 0002
- "Dupliator"
30097A97 0010



STAR WARS EPISODE 1 : RACER



Cher GamesMaster, bonjour. J'aimerais avoir les codes les plus secrets de Star Wars Racer (NG4). Merci d'avance à toute l'équipe de Consoles Max. Jonathan Conroux, Reims.

en bas à gauche de l'écran. Sélectionne "End" ensuite, et appuie sur L, puis A. Enfin, commence une partie, fais une pause et Haut. Gauche, Bas, Droite pour accéder au Cheat menu. Là, active l'option correspondante.

RRCYYUN
Personnage Cy Yunga

RRDUAL
Mode deux manettes (branche la manette 2 dans le port 3)

RRJABBA
Invincibilité

RRJINRE
Personnage bonus

RRTHEBEAST
Mode mirrir

Sélectionne un nom vide, maintiens Z enfoncé et entre l'un des codes suivants tout en appuyant sur L à chaque lettre. Ne prête pas attention au fait que tu ne peux saisir que trois lettres. Après avoir saisi chacune de ces lettres, les autres apparaîtront dans le coin



• Nouveaux Pilotes

Termine premier au circuit et dans le mode indiqué afin d'avoir accès au nouveau pilote correspondant :

PILOTE

Aldar Beedo
Ark Bumpy Roose
Ben Quadinaros
Boles Roor
Bozzie Baranta
Bullseye Navior
Clegg Holdfast
Fud Sang
Mars Guo
Mawhonic
Neva Kee
Ratts Tyerell
Sebulba
Slide Paramita
Teemto Pagalies
Toy Dampner
Wan Sandage

CIRCUIT

Beedo's Wild Ride
Bumpy's Breakers
Inferno
Zugga Challenge
Abyss
Sunken City
Aquilaris Classic
Vengeance
Spice Mine Run
Andobi Mountain Run
Baroo Coast
Howler Gorge
Boonta Classic
AP Centrum
Mon Gazza Speedway
Executioner
Scrapper's Run

MODE

Amateur
Semi-pro
Invitation
Semi-pro
Invitation
Semi-pro
Amateur
Amateur
Galactique
Semi-pro
Semi-pro
Galactique
Invitation
Amateur
Galactique
Semi-pro



• Insultes

Avant de commencer une course, va sur "START RACE". Maintiens enfoncé le bouton Z et appuie sur A. Au début de la course, tu verras ton perso et son adversaire s'insulter. Pendant la course, appuie deux fois sur le bouton R pour voir ton personnage insulter son opposant. On se défoule comme on peut.

• Cheat mode général

Choisis le mode Tournoi et une sauvegarde vide. En entrant ton nom, maintiens le bouton Z enfoncé et fais avec la touche L le code "RRTANGENT". Recommande avec le nom : ABACUS. Ensuite, tape ton vrai nom et débute une partie. Désormais, au cours du jeu, appuie sur la touche "Start" et avec la croix directionnelle : Haut, Gauche, Bas, Droit. Un nouveau menu apparaît. Ouvre-le pour accéder à tous les cheats.

NE MOUREZ PLUS TRICHEZ!

NE BLOQUEZ PLUS TRICHEZ!

NE PERDEZ PLUS TRICHEZ!

FROID N'AYEZ PLUS TRICHEZ!

NE COINCEZ PLUS TRICHEZ!

N'ANGOISSEZ PLUS TRICHEZ!

NE VOUS RIDICULISEZ PLUS TRICHEZ!

EN ROND NE TOURNIEZ PLUS TRICHEZ!

DE RIEN NE MANQUEZ PLUS TRICHEZ!

NE DOUTEZ PLUS TRICHEZ!

NE CRIEZ PLUS TRICHEZ!

LA HONTE NE VOUS PRIVEZ PLUS TRICHEZ!

NE FLIPPEZ PLUS TRICHEZ!

DU NEZ NE SAIGNEZ PLUS TRICHEZ!

DE RATEAU NE PRENEZ PLUS TRICHEZ!

NE CANAL PLUS TRICHEZ!

NE TRICHEZ PLUS TRICHEZ!

logo logo logo logo logo

pour **NOUVEAUTÉS** ou jeux **ANTIQUES**

60000 écrans Minitel d'astuces & solutions

3615 ASTU
3615 SOLU

+ des milliers d'**AUTRES** astuces et solutions

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

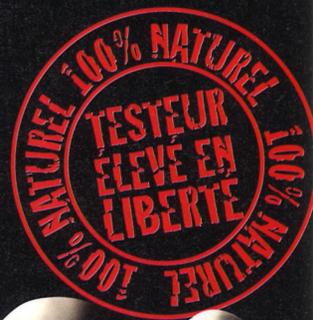
rediffusion interdite 2,23 €/min



CONSOLES
MAX

EXCLUSIF / CONSOLES MAX EST BIEN LE 102 ÈME POKÉMON!

SUR LE GRILL



TOUS LES TESTS, RIEN QUE LES TESTS, ON LÈVE LA MAIN DROITE...



WINNERS DON'T USE DRUGS! GALERIANS

page
108



PLAYSTATION

GALERIANS	P.108
F1 RACING CHAMPIONSHIP	P.112
MICROMANIACS	P.114
MUPPET RACE MANIA	P.115
RALLY MASTERS	P.116
BISHI-BASHI	P.121
GEKIDO	P.122
VAMPIRE HUNTER D	P.124
RESCUE SHOT	P.125
NBA IN THE ZONE 2000	P.128
EVERYBODY'S GOLF 2	P.129
STREET SKATER	P.130

DREAMCAST

4 WHEEL THUNDER	P.117
MDK 2	P.118
RESIDENT EVIL 2	P.126
SLAVE ZERO	P.111
TECH ROMANCER	P.123

ET TOUS LES AUTRES P.131

NOTA BENE

Voilà à quoi correspond notre système de notation :

- Entre 90 et 100 % : Exceptionnel tant par sa réalisation que par son intérêt. Une œuvre majeure à acheter les yeux fermés.
- Entre 80 et 90 % : Un jeu excellent, dans le peloton de tête de sa catégorie.
- Entre 60 et 70 % : Assez bien. Mais aurait pu être amélioré.
- Entre 50 et 60 % : Moyen. A conseiller exclusivement aux fanatiques du genre.
- Entre 30 et 40 % : Faut vraiment être en manque.
- Entre 20 et 30 % : On est proche de la cata. Vous êtes collectionneur?
- Moins de 20 % : L'est où la poulette?

MDK 2
MIGNON, DRÔLE ET KOULLU ! p.118



F1 RACING CHAMP
LE MEILLEUR DE LA F1 ? p.112



P.131 ILS SONT PEUT-ÊTRE PETITS, MAIS TESTÉS COMME LES GRANDS !



Rion, c'est le genre de mec qui te met le feu ! Mais vraiment hein ! Il a plein de pouvoirs psy, ça change. Il cherche Lilia, comme Mulder cherche Samantha ou Charlie son père, ou moi ma chaussette gauche. Attendez, je me concentre.



GALERIANS



1 UNE TOUCHE D'HUMOUR

Non, Galerians n'est pas une comédie. Je ne vais pas vous faire croire que l'on rigole à chaque couloir, mais il y a tout de même quelques notes bien pensées, et parfois humoristiques... Je signale au passage que le test a été fait avec la version américaine du jeu, ce qui explique les textes en anglais. La version française (y'a encore du boulot) permettait tout de même de voir un bon travail de traduction, surtout au niveau des nombreuses voix françaises.



▲ Je me demande ce que je fais ici...

▲ Les ennemis sentent quand je m'énerv... Je peux avoir pitié, faut voir.

2 ÇA VA PÉTER !

C'est gore, mais ça ne fait pas trop peur, à part un ou deux zombies qui tombent du ciel, bien sûr. Généralement, on entend leurs pas, ce qui permet de se charger psychiquement en les attendant dans un coin. Surtout si ce sont des tireurs... Il faut souvent deux charges pour les éliminer, car la première les assomme seulement. Sauf si vous avez avalé les fameux comprimés de "skip" qui augmentent votre niveau psy (sans calcaire ni galère, comme ça, j'oublie aucun jeu de mots facile). Quand votre cerveau n'en peut plus, à vous la Super migraine.



▲ Rien de mieux que le Nalcon face aux robots. Avec le skip, la charge psy change de couleur et votre force augmente.



Avec son scénario "à la Stephen King", ses cinématiques en pagaille, ses armes originales et ses énigmes classiques, mais variées, Galerians est bien plus qu'un clone de Resident Evil ! Et comme c'est bon, on aurait voulu que ça dure plus longtemps...

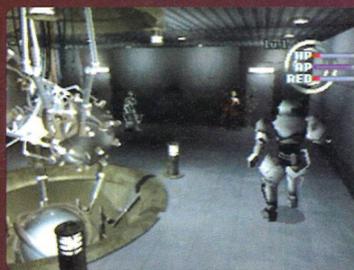
Oui, il était temps ! Il était temps que sorte un jeu dans l'air du temps, en fait ! Certes l'horreur, ça a du bon... Et puis rassurez-vous, les zombies style Resident Evil sont

toujours là. Mais la science-fiction a aussi du bon, avec en vedettes des pouvoirs comme la télépathie (communication mentale), la télékinésie (bouger les objets par la pensée), la cybernétique (l'homme et l'intelligence artificielle), mais aussi des pouvoirs comme mettre le feu (pratique en hiver) ou exploser les têtes dans une gerbe de sang (nom scientifique inconnu)... Bref, tout ce qui concerne les pouvoirs paranormaux, naturels ou artificiels ! Par exemple, changer la litière du chat sans y toucher, c'est mon rêve (personnellement, quand j'y arrive, c'est que

quelqu'un d'autre l'a fait...). Et c'est là que réside l'intérêt principal du jeu : on se bat de façon originale, à grands coups de pouvoirs psy (cf encadré). Donc, disons-le tout net, Galerians n'est pas qu'un jeu pompé sur la série des Resident Evil : le scénario, bien pensé du début à la fin, les pouvoirs psy du héros, les nombreuses cinématiques avec des voix en français, bref, bien des petites touches font que Galerians n'est pas qu'un simple clone. Il n'est pas "que" ça, mais il reprend quand même bon nombre de ficelles de la série vedette des Resident Evil.

3 FAUT PAS M'ÉNERVER !

Les ennemis ne sont pas légion, et une fois éliminés, les couloirs ne se repeuplent pas souvent. Alors autant occire les gèneurs surtout dans les premiers niveaux, car l'inventaire est vite plein et les "munitions" ne manquent pas. Selon le type d'adversaire, vous devez utiliser un pouvoir spécifique du feu, un champ de force électrique, la télékinésie... Pour recharger ces pouvoirs d'attaque, vous avez besoin d'un pistolet injecteur et d'ampoules des drogues psy d'attaque. Éloignez-vous le temps de concentrer votre pouvoir à "full" pour des combats plus faciles.



▲ Attendez, je me charge ! Parfois, mieux vaut fuir pour mieux revenir bien sûr.

4 ATTENDS, JE ME CONCENTRE

Ne me demandez pas pourquoi, mais c'est une boule de billard qui m'a permis de sortir une voiture de la mare. J'en ai profité pour récupérer une autre boule de billard sur un cadavre. C'est comme ça que j'avance, en mettant les bagues de mes parents autour d'une fenêtre, en vidant des baignoires, en actionnant des boutons (j'aime beaucoup ça, c'est pas fatigant). Sans mon pouvoir psy, j'aurais pas inventé la poudre...



◀ Mes parents sont un peu compliqués.



▲ Pour profiter du jeu, prenez le temps de tout fouiller et éliminez les ennemis au lieu de courir !



AMBIANCE PSY

Le perso est modélisé en 3D et vous le dirigez dans des décors fixes, afin d'explorer les lieux. À ce sujet, les niveaux de Galerians sont plus ou moins bien texturés. L'hôpital, qui entame l'aventure, est particulièrement "froid", mais peut-être est-ce pour renforcer l'ambiance cyber du jeu (laissons le doute planer). En tout cas, ça s'améliore nettement dans les niveaux suivants, la maison et l'hôtel. Tout comme dans Resident Evil, vous devez ouvrir bon nombre de portes pour explorer les lieux. Histoire

d'élucider quelques énigmes comme : où se trouve la clef ? Que faire de l'explosif ? Comment accéder à la salle secrète ? Aucun risque d'embolie et pas d'originalité majeure à attendre, à part le pouvoir psy (cf encadré). Néanmoins, ces énigmes sont aussi variées que classiques, ce qui compense. On comprend vite ce qu'il faut faire, comme utiliser le pouvoir psy pour obtenir des indices... Du coup, on bloque rarement (débutants à vos manettes) et la jouabilité est exemplaire. Sauf quand la caméra, préréglée, vous montre de loin. Mais après tout, personne ne vous oblige

à livrer bataille derrière un pilier au fond de la salle ! L'autre référence aux jeux du genre concerne l'arsenal à gérer (cf encadré), mis à part que dans Galerians, il s'agit d'un lot de drogues à s'injecter dans le cou. Avant que les plaintes n'arrivent, car l'idée est violente, rappelons ce que ce jeu n'est qu'un jeu. Fin de citation. (Personnellement, à part ma greffe de

PlayStation, je me sens parfaitement normale). L'aventure a donc du bon, surtout enrichie de 90 minutes de cinématiques. Et vous risquez d'en loucher pas mal si vous n'utilisez pas votre pouvoir psy un peu partout ! Ça c'est la classe, et ça enrichit encore plus le

scénario. Mais c'est comme tout, les bons joueurs l'avalent en huit heures et les débutants en quinze. C'est un peu court pour développer nos pouvoirs paranormaux, comme ajouter quatre niveaux de plus aux quatre du jeu...

5 LES DOCTEURS FOUS

La ruse intervient face aux boss qui achèvent les quatre niveaux du jeu, l'hôpital, la maison, l'hôtel, et le siège de l'ordinateur-mère de la ville. Chacun de ces docteurs fous et cobayes psy (qui tiennent lieu de boss) a son point faible à découvrir, à force d'essais. Heureusement, une option de "continue" est proposée à la place du Game Over habituel. Bien pensé !



▲ Soit vous trouvez la ruse, soit vous y allez au contact à grand renfort de skip.
 ◀ Le doc devient un robot. C'est le seul boss que vous pouvez avoir avec la "super migraine".

6 FACILE LES INDICES

Les pouvoirs psy ne servent pas que pour combattre. Votre pouvoir de base (touche triangle) permet aussi de récolter des indices, d'obtenir des commentaires, de trouver des objets et souvent de déclencher une cinématique surprise. Sans en user un peu partout, vous risquez de loucher le spectacle.



▲ Mon pouvoir m'indique que les dessins sont en rapport avec les piédestaux d'une autre salle.

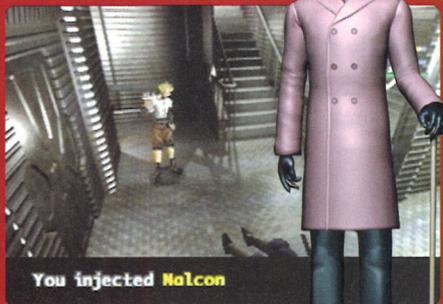


▲ L'examen des miroirs peut provoquer un flash-back.

◀ Avec lui, le plombier est inutile.

1 TROUSSE À PHARMACIE

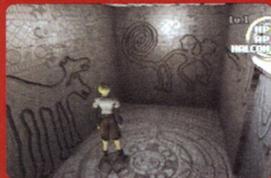
Les pièces de rangement sont particulièrement propices aux recharges de médicaments. En fouillant les étagères, on trouve des gélules pour la vie et le cerveau (à utiliser pour stopper la super migraine). Les comprimés de skip sont plus rares, gardez-les pour les boss. Quant aux drogues d'attaque, pas besoin de les économiser avant le niveau trois.



“**LE NOUVEAU MATRIX S'APPELLE RION ! SES POUVOIRS SONT DUS AU LOGICIEL QU'IL A DANS LE CRÂNE. IL ASSURE, MAIS PHYSIQUEMENT, RIEN À VOIR AVEC KEANU REEVES.**”

8 CHACUN CHERCHE SON CHAT

Étant d'un naturel soupçonneux, j'ai cherché tout de suite où avait disparu le CD4 !!! (des versions japonaise et américaine). La version française n'en offre plus que trois... Il s'agit d'une histoire de cinématiques gérées différemment, mais en tout cas, toutes conservées et disponibles pour être revisionnées à loisir, tout comme dans les autres versions (dixit l'éditeur). Par contre, ça risque de ramer un peu... (dixit moi).



10 POURQUOI S'EMBÊTER

Il est toujours appréciable de voir les petits détails qui changent ou facilitent l'exploration. Surtout que les allers-retours sont obligatoires pour progresser. Ainsi, en mettant un tableau dans la chambre de Rion, une échelle conduisant directement au rez-de-chaussée de la maison apparaîtra. Vous pouvez aussi choisir de tomber dans un trou du couloir, sinon, tapotez la touche X pour vous agripper. Et surtout, n'oubliez pas de débloquer les portes de l'intérieur pour faciliter les trajets futurs...



▼ Enfin un peu d'action pure pour éviter la chute.



Servez-vous de la carte, certes mal placée, pour ne pas oublier de salles. ▶

9 COMME AU CINÉMA

Le scénario est vraiment accrocheur, mais il faut reconnaître qu'il a pompé sur pas mal de films, mangas et séries TV. Rion est le Caméléon évadé du Centre, mais aussi le héros de Matrix qui doit détruire l'ordinateur central. Côté cyber, Rion est aussi un peu Johnny Mnémonic qui a un peu disjointe rapport à sa mémoire. À propos, pourquoi c'est toujours Keanu (Reeves) qui s'y colle dans le genre cyber ? Rion, lui, a plutôt le look manga. Fin et trash, sans paradoxe. Côté pouvoirs, l'inspiration du King (Stephen) s'impose. Ceux qui ont vu Carrie, Shining ou Charlie ne seront pas dépayés. Côté Gore, revoquez le classique Scanners si vous aimez le rouge.



VERDICT

GRAPHISME

Belles textures et souci des détails, mais des niveaux de qualité inégale. Persos des cinématiques "Playmobil"...

JOUABILITÉ

Une prise en main psy qui se fait sans douleur. Quelques angles de vue spéciaux quand même.

DURÉE DE VIE

Quatre niveaux, c'est trop peu. Lilia aurait pu avoir son aventure, non ?

Le meilleur

De nouvelles séquences ont parfois lieu aux mêmes endroits après certaines actions. Nombreuses voix françaises.



Le pire

T'as vu mon Playmobil ? Ah, il a déjà fini le jeu...

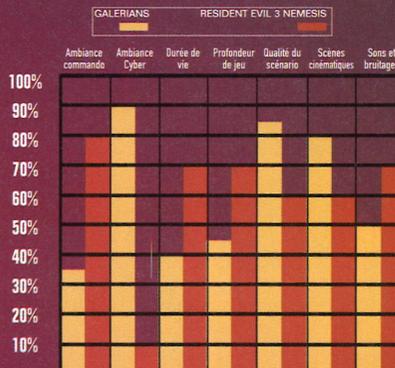


Les amateurs de fantastique se régalent du scénario et des pouvoirs paranormaux, mais l'aventure est trop courte.

75%

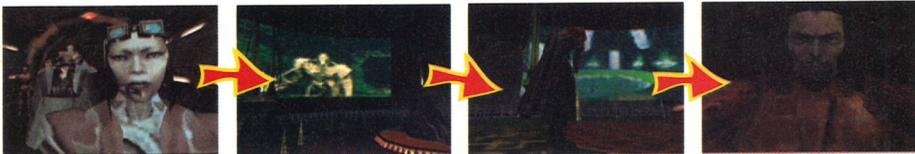
Si vous aimez le genre... Vous aimez aussi la série des Resident Evil, ou Vagrant Story pour du tactique bien guerrier.

GALERIANS VS RESIDENT EVIL 3 NEMESIS





Mechas à gogo plus décors cyberpunk... Jouer à Patlabor dans un film de Ridley Scott ? Mon rêve ! Manque qu'un psychopathe et le tour est joué.



SLAVE ZERO



Sorti peu auparavant sur PC, Slave Zero est un pur jeu d'action en 3D, à mi-chemin entre le Doom-like et la plate-forme/action. Il ne se donne malheureusement pas les moyens de restituer le rythme effréné propre à ces deux genres.

Le Sovkhan est tout puissant : rien n'échappe à cette gigantesque compagnie qui a pris le contrôle de la mégalopole et rejette à sa périphérie un lit de déchets mortels. La section d'élite de leur

colossale armada est constituée de "Slaves", ces gigantesques robots autonomes, nés d'embryons bio-mécaniques et croissant grâce à la fameuse matière noire. Le groupe de rebelles auquel vous appartenez est parvenue à s'emparer d'un Slave ennemi et, grâce à la puissance de votre esprit, vous avez fusionné avec lui et pris son contrôle. Vous voilà lancé à l'assaut de la base du Sovkhan.

GODZI-SLAVE

Le jeu se déroule en vue de dos : vous dirigez votre Slave, à la taille colossale, entre les immeubles. Le système de contrôle est intéressant, reproduisant le mieux possible le classique souris-clavier

du jeu PC : l'analogique contrôle la visée et la direction, les boutons font foncer du côté correspondant. Une fois le maniement maîtrisé, se balader devient un véritable plaisir : l'impression de masse du Slave est parfaitement restituée, les décors impressionnants, même s'ils restent assez ternes et répétitifs. Les armes évolutives (roquettes et armes à main : balles, énergie, explosifs) dont vous disposez ne seront pas de trop pour venir à bout du nombre incalculable d'ennemis robotisés. On ne lésine pas sur les détails : humains s'enfuyant des machines, voitures s'écrasant à vos pieds, effets de lumière et d'explosions très grand spectacle.

SILENCE, SI LENT...

Malheureusement, les niveaux bien construits et le challenge qui s'intensifie largement au cours du jeu sont gâchés par l'absence totale de musiques : seuls les bruitages et les instructions parlées de vos alliés égayeront votre périple. Plus grave encore, le moteur du jeu laisse à désirer : le nombre d'images par seconde atteint des niveaux incroyablement bas, rendant le jeu jouable par moment. L'"Extasy Engine" utilisé par Infogrames ne semble guère adaptée à la Dreamcast.

VERDICT

GRAPHISME

Réussi dans l'ensemble. Mention spéciale pour les robots dont les designs sont très travaillés.

JOUABILITÉ

Le contrôle demande un temps d'adaptation, mais ne pose pas de problème, à part pour les sauts.

DURÉE DE VIE

Le jeu, assez facile, ne vous résistera pas bien longtemps une fois les techniques d'esquive maîtrisées.

Le meilleur

Les designs, l'animation et le mode de contrôle sont très réussis.



Le pire

Le jeu souffre énormément du manque de fluidité.



Un titre intéressant et soigné, malheureusement grevé de lourds défauts techniques qui gâchent le plaisir de jeu.

62%

Si vous avez aimé le genre... Pour conduire des robots, essayez Armored Core ou Virtual On en import sur DC. Ou encore Gungame sur PS.

LE BOSS FORT

Fort de votre taille, vous faites joujou avec les voitures et prenez un malin plaisir à martyriser les piétons ? Vous allez vite comprendre ce que ressentent vos victimes, quand vous vous trouverez en face des machines que le Sovkhan a prévu pour vous accueillir. Frissons garantis !



▲ Détruisez ce gigantesque vaisseau ennemi, qui dégorge de dizaines de Slaves prêts à vous anéantir.

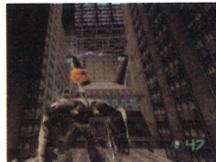


▲ Difficile d'esquiver le tir de la bête quand la largeur de son laser fait trois fois la vôtre.



C'EST DE L'ESCLAVAGISME !

Vous êtes seul contre tous, infiltré dans la forteresse ennemie, et devez accomplir plusieurs missions périlleuses : détruire des générateurs ennemis, escorter des bateaux, protéger votre base contre les attaques ennemies. Si vous déviez quelque peu de votre itinéraire (pour ramasser des bonus, par exemple), la voix de vos supérieurs ne manque pas de vous rappeler à l'ordre.

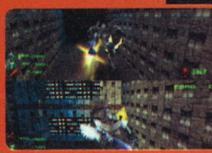


CARNAGE MÉTALLIQUE

Le jeu comprend un mode multijoueur praticable jusqu'à quatre. Il se transforme alors en un véritable Doom-like en vue subjective : vous choisissez votre arène, et c'est parti pour une séance de "fragging" (étrépage) endiablée entre potes. Si le tout reste agréable en mode 2 joueurs, au-delà, les parties sont extrêmement saccadées et quasi injouables.



◀ Le mode 2 joueurs reste très lisible. Chaque joueur a un modèle différent de Slave.





Lou

Vous avez toujours rêvé de piloter ces engins allant à plus de 300 km/h, valant plus d'un million de francs, et si possible ne pas finir comme Senna ? Une seule solution, le faire en virtuel à la maison.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

D'année en année, les éditeurs perfectionnent leurs titres à succès. Une petite retouche par-ci, une autre par-là, pour enfin obtenir un titre véritablement complet (ou presque). Est-ce le cas pour le dernier titre d'Ubi Soft ? That is the question...

Après des mois de travail acharné, voilà enfin la version PlayStation de F1 Racing Championship, la suite du célèbre Monaco Grand Prix Racing Simulation paru l'an dernier. Rappelons que le titre a obtenu ses lettres de noblesse sur PC avant de se présenter sur la console

de Sony. La nouvelle édition a été développée à Montréal (Canada) en ce qui concerne le design et la gestion du projet, et à Shanghai (Chine) pour la partie programmation. Enfin, elle dispose de la licence officielle de la FIA. En d'autres termes, tous les pilotes, les onze écuries et les seize pistes de la saison 1999/2000 sont à votre service. Originellement simulation pure et dure, une nouvelle direction a été donnée au jeu en lui insufflant un mode Arcade plus conséquent destiné au grand public. L'accès y est rapide sans aucun réglage particulier à faire, ce que les auteurs appellent le "Pickup & Play" !

ALLER PLUS HAUT !

Mais pour celles et ceux qui en veulent toujours plus, mieux vaut se diriger vers le mode Simulation. Contrairement au mode Arcade, où il faut les débloquer quatre par quatre, celui-ci vous permet dès le départ de concourir sur l'ensemble des circuits. Pour plus de réalisme, vous pouvez activer les secondes de pénalité, la prise en compte des dégâts et l'assistant frein, sans oublier la variation des conditions météorologiques. Car sous la pluie, les pistes se révèlent de véritables patinoires. Les améliorations sont nombreuses : graphismes plus fins

1 IL COURT, IL COURT...

Les circuits présents sont tout simplement les seize du championnat de Formule 1 1999/2000, avec notamment le circuit Sepang (Malaisie). Avec la licence officielle FOCA en poche, le titre vous offre des courses folles à la manière de la télé.



▲ Le circuit de Sao Paulo (Brésil), un circuit bosselé difficile pour les voitures comme pour les pilotes.



▲ Hockenheim (Allemagne), un circuit pour les bourrins fous de vitesse.



▲ Monza (Italie), une piste rapide et technique offrant de bonnes possibilités de dépassements.

2 ONE-ON-ONE

En mode Deux joueurs, l'écran est divisé en deux, horizontalement ou verticalement selon votre choix. Ce n'est qu'un duel au soleil, les autres concurrents étant éclipsés, contrairement à F1 2000 où ils sont présents. Que ce soit en mode Solo ou Deux joueurs, la fluidité et les sensations de vitesse sont constantes.



▲ En mode deux joueurs, certaines vues disparaissent car jugées moins utiles.



▲ Choisissez vos pilotes et boîtes.

3 ARCADE OU SIMULATION ?

En fait, F1RC mélange les deux. Dans le mode Arcade, le joueur doit juste à sélectionner sa voiture, la transmission automatique ou manuelle, le circuit et hop, c'est parti ! En simulation, le comportement du véhicule est différent et vous pouvez affiner les réglages de votre voiture en allant dans le garage : carburant, rapports de vitesse, taille, freinage, braquage, type de pneus, suspension & aileron.



▲ En simulation, la moindre erreur est synonyme de secondes perdues.



▲ Sous la pluie, le pilotage est encore moins évident.



◀ En mode Arcade, il s'agit d'atteindre les checkpoints en un temps donné.



4 LES ÉCURIES

À chacun son blason : McLaren, Ferrari, Williams Supertec, Jordan Mugen-Honda, Benetton Playlife, Sauber Petronas, Arrows, Stewart Ford, Prost Peugeot, Minardi Ford et Bar Supertec. Onze écuries au total pour des courses endiablées à un rythme soutenu.



▲ C'est ce que j'appelle la vue mastodontique, si vous voyez ce que je veux dire...

▲ Tea for two and two for tea, me and you and you and me.

et détaillés (10.000 à 15.000 polygones par circuits), meilleure jouabilité avec des freinages plus faciles à appréhender, plus d'effets visuels (pluie, étincelles...), quasiment aucun clipping et des temps d'accès réduits. Bref, pas de grand reproche au niveau de la réalisation, si ce n'est que les rapports de vitesse apparaissent aussi riquiqui à l'écran, car il est plus facile de retenir un rapport de vitesse plutôt que le kilométrage exact pour

négoier correctement chaque virage. Mais là, je chipote peut-être. Incontestablement, un des meilleurs titres du genre.



▲ Par temps de pluie, pneus de pluie. Quelle logique !

7 PERMIS DE CONDUIRE...

En mode Simulation, outre les modes Course Simple, Duel, Contre la montre, Championnat, un nouveau mode apparaît : le mode École qui permet aux débutants de savoir par exemple quand il faut freiner ou accélérer. Tout le monde ne s'appelle pas Schumacher !



5 CRASH DUMMIES ?

Si vous cherchez les accidents spectaculaires, vous allez être déçue(e). F1RC fait plutôt dans la sobriété dans ce domaine. Il se peut que vous perdiez une ou plusieurs roues de temps à autre en mode Simulation, mais cela s'arrête là. Pas de voiture qui décolle dans les airs ou qui soit coupée en deux. Ce n'est pas Destruction Derby, mais de la F1 !



▲ Tête à queue sur route glissante, vive l'aquaplaning.



► J'ai toujours aimé jouer dans le bac à sable, alors...

8 COMME À LA TÉLÉ !

F1 Racing Championship offre pas moins de six vues du plus éloigné au plus proche (vue cockpit). Toutes sont jouables, mais certaines vous procurent bien plus de sensations de vitesse en vous plongeant davantage dans la partie. La vue dans laquelle le joueur voit le casque du pilote est particulièrement bien trouvée.



▲ Cette vue est ma préférée. Bonne sensation de vitesse tout en gardant une vision de l'horizon honnête.



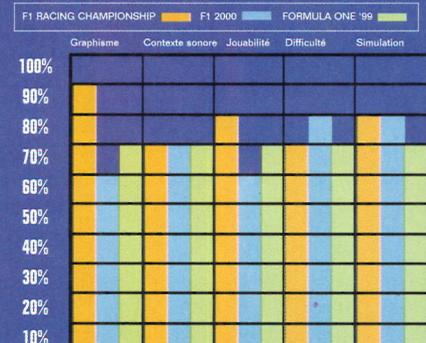
▲ Alors, on tente de choper l'aspiration ?



◀ Chauffez la gomme, c'est bon pour l'adhérence du moins au commencement...

F1 RC VS F1 2000 & FORMULA ONE '99

Les jeux de course F1 se suivent et se ressemblent ? Pas si sûr... vous allez le constater par vous-même.



“
DE PLUS EN PLUS
GRAND PUBLIC,
LA NOUVELLE
ÉDITION N'EN
DEMEURE PAS
MOINS UNE
VÉRITABLE
SIMULATION
POUR LES PROS
DU GENRE
”

VERDICT GRAPHISME

Moteur 3D perfectionné, textures plus fines et voitures mieux modélisées que dans la précédente version.

JOUABILITÉ

Excellente, prise en main immédiate et freinages sont mieux dosés en mode Simulation.

DURÉE DE VIE

Bonne, c'est celle d'un jeu de F1 de qualité, ni plus ni moins avec tout de même la possibilité de jouer à deux.

Le meilleur

Ça y est, la nouvelle édition bénéficie enfin de la licence de la FIA ce qui donne au jeu une nouvelle dimension.



Le pire

Et hop, sans les mains ! Suis fort hein ? Contraintes techniques obligent ou choix délibéré ?



Réalisation en hausse, licence FIA, F1RC devance ses concurrents. De l'interface aux courses, vous êtes plongé dans l'univers de la F1.

85%

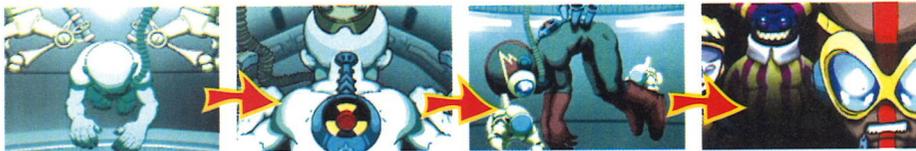
Si vous aimez le genre... Vous aimerez F1 2000 (E.A.), la série des Formula One '99 (Psygnosis) ou encore F1 World GP (Visual System).



PlayStation



Arf ! Arf !
Les amis ?
Ah ouais,
c'est chouette.
On les balance
dans le vide et
on les écrase
à coups de
marteau. Hé,
mais partez pas !



MICRO MANIACS

BLAST ! BLAST !

Chaque perso possède des attaques qui lui sont propres, mais vous pouvez aussi récupérer des armes sur les circuits. Elles sont particulières car dès qu'un joueur la prend, tous les concurrents la possèdent. Parmi ces armes, citons le marteau et le tank.



Les petits engins ont cédé la place aux petits

persos, mais le principe reste le même : remporter des courses dans des environnements familiers. Pour cela, il suffit d'être plus vicieux que les autres.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Micro Machines, sachez qu'il s'agit d'un jeu de course mettant en scène des engins miniatures (voitures, tanks, bateaux, etc.). Les épreuves se déroulent sur des circuits aussi variés que familiers à tout un chacun. De la table de la cuisine à la salle

de cours, en passant par la salle de bains, vous évoluez dans des endroits que vous côtoyez tous les jours. Bien sûr, le but est d'être le plus rapide. Mais nul besoin d'affiner vos trajectoires ou doser vos freinages. Pour gagner, c'est de ruse et de vice dont vous devrez faire preuve.

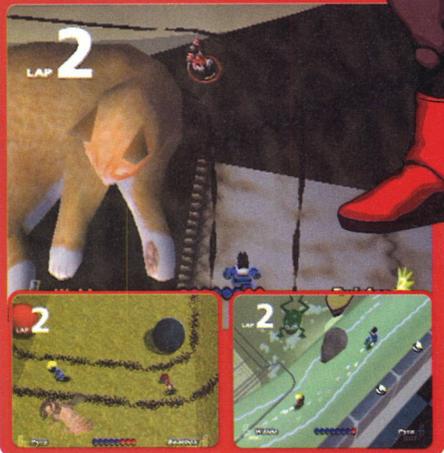
AVEZ-VOUS DES AMIS ?

Les coups bas les plus inavouables sont bien souvent la clé du succès. Hé bien, Micro Maniacs est le digne successeur de Micro Machines. On ne dirige plus des voitures ou des bateaux mais des petits bonhommes qui courent

en jouant des coudes. Ceux-ci sont très maniables puisque la jouabilité ne présente aucun défaut. Techniquement, le soft est aussi soigné que son aîné. Les environnements en 3D sont de qualité et l'animation est très correcte. Avec trente-deux circuits disponibles, la durée de vie est plus qu'honorable, à condition d'avoir des amis. Car à l'instar d'un Bomberman, Micro Maniacs est le jeu multijoueur par excellence, et il s'avère terriblement ennuyeux quand vous y jouez seul. D'autant plus que des modes de jeu ont été supprimés par rapport à Micro Machines. Bref, si vous disposez d'un multi-tap et de copains pas trop susceptibles, vous pouvez l'acheter les yeux fermés. Sinon, passez votre chemin.

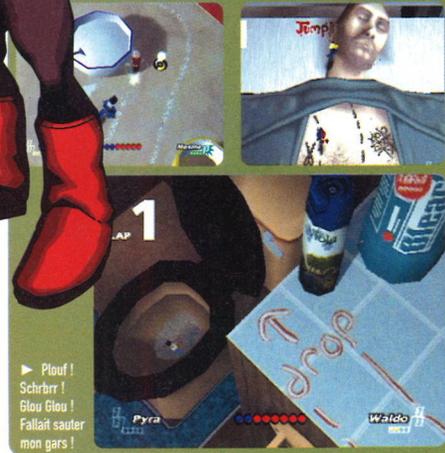
30 MILLIONS D'AMIS

Dans certains niveaux, vous rencontrez des animaux familiers ou sauvages. Ainsi vous croisez un chat qui fait miaou quand vous le percuetez, mais aussi une grenouille qui fait trempette dans la baignoire, voire un oiseau qui s'envole quand vous l'approchez de trop près.



3 LE LIEUX DE VOS ÉBATS

Les environnements dans lesquels vous évoluez sont variés. Cela va de la cuisine au jardin à des endroits nettement moins bucoliques comme une salle d'opération. Vous passez même par les canalisations via une cuvette de chiottes ! La chasse d'eau est tirée, et hop le tour est joué !



VERDICT

GRAPHISME

Aussi soigné que Micro Machines V3 également sur PlayStation. Bref, c'est tout bon.

JOUABILITÉ

Bonne. Les persos répondent au doigt et à l'œil. Accélération discontinue en analogique.

DURÉE DE VIE

Avec trente-deux circuits, il y a de quoi faire. De longues soirées en perspective.

Le MEILLEUR

Le jeu à plusieurs, où l'on doit faire les pires crasses pour battre ses adversaires...



Le PIRE

... à ce rythme-là, vous n'aurez plus beaucoup de potes pour jouer à plusieurs !



Micro Maniacs est le digne successeur de Micro Machines. Indispensable pour les soirées entre potes.

À PLUSIEURS

SEUL

80%

55%

Si vous avez aimé le genre... Vous aimerez également Micro Machines V3 bien sûr, ainsi que Supersonic Racers.



Prenez un jeu de course, ajoutez-y les personnages de Jim Henson, secouez et vous obtenez Muppet Race Mania. Une recette simple, mais il fallait y penser.



MUPPET RACE MANIA



Mais pourquoi donc se prendre au sérieux quand on peut faire délire ? C'est certainement la pensée qui a guidé les auteurs de ce titre, à savoir le groupe de développement Traveller's Tales (Puggsy, Mickey Mania, Rascal, Bug's Life...).

Muppet Race Mania n'est pas un titre réellement novateur en soi. En effet, dans le genre et sur PlayStation, nous connaissons déjà la série des Motor Toon Grand Prix ainsi que les Micro Machines et autres Crash Team Racing. En revanche, et c'est là l'un de ses atouts, il met en scène les fameuses

marionnettes du "Muppet Show" : Kermit la grenouille, Miss Piggy, l'ours Fozzie, etc. Outre ces personnages, le joueur retrouve aussi toute l'ambiance de la série télé. Ainsi, les circuits sont conçus en fonction des décors du show et les musiques reflètent une certaine légèreté de l'être, avec ses mélodies diablement enjouées. Le tout est servi de commentaires décapants des deux "vieux" grincheux.

SIMPLE & FUN

Du point de vue du pilotage, rien d'extraordinaire non plus, mais ce n'est pas le but du jeu. L'arcade est de mise avec des commandes ultra-simplifiées. L'objectif consiste bien évidemment à terminer en pole position dans chacune

des courses. Celles-ci sont grandes, très colorées, détaillées et somme toute assez intéressantes techniquement. Comme dans Mario Kart 64 (N64), il est possible de retarder la progression de ses adversaires en leur balançant divers objets. Sinon, vous pouvez toujours utiliser les turbos (malheureusement ils ne durent pas indéfiniment) ou emprunter les passages secrets et autres raccourcis. Bref, ruse et pilotage sont les maîtres mots de MRM. Si vous disposez de deux manettes, vous pourrez jouer à deux sur écran partagé. En solo, un mode Adventure consiste à ramasser un maximum d'items. Un titre péchu qui plaira à z'aux petits z'et aux grands.

VERDICT

GRAPHISME

Le jeu est sympa : décors et des personnages hauts en couleurs et circuits joliment modifiés.

JOUABILITE

De bonne facture. N'importe qui peut piloter les holidays du jeu au bout de quelques secondes.

DUREE DE VIE

Correcte, compte tenu qu'il y a plus d'une trentaine de courses et divers modes de jeu.

Le meilleur

Retrouver les personnages fétiches du Muppet Show dans un jeu de course.



Le pire

Se prendre des pièges et autres maladies (colle, miniaturisation...). Pas de mode 4 joueurs, on dirait !



Graphiquement plaisant et offrant une bonne maniabilité, il s'adresse à un public pour qui course rime avec plaisir. Faites fi de la F1, qu'on rigole.

64%

Si vous avez aimé le genre... vous aimerez sûrement la série des Micro Machines, Speed Freaks, Crash Team Racing ou Motor Toon Grand Prix.

CIRCUITS

Le titre comporte plus d'une trentaine de circuits (certains cachés) dans lesquels vous aurez à batailler ferme pour remporter la victoire. Pour ce faire, n'hésitez pas à utiliser les armes mises à votre disposition (bombes, maladie de la lenteur, miniaturisation, etc.). Classique, mais toujours aussi drôle.



▲ Le premier circuit se passe dans les marais. Facile !



▲ Ce parcours ressemble déjà plus à un circuit classique.

LES TEMPS FORTS

Pour les nostalgiques de la série "The Muppet Show", sachez que le titre contient pas mal de séquences vidéo. Chacune d'elles est un prétexte à la présentation de la course à venir. Parfait pour se détendre juste avant la course suivante. Cela vous plonge indéniablement davantage dans toute l'ambiance Muppet.



MUPPET ARENA

Destruction Derby a fait des émules. En effet, MRM propose par moment de vous mesurer contre tous les Muppets dans une arène géante. Le but consistant à être le dernier survivant. Par ailleurs, il est possible de jouer à deux sur le même écran, mais pas plus. Dommage !



Rien ne vaut les courses ► contre un véritable adversaire humain.

◀ En voici une consigne qu'elle est claire et nette.



▲ Houla, celui-ci vous en veut visiblement. Reculez pour mieux sauter.



Le succès des jeux de voitures ne se dément pas. De nouveaux titres sortent encore. Mais plutôt que de rouler sur du bitume, essayez le gravier et la boue.



RALLY MASTERS RACE OF CHAMPIONS

EN PISTE !

Les voitures et circuits sont entièrement modélisés en 3D mais manquent de détails tout comme les textures manquent de finesse. Les courses se situent un peu partout à travers le monde : Angleterre, Indonésie, Italie, USA, Suède, etc. Mais chose étrange, elles paraissent plutôt courtes et somme toute peu passionnantes.



▲ Dans les "indoor", les passages sont étroits. Doubler n'est pas alors chose aisée.



▲ Chaque surface offre un challenge particulier. Le joueur doit adapter sa méthode de conduite.



Les courses de rallye et Infogrames, cela semble être une histoire d'amour. En oui, figurez-vous qu'après V-Rally 1 & 2, l'éditeur lyonnais remet ça avec Rally Masters. Quand on aime, on ne compte pas qu'ils disent...

Comme son nom peut le laisser supposer, Rally Masters se destine aux amateurs de courses rallyes. Mais contrairement à V-Rally 2, celui-ci vous propose de vous mesurer aux vrais champions de la catégorie ou tout du moins leurs homologues "virtuels" : Ari Vatanen, Colin McRae, Timo Salonen, etc. Vous pouvez d'ailleurs en apprendre un peu plus sur leurs biographie et exploits avant d'attaquer les divers modes de jeu

proposés. En mode joueur, vous avez le choix parmi 3 options : Championnat, Rallye ou Contre la montre, le premier étant le plus intéressant puisqu'il faut tenter de terminer en pole position à la fin de la saison. Les circuits se déroulent sur toutes sortes de surface : bitume, neige, terre, etc. Ce qui vous oblige à choisir la bonne voiture avec les bons réglages. Ces derniers sont malheureusement limités aux types de pneus, rapport de vitesse et suspension avant/arrière.

DÉCEVANT

Vous rêviez de peaufiner vos paramètres. Eh bien, oubliez vite cette bonne résolution car le titre est visiblement de type arcade avec une réalisation très très moyenne. Le moteur 3D

semble dater d'un ancien temps. Il est poussif avec un clipping flagrant et une vision de l'horizon courte. L'impression de vitesse laisse aussi à désirer que l'on soit en vue externe ou interne. De plus la modélisation des véhicules est loin d'être la meilleure jamais observée sur PlayStation et la physique donne un peu l'impression que vous pouvez décoller dans les airs... léger... léger... Sans parler qu'il n'y a pas de reflets de la carrosserie à laquelle nous sommes désormais habitués. S'il y en a, ils doivent être rudement bien cachés. Bref, vous l'aurez compris, le titre déçoit bien que l'idée initiale ne soit pas mauvaise en soi. Mais sur le plan technique, il est vraiment dépassé. Copie à revoir !

VERDICT

GRAPHISME

Net recul des valeurs visuelles chez Infogrames. Ça ne fait pas tout, mais ça fait partie intégrante d'un bon titre.

JOUABILITÉ

Bonne jouabilité, il faut juste quelques minutes pour vous y mettre et contre-attaquer afin d'éviter de trop dérapager.

DURÉE DE VIE

Les pistes manquent de détails bien que se déroulant dans divers pays. Faut vraiment être un fou furieux !

Le meilleur

On peut affronter les meilleurs avec exactement le même véhicule. Qui pilote le mieux ?



Le pire

Sensations de vitesse quasi nulle, quelques bugs d'affichage, clipping... Je continue ?



"Qui peut le plus, peut le moins", cet adage peut s'appliquer ici. Dommage, car on se mesure à arme égale contre les plus grands pilotes.

52%

Si vous avez aimé le genre... Vous aimerez Colin McRae Rally 1 & 2, Rally Cross 1 & 2 ou encore Rally Championship. Bref, du Rally tout plein.

T'AS UNE BELLE CARROSSERIE, TU SAIS ?

S'agissant d'un jeu officiel, vous avez droit aux vraies voitures de rallye. Elles sont au nombre de 14 au départ : Renault Mégane Maxi, Peugeot 306 F2, Ford Escort Cosworth, Skoda Octavia F2, Toyota Corolla WRC, Audi S1, Lancia Delta Intégrale et j'en passe. On notera la présence d'un Buggy... cherchez l'erreur.

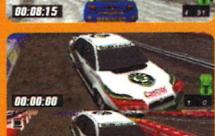


À DEUX JOUEURS

Rien ne vaut de se mesurer à un adversaire humain. Mais là encore on en vient vite à s'ennuyer ferme. Il manque au titre ce petit supplément d'âme, de plus beaux graphismes.



▲ En haut, c'est bien. En bas, c'est moyen...



VOITURE Peugeot 306 F2

Turbos
Volume : 0,8 m³
Puissance : 230 CV
Capacité : 7
Carrosserie : Tracteur avant
Longueur : 4,01 m
Largeur : 1,86 m
Hauteur : 1,45 m
Poids : 930 kg

VOITURE Skoda Octavia F2

Turbos
Volume : 0,8 m³
Puissance : 180 CV
Capacité : 7
Carrosserie : Tracteur avant
Longueur : 4,23 m
Largeur : 1,80 m
Hauteur : 1,53 m
Poids : 960 kg

VOITURE Renault Mégane F2

Turbos
Volume : 0,8 m³
Puissance : 230 CV
Capacité : 7
Carrosserie : Tracteur avant
Longueur : 4,01 m
Largeur : 1,86 m
Hauteur : 1,45 m
Poids : 930 kg

VOITURE Ford Escort Cosworth

Turbos
Volume : 0,8 m³
Puissance : 200 CV
Capacité : 7
Carrosserie : Tracteur avant
Longueur : 4,01 m
Largeur : 1,86 m
Hauteur : 1,45 m
Poids : 930 kg



Après les courses de rallye et de F1, la Dreamcast se dote de courses à bord de 4x4 grâce à Kalisto, groupe de développement

situé à Bordeaux. Boire ou conduire ?



4 WHEEL THUNDER

Midway, grand spécialiste de l'arcade, revient avec un second titre affublé de l'extension "Thunder". À l'instar de son compère Hydro Thunder, le nouveau titre est résolument arcade. Les chocs ? Mal moi ? Jamais !

la victoire ou finir parmi les quatre premiers pour vous adjoindre de nouveaux circuits. Ceux-ci se trouvent aussi bien en extérieur qu'à l'intérieur d'infrastructures de type Bercy. Au total, pas moins de 24 pistes vous attendent avec leurs bosses et passages secrets.

DUR, DUR !

Le joueur dispose de huit véhicules au départ (une cinquantaine à l'arrivée) qu'il sera en mesure de customiser par la suite en mode Championnat. Vous pouvez d'ailleurs les admirer sous toutes les coutures si cela vous chante, ou les tester avant de sélectionner celui qui vous convient le mieux. Le moteur 3D est véritablement performant avec un défilement des décors rapide et fluide à 60

images par seconde, sans ralentissement ni clipping notable. Une prouesse technique qui ne doit cependant pas masquer le reste. L'inconvénient réside principalement dans une difficulté assez mal dosée. Il est impossible de remporter quoique ce soit sans utiliser les "Boost" (turbo) et sans emprunter les raccourcis cachés ici et là. Bref, sans cela, peu de salut ! De plus, les concurrents sont de véritables petits lapins. Malgré cela, le titre est incontestablement réussi avec une prise en main immédiate quel que soit le véhicule choisi. Les circuits impressionnent par leur taille et leur variété. Pour les dompter, mieux vaut être patient et accélérer constamment. A voir donc, mais aussi à essayer !



VERDICT

GRAPHISME

Un des plus beaux jeux de course du moment, surtout en outdoor !

JOUABILITE

Excellente maniabilité. En quelques secondes, vous avez compris tout le mécanisme.

DUREE DE VIE

Bonne du fait de sa difficulté, mais il faut être patient !

Le meilleur

La variété des pistes et leur beauté, surtout un bon moteur 3D.



Le pire

Si le jeu est maniable, il est dommage de constater que la difficulté est mal dosée.



MULTI-PLAYER

En mode Multijoueurs, l'écran est comme vous le voyez splitté en deux. Le joueur retrouve exactement les mêmes options proposées en mode Solo, plus des modes spéciaux : Bombe !, Bombe course, Ballon et mode Tag. Il s'agit soit de jouer au chat et à la souris dans des arènes ou sur des pistes en se refillant la dynamite avant qu'elle n'explose, soit d'éclater les ballons d'une certaine couleur, ou encore de choper une coupe et d'éviter de se faire rattraper par son adversaire du jour. Sympa, mais répétitif à la longue.



▲ J'ai plus que seize secondes pour vous dire...

▲ Si je t'attrape, je te...

OFF THE ROAD

Au commencement, vous avez le choix entre quatre types de véhicules "offroad" : Monster Truck, Buggy, Jeep et Quad, avec chacun leurs propres caractéristiques bien sûr (poids, maniabilité, adhérence, accélération et vitesse). Prenez de préférence les voitures les mieux équilibrées si vous voulez avoir une chance de gagner.



LES PISTES

Le titre vous propose de parcourir des pistes en "indoor" ou en "outdoor" (extérieur pour les anglophobes). Ces dernières sont en règle générale beaucoup plus longues et difficiles car il y a plus de concurrents. De plus, dénicher les turbos et les passages cachés vous prendra déjà un certain temps.



▲ On se croirait à Bercy. The show !



▲ Yeeha ! La course risque d'être rude. Concentration.



▲ Voilà des objets "Boost" qu'il faut absolument ramasser.

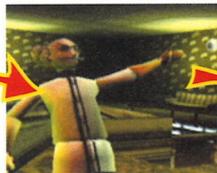
78%

Si vous avez aimé le genre... Vous aimerez Speed Devils (Ubi Soft) et, dans un genre un peu plus simulation, Sega Rally 2 de qui vous savez.



Dans le club sélect des Sauveurs Du Monde, il n'y a pas que des ténébreux héros solitaires, on croise aussi le trio infernal de MDK.

Méfiance, ces drôles de zozos déjantés sont eux aussi des sauveurs de l'humanité.



MDK2



Qui l'eut cru ? Bioware remet sur le devant de la scène la fine équipe de MDK premier du nom, auquel vous avez pu jouer sur PlayStation, il y a de cela pas mal de temps. Mais loin d'être un simple add-on, MDK 2 est un véritable second épisode qui n'a plus rien à voir avec son prédécesseur.

Le moins qu'on puisse dire, c'est que MDK 2 tire parti au maximum de la puissance Dreamcast. Le moteur de jeu 3D temps réel est d'une fluidité magique. On assiste avec émerveillement à une avalanche d'effets spéciaux spectaculaires, tandis que son perso évolue dans des décors gigantesques nimbés de lumières irréelles. Les explosions et les ennemis pulvérisés par vos tirs

s'éparpillent en centaines de particules lumineuses. Les ombres dynamiques dont les déformations suivent les déplacements des personnages, sont elles aussi très impressionnantes. Bref, la réalisation technique est véritablement de qualité supérieure. D'ailleurs, sachez que le moteur du jeu développé par Bioware et répondant au doux nom de "Omen" permet de créer simultanément des jeux aussi bien pour Dreamcast que pour PC. Permettant ainsi de simplifier le passage d'une plate-forme à l'autre. MDK 2 est la preuve que le système marche plutôt bien.

galaxie. Kurt est maintenant accompagné de Max le chien à quatre bras et du très inventif Dr Hawkins. Au cours de l'aventure, vous jouerez tour à tour chacun de ces protagonistes qui luttent à leurs manières contre les aliens. En effet, chaque personnage dispose d'un gameplay radicalement différent, et le passage d'un perso à l'autre donne véritablement l'impression que MDK 2 est la synthèse de trois jeux dans un même univers.

REUSSITE TOTALE ?

Au final, MDK 2 est un jeu truffé d'humour qui en met plein les mirettes, mais qui n'est pas exempt pour autant de quelques défauts de gros calibres. Le principal problème est lié au système de sauvegarde. Les points de sauvegardes automatiques sont très éloignés les uns des

CAVALCADE INFERNALE

Bien entendu, on retrouve le fameux Kurt Hectic, l'homme à tête d'épingle et son fusil de sniper ainsi que l'univers cyclopéen des aliens les plus stupides de la

1 2001 AGENCE TOUT RISQUE

Au cours de l'aventure, vous dirigerez successivement les trois personnages qui composent votre fine équipe. Kurt est un tireur d'élite qui combat tout en finesse et en précision. Max est le Mr-T local de cette Agence tout risque du futur. Avec ses quatre bras et autant de flingues, impossible de faire dans la dentelle. Le Dr Hawkins est quant à lui un émule de Mac Gyver. Il transforme un grille-pain et des toasts en armes mortelles.



▲ Finesse et subtilité. Kurt dispose d'une arme à ultra longue portée qui vous permet de zoomer sur vos adversaires de manière impressionnante.



▲ Max le chien est le killer du groupe. Il manie toutes sortes d'armes à feu et se fait fort d'éparpiller les ennemis de manière spectaculaire.



◀ Vous n'aurez pas la liberté de choisir les personnages, leurs interventions suivant le cours logique de l'histoire.

2 MON DIEU ! SAUVEGARDEZ-NOUS

Une fois encore, on retrouve dans MDK 2 un principe de sauvegarde qui fait toujours bien rigoler les utilisateurs de PC. En effet, vous ne pourrez sauvegarder qu'à des points de sauvegarde bien précis. Le hic, c'est que ces points de sauvegarde sont très éloignés les uns des autres et qu'il n'y a aucune sauvegarde intermédiaire, même après les passages difficiles. Pour ne rien vous cacher, cela devient vite lassant de faire le même trajet quarante fois...



▲ Dans ce niveau, le Dr Hawkins doit sauter de poutrelle en poutrelle pour progresser. La moindre erreur est fatale et la sauvegarde est impossible...



▲ Rattier un point de sauvegarde n'est pas tout, encore faut-il être en bonne santé et posséder suffisamment de munitions pour continuer l'aventure...



▲ Original. Les scènes d'introduction font référence à de faux comics dont les héros seraient les persos de MDK 2.



▲ Kurt dispose d'une cape un peu spéciale qui lui permet de planer et de se laisser porter par des courants ascendants.

3 UNE PRISE EN MAIN DÉLICATE

Les game designers de Bioware ont été confrontés à un challenge bien particulier lié au grand nombre de mouvements des personnages et au nombre restreint de boutons sur un pad. Au final, les déplacements dans MDK 2 se font à l'aide des touches Y, A, B et X tandis que la croix sert à gérer son équipement, et l'analogue à déplacer la caméra. S'habituer, à cette configuration particulière n'est pas facile...



▲ Une petite démo de Break dance ? Au début, ne pas se servir de la croix ou de l'analogue pour vous déplacer nécessitera toute votre concentration.

4 Y'A QUELQU'UN ? ! QU'UN... QU'UN...

L'univers de MDK2 est certes étrange, mais il est surtout gigantesque. Vous vous retrouverez en train de parcourir des étendus immenses (avec vue sur l'espace), des couloirs sans fin et des salles cyclopéennes. On perd vite le sens de l'orientation dans cet univers typiquement alien truffé de constructions dont on ignore l'usage.



► Dans MDK2, les boss sont à l'image de la surface de jeu : gigantesques. Ils ne sont pas indestructibles pour autant, mais il faudra trouver la bonne stratégie pour espérer les détruire.

◀ Des salles circulaires feraient perdre la boussole à un pigeon voyageur... alors à un chien !



“**SPECTACULAIRE ET RIGOLO, MDK2 EST SURTOUT DIABLEMENT DIFFICILE. LES JOUEURS PURS ET DURS APPRÉCIERONT, LES AUTRES...**”



autres : bienvenue dans un monde où vous allez refaire vingt mille fois le même saut au même endroit jusqu'à ce que ça passe. Plutôt crispant, non ? Associez cela à une difficulté de jeu élevée, et vous cernerez le problème. Dommage, car MDK 2 réservera ses charmes aux authentiques hardcore gamers, tandis que les joueurs moyens se laisseront vite du tour répétitif que prendra leur aventure.

5 DANS LA JOIE ET LA BONNE HUMEUR

Dans MDK2, l'humour est omniprésent. Les personnages caricaturaux à souhait semblent tout droit sortis d'un comics de bas niveau. Les aliens sont bêtes et méchants à souhait et leur grand chef est une grande gigue qui passe son temps à faire des blagues stupides. Les cinématiques, elles aussi contiennent leur lot d'absurdités plus tordantes les unes que les autres.

► Les petits E.T. à face de lune s'expriment en pétant. Ce sont eux que vous verrez tomber de leur échafaudage en avant les vitres de leurs vaisseaux.



▼ Dans cette salle, il faut sauter de plate-forme en plate-forme pour atteindre le sommet. Des aliens suivent vos évolutions en poussant des hurraas à chaque fois que vous sautez.



6 LIBERTÉ ! LINÉARITÉ !

En définitive, l'aventure dans MDK 2 se découpe en zone de jeux. Trouver le passage d'un niveau à l'autre revient à résoudre une énigme tout en vous débarrassant des ennemis pour déverrouiller un passage. À vous de découvrir quelle est la seule stratégie que vous devez utiliser pour vous en sortir. Il est dommage que la moindre action qui ne cadre pas avec la bonne stratégie soit invariablement vouée à l'échec.



▲ Pas d'acharnement. La solution consiste à sauter au centre de la plate-forme pour tuer les monstres qui vous harcèlent.

VERDICT

GRAPHISME

Ombres dynamiques, lumières étonnantes, ambiances envoûtantes... Un régal pour les yeux.

JOUABILITÉ

Une longue période d'adaptation est nécessaire pour maîtriser les déplacements des personnages.

DURÉE DE VIE

La difficulté du jeu associée à des niveaux relativement longs vous garantissent une bonne durée de vie.

Le MEILLEUR

Les trois personnages différents et leur gameplay rendent l'aventure trois fois plus variée.



Le PIRE

La difficulté du jeu et le mauvais système de sauvegarde viendront à bout des moins patients d'entre vous.



Malgré son look rigolo, ce jeu a un système de sauvegarde crispant. Les pros du pad se régaleront, les autres regretteront sans doute leur achat...

69%

Si vous aimez le genre...
Même si les univers n'ont rien à voir MDK 2 s'apparente à Tomb Raider, Soul Reaver et Syphon Filter

MDK VS MDK2



MOCK



CONSOLES
SET
MAX

A DÉCOUPER SUIVANT LES POINTILLES



Il était une fois plein de petits jeux débiles. Et des gens encore plus débiles pour y jouer et y prendre goût. Ouvrez les yeux, vous ne verrez rien, ça s'appelle Bishi Bashi!



BISHI BASHI



Protégez femmes et enfants, Bishi Bashi arrive en France ! Ce cocktail de petits jeux complètement farfelus va vous faire passer des soirées inoubliables ! Mais n'oubliez pas, tout abus est dangereux pour la santé.

D'un genre complètement inédit et nouveau en France, voici Bishi Bashi. Et bonne nouvelle, vous allez pouvoir vous éclater jusqu'à quatre joueurs simultanément. Essentiellement basés sur les réflexes, les jeux proposés sont très variés : vous allez pouvoir vous exercer au lancer de tarte à la crème lors d'un mariage ou encore inviter votre petite amie à déjeuner et lui faire manger tous les plats le plus vite possible.

De nombreux clins d'œil parsèment le jeu. Ne vous étonnez donc pas de jouer avec Twinbee ou encore au flipper (c'est comme ça que Konami a débuté) dans certaines épreuves. De plus, la version française regroupe les deux premiers opus japonais du jeu ! Deux fois plus de plaisir en perspective, donc.

JAPACOMPRIS

Plusieurs modes de jeux sont proposés, vous pourrez même organiser de véritables tournois entre amis. Seul petit bémol à cette parfaite hégémonie, la traduction. Produit typiquement nippon et faisant référence à des points de la culture japonaise, Konami a voulu traduire tous les mini-jeux. Malheureusement,

cette étape ne s'est pas faite sans douleur, et l'ambiance générale du jeu s'en trouve un brin changée. Des voix ont été supprimées et les traductions donnent souvent lieu à des jeux sans goût ni saveur. Mais bon, deux jeux sur un seul disque et un prix vraiment attractif sont des atouts non négligeables pour tenter l'aventure ! D'autant que l'on se poile sévère.



VERDICT

GRAPHISME

D'un style très enfantin, il colle bien à l'ambiance farfelue qui règne dans ce jeu.

JOUABILITÉ

Rien à redire, mais sachez que ce jeu réclame des réflexes au millimètre près.

DURÉE DE VIE

Une durée de vie virtuellement infinie, pour peu que vos nerfs tiennent le coup !

Le meilleur

C'est le délire assuré. Deux jeux en un, c'est plus malin.



Le pire

Une traduction très moyenne. Des ampoules sur les doigts.



Un jeu très sympathique. Fous rires assurés. Dommage que la traduction de certains jeux typiquement nippons passe complètement à la trappe.

68%

Si vous avez aimé le genre... Alors il faudra attendre le 3ème opus japonais qui sort en juin et qui est compatible avec le tapis de DDR !

1 PLUS ON EST...

Bishi Bashi vous offre la possibilité de faire de véritables championnats ! Jouables jusqu'à huit joueurs tour à tour. Ça vous promet des parties endiablées et pleines de fous rires.



▲ Ce jeu est une parodie de Guitar Freaks, un des nombreux rythm/action de Konami.



▲ Pouvoir taper sur ses amis peut être parfois jouissif.



2 UNE ADAPTATION DÉCEVANTE

Conçu pour des joueurs japonais à la base, Bishi Bashi a dû subir un sérieux lifting avant de se retrouver dans nos étalages. Plus de voix complètement débiles, des jeux qui sortent d'on ne sait où et des changements de touches inutiles.



▲ Bon, d'accord, la trad' est pas génial... Mais on a les deux premiers épisodes jap sur un cd. Nul n'est parfait.



▲ Le repas avec une "Kogyaru" perd tout son charme en VF.

3 A VOS MARQUES...

La majorité des jeux qui composent Bishi Bashi repose sur les réflexes et le timing des joueurs. Certaines épreuves se jouent même au centième de seconde près ! Les amateurs de Track and Field vont apprécier.



▲ 4,36 secondes pour réduire sa chambre à néant !



▲ Corbier aurait-il rasé sa légendaire barbe pour faire la Motion Capture ?



◀ L'épreuve du karatéka vous mettra dans la peau du Jean Claude Van Damme local.



Féthi San

Devise n°1 : "Plutôt souffrir que mourir, c'est la devise des hommes", La Fontaine.
Devise n°2 : "Avoir confiance en devise n°1", Anne Honime.



GEKIDO

1 DRAGON FIGHTERS

Gekido impressionne par la diversité de ses modes de jeu. Mais hormis un mode aventure dans le plus pur style du Beat'em Up, les autres modes ne sont que des déclinaisons plus ou moins inspirées des jeux de baston.



▲ Dans un salon cosy, quatre molosses s'étripent joyeusement. Seul contre trois perso* gérés par l'ordi, à deux contre deux, deux contre un... On peut varier les équipes à l'infini.



▲ Le mode Battle classique. Deux rounds et on passe à l'adversaire suivant. Les projections et la garde sont essentielles à maîtriser.

Alors que *Zombie Revenge* s'offre le luxe de ressusciter le Beat'em sur DC, deux siciliens assoiffés de reconnaissance tentent de réitérer l'exploit sur PlayStation. Essai transformé ?

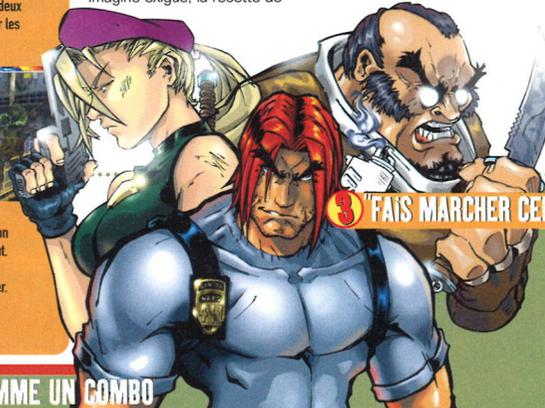
Gekido, c'est un plat de spaghettis bon marché dégoulinant de sauce tomate. Un mets qui tient au corps, un peu lourd, qui rassasie sans jamais surprendre les papilles. Concoctée par deux ninjas rituels dans des locaux qu'on imagine exigus, la recette de

Gekido tient dans un principe immuable, asséné à l'envie telle une profession de foi : "J'avance, je frappe, j'avance, je frappe, j'avance...". L'air de rien, tranquille dans leur coin, ces deux types réinventent le mouvement perpétuel ! Disons-le : Gekido, c'est de l'action non-stop à haute teneur en bourre-pifs façon Bud Spencer, dégraissée de toutes ambitions scénaristiques. On laisse ses deux, trois neurones sur le palier et on enfile son survêt* jaune et noir à la Bruce Lee ! Préparez-vous à affronter en rangs serrés des vilains

d'une stupidité abyssale dans une ambiance orientale un peu cheap.

L'ENFER DU DÉCOR

S'ils flattent de prime abord le regard, les décors de Gekido auront par la suite une fâcheuse tendance à se répéter. Gekido, c'est ça : une douche écossaise de tous les instants. Beau mais bourré de bugs, rythmé mais hyper-répétitif, généreux mais seulement en façade. Malgré ses neuf personnages jouables, un mode Aventure à la Fighting Force (jouable à deux), et divers mode Battle, Gekido fleurit l'amateurisme à plein nez. Pas que les gars de Naps Team manquent de talent, loin s'en faut. Mais à l'heure où les équipes de développement subissent une inflation en personnel sans précédent, créer un jeu à deux, est-ce bien raisonnable ?



3 FAIS MARCHER CERVELLE, DANIEL SAN !

Davantage que les pieds et les poings, dans Gekido, ce sont les objets que le joueur rencontre en chemin qui lui permettent de se frayer un passage. Il trouvera également sur ses pas de quoi regonfler sa barre d'énergie.

2 BEAU COMME UN COMBO

Des combos qui s'enchaînent sans effort dans un déluge de feux de joie : voilà ce qui restera de Gekido. Pour ce faire, Naps Team a développé une série de principes qui transformeront le plus couard de nos lecteurs en bêtes de combat impitoyable. Démonstration par l'image.



▲ Une idée lumineuse : les manipulations des combos que vous gagnez au cours du jeu s'affichent en temps réel sur l'écran.



▲ Chaque personnage bénéficie d'un combo perpétuel. Pour l'actionner, pressez simultanément L1, L2, R1 et R2.



VERDICT

GRAPHISME

Des effets de lumière en cascade contrariés par des défauts d'affichage omniprésents.

JOUABILITÉ

Hormis les gros personnages qui répondent avec une demi-mesure de retard, Gekido est jouable.

DURÉE DE VIE

D'écueils techniques en loadings abusivement longs, le joueur le plus indulgent risque de se laisser fissa.

Le MEILLEUR

La générosité d'un jeu mijoté à l'ancienne par deux fous furieux dans la poésie d'une cave sans lumière.



Le PIRE

Moteur graphique dépassé, combats brouillans et répétitifs, et... un seul thème musical pour tout le jeu !



Malgré des qualités indiscutables, Gekido tient plus de la carte de visite sympathique de deux gars talentueux que de ce qu'on est en droit d'exiger.

58%

Si vous avez aimé le genre... Sautez sur *Zombie Revenge* DC et *SpikeOut* en arcade, ressortez vos vieux *Kung Fu Master* et autre *Double Dragon*.



Fin de siècle, début de millénaire, peu importe, Asimov avait dit vrai : les robots sont parmi nous. Enfin, c'est seulement sur l'écran télé...



TECH ROMANCER

Il est des concepteurs de jeux qui ont acquis un certain savoir-faire dans un domaine bien précis. Business oblige, ils continuent leur chemin en faisant toujours la même chose, certes, mais toujours mieux que les autres.

Chez Capcom, on ne se pose pas trop de question quand on démarre un nouveau projet. Voici ce que pourrait donner un dialogue entre les deux chefs de projet :
- Alors ça y est, Funamizu ! On démarre un nouveau jeu ? Y'aura des nouvelles armes ? Est-ce qu'on ressort Nemesis et Tyrant ?
- Non, Okamoto, on fait pas de Resident ce mois-ci. On va plutôt faire un jeu de baston.

- Bon, Ryu et Ken, on les inscrit d'office alors ?
- Non, on va changer un peu...
- Quoi ? Ça veut dire plus de boules de feu, de projections ou de super finish ?
- Si, si, mais on va plutôt mettre des robots à la place des combattants. Tu te souviens de "Cyberbots", avec Blodia, Devilot et tout...
- Pas mal, mais on pourrait passer à la 3D. Et puis tant qu'à faire, on pourrait mettre un peu moins de boutons pour que les débutants soient pas perdus.
- Bon, on va dire des polygones en un mode de contrôle simple, genre Punch, Kick et Jump, comme dans Parrapa ?
- Voilà ! Et puis les robots, on va essayer de les faire variés, comme s'il s'agissait d'un "cross-over" entre toutes les séries qui ont marqué notre jeunesse.

- Tu veux dire Gundam, Evangelion, Macross ou Dunbine ? Banco !
Quelques mois plus tard...
- Il est pas mal notre jeu, il a du style, hein ?
- Oui, les gens l'aiment bien, dommage qu'il n'ait pas trop marché en dehors du Japon.
- Peut-être qu'on a pas mis la dose au niveau des graphismes. Si on le ressortait, en beaucoup plus beau, sur Dreamcast ?
- C'est vrai, on pourrait mettre des mini-jeux pour la VMS, et puis on mettrait des options sympas. Et les personnages cachés apparaîtraient au fur et à mesure. Ce serait un excellent titre qui changerait un peu les joueurs mordus du genre baston.
- Chiche ?



▲ Certaines machines sont capables de voler tandis que d'autres sont rivées au sol.



▲ Remarquez les différences de gabarit entre les différents robots.

BLINDÉS !

Vos robots sont équipés d'un blindage résistant, mais si par malheur vous restez trop en garde, il finira par s'effriter. Et vous serez alors à la merci de n'importe quelle attaque adverse. Pensez à utiliser l'esquive, qui permet en plus d'embrayer sur des contre-attaques efficaces.



▲ Les jauges sur le côté de l'écran représentent la vie, et juste en dessous, le blindage est indiqué en pourcentage.



L'HOMME ET SA MONTURE

Lors des coups spéciaux les plus violents, le portrait du ou des pilotes est affiché au milieu de l'action dans un style "manga" reconnaissable entre tous. Tech Romancer ne renie pas ses origines et fin du fin, toutes les séquences animées sont dignes des meilleures productions du genre.



▲ On n'oublie pas non plus les fonds d'écran bien made in Capcom.



MÉTAL CONTRE MÉTAL

Les projections semblent étonnamment douloureuses : les masses d'acier sont broyées ou volent avant de s'abattre sur le sol dans un grand fracas de quincaillerie. Impressionnant ! C'est là que l'on s'aperçoit que les bruitages, ça compte aussi beaucoup dans un jeu vidéo.



VERDICT

GRAPHISME

Très fin et très soigné, il écrase largement ceux de l'arcade, malgré une animation un peu "raide".

JOUABILITÉ

Simple, claire, la jouabilité fait appel à des combinaisons de boutons basiques.

DURÉE DE VIE

Comme tous les jeux de combat, dirons-nous : longue quand on a des potes ou une famille nombreuse.

Le MEILLEUR

Les "jingles" et animations du mode Scénario : on se croit devant un OAV !



Le PIRE

Certains coups spéciaux vraiment ridicules... Remarquez, c'est fidèle à l'esprit de certaines séries.



Tech Romancer est un jeu plutôt original, facile à appréhender, et qui vous réserve pas mal de bonnes surprises.

70%

Si vous avez aimé le genre... Toutes les séries de robots, de Rotech à Evangelion, en passant par les transformers. Même les pires.



Jubei

Ce matin, ma main gauche m'a dit que j'avais le teint pâle. Le problème, c'est que mon miroir marche plus, depuis que j'ai rencontré ce gars aux dents longues...



VAMPIRE HUNTER D

OH ! LES PAS BÔ

D'aura du mal à se frayer un chemin parmi le bestiaire qui se présente à lui. Chauves-souris, vampires, lézards et machines futuristes feront obstacle. Dommage que le château soit si peu fréquenté, on passe plus son temps à marcher qu'à se battre.



▲ Les monstres hideux côtoient les machines futuristes dans le monde de Vampire Hunter D.

Victor n'a pas vraiment marqué les esprits par la qualité de ses jeux. Mais quand le géant de l'électronique s'inspire de Dracula X pour adapter le fameux dessin animé Vampire Hunter D, arrive-t-il à égaler le modèle ?



Adapter une série de vampires sans être accusé de pomper le modèle de Konami n'est pas chose aisée. Pourtant, le scénario du jeu est totalement original, puisque tiré du dessin animé de 1985. L'histoire se déroule en l'an 12 090, lorsque les vampires ont repris la terre aux humains. Vous incarnez un mépris de ces deux espèces, un dunpeal, du nom de D. Ce dernier, en tout bon chasseur de primes qui se respecte, a encore accepté un sale

travail : retrouver Charlotte, la fille de John Elbern, enlevée par un certain Meier Link. Afin de remplir sa tâche, il devra pénétrer le château de la comtesse Carmilla, truffé de pièges et d'énigmes.

UN VAMPIRE CHICOS

La main gauche de D est possédée par un esprit, qui lui confère une puissance de combat inégalée. Cela se traduit dans le jeu par la présence de deux jauges, l'une pour le pouvoir offensif, et l'autre pour la magie. Si la première augmente en fonction du nombre de vos victimes, la seconde se recharge de manière moins conventionnelle, à savoir en aspirant des monstres. Votre héros se bat à l'aide d'une épée et peut "cibler" son adversaire, conférant au jeu une ergonomie proche de Resident Evil. La jouabilité

est donc plutôt bonne, même si on peut reprocher l'absence de gestion d'équipement et de points d'expérience. De plus, les rares ennemis rencontrés ne brillent pas par leur combativité, et les différentes énigmes sont d'une facilité déconcertante. Toutefois, les qualités de Vampire Hunter D font oublier ces quelques désagréments, et on passe un bon moments malgré la relative facilité du jeu.



▲ Gaffe ! Un monsieur qui ne vous veut pas que du bien...

VERDICT

GRAPHISME

Les décors sont particulièrement soignés, mais la modélisation des personnages manque de finesse.

JOUABILITÉ

Les énigmes sont faciles à résoudre, les ennemis simples à battre. On progresse rapidement.

DURÉE DE VIE

Le jeu se finit un peu trop vite et ne propose aucun mode supplémentaire une fois la quête accomplie.

Le MEILLEUR

Une ambiance que l'on n'avait plus revue depuis Dracula X. Les fans du dessin animé seront ravis.



Le PIRE

Le château ne présente qu'une variété très restreinte d'ennemis. On s'ennuie parfois.



Un mélange des hits de Capcom et Konami qui saura convaincre tous les fans d'esthétique gothique. Mais le jeu est trop court...

60%

Si vous avez aimé le genre... Sortez Dracula X du placard, sinon aller acheter un Resident Evil qui rôde dans les étagères de votre marchand.

2 INSPIRATION OU PROFOND PLAGIAT ?

Depuis la sortie de Resident Evil, on voit une flopée d'éditeurs copier abusivement les éléments qui ont fait le succès de la série. Enigmes simples, plans de caméra à la George Romero, créatures monstrueuses, on peut dire que JVC ne s'est pas trop foulé, question inspiration. Merci Capcom !



▲ Imaginez Chris ou Jill à la place de D, et on pourrait facilement croire à une séquelle de Resident Evil



◀ À l'instar de Resident Evil 3, vous incarnez un court instant un personnage annexe, ici Leila, qui devra retrouver votre tombe.

3 UN VAMPIRE SURPUISSANT

D possède des aptitudes de dunpeal très intéressantes. Le fait d'aspirer des monstres permet à sa main gauche de lancer de la magie, offensive ou défensive. Cependant, il n'existe que deux sorts différents, dont la puissance dépend de votre jauge vampire.



▼ Dès qu'un ennemi est suffisamment affaibli, vous êtes capable de l'aspirer dans votre main gauche. Très pratique pour remonter la jauge de magie !





Kestécé dans ma télé ? Un Cyber-Milou ou un lapin-myopathie ? Peu importe, je dois le protéger ! Je prends mon pistolet en plastoc et je vais cueillir des chamignons.



RESCUE SHOT



▲ On passe son temps à sauver notre "lapin" des situations les plus périlleuses.

Si votre Gun Con prend trop la poussière et que vous commencez à sentir les prémices d'un sérieux manque en jeux de tir, une alternative s'offre à vous : ressortir ce bon vieux Nintendo Game Boy Advance "Rescue Shot" de Namco.

Vous évoluerez alors dans un drôle d'univers ; rien à voir avec ce que l'on rencontre habituellement dans ce type de jeux. Pas de terroriste, pas de cervelle d'otages sur les murs, pas d'Iraquien et pas de lance-roquettes. Votre mission est d'escorter un petit être halluciné (c'est un chien, je crois...) dans un monde qui

ne l'est pas moins. Si la forêt (niveau premier) paraît très calme et fleurie, la réalité est tout autre. Des dizaines d'énergumènes aussi tenaces que ridicules d'aspect, viendront vous couper l'herbe sous le pied. La plupart d'entre eux s'apparentent à des enzymes bizarres et très suspectes.

ALLEZ SAUTE, SAUTE !

La variété d'ensemble assure un bon renouvellement à l'esthétique du jeu et à l'action. Si vous pouvez tuer la plupart des méchants, certains balancent la sauce puis partent s'embusquer. Sans compter qu'il faut parfois viser des parties précises de leur anatomie. Notre poupon à poils, lui, s'en fout et marche tranquillement sans se soucier de quoi que

soit. C'est en tirant dans ses jambes (pour le faire sauter) ou dans sa tête (il marquera alors une pause) que vous le sauverez des situations les plus périlleuses. L'interaction avec les décors enrobe joliment le gameplay, et ma foi, c'est délicieux ! Réflexes, précision, synchronisation, pas besoin d'autre chose pour venir à bout de ce petit jeu, pas prise de tête pour deux sous. La réalisation est très homogène, l'aspect pastel et décalé nous changera un peu. Les angles de caméra varient souvent et pimentent bien l'action. Quant aux musiques, elles donnent au jeu un panache tout particulier... C'est du bon boulot, c'est du Namco et c'est le plus original du genre, sur Play.

BOSSES ET BOSS

Un shoot n'est pas un vrai shoot sans les gros méchants de fin, et Rescue Shot ne fera pas exception. Les baffes des boss vous feront plus marrer qu'autre chose. Mais il ne suffira pas de blaster sauvagement un point faible, le décor peut aussi provoquer des réactions en chaîne destructrices.



QU'EST-CE QUE T'AS MIS DANS MON VERRE ?

Inutile de vous démettre le crâne pour partir loin dans le monde halluciné de Rescue Shot. Namco a fait preuve de bon goût et d'imagination : c'est plus poilant qu'un Time Crisis, pour preuve, regardez-moi ces têtes de disjonctés !



FINEMENT BOURRIN !

Certains niveaux sont particulièrement réussis, comme celui où vous devez suivre le Ninja nain dans un dédale de ruelles. Pour réussir, vous devez tirer sur les bonnes pancartes directionnelles, sans vous laisser ralentir par les nombreux ennemis. Un conseil, reprenez vos tirs aux abords des pancartes, et tirez dans les fesses du nain !



← Tirez dans les rames pour aller à droite ou à gauche.

En fonction de la lampe sur laquelle vous tirez, vous prenez une direction particulière. ▶



VERDICT

GRAPHISME

C'est un poil pixelisé, mais de très bon goût. Bonnes teintes, style comique et attachant.

JOUABILITÉ

Si l'absence du gun réduit le confort de jeu, Rescue Shot demeure jouable avec la Dual Shock.

DURÉE DE VIE

Ce jeu constitue un challenge titanesque pour le "dosé" qui veut atteindre les 100% de précision.

Le meilleur

L'ambiance visuelle et musicale, le style cartoon et le défilement !



Le pire

Comme d'habitude, le prix, et d'autant plus pour ce genre de jeux (vous payez vos jeux Play, n'est-ce pas ?).



Les fans du genre peuvent déguster Rescue Shot sans retenue. Les plus modérés devraient attendre qu'il pointe en occase.

69%

Si vous avez aimé le genre... Plus ludiques, les Point Blank 1 et 2 sont là. Sinon, dans un autre genre, House of the Dead 2, Virtua Cop 2.

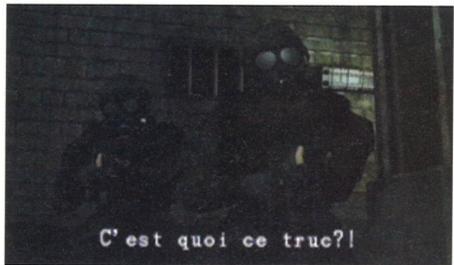


Zakapatul

Et tu ne quitteras pas la table tant que tu n'auras pas terminé ton cadavre ! Non mais c'est pas vrai ces gosses ! On risque sa peau pour leur ramener un bout de cervelle et c'est comme ça qu'ils vous remercient...



RESIDENT EVIL 2



1 PRENEZ LA PORTE

Malgré toute sa puissance, la Dreamcast ne semble pas pouvoir franchir définitivement Resident Evil de son syndrome "Porte". À chaque fois qu'un temps de chargement est nécessaire, la console vous affiche cette animation bien connue des aficionados : la porte qui s'ouvre. Pourtant, ce procédé est-il encore indispensable sur une console aussi puissante, ou est-ce que les programmeurs n'ont pas daigné se pencher sur le problème de ces loading sans élégance.



« À l'heure où d'autres jeux sont parfaitement capables de gérer le chargement en continu d'un niveau, les portes sont un signe du grand âge de RE2.

► Une autre limitation importée directement de la version Play : la montée des marches et les changements de niveaux automatiques.



2 MOTEUR, ACTION !

Resident Evil 2 est une référence incontournable dans le domaine du Survival Horror. C'est en grande partie dû à sa mise en scène relativement proche des films d'horreur traditionnels. Scénario, angles de caméras, décors et ambiance sonore : tous les éléments sont réunis pour faire de RE2 un véritable film d'horreur interactif.



▲ Même si la caméra reste désespérément fixe, les angles et les focales font la part belle aux plongées et contre-plongées très impressionnantes.



► Comme dans le premier épisode, vous passerez votre temps à descendre sous terre de plus en plus profondément. Un ressort dramatique qui rend vite claustrophobe.



Encore ??? À l'heure de Resident Evil 3 et de Code Veronica, il y a vraiment toutes les raisons de se demander pourquoi Capcom se risque à éditer le second épisode

de la saga Resident Evil sur Dreamcast. Démonstration de force ? Soucis de cohérence dans la gamme ? Accord secret avec Sega ? En attendant, voyons voir ce que cette adaptation a dans les tripes.

C'est bien connu, Resident 2 fut l'un des plus gros succès commerciaux de Capcom sur PlayStation et PC. C'est peut-être pour perpétuer ce succès que Resident 2 est aujourd'hui adapté sur Dreamcast. Quoi qu'il en soit, les nouveaux joueurs découvriront dans les meilleures conditions cet univers peuplé de zombies camassiers et de créatures dégénérées en quête de chair fraîche. Vous incarnez Leon Richards et Claire Redfield,

deux malheureux innocents pris au piège dans la ville de Raccoon City. Un seul but : s'en sortir vivant. Cet épisode, sans doute le meilleur des trois, vous entraînera au cœur des secrets de la société Umbrella spécialisée en biotechnologie. Vous découvrirez d'où vient cette vermine qui corrompt les êtres vivants pour les transformer en monstruosités avides de chairs. Vous rencontrerez des personnages clés de l'univers qui sont à l'origine du désastre. Bref, c'est dans cet épisode que l'on en apprend le plus sur le contexte général de la série des Resident Evil.

COPIER / COLLER

Fidèle à sa réputation de qualité, la Dreamcast peut s'enorgueillir de la perfection de cette adaptation, sans aucun

3 Y A QUELQU'UN ?

Difficile de croiser âme qui vive dans les parages. Vous tomberez néanmoins sur d'autres survivants qui poursuivent leurs propres buts. Vous aurez d'ailleurs l'occasion de changer de peau quelques instants pour incarner ces personnages qui vous rendront service. Merci mademoiselle !



▲ Cette beauté ténébreuse prétend être à la recherche de son amoureux. Si vous avez joué à Resident Evil 1, c'est sans doute le premier zombie que vous avez descendu. Dommage.



▲ Cette femme est en partie à l'origine de ce qui se passe dans ces lieux. Victime ou responsable ? Toujours est-il qu'elle ne vous veut pas que du bien.



4 REGARDE LA CAMÉRA

Les cinématiques de la version Dreamcast ont beau être parfaitement identiques à celle de la PlayStation, elles nous ont cependant paru plus colorées et légèrement moins "baveuses". Il en va de même pour les graphismes qui sont en général plus fins que pour toutes les autres versions de RE2. Cependant, difficile de dire si les graphismes ont été retouchés ou si c'est une amélioration liée à la qualité du chip graphique de la Dreamcast.

► Malgré son grand âge, Resident Evil 2 est accompagné de cinématiques magnifiques qui en remontent à bien d'autres jeux plus récents.



doute la meilleure tous supports confondus. Pourtant, la différence de niveau n'est pas aussi visible que pour d'autres adaptations comme Soul Reaver par exemple. Et ces différences subtiles resteront totalement invisibles pour qui n'a jamais joué cet épisode sur une autre console. En effet, cette mouture supplémentaire a permis aux programmeurs de Capcom de "lisser" certains détails qui entachaient jusqu'à présent chacune des adaptations. Par exemple, les objets avec lesquels vous pouvez avoir une interaction sont maintenant parfaitement intégrés dans les décors. Boîtes de cartouches, cartes, clés et autres objets indispensables pour votre progression ne sont donc plus visibles au premier coup d'œil. On peut aussi noter qu'à



l'usage, le jeu se révèle plus fluide et plus beau qu'auparavant. Pas d'erreur possible, il s'agit bien d'un simple copier / coller du must dans le domaine du Survival Horror. Mais diable... Qu'est-ce que c'est bon !



▲ Même pas le temps pour une petite collation... De toutes manières, RE2, c'est des tripes à tous les repas !

6 Y'A PAS D'CLEF POUR CETTE PORTE ?

Que serait un jeu Survival Horror sans ses énigmes biscornues ? C'est bien connu, dans un commissariat de police, on cache toujours des clés dans des statues, derrière des tableaux, et les bibliothèques servent surtout à déclencher des mécanismes qui cachent des objets importants... Même si les énigmes font partie intégrante de ce genre de jeu, on ne peut pas dire qu'elles soient souvent très cohérentes avec l'univers.



▲ Voici une serrure étrange qui se déverrouille à l'aide de pièces d'échec. Pas banal pour une porte qui donne sur... un collecteur d'égoûts.



▲ Avant d'être un commissariat, cet endroit était la maison de David Coperfield. Sinon, comment expliquer les dizaines de cachettes où se trouvent les objets importants du jeu ?

5 MON CŒUR BALANCE...

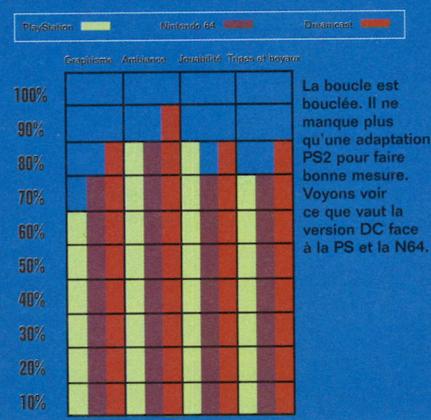
Vous pourriez incarner deux personnages différents pour vivre l'aventure. Claire et Leon vont évoluer dans les mêmes décors, mais n'effectueront pas les mêmes actions au cours du jeu. Leurs périples sont suffisamment différents pour que vous puissiez rejouer le jeu sans refaire exactement le même parcours, ni effectuer les mêmes actions.



▲ Leon ou Claire ? Le choix du personnage détermine le niveau de difficulté de l'aventure.



UN JEU... TROIS CONSOLES !



“ QU'ON SE LE DISE, RESIDENT 2 SUR DREAMCAST EST TOUT SIMPLEMENT UNE ADAPTATION À PEINE RETOUCHEE DE LA VERSION PLAYSTATION ”

VERDICT GRAPHISME

Cinématiques et moteur du jeu tirent parti de la DC. Pas de surprise, pour autant rien n'a changé depuis la PS.

JOUABILITÉ

Les persos s'accrochent mal de l'analogique. Pour le reste, gameplay de qualité et jouabilité excellente.

DURÉE DE VIE

Si vous l'avez déjà joué, vous savez à quoi vous attendre. Les nouveaux boucleront en moins de 10 heures.

Le meilleur

L'ambiance est aussi bonne, voire meilleure que pour toutes les versions précédentes.



Le pire

Oublié, RE1 ? Les joueurs qui n'ont pas connu le premier opus passeront à côté d'une partie de l'histoire.



Même si les différences avec les versions précédentes sont minimes, RE2 n'a pas pris une ride et reste la référence dans le Survival Horror.

82%

Si vous aimez le genre... Si vous voulez comprendre les enjeux de cette aventure, jouez à RE1. Pour la suite, voir RE3 et Code Veronica.



Pour jouer au basket, pas de secret ! Faut manger plein de soupe pour être grand comme Jordan. Ou entraîner ses p'tits doigts et jouer sur... console.



NBA 2000 IN THE ZONE

GAD' UN PEU !

aaLe titre offre six angles de caméra différents : side, quart, normal, live 1, live 2 et top. La grande majorité d'entre eux sont jouables et permettent de bien suivre les actions. La vue du haut, par contre, donne l'impression d'avoir des bonhommes tout riquiqui qui bougent dans tous les sens. Bref, à éviter.



▲ Vue de 3/4 et un Pat Ewing qui ferait mieux de regarder dans l'autre sens au lieu de faire du charme à une gentille demoiselle.



▲ Ou comment se prendre pour un géant...



DES MODES À PART...

Si les matchs habituels de basket vous ennuiant, rien ne vous empêche d'aller faire un petit tour du côté des modes "3 points" et "Dunk contest" qui portent parfaitement leur nom. Dans le premier, il s'agit bien entendu de réaliser un maximum de tirs à trois points en fonction des ballons disponibles et du temps imparti. Dans le second, il s'agit de réaliser le dunk qui tue du genre : "je décolle à six mètres du panier et j'arrive quand même à dunker". À noter que vous pouvez concourir contre des adversaires humains ou contrôlés par l'ordinateur.



NBA In The Zone 2000 n'est autre que la suite d'un certain NBA Powerdunkers 2. Outre ce changement de nom, le joueur retrouve ici l'un jeu des meilleurs jeux de basket disponibles sur le marché. Comme quoi, être dans la zone, ça a du bon parfois.

Contrairement à la série des Total NBA, NBA In The Zone 2000 est plus orienté action. Le joueur a le choix entre deux options : arcade ou simulation. Les différences entre les deux ? Ce sont essentiellement la prise en compte des fautes et de la fatigue des basketteurs. Dans les deux cas, vous pouvez appliquer ou non les vraies règles de ce sport. D'autre part, vous retrouvez les modes désormais classiques : Exhibition, Saison,



NBA Playoffs et NBA All-Star, mais aussi des concours de tirs à trois points et du plus beau dunk pour les férus de "basket-spectacle". Ces derniers nécessitent quand même un minimum d'entraînement sous peine de passer... hum... à côté du panier.

SHOWTIME !

Cette nouvelle édition se distingue par une rapidité de l'action accrue par rapport à ses prédécesseurs. Les auteurs ont toujours misé sur le spectacle avec un grand S. Passes, feintes de tir, bras roulés au dernier moment, dunks, interceptions... Bref, tout y est ! Sans oublier bien entendu les fameux alley-oops : un joueur lance le ballon en l'air en direction du panier adverse, un de ses coéquipiers le rattrape au vol et "dunke" rageusement. Depuis le début de la série, les graphismes ont

bien évolué, et s'améliorent sans cesse. Ils sont tout simplement au niveau de la plupart des titres du genre avec les reflets sur le parquet, les jeux de lumière et tutti quanti. Un bon point pour Konami donc qui s'adapte par la même occasion la licence officielle de la NBA. À vous les 29 équipes de la NBA dans toute leur splendeur (Chicago Bulls, San Antonio Spurs, Orlando Magic, etc.). Par ailleurs, la maniabilité demeure toujours aussi excellente avec une prise en main immédiate et, en particulier, un bouton "action" que l'on peut affecter à n'importe quelle touche du pad pour réaliser dribbles et autres feintes. Bref, si vous êtes fan de la série, NBA In The Zone 2000 ne peut que vous combler. Les autres joueurs peuvent aussi s'y mettre car le titre offre d'innombrables possibilités d'action.

3 VISE-MOI UN PEU CE DUNK !

Quoi de mieux que de revoir ses plus beaux dunks au ralenti et sous n'importe quel angle ? Eh bien, le titre vous l'autorise grâce à son option "Instant Replay". En fait, cette option vous permet également de revoir votre action quelques secondes auparavant comme si vous étiez sur un magnétoscope. Un seul petit hic, il ne semble pas possible de sauvegarder vos exploits.



◀ Pour mieux dégouter votre adversaire, faites un replay après chacun de vos dunks. N'en abusez pas tout de même !



▲ De face, de dos, de côté... Vous pouvez revoir vos smashes dans l'angle que vous désirez. C'est vous le réalisateur !

VERDICT

GRAPHISME

Une mise à niveau des graphismes. La nouvelle édition, c'est le basket, et le plaisir des yeux en plus !

JOUABILITÉ

Konami est connu pour la simplicité de la prise en main dans ses jeux. Celui-ci ne déroge pas à la règle.

DURÉE DE VIE

Correcte. Pas de grandes innovations, mais un ensemble cohérent. Le mode Saison devrait vous tenir en haleine.

Le meilleur

La possibilité de créer sa propre "dream team" : look, taille et points forts de chaque joueur.



Le pire

Une interface pas très "attrayante" et l'intelligence artificielle qui s'avère moyenne.



Vous aimez l'action et la rapidité ? Alors NBA In The Zone 2 est fait pour vous. Maniable, pas prise de tête, mais une interface un peu trop sobre.

74%

Si vous avez aimé le genre... Vous aimerez NBA Basketball 2000 (Fox Interactive), NBA Live 2000 (EA), ou NBA Showtime (Midway).



Je vais les arroser de balles, ils vont voir de quel bois je me chauffe, ha ha ! Quoi ? Je suis dans un jeu de golf ? C'est le club qui est en bois ? Oups, pardon...



EVERYBODY'S GOLF 2

NOM DE ZEUS

La gestion du climat est assez poussée, on doit parfois lutter contre un vent violent, ou driver sous une pluie battante. Cependant, on peut se demander si le climat influe vraiment sur le comportement de vos coups. Parfois, on a beau avoir un vent de 12m en pleine face, la balle ne se fera pourtant pas déporter, malgré un spin orienté en altitude.



▲ Quand le green est un peu trop humide, la balle a tendance à dévier très facilement si on lui donne trop d'effet.



▲ Le vent est favorable, mais malgré son fort coefficient, il n'y a que peu de chances que votre balle dévie.



Si l'on récompensait le sport le mieux représenté sur nos consoles favorites, la palme reviendrait sûrement aux jeux de golf. Alors quand Sony vient y mettre son grain de sel, on observe attentivement.

Les simulations sportives sont souvent traitées de la manière la plus réaliste qui soit. On peut donc dire que la plupart des jeux de golf font case à part, et Everybody's Golf 2 ne déroge pas à cette règle. Ici, point de simulation sérieuse, seulement du fun. Jugez plutôt : les persos sont caricaturés à outrance et la gestion du drive est simplifiée au maximum.

Il faut croire que ce soft s'adresse à un public particulièrement jeune et néophyte. Toutefois, cette suite se montre très complète, proposant un nombre de modes de jeux assez important. Il existe trois modes multijoueurs, permettant de s'affronter jusqu'à quatre sur un parcours 9 ou 18 trous. Les trois modes restants ne sont réservés qu'aux solitaires et proposent de jouer en Tournoi, Entraînement ou Versus contre la machine.

DU LONGUE DURÉE

Pour vous laisser plonger dans le jeu plus rapidement, les développeurs ont énormément simplifié la prise en main. Le club est choisi

automatiquement, il ne reste plus qu'à prendre en compte les effets climatiques et le relief du sol. D'un point de vue technique, les parcours sont finement modélisés, et les angles de vue sont choisis de manière plutôt judicieuse, un peu comme si l'on avait planté des caméras tout autour du green et dans le trou. Au chapitre des défauts, on peut noter une absence de musique assez gênante, ainsi qu'une influence du climat parfois trop peu prononcée. Malgré tout, Everybody's Golf propose un challenge de longue durée, et compte certainement parmi les meilleurs jeux de sport de la machine.

VERDICT

GRAPHISME

Un moteur 3D banal, mais ce soft est tout de même d'une esthétique sans faille.

JOUABILITÉ

La prise en main est irréprochable, mais les débutants vont en baver pour le mode Championnat.

DURÉE DE VIE

Débloquer tous les personnages prend des heures. Sans compter les modes multijoueurs.

Le MEILLEUR

La prise en main est quasiment immédiate, on ne passe par aucun menu indechiffrable.



Le PIRE

Le climat qui influe quand il en a envie, malgré les indications météorologiques.



UN DRIVE A FAIRE PALIR NICLAUS ET TREVINO

La gestion du drive est un modèle de simplicité et d'efficacité. Une jauge est présente en bas de l'écran. Une première pression active le pourcentage de puissance à transmettre au club, la seconde gère l'impact sur la balle. De plus, on peut rajouter un effet spin juste avant la dernière pression, afin de profiter au mieux de la portance du vent. Dur de rater son coup !



▲ Joli coup ! La caméra se place près du point de chute lorsque vous effectuez un drive suffisamment puissant.

▲ Vous pouvez être sûr que votre coup va être puissant : votre personnage se met à siffler.

3 CARICATURES À LA PELLE

Les caractéristiques de chacun des protagonistes ne sont pas choisies au hasard, et collent à leur charme. Par exemple, les filles drivent de manière moins puissante, les jeunes possèdent plus de pêche, et les plus vieux obtiennent de meilleurs spins sur leurs tirs. Tentez de battre la machine en mode Versus, vous pourrez ainsi débloquer dix personnages supplémentaires.



▲ Si c'est pas une belle moquette, ça !



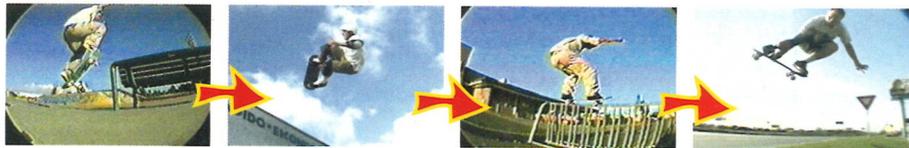
73%

Si vous avez aimé le genre... La PlayStation est bien fournie en jeux de golf, mais pour le fun, tentez Mario Golf 64 et Tee Off.



Zakapatul

Le skate ? J'ai passé l'âge... Pourtant, avec les beaux jours, j'ai le caleçon long qui pousse et le skate dans mon placard qui crie mon nom. Si je m'y remettais ?



STREET SK8TER 2

FLIP... VAUTRÉ

La palette de figure que vous pouvez réaliser est très fournie. Les figures sont classées par niveau de difficulté de 1 à 10, du simple Tail Grab au Back Flip Benihana to Tail Back Side. Ces figures seront au fur et à mesure de votre progression en mode Compétition. Ces compétitions regroupent des épreuves de Street (contre-la-montre) et des épreuves de Vert (cumul de points).



▲ Aïe ! Je me suis fracassé ! Le temps de me relever et c'est reparti, mais j'ai perdu quelques points au passage.



▲ Bien entendu, les figures simples qui ne s'intègrent pas dans un enchaînement sont elles-aussi accessibles.



Sortez vos baggies, remettez vos pompes "à la cool", enfilez votre T-Shirt fétiche XXL et attrapez votre vieille planche limée. Et si vous manquez d'entraînement après l'hiver, payez-vous une petite session d'entraînement "virtuel" avant d'aller vous ruiner les genoux en "réel".

Electronic Arts vient une fois de plus de poser sa pierre à l'édifice des simulations sportives sur PlayStation. Il faut dire que le domaine du skate est devenu sacrément concurrentiel avec l'apparition de titre comme Tony Hawk's Skateboarding. Pour autant, Street Sk8ter 2 (SS2), tire plutôt bien son épingle du jeu,



▲ A fond les manettes, les guffes sont bien plus chouettes !

en proposant une approche certes moins réaliste mais largement plus fun que ses concurrents. Doté d'une réalisation technique très convaincante, Street Sk8ter 2 est un jeu speed et nerveux où il ne passe pas une seconde sans que vous ayez l'occasion de sauter, glisser sur une rampe où effectuer une figure.

FAIRE BONNE FIGURE

Le moteur graphique est un modèle de fluidité et la caméra vous suit sans sourcilier dans toutes vos figures, même les plus aberrantes. Les terrains dans lesquels vous effectuez vos rides sont immenses et truffés de rampes, bowls, trempins. Pas le temps de souffler si vous voulez attraper tous les bonus disséminés dans le décor. Une multitude de modes

de jeux sont à votre disposition, du simple Ride en free skate qui vous permet de découvrir le terrain, au mode Compétition qui vous ouvre de nouvelles aires de jeu, en passant par un mode Duel ou Multijoueurs en pool et la possibilité de créer ses propres parcs. Bref, Street Sk8ter 2 propose un large éventail de possibilités : plusieurs persos différents, des modes de jeu variés, une réalisation graphique et technique de très bonne qualité, une vaste palette de figures, une bande son efficace qui réunit des grands noms de la "musique de jeunes" (Ministry, Shooty Groove...). Vous l'aurez compris, Street Sk8ter 2 est une réussite qui séduira aussi bien les techniciens que les skateurs du dimanche. À vos planches !

VERDICT

GRAPHISME

Si les persos sont quelconques, les parcs sont beaux et le jeu est truffé d'animations très agréables.

JOUABILITÉ

Facile à prendre en main, notamment grâce aux figures automatiques, SS2 propose toutes les figures existantes.

DURÉE DE VIE

Excellente. Le mode Compétition est équilibré à un mode Multijoueurs bien pensé. Et on fait ses parcs...

Le MEILLEUR

Un juste équilibre entre des graphismes agréables, une bonne jouabilité et une bande son percutante.



Le PIRE

Puristes et techniciens retrouveront peut-être à redire sur le réalisme du jeu, plus fun que "simulation".



Street Sk8ter 2 est la preuve qu'il n'est pas nécessaire d'être partenaire de grands noms du skate pour faire un jeu fun et spectaculaire.

75%

Si vous avez aimé le genre... Jetez un œil sur Tony Hawk's Skateboarding, bientôt disponible sur DC en plus des versions NG4 et PS.

JULIEN, CHAMPION DE SKATE

Payer une star pour coller son nom sur un jeu est certes un argument publicitaire, mais ne garantit pas la qualité d'un jeu. Dans Street Sk8ter 2, les persos disponibles sont de parfaits inconnus. Peu importe, ils ont tous leurs points forts et leurs points faibles et peuvent choisir différentes sérigraphies de planches. Bien entendu, vous trouverez de nouveaux persos et de nouvelles planches au fil de la compétition.



▲ À la fin d'un ride, vous aurez le droit de revoir vos exploits grâce à un replay.



▲ Washington, Londres, Miami, San Francisco... Autant de sites qui regorgent de recoins à découvrir.

LA BOTTE SECRÈTE

L'éditeur de parc est sans nul doute un des points forts de ce jeu. Vous allez pouvoir construire en indoor un parc complet à votre convenance, en disposant dans un grand hangar trempins, bowls et différents types d'obstacles. L'éditeur est vraiment bien fait et propose des dizaines d'éléments différents. Après l'avoir construit, vous pourrez le modifier à loisir, le sauvegarder et y effectuer vos rides en solo ou en multijoueurs.



▲ Dans vos parcs comme ailleurs, les traces que vous laisserez au sol resteront pendant toute la partie.

FORMAT : GAME BOY COLOR • PRIX : ENV. 230 F • DISPO

LE DIABLE DE TASMANIE LE TOURBILLON VORACE

Le personnage préféré des fans de la Warner est de retour sur Game Boy grâce à Sunsoft et Infogrames, dans un épisode soigné, mais sans passion.

Votre ami Wendel le loup a été enlevé par Bull Gator et Axl, qui voient en lui une future attraction en vogue à Las Vegas. C'est le début d'un long périple, mais le voyage à Vegas n'est pas donné. Vous devrez récupérer tous les médallions d'or pour vous le payer. En vue de trois-

quarts dessus, vous évoluerez au gré d'une série de niveaux labyrinthiques, engloutissant tout ce qui jonche votre chemin, éliminant les ennemis grâce à votre tourbillon ou à des projectiles. Les personnages de la série sont tous là pour vous porter conseil. Malheureusement, l'exploration devient vite laborieuse et l'absence de tout challenge digne de ce nom enterme définitivement le jeu, par ailleurs assez difficile pour un enfant.



Graphiquement potable, Le Diable de Tasmanie devient vite soporifique. Pour les inconditionnels uniquement.

VERDICT

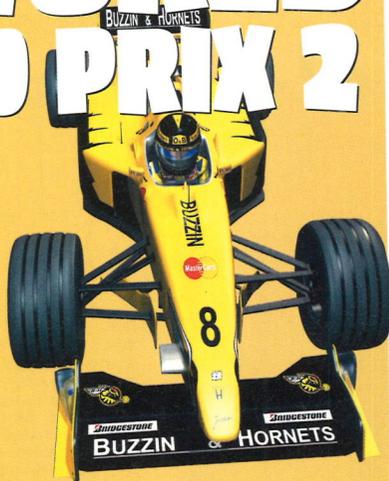
50%

FORMAT : GAME BOY COLOR • PRIX : ENV. 230 F • DISPO

F1 WORLD GRAND PRIX 2

Video System continue sur sa lancée avec Konami en développant la seconde édition de l'un des meilleurs titres de F1. Il est disponible uniquement sur la GBC.

F1 World Grand Prix 2 vous propose de retrouver les meilleurs pilotes et écuries de F1 grâce à la licence officielle de la FIA et à travers divers modes de jeu : Exhibition pour se familiariser avec les commandes et les réactions des bolides, Grand Prix (essais, qualif., warm-up et course), Contre-la-montre (avec possibilité de sauvegarder la voiture fantôme), Challenge (le joueur prend les courses à un moment donné en tentant d'en modifier le scénario) et enfin Duel avec un câble link. Vous participez à la saison 1999 complète avec donc les circuits de Sepang (Malaisie) et du Nurburgring (Europe). La réalisation est de bonne qualité



avec un contrôle aisé. On déplorera juste, mais cela est dû aux limitations de la portable, le manque de références visuelles dans les à-côtés des pistes, et aussi que les dénivellations ne sont que très peu ressenties. Un très bon titre néanmoins.

Retranscrire l'impression 3D sur une GBC n'est pas évident, mais dans le cas de F1WGP2, c'est plutôt réussi. Cela rappelle quand même le bon vieux Pole Position, avec quelques plus bien sûr.

VERDICT

72%



FORMAT : GAME BOY COLOR • PRIX : ENV. 230 F • DISPO

READY 2 RUMBLE BOXING

Ready 2 Rumble, après avoir essayé sur toutes les consoles de salon, se lance à l'assaut des portables avec cette version GBC, développée par Crawfish.

En renonçant à la 3D, qui apparaissait comme un des principes fondateurs du jeu, Ready 2 Rumble perd plus qu'une dimension. D'un point de vue technique, le jeu tient la route, avec des cinématiques impressionnantes reprises de la présentation des

personnages de la version Dreamcast, ainsi que de nombreuses digts vocales très réussies. Le gameplay est lui beaucoup plus restreint. Les personnages, au nombre de dix, en sprites de profil, voient leur palette de coups sensiblement réduite : un bouton pour chacun des poings, la direction maintenue modifiant la hauteur du coup. Les combats se réduisent vite à des échanges "coup pour coup" entre des adversaires un peu trop statiques.



VERDICT

L'original n'était pas inoubliable. Cette version est bien plus primaire et lasse très vite.

48%

FORMAT : GAME BOY COLOR • PRIX : ENV. 230 F • DISPO

LE MASQUE DE ZORRO

Ça vous dit de devenir Banderas le temps d'une petite partie sur votre Game Boy ? Mieux encore, ajoutez un masque et une lame qui signe d'un Z et vous serez peut-être aux anges.

Peut-être est bien le mot car franchement, ce nouveau jeu d'action/plate-forme n'apporte pas grand-chose au genre. Vous y incarnez le héros masqué dans sa lutte contre Montero. Hormis les acrobaties auxquelles le Zorro moderne nous a habitués, l'originalité provient de son épée. Cela nous change des guns dévastateurs.

Seul hic, le maniement de cette lame n'a rien de précis et devient lassant à la longue. La portée de vos attaques paraît parfois totalement aléatoire, ce qui a de quoi agacer. La maniabilité et la précision sont d'ailleurs les plus grands points faibles de ce titre. Dommage, car Le Masque de Zorro est plutôt réussi visuellement avec un style graphique original. Les animations et le contexte sonore collent à l'ambiance générale. Et pour peu que vous arriviez à faire abstraction de la maniabilité, on peut s'y amuser.



VERDICT

Sympathique, mais Le Masque de Zorro n'est pas le meilleur jeu d'action sur GB Couleur.

45%

FORMAT : NINTENDO 64 • PRIX : ENV. 400 F • DISPO

SUPERCROSS 2000

EA continue à étoffer sa gamme de jeux de sport avec une simulation de motocross pour la Nintendo 64. Malheureusement, le titre est plutôt décevant...

Décidément, quelle que soit la console, Supercross 2000 est loin de nous laisser des souvenirs impérissables. Tout comme la version PlayStation, la maniabilité laisse énormément à désirer. On en vient à se demander comment l'éditeur américain, quand on connaît ses précédentes productions

(FIFA, NHL, etc.), de bien meilleure qualité, peut sortir un titre pareil. Comme quoi, avoir les sous ne signifie pas forcément avoir du bon goût... Pour en revenir au jeu, vous participez soit à des courses d'obstacles (seize circuits en championnat/saison), soit à des sessions de freestyle dans lesquelles vous pouvez faire le pitre avec des figures

acrobatiques. Mais la présence de vrais pilotes de motocross ne suffit pas à convaincre. Dommage, car graphiquement le titre n'est pas mauvais, même si l'on peut dénoter quelques ralentissements lorsqu'il y a abondance de motos.

Être une véritable simulation ne signifie pas être injouable ! On aura prevenu...

VERDICT

26%

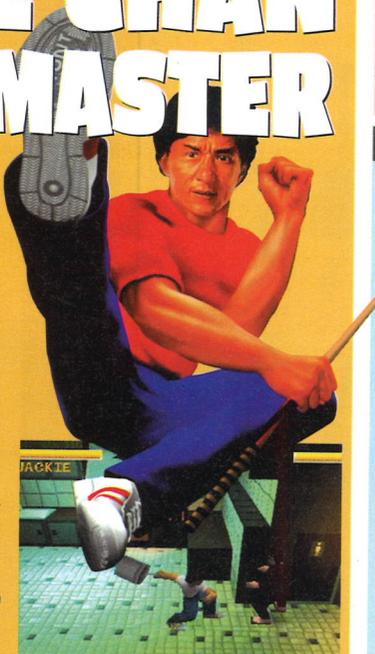


FORMAT : PLAYSTATION • PRIX : ENV. 370 F • DISPO

JACKIE CHAN STUNTMAN

Voilà un titre qui se sera fait attendre. Avec la participation de l'acteur de Hongkong, Radical a enfin terminé son beat'em all. Dommage que le temps n'ait produit qu'un titre moyen.

Franchement, j'espérais mieux d'un titre inspiré par les exploits de Jackie Chan. Ce jeu ne rend malheureusement pas hommage aux films de cet acteur. Les développeurs se sont cantonnés à aligner des niveaux truffés de clichés, avec quelques ennemis sans grande consistance histoire de justifier les "fights". On peut à la limite noter un petit travail sur la mise en scène. Malgré une animation plutôt réussie (l'acteur ayant servi de modèle pour la Motion Capture), l'ensemble manque sérieusement de punch. La panoplie des coups et des acrobaties est relativement limitée. Jackie Chan Stuntmaster ne laissera pas un souvenir impérissable. Disons que les fans de l'acteur, comme moi, s'y amuseront quelque temps, mais les joueurs purs et durs auront peut-être du mal à lui trouver suffisamment d'intérêt. C'est bien dommage compte tenu des possibilités offertes par cet acteur. Une suite est évoquée chez Radical. Espérons que la prochaine version sera la bonne.



VERDICT

Techniquement correct, mais sans panache, Jackie Chan Stuntmaster peut vous amuser. Mais franchement, on aurait vraiment pu avoir quelque chose de bien plus consistant.

55%



FORMAT : NINTENDO 64 • PRIX : ENV. 400 F • DISPO

HOTWHEELS TURBO RACING

Après la PlayStation, Electronic Arts adapte Hotwheels Turbo Racing sur la N64. Développé par Stormfront Studios (Nascar 2000), il s'agit d'un jeu de course 3D à la manière des Micro Machines.

Le titre est basé sur ces petites voitures jouets connues du monde entier : les Hot Wheels. Au départ, le joueur fait son choix parmi plus d'une vingtaine de bolides aux formes plutôt originales. Chacun d'eux dispose de ses propres caractéristiques de vitesse, de résistance aux chocs, de maniabilité, etc. Au final, il y a plus d'une quarantaine d'engins. Vous choisirez votre circuit en fonction de votre conduite, le but étant de terminer en pole position. Vous démontrerez ainsi vos

dons de pilote, effectuerez un maximum de cascades pour gagner des points. Divers modes sont présents : Défi planant, Trophée Hot Wheels, Entraînement... Maniable et facile d'accès, HWTR est fait avant tout pour les amateurs de courses délirantes qui aiment les figures aériennes.



HWTR supporte le Rumble Pak et peut se jouer sur écran splitté. Titre sympa, sans plus.

VERDICT

52%

FORMAT : PLAYSTATION • PRIX : ENV. 370 F • DISPO

VICTORY BOXING 3

Quoi de plus sympathique et distrayant que de se bourrer de coups de poings entre amis, comme ça, juste pour rigoler ? Victory Boxing 3 va tenter de nous prouver que grosses claques riment avec éclat. Premier Round !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les jeux de boxe ont été largement remis au goût du jour ces derniers mois, notamment avec l'excellent Ready 2 Rumble. VB3, quant à lui, se veut une simulation axée sur le réalisme et la technique de combat plutôt que sur le fun. Votre boxeur est défini par un ensemble de caractéristiques qui sont censées influencer son comportement lors des combats. Malgré la possibilité de suivre

sa carrière en dehors du ring, la variété des personnages et les différents modes de jeu, VB3 est affligé de défauts rédhibitoires : lenteur insupportable des combats, collisions fantaisistes, graphismes grossiers...



VERDICT

Pros du KO, fans du crochet droit et brutes de l'uppercut, passez votre chemin. Désolé.

40%

FORMAT : PLAYSTATION - PRIX : ENV. 370 F - DiSPo

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Si la console 3DO n'a pas véritablement fonctionné auprès du grand public, cela n'empêche pas l'éditeur de continuer à produire des jeux. La société a perdu une bataille, mais pas la guerre.

Army Men Sarge's Heroes est la suite de Army Men 3D (cf. Cmax n°8) déjà sorti sur PlayStation et Nintendo 64. Une fois de plus, Sarge, le sergent vert, est appelé à la rescousse. En effet, le général dictateur beige Plastro (une allusion à Castro ?) est pris par une immense envie de conquérir le monde plastique tout entier. Il dispose d'armes redoutables comme des loupes capables de faire fondre vos hommes. Divers modes sont disponibles : Boot Camp pour se familiariser avec les commandes, Campaign, pour progresser dans l'aventure en trois actes, et Multiplayer pour se fritter gaiement à deux. Bref, on retrouve les mêmes ingrédients, les mêmes missions que sur N64, avec la même vue de dos à la Tomb Raider. Vos armes ? Fusil, mitrailleuse, lance-flammes, grenades, bazooka... Un jeu qui peut paraître répétitif au bout d'un moment, mais la réussite de votre mission nécessite un minimum de

stratégie. Il s'agit quand même de sauver le camp des verts et de conquérir le cœur de la fille de votre Général. Garde à vous !



Côté réalisation, quelques bugs d'affichage et un contexte sonore moyen. Néanmoins, le titre reste sympa avec ses 16 missions. Pour les va-t'en-guerre qui ne se prennent pas au sérieux.

VERDICT

58%



FORMAT : PLAYSTATION - PRIX : ENV. 370 F - DiSPo

CRISIS BEAT

Ça fait quelques mois que l'on vous en parle, Crisis Beat débarque enfin en France. Enfin, car le jeu est depuis longtemps disponible au pays du Soleil Levant...

Crisis Beat est un beat'em all tout ce qu'il y a de classique. L'histoire elle-même est aussi assez familière. Un groupe de terroristes prend d'assaut un navire pour de machiavéliques raisons. Vous voilà plongé(e) malgré vous dans une aventure où pieds et poings sont de mise. Les combats se font au corps

à corps avec quelques coups inspirés des jeux de baston tels que certaines combos dévastatrices et des sortes de Dragon Punch. Il est possible de récupérer divers objets pour s'en servir comme arme. La progression se fait d'une aire à une autre. Si le jeu est relativement agréable à jouer, il est bien

dommage de constater une réalisation bien en deçà de ce que l'on est en droit d'attendre sur la PlayStation. En effet, les graphismes sont plutôt moches, voire médiocres. Le mode Deux joueurs rattrape un peu le coup, mais c'est tout !

Pas beau, le jeu reste jouable et "relaxant" après une dure journée de labeur.

VERDICT

49%



FORMAT : PLAYSTATION - PRIX : ENV. 370 F - DiSPo

BATTLE TANX : GLOBAL ASSAULT

Après la Nintendo 64, c'est au tour de la PlayStation de se doter du jeu de tanks de l'éditeur 3DO, avec quelques goodies en plus : Battle Tanx. Si vous aimez blaster à tout va, vous allez être servis !

BattleTanx : Global Assault est basé sur le principe des tout premiers jeux de tanks, sauf qu'ici, l'environnement est entièrement en 3D. Les combats se déroulent à travers le monde, de San Francisco à la Russie en passant par Londres, Paris ou Berlin. Au total, ce sont une quarantaine de missions qui vous attendent avec pour objectif principal,

en mode Campaign, de déjouer les plans d'une certaine Cassandra. Divers tanks futuristes sont à votre disposition avec chacun leurs spécificités (rapidité, résistance, etc.) et armes. Le jeu en lui-même se veut plus arcade/fun que les titres habituels du genre, plus axés simulation. Vous pouvez ainsi détruire des buildings, collecter des objets et des armes nouvelles (lance-flammes, plasma...). Seulement voilà, ces engins à chenilles ne sont pas réputés pour être très maniables. Et cela se ressent au pad. Mieux vaut s'habituer à tourner la tourelle que de faire pivoter le tank à 360°. Le graphisme n'est pas renversant.



VERDICT

BGTA a de nombreux modes multijoueurs et supporte le Dual Shock. Pour amateurs de combat de véhicules.

52%

FORMAT : PLAYSTATION - PRIX : ENV. 370 F - DiSPo

BIG OL' BASS FISHERMAN'S BAIT 2

Konami est un éditeur qui se diversifie énormément. Après un premier épisode peu attractif, les équipes de Nagoya sortent un nouveau challenger pour Get Bass.

Les jeux de pêche ne sont pas légion, aussi bien chez Sony que chez Sega. Konami nous propose ici cinq modes de jeu différents couvrant cinq lacs et trois pays. Malgré cette grande diversité, les deux plus intéressants restent les modes Championnat et Pêche au monstre, car ils sont

chronométrés et permettent de libérer des niveaux et de nouveaux poissons. Question jouabilité, c'est tout de suite moins rose. Le dessin 2D du lac et votre pêcheur occupent la quasi-totalité de l'écran, alors que le plus important, le décor avoisinant votre leurre, n'occupe qu'une case minuscule. L'ergonomie souffre énormément de l'absence de la canne à pêche de la Dreamcast : on a beaucoup moins de sensations au pad.

Même s'il est fun pendant quelques parties, on se lasse vite de ce soft trop répétitif.

VERDICT

45%



FORMAT : GAME BOY COLOR - PRIX : ENV. 230 F - DISPO

KONAMI GB COLLECTION VOL.2

Les Konami GB Collection sont pour nous l'occasion de découvrir sur portable certains classiques essentiels qui n'ont jamais touché l'Europe.

Cette deuxième compilation (l'équivalent du quatrième GB Collection japonais) ne déroge pas à la règle. La perle du lot est sans aucun doute le célèbre Parodius. Un shoot'em



up à scrolling horizontal défilant d'un des meilleurs shoot de Konami, maître du genre). C'est l'original ici, et le portage est excellent : fidélité exemplaire, jouabilité parfaite, esprit et fun intacts. Track & Field (Konami Sports) est un jeu de sport multi-épreuves basées sur le bourinage alternatif des boutons A et B et le timing. Les deux autres titres sont plus anecdotiques : Block game (Quarth) est un petit jeu de réflexion sympathique où vous devez obtenir des rectangles en bombardant des blocs avant qu'ils n'atteignent le bas de l'écran. Frogger, lui, vous place dans la peau de grenouilles, auxquelles vous devrez faire

traverser la rue puis l'étang en évitant les obstacles. Pas vraiment passionnant.



Un excellent investissement, avec un shoot majeur et des petits jeux sympatiques.

VERDICT

70%

FORMAT : GAME BOY COLOR - PRIX : 230 F - DISPO

CLIO RENAULT TOP GEAR RALLY

Même si le nom a quelque peu changé en raison d'une licence avec le constructeur français, voici donc la nouvelle version de Top Gear Rally. Alors c'est bon ?

Evidemment, il ne faut pas s'attendre à un certain réalisme. Cette nouvelle mouture reste totalement ancrée dans l'arcade malgré la présence de réglages sous la forme de points à affecter à quelques paramètres. Leur influence n'est guère notable. C'est aussi le cas en ce qui concerne le "pilote" des différents modèles de caisse. Il ne faut tout de même pas trop en demander à une Game Boy Couleur. La simulation est donc limitée au strict minimum. Par contre, ce n'est pas le cas du fun puisque l'on prend plaisir à parcourir les circuits sans relâche. Les modes proposés et le nombre de circuits permettent une excellente durée de vie. Pour ce qui est de la technique, Kemco maîtrise la Game Boy. L'animation des pistes, avec des dénivelés, est parfaitement fluide. Celle des voitures est plutôt mignonne. L'ensemble bénéficie de graphismes soignés. Seul point noir, les tests de collision sont plutôt curieux et non crédibles.

LAP 1/3 POS 10TH 00:29:72



CAR SELECT

TYPE-SC

DRIVETRAIN : 4WD

TOPSPEED : [Progress bar]

HANDLING : [Progress bar]

ACCELERATION : [Progress bar]

BRAKING : [Progress bar]



Malgré la présence de quelques concurrents, Cléo Renault Top Gear Rally tire son épingle du jeu grâce à une excellente jouabilité.

VERDICT

70%

LAP 1/4 POS 10TH 00:23:59



FORMAT : PLAYSTATION - PRIX : ENV. 370 F - DISPO

4X4 WORLD TROPHY

Les jeux de courses, ce n'est pas ça qui manque sur la console 32 bits de Sony. Que ce soit en rallye ou bien sur du bitume, tout est fait pour vous faire avaler des kilomètres.

C'est au tour du 4x4 d'être à nouveau à l'honneur. On se souvient encore du Hardcore 4x4, particulièrement "remuant". Eh bien, le dernier titre d'Infogrames ne réussit guère à dépasser son précurseur en termes d'intérêt de jeu. La physique des voitures n'est pas très réaliste, même si le joueur ressent le poids des machines. La maniabilité est somme toute approximative quel

que soit le véhicule choisi. Tous ne sont d'ailleurs pas disponibles au début, mais près de trente engins avec leurs caractéristiques vous attendent, dont le fameux Hummer. Les pistes vont du Yosemite Park au Mont Fuji, en passant par la Forêt Noire. Pour ce qui est des modes, ils sont hyper classiques : Arcade, Deux Joueurs et World Tour (sorte de championnat dans lequel le joueur peut acheter, vendre et customiser ses 4x4). Bref, on a l'étrange impression que la bourse et le marché américain intéressent bien plus l'éditeur que nous pauvres joueurs français. Nous n'avons sans doute pas les mêmes valeurs...



VERDICT

Plutôt décevant de la part d'Infogrames. Moteur 3D assez poussif, modélisation moyenne.

48%

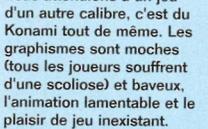
FORMAT : PLAYSTATION - PRIX : ENV. 350 F - DISPO

NHL BLADES OF STEEL

Les jeux de hockey sur glace sortent au printemps maintenant ? Ils pouvaient pas attendre l'automne ou l'hiver comme tout le monde chez Konami ?

Arrière petit-fils de Blades of Steel premier du nom en arcade et sur Famicom, voici la version sur PS. Autant vous prévenir tout de suite, nous nous attendions à un jeu d'un autre calibre, c'est du Konami tout de même. Les graphismes sont moches (tous les joueurs souffrent d'une scoliose) et baveux, l'animation lamentable et le plaisir de jeu inexistant. Saupoudrez avec une jouabilité approximative

et hasardeuse. Ajoutez à ça des modes de jeu sans surprise (sempiternel Playoffs et match d'exhibition)... Avant de remuer le tout, n'oubliez pas d'ajouter une bande-son qui ferait passer un concert des compagnons de la chanson pour un techno festival hollandais et vous obtenez NHL Blades of Steel. Il n'y a pas à dire, ils sont doués les programmeurs ricains.



Si vous n'avez pas compris, allez acheter... NHL 2000 qui est 34 fois plus avancé sur tous les points.

VERDICT

28%

FORMAT : GAME BOY COLOR • PRIX : ENV. 230 F • DISPO

MUPPETS

Les Muppets ont disparu et se retrouvent éparpillés aux quatre coins du continuum espace-temps ! Voilà ce qui se passe quand on fait le malin avec une machine à voyager dans le temps.

Muppets est un jeu de plateforme dans lequel vous contrôlerez soit Kermit la grenouille, soit Animal. Votre objectif est de retrouver vos six amis disparus. Pour cela, vous devrez traverser six époques différentes, chaque époque étant sous-divisée en quatre niveaux, ce qui assure une durée de vie correcte. Vous disposez de tout un arsenal (avions en papier, baguettes de tambour)



pour survivre aux mille dangers qui vous attendent. Les graphismes sont corrects et la jouabilité sans faille. Par contre, la bande-son devient agaçante à la longue. Sinon, le jeu possède un système de sauvegarde automatique qui vous évite de passer par des menus longs et fastidieux.



Un jeu qui ravira les fans de plateforme et fera passer un bon moment aux fans des marionnettes déjantées.

VERDICT

62%

FORMAT : PLAYSTATION • PRIX : ENV. 370 F • DISPO

TEST DRIVE 6

Infogrames a choisi de nous livrer Test Drive 6 dans un climat plutôt périlleux. Le sixième volume de cette longue série, fort de son expérience, est-il de nature à éclipser Gran Turismo 2 ?

Il n'en est rien. Première constatation particulièrement navrante : le jeu est hideux. Les décors sont atroces, sans relief et brouillons, ce qui crée la confusion et rend l'orientation difficile. Les voitures, elles, sont très grossièrement modélisées, l'impression de vitesse est quasiment en vue externe et le jeu n'est pas de la plus grande fluidité. Si techniquement, TD6 est une catastrophe, il ne s'en tire guère mieux sur le plan de l'intérêt. À l'exception du système de contrôle



original (seuls les deux sticks analogiques sont utilisés : celui de gauche pour la direction et celui de droite pour accélérer et freiner), la conduite très arcade est inintéressante, et les différents modes disponibles (Championnats divers, mode Deux joueurs, "Cop Race" où vous incarnez les policiers qui vous pourchassent habituellement lors de vos exploits...) ne relèvent guère la sauce.



Laid et vite lassant, Test Drive 6 est un jeu de conduite mineur qui ne mérite pas une seconde de votre temps.

VERDICT

30%



Séquence News

Pour nous,

le n°1 c'est TOI

Ce n'est pas pour rien qu'ils s'appellent

"News"

Toutes les **CONSOLES** et accessoires sont chez ton Séquence News !



CONSOLES D'OCCASION = Super Prix

Il y en a un près de chez toi

- 08 Sedan
- 13 Arles
- 22 St Brieuc
- 22 Guingamp
- 22 Lannion
- 22 Dinan
- 22 Lamballe
- 29 Quimper
- 29 Morlaix
- 35 Rennes
- 35 St-Malo
- 44 Nantes
- 56 Lorient
- 56 Vannes
- 72 Sablé/Sarthe
- 84 Orange
- 85 La Roche/Yon

Bientôt un nouveau près de chez toi

Ne manque pas les TOP NEWS PSX / N64 / DC

- Colin Mac Rae Rally II - PSX
- Need For Speed : Porsche 2000 - PSX
- WTC World
- Touring Car - PSX
- Euro 2000 - PSX
- SNO Cross - PSX
- Medievil II - PSX
- Ronaldo V Football- PSX
- Ecco the Dolphin - DC
- Dead or Alive II - DC
- Taxi II - DC
- Pokémon Stadium - N64
- Perfect Dark - N64
- Blues Brother 2000 - N64
- Track'n Field II - N64
- F1 Racing Championship - N64
- Evolution - DC
- V Rally II - DC
- Nomad Soul - DC
- Tony Hawk Pro Skater - DC

● Découvrez les autres "Coups de Coeur" dans ton magasin Séquence News. Ils portent le nom de "Top News". Tu les remarqueras par ce symbole



Plains d'accessoires pour Toi

● S'il te manque quoi que ce soit, viens nous voir

Paiement en 3 FOIS
Dans certains magasins



Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE, Vous voulez Changer d'enseigne, Bénéficier d'un concept à forte notoriété et d'une force d'achat ?

Devenez **REVENDEUR Séquence News**

Contactez-nous au 02.40.69.58.58

NOUVEAU Les Goodies POKEMON Chez ton Séquence News

Ton nouveau Séquence News est ouvert à Rennes (35)

Ville à pourvoir : La Roche / Yon II (85)

ACHAT OCCASION VENTE
Le Meilleur Choix

Les best of l'occasion choisis et testés pour Toi !

Tu veux des bons jeux ! ... Tu cherches une News ? ... cours chez ton Séquence News

- | | | | | | |
|--|---|---|--|---|--|
| 08 - SEDAN
13, Rue Gombette
Tél : 03.54.27.97.41 | 22 - GUINGAMP
36, Rue Notre Dame
Tél : 02.96.40.83.02 | 22 - LAMBALLE
15, Rue du Vid
Tél : 02.96.50.02.71 | 35 - ST-MALO
12, Place Bourg
Tél : 02.97.80.37.72 | 56 - VANNES
1436, Rue E. Bargalet
Tél : 04.90.11.87.46 | 84 - ORANGE
17, Rue Victor Hugo
Tél : 04.90.11.87.46 |
| 13 - ARLES
10, Rue de Dr FANTON
Tél : 04.90.49.26.40 | 22 - LANNION
4, Rue Duguesclin
Tél : 02.96.46.44.59 | 29 - QUIMPER
2, Rue de Prêté Galignani
Tél : 02.99.55.38.39 | 35 - Rennes
4, Rue du Mal Joffe
Tél : 02.99.79.43.06 | 56 - LORIENT
25, Cours de la Bourse
Tél : 02.97.21.34.35 | 85 - LA ROCHE / YON
4, Place Napoléon
Tél : 02.51.36.15.25 |
| 22 - ST-BRIEUC
53, Rue St Guillaume
Tél : 02.96.46.94.84 | 22 - DINAN
5, Rue de la Lanterne
Tél : 02.96.87.06.14 | 29 - MORLAIX
Centre Com. BREGAGNIA
Tél : 02.96.42.06.06 | 44 - NANTES
8, Rue Voltaire
Tél : 02.40.69.58.58 | 72 - SABLÉ / SARTHE
38, Rue de l'Île
Tél : 02.43.95.79.15 | A suivre ... Bientôt un Séquence News près de chez toi |

À VOUS DE JOUER



ÇA VIENDRA DE SORTIR ET VOUS VOULEZ DONNER VOTRE AVIS ? PRENEZ VOTRE PLUS BELLE PLUME ET ENVOYEZ-NOUS VOS IMPRESSIONS. C'EST À VOUS DE JOUER !

Ah, c'est le cœur gonflé d'espoir que je me suis installé dans ce XXI^{ème} siècle. Lui qu'on entoure de mystère depuis des générations. On dit la France vieillissante, mais c'était sans compter sur nous ! Le monde est à nous : aux oubliettes les clichés métro-boulot-dodo dont on ne s'évade qu'en rêvant d'amours exotiques, bonjour fax-relax-Consoles Max ! Libérons-nous, communiquons !!!

GAÏNÉ, LA GAÏNÉ !

GRANDIA

FORMAT  PRIX : 249 F
DE : UBI SOFT / GAMEARTS VERDICT LECTEUR **90%**

Le 18 décembre 1997, après 3 ans de gestation, *Grandia* pointait le bout de son nez sur feu la Saturn, 3 années supplémentaires ont été nécessaires pour voir le jeu sortir sur PlayStation.

Quand on connaît l'évolution démentielle de la qualité (technique) des softs, on serait tenté de croire que cette conversion est un peu tardive. Alors qu'en est-il ? Le constat s'impose : l'intérêt est bien là, et tout amateur de jeu de rôles se doit de l'essayer ! *Grandia* c'est : un univers original teinté de mysticité, des personnages sympathiques et émouvants au design accrocheur, des

thèmes musicaux captivants (nonobstant quelques passages répétitifs), un scénario passionnant à l'intensité grandissante. Le jeu bénéficie d'un système unique en son genre : l'ultimate action battle system qui permet un déroulement des phases de combat en temps réel ; seule l'entrée des commandes interrompt l'action. L'ambiance et la philosophie qui se dégagent de l'aventure marqueront les novices et rappelleront aux nostalgiques l'esprit des jeux de rôles sur 16 bits. Ce jeu se distingue également par son originalité à bien des niveaux : des dialogues parlés, un système d'apprentissage de sorts et autres combos extrêmement bien conçus. S'il fallait trouver un défaut à *Grandia*, on pourrait parler des ralentissements fréquents que subit le moteur 3D. Mais qu'importe, cela ne nuit en aucun cas au jeu. Et quand on sait que des séquences de synthèse et d'animation ponctuent avec brio cette épopée, un seul qualificatif vient à l'esprit : "grandiose" !

À VOUS DE JOUER !



Pierre-Henri Gineste
âge ?

Jour préférés :
DOF II, Cirrus Trigger,
Day Of The Tentacle, FFVI, Maniac
Mansion, Night, Parasito Eve, RE...



Botte V



Il n'est pas possible de voler plus vite que d'habiller. Ou avez-vous joué, exactement ?



Le Dr Altea est une dame très gentille. On dirait sa mère !

Il y a des questions auxquelles on préférerait ne pas avoir à répondre.

VERDICT CONSOLES MAX

« Drôle, émouvant, magique. *Grandia* est le meilleur RPG depuis un bail. Initiez-vous au meilleur du RPG japonais : le rater serait un crime. »

POKÉMON

FORMAT  **GAME BOY COLOR**

PRIX : ENV. 249 F
DE : NINTENDO

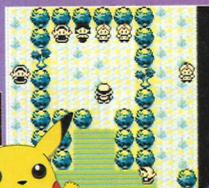
VERDICT **90%**
LECTEUR

J'ai craqué sur Pokémon dès que j'ai vu l'entends déjà la foule en délire) Pikachu !

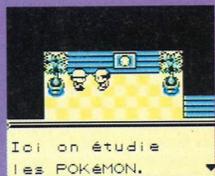
Commençons par les personnages. J'incarne un enfant qui se prénomme Sacha. Il vient de Bourg-Palette, il aimerait devenir le plus grand dresseur de Pokémon et il a dix ans. Ce jeune garçon a un ami qui est aussi son rival qui s'appelle Régis, qui a lui aussi dix ans, et qui est le petit-fils du professeur Chen. Le professeur Chen est le plus grand expert reconnu en matière de Pokémon. Il a créé le fameux Pokédex, une encyclopédie pour enregistrer les données sur les Pokémon.

L'histoire, maintenant. Sacha, le héros, part à la recherche des Pokémon après avoir reçu le pokédex du professeur Chen. Il va découvrir un monde fantastique avec des

Pokémon plus impressionnants les uns que les autres. Il y en a 151 en tout, alors vous aurez le temps de vous amuser à les attraper avec les fameux pokéballs. Ce qui est bien dans ce jeu, c'est que l'on peut s'échanger les Pokémon que l'on possède dans son Pokédex avec le câble link, à condition d'avoir des potes qui ont le jeu et qui



sont sympas, bien sûr. La fin du jeu : vous voulez la connaître ? Eh bien achetez-le et finissez-le tout simplement, non. ? Et surtout, attrapez-les tous !



VERDICT **CONSOLES MAX**
POKÉMON ? C'EST QUOI ?

PARASITE EVE 2

FORMAT  **PlayStation**

PRIX : ENV. 400 F
DE : SQUARESOFT

VERDICT **92%**
LECTEUR

Description du monstre moyen : peau qui se disloque, yeux qui rougissent ou tombent, membres plus grands qu'une queue de billard souvent terminés par des ongles taillés comme un crayon, et bien sûr envie irrésistible de vous embrasser chaleureusement.

Notons également une puauteur pestilentielle au niveau de l'orifice buccal. Passons à l'héroïne : doux prénom (Aya), atouts non négligeables, minijupe, arsenal démesuré et pour

sa seconde apparition, virus mortel qui n'abime en rien ses douces pommettes. Vous l'aurez compris, je veux parler de Parasite Eve 2, ou l'extermination d'un virus nommé "Mitochondria" qui vous transforme en deux coups de moulin à poivre en résident du cimetière. Se passant à Los Angeles, le jeu (qui tient sur 2CD) se déroule en journée - il faut bien que Adam se zombifie. Trois ans après le Chrysler Building, Mme Bré reprend du service. Elle va donc user de ses charmes, euh, de ses pouvoirs physiques acquis grâce au BP remportés en tuant les pas beaux.

La nouvelle technologie permet à son flingue de viser automatiquement. Super ! On n'aura plus à utiliser un élastique et un foulard pour faire un fusil automatique branché auto-laser avec protecteur UV (j'exagère un tout petit peu). Certains apprécieront, d'autres regretteront. Une pointe de finesse dans un monde de brutes.



Simon Wasselin, 12 ans

Jeux préférés : FF VIII, PE2, House of Dead 2, Galarians



◀ **Domage** que le jeu soit intégralement en japonais



VERDICT **CONSOLES MAX**
Un jeu qui a tous les atouts pour combler les blasés de Resident Evil, en quête de vraies énigmes et d'un scénario en béton.

CRAZY TAXI

FORMAT  DE : SEGA

PRIX : ENV. 370 F

VERDICT LECTEUR **91%**

La Dreamcast est bien partie pour être la référence en matière de 128 bits. La preuve avec des jeux comme Soulcalibur, Sonic, House of the Dead 2... Que des bombes ! Mais le meilleur reste à venir avec Crazy Taxi !

C'est vraiment un méga-hit et rien qu'en voyant les images dans les magazines, on s'en doutait. Les graphismes sont

magnifiques, avec des effets de lumière dignes de la réalité.

La jouabilité, elle aussi, est excellente mais il faut aimer l'arcade ! Domage que les collisions ne soient pas plus réalistes, on se croirait dans Terminator. C'est simple,

il suffit que vous rencontriez une petite bagnole de face pour que celle-ci s'envole (mais bon, on s'amuse quand même). Là où Crazy Taxi se distingue, c'est au niveau de l'animation : pratiquement aucun ralentissement, bien qu'il n'y ait pas de mode 2 joueurs. On s'en passera donc grâce aux modes Original et Crazy Box qui sont très intéressants tous les deux. Le mode Original est comme le mode Arcade à part que là, c'est une nouvelle ville qui s'offre à vous, tandis que le Crazy Box contient des mini-jeux dont Crazy Balloons (vous crevez une vingtaine de ballons en un minimum de temps), Crazy Jump (sauter le plus loin), Crazy Drift (faire le plus de dérapages) et bien d'autres... On peut dire que le fun est au rendez-vous et les joueurs qui en sont encore à Driver devraient se remuer les fesses et acheter directement Crazy Taxi avec la Dreamcast. Vous avez

aussi le mode Record pour visualiser tous vos temps. À votre disposition, quatre Taxi-coman : Axel, BD Joe, Gena et Gus, les rois de la "crazy" conduite. Dans ce jeu, il n'y a pas de but précis, si vous voulez simplement vous balader vous avez le droit mais vous n'aurez aucun réel plaisir car la sensation est géniale quand on n'a que trente secondes pour amener son client à destination en faisant sortir le pourboire des poches. En trois mots : achetez ce jeu absolument ! Oh pardon : quatre.

VERDICT **CONSOLES MAX**

« Crazy Taxi est un jeu qui ne connaît pour l'instant aucun rival : fun, speed, déjanté. Bref, une véritable drogue... »

A VOUS DE JOUER!

TESTEUR D'UN JOUR!

Vous rêvez de tester un jeu vidéo et des figurines de Final Fantasy VIII ou de Lara Croft offertes par Bandai, colleraient parfaitement dans votre intérieur ? No problemo. Envoyez un texte d'environ 200-250 mots sur papier libre ou sur disquette. Allez-y franco. Ne soyez pas timide, nous n'avons pas l'habitude de censurer. Mais comme tout bon testeur apprenez à justifier vos critiques ou vos flatteries. Qui plus est, envoyez-nous un texte personnel, pas calqué sur des tests déjà parus et soyez surtout aimable de joindre une photo, d'indiquer votre note (en pourcentage - faites une conversion sur 20 pour plus de facilité), ainsi que la liste de vos jeux préférés. Le meilleur d'entre vous recevra son présent. Envoyez votre papier à : **Consoles Max, A vous de jouer ! 101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret.**

Matthieu Champaz, 13 ans

Jeux préférés : FF VII, Crazy Taxi, Soulcalibur, Resident Evil 2 & 3, FIFA 2000...



GRAN TURISMO 2

FORMAT  DE : SCEE

PRIX : ENV. 350 F

VERDICT LECTEUR **95%**

Prenez Gran Turismo 1, ajoutez-y 300 bagnoles, plein de circuits, d'autres permis, de meilleurs graphismes et de meilleurs effets sonores, mélangez le tout et vous obtenez une bombe : Gran Turismo 2.

Gran Turismo 2 est une simulation de course de voitures sur PlayStation. Ce jeu offre plus d'options que son prédécesseur, notamment sur le mode Rallye, qui est une nouveauté. Vous pourrez éclater avec les "Rallye car" comme la Toyota Corolla 3, la Subaru Impreza et bien d'autres. Du point de vue réglage, le même scénario mais tout de même quelques changements. Passons aux permis qui sont plus abordables pour les débutants. Certes, ils sont plus faciles que le premier volet mais certaines épreuves demandent beaucoup de patience. Le mode Arcade vous donne la possibilité de vous défer en mode Deux joueurs sur route ou sur chemin de terre. Vous pouvez faire du rallye avec vos propres voitures à condition

que vous ayez acheté les pneus adaptés. Si vous avez la trouille de défier votre copain, vous pouvez accéder au mode Course individuelle. Là aussi, vous avez le choix entre bitume ou rallye. Si vous n'aimez ni l'un ni l'autre, essayez donc de défier la montre. Une option "bonus" vous permet de conduire sur d'autres circuits à condition d'avoir le permis approprié. Je vous conseille de foncer l'acheter au plus vite car c'est un jeu que l'on ne voit pas tous les jours. D'ailleurs, j'y retourne !

VERDICT **CONSOLES MAX**

« Difficile de faire mieux dans le genre. C'est un titre incontournable pour les fans de course. Domage pour l'ergonomie approximative. »

A VOUS DE JOUER!



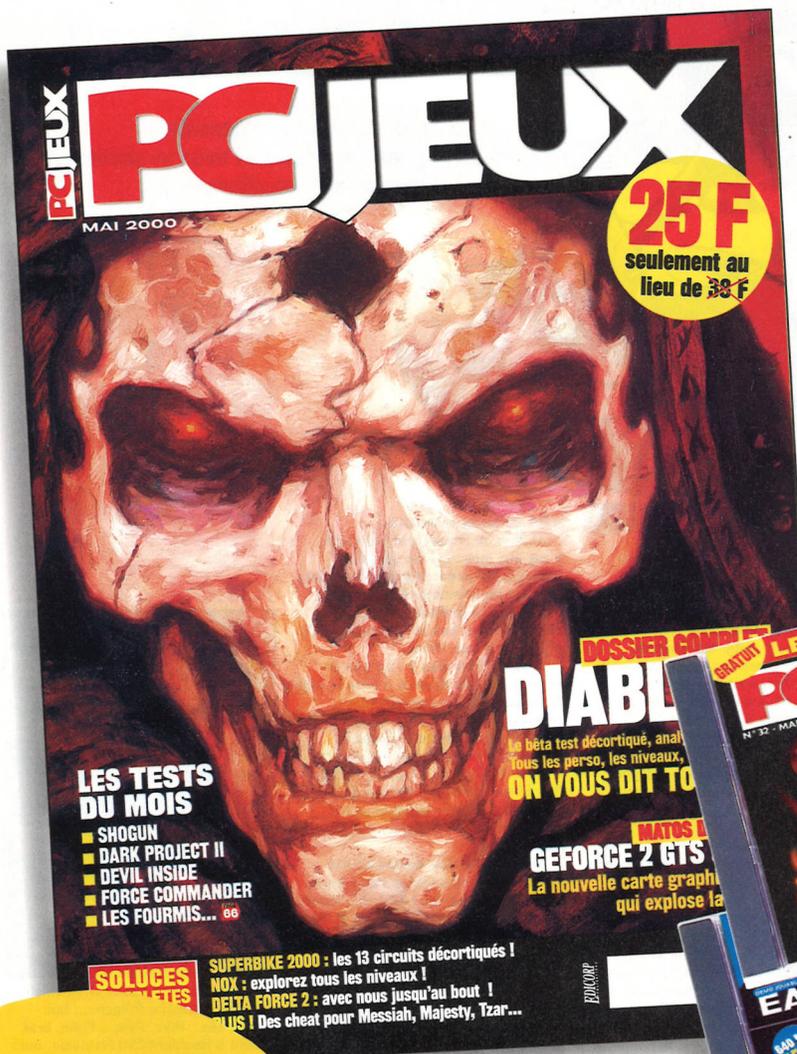
Victor Diegues, 13 ans

Jeux préférés : FF VII, FF VIII, FIFA 2000, GT2, Tony Hawk's Skateboarding, Uma Crisis et Resident Evil 2

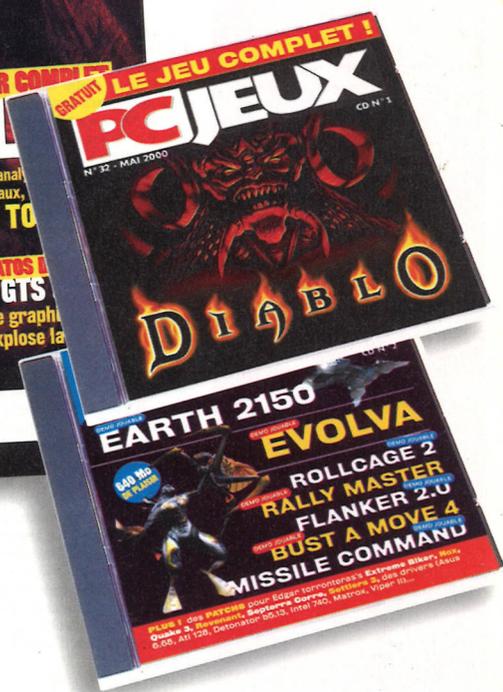


▲ Les voitures, c'est comme les épisodes de Star Wars. Elles se suivent mais ne se ressemblent pas.

Exceptionnel !



2 CD-ROM
UN GRAND
JEU
COMPLET
DIABLO



25F
seulement

En vente chez votre marchand de journaux

COURRIER

DES QUESTIONS... SES ET BIEN PLUS SI AFFINITÉS

Le courrier est en pilote automatique :

Max est programmé pour répondre à toutes vos questions, même par mail : cmax@edicorp.net



CHERS LECTEURS

On me fait venir, je quitte la salle des machines, on me dit : Max, c'est un numéro spécial Pokémon, concentre-toi là-dessus, fais un effort. Je réponds que je ne suis pas payé pour faire des efforts. "En réalité, tu n'es pas payé tout court" me rétorque-t-on. "C'est juste, chef, commence-je. D'ailleurs, à ce propos..." On me demande de la fermer. On me demande de me plier gentiment à la ligne rédactionnelle du journal. "Ça consiste en quoi ?" m'enquiers-je avec un sens de l'à-propos qui m'étonnerait moi-même si je ne savais pas à quel point j'étais supérieur. "Tu es jaune, m'entends-je répliquer. C'est déjà un début. Les jeunes aiment le jaune. Regarde Pikachu ! Fais rire nos lecteurs. Parle-leur de Pokémon". Je marque un temps d'arrêt. "Vous me demandez de faire l'amuséur public ?". J'entends des rires dans l'arrière-salle. Mon bien aimé rédac-chef se passe une main sur la figure. "Je te demande de parler de Pokémon. Je te demande de te comporter en Pokémon. Je te demande de penser Pokémon. Débrouille-toi comme tu veux". Je reste un instant interdit. Il n'y a pas une seule lettre sur Pokémon dans le courrier de ce mois-ci. Est-ce qu'on me demande... d'être stupide ? Je risque une intervention. "Euh, chef ?"

- Mm ?
- Pika.
- Bien, Max.
- Pika Pika Pika...
- Oui, ça va comme ça. Maintenant, va bosser.
- Pika.

Quel merveilleux métier que le mien.

Un Maximum de questions

Cher Max !

J'ai plusieurs questions à te poser...

- 1) La Dreamcast française est-elle aussi rapide qu'une Dreamcast japonaise ou américaine ?
- 2) Peut-on éviter les combats dans Xenogears (les ennemis sont-ils visibles ?) ou sont-ils aléatoires ?
- 3) Y a-t-il une date de sortie pour Colin Mc Rae 2.0 aux USA ?
- 4) On m'a parlé d'une Action Replay qui se brancherait sur le port carte mémoire de la PlayStation, est-elle sortie et quelles sont ses fonctions ?
- 5) Qu'en est-il du Game Boy Advanced (32 bits) ?
- 6) Y aura-t-il d'autres Resident Evil sur PlayStation et Resident Evil Nemesis est-il en fait le Last Escape ?
- 7) Pourrais-tu consacrer un Around Ze World à Chocobo Dungeon 2 ?
- 8) J'ai un N64 Passport que j'utilise sur ma Nintendo 64 américaine pour utiliser des jeux PAL, mais plusieurs jeux auxquels j'ai voulu jouer sont protégés comme Geomon 2 (qui inscrit une phrase sur l'écran TV signalant l'incompatibilité) ou Shadowman (écran noir) alors que j'ai pu jouer à Micromachines 64 sans problème et que tous ces jeux sont sortis en 1999. J'aurais voulu savoir, Max, s'il existait une Action Replay ou un N64 Passport récent qui "cracke" les jeux les plus récents et avoir des infos sur ceux-ci. Voilà, j'en ai fini avec toi, je te remercie d'avance et te dis à la prochaine.

Maximum Overdrive Man.

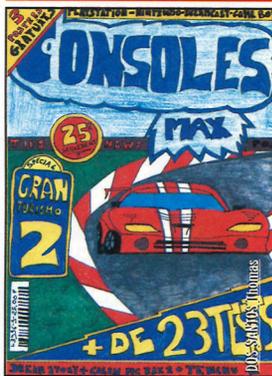
Salut à toi, ami M.O.M.
Je me sens d'humeur électrique ces temps-ci.
Du genre à faire des étincelles. Mais répondons tout de même

à tes savantes questions.

- 1) Non, la Dreamcast française n'est pas aussi rapide que ses homologues américaines ou japonaises, à cause du standard SECAM.
- 2) Réduire la fréquence des ennemis : oui. Les éviter totalement : n'y compte pas. Pika.
- 3) Colin Mac Rae 2 : en juin en France !!! Mais tu peux d'ores et déjà te délecter d'une merveilleuse preview (jaune) en page 46 de notre merveilleux (et jaune) magazine.
- 4) Oui, elle est sortie en France, c'est le CDX, Action Replay version 3.3. Elle se présente sous la forme d'un CD à insérer avant le jeu et d'une carte mémoire pour stocker les données.
- 5) Le Game Boy Advanced est attendu dans nos vertes contrées en 2001 (idem pour les USA). Au Japon, en revanche, il devrait arriver avant la fin de l'année.
- 6) D'autres Resident Evil sur PlayStation ? A part Gun Survivor, Dieu seul le sait. Et comme nous

CONCOURS DE DESSINS POKÉMON...

Devinez quoi ! Consoles Max lance un concours de dessins Pokémon ! Envoyez-nous vos plus belles œuvres ("Consoles Max / Concours Pokémon") et priez pour que le Grand Pikachu (grosso modo, moi) vous accorde sa clémence. Indiquez-nous vos coordonnées... et pas votre jeu préféré parce que de toutes façons, le meilleur d'entre vous gagnera le jeu Pokémon jaune qui sort le 16 juin. Les résultats seront publiés dans notre numéro de juillet-août.



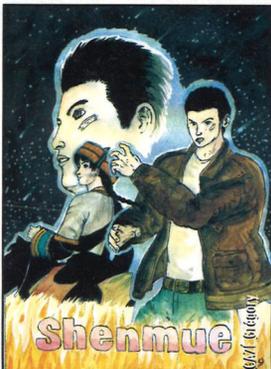
ne savons même pas si Dieu existe... C'est pas comme Pikachu... Lui, on est sûr... Pika, Pika... Enfin, bref. Quant à Resident Evil Nemesis, oui : c'est bien le Last Escape. Te voilà rassuré.

7) Demande transmise au rédacteur concerné. Réponse : b66ooooo...
8) La solution à tes problèmes est la N64 PAL qui, elle, lit tous les types de jeu.

Quand Walid bondit...

Salut Max !

J'ai vraiment été déçu de voir que tu n'avais pas publié ma dernière lettre. Mais bon, comme c'est toi, Max, je te pardonne. Alors je t'en supplie, publie ma lettre !
(ND)Max : Merci pour ton chèque. Tu vois, quand tu veux ?





Voici quelques questions pour ton super mag.

- 1) Je voudrais savoir si un Tomb Raider 5 sortira sur PlayStation 2.
- 2) Sais-tu quand sortira le sublime FF Anthology en français ?
- 3) Comment tu fais pour te laver les bouillons ?
- 4) On m'a dit que FF9 sortirait pour l'été 2000 (comme par hasard au Japon). Pour quand la sortie en France ?
- 5) Est-ce que tu t'es fait adopter par Spy ?
- 6) A titre de comparaison : quel est le meilleur de ces deux jeux ? Grandia ou FF8 ? Je voudrais ton avis, ainsi que celui de Selm.
- 7) Quels sont les vrais prénoms de Selm, Jubei, Zakapatul et Arnosan ?
- 8) Street Fighter Ex 2 Plus sur PlayStation en mai : info ou intox ?
- 9) Je t'ai posé assez de questions.

A plus !
**Walid,
Bondy.**

Très estimé Walid...

Que d'interrogations... Que d'angoisses... Allonge-toi donc sur cet énorme matelas gonflable, ferme les yeux et essaye de défendre. Un petit cigare ? Nachos ? Whisky ? Bon...

- 1) Je ne peux pas te dire non...
- 2) Pour répondre à cette question brûlante, nous avons interrogé le grand Pikachu en personne, et sa réponse a été claire : Pika. Ce qui, comme chacun sait, veut dire "jamais".
- 3) Je ne suis pas autorisé à répondre à cette question dans une publication destinée à la jeunesse.



- 4) La sortie de FF9 est prévue pour Noël en France.
- 5) Oui. Et je peux te dire que c'est un combat de... 0101001 tous les... 010010 instants.
- 6) A mon avis, aucun de ces deux jeux ne tient la route. Seul Pokémon est un bon jeu. Pokémon est le seul bon jeu du monde entier, et ce pour l'éternité. Selm, qui est un traître à la cause (et dont nous venons d'apprendre l'éviction pour faute professionnelle grave), maintient que Grandia est meilleur.

7) Petit curieux ! Puisque tu veux tout savoir, Selm s'appelle vraiment Selm. Arnosan aussi... Mais nous préférons "eh, toi, le grand aux yeux bleus, oui, toi, sous la table" ou "très cher et sympathique ami" lorsque nous sommes en bouclage. Zakapatul est l'anagramme de Zakapatul. Quant à Jubei... Connais pas.

8) Info ! Preview (jaune) page 54.

9) Dommage. Je pensais que tu allais me demander comment télécharger le 151^{ème} Pokémon. Tant pis. Je vais devoir déstocker de ma mémoire cette information apparemment inutile.

Mika Mika Mickaël !

Bonjour à tout Consoles Max.

Je te dirais bien que ton magazine est vraiment génial (je viens d'ailleurs juste de m'y abonner), mais je ne voudrais pas que tu aies la grosse tête. J'ai quelques questions à te poser, dont une qui me fait beaucoup réfléchir depuis quelque temps (la première).

- 1) Pourquoi existe-t-il trois versions de consoles et trois versions de jeux ? Ce que je veux dire, c'est pourquoi Sony, Sega, etc. font-ils des versions européennes, américaines et japonaises ? Pourquoi n'inventent-ils pas une console et des jeux qui fonctionneraient quelle qu'en soit l'origine (un seul système de gravage) ?



Le jeu de ses rêves...

Elle l'a bien mérité : Christine Scotti, de La Seyne sur Mer, est la grande gagnante du concours de dessins que nous avons lancé le mois dernier. Pour sa peine, elle recevra Vampire Hunter D. Dans sa grande mansuétude, notre jury de Pokémon a également attribué un Prix Spécial à Stanley Cassibi de Villepinte pour son amusante (Pika !) BD "Chroniques de la Guerre des Consoles". Stanley reçoit une place de cinéma pour le film de son choix.



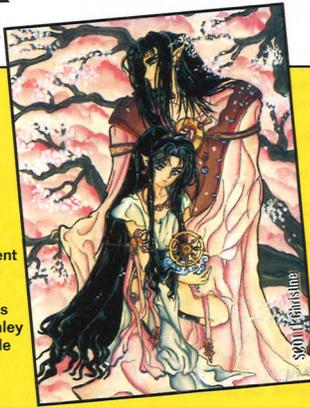
- 2) J'ai entendu parler d'une suite à la série des Chevaliers du Baphomet. A quand le 3^{ème} volet ? Des infos ?
- 3) Dead or Alive 2 et Need for Speed 6 et sont-ils annoncés sur PlayStation 2.
- 4) Resident Evil Zéro sortira-t-il un jour sur Play ?

Mickaël,
Nîmes.

Bien le bonjour, Mickaël...

Rien qu'à ton prénom, je devine en toi un fan absolu de Pokémon. C'est pourquoi je veux bien répondre à tes questions.

- 1) Pourquoi donc trois versions de consoles ? Tu n'es pas le seul à te poser la question. A priori, c'est une affaire de gros sous... Ils protègent chacun des marchés... En tant que robot, je n'y entends goutte.
- 2) Réponse énigmatique de notre grand gourou Arnosan : "pour fermer une fenêtre, deux volets suffisent". Amen. Les créateurs de Baphomet bossent sur "de sang froid", en aucun cas la suite.
- 3) Dead or Alive 2 : oui (cf preview jaune en page 56) Need for Speed 6 : on ne sait pas.
- 4) Eh bien... C'est une excellente question. Professeur Pikachu, un petit mot ?
- Pika.
- Merci professeur. La réponse est donc on ne sait jamais.



DU TAC-O-TAC

Hello Max...
Est-il vrai qu'on pourra booster sa PS2 comme un PC pour augmenter sa puissance ?
C'est inexact. On pourra y ajouter des éléments, mais c'est tout.

Cher Max,
Que conseillerais-tu entre Tekken Tag et Soulcalibur ?
Tout dépend de ta console... Mais le cœur de la rédaction pencherait plutôt vers Soulcalibur, ici.

Salut Max !
Quand Cryo se décidera-t-il à quitter le monde du jeu vidéo ?
Quand les gens arrêteront d'acheter leurs jeux ?

Hello Maxou
Katia, votre nouvelle secrétaire de rédaction, va-t-elle travailler longtemps avec vous ?
Si elle tient le coup...

Salut Max,
Y aura-t-il des Doom-like à la Goldeneye sur Dreamcast ?
Certainement. A commencer par Half-life.

Jonathandais pas moins !

Salut oh grand Max maître des réponses jeux vidéoistiques !
Je tiens avant tout à te féliciter pour ton magazine qui me paraît selon moi le plus fiable ainsi que le plus intéressant et drôle. Après ces quelques minces compliments, je vais quand même te poser des questions, sinon tu risques d'être perturbé.

- 1) Dans le numéro du moi d'avril, tu mets pour les tests de Grandia, Nomad Soul et Fear Effect des durées de vie longue, mais pourrais-tu préciser,



LE BON GARS DU MOIS

Salut Max,

Je t'écris surtout pour être publié et me faire entendre des jeunes joueurs de la génération PlayStation qui paniquent et agacent leur entourage sur les primordiales questions : faut-il acheter ceci ou cela, alors que finalement, il serait contraire à votre objectivité d'y répondre. J'aimerais donc répondre à votre place, si vous le permettez. (NDMax : mais je t'en prie, ça me fait toujours ça de travail en mois)

Première chose : le marché du jeu vidéo est viable à plusieurs concurrents et si la première Play a fait course en tête, ce n'est surtout pas grâce à ses qualités, mais grâce aux laounes technologiques des concurrents de Sony qui ont mal évalué le marché. La Saturn gérait mal la 3D et la N64 est une plaisanterie de mauvais goût. Secundo : l'essentiel n'est pas la performance technologique d'une machine, mais la quantité de jeux de qualité qui tournent dessus. Car avant tout, les joueurs achètent des jeux bien avant de penser à surfer sur le Net ou à passer des DVD. Le multimédia n'est qu'un petit plus, même s'il n'est pas négligeable.

Tertio : le budget "jeux". Répondez à cette question avant d'acheter quoi que ce soit. Quand vous achetez une nouvelle console, il faut acheter des accessoires obligatoires (cartes mémoire, 2ème manette, vibreur) pour jouer convenablement et des accessoires optionnels (volant, stick d'arcade...). Et surtout, vous ne vous contenterez pas d'un seul jeu. Au final, vous dépassez le prix de la console de plus de 700 balles. Soit, pour la Play 2, 2600 + 700 = 3300 F. Alors à moins d'être riche et passionné, beaucoup d'entre vous devront attendre une baisse des prix. Enfin : oui, attendre, car les jeux de la première année sont des jeux "pilotes" destinés à vendre la console, à la soutenir. Et hormis deux ou trois jeux, ils ne valent pas que vous investissiez immédiatement. Alors voilà mes conseils :

Pour les possesseurs de Dreamcast, votre machine est loin d'être condamnée. Elle est performante, présente et soutenue pour sa première année en France par de jeux de grande qualité. La Play en son temps n'a pas fait aussi bien. Quant à la Play 2, elle semble pour le moment pondre du réchauffé.

Pour les possesseurs de Play 1, attendez avant de vous décider. La Play 2 promet une rétrocompatibilité, mais cela vous intéresse-t-il vraiment ? Si vous achetez une nouvelle console, c'est avant tout pour avoir des jeux plus modernes.

Pour les possesseurs de N64, j'ai une question... Pourquoi ? Enfin, la Dolphin, personne ne l'a jamais vue et elle risque d'être confondue à l'esprit gosse de la N64, donc à oublier. Reste la future machine de Microsoft, mais à ma connaissance, les éditeurs japonais refusent de développer pour un américain, comme ce fut le cas avec la 3DO... Donc à vous de faire le texte. Merci de me publier.

Louis-David Furcy, Troyes.

Cher Louis-David,

Comme le disait fort justement Albert Einstein : Pika ! Ta lettre est globalement pleine de sagesse, même si tu sembles avoir une dent sérieuse contre Nintendo. Permits-moi de te rappeler que Nintendo a tout de même créé Pokémon, qui est le seul jeu digne d'intérêt au monde.

parce que dire qu'on en a pour une semaine, c'est assez relatif (en période de vacances, je joue environ 30 heures à un jeu qui me plaît alors qu'un ami ne jouera pas plus de 15 heures).

2) Est-ce que Pokémon jaune (pas Gold) va sortir en France ?

3) Puis-je te proposer un concours centré vidéolistique (je ne sais pas si tu trouveras ce terme dans ton dictionnaire ?) où on devrait répondre à des questions précises sur des jeux (ex : comment s'appellent les méchants dans Abe).

4) Est ce que Nintendo a peur du changement ou a-t-il une imagination restreinte au point de faire quatre Zelda avec la même histoire (tous sauf celui de Game Boy se passent avant la mort de Gannon) ? En parlant de Zelda

sache qu'il y a un Zelda RPG en préparation par des amateurs (sur le site : www.webemulation.com/site/html).

Bien je te remercie et à la prochaine.

Jonathan Benilan.

Cher Jonathan...
Fais-tu partie, par hasard, d'un duo de chanteurs ?

Non, c'était juste pour savoir.

1) Les durées de vie ne sont que des indications générales. Le terme "long" dépend du type de jeu. Nos appréciations sont basées sur la durée de vie des jeux d'un même genre. Un jeu est long par rapport

aux autres jeux de sa catégorie.

2) Oui ! Vois notre dossier Pokémon pour plus de précisions !

3) Euh... Oui, tu peux le proposer. Je transmettrais l'idée au rédac-chef, mais il faut que tu saches que c'est un être vil et mesquin, organique de surcroît.

4) Nintendo n'est pas le seul à exploiter un filon, surtout aussi juteux. Cela dit, des efforts sont visibles sur les nouvelles versions Game Boy et Zelda Gaiden.

Notre amie crise-t-elle ?

Salut MadMax !

Tout d'abord, je tiens à te féliciter pour ton mag plus qu'excellent (tu avais deviné, tous les lecteurs te le disent !), et c'est la première fois que je m'abonne à un mag ! Il est vrai que vos informations sont très complètes et abondantes, mais je me pose quand même quelques questions.

Max, si tu le plaît, réponds-moi !

1) Quand va sortir F1 2000 d'EA SPORT sur Play ?

2) A quand F1 Racing Simulation d'Ubisoft sur Play ?

3) Square a-t-il annoncé la sortie de Parasite Eve 2 sur Play ?

4) Connais-tu le prix de la PS2 française à sa sortie ? Une baisse est-elle prévue ? Si oui, quand ?

5) Est-ce qu'il te reste un CMax n°1 ? J'ai demandé à mon marchand de journaux et il m'a dit de vous le demander à vous. Si oui, à quel prix ?

6) Pourquoi ne faites-vous pas votre propre site Internet ?

Je suis sûr que cela en intéresserait plus d'un !

Salut et longue vie à Consoles Max !!!

Christelle Lopes-Ethuin,
via mail.

Très chère Christelle.

T'abonner est bien, mais il faut aller plus loin : adhérer au Fonds Local de l'Organisation Pokémon (le FLOP) serait un premier pas vers la reconnaissance internationale. En attendant, voyons un peu ces questions :

1) Voyons un peu... F1 2000...

Je suis certain qu'un indice s'est glissé dans cette dénomination... Euh... En l'an 1 ? Ou alors non : plutôt maintenant.

2) Début juin si tout va bien.

3) Oui. Une autre question ? Ah oui, la date : cet automne en France.

4) Il est encore trop tôt pour donner un prix, mais ce sera forcément entre 2 et 3000 francs. Les paris sont ouverts. Une baisse ? Bien sûr, tout de suite : un mois après sa sortie, la PS2 ne coûtera pas plus cher qu'une sucette Pikachu... et encore, à la fraise.

5) Contacte notre service abonnement. Tous les gens qui travaillent là-bas sont des Pokémon.

6) Le projet d'un site Internet est à l'étude, et pas seulement pour Consoles Max.

Salut et longue vie à toi aussi !

ÉCRIREZ-NOUS

Votre avis nous intéresse...

Tu as quelque chose à dire ?
Une opinion à formuler ?
Un message à passer aux extraterrestres avant l'an 2000 ?
Une histoire cocasse à raconter ?
Un dessin somptueux à nous envoyer ?
Une parodie de jaquette de jeu ou de couverture à nous faire parvenir ?
Alors prends ta plus belle plume, tes plus beaux papiers et écris-moi :

Consoles Max
(à l'attention de Max),
101-109,
rue Jean Jaurés
92300 Levallois Perret.
Les meilleurs dessinateurs partent sur Alpha du Centaure en centre de réeduc... SYNTAX ERROR... auront de superbes cadeaux.



ÉCRIVEZ NOUS



Vous voulez devenir membre de nos Services Secrets ? Vous avez besoin d'aide sur un jeu import en particulier ? Vous avez une question à poser au mystérieux GamesMaster ? Écrivez-nous, ça ne fait pas mal...

DES TIPS ? ■ DE L'AIDE ? ■ PLUS QU'UNE SEULE SOLUTION ■ NOUS ÉCRIRE ■ AU + VITE



SERVICES SECRETS

Une place de choix dans nos Services Secrets ? Cochez. Écrivez. Envoyez.

COCHEZ



GAMESMASTER ZONE

Le Maître répondra à toutes vos attentes. Indiquez-lui où vous êtes bloqué.

COCHEZ



TOUJOURS + LOIN

Une aide de jeu ultime qui permettra d'aller plus loin dans certains jeux ? Envoyez vos œuvres.

COCHEZ



AROUND ZE WORLD

Un début d'aide de jeu sur un titre en import ? Cochez la case et indiquez le jeu en question.

COCHEZ

CHER CONSOLES MAX

TIPS - PROBLÈMES - SOLUTIONS :

.....

.....

.....

.....

.....

NOM ET PRÉNOM :

ADRESSE :

TEL (FACULTATIF) :

ÂGE : **MACHINE(S) EN QUESTION :**

DÉCOUPEZ OU PHOTOCOPIEZ, ET N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE CARTES, DIAGRAMMES ET DOCUMENTS SI BESOIN...

ENVOYEZ VOTRE PROSE À CONSOLES MAX : 101, 109 RUE JEAN-JAURÈS, 92300 LEVALLOIS-PERRET OU PAR E-MAIL : CMAX@EDICORP.NET



MUSIKA

"ÉCOUTEZ, ÇA N'A RIEN À VOIR".

Game boy "POKÉMON"



Ref : TGCS-384
Prix : 3000 Yen

La vague Pokémon qui inonde ce numéro n'épargnera pas Musika ! En effet, un album regroupant toutes les musiques de la version Gameboy est bel est bien sorti. Ce qui frappe

dans ce double CD édité par Pikachu Records (!), c'est bien plus le packaging que les qualités musicales. Dans un emballage carton copieusement illustré, vous trouverez une carte du monde des Pokémon, accompagnée d'une planche de stickers. Sur cette carte sont représentés les 151 Pokémon, auxquels vous devrez apposer l'autocollant portant leur nom. Encore faut-il connaître les noms japonais de tous les Pokémon et pouvoir lire les Katakana (le syllabaire japonais le plus basique) pour profiter de ce bonus. Les deux "picture discs" contiennent toutes les musiques du jeu Gameboy (45 pistes), 151 pistes présentant le cri spécifique de chacun des Pokémon ainsi qu'un résumé parlé de leurs caractéristiques, et une dernière piste : la "Pokémon Techno". Les musiques du jeu sont répétitives et très vite lassantes, ne brillant ni par le codage ni par la composition. La "Pokémon Techno" (un air de House assez dure), elle, devrait emballer les plus branchés de la cour de récré, ravis de retrouver les cris de leur bestiole favorite entre deux coups de "Dish-Boom". En conclusion, ce CD est une curiosité exclusivement destinée à "l'élite" des fans de Pokémon. Ils y verront une occasion de parfaire leur culture avec la version originale (au bout de la cinquantième écoute, vous saurez reconnaître sans faille le cri de n'importe lequel de vos protégés). Les autres garderont soigneusement leurs distances.



BRÈVES

- La PS2 est à peine sortie que déjà les premiers CD pointent le bout du nez :
 - Kessen OST (KECH-1167/2500 Yen) : la BO très luxueuse du petit dernier de Koei.
 - Ridge Racer V OST (AICT-138/3000 Yen)
 - Le CD des musiques de Shenmue : Chapter 1 Yokosuka (TYCY-10034/3200 Yen) est sorti le 23 Mars.
 - La BO de la version occidentale de Gran Turismo 2 sort en Avril chez l'éditeur américain RED Interactive.
- On retrouve notamment les Cardigans, Garbage, Moby... Un CD au format PlayStation contenant des interviews et une démo jouable sera également inclus.

Final Fantasy VIII - Fithos Lusec Wecos Vinoseca

Ref : SSCX-10037
Prix : 3000 Yen

Sous ce titre en forme d'incantation se cache l'album (tant attendu par certains) d'arrangements symphoniques de FF8. Connaissant la médiocrité des thèmes originaux, les craintes les plus extrêmes étaient justifiées. Le résultat est étrangement inégal. Trois morceaux sont directement tirés du jeu : Liberi Fatali (le thème d'introduction, toujours aussi efficace), Eyes on Me (la chanson de Faye Wong) et le thème de fin. Les autres pièces sont de tous nouveaux arrangements que l'on doit à Shirou Hamaguchi (rappelez-vous du Reunion Tracks de Final Fantasy VII, qui, encore inconnu il y a quatre ans, commence à prendre de l'importance dans le milieu. Blue Fields, le thème principal de la carte, prend ici toute sa dimension grâce à l'orchestration fidèle et efficace. De même, le thème des combats et quelques autres morceaux sont réhaussés par une orchestration habile. Cependant, une bonne moitié des pistes se révèlent inintéressantes. Ainsi, Love Grows, une version instrumentale de Eyes on Me (qui était déjà une soupe insipide), est vraiment

de trop. Dance with the Balamb Fish reste une petite valse poussive et Balamb Garden est ennuyeux à mourir. Fort heureusement, deux excellentes pièces relèvent la barre. Hamaguchi a accompli sur la 6ème piste un formidable travail. Accentuant le ton oriental du thème des sorcières soutenu par des chœurs sans faille. Poussé à la limite de la dissonance quand, en fin de morceau, une voix de femme vient le couvrir d'une douloureuse mélodie. The Man with the Machine Gun (le thème de Laguna) réussit parfaitement son improbable passage au symphonique, conservant un côté disco grâce aux percussions, mais habilement anobli par une utilisation quasi-géniale des vents. FLWV, vibrant témoin du talent d'orchestrateur de Hamaguchi, décolle dans l'ensemble largement des morceaux originaux. Il reste néanmoins très inégal, et difficilement écoutable dans son intégralité.



Final Fantasy VIII - Piano Collections

Ref : SSCX-10041
Prix : 3000 Yen

À l'exception du 7ème volet, tous les Final Fantasy depuis le IV avaient eu leur "Piano Collections". FF8 renoue avec la tradition, et c'est encore Hamaguchi qui se colle aux arrangements. Les versions pour piano seul offrent généralement des perspectives assez dépouillées. Dans les cas précédents, la simplicité relative des morceaux était justifiée par le fait qu'ils devaient pouvoir être joués par des pianistes de niveau "intermédiaire à avancé" (le CD était disponible en deux versions : une avec les partitions complètes, l'autre sans). Cette fois, pas de livre de partitions : seules figurent dans le livret celles de Eyes on Me (c'est vraiment trop gentil...). Et la sobriété des arrangements, loin d'atteindre une quelconque "essence" ne fait que dénoncer la faiblesse des compositions originales. La plupart des morceaux (en majeure partie la même sélection que pour le symphonique) tournent désespérément en rond, comme à la recherche d'un thème qu'ils

n'atteignent jamais. Les seules embellies - totalement miraculeuses il faut l'avouer - sont les quelques instants de rémission où l'on croirait retrouver FF6, dans Find Your Way et Silence and Motion notamment. Mais peut-être l'esprit de FF6 serait-il le seul recours d'un Umetsu qui, fort de sa célébrité, préfère étaler quelques délires mystiques et jouer les touristes à Hawaï... Au final, on obtient un album assez pénible, qui laisse une désagréable impression d'inachevé.



Des questions ? Une solution : selm@chez.com, encore mieux que l'Encyclopédie Universalis !!!

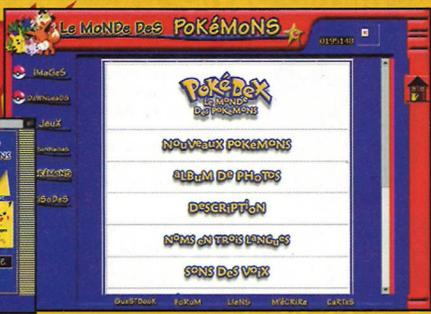
WEBMASTER

SPECIAL POKÉMON

DES IDÉES, DES COMMENTAIRES, DES SITES QUI TUENT ? ALEVU@CLUB-INTERNET.FR

Le site du mois

LES POKÉMON ONT ENVAHI LE WEB !



Le Monde Des Pokémon
<http://venus.spaceports.com/~pokemons>

CKOI ? Difficile de faire un choix parmi la centaine de sites francophones dédiés à ces adorables petits monstres. Mais s'il fallait ne retenir qu'une seule adresse web Pokémon, ce serait sans aucun doute celle du Monde Des Pokémon.

CBIEEN ? Plus de 200 000 visiteurs depuis son ouverture, 3ème position au Top 100 international des sites Pokémon (Cocoricó !), que dire de plus sinon de vous jeter sur votre PC et de vous connecter sans plus attendre.

YAKOI ? Le Nec Plus Ultra pour les Pokémaniques (on n'est pas site du mois pour rien chez Consoles Max !). Commandez, vous

êtes servis : images bien sûr mais aussi Fan Arts, dessins à colorier, album photos dédié à notre ami Pikachu, images animées, jeux en direct, astuces, présentation des persos et de la famille Pokémon au grand complet, sans oublier le résumé (photos à l'appui s'il vous plaît) des 54 épisodes

de la première saison.

Animations à gogo et un grand souci du détail. Pokémoniaque !

Les œufs de Pokémon qui suivent incessamment le mouvement de la souris ça va bien cinq minutes...



DOWNLOADS

POKÉBALL, POKÉMON C'EST DE LA BALLE



CKOI ? Pokéball est un site perso créé par un "Official Pokémon Trainer" québécois surnommé Fox7. Un expert en combat (normal, quand on habite la ville de Waterloo !) qui vous réserve quelques bonnes surprises.

CBIEEN ? Un site apparemment sans prétention, mais qui si vous prenez la peine

de fouiller vous révélera ses trésors.

YAKOI ? Amateurs d'émulation, vous allez être gâtés ! Vous pouvez télécharger (attention tout de même aux lois en vigueur sur les droits d'auteur !) et tester des Roms Game Boy de toutes les couleurs : du Gold et Silver (version japonaise), du Blue, Red, Yellow au Green, sans oublier les versions Pokémon Card (anglais) et Pinball. P'tit

bonus, vous aurez même droit à des fichiers musicaux.

Pas mal d'autres rubriques intéressantes comme le Pokédex ou la collection perso d'images.

La présentation manque un peu d'originalité. Mais on ne peut pas tout avoir...

POKÉBALL
<http://pokeball.tsx.org>



LE SITE PERSO

LA PAGE DES POKÉMON

CKOI ? Un petit site pas piqué des vers aux accents québécois qui a déjà séduit près de 100 000 visiteurs.

CBIEEN ? Sobre, mais efficace. La Page Des Pokémon ravira les fans de la série et du jeu. Un design très inspiré et des plus soigné, des rubriques bien organisées et réellement intéressantes, on est bien loin des sites version "sapin de Noël" inondés de publicités et dénués de tout intérêt !

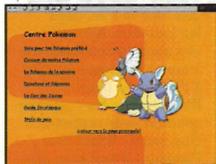
YAKOI ? La page Des Pokémon tente de jouer la carte de l'interactivité. Le "Centre Pokémon" vous permet de voter pour votre Pokémon

préférée et de vous mesurer aux autres entraîneurs dans un grand Quizz Concours. La moindre question ? Claude Gagnon, grand entraîneur Pokémon de son état, est là pour vous aider. Sinon vous pouvez toujours consulter le guide stratégique ou le Pokédex.

L'interactivité encore et toujours.

C'est un peu pénible ces bannières de "Chez.com" qui s'ouvrent à chaque changement de page.

LA PAGE DES POKÉMON
<http://www.chez.com/cybine2>



BABEL WEB

POUR PLANÈTE POKÉMON, EMBARQUEMENT IMMÉDIAT !

CKOI ? Planète Pokémon est LE site officiel Pokémon français made by Nintendo.

CBIEEN ? Le design reflète fidèlement l'Univers des Pokémon, mais le principal intérêt de Planète Pokémon reste le Club Officiel et ses nombreux avantages. À noter que le site a reçu déjà pas moins de quatre millions et demi de hits !!!

YAKOI ? Ce club vous offre le privilège d'avoir votre propre adresse e-mail Pokémon (du type : votrenom@pokemon.tm.fr) histoire d'épater la galerie, de profiter des conseils personnalisés du Dr Chen et des secrets d'entraîneur de Sacha, de télécharger en exclusivité des posters



et économiseurs d'écrans, de participer au quizz et au concours de dessins, d'envoyer une e-carte Pokémon à vos amis, et bien entendu de gagner des milliers de cadeaux.

Des tonnes de services GRATUITS, les fans vont être ravis.

Beaucoup d'auto-promo pour les produits dérivés, site officiel oblige...

PLANÈTE POKÉMON
<http://www.pokemon.tm.fr>



GAME OVER



LA FIN D'UN POKÉMON MYTHIQUE ENTRE TOUS : PIKACHU !

Si vous aussi, vous avez percé à jour les Pokémon et leur leader : Pikachu. Si vous aussi, vous pensez que le but ultime de ce nabot jaune est de vider votre porte-monnaie tout en vous suçant le cerveau. Si vous en avez marre de ce rongeur ridicule qui ne possède qu'un mot de vocabulaire. Si son sourire vous agace, sa queue vous dégoûte, ses oreilles vous



horripilent... Si vous faites partie de ceux qui savent que Pikachu est le premier envahisseur de la planète Mongolo et qu'il a prévu de prendre le contrôle du monde entier avant l'arrivée de ses semblables. Bref, si la simple évocation de ce résidu de souris hydrocéphale et décoloré vous donne la nausée : rassurez-vous, vous n'êtes pas seul !

**NON, POKÉMON NE FAIT PAS L'UNANIMITÉ...
LA PREUVE EN IMAGE**

Votre petite sœur vous gave depuis des semaines avec Pikachu. Vos copains n'ont que ce nom à la bouche. Vous ne voyez que lui à la télé, dans les journaux. Même vos parents commencent à parler Pokémon le soir à l'heure du dîner... Réfléchissez bien : quelle solution vous reste-t-il ? Une seule : il faut tuer Pikachu ! Il faut bien dire que ce croisement de hamster et de lapin nain ressemble bien à ces petits rongeurs d'appartement. Au début, c'est mignon tout plein et ça ne demande qu'à faire des câlins. Puis un beau

jour, on s'aperçoit que ça fait des cochonneries partout dans sa cage, que c'est crétin comme un boulon et que ça pue ! Bref, qu'il va falloir se taper cette bestiole pendant un bout de temps avant qu'elle ne se décide à mourir. Figurez-vous que vous n'êtes pas le seul à vouloir vous faire une ceinture avec le cuir de ce ridicule petit animal. J'en veux pour preuve les dizaines de sites internet qui sont apparus ces dernières semaines et qui ont tous comme objectif la même chose : en finir avec Pikachu ! Point. De prime abord, on pourrait croire que cette petite boule de poils est pleine d'innocence. Elle est pourtant accusée de tous

les maux : lobotomie généralisée sur les 8-15 ans, extorsion de fond... Certains n'hésitent pas à affirmer que Pikachu à une responsabilité non négligeable dans la mort dramatique du président Kennedy.

TUEZ LES TOUS !

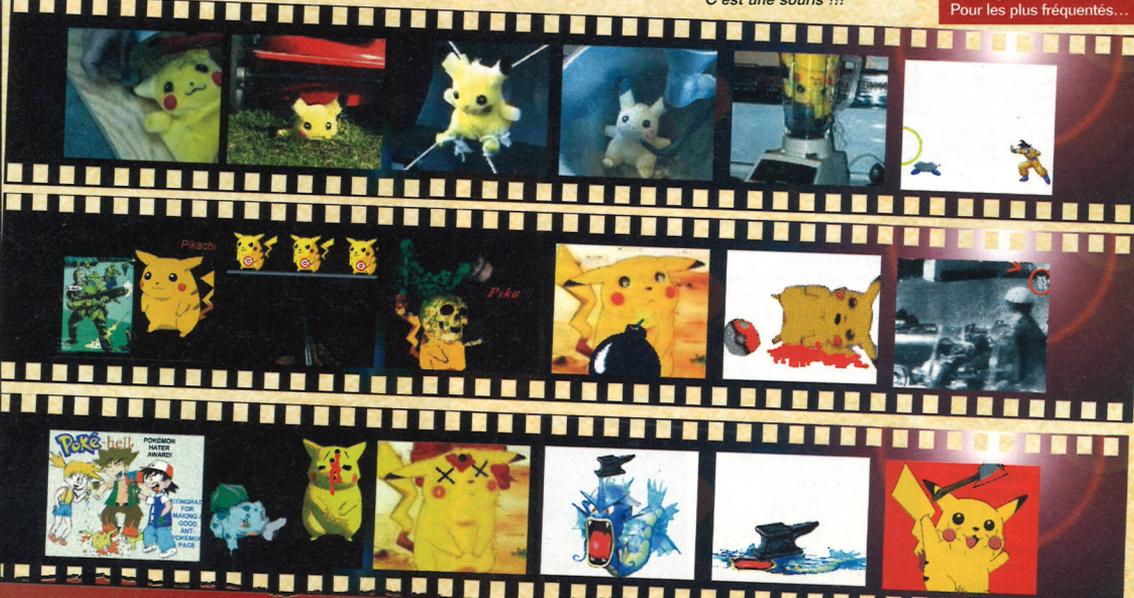
Allez donc faire un tour sur les sites de ces croisés anti-Pokémon, vous pourrez voir mourir Pikachu de mille et une façons dans de petites séquences animées parfois très bien réalisées. Quel "plaisir" de voir le rat jaune exploser, brûler vif, se faire découper en morceaux, rouler dessus par une voiture ou volatiliser par un missile. Sans parler des petits jeux

où vous pourrez cribler Pikachu de balles à l'aide de votre souris ! La haine que portent les créateurs de ces sites est à la mesure du succès de cette créature et de ses pitoyables petits camarades, et c'est peu dire... Enfin, si malgré toutes vos tentatives de meurtre* vous n'arrivez pas à vous débarrasser de cette infâme créature, rassurez-vous. Pikachu finira bien par mourir tout seul dans son coin, oublié de tous, balayé comme ses prédécesseurs par la prochaine mode. Ramenez-moi Sangoku !!!

**Nous avons testé pour vous : la mort-au-rat ne fonctionne pas avec Pikachu et pourtant... C'est une souris !!!*

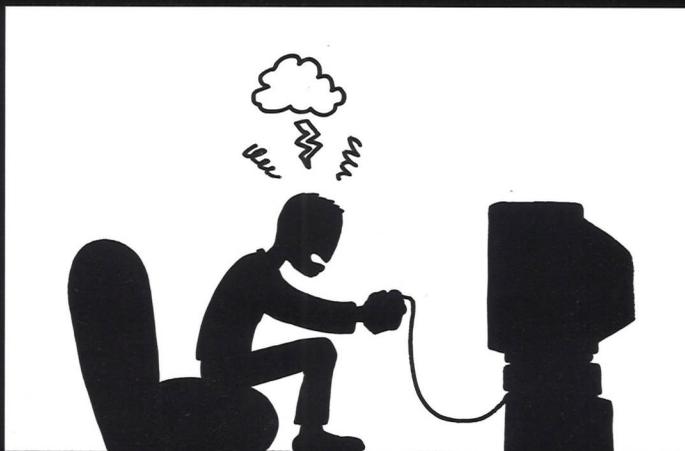
QU'ELLE MEURT !

Si vous souhaitez rejoindre la ligue anti-Pokémon, voici les adresses des principaux sites consacrés à l'éradication de Pikachu. Si les Pokémon sont vos meilleurs amis, que Pikachu est votre idole, ou que vous vous appelez Nintendo (®), passez votre chemin. C dit !
<http://www.crosswinds.net/~flapmg/>
<http://www.antipokemon.com>
<http://members.aol.com/Steve75381/pokemon/>
<http://www.nopokemonalowed.com/>
<http://www.geocities.com/Hollywood/Park/7412/>
 Pour les plus fréquentés...



RENDEZ-VOUS FIN MAI POUR NOTRE NUMÉRO ANNIVERSAIRE. PIKA !

ALLONS, NOUS SOMMES EN L'AN 2000:
PLUS JAMAIS ÇA!



LES BONNES RÉOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO:

"Cette année, plus jamais ça grâce aux **astuces** et **solutions** de Tips"

3615 TIPS

Par MINITEL

3617 TIPS 0836688477

Par FAX ou COURRIER

Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

C'EST LA PEUR QUI MÈNE LE JEU !



fear effect

Joypad 8/10 : «Un titre que les fans d'action et d'ambiance, les amateurs de véritables intrigues se doivent de posséder»

CONSOLES 92 % : «Ce jeu est une superbe réussite et fait désormais parti des meilleurs jeux de sa catégorie»

Gen4 16/20 : «Une ambiance unique et un scénario palpitant qui vous tiendra en haleine jusqu'au dénouement final»



MOTION FX

SKYROCK
PREMIER JEU DE LA SÉRIE

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 16 ans

Concours, astuces et solutions
08 88 88 19 22 - 3015 Euros*
www.eidos.com (*2,20 €/Min)

EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com