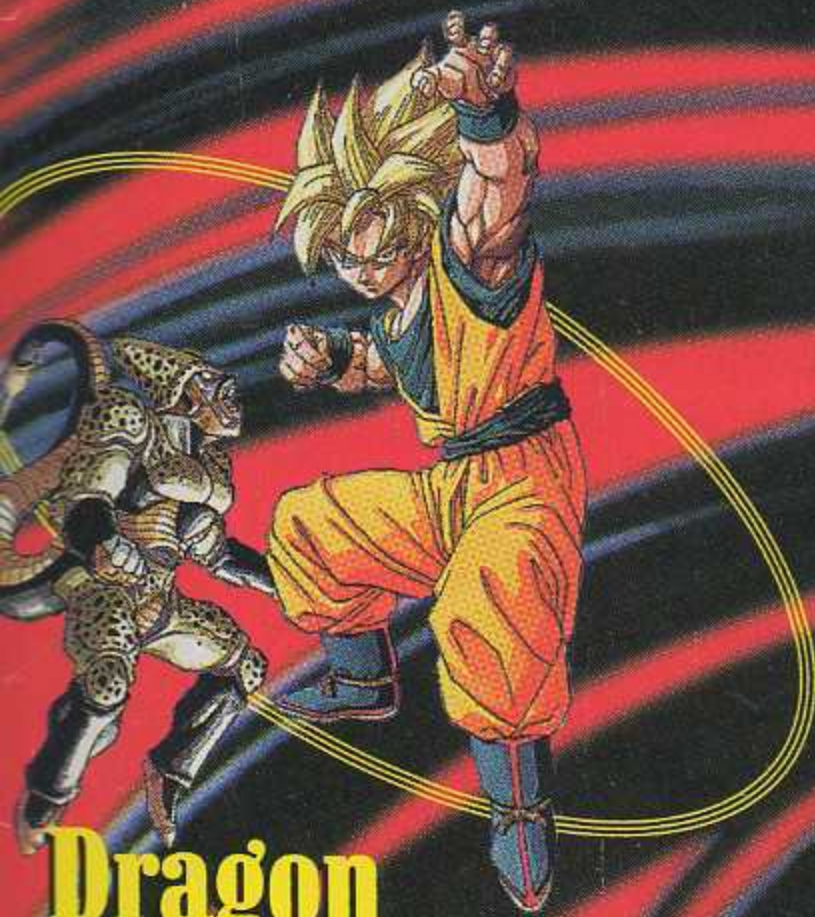


Playe

Sega
Nintendo
PlayStation
Jaguar
Neo Geo
3DO



Dragon Ball Z
Toute l'actualité



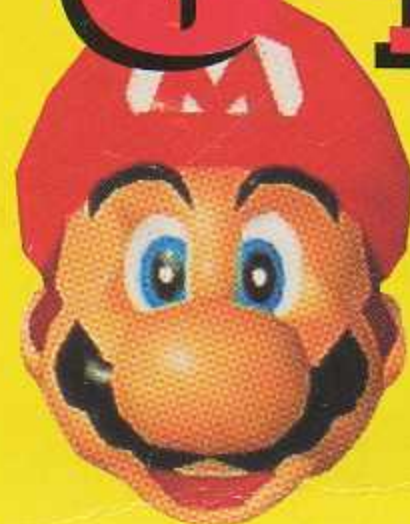
Virtua Fighter 2
Le meilleur jeu de baston ?

Samurai Shodown 3

L'Ultra 64

a-t-elle ses chances ?

50 Janvier 96



32^F

Les Caps
Cadeau
Sumo
Dudes

Faut-il acheter
Ridge Racer Revolution ?



PlayStation
les premiers hits de 96

M 4413 - 60 - 32,00 F



98%

Pour halluciner, fixez la page de droite
3 minutes.

SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM



Miyamoto a concentré tout son talent
sur Super Mario World 2 pendant 4 ans.
C'est tout dire sur ses qualités.

99%

Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

Consoles +

AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island!»

Player One

Milouse (Journaliste)

99%

Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

Super Power

Sumo (Rédacteur en Chef)

97%

Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits.

Joypad

Il s'appelle Yoshi's Island.»

Trazom (Journaliste)

6 Goombas sur 6

Goombas d'or

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

Ultra Player

Goombas (Redacteur en Chef)

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 41 10 20 30. Fax : 46 04 80 57.
36 68 77 33 (Jeux), 36 68 77 33 (505 Player),
3615 PLAYER ONE
Internet : player@maginet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Olivier SCAMPS.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLE,
Christophe VERRON, Lionel BARGILON.
Rédacteurs : Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE,
Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE, Stéphanie PILET,
Christophe POTTIER, Olivier RICHARD (responsable
cinéma/manga), Keyia SEDDIKI, Sam SOUBIGUI (responsable
importation line), François TARRAIN (responsable Stop Info),
David TÊNE, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ.
Traducteurs : Keyia SEDDIKI, Christophe SOIROT.

Directeur artistique : Christian DAO.

PUBLICITÉ

Tél. : 41 10 20 40.
Responsable publicité et marketing : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel - Audiotel : Laurence CORBIER.

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.
Maquettistes : Jean-Marc GAGNOT, Lionel GEY.
Infographiste : Gilles RENOULT.
Photogravure : P+M.
Impression : SNL.

Service abonnement
B.I.I. - BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel IATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 06 19 84 57 au terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvia BRUTINAUD.
Comptabilité : Isabelle MANTRAND.
Secrétariat : Marina Clarens.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1995.

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité
de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN,
Christophe LUXEREAU, A. PAGNOTTA, David TÊNE.

Illustrations de couverture :

Samurai Shodown © SNK
DBZ © Akira Toriyama/ Shueisha/ Bird Studio
Thunderhawk 2 © Core Design/ US Gold
Virtua Fighter 2 © Sega
Ultra 64 © Nintendo of America

Ce numéro comporte en supplément une pochette de cassettes Sumo Daiders
déposée sur la une de couverture ne pouvant être vendue séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal)
à propos de PLAYER ONE, écrivez à :

Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.

Pour la rubrique Trucs en Yrac, toutes vos lettres
sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs,
vos trouvailles les plus extra.

Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Bubu, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.

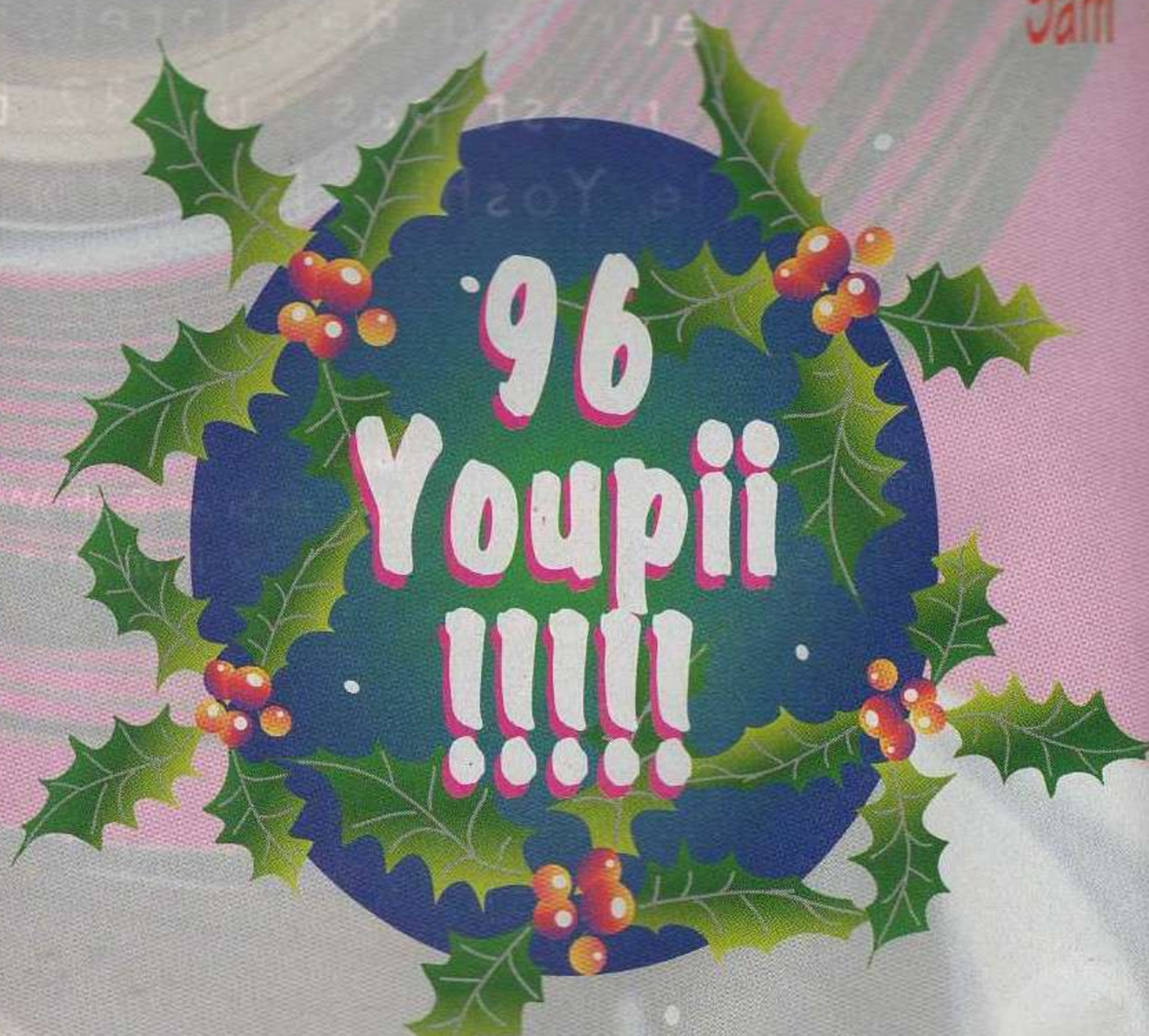
Pour les Plans & Astuces, adressez votre courrier à
Bubu.



édito

La nouvelle année, c'est l'époque des changements et des bonnes résolutions. Prenez Iggy : obsédé par Ogenki Clinic et Virtua Fighter 2, il a décidé de se retirer dans un monastère tibétain. Je lui laisse la parole une dernière fois : « Salut, ô mes fans, merci de m'avoir supporté pendant des années dans Player One. Je m'en vais vers de nouveaux horizons mais mon combat n'est pas fini. Des fidèles sont dans la place et continueront le combat pour l'humour lourdingue, les séquences cinématiques, les mangas olé olé, et la Saturn. Allez, bonne année à tous et à l'revoyure ! » Voilà, Iggy part vers de nouvelles z'aventures et l'équipe s'est vraiment défouillée sur ce numéro. Remarquez il y avait de quoi puisque les meilleurs jeux du monde sont arrivés en même temps à la rédac : Virtua Fighter 2 et Sega Rally. Notre Saturn a chauffé à blanc pour engendrer deux super dossiers consacrés à ces petites merveilles. La balle est dans le camp de Sony et Namco : à eux de trouver des répliques valables. Ce Player One, c'est aussi un dossier de fond sur l'Ultra 64 (vous ne croyiez pas qu'on n'allait consacrer que huit pages à la prochaine Nintendo !), des mangas à gogo, du test en paquet et des Over The World pas piqués des vers. Et, bien sûr, toutes vos rubriques préférées. Bonne lecture!

Sam



actua SOCCER

Dribblez en 3 D

et en motion capture*

et GOOAAAAL !!!



**Commentaires Exclusifs
de Thierry Roland**



- Un réalisme en 3D grâce à la nouvelle technologie "Motion Capture"
- Tous les angles de caméra sont possibles, même dans le ballon
- Jouabilité, rapidité, animations hyper-fluides, ambiance d'enfer...
- 44 équipes internationales et 22 joueurs avec 8 compétences spécifiques
- Elu "meilleure simulation de l'année" par la BBC

CRÉATEUR

*capture de mouvements



CD-ROM PC



**Interactive
MotionTechnology**



sommaire

Courrier



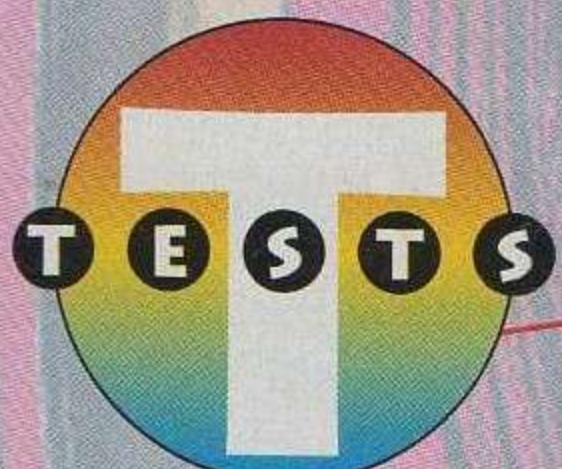
Jeux et mangas en VF à gogo. Toute l'actualité du mois à vitesse supersonique.



Chris et Wonder vous rapportent les dernières nouvelles des salles z'obscures.



On the road again avec Ridge Racer Revolution. Castagne avec Toh Shin Den 5 et X-Men... Les meilleurs jeux étrangers sont là.



La sélection des meilleures sorties françaises du mois. Que du bon : Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3...

Bonne chance !



Bubu, Milouse et le Flou dynamitent l'actualité.



L'actualité des mangas étrangers et de la bédé française. Sacré shopping en prévision !

10

Courrier

12

Stop Info

26

Arcade

28

Over the World

47

Dossier Virtua Fighter 2

54

Dossier Ultra 64

65

Tests

107

Dossier Sega Rally

115

Concours US Gold

116

Vite Vu

119

Les Slayer One

120

Trucs en Yrac

126

Plans et Astuces

136

Reportage



Le titre mythique de la baston 3D prend un nouveau souffle. Ébouriffant !



La dernière Nintendo n'a pas fini de faire parler d'elle. Présentation de la demoiselle.



Sega Rally pulvérise les courses auto 32 bits.



Codes en tout genre et Debug Mode : la rubrique des férus tricheurs.



Wolfen en finit avec Light Crusader.



Un seul terrain de jeu

LA RUE.

Une seule règle

DEGAGEZ

SI VOUS NE VOULEZ PAS QUE
JE VOUS ROULE DESSUS.



Le spot le plus radical existe. ESPN Extreme Games sur PlayStation. Les flics ont déserté l'endroit, la plus grande confrontation de glisseurs peut avoir lieu. A fond sur le bitume, free style en jouant des coudes et des poings, jumping... sur ESPN Extreme Games, tout est permis et tant pis pour ceux qui croisent votre chemin.

ESPN EXTREME GAMES. Vivons comme des fous, traversons en dehors des clous.





99 F La cassette au choix

K7 VF Dragon Ball Z
 Vol. 1 A la Poursuite de Garlic 99 F
 Vol. 2 Le Robot des Glaces 99 F
 Vol. 3 Le Combat Fratricide 99 F
 Vol. 4 La Menace de Namek 99 F
 Vol. 5 La Revanche de Cooler 99 F
 Vol. 6 100.000 Guerriers... 99 F
 Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs 99 F
 Vol. 8 Broly le Super Guerrier 99 F
 Vol. 9 Mercenaires de l'Espace 99 F
 Vol. 10 Le Père de Son Goku 99 F
 Vol. 11 L'histoire de Trunks 99 F
K7 VF Dragon Ball
 Vol. 1 La légende de Shenron 99 F

PACK 4 Vol au choix 380 F soit 95 F le Volume

Art Book DRAGON BALL Z Collector
 Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée
Vol 7 Dragon Ball Fin 01/96
 Pack 4 Volumes au choix **580 F** soit 145 F le volume
 Pack 5 Volumes au choix **700 F** soit 140 F le volume
 Pack 6 Volumes au choix **810 F** soit 135 F le volume

Les 2 Nouvelles Cassettes
DRAGON BALL Z
 en version Française Intégrale Disponibles le 17 Février
Le Retour de Broly 139 F
L'attaque des bioroids 139 F



Le château démon 139 F/k7 VOL.2

L'aventure mystique 139 F/k7 VOL.3



Vol 1 Complete illustrations 150 F

Vol 2 Story Guide 170 F

Vol 3 TV Animation Part 1 170 F

Vol 4 World Guide 150 F

Vol 5 TV Animation Part 2 170 F

Vol 6 Movies & TV Spécials 170 F

Spécial Nouvel An
Héros collection 3 DBZ
 Le sachet de 10 Cartes 15 F
 les 10 Sachets 130 F
 Les 20 Sachets + Posters 220 F

Spécial Nouvel An
Power Level 13 DBZ
 40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
100 F

Spécial Nouvel An
Héros collection 4 DBZ
 Le sachet de 10 Cartes 20 F
 les 10 Sachets 180 F
 Les 20 Sachets + Posters 320 F

Spécial Nouvel An
Power Level DBZ
 40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
 N° 14 160 F
 N° 15 200 F

Spécial Nouvel An
 Sachet de 35 PP cards Dragon Ball Z
70 F

Spécial Nouvel An
 Sachet de 35 Cartes 3 dimensions Dragon Ball Z
120 F



Superbes ouvrages sur les derniers film de DRAGON BALL Z
 Certainement 2 des plus beaux Art Book de l'année 1995

Art Book GOZITA 129 F
 Art Book Tapion 119 F
 Animé comics Gozita 69 F
 Animé Comics Tapion 69 F



PRIX SPECIAL TRADING COLLECTION
 114 Cartes à collectionner dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes
 1 Sachet comprend 12 Cartes dont 1 brillante ou 1 hologramme
 1 Boîte comprend 15 Sachets dont 12 Brillantes & 3 hologrammes



Carte 3D hologramme des trading DBZ

MEGA PROMO
 5 Sachets pour 100 Francs

Spécial Nouvel An
Pochette Surprise DBZ
50 F ou 100 F

Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette cadeau et prête à être offerte, elle fera la joie de vos enfants.

Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants (Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F) (Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)



100 F le classeur

Le Sachet 35 F
 20 Cartes différentes dont 1 brillante 25 F
 40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 48 F
 80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 92 F
 La collection complète dont 12 Brillantes 176 F
 440 F
La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F
 Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 2,00 F la carte

Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants (Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F) (Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)



K7 Pal V GOZITA 99 F



Kourat Métal Kourat Baddack Les Cyborgs Trunk Story Broly Bojack Super Namek Thales Doc Willow Le ret de broly Garlic Bio Broly Gozita Tapion

Animé comics japonais tout en couleur
 69 F le vol
PACK 4 Vol au choix 260 F
 soit 65 F le Volume

75 F
 Le set de 6
Coffret de 6 figurines de 5 Cm 75 F le set 140 F les 2



DBZ N° 38 DBZ N° 39 DBZ N° 40 DBZ N° 41 DBZ N° 42

Manga Noir & Blanc japonais
 42 Vol disponibles
 39 F le vol
PACK 4 Vol au choix 140 F
 soit 35 F le Volume



Vol 1 Son Goku Vol 2 Super Sayan Son Goku Vol 3 Picollo Vol 4 Vegeta Vol 5 Trunks Vol 6 Freezer Vol 7 Super Sayan Vegeta Vol 8 Son Gohan Vol 9 Super Sayan Son Gohan Vol 10 Super Sayan Broly Vol 11 Cell Vol 12 Super Sayan Trunks Vol 13 Super Sayan Son Gohan Vol 14 Great Sayaman Vol 15 Son Goten Vol 16 Trunks

69 F 69 F 69 F 69 F 69 F 69 F 69 F 69 F 69 F 129 F 99 F 99 F 99 F 99 F 99 F 99 F

Figurine Super Battle Collection Articulée
 de 10 à 20 Cm
 Selon le personnage

AMICROPUCE

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
 Contactez nous au 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14

Siege Social
ORLEANS
 19 rue Ste Catherine
Tel 38.68.15.50



AMICROPUCE
 97 Av de Grammont
 37000 TOURS
 Tél 47.20.56.81

VIDEO - GAMES
 Rue Bertrand
 36000 CHATEAUROUX
 Tél 54.07.86.52

**REVENDEURS
 CONTACTEZ-NOUS**
 Tél. 38 68 15 50
 Fax 38 54 87 14

3615 AMICROPUCE la japanimation en direct du japon
 Nouveautés, Dialogue en direct, Jeux primés, Commande sur catalogue,
 Compact & Lasers Disques, Gundams, Goodies, Tout DRAGON BALL Z...

AMICROPUCE sera présent au salon
PLANETE MANGA du 11 au 16 Février 1996
 à l'espace Champeret porte de champeret Paris

Mangas Français	NEWS	Bandes dessinées	NEWS
Ranma 1/2 19 vol. 37 F le vol.	N° 19	Cyber Weapon Z 1 Vol. 75 F le vol.	NEW
Dragon Ball 6 vol. 37 F le vol.	N° 6	Nomad 3 Vol. 96 F le vol.	N° 3
Sailormoon 2 vol. 76 F le vol.		Porco Rosso 4 Vol. 56 F le vol.	N° 4
Street Fighter II 4 vol. 46 F le vol.		Dominion 1 Vol. 75 F le vol.	
Appleseed 4 vol. 76 F le vol.	N° 4	Vaelber Saga 1 Vol. 85 F le vol.	NEW
Akira 13 vol. 96 F le vol.	N° 13	Les élémentalistes 2 Vol. 76 F le vol.	N° 2
Crying Freeman 2 vol. 46 F le vol.	N° 2	L'habitant de l'infini 2 Vol. 56 F le vol.	N° 2
Vidéo girl AI 10 vol. 30 F le vol.	N° 10	L'homme qui marche 1 Vol. 37 F le vol.	NEW
Gunnm 5 vol. 39 F le vol.	N° 5	L'autoroute du soleil 1 Vol. 84 F le vol.	NEW
Docteur slump 4 vol. 37 F le vol.	N° 4	Au nom de la famille 1 Vol. 56 F le vol.	NEW
RG Veda 2 Vol. 45 F le vol.	N° 2	Gon 2 Vol. 37 F le vol.	N° 2
		Art Book Porco Rosso 169 F le vol.	NEW



NOUVEAU Le club AMICROPUCE
 Bénéficier des nombreux avantages du club
 * Des produits exclusifs réservés aux adhérents
 * Un catalogue envoyé gratuitement à chaque parution
 * Tous les mois les nouveautés à prix préférentiels
 * Une carte d'adhérent à votre nom
 * Un Cadeau (Gratuit) à chaque anniversaire
 et bien d'autres avantages détaillés dans notre dépliant
Coût unique de l'adhésion 150 F

Cadeau de bienvenue au Club
 Des Cropuces exclusifs
 Pour tous les adhérents
 Un art Book Dragon Ball
 Pour les tous les nouveaux adhérents

Compacts disques Originaux

Bishojo senshi sailormoon SS	149 F/vol
City Hunter Vol 1 Vol 2 Vol 3	269 F/vol
City Hunter 2 Vol 1 Vol 2	269 F/vol
City Hunter 91	249 F/vol
City Hunter Dramatic Master Vol 1	249 F/vol
DNA 2 Sountrack	249 F/vol
Hotoku No Ken The movie	269 F/vol
Orange Road SC Vol 1 Vol 2 Vol 3	199 F/vol
Macross Plus OST Vol 1 Vol 2	219 F/vol
Magic Knight Ray Earth Ost Vol 1 Vol 2	199 F/vol
Fushigi No Umi No Nadia Vol 1 vol 2 vol 3	239 F/vol
Lodoss Tosenki Vol 1 vol 2 vol 3	229 F/vol
Street fighter 2 Vol 1 Vol 2	249 F/vol
Denei Shoujo Vidéo Girl Ai Vol 1	225 F/vol

Plus de 1000 titres en catalogue avec le titre original et le titre français, le prix au japon en yens, la durée, le nbre de tracks, la catégorie (Songs, BGM, Drama, OST, Compilation, Karaoke, Variety Ect...). Nous avons aussi les LD Nous pouvons vous commander les titres au japon, il nous faut 15 jours de délai pour nous les fournir.
Bientôt le catalogue complet sur 3615 AMICROPUCE



CATALOGUE COULEUR
 24 Pages
 35 Francs
 Frais de port Compris

Remboursé dès la première commande

MANGAS
 VIDEOS
 GOODIES
 FIGURINES
 GUNDAM
 ART BOOK
 ROLES
 TRADING
 CD LD
 CARTES Etc...

P9601 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au 38 68 15 50
 Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM Prénom
 Adresse
 Ville Code postal Date de Naissan

DESIGNATION	PRIX
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs	OUI NON
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs	30 F +
Date de commande	TOTAL A PAYER

Mode de paiement Chèque bancaire Contre-remboursement + 45 F
 Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
 Carte N°/...../..... Date expiration/...../.....

Toutes les commandes sont livrées par colisissimo entreprise dans la limite du stock disponible.
 Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non com...

A retourner à
AMICROPUCE
 19 rue Ste Catherine
 45000 ORLEANS

Signature des parents pour les mineurs

le Courrier de Sam Player

C'est triste un mois de grève des postes. Au lieu des pleins sacs postaux auxquels je suis habitué, seule une petite poignée de lettres a réussi à se frayer un chemin jusqu'au 19 bis, rue Louis-Pasteur. Sniff... Le débat « pour ou contre les mangas dans Player » semble vous motiver. Alors, allez-y les pro et anti-mangas, déchaînez-vous : faites-moi part de votre point de vue !

Salut à toute l'équipe,

J'aimerais exprimer mon mécontentement au sujet des nouvelles consoles. Les jeux qui tournent dessus sont bâclés et sans originalité.

Au début, c'était les consoles qui n'avaient soi-disant pas les capacités techniques. Je pensais qu'avec les 32 bits, les éditeurs nous sortiraient des petits bijoux. Au contraire, le plus souvent, les jeux sont fades et sans intérêt. Cela fait des mois que j'attends des titres du calibre d'Aleste ou de Street of Rage.

Mais rien : on nous saoule avec des jeux d'aventure beaux à regarder (vive les images de synthèse pour bourrer le CD-Rom !), des jeux de baston de 3^e zone pleins de ralentissements (cf. le dernier Data East) et les autres en 3D. La 3D, justement, tout le monde en parle. Bien sûr qu'il en faut, mais de là à booster les consoles et voir leur prix grimper en conséquence, non merci.

Les machines dépassent les programmeurs, ils perdent leur temps à s'occuper de technique et oublient l'essentiel : le jeu. Moi, quand j'allume une Saturn, je regarde, je ne joue pas. Avec les nouvelles techniques, on perd le goût du jeu.

Alors, je voudrais lancer un appel à tous les programmeurs : vous avez des supports très performants, alors utilisez-les. Faites d'excellents jeux 2D. Faites preuve d'imagination, faites-nous entrer dans les jeux sans casque virtuel ni 3D hasardeuse. Retournez en arrière et examinez les jeux d'avant. Sortez-nous

des jeux vivants, des jeux développés. Les nouvelles consoles sont là alors éclatez-vous dessus. Avec leurs progrès graphiques et sonores, elles n'ont qu'une limite : votre imagination.

Florian

Salut Florian,

Tu soulèves un débat intéressant. C'est vrai que les jeux ont tendance à perdre en profondeur à mesure que les machines gagnent en capacités techniques. C'est une évolution que l'on avait déjà constaté avec le passage de la Nes à la Snes et qui devient flagrante depuis l'arrivée des 32 bits.

D'autre part, les programmeurs (surtout les Occidentaux, d'ailleurs) ont eu tendance à tout baser sur la vidéo et la 3D, oubliant au passage le game-play et la profondeur. Mais, si tu veux mon avis, ce n'est qu'une transition. Il a fallu du temps pour que les éditeurs se « rodent » à la programmation sur ces bécanes (d'où les ralentissements dans les jeux 2D). Il faut également qu'ils découvrent les nouvelles possibilités qu'offre la 3D.

Mais cette période est en passe de s'achever. Les développeurs commencent à réaliser des jeux beaux ET intéressants. Pour t'en convaincre, regarde Virtua Fighter 2, Tekken, Sega Rally ou Doom. Ces jeux n'utilisent pas la 3D pour « décorer » : ils l'intègrent au game-play et sont de plus très jouables. Et les merveilles que prépare Miyamoto sur Ultra 64 vont te prouver davantage encore que les nouvelles consoles n'ont pas sacrifié longtemps

le plaisir de jeu sur l'autel des nouvelles technologies.

Sam

Salut Sam,

Je trouve *Player One* trop top ! Mais je pense qu'on te l'a déjà dit des centaines de fois, donc passons aux questions :

- 1/ À quand la dispo de Rayman sur 32X ?
 - 2/ Y a-t-il des chances qu'on voit Daytona USA sur 32X ? Sinon, quelles sont les prochaines courses de caisses prévues sur cette machine ?
 - 3/ Existe-t-il des persos cachés dans NBA Jam TE sur 32X ? Est-ce qu'avec l'adaptateur 4 joueurs EA, je peux jouer à NBA Jam TE sur 32X ?
 - 4/ Pourquoi le Virtual Boy ne sort-il pas en France ?
 - 5/ Quand les consoles Neptune et Nomad vont-elles débarquer en France ? À quel prix ?
 - 6/ Qu'est-ce que l'adaptateur Pro CDX sur Megadrive ?
- Ciao !

Megadunk

Salut Megadunk,

1-2/ Le développement de Rayman sur 32X a été abandonné. Cela demandait trop de boulot et le parc de machines n'était pas suffisant pour justifier les investissements nécessaires. Sega ne prévoit pas de conversion de Daytona sur 32X. Par contre, une course de caisse à la *Off World Interceptor* est attendue chez le développeur américain Scavenger. Mais, comme les éditeurs ont

tendance à abandonner, l'un après l'autre, les développements sur cette extension...

3/ Il y a effectivement des personnages cachés dans NBA Jam TE 32 X. Bien vu ! En revanche, désolé mais tu ne pourras pas y jouer avec l'adaptateur d'Electronic Arts !

4/ Ce n'est un secret pour personne : le Virtual Boy est un four. Il ne se vend ni au Japon ni aux États-Unis. Dans ces conditions, il paraît un peu hasardeux de le sortir en Europe. C'est en tout cas, grosso modo, le raisonnement de Nintendo. 5/ Vu le peu de succès de la 32X, la Neptune a été abandonnée (Sega préfère le terme pudique « reportée »). Quant à la Nomad, la fameuse Megadrive portable, son importation n'est pas prévue par Sega France : il leur faudrait en effet la vendre 1 500 F dans notre pays et ils ne pensent pas que la bécane soit compétitive à ce prix-là. Nous non plus, d'ailleurs.

6/ Il s'agit d'un adaptateur permettant de lire des CD américains et japonais sur un Mega CD français.

Sam

Salut Sam,

Player One est un super magazine et c'est pour ça que je l'ai choisi pour envoyer ma lettre.

1/ King of Fighter 95 et Fatal Fury 3 sont prévus sur Saturn. Sont-ils également prévus sur PlayStation ?

2/ Pourrais-tu me donner la date de sortie de MK 3 sur Saturn et de Street Fighter Alpha sur les deux machines ?

3/ Darkstalker 2 est-il prévu sur PlayStation ?

4/ Admettons que je modifie ma PlayStation japonaise. Les jeux français seront-ils en plein écran et quels seront les risques d'incompatibilité dans le futur ?

5/ Est-il vrai que les jeux utilisant l'adaptateur Saturn ne sont pas en plein écran ?

6/ Laquelle des deux 32 bits me conseilles-tu pour m'éclater sur des jeux de baston 2D dans le futur ?

Boo Yaka

Salut Boo Yaka

1/ Malheureusement, non. SNK a signé un accord avec Sega uniquement. Mais à l'avenir, qui sait ? Après tout, il s'est vendu suffisamment de PlayStation dans le monde pour motiver un retournement de veste.

2/ Mortal Kombat 3 pour Saturn a disparu des plannings de Williams. En tout cas, il est certain qu'il ne sortira pas avant le

printemps 96. Street Alpha est attendu pour mars ou avril sur PlayStation et Saturn.

3/ Darkstalker 2 ? Attends déjà que Capcom ait fini le premier sur 32 bits ! Ça devrait être dans les prochains mois.

4/ Si tu parviens à faire tourner des softs français sur une PlayStation japonaise, tu auras une image en plein écran. Mais attention, les méthodes qui permettent de lire des CD sur une PlayStation pour laquelle ils ne sont pas conçus peuvent flinguer ta console... et accessoirement, cela annule la garantie. Et, à mon avis, Sony va trouver un moyen pour « verrouiller » encore plus les jeux de la PlayStation.

5/ Si tu utilises un adaptateur pour lire des jeux japonais sur une Saturn française, tu n'auras pas l'image en plein écran. Par contre, si tu lis des jeux français sur une Saturn japonaise, pas de problème : l'image sera en plein écran (parfois, elle débord même).

6/ Franchement, les deux se valent, puisque la plupart des jeux de baston 2D (X-Men, Street Fighter Alpha, Darkstalker...) sortent sur les deux formats. La Saturn a simplement un léger avantage dans ce domaine grâce à l'accord Sega/SNK et à ses meilleures capacités 2D.

Sam

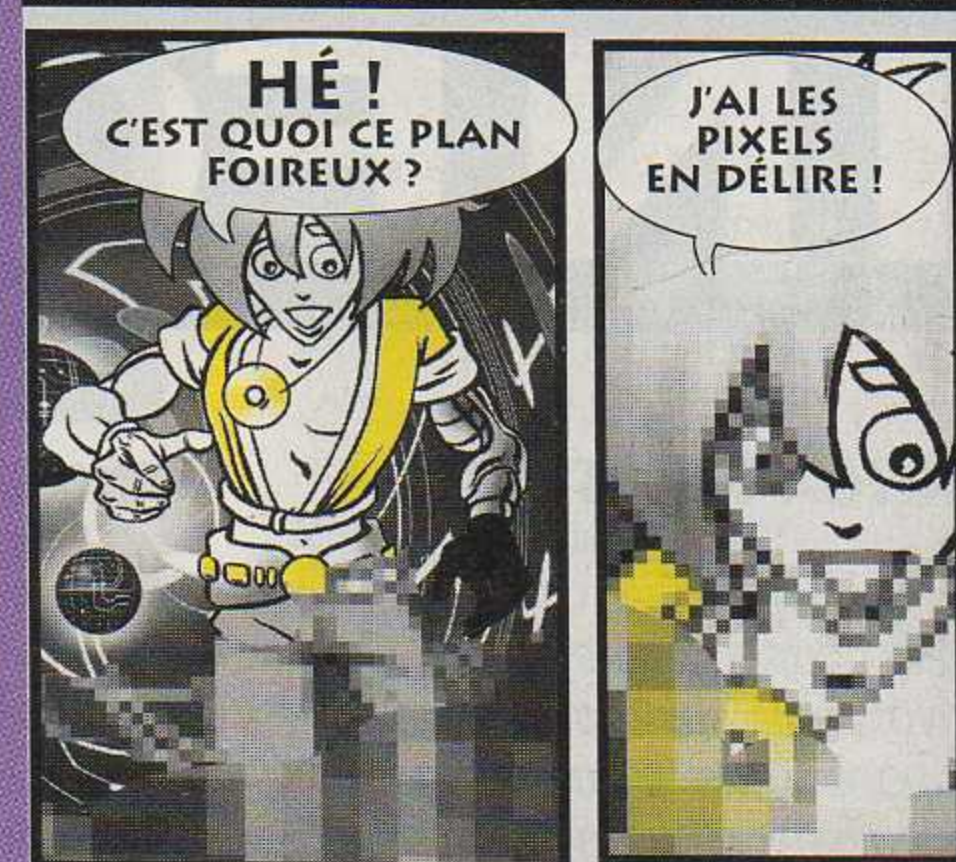
PS : Salut Loubna, appelle-moi à la rédac un après-midi pour qu'on discute. Salut Cédric : bien ton 'zine. Un peu partisan, mais bien. Je suis assez d'accord avec l'article de Turlock : en Occident, Sega a complètement raté son lancement. Mais je pense qu'il va y avoir du boulot pour remonter la pente. En ce qui concerne Internet, Sega France n'a pas précisé de date fixe encore. À mon humble avis, ce ne sera pas avant fin 96. Sydney : appelle Iggy à la rédac. Il pourra te renseigner pour ton projet. Salut l'équipe de Sprite : très pro, votre fanzine. Appelez aussi Iggy à la rédac : y a pas de problème pour un reportage. Mahory, même punition : appelle Iggy ou Pedro. Amitiés à Fulgore II. Bravo pour le « test », David ! Jane : Iggy se joint à moi pour te faire de gros bisous (oui, il est relativement calme en ce moment. Il a eu son bromure !). Coucou Lestat : OK pour le stage. Appelle à la rédac. Chapeau pour ta prose, Captain Ishido. Hie, Glenn. Et enfin les plus belles : salut Apple, Koukaï (et Coffee). Heureux d'avoir régulièrement de vos nouvelles. Continuez Salut FX : mon jeu préféré sur Game Gear est Fatal Fury Special.

DOCK GAMES PRESENTE:

Le logo DOCK-KID, DOCK GAMES ainsi que les personnages DOC-KID et VIRTUELLA sont déposés par la SIA INTER DEAL.

DOC-KID

POUR ÉVALUER SES POUVOIRS VIRTUELS, DOC-KID DOIT SUBIR UN TEST : S'INTRODUIRE DANS UN NOUVEAU JEU ET ATTEINDRE LE PREMIER NIVEAU...



STOP INFO

MANGA NEWS (1)

PLANÈTE MANGA

Différé pour cause de grèves, ce festival dédié aux mangas et à la janimation aura lieu du 4 au 11 février à l'Espace Champerret, Paris XVII. Vous trouverez le programme détaillé dans notre prochain numéro. Contrairement à certaines rumeurs, Akira Toriyama ne sera pas sur le salon et les films Crying Freeman et The Ghost In The Shell ne seront pas projetés... Quant au stand Player One-Manga Player, il présentera une vidéo des premiers jeux de l'Ultra 64 ! Vous pourrez également y gagner des K7 Manga Vidéo et d'autres cadeaux.

NUIT CANAL JIMMY

La Nuit du Manga organisée par la chaîne câblée Canal Jimmy aura lieu en février ou mars (elle aussi a été différée). On murmure qu'à cette occasion, Jimmy diffuserait les films Akira, Patlabor et Macross. On vous tient au courant.

DAUBE

Rien n'arrête AB Vidéo, qui vient de sortir une K7 vidéo intitulée Manga Karaoke. Au programme : apprenez à brailer les génériques français de DBZ et compagnie devant votre télé. Suggestion pour repousser les limites de l'horreur : un CD « Cyril Drevet et les Héros racontent DBZ à ceux qui n'y ont rien compris ».

Scoop ! Square nous annonce un nouveau RPG pour février. Surprise générale, Bahamut Lagoon sur Super Famicom est dévoilé trois mois avant sa sortie, alors qu'il est en préparation depuis deux ans ! Pour résumer, ce nouveau RPG comprend des scènes de wargame et une partie « management ». Le scénario se déroule dans un monde onirique « à la Square », où les héros devront élever un dragon en le nourrissant à l'aide d'armes ou d'objets magiques (c'est plus un dragon, c'est un Atog ! — les adeptes de Magic comprendront) pour favoriser sa croissance, obtenant ainsi un dragon personnalisé. Le principe du jeu reste celui des



Dragon Quest VI, de l'éditeur-Enix.



Dragon Quest VI. Un RPG légendaire !

RPG

LES 16 BITS FONT DE LA RESISTANCE

À l'heure où déferle la vague des 32 bits, c'est encore sur 16 bits que l'on trouve les meilleurs jeux de rôles. Pour preuve, Dragon Quest VI et Bahamut Lagoon, deux titres somptueux !

Final Fantasy : déplacements sur la carte où des ennemis viendront vous défier, combats en vue de profil (bien plus beaux qu'auparavant, naturellement), et personnages attachants, du « petit devil » au chevalier sabreur. Gageons que ceux qui apprécient les jeux Square seront

une fois de plus piégés devant leur console pendant un bon bout de temps.

DRAGON QUEST VI

Le deuxième titre est, quant à lui, bien plus connu, puisqu'il s'agit du sixième épisode de la saga Dragon



Bahamut Lagoon, commis par l'éditeur Square Soft.



Nous avons joué à Bahamut Lagoon lors du Shoshinkai, et franchement nous avons bien accroché !

les monstres, et les différents métiers qu'exercent les héros tout au long de l'aventure. Les non-initiés pourront quant à eux découvrir les sublimes graphismes de Toriyama. Plus beau, varié et long que ses aînés, ce somptueux RPG devrait être le dernier de la série sur Super Famicom. Eh oui ! l'Ultra 64 arrive et offre un nouvel essor à Dragon Quest.



なんと！
ちいさなメダルをみつけた！

Quest, éditée par Enix et devenue une véritable institution au Japon, où les premiers volets se sont vendus à plus de 15 millions d'exemplaires ! Cette nouvelle mouture, qui pèse 32 Mb, arrache les tripes de la Super Famicom. Les fans retrouveront avec plaisir le système de combat, les compagnons recrutés parmi



ビュウ	ラッシュ	ピッケバツケ	トールス
HP 858	HP 797	HP 808	HP 797
SP 69	SP 69	SP 69	SP 69



Dans les deux jeux, vous rencontrez de nombreux alliés et de non moins nombreux ennemis. Le principe des combats reste dans la lignée de beaucoup de RPG. Complexes et exaltants. Vivement les VF.



Enix et Square vous plongent dans un univers foisonnant où votre sens de l'orientation et votre intelligence sont mis à contribution. Ce plan de Bahamut vous donne une idée de l'aire de jeu. À gauche, la visite d'un château dans DQ VI.

Stop INFO

DRAGON QUEST : LA FOLIE !

Au Japon, la passion engendrée par Dragon Quest est telle que le jour de la sortie du deuxième épisode, les magasins furent pris d'assaut par des centaines de milliers de fans. Les écoliers séchèrent l'école, trouvèrent de l'argent par tous les moyens et, parfois même, campèrent devant les boutiques la nuit précédant la sortie du titre ! Pour éviter une nouvelle journée aussi chaotique, le gouvernement a demandé à Enix de ne plus sortir de jeux durant la période scolaire. C'est pourquoi, depuis le numéro trois, tous les Dragon Quest sortent pendant les vacances. Il sont fous, ces Japonais !

36 15 DBZ®



HISTORIQUE

- > Tous les mangas français et japonais
- > Tous les personnages
- > Tous les films
- > Toutes les news

PRATIQUE

- Les jeux vidéo <
- Les goodies <
- La discographie <
- Jeux primés <

Dialogue avec les fans <

LE SERVICE CULTUREL SUR DBZ !

JOHNNY BAZOOKATONE METAL HURLANT

Dernière création de Core Design, Johnny Bazookatone met en scène un petit rocker affublé d'une grosse banane violette, et d'une guitare qui lui sert de bazooka ! Les musiques (rock, jazz, soul, etc.) sont béton et l'action bien intense. Ce jeu de plateforme original aux décors psychédéliques, prévu sur Saturn et PlayStation, devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes.



F1 LIVE INFORMATION BURN OUT

Après Sega Rally, Sega Sports vous propose de goûter aux joies de la Formule 1, avec un jeu présenté en Over The World dans notre dernier numéro. Très beau et très classe, F1 Live promet des

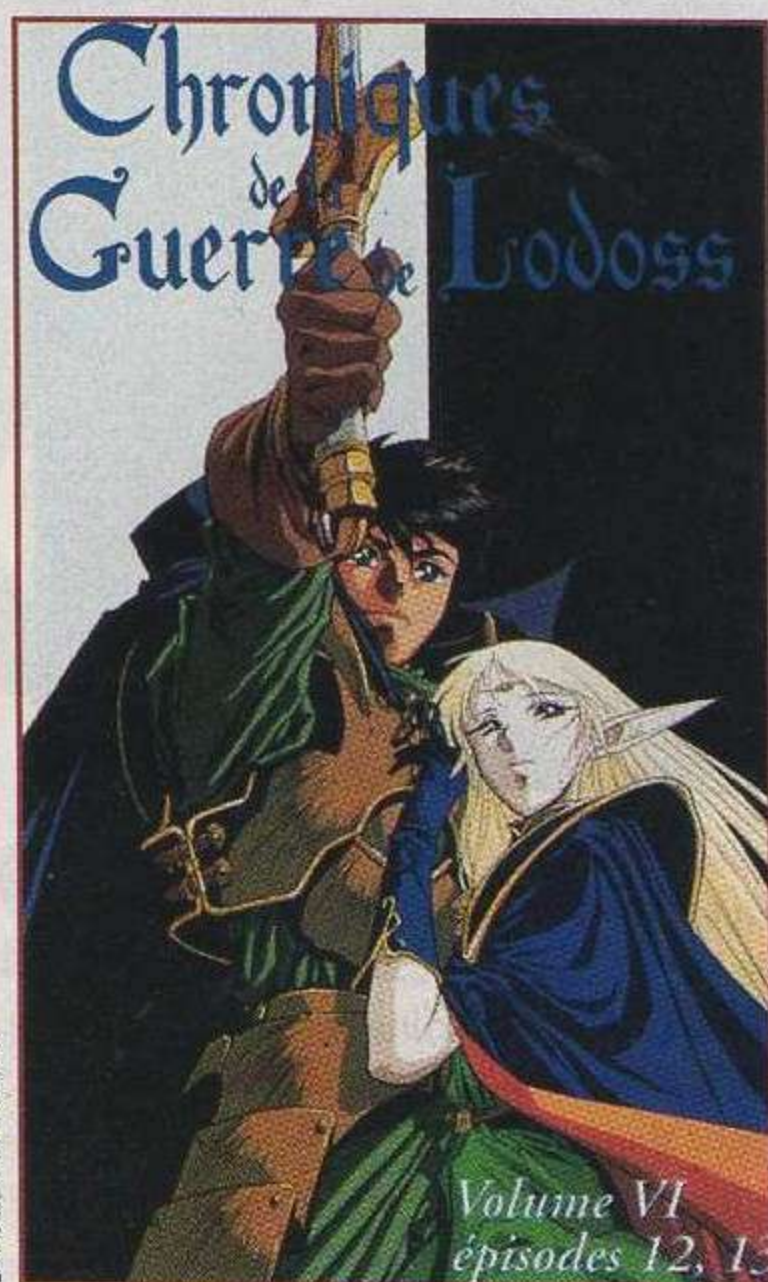


sensations fortes et grisantes ! En plus, les commentaires durant les courses donne à la course une ambiance sympa de « retransmission TV ». Malheureusement, comme nous n'avons pas encore vu la version française, on ignore si les commentaires seront dans notre langue. Sortie le mois prochain en France !

FABULEUX

LA FIN DE LODOSS

C'est avec émotion que nous avons reçu la cassette qui conclut ce fantastique cycle d'heroïc-fantasy et — bonheur ! — ce dernier volet s'avère littéralement merveilleux !



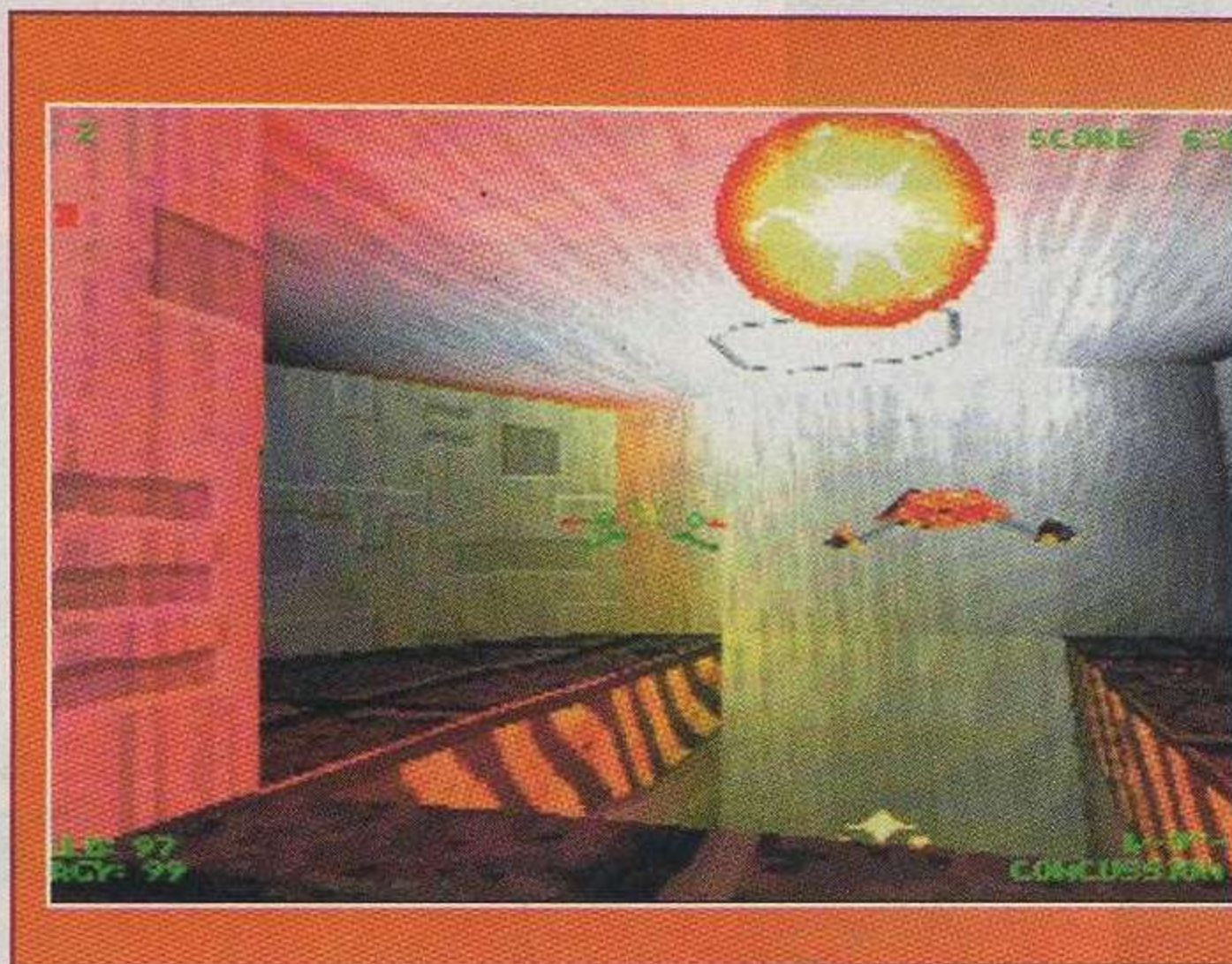
© Kaze Animation

Mine de rien, cela fait quelque chose de savoir que l'on arrive à la fin de la Légende de Lodoss. A vrai dire, il existe peu de titres de cette qualité en édition française... Lodoss fait partie de ces rares animes capables de faire apprécier la japanimation au public le plus large. Pour preuve, certains journalistes de Player, d'ordinaire imperméables à l'animation nippone, ont été conquis par Lodoss. Quant aux amateurs d'heroïc-fantasy, ils l'ont massivement cautionné, participant pleinement à son (grand) succès commercial en

France. Précisons, à l'attention des nouveaux-venus, que le cycle de Lodoss est digne des plus grands classiques du genre. Cette saga, sauvage et sanglante, reprend tous les éléments (dragons, châteaux-forts, elfes, preux chevaliers, noirs guerriers, nains... bref, tout !). En ce qui concerne la réalisation, l'animation superbe

et la mise en scène inspirée mettent parfaitement en valeur les graphismes du designer Nobuteru Yuuki. Bref, Lodoss est un must. Ajoutons enfin que certaines scènes de ce sixième et dernier opus, quasi wagnériennes, sont grandioses !

Chroniques de la Guerre de Lodoss 6 — Ed. Kaze Animation



DESCENT

Emboîtant le pas à Doom, Descent passe du PC à la PlayStation. Aux commandes d'un vaisseau, vous devrez plonger dans les dédales des bases ennemies pour détruire le réacteur central. Guère original, ce jeu n'en est pas moins captivant : lancé à pleine vitesse dans de magnifiques tunnels en 3D, vous aurez vite fait d'oublier le scénario. Les graphismes sont d'une grande finesse, l'animation magistrale, et il y a même quelques effets de lumières à tomber par terre. Ajoutez à cela un nombre de niveaux incroyable et la possibilité de jouer à deux par câble Link, et vous commencerez à être impatient.

LE REVE MAGIC

CARPET

Une incroyable aventure aux commandes d'un tapis volant, ça vous tente ?

Un conseil : si vous aimez les jeux planants, ne loupez pas celui-ci !

Adulé par bien des joueurs du PC, Magic Carpet 2 prend son envol sur 32 bits et devrait faire un gros carton. Vous y incarnez un demi-dieu investi de pouvoirs magiques. Votre mission, diriger un peuple et le faire prospérer. Outre cette mission de gestion économique, le jeu propose des phases d'action intense. Entièrement réalisé en 3D, Magic Carpet 2 vous plonge



dans un univers merveilleux où vous serez initié au pilotage d'un tapis volant. Proposant 75 niveaux différents, les versions PlayStation et Saturn devraient débarquer en France fin mars. Préparez-vous à une grande aventure...



SiOp INFO

THE D PLAYSTATION

Après une version 3DO (voir test dans PO n° 59), D arrive sur PlayStation. Pas de surprise, il s'agit du même jeu. L'histoire met en scène une femme qui explore une vieille demeure pas tout à fait abandonnée. Réalisé à base de séquences cinématiques pré-calculées, D vous plonge dans une aventure de sorcellerie passablement morbide. Sortie prévue le mois prochain en France, en même temps que la version Saturn.



BAKU BAKU ANIMAL A LA TETRIS

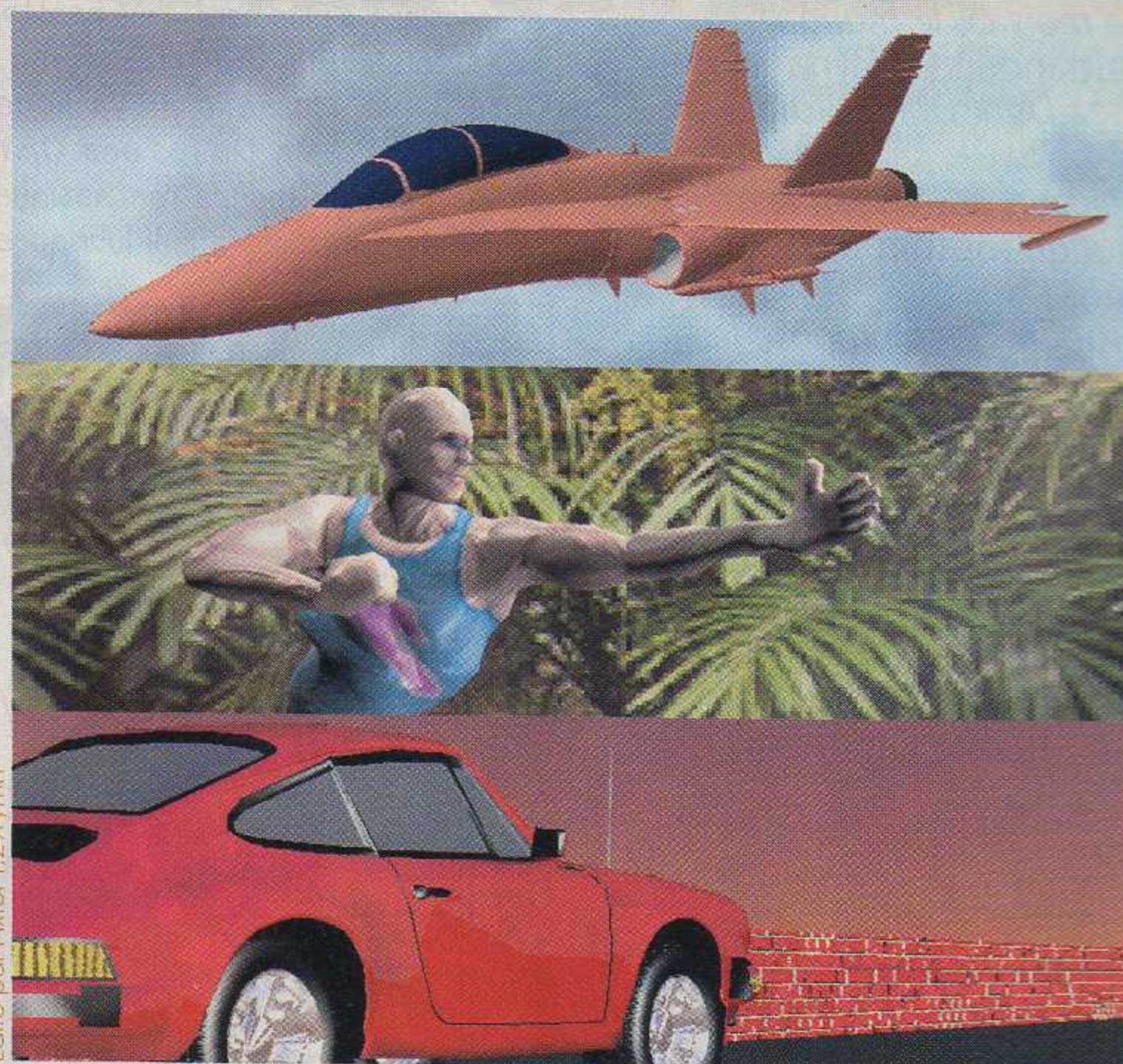


Baku Baku Animal sur Saturn est un jeu de réflexion sympathique. Des pièces, formées de deux parties contenant chacune une icône, tombent du haut de l'écran. Ces icônes représentent une carotte, un os, une banane ou une feuille

d'eucalyptus. Mais il arrive parfois que ce soient des animaux. On vous le donne en mille : sont présents un lapin, un chien, un gorille et un panda qui « bouffent » les aliments qu'ils apprécient ! Le but étant de faire disparaître les blocs encombrants pour nettoyer l'écran. On aurait pu croire que les concepteurs se répèteraient un peu, avec tous ces jeux de réflexion à la Tetris... eh bien, c'est manqué pour cette fois ! Le principe est original et le jeu à deux bien fendant. Pour l'heure, on ignore encore la date de sortie de Baku Baku Animal en France.



3615 PSX®



NEWS • PREVIEWS • ASTUCES
GAGNEZ DES JEUX VIDÉOS

MANGA NEWS (2)

Chez AB Vidéo devrait sortir les animes de DBZ 8 et 9. Pas date de sortie officielle.

AK Vidéo propose les animes Slow Step 2, Watt Poe, Slow Step 3, You're Under Arrest 1, Blackjack 1, Cobra 3, 4, 5 et 6, et Dragon Ball 2 et 3. Quant aux animes Blackjack 2, Humming Bird et Blackjack 1 (version doublée), ils devraient sortir en janvier. Sont également annoncés Peek et Princesse Minerva.

Chez Casterman devraient sortir ce mois-ci les mangas Gon 2, Don Giovanni, Le Trou Bleu et L'Habitant de L'Infini 2, ainsi que le livre L'Univers Des Mangas.

On trouve les animes de Final Fantasy 1 et 2 aux éditions Ciné Horizon.

Ce mois-ci, le manga Outlanders 2 devrait sortir chez Dark Horse France.

Delcourt éditera en février le manga Mother Sarah.

Dragon Vidéo propose les animes Icelion et Mighty Space Miners.

Chez Glénat, les mangas Ikkyu, Nomad 3, Dr. Slump 4, Sailor Moon 6 et Porco Rosso 4 sortent ce mois-ci. En février, débarqueront Riot, Gunnm 5 et Ranma 1/2 8.

L'anime de The Hard est disponible chez Kami Kaze.

Katsumi édite ce mois-ci les animes Dragon Pink 3 et Shin Angel 4.

Les animes Armitage III 1, Kishin Heidan et Yugen Kaisha 1 sortent ce mois-ci chez Kaze Animation.

ODIEUX !

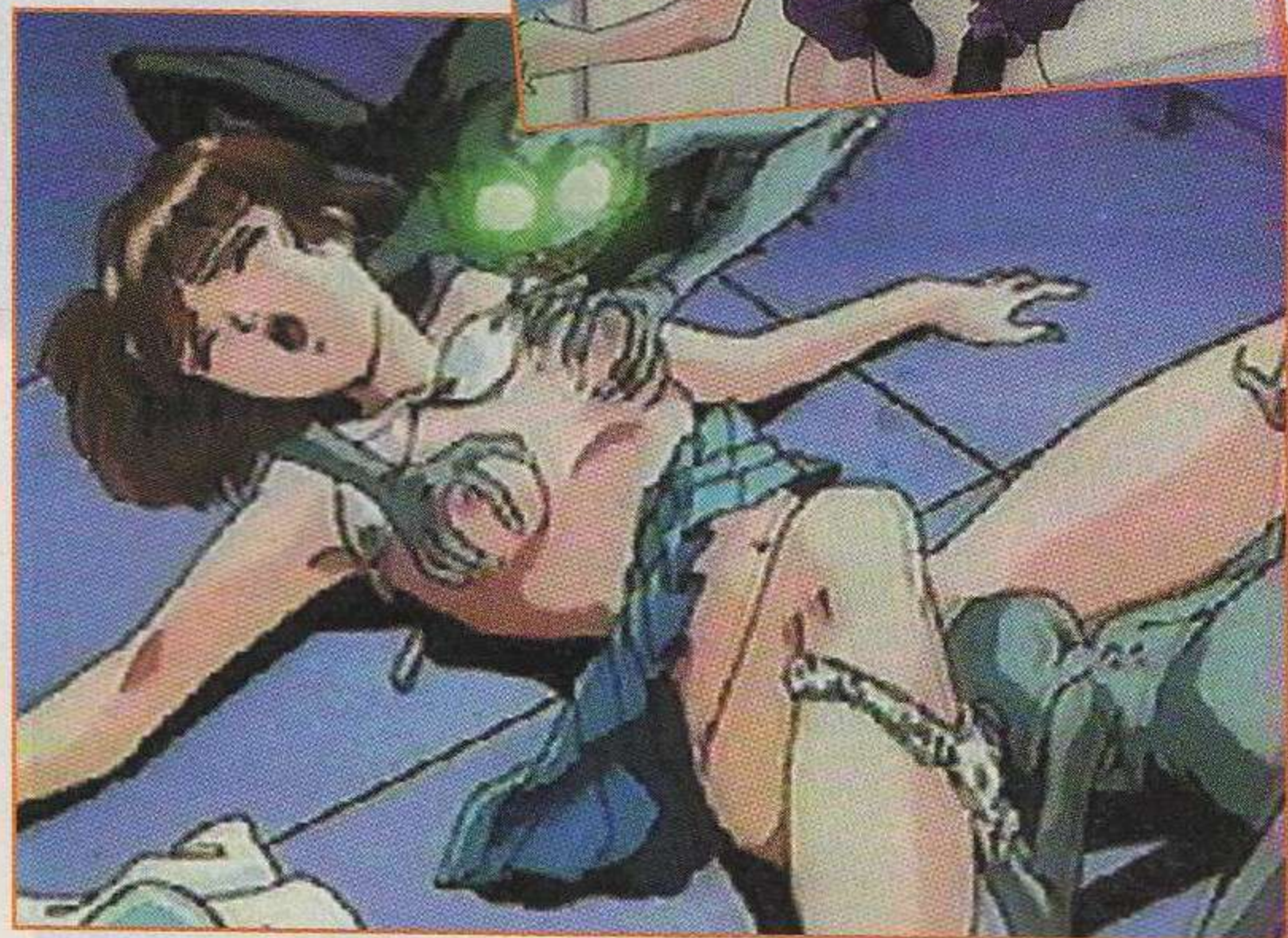
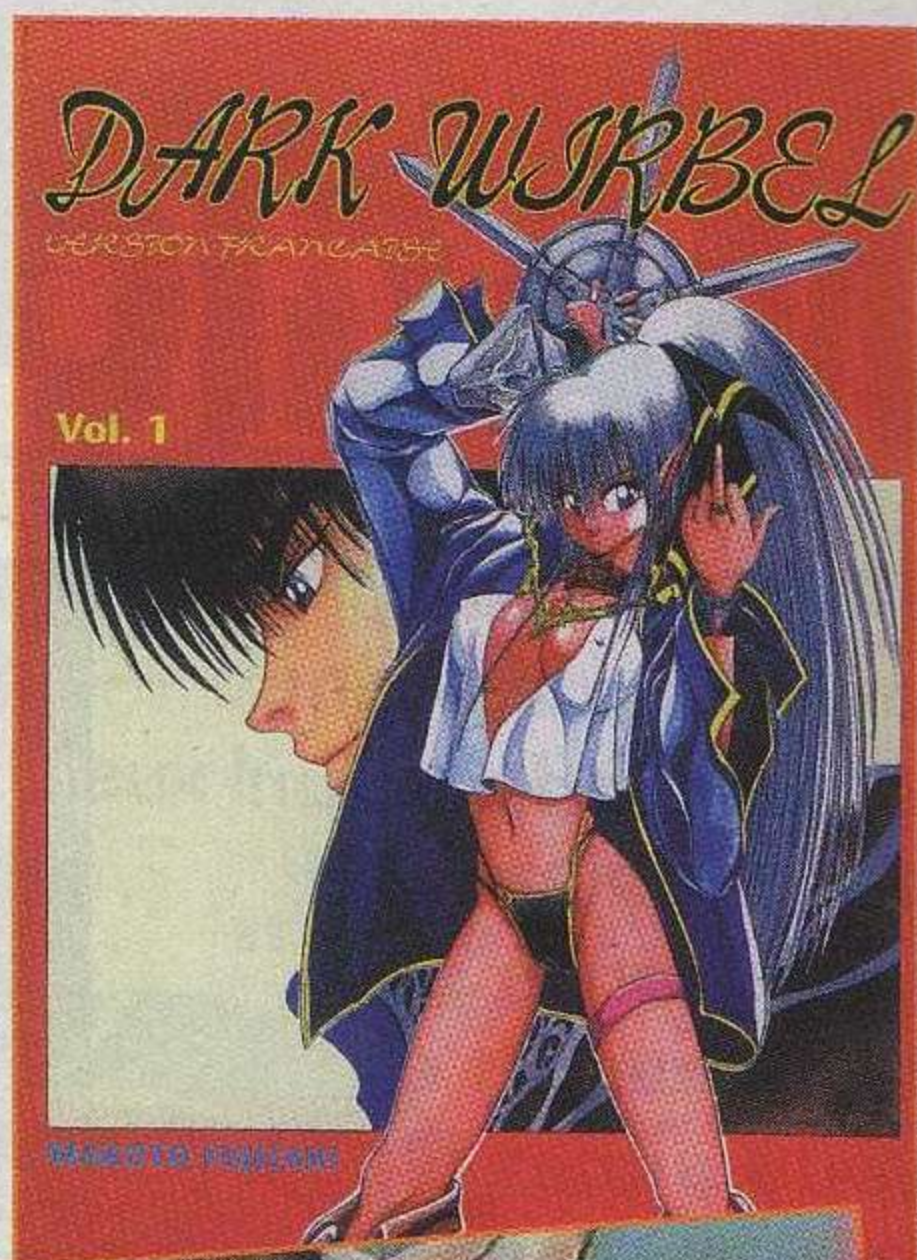
HOT VIDEO

Sur le point de nous abandonner, Iggy se déchaîne...

« **M**arre de tous ces coincés ! Je peux vous le dire, mes petits amis, si je quitte ce triste canard de culs-bénis, c'est que je m'ennuie comme un rat dans un lave-vaisselle en compagnie de ces crétins de journalistes qui ne savent même pas qui est Tabatha Cash ! J'ai donc pris la décision de fonder un organe de presse autrement spécialisée... faites-moi confiance. La seule chose que je regretterai, c'est la démarche ondulante et féline de la serveuse d'à côté... Mais vous n'y êtes pour rien, mes chéris. Aussi, pour une dernière fois, je vous propose de faire un tour du côté des nouveautés torrides et japonaises. J'attaque avec un manga de Matoko Fujisaki : Dark Wirbel. Parfaitement représentative du genre, cette bédé contient quelques scènes agréables dans laquelle une jeune fille à la poitrine appétissante traverse de délicieuses expériences charnelles (veinarde !). Un manga correct, mais somme toute assez anecdotique. « Plus hard ! Plus hard ! », grommelais-je en le refermant... Côté vidéo, les gens d'Eva nous proposent Twin Dolls, une OAV située dans un monde fantastique peuplé de créatures aussi lubriques

que sympathiques, lesquelles saisissent n'importe quel prétexte pour violer l'intimité de deux jeunes filles carrément magnifiques. À mon avis, il s'agit de l'incontournable du mois... Mais, que vois-je ? Voici mes futurs ex-collègues et une bande de thons... Vite, je vous laisse, merci pour votre courrier, adios et gros bisous ! »

P. S. : J'ai pris soin de laisser une taupe au sein de la rédaction. Il perpétuera la tradition sous le pseudonyme de Chibrax. Je vous le recommande vivement...



GALAXIAN 3 PLAYSTATION

Galaxian 3, la monstrueuse borne d'arcade de Namco (l'écran fait plusieurs mètres de large), a fait un malheur à sa sortie. Pas spécialement intéressant, mais incroyablement beau, ce shoot'em up débarque au Japon sur PlayStation ! Pouvant accepter quatre joueurs, la version console, d'un point de vue esthétique, semble d'assez bonne facture. Espérons que la jouabilité sera, quant à elle, bien conçue. Aucune date de sortie n'a encore été communiquée.



PIERRE ADANE

LE PARADIS D'ADANE

Pour la sortie de Waterworld sur Game Boy, Pierre Adane, frenchie programmeur entre autres de Mr Nutz, a reçu l'équipe de Player One. Rencontre.

Player One : Quels rapprochements peut-on faire entre Mr Nutz et Waterworld ?

Pierre Adane : Le point le plus important dans un jeu est le plaisir de jouer. Ces deux jeux sont différents, bien sûr, mais pour les deux, notre but a été de favoriser le fun et la recherche, plutôt que de faire un soft très beau et inintéressant.

Waterworld est une adaptation de film. Avez-vous pu être libre de faire ce que vous vouliez ?

Nous nous sommes inspirés du storyboard du film mais, dans l'ensemble, on nous a laissés assez libres de faire les choses comme nous l'entendions. Le seul impératif des Studio Universal était que le héros ne meurt pas...

A l'heure des consoles nouvelle génération, pourquoi faire un jeu sur Game Boy ?

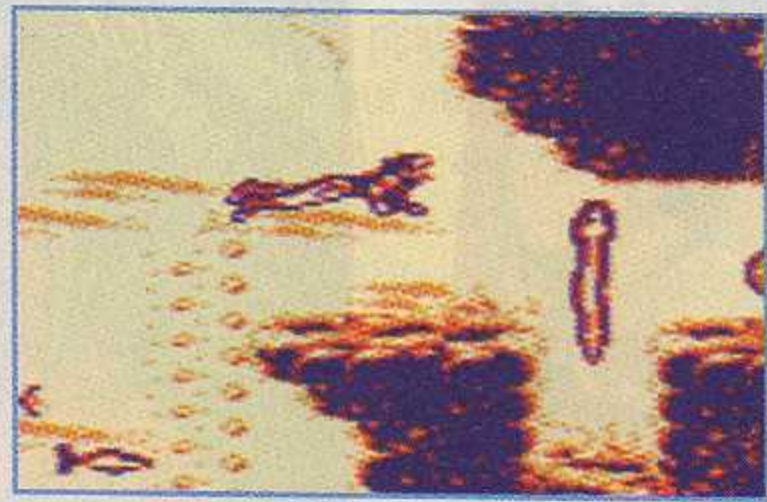
Je trouve dommage que les consoles portables disparaissent au profit des nouvelles machines. La Game Boy est un objet très intéressant et nous voulions lui faire un clin d'œil. En fait, si on ne nous avait pas proposé de le faire sur Game Boy, nous aurions refusé. D'ailleurs, nous ne nous sommes pas occupés des versions

Super Nintendo et Megadrive.

Quels sont vos projets pour l'avenir ?

Peu à peu, nous arrêtons le développement sur les consoles 16 bits et nous commençons à étudier les nouvelles machines. A l'heure actuelle, nous nous occupons davantage de la PlayStation que de la Saturn. Nous prévoyons de sortir un jeu de sport sur ce support, mais je ne peux pas en dire plus pour le moment...

Revenez nous voir dans six mois



(NDLR : c'est noté !). Parallèlement, nous comptons bien ne pas lâcher les portables, qui constituent un monde à part dans la guerre 16 contre 32 bits. Et, pour être franc, j'attends personnellement l'arrivée de l'Ultra 64 avec impatience.

Le développement sur Saturn ou sur PlayStation est-il plus complexe ?

Quand nous avons développé Mr Nutz



sur Super Nintendo ou Megadrive, nous étions deux : un graphiste (Philippe Dessoly) et moi. Pour le projet que nous avons pour la PlayStation, nous sommes douze. Plus la technologie avance et plus il y a d'éléments à placer. Aujourd'hui, les équipes de développement ont besoin d'ingénieurs pour comprendre le système des machines.

Vos jeux préférés...

Je suis fan des Sim en tout genre, j'aimerais bien que sorte un Sim City 2000 sur Saturn. Je suis aussi accro de Mario ; j'ai essayé il y a quelques jours Yoshi's Island et je suis resté scotché à l'écran pendant des heures.

Propos recueillis par Caliméro.

StOp INFO

Manga Land propose une collection de K7 vidéo compilant des épisodes de Ranma 1/2, Ken Le Survivant, Nicky Larson et Sailor Moon. Quatre cassettes de chacune de ces séries sont déjà disponibles.

DBZ prend un coup de jeune !

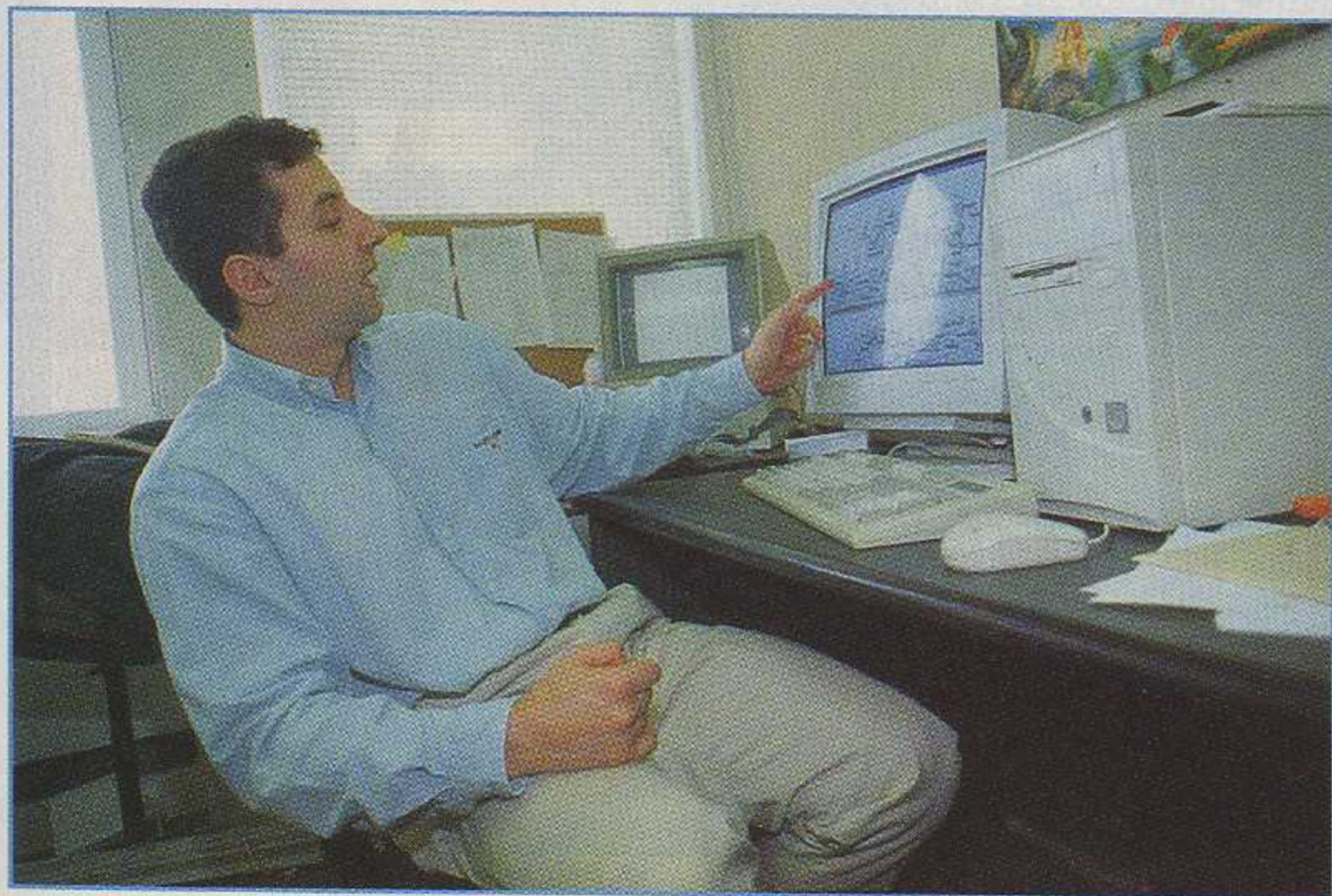
Dans notre dernier numéro, nous vous présentions un personnage en bas âge amené, étrangement, à jouer un rôle important dans le prochain film DBZ. Nous savons désormais qui est ce mystérieux héros ! Il s'agit de Son Gokû en personne, qui a rajeuni suite à une maladie très, très bizarre...

JE SUIS GRATUIT, JE FAIS 32 PAGES, JE SUIS EN COULEUR, IL SUFFIT DE ME DEMANDER.

Pour recevoir le catalogue de vente par correspondance de **LA BOUTIQUE TOON**, laissez-nous vos coordonnées complètes :

Tél. : (16.1) 49.76.19.63
Minitel : 3614 TOON
Fax : (16.1) 43.97.32.36

Courrier : **LA BOUTIQUE TOON**
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex



LA BOUTIQUE TOON

A VOTRE SERVICE !
Renseignements, commandes, livraisons, service après-vente
(16.1) 49.76.19.63
Lun-Ven: 10h-19h, Sa: 10h-18h
3614 TOON 24/24h

EXPÉDITION JOUR J
Vos commandes Colissimo sont expédiées le jour même où nous les recevons.

CATALOGUE N°3 HIVER 95-96

LA VIDEO DRAGONBALL Z
LA VIDEO DBZ Pages 2-3 **99F**

LA VIDEO BATMAN Série TV
Page 26 **99F**

LE COFFRET OFFICIEL DE 4 FIGURINES DES GUERRIERS
Pages 4-5 **75F**

GRATUITS
Le calendrier 96 de La Boutique Toon + 6 TOON'S d'une série limitée originale

AKIRA pages 8-9 BON DE COMMANDE page 15 CORBA page 11 CYBER PUNK page 16 WALT DISNEY page 17 DBZ Series 3 LA VIDEO DRAGONBALL Z page 2-3 MACHES page 18 SAILOR MOON page 19 SCIENCE FICTION page 20 STAR WARS page 21 THE MASK page 22 LES AVENTURERS page 23

Stop INFO

ZERO DIVIDE AMBIANCE SF

Présenté en Over The World dans le numéro 57 de Player One, Zero Divide sur PlayStation débarque en version française. Aucun changement entre les deux versions. Les combattants ont toujours un aspect métallique assez particulier, qui rebutera les habitués de Virtua Fighter. Par contre, niveau baston, le système est calqué sur celui de VF : un bouton pour la



garde, un autre pour les coups de poing et un dernier pour les coups de pied. Sortie début février.

WORLD CUP GOLF SATURN

La Saturn accueille une nouvelle simulation de golf. Essentiellement basé sur la vidéo, World Cup Golf mise sur des graphismes particulièrement réalistes. Deuxième point : l'aspect technique est très complet, voire quelque peu complexe : l'interface inédite, nécessite un certain temps d'adaptation. Affaire à suivre dans notre prochain numéro.



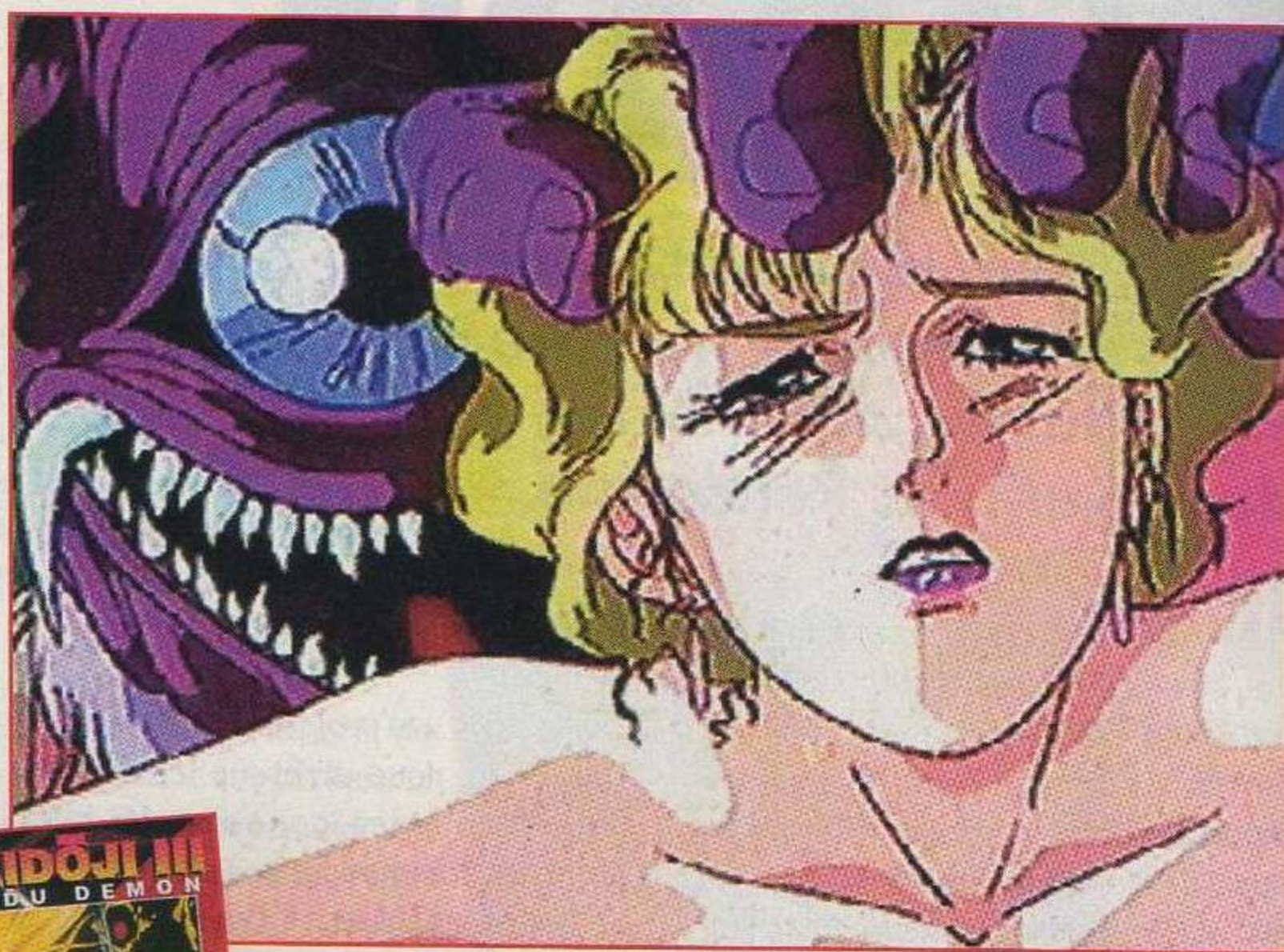
ABYSSAL !

UROTSUKIDOJI III

La série culte revient ravager la France avec un troisième épisode aussi strange que les précédents !

Après avoir fait les beaux jours de Manga Vidéo, le cycle d'épouvante érotique débarque chez Kami Kaze, qui publie le troisième avatar de cette histoire de démons libidineux.

On y retrouve les mêmes ficelles, crapuleuses à souhait et parfois assez tordues. Dans le genre (contestable !), Urotsukidoji est un must ! Mais attention, ce troisième opus n'a pas été réalisé par la même équipe que les précédents, et force est de constater que le niveau général baisse. L'animation frise parfois le minimalisme, les graphismes pèchent par manque d'originalité, etc. Bref, on est bien loin de la



© D.R.



qualité technique des deux précédents volets. Hormis ces réserves, on précisera que ce vieux pervers d'Inoshiro a quand même apprécié Urotsukidoji III, dont la vision lui a procuré la même joie bizarre que celle de séries Z gore... À vos risques et périls !

Urotsukidoji III, Ed. Kami Kaze.

CANAL PLUS DE CYBER

Le 26 janvier, Canal+ propose à ses abonnés une nuit entièrement consacrée à la « cyber culture » : plus de six heures de programmes pour découvrir un univers hi-tech et délirant au travers de nombreux courts-métrages, documentaires, etc. Vous aurez même droit à une séquence,



orchestrée par Bubu et Le Flou, qui vous plongera corps et âme dans le XXI^e siècle. Cerise sur le gâteau : la diffusion de « Tron », chef-d'œuvre de Walt Disney encore inédit à la télévision !



3615 PLAYER ONE

Jouez sur le 3615 Player One et gagnez des jeux Striker sur PlayStation.

Player One

3615 - 1,29 F/mn

MAGIC LE PHENOMENE !

StOp INFO

JEUX NINTENDO À LA BOURRE !

Alors que Nintendo annonçait les sorties de Donkey Kong Country 2 et de Secret of Evermore pour ce mois-ci, ces deux jeux sont reportés respectivement à février et mars-avril ! Retard d'autant plus gênant qu'il risque de favoriser l'achat de ces titres en import...

Le jeu de cartes « Magic : l'assemblée » déchaîne les passions. Connus des seuls adeptes de jeux de rôle à ses débuts, le jeu s'est démocratisé et suscite un engouement croissant à la rédac. Cela mérite qu'on fasse le point à son sujet. Dont acte.

Le principe de Magic est simple, mais l'expliquer clairement en quelques lignes est un exercice très difficile. Nous vous présentons donc une synthèse du déroulement d'une partie, sans entrer dans les détails. Imaginez cinq sources de magie différentes, chacune d'elles étant symbolisée par une couleur (le rouge est violent, le blanc associé à l'art de la guérison, etc.). Imaginez ensuite un immense terrain de bataille vierge, sur lequel vous pouvez, tel un demiurge tout-puissant, faire apparaître des créatures, invoquer le pouvoir des éléments... Tout ça pour défaire un adversaire qui possède les mêmes pouvoirs que vous. Magic, c'est ça. Vous disposez de plusieurs cartes (une soixantaine), et pouvez, tour après tour, mener une bataille selon votre propre stratégie. Les cartes représentent des sorts, enchantements, etc., grâce auxquels vous portez une attaque ou parez celle de votre adversaire. Le combat peut être acharné et ne durer que quelques minutes, ou bien encore

s'éterniser pendant des heures, si les deux joueurs parviennent à se contrer mutuellement. Bref, le concept de Magic est génial — il ne connaît pas un tel succès pour rien — et le côté pratique y est aussi sans doute pour quelque chose. Vous pouvez emmener votre jeu de soixante cartes partout et, dès qu'un adepte croise votre chemin, vous avez la possibilité de taper le carton sans véritable problème (sur le dos d'une mallette, sur un comptoir de café... certains jouent même au Mc Do !). Un jeu intéressant, pratique, convivial... voilà ce qui caractérise le mieux Magic. Mais attention : une fois plongé dans cet univers, il devient très difficile de s'en détacher et, comme la constitution d'un bon « deck » (comprenez un bon jeu) nécessite l'achat de nombreuses cartes, votre porte-monnaie risque d'en prendre un coup. Une petite partie de Magic, une autre de jeu vidéo... Ah, la belle vie !

Magic : l'assemblée est vendu :

- en paquet de 60 cartes de base, appelé Starter. Prix : environ 55 F.
- en paquet de 8 ou 12 cartes, selon les éditions, appelé Booster. Prix : de 10 à 17 F.



Reyda et Chris font partie des accros de « Magic » qui squattent les bureaux de la rédac pour leurs parties ! Notez l'extrême concentration...



24H 49F O GALÈRE



- Grâce à l'option Chronopost, toute commande passée avant 15h est livrée le lendemain chez vous avant midi.
- De plus, Chronopost tient ses délais même en temps de grève, comme nous avons pu le vérifier en décembre.
- Coût : 49F+27F des frais de port normaux.
- Nous vous recommandons de commander par téléphone (16.1) 49.76.19.63, fax (16.1) 43.97.32.36, minitel 3614 TOON.

CHRONOPOST

LES MAÎTRES DU TEMPS

MANGA NEWS (3)

Manga Vidéo/PFC Vidéo
Les animes de Space Adventure Cobra, Patlabor 2, Guyver 1/2, Guyver 3/4 et RG Veda sortent.

Samourai
Outre Dark Wirbel 1, qui est disponible, les éditions Samourai annonce les sorties de Cammy X, Conspiracy 1 et Princess Vampire Miyu 2 pour janvier. Sortiront ensuite Gorgon, Wingding Party, Tenchi Muyo 1 (aucune date n'est annoncée pour l'instant). Signalons également l'édition d'un art-book Candy Mon-Mon pour janvier.

Shuriken Vidéo
Aux dernières nouvelles, ce label pourrait fusionner avec la collection Mangaland... Sont annoncés les animes Fatal Fury 2 et 3, Ranma 1/2 (les deux films), Sailor Moon et Orange Road. Aucune date de sortie n'est encore arrêtée.

La Sirène/Kraken
devrait éditer en janvier les mangas Elémentalistes 2 et Vaelber Saga 2, ainsi que le art-book Innocence.

Tonkam
Aux éditions Tonkam, les mangas de RG Veda 3 et Angel 3 sont disponibles. Tokyo Babylon et Video Girl Ai 10 sont annoncés pour janvier. La revue Tsunami 18 est disponible, de même que les vidéos de Ushio et Tora 3 et de Ah! My Goddess 3.

INTERVIEW

SANTORO SAMPRAS

Jouer contre Sampras, il connaît. Mais disputer une partie contre lui sur Megadrive, c'est nouveau pour Fabrice Santoro !

Fabrice arrive, on l'installe devant Pete Sampras Tennis sur Megadrive. Impressions :
FABRICE SANTORO : Je n'avais jamais vraiment touché de console de ma vie. J'ai juste joué une fois à Tetris sur Game Boy. Je pensais que ça n'allait pas m'emballer, mais on se laisse vite prendre par le jeu. En plus, avec ce jeu, on retrouve des situations que l'on peut vivre sur le terrain comme les aces, les services, les balles mortes c'est vraiment excitant.



© Ch. Luxereau

Quel genre de jeux préfères-tu ?
Je pense être plus attiré par les simulations de tennis, bien sûr, mais aussi par les courses de voitures, les combats de boxe. Les trucs de guerre, ça ne m'attire pas.

Quel est ton joueur préféré ?
J'ai pas un idéal, j'ai quelque chose à apprendre de tous ceux qui sont là. Le numéro 1, c'est Pete Sampras : il est très talentueux, sérieux, simple... C'est le meilleur pour l'instant.

Comment t'es-tu retrouvé sur un court ?
Mon père enseignait et, un jour, je lui ai piqué une raquette, j'ai lancé la balle et j'ai frappé. Ça a tout de suite marché. C'est un jeu d'adresse, même si le physique et le mental entre en ligne de compte.

Que penses-tu de tes collègues féminines ?
Elles jouent bien, mais sont tout de même en dessous des hommes. Elles se déplacent moins vite, frappent moins fort. À vrai dire, c'est toujours

CONTRE



FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : Santoro
PRÉNOM : Fabrice
NÉ LE : 9 Décembre 1972
SITUATION : Célibataire (on se calme, les filles)
PARCOURS : A commencé le tennis à 6 ans. Vers 8 ans, s'attaque au championnat de France. Obtient le titre de champion de France en 1981, 1982, 1984, 1986,

1988 (rien que ça). Passe professionnel en 1989, période durant laquelle il gagne Roland Garros catégorie junior. A été 22^e mondial au classement ATP. A battu entre autres Sampras, Agassi, Munster, Becker... Actuellement classé 100^e, mais il revient tout juste de son service militaire.

un sujet de rigolade entre nous dans les vestiaires. (ndlr : Dommage ! on t'aimait bien...)

As-tu autre chose à ajouter ?
Oui. Je vais bientôt sauter en parachute. Voler, je trouve ça génial !

Propos recueillis par Mahalia.

FESTIVAL D'ANGOULEME LA BD A L'HONNEUR

Il ne manquera pas de vous en reparler en Reportage, mais l'info a suffisamment d'importance pour qu'on vous l'annonce ici :

le 23^e Festival international de la bande dessinée se déroulera à Angoulême du 25 au 28 janvier. Pendant quatre jours, la ville accueillera en grande pompe le 9^e art, sous 6 000 m² de chapiteaux. Espaces commerciaux, multimédia, fanzines... vous feront découvrir 500 auteurs venus de 19 pays ! Player y participera et décernera, comme chaque année, à un jeune dessinateur de talent, le prix de la rédaction.

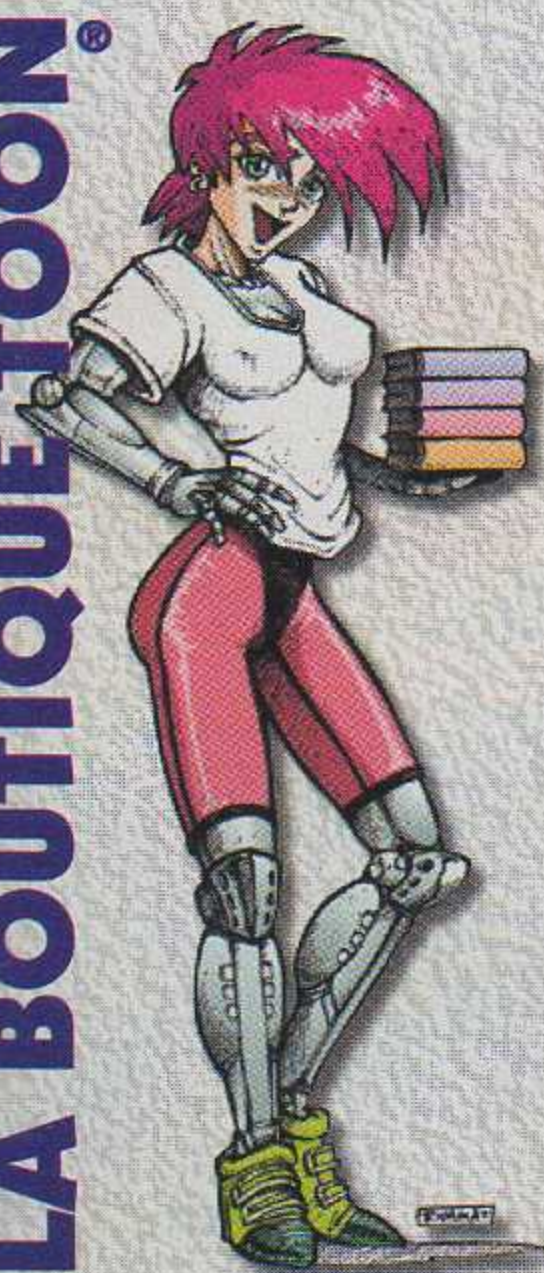


36 15 PLAYER ONE

Jouez sur le 3615 Player One et gagnez des cadeaux GoldenEye.



C'EST DÉCOURAGEANT: DÉJÀ DES NOUVEAUTÉS!



Dragon Ball 31-42 Manga Jap. 39 F/vol Dragon Ball 31-42 Manga Jap. 39 F/vol Dragon Ball 1-19 Manga Fr. 37 F/vol DB 2 (Inédit!) Vidéo VF 139 F DB 3 (Non censuré) Vidéo VF 139 F Dragon Ball Z 1-11 Vidéo VF 99 F Dragon Ball Z 1-11 Vidéo VF 99 F Dragon Ball Z 1-11 Vidéo VF 99 F



Dragon Ball 1-6 Art Book Jap. 189 F/vol

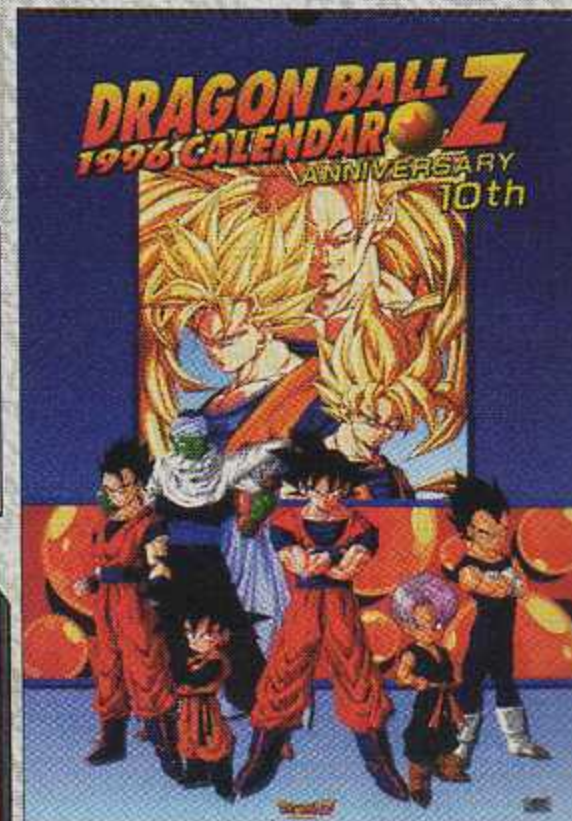


Dragon Ball Z Anime-Com Jap. 69 F/vol



6 Super-Saiyans Vidéo VF 75 F

• Cartes Hero Collection 3 et 4 disponibles ! HC3 19 F le sachet, 299 F la boîte de 20 sachets et le poster. HC4: 25 F et 399 F.
• Calendrier CD (12 planches interchangeables dans un boîtier CD) 99 F.
• Trois coffrets de figurines disponibles 75 F.
• Figurine Géante Gokû 40cm 169 F



DBZ Spécial 10ème anniversaire Calendrier Jap. 36x53cm 239 F

LA BOUTIQUE TOON se devait de participer à la première émission TV sur les mangas... C'est chose faite avec Mangazone, émission quotidienne sur MCM.



Le minitel de la japanimation... Dialogue, infos, jeux primés, agenda, bases de données... Édité (magistralement!) par Pixtel, 1,29F/mn.



Street Fighter II Vidéo VF 149 F



Street Fighter II 1-4 Manga Fr. 47 F/vol



Fatal Fury 1-2 Vidéo VF 149 F/vol



Gon 1-2 Manga Fr. 39 F/vol



Max et Cie Le Film Vidéo VF 9 F



Saint Seiya 1-4 Vidéo VF 149 F/vol



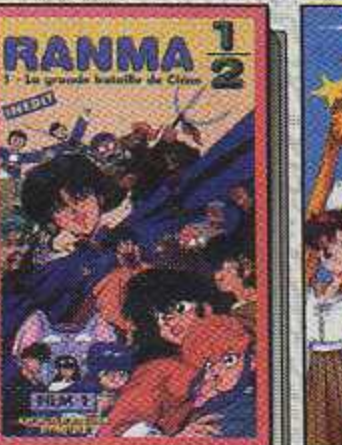
Saint Seiya 1-4 Anime C. Jap. 69 F/vol



Calendrier Porco Rosso / Studio Ghibli Calendrier Jap. 42x30cm 199 F



Porco Rosso 1-4 Anime-C.Fr. 57 F/vol



Ranma Le film 1 Vidéo VF 149 F



Sailor Moon TV 1-4 Vidéo VF 99 F/vol



Sailor Moon R Le Film Vidéo VF 149 F



Sailor Moon 1-6 Manga Fr. 37 F/vol



Dr Slump 1-4 Manga Fr. 37 F/vol

SM Calendrier Jap. 41x73cm 169 F



Cobra 1-6 Vidéo VF 149 F/vol



Cobra 1-6 Vidéo VF 149 F/vol



Cobra 1-6 Vidéo VF 149 F/vol



Cobra 1-6 Vidéo VF 149 F/vol



Cobra Le Film Vidéo VF 149 F



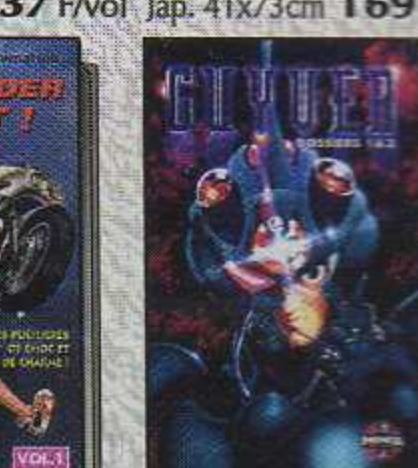
Black Jack 1 Vidéo STF 139 F



Watt Poe Vidéo STF 139 F



Armitage III.1 Vidéo VF 119 F

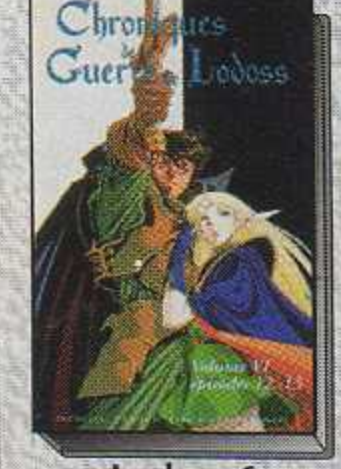


Under Arrest 1 Vidéo STF 139 F

The Guyver 1-2 Vidéo VF 139 F/vol



LODOSS, IRIA: C'EST FINI! (SNIF!)
Le dernier volume de Lodoss vient de sortir ! Lodoss 1: 149 F, Lodoss 2-6: 139 F/vol. La série des six vidéos coûte 649 F. Iria 3 vient aussi de sortir (139 F/vol, 349 F les 3).



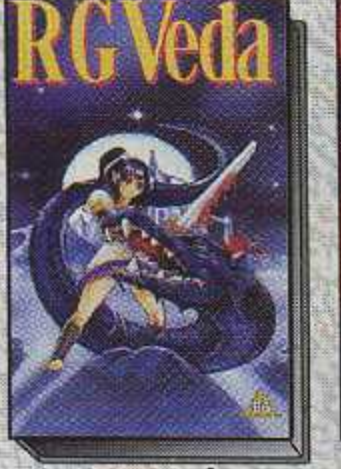
Lodoss 6 Vidéo STF 139 F



Iria 3 Vidéo STF 139 F



Urotsukidôji III.1 Vidéo VF 149 F



RG Veda Vidéo VF 139 F



Patalbor 1-2 Vidéo VF 149 F

OH ? C'EST VRAI ? DES JEUX VIDÉOS À LA BOUTIQUE ?

Oui, cela est vrai. Mais pas n'importe lesquels : parlons un peu de **Fifa Soccer**, voulez-vous ? Il s'agit ni plus ni moins que d'une incroyable simulation de football, dont les joueurs sont dessinés et animés en 3D. Inutile de s'attarder sur les coups inédits, les graphismes à tomber: c'est complètement fout.
FIFA SOCCER 96 Playstation/Megadrive 349 F
FIFA SOCCER 96 Saturn (courant 1/96) 349 F
FIFA SOCCER 96 Super Nintendo 379 F
Un mot sur **NBA Live** ? Mais très volontiers ! En bref, vous aurez l'impression de vivre un match de la NBA. Cette nouvelle version ajoute plus de 40 caractéristiques. Un jeu que vous ne mettez pas de sitôt au panier (de basket) (Oui, facile, je sais).
NBA LIVE 96 Megadrive 349 F
NBA LIVE 96 Super Nintendo 379 F
NBA LIVE 96 Playstation/Saturn (2/96) 349 F

INFORMATIONS UTILES

- Découpez, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- Jour J ! Vos commandes Colissimo et Chronopost sont expédiées le jour même où nous les recevons.
- Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par courrier.
- Notre catalogue couleur (32 pages) est gratuit, il suffit de nous le demander.
- Grâce aux Points Toon que vous gagnez avec chaque commande, (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des articles gratuits !



Renseignements, commande, livraison, service après vente : **(16.1) 49.76.19.63**
Lu -> Ve: 10h-19h Sa: 10h-18h
3614 TOON 24/24h 0,37F/mn

BON DE COMMANDE

À retourner à : La Boutique Toon / Libre réponse n° 94109 SAINT-MAUR Cedex (sans affranchir)

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 CADEAU Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon, 12 pages couleur. Pout toute commande avant le 31/1/96!	Gratuit
2	
3	
4	
5 CADEAU 6 TOON'S Originaux dessinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 31/1/96.	Gratuit
6	
7	
Nouveau catalogue 32 pages couleur (sans obligation d'achat) Gratuit	
NOM :	
PRÉNOM :	
ADRESSE :	
CODE P. :	
VILLE :	
PL0196	
Date de naissance :	

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
Envoi normal (5 jours env.)
Envoi Colissimo (J+2)
Envoi Colissimo recommandé
CHRONOPOST (J+1)
EUROPE : (éco. recommandé)
DOM/TOM : Sur devis, au coût
Contre-remboursement : ajoutez
TOTAL À PAYER
 Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
 Mandat (ordre : «Pixtel»)
 Contre Remboursement
 Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
 CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° _____
Expire à fin : ____ / ____
Signature _____

REBOOT

SERIE CULTTE ?

Canal+ rediffuse « Reboot » à partir du 24 janvier, du lundi au vendredi à 8 heures. La particularité de cette série : une réalisation en images de synthèse.

LE POINT DES VENTES

L'année 95 étant maintenant révolue, il est temps de faire les comptes concernant le parc de consoles 32 bits en France. Officiellement, Sega annonce 60 000 Saturn vendues, contre 120 000 PlayStation pour Sony. Mais rien n'est encore joué. Avec des titres tels que Sega Rally et Virtua Fighter 2 et la baisse de prix de leur console, gageons que Sega saura rattraper son retard. Les deux machines combattent maintenant à armes égales !

Même si ce n'est pas la première fois que l'on utilise les images de synthèse pour une série (souvenez-vous des « Fables géométriques »), le résultat reste impressionnant.

La série « Reboot » fut tout d'abord diffusée le samedi matin sur ABC (aux États-Unis), où elle a rapidement conquis les téléspectateurs, puis s'est exportée avec succès dans le monde entier.

Les nom de ses concepteurs (John Grace, Ian Pearson, Gavin Blair et Phil Mitchell) ne vous diront peut-être rien, mais deux d'entre eux (Ian et Gavin) ont créé les célèbres personnages en images de synthèses du clip « Money for Nothing » de Dire Straits. Ces précurseurs exploitent aujourd'hui les nouvelles technologies en nous proposant une sublime série d'animation en 3D. Dans « Reboot », on découvre un univers peuplé de gentils et de méchants individus vivant à l'intérieur d'un ordinateur (mais, Bubu, arrête de secouer ton Mac, c'est de la fiction).



Cette série se destine bien évidemment en priorité aux plus jeunes, mais aussi aux adultes qui sauront mieux apprécier la finesse de certains gags. Bref, cette petite merveille révolutionnaire apporte un brin de variété dans l'océan de japanimation qui déferle sur nos rayons cathodiques. Longue vie à « Reboot », et vivement les nouveaux épisodes.



COMMENT ÇA MARCHE ?

Gâce à Electronic Arts, nous avons pu visiter les studios où sont réalisés les épisodes de « Reboot ». La série est créée sur des stations Silicon Graphics à l'aide du logiciel Softimage (celui qui a permis la création des dinosaures de Jurassic Park !) Bref, une prouesse technique qui demande plusieurs heures de programmation pour seulement quelques minutes d'animation. Sur les photos, vous pouvez voir comment on donne vie aux personnages en les faisant parler, sourire, pleurer... Mais, en fait, quel rapport avec Electronic Arts ? Cette équipe de développeurs a récemment acquis la licence « Reboot » pour en faire un jeu qui devrait tourner sur les nouvelles consoles 32 bits. Pour l'instant, ce projet n'en est qu'au stade embryonnaire mais nous ne manquerons pas de vous en reparler...



3615
PLAYER ONE

Tapez 3615 Player One et consultez les tests et les plans déjà parus.

Player One
3615 : 1,29 F/min



SEGA SATURN
PC CD-ROM



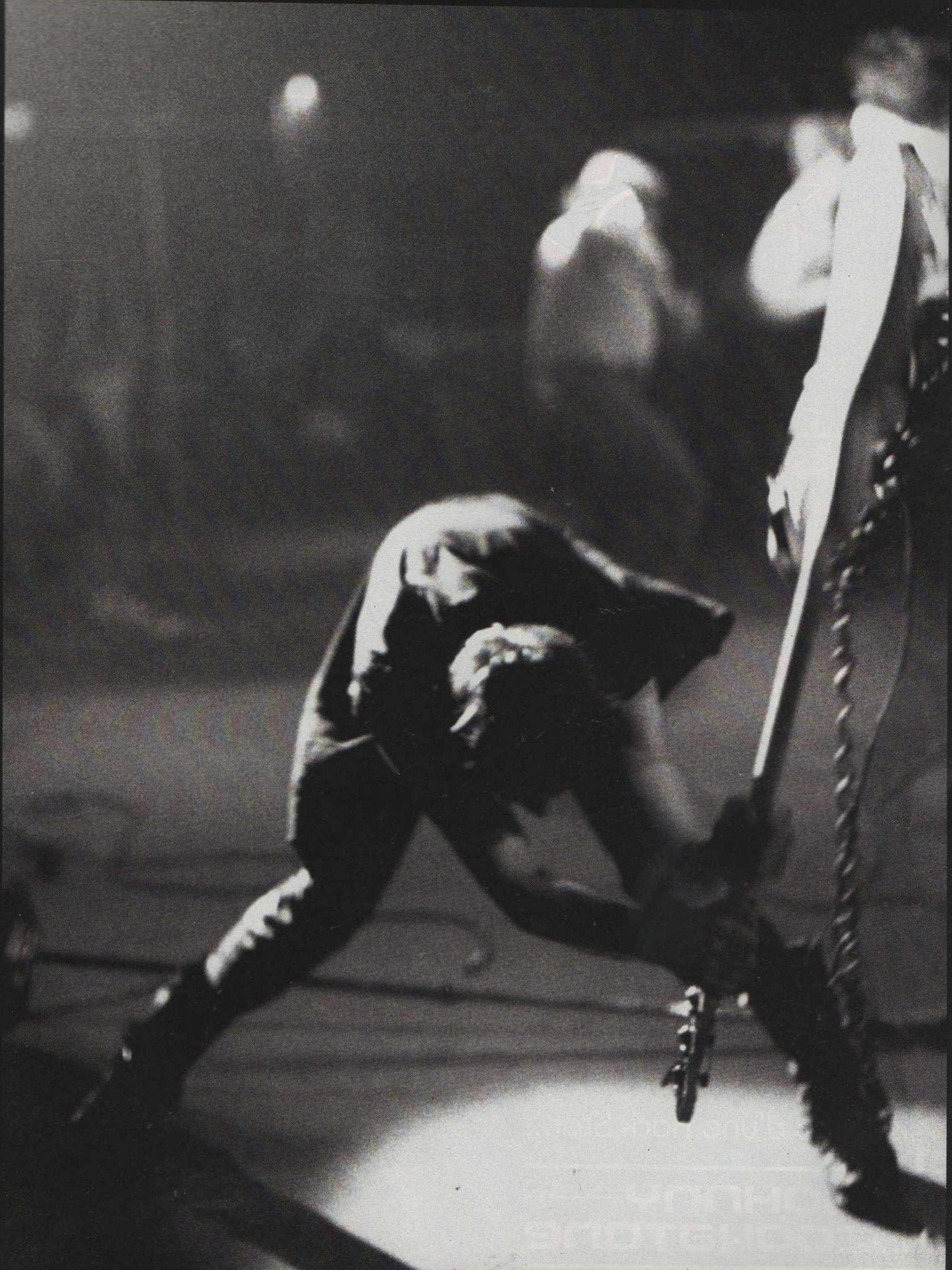
Naissance d'une Rock Star...

JOHNNY BAZOOKATONE



Distribué par CentreGold France
6 Boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy - Tél. : (1) 41 06 96 70
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD







SI VOUS AVEZ BESOIN DE VOUS DÉFOULER SOUVENT, CHOISISSEZ UNE VICTIME QUI EST FAITE POUR SOUFFRIR.

CASSER UNE GUITARE, C'EST SÛR ÇA LIBÈRE, MAIS TOUS LES JOURS ÇA REVIENT CHER. LE SQUAB EST ÉQUIPÉ DE PNEUS LARGES, D'UN CHÂSSIS BI-TUBE HYPER RIGIDE, D'UNE FOURCHE TÉLESCOPIQUE INVERSÉE, D'UN BAS DE CAISSE TRAITÉ ANTI-CHOC ET D'UN ANTIVOL BOA TRÈS RÉSISTANT, INTÉGRÉ AU CHÂSSIS. AVEC ÇA, VOUS POUVEZ Y ALLER TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE ET TOUS LES MOIS DE L'ANNÉE.



ANTIVOL INTÉGRÉ



Scoter 50 cm³, dès 14 ans.

Peugeot Motocycles recommande



L'arcade dépasse les bornes !

La rentrée arcade s'annonce éclectique. Nous aborderons successivement la baston, le jeu de tir, le beat them up et la pêche (!?). De quoi satisfaire, on l'espère, les exigences du plus grand nombre.

On les a essayés pour vous

MARVEL SUPER HEROES

Capcom

90%

Nous vous en parlions le mois dernier, eh bien, ça y est, la suite des X-Men vient d'arriver en France. Sur les douze personnages de la version précédente, nous en retrouvons quatre : Serval, Psylocke, le Fléau et Magneto. Les nouveaux arrivants étant, pour les gentils : Spiderman, Hulk, Captain America et Iron Man. Et pour les méchants : Blackheart et Shuma-Gorath, une bestiole tout droit sortie d'un roman de Lovecraft. À titre d'indication, c'est Fatalis qui fait



ici office de dernier boss. Proposant des sprites énormes, le jeu, haut en couleur, vous propose de participer à des combats extrêmement violents où tout va très vite. Un nouveau système de bonus (des petites pastilles colorées) vous permet de récupérer du temps, de l'énergie... et d'invoquer ainsi de nouveaux pouvoirs, souvent très impressionnants. Respectant de façon étonnante l'univers des héros de Marvel, le jeu devrait donc combler les fans. On attend une conversion sur console avec impatience.

Points forts

Le jeu est fun, bien réalisé et excitant. Quel pied de se battre avec un super héros !



VIPER PHASE I

Seibu

80%

Les créateurs de Rayden frappent une nouvelle fois avec un shoot them up superbe qui ralliera sans doute à sa cause tous les fans du genre. L'action se situe dans l'espace, là où la technologie est reine et les vaisseaux ennemis en surnombre. Seul ou à deux, vous devrez franchir plusieurs niveaux à scrolling vertical en laissant parler votre puissance de feu. Un jeu de facture très classique qui propose un challenge ardu.

Points forts

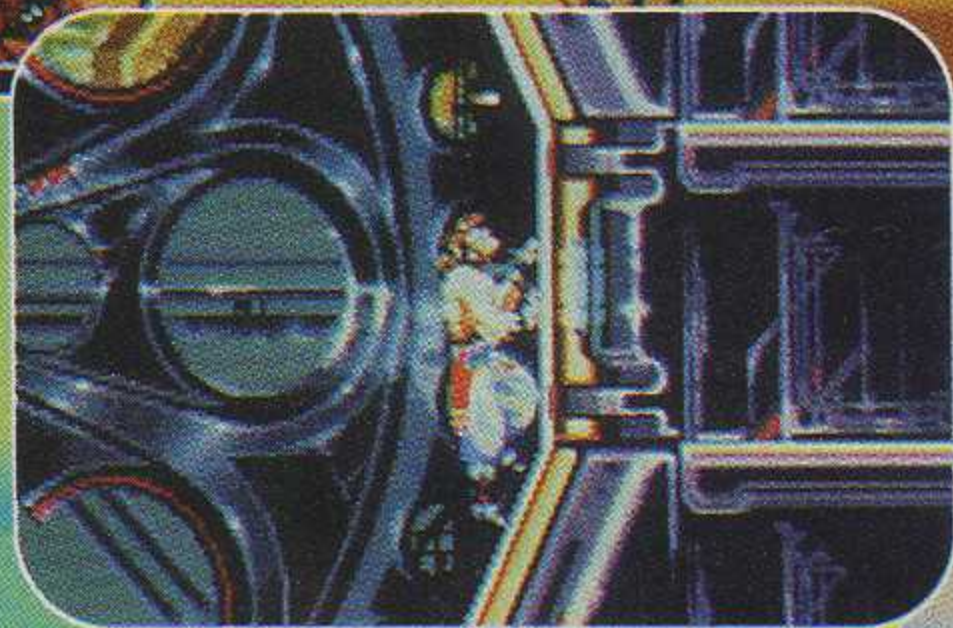
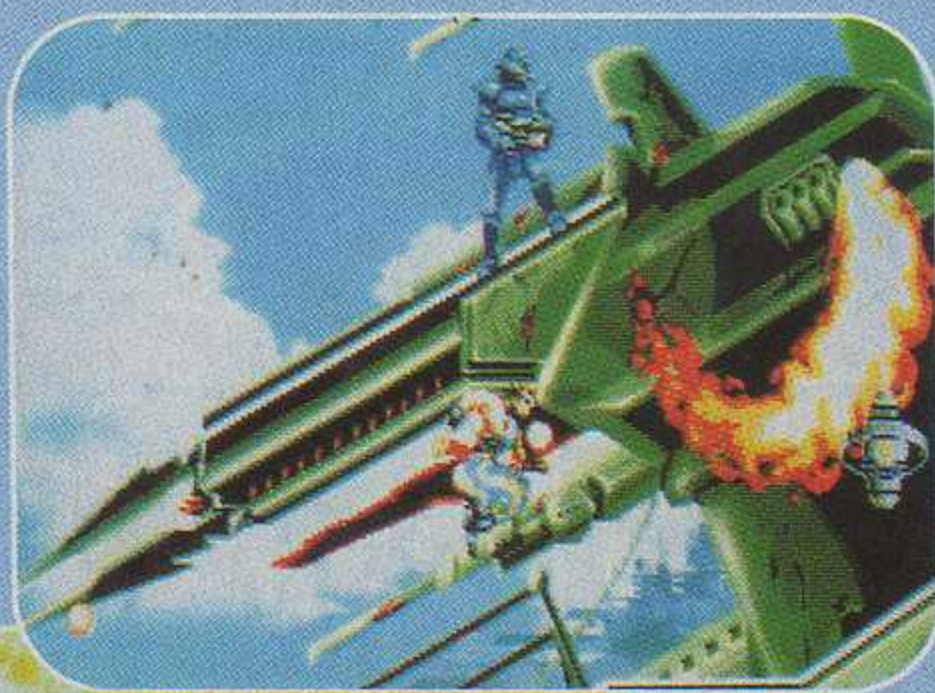
Un jeu idéal pour les acharnés de tir. La possibilité de jouer à deux.



Nouvelles du Japon

CANNON DANCER Mitchell

Dans le plus pur style Strider, Cannon Dancer vous propose d'incarner un jeune héros étonnamment agile capable des



plus belles prouesses acrobatiques. Les décors traversés sont très variés (désert, ville, mer, forteresse volante...) et les ennemis rencontrés, pour la plupart humains, ne vous laissent aucun répit. Très fun, le jeu autorise votre personnage à effectuer des bonds fantastiques, à s'accrocher aux parois les plus abruptes... Avant de se faire aux différentes commandes, une période d'adaptation semble indispensable. Un jeu qui sort un peu de l'ordinaire et que l'on a hâte de voir arriver en France.

FIGHTING VIPERS Sega

Le dernier jeu de baston en 3D de chez Sega fait dans l'affrontement original, avec huit « techno-combattants » aux looks très singuliers. Elwood, qui a eu l'occasion de l'essayer lors de son escapade au Japon (le veinard !) me signale



que le jeu rappelle assez fortement Virtua Fighter 2 : mêmes mouvements réalistes, même système de commandes (avec seulement trois boutons)... La grande nouveauté, en revanche, réside dans le fait que les différents rings sont toujours clos. Ainsi, vous pouvez envoyer votre adversaire s'éclater contre le grillage et lui administrer une sévère correction. Il paraît d'ailleurs que les coups portés sont extrêmement violents et que, dixit Elwood « quand tu les vois, t'as mal ». Bref, même si les persos sont bizarres, le jeu semble bien défoulant.



SPORT FISHING 2 Sega

Les japonais, décidément impayables, simulent même... la pêche au gros. La borne d'arcade, sur laquelle est installée une canne à pêche, vous laisse croire que vous vous trouvez à l'arrière d'un bateau. Après avoir choisi votre type d'hameçon, vous



lancez votre ligne à l'eau, et devez attendre que l'un des vingt-quatre types de poisson programmés viennent mordre (tout est en images digitalisées). Apparemment très rigolo, Sport Fishing 2 constitue une véritable curiosité.



tips

PANG 3 MITCHELL

Pour accéder aux dix tableaux inédits du mode Expert, placez-vous sur le menu Mode Normal et appuyez en même temps sur les boutons de tir du premier et du deuxième joueur. Simple, non ?

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Il s'est écoulé un an depuis la sortie de Ridge Racer au Japon. Face à Daytona et aujourd'hui Sega Rally, la Sony semble en effet avoir bien besoin d'un nouveau Killer Title, plus au goût du jour. Je suis sincèrement désolé de déraper sur la facile question : « Révolution ou pas révolution ? », mais elle est inévitable. La réponse est... Ouuu... Nnnn... Bof ! Bon, ce n'est pas si facile que cela ! Ça m'apprendra à vouloir commencer par la fin... Voyons donc la chose plus en détail. Techniquement, rien ne change : c'est toujours aussi magnifique, aussi superbement animé. Les musiques, dont la plupart sont reprises des remix de

celles de Ridge, restent dans le genre techno-bourrage-de-crâne. L'apparition d'un rétroviseur est une bonne chose, d'autant plus que l'animation n'a pas été ralentie d'un iota. Le circuit original a été remplacé par un autre, équivalent mais différent. Il peut être joué selon trois versions, plus ou moins longues et difficiles, et surtout assez diversifiées. Chaque fois, vous aurez le choix de la vitesse des voitures (niveau de difficulté) et du mode de jeu : contre douze concurrents (on retrouve alors les douze voitures présentes dans RR), contre un, ou seul sur la piste. Une fois toutes les courses gagnées, on peut jouer les circuits à l'envers. Et une fois



La vue extérieure pose toujours problème dans les virages, puisque la caméra ne suit pas suffisamment les mouvements latéraux.

maté les circuits en roulant à l'envers, vous découvrirez une superbe option inédite permettant (tenez-vous bien !) de changer la couleur du ciel ! Désolé... La grosse nouveauté, c'est bien sûr la possibilité de jouer à deux en reliant

deux PlayStation. Pas d'écran splitté comme dans Sega Rally, mais chacun son écran. Le résultat est évidemment meilleur, mais la rareté des occasions de réunir deux PlayStation et deux télévisions devrait calmer bien des

Ridge Racer Revolution

PlayStation



Le principal apport de cette nouvelle mouture : la possibilité de relier deux PlayStation par le câble Link.

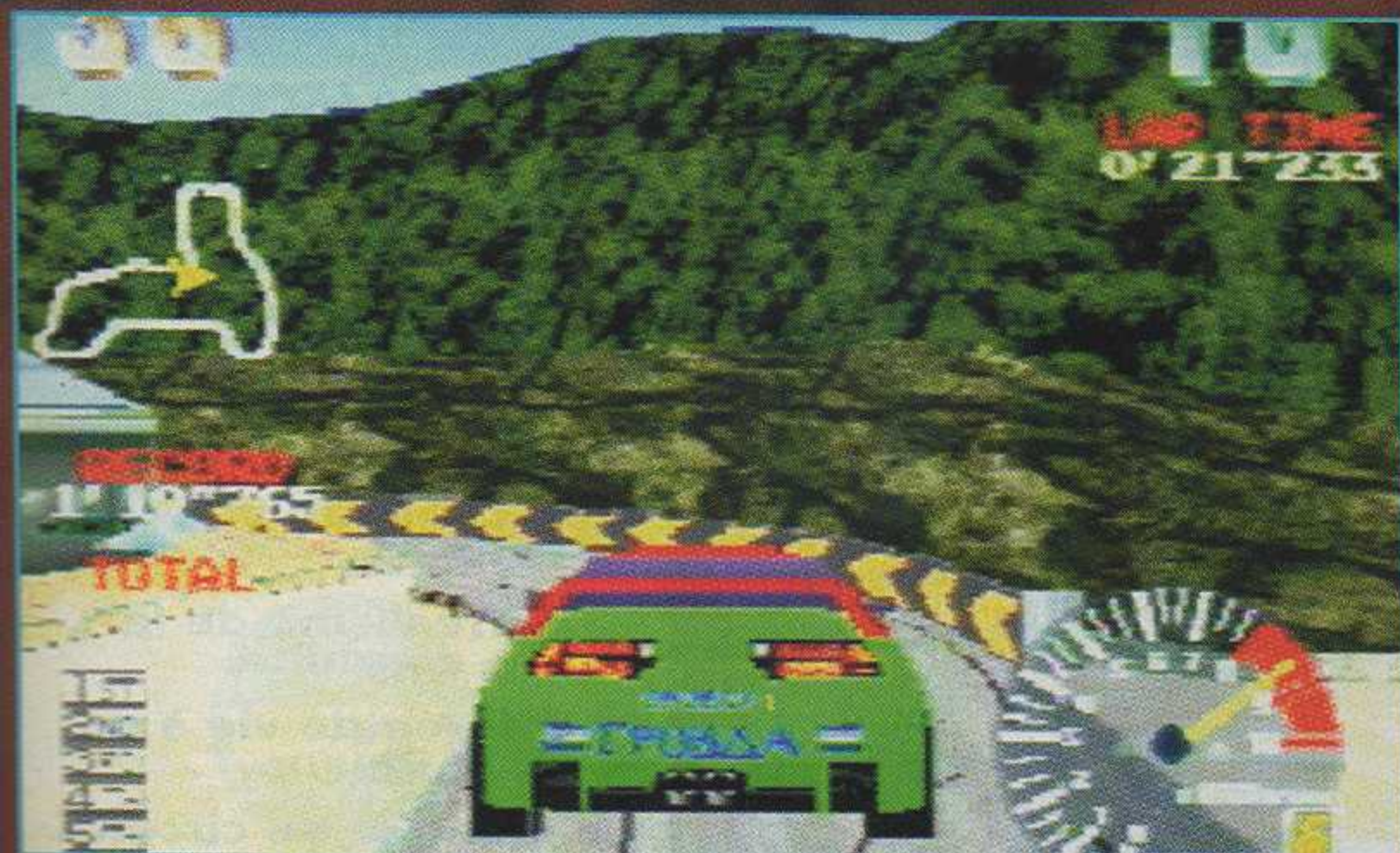


En plus de la voiture n° 13 (aux couleurs du diable), vous pourrez côtoyer et peut-être conduire cette magnifique voiture n° 0.



ardeurs. Le jeu à deux n'a d'ailleurs rien de fantastique : les collisions sont simplifiées au maximum, le joueur qui se trouve un peu en retrait étant toujours pénalisé sans que l'autre le soit. Notez cependant que ce mode ouvre en plus l'accès à l'ancien circuit. On retrouve ici la jouabilité particulière

de Ridge Racer : des voitures qui semblent être sur des rails mais dérapent dès qu'on relâche l'accélérateur. C'est parfaitement irréaliste, mais très fun quand on maîtrise les dérapages. On adore ou on déteste. La sortie de RRR témoigne d'un fait : beaucoup de choses ont changé en un an.



Et toujours... les sauts effectués par les voitures sont hallucinants lorsqu'elles arrivent sur des bosses à pleine vitesse.

Les avis

ELWOOD, faux-cul : « Malgré ma préférence pour Sega Rally, j'avoue que Ridge Racer m'a quand même bien impressionné. La conduite est encore plus pointue que dans le premier épisode et la présence de nouveaux circuits lui apporte un nouveau souffle. Quant au jeu à deux, il est excellent mais demande un matos difficile à rassembler dans une même pièce. Un écran splitté aurait été de bon aloi... »

LE FLOU, explique la vie : « Mouais, Ridge Racer a pris un pt'it coup de vieux. Ce qui est dû en partie à Sega Rally. Eh oui, parce que, du coup, les prochains jeux devront l'égaliser. Ce "nouveau" Ridge reste un bon jeu d'arcade, bien agréable, mais je ne le conseille qu'à ceux qui n'ont pas connu l'original. Les autres seront déçus. »

CHON, pas fan : « Pour moi, Ridge Racer Révolution sent le réchauffé. En effet, les circuits, les décors et même les voitures ressemblent trop à la première version. Je trouve la jouabilité toujours aussi simple. Bref, malgré le jeu à deux, je n'arrive pas à accrocher à cette version pas franchement révolutionnaire. »

CHRIS, diplomate : « C'est marrant, mais alors que tout le monde ne jure que par Sega Rally et crache sur cette nouvelle version de Ridge, moi j'aime bien ce jeu. D'accord, il n'innove pas des masses par rapport au précédent, mais bon, il reste très simple d'accès, très fun, et s'y essayer en dilettante de temps en temps procure un grand plaisir. »

BUBU, or not Bubu : « Lorsque Ridge Racer Revolution est arrivé, je n'ai même pas daigné lever un œil, sachant qu'il n'était en rien révolutionnaire, et parce que le premier m'avait trop vite lassé. Bref, cela ne me semblait pas très intéressant. Mais quand je l'ai vu tourner, j'ai été hypnotisé au point d'y jouer toute la soirée ! Qu'est-ce qu'il est beau, speed et fun (surtout à deux, à part les dérapages, énervants car difficiles à contrôler) ! Il est mieux que le premier, c'est sûr. Et, grâce au coup du circuit à rallonge, il n'est pas si court que ça. Mais n'étant pas un obsédé du chrono, je sais que j'en aurai vite ras-le-bol. »



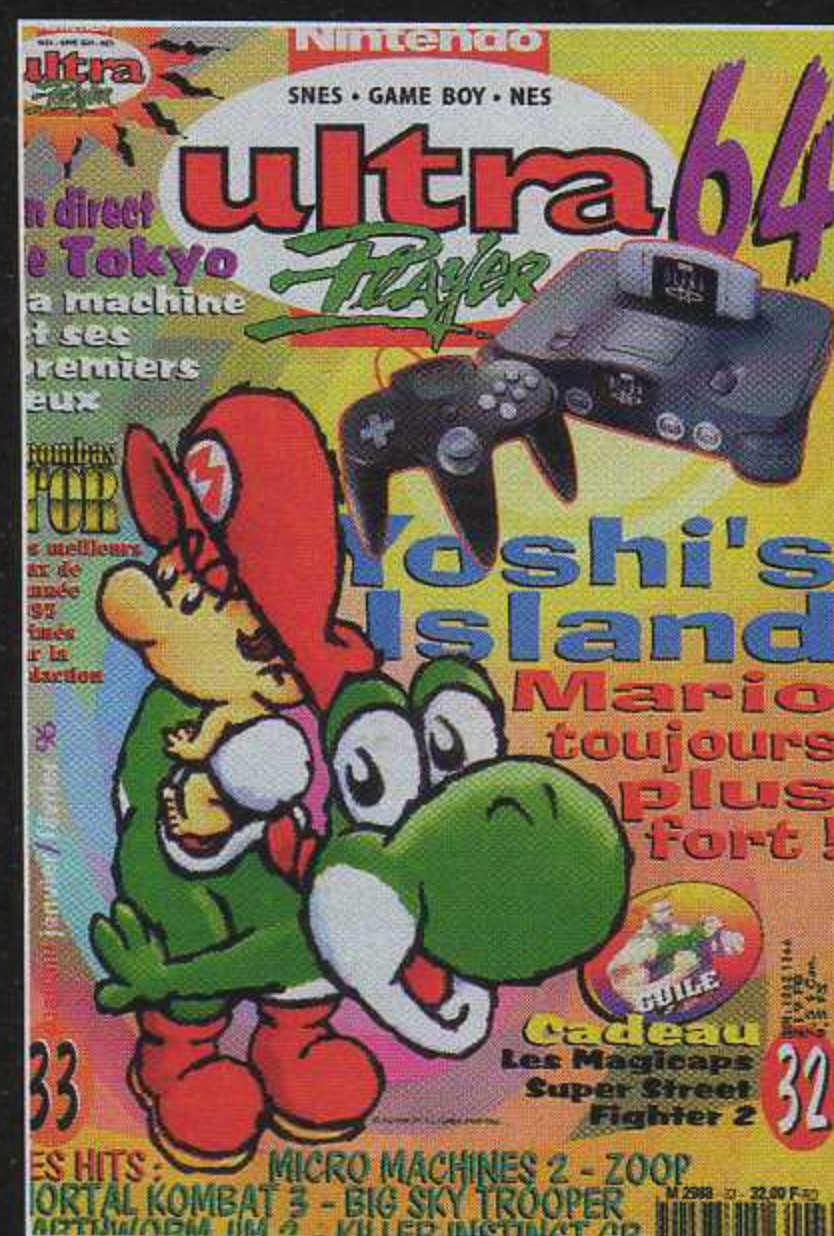
Contrairement à ce qui se fait dans d'autres jeux, les éléments du décor n'apparaissent pas subitement à votre approche.

Ridge Racer est en effet arrivé en même temps que les consoles 32 bits, et a surtout marqué par sa beauté et son réalisme, sa maniabilité n'ayant pas fait l'unanimité. Depuis l'apparition de Sega Rally, ces qualités semblent un peu fades, forcément. Namco a à peine progressé, tandis que Sega franchissait un pas de géant. Il n'en reste

pas moins que RRR est un très bon jeu, qui vous grisera à coup sûr, mais dont la durée de vie en mode un joueur se révélera bien courte si vous maîtrisez déjà Ridge Racer. Allez, afin de lui éviter les railleries, appelons le dorénavant « Ridge Racer Evolution ».

Milouse

ULTRA PLAYER



TOUS
LES DEUX
MOIS EN
KIOSQUE

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

LE CIRCUIT EXPERT

Il s'agit de la plus longue version du nouveau circuit proposé dans RRR.

Ridge Racer Revolution

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
NAMCO

genre
COURSE ARCADE

C'est beau et ça va très vite.

Le mode Deux joueurs allonge la durée de vie.

La jouabilité.

L'irréalisme de la conduite.

La durée de vie à un joueur.

Le manque de circuits.

Un autre tunnel qui semble tourner indéfiniment, mais se passe à fond quand même. C'est normal, c'est Ridge Racer !



Ce premier tunnel n'a rien de méchant, mais sa sortie n'offre aucune visibilité et il vaut mieux anticiper le virage suivant, vers la droite.



Après le départ, on passe sous un petit tunnel urbain dont les graphismes font largement oublier l'utilisation des polygones.



Passage particulièrement exotique, entre cases et palmiers, le long de la plage de sable chaud...



Un grand classique : le pont, juste pour décorer.



Ce tunnel est non seulement excessivement étroit, mais les virages y sont à près de 90°.

Cette belle descente est une excellente occasion de dépasser la vitesse maximum théorique de votre bolide.



Une série de longs tournants assez serrés mettra vos nerfs à rude épreuve. L'idéal est de connaître l'enchaînement des virages par cœur.

Avant l'arrivée, une dernière épreuve : passer deux grosses bosses sans se faire éjecter dans les murs bordant la piste.



Ces piliers de tunnel à flanc de montagne semblent bien ronds bien qu'ils soient constitués de polygones. Ah... la magie du Gouraud Shading !

NOUVEAUX MAGASINS

11100 NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul
13000 MARSEILLE - 37, Av. Cantini
44000 NANTES - 9, rue des Halles

OUVERTURES PROCHAINES

MONTPELLIER - NARBONNE et bientôt l'ITALIE et la BELGIQUE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN



livrée avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

livrée avec un pad sans jeu

2199,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96
Myst - Primal Rage - Theme Park
Rayman - Actua Soccer



PLAYSTATION



livrée avec un CD de demo et un pad

2099,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash
Wipe out - Wing Commander 3
Mortal Combat - Theme Park
Destruction Derby - Tekken
Actua Soccer - Primal Rage
Rayman - Philosoma
Parodius - Starblade Alpha

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter **CASH*** vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE** et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Jeux d'occasion
Mega Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24H sur 24 au **36 68 22 06**

SUPERCARTE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

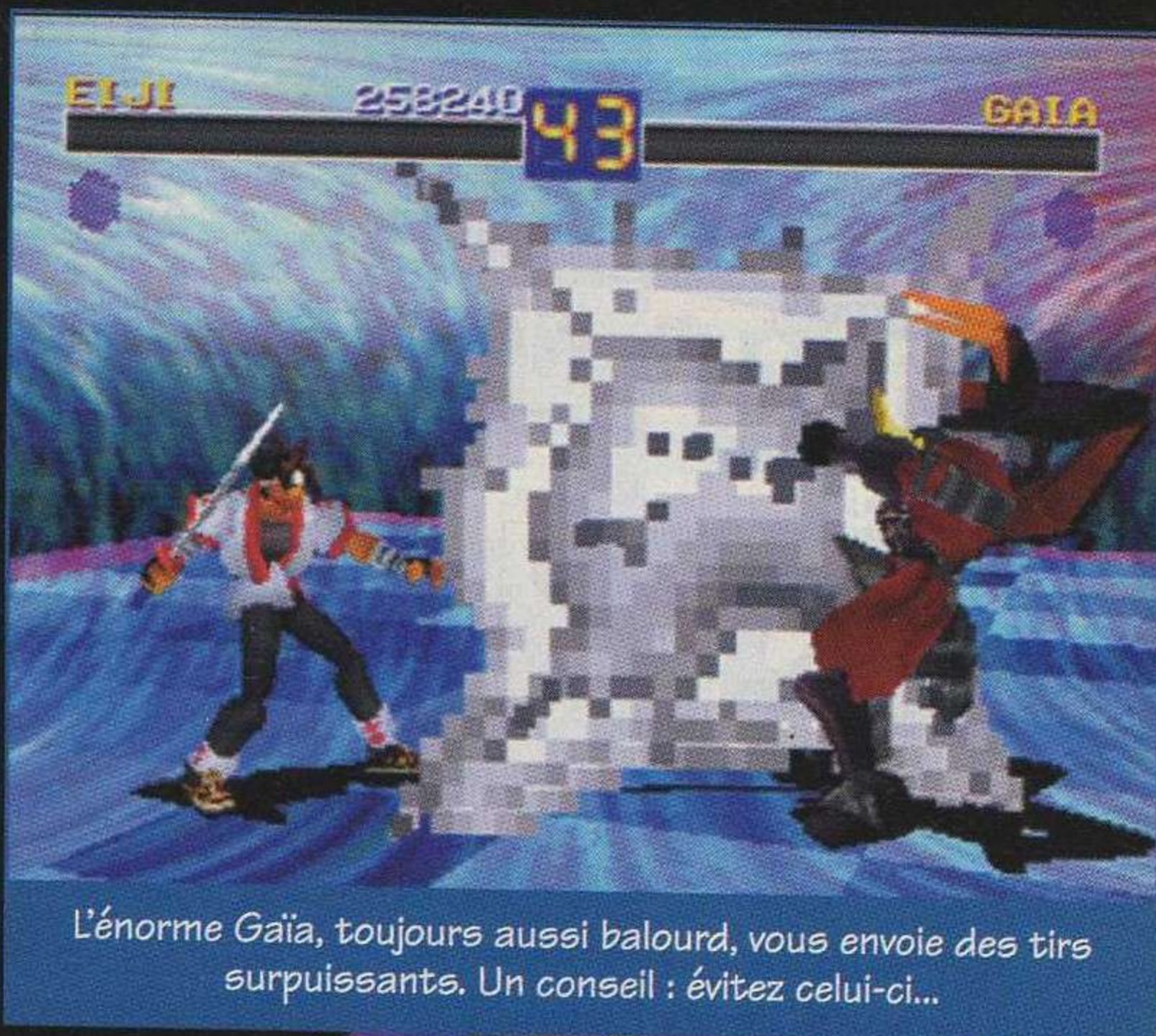
Client N° 1 940 746

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !** - 14 CAEN - Tél: 31 38 88 66
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
- 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 29 BREST - Tél: 98 46 59 10 - 29 QUIMPER - Tél: 98 95 12 48 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19
- 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 35 RENNES - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !** - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25
- 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !**
- 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33
- 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81
- 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50 - 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71
- 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 76 ROUEN - Tél: 35 89 60 33
- 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18
- 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68... : la taxation est de 2,19 FTTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Over the World



L'énorme Gaïa, toujours aussi balourd, vous envoie des tirs surpuissants. Un conseil : évitez celui-ci...

les joueurs possédant des affinités particulières avec ce titre jugeront utile de se le procurer. Les autres, eux, s'entraî-

nent déjà à essayer les nouveaux coups d'Akira ou de Jacky...

Chris

Toh Shin Den S... Enfin, le jeu de baston en 3D qui a démontré, de façon, ô combien brillante, que la PlayStation était capable de grandes choses arrive sur Saturn. Passé une présentation sublime vous montrant les huit personnages du jeu en situation, différents menus apparaissent (jeu seul, à deux, tableau d'options... du classique). Question jeu, les règles de Toh Shin Den sont simples : deux combattants se trouvent au centre d'un immense ring circulaire, perdu dans les airs, et le premier qui succombe aux coups de l'autre ou qui tombe dans le vide a perdu. Simple. Chaque personnage dispose, pour se

défendre, de plusieurs pouvoirs spéciaux plus ou moins efficaces (boules d'énergie, série de coups au corps à corps etc.). Apprenez à les utiliser avec parcimonie. Le système de 3D autorise en effet le joueur prudent à rouler sur le côté, et cette esquive permet d'éviter une attaque de front avant de contre-attaquer. Prudence, donc. Distrayant et plutôt bien réalisé (toute comparaison avec la version PlayStation mise à part) Tho Shin Den S possède des qualités suffisantes pour être qualifié de bon jeu, mais sans plus. L'arrivée de Virtua Fighter 2 l'éclipse en effet complètement et, avouons-le, le jeu a pris un petit coup de vieux. De fait, seuls

Toh Shin Den S

Saturn

Plus on est de fous...



En plus de Gaïa et de Sho, les boss bien connus de Toh Shin Den, une petite nouvelle fait son apparition : Cupido. Assez redoutable (elle joue très défensif), elle sait vous tenir à distance grâce à sa lance et frapper juste au bon moment. Enfin, si vous réussissez à arriver jusqu'à elle, c'est que vous possédez quelques arguments frappants vous aussi.



L'avis d'Iggy

Je le crie bien fort et rien ne me fera taire : sur Saturn comme sur PlayStation, Toh Shin Den est un soft pourri ! Non, franchement, soyons sérieux. Ce jeu est une parodie de jeu de combat. Il est très beau, très flashy, Sophia a des arguments convaincants auxquels je ne saurais rester insensible, mais à part ça, qu'est-ce qu'on s'em... On bourrine en appuyant sur quelques boutons et c'est tout. Pas de

feinte, pas d'esquive, pas de combo, c'est bourrin et compagnie. Même si je ne suis pas un incondicional, force m'est de reconnaître que Tekken est un bon jeu. Par contre, Toh Shin Den, c'est un peu le BHL du jeu de baston. Que de la gueule et rien derrière. Allez, je me calme et vais me refaire un Virtua Fighter 2. C'est quand même autre chose !

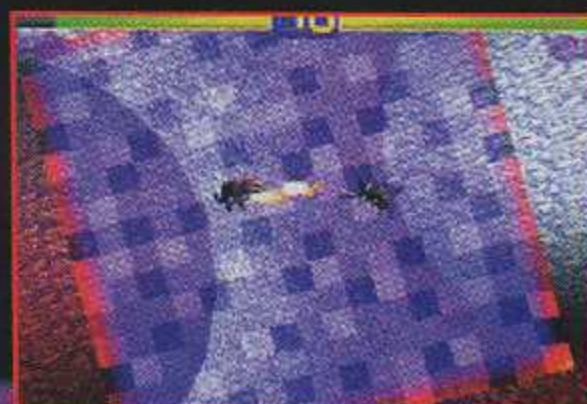


Saturn vs PlayStation

La comparaison entre les versions Saturn et PlayStation de Toh Shin Den était inévitable. Si, côté jouabilité et intérêt, les deux jeux se rejoignent, la différence au niveau technique se fait, elle, cruellement sentir. Pourtant, en photos, la version Saturn paraît presque aussi belle que la version PlayStation. Seulement, pas de chance, lorsque l'on voit tourner les deux jeux côte à côte, la différence est flagrante. Sur Saturn, les couleurs et les textures appliquées un peu moins belles, et de petits détails, comme les effets de transparence sur la robe d'Ellis (absents sur Saturn) ou les effets psyché du stage de Gaïa (franchement plus réussis sur PlayStation) achèvent d'enfoncer le clou. Heureusement pour elle, la Saturn possède deux « extras » inédits : une présentation sublime en images de synthèse et, ce n'est pas négligeable, un personnage supplémentaire (Cupido, un nouveau boss). Ces plus restent néanmoins insuffisants et la version PlayStation peut, sans conteste, être considérée comme étant la meilleure.



Saturn



PlayStation



Saturn



PlayStation



Saturn



PlayStation

Toh Shin Den S

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SEGA

genre

COMBAT

Ça nous change un peu de Virtua Fighter.

Sur de nombreux points, cette version est moins bonne que celle de la PlayStation. Décevant.

Une entrée en matière spectaculaire

La présentation de Toh Shin Den S, qui n'est pas sans rappeler celle de Tekken, se révèle tout simplement fabuleuse. Les persos sont montrés en situation, et vous n'avez plus qu'à admirer...



Le mode « Retsuden » vous permet de voir les persos dialoguer entre eux. Ça ne change pas grand-chose, mais c'est sympa.



Ellis essaie de passer sous le tir de Sofia mais ça risque d'être un peu juste. Elle aurait dû tenter l'esquive.

Over the World

Dragon Ball Z, et bis repetita... Vous aimez cette série, Bandai le sait, et il en profite. Après les versions Super Nintendo, Megadrive et, plus récemment, PlayStation, l'éditeur nippon nous refait le coup du DBZ Action Game incontournable en transposant les personnages de l'univers d'Akira Toriyama sur Saturn. La recette utilisée, jusqu'à présent toujours la même, nous est réservée ici avec une constance que l'on qualifiera poliment d'admirable. Très proche de la version PlayStation (présentée dans PO 56), le jeu vous propose également vingt-sept personnages : Sangoku, Tortue

géniale, Freezer, Kaioshin, C 16, Piccolo, C 18... La quasi totalité des protagonistes connus de la série sont ici. Côté options, vous avez la possibilité de jouer contre l'ordinateur, d'essayer de battre un ami, de créer votre propre tournoi (plusieurs participants jouent chacun leur tour)... De quoi configurer le jeu à votre convenance. Assez complet, ce DBZ ne se démarque pas pour autant de ses prédécesseurs. Chaque personnage possède une dizaine de coups, avec des attaques à distance, d'autres au corps à corps, ils peuvent s'élancer dans les airs, se foncer précipitamment dessus... Il n'y a aucune véritable surprise, et hormis le systè-



Les vingt-sept protagonistes sont divisés en trois catégories : les méchants, les héros et les personnages secondaires.

me d'enchaînement de pouvoirs, qui semble ici avoir une assez grande importance (en tout cas, l'ordinateur

s'en donne à cœur joie pour vous en placer certains — genre : coup de coude, boule d'énergie, glissade),

Dragon Ball Z

Saturn

Saturn vs PlayStation

Les deux versions 32 bits de Dragon Ball Z se ressemblent beaucoup, dans le fond, mais quelques différences méritent d'être soulignées. Première constatation, les gens de chez Bandai ne se sont pas foulés pour réaliser l'intro de présentation de la version Saturn. Ils se sont en effet simplement contentés de reprendre les images de la version PlayStation en les agrémentant de quelques effets plus ou moins réussis (déformation, apparition d'images dans des cases...). Bon. Côté intro, toujours, mais avant les combats, la différence est encore une fois minime. Sur PlayStation, les personnages sont très succinctement animés et on les entend parler quelques instants tandis que sur Saturn on a droit à des profils certes fixes mais vraiment bien dessinés. Disons qu'il y a égalité. La dernière comparaison, enfin, se fera au niveau du jeu. Côté jouabilité et intérêt, les deux versions se valent. Graphiquement, par contre, la PlayStation offre des décors plus « réels », avec l'utilisation de digits et d'images de synthèse tandis que la Saturn, elle, la joue plus classique en proposant des paysages dessinés. Quoiqu'il en soit les différences ne sont pas énormes et on peut dire que les deux jeux, à peu de choses près, se valent. Après, tout est question de goût...



Saturn



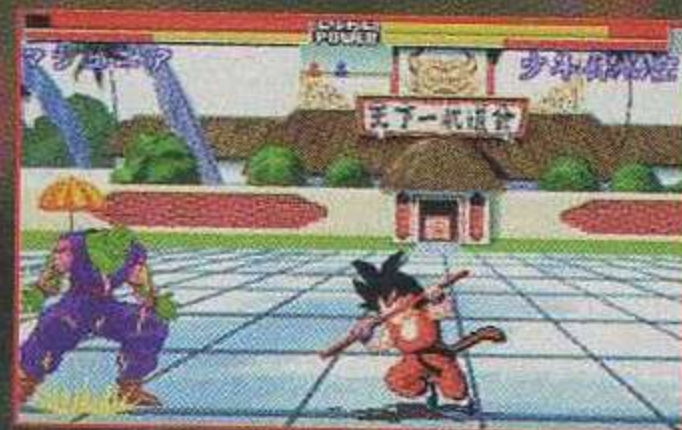
PlayStation



Saturn



PlayStation



Saturn



PlayStation



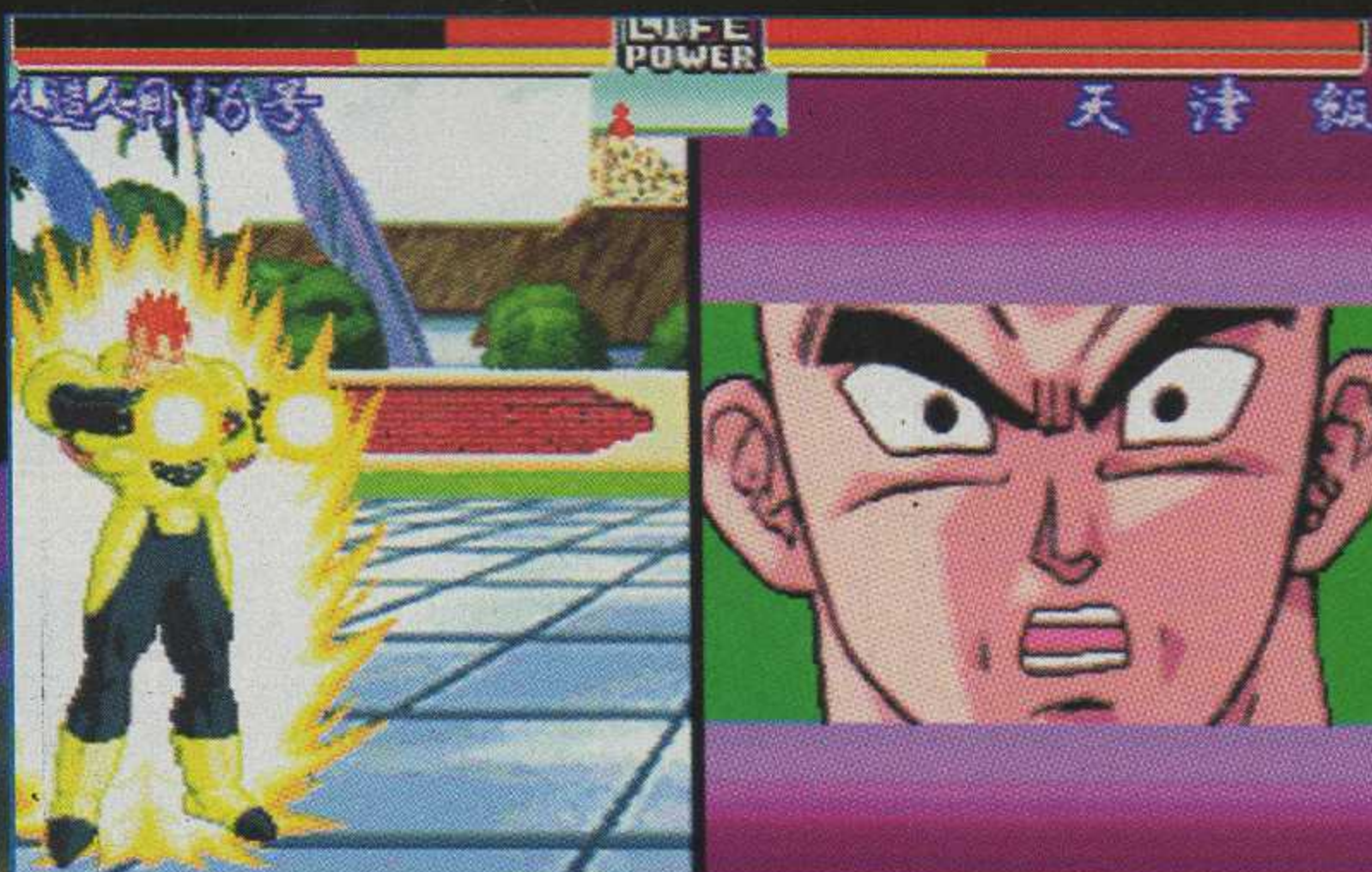
Un cours d'eau traverse ce décor. Qu'un combattant y tombe, et il disparaît.



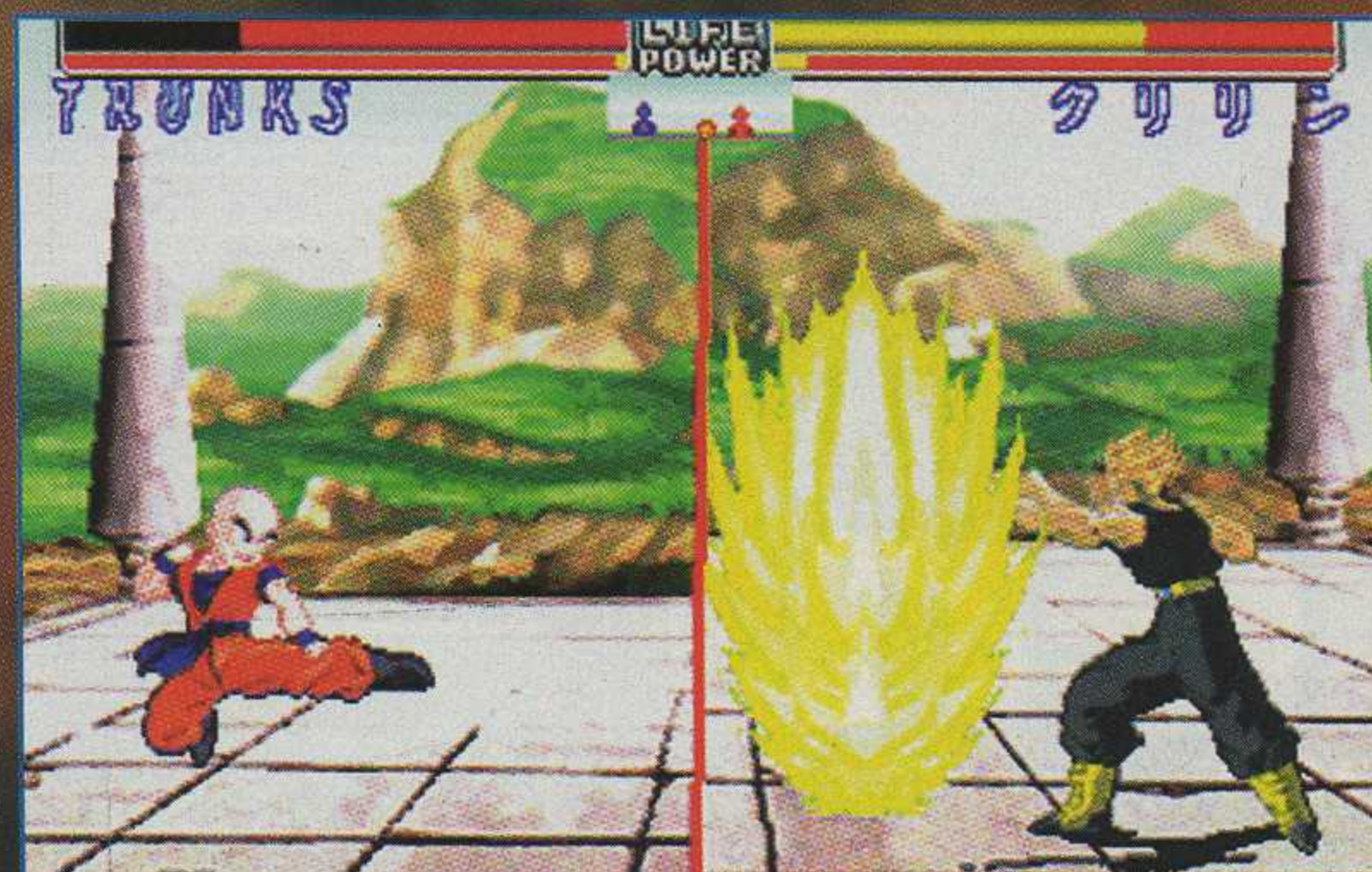
Particularité de cette version, vous pouvez envoyer votre adversaire vers le fond du décor.

ce DBZ apparaît plutôt décevant. Tout comme sur PlayStation, Bandai compte sur la notoriété du titre sans exploiter les capacités de la machine sur laquelle le jeu est développé. Une telle politique ne peut durer qu'un temps — les joueurs n'étant pas, je l'espère, d'éternels pigeons — et, personnellement, j'attends toujours avec impatience un DBZ 32 bits digne de ce nom.

Chris,
pas content.



Lorsqu'un des combattants s'apprête à envoyer une super attaque, l'autre a intérêt à savoir riposter.



Le système d'écran splitté, qui avait disparu sur PlayStation (grâce au zoom), est de nouveau utilisé ici.

Dragon Ball Z

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

BANDAI

genre

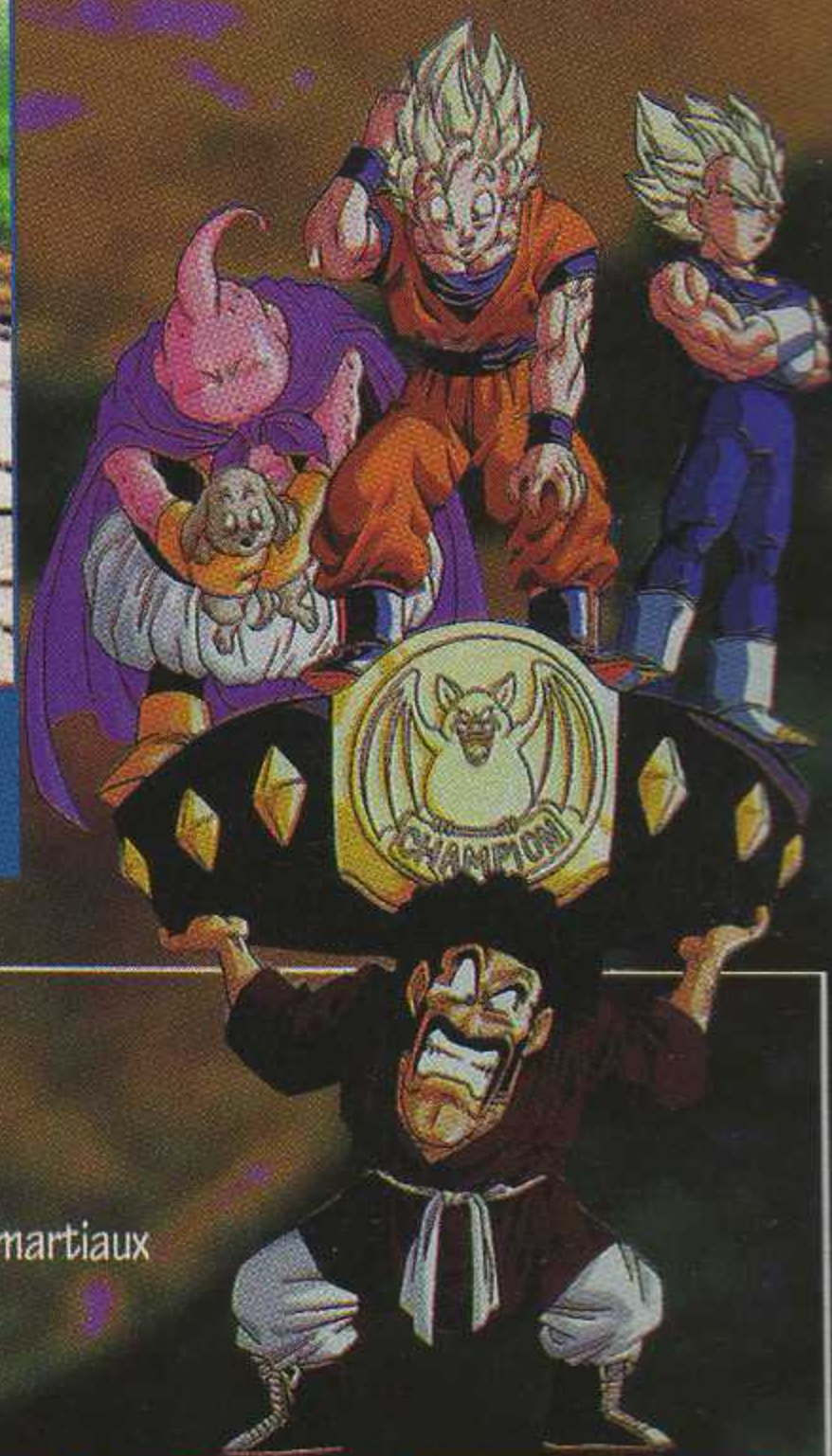
COMBAT

Vingt-sept personnages disponibles !

L'univers de Toriyama, décidément indémodable.

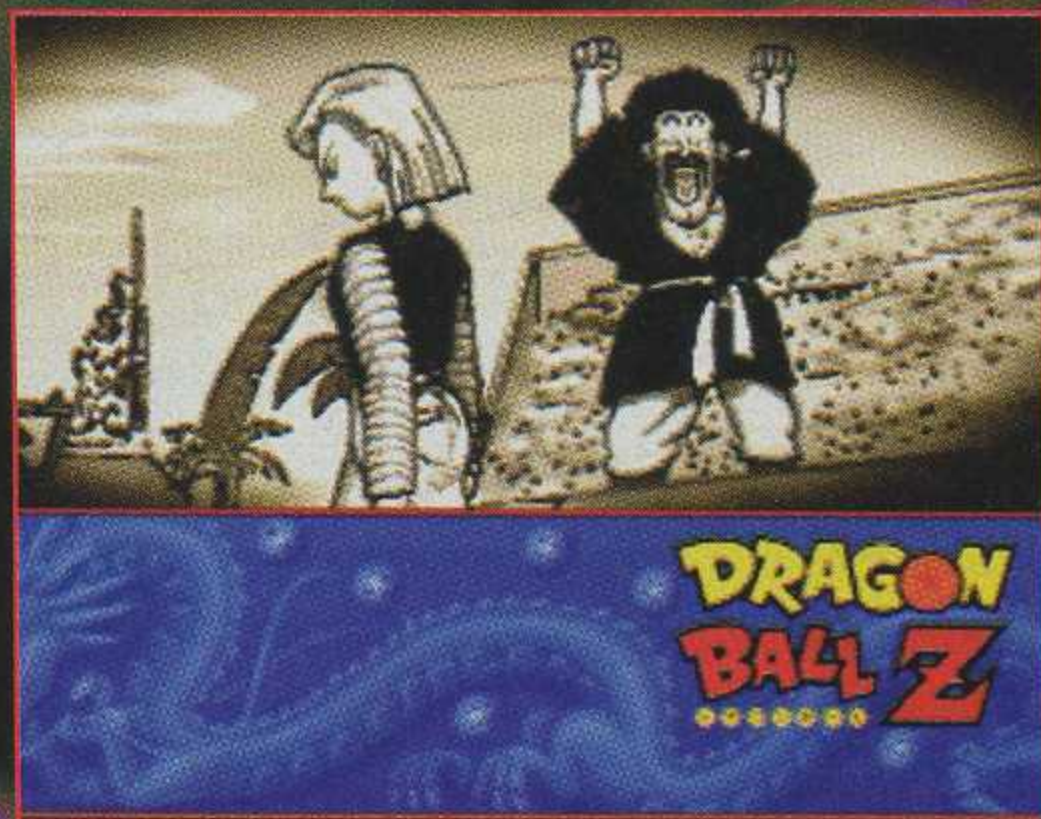
Le jeu profite très moyennement des capacités de la Saturn.

Les DBZ Action Game finissent par tous se ressembler... et ils lassent.



Le mode Satan

Un mode de jeu assez rigolo vous permet de suivre les péripéties de Mr Satan bien décidé à remporter le tournoi des arts martiaux (il propose à C 18 une somme d'argent faramineuse si elle se décide à l'aider). À essayer.



Over the World

Les meilleurs jeux venus

Les super héros font partie de ces personnages éternels, quasi indémodables, qui nous ont tous fait rêver un jour ou l'autre. Même si, à ma grande honte, je dois avouer ne pas avoir ouvert un Strange depuis des années, je me souviens encore avec émotion du temps où je suivais en frissonnant les aventures de Spiderman ou des Quatre Fantastiques, caché sous mes couvertures, le soir, alors que papa et maman me croyaient endormi (j'ai vécu une enfance trépidante !). Tout ça pour dire que j'ai eu ma période Marvel, moi aussi, et que c'est avec grand plaisir que j'ai accueilli ces

compagnons d'un autre temps sur mon écran télé. X-Men met à votre disposition les plus célèbres élèves du Pr Xavier. Parmi eux, Cyclope, Serval, Tornade, Psylocke, Iceberg et Colossus. En plus de ceux-ci, que l'on peut considérer comme « gentils », six autres personnages plus méchants sont présents : la Sentinelle, Silver Samurai, Spiral, Omega Red, le Fléau et Magneto (ces deux derniers faisant office de boss). Classique jeu de combat en un contre un, X-Men se démarque de la plupart des jeux du genre grâce à quelques nouveautés. D'abord, et c'est le plus frappant, les personnages possèdent

Super vilains

Le Fléau et Magneto vous attendent à la fin du tournoi. Vous vous rendez compte que si, avant eux, les combats semblaient assez faciles, il en est tout autrement avec ses deux gaillards. Bon courage !



X-Men

Saturn



L'avis de Galdric, fervent fan

« Depuis longtemps, je suis un fan complet (donc inconditionnel) de l'univers Marvel. Inutile donc de préciser que j'attendais beaucoup de la sortie de cette version Saturn de X-Men. Et je dois dire que je n'ai pas été déçu une seconde ! Le jeu se révèle très proche de la borne d'arcade, et son atmosphère diablement explosive promet des parties d'enfer (vous verrez, certains méga-pouvoirs sont extraor-

dinaires !). Les spécialistes reconnaîtront au premier regard le style de certains dessinateurs de la série (Jim Lee, Andy Kubert, While Portacio, pour ne citer qu'eux). Et si vous êtes, vous aussi, fin connaisseur, vous apprécierez ce genre de « détails », primordiaux, à leur juste valeur. Je suis convaincu. Ce jeu est génial, tout simplement ».



Psylocke possède un don d'ubiquité assez déroutant. Où se trouve donc la vraie ?

peu de coups spéciaux (deux en moyenne). On s'en étonne d'abord et puis, les parties s'enchaînant, on se rend compte que selon les boutons utilisés, le pouvoir est différent (ex : le psycho glass de Cyclope, qui tire à ras de terre, à hauteur d'homme ou bien en l'air). Et puis, de toute façon, un super héros, c'est fait pour envoyer des super pouvoirs : la barre d'énergie « Level », qui se remplit

selon la fréquence des coups que vous portez, vous permet d'en invoquer trois différents (voir ci-dessous). Bref, même si la gestion des coups spéciaux est quelque peu inhabituelle, leur nombre se révèle, en fin de compte, plutôt honorable.

Côté ambiance, les combats sont violents, très rapides, et chaque personnage semble tout droit sorti de sa bande dessinée. Tornade plane au dessus du sol, Serval possède la démarche féline d'un tueur, Iceberg maîtrise le pouvoir de la glace sans aucun problème... Rien à dire, les gens de chez Capcom ont respecté l'esprit du Comic. Participer au tournoi contre l'ordinateur vous permet de rencontrer deux vilains particulièrement célèbres : le Fléau, énorme et monstrueusement puissant, et Magneto, ennemi juré des X-Men. Pour vous en

défaire, armez-vous de courage. Ils sont tous les deux très coriaces. Fun et très bien réalisé, X-Men fait figure de bonne surprise. On s'attendait à un jeu correct, sans plus, mais là, les gens de chez Capcom se sont surpassés. Évidemment, il faut aimer le style, un peu trop bourrin à mon goût (les séries de hit combo que l'on ne sent pas passer, ça reste frustrant) mais nombreux sont ceux qui devraient quand même trouver leur bonheur. À signaler que la version européenne de X-Men sortira fin janvier, début février. Elle sera suivie d'une mouture PlayStation, vers mars-avril. Par ailleurs, la suite de ce jeu, Marvel Super Heroes, est sortie en arcade. On aura peut-être droit à une conversion plus tard...

Chris

X-Men

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

CAPCOM

genre

COMBAT

Une conversion très fidèle de l'arcade.

Des persos sublimes et indémodables..

Idéal pour les fans.

Le jeu est, à mon goût, un peu trop bourrin.

Level Max

La barre « Level », sous la barre de vie, vous montre à quel moment vous pouvez envoyer tel ou tel pouvoir. Évidemment, plus la barre est remplie, plus le pouvoir invoqué est puissant.



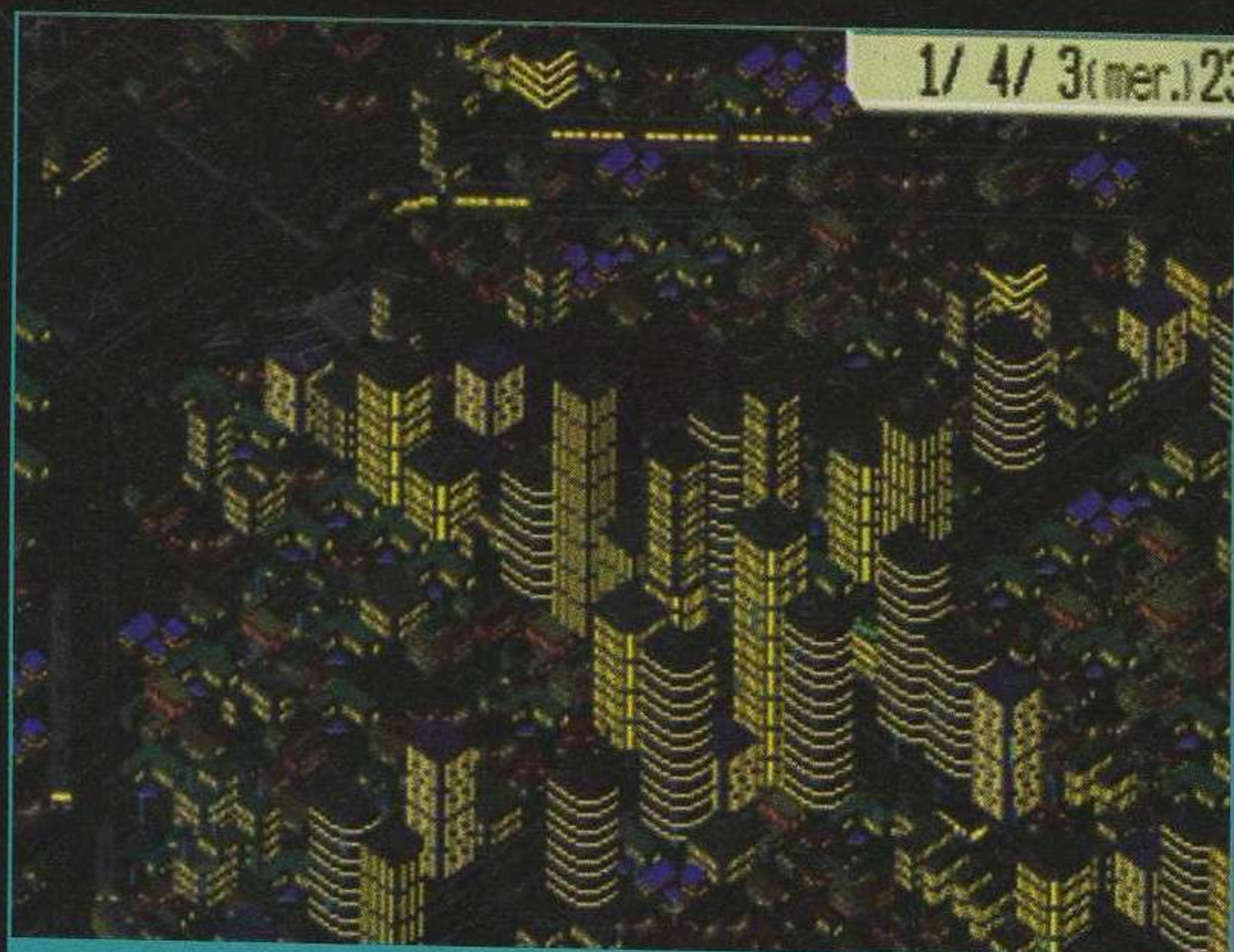
Colossus s'empare de l'énorme Sentinelle à bras le corps en la faisant tourner. Attention à la chute !



Le pouvoir spécial de Cyclope est aussi impressionnant qu'efficace. Serval en fait ici les frais.

Over the World

Les meilleurs jeux venus



C'est beau une ville la nuit ! Les lumières, les trains qui empêchent de dormir, et tout, et tout.

Voilà un jeu d'actualité ! A IV vous permet de glisser dans la peau d'un Président de réseau de transports urbains (situation peu enviable en ce moment !). Issu du PC, A IV est une simulation de gestion. Contrairement à un Sim City où l'on doit s'occuper de tout ce qui concerne une ville (y compris les réseaux de transport), ici la simulation est axée sur les transports et ce dans ses moindres détails. Vous pouvez néanmoins décider de l'emplacement de zones industrielles, de stades, d'hôtels, etc. L'essentiel du jeu consiste à bien organiser votre réseau ferroviaire et

roulier afin que les trains et bus se complètent et desservent correctement établissements publics et entreprises privées.

Un système simpliste

A IV ne propose pas un degré de simulation tel que celui de Sim City 2000, ce qui le rend un peu plus accessible et offrira une bonne initiation aux jeux de ce type. Ainsi, deux grands critères sont importants dans A IV : l'argent et le matériau de construction.

Concernant l'argent, pas de surprise : les trains et bus doivent constituer

l'essentiel de vos revenus mais vous devez aussi vous offrir des à-côtés en investissant dans les hôtels, les

stades ou encore en jouant en bourse.

Pour ce qui est des matériaux de

A IV Evolution

PlayStation

La gestion

« Fouillaillaille ! Tous les chiffres-là, ils sont importants. À la moindre grosse erreur de gestion, on se retrouve sur la paille. Et en plus, il y a plein de menus partout. Aie, aie, aie, pensez à prendre des notes ! »

Intérêt du mois 10%		Durée 1	
Emprunts		Nouveau	
Fonds	22.500.643	Limité à :	5.179.020
Echéance	Remboursement	Montant	0
		Intérêt	0
		Echéance	2/ 4/ 4
		<input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="button" value="Décision"/>	

Intérêt du mois 10%		Durée 1	
Emprunts		Nouveau	
Fonds	22.500.643	Limité à :	5.179.020
Echéance	Remboursement	Montant	0
		Intérêt	0
		Echéance	2/ 4/ 4
		<input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="button" value="Décision"/>	

Amenag. centre ville			
Taille	Moyenne	Primaire	Résidences
Type	Residentielle		
Population	25004		
Aéroport	0		
Port	0	Secondaire	Tertiaire
Gare	9		
Wagons	0	40	
Voie ferrée	437	30	
Arrêt de bus	0	20	
Bus	0	10	

	Prix / fermeture	Differ. semaine passée	Actions déteues
Marque: Higashiba	542	▲ 13	0
Yareta Chimie BEL	316	▲ 9	0
Toyo Automobiles	730	▲ 9	0
	506	▲ 20	0

Vente filiale	
Inventaire filiales	
Usine	3 Stade 0
Résid. secondaire	0 Aquarium 0
Copropriété	0 Théma-Parc 0
Hôtel	0 Parc expo 0
Pension	0 Tour 0
Thermes	0 Golf 0
Restaurant	0 Station de ski 0
Grand magasin	0 Station nautique 0

CA /exercice	Frais /exercice	Intérêts /exercice estimé	Montant	Commissions
4.000	3.052	948	344.000	17.200
10.000	3.052	6.948	328.000	16.400
5.000	3.034	1.966	264.000	13.200



Ah, la verte campagne, calme et sereine. Il est grand temps de placer une bonne gare !

construction (la matière première qui vous permet justement de construire hôtels, gares et tutti quanti), il faut d'abord installer une usine qui produit cette matière première. Le chemin de fer permet ensuite, de transporter ces matériaux jusqu'aux endroits que vous jugerez clé, afin de développer votre ville. Un conseil, étudiez bien le terrain avant d'engager vos voies n'importe où, et, dans une moindre mesure, tentez de respecter la topographie. Pourquoi donc ? Simplement parce que, d'une part, il vous coûtera moins cher de creuser un tunnel pour faire passer un train plutôt que raser une montagne. Ensuite, quand l'envie vous prendra de voyager dans vos trains, le plaisir de l'œil en sera plus grand. En effet, il est possible d'essayer les trains ou les bus. La vue est alors en 3D et vous pouvez admirer la cohéren-



Réglez vous-même les horaires de vos trains. Choisissez-les utiles et complémentaires.

ce du monde que vous avez construit. Ce n'est certes pas essentiel au jeu mais on prend du plaisir à se promener dans sa création. Il aurait fallu que ce monde soit un peu plus vivant pour dissuader le joueur de revenir à la simulation.

Austère et imparfait

A IV n'est pas exempt de défauts. Le premier à constater est l'obsolescence de certaines options comme par exemple la bourse. Elle est là uniquement pour permettre au joueur de se refaire une santé financière « au

cas où » et n'a pas d'influence véritable sur la simulation. Ce n'est qu'un détail mais le jeu perd beaucoup en challenge puisqu'il s'agit d'un « filet de protection ». Ensuite, les options ne sont pas toutes très claires et l'on aurait préféré voir des icônes plus explicites. Heureusement, la traduction en français rattrape le coup. Finalement, A IV Evolution est un bon soft, suffisamment complet et complexe pour accrocher les joueurs motivés qui lui pardonneront sans doute ces quelques petit défauts.

Leflou

A IV Evolution

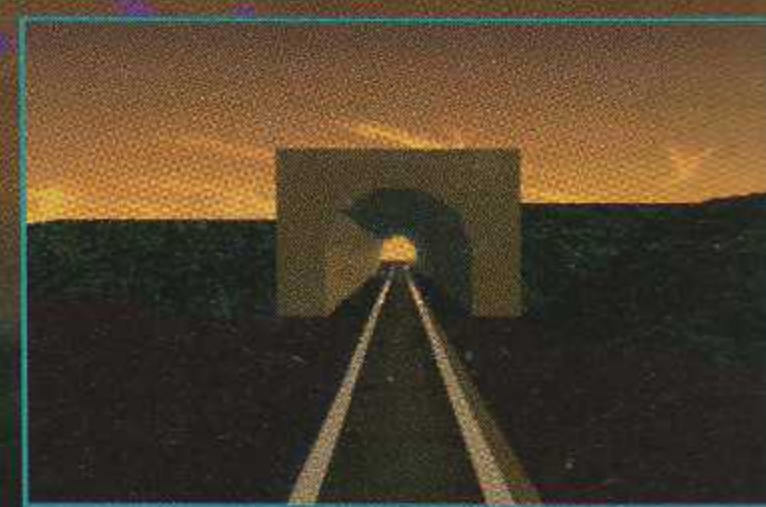
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
ARTDINK

genre
GESTION

Maniable à la souris.
De nombreuses missions.
En français dans le texte.

Menus peu confortables.
Prise en main délicate et longue.



Ceci est un tunnel qui traverse la campagne... et ne sert à rien du tout !

Le train

On peut examiner le réseau ferroviaire sans tenir compte de la topographie. C'est plus clair et ça permet de bien piger la construction.



Over the World

Les meilleurs jeux venus

Sous le nom de Tactics Ogre se cache en fait le septième épisode de la saga Ogre Battle. Cette saga se distingue de la plupart des RPG d'héroïc-fantasy par son net penchant pour le wargame... tout comme la série des Shining Force sur Megadrive, d'ailleurs. Tactics Ogre repose sur un scénario qui sort des sentiers battus puisqu'il s'agit de fédérer des peuples qui se livrent d'incessantes guerres dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Pour rétablir une paix durable, vous serez amenés à utiliser des arguments chocs tels une bonne épée ou une traditionnelle boule de feu.

Cette aventure met en scène trois personnages principaux auxquels viendront se joindre des créatures qui rallieront votre cause. De plus, il vous sera possible d'optimiser votre effectif en faisant appel aux services de mercenaires. Avant chaque combat, vous devrez sélectionner dix personnages parmi les trente maximum que pourra compter votre petite armée. Tâchez de constituer une équipe homogène mêlant combattants et lanceurs de sorts pour une efficacité maximum.

Les combats se divisent en ce que les « wargamers » appellent le tour de jeu. Ce tour de jeu se décompose lui-même en deux phases : déplacement et action



Lors des phases d'action, vous gérez votre groupe de personnages grâce à un menu d'icônes assez explicites.

(ou vice-versa). Vous déplacez chacune de vos unités à tour de rôle, mais il convient de le faire en observant une stratégie d'ensemble — méfiez-vous car

la console est un fin stratège dans ses manœuvres. Vous contrôlez vos actions grâce à un menu d'icônes dont les fonctions principales sont évidentes.

Tactics Ogre

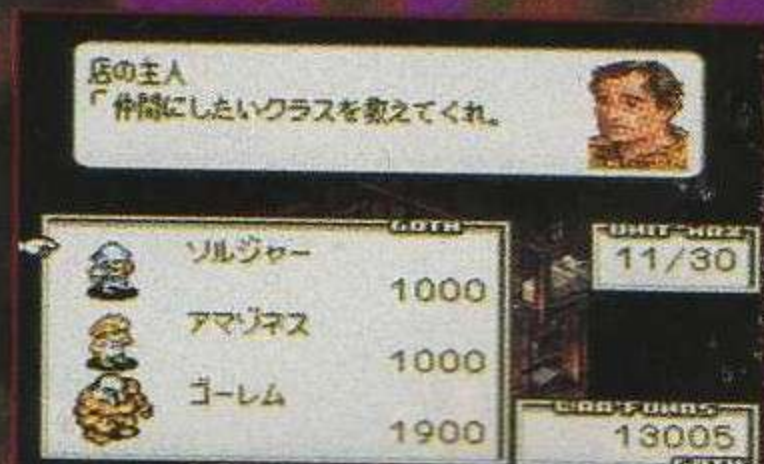
Super Famicom

Carte générale

Cette mapemonde représente l'ensemble du continent de Valeria. À chaque point correspond une ville ou un lieu qui sera le théâtre de un ou plusieurs combats. Au départ de cette quête, toutes les villes ne sont pas représentées. En effet, c'est au fil de vos succès militaires que de nouveaux chemins s'ouvriront.



Cette colonne de feu impressionnante est l'un des tout premiers sorts. Imaginez les sorts plus puissants !



À chaque étape, vous recrutez des mercenaires. Au même titre que les personnages, ils progressent en niveau.



Le champ de bataille

Chaque combat se déroule sur un champs de bataille représenté en 3D isométrique. Cette 3D n'est pas sans rappeler un certain Front Mission, un wargame fonctionnant selon le même principe mais mettant en scène des robottech.

Toutefois, le jeu est tellement riche et complet, que se risquer dans les sous-menus peut avoir des conséquences néfastes sur le bon déroulement du jeu. Toujours ce même problème des textes en japonais ! Cela étant, le jeu est doté de dizaines de raccourcis paddle (des combinaisons de touches) qui permettent de modifier certains facteurs sans passer par les menus d'icônes. Encore

faut-il comprendre la doc ! Enfin, le système de magie repose sur les quatre éléments. Chaque magicien maîtrise une magie basée sur l'un de ces éléments et se spécialise ensuite dans le coté ténébreux ou lumineux dudit élément. Bref, ce wargame très complet est doté d'une durée de vie exceptionnelle. Les combats ne manquent pas et peuvent durer facilement une demi-heure

à une heure ! Faites le compte, vous en aurez pour votre argent ! Cela dit, passionné ou pas, il faut une sacrée dose de courage pour se lancer dans un wargame intégralement en japonais. Il ne nous reste qu'à espérer que quelqu'un se décide de traduire ce jeu, sinon en français, du moins en anglais. Sempiternelle rengaine !

Wolfen



Cette séquence cinématique d'intro reflète bien l'ambiance sombre qui règne dans le jeu.

Tactics Ogre

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

QUEST

genre

RPG / WARGAME

Mélange RPG/Wargame très intéressant.

Un wargame très complet.

Des musiques particulièrement soignées.

Difficile de jouer avec les textes en japonais.



Avant chaque combat, vous devez sélectionner les personnages et mercenaires qui prendront part à l'affrontement.



En certaines occasions, vous serez amené à faire des choix. Un moment toujours délicat.



Les personnages sont sujets à certaines contraintes telles que la portée, la zone d'effet, et le potentiel de déplacement.

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

Ce jeu bien singulier vous glisse dans la peau d'un jeune Japonais venu réserver une place pour le mégaconcert de X-Japan au Tokyo-dome. L'aventure commence pour vous alors qu'un reporter américain vous prend pour un photographe et vous remet un appareil photo ainsi qu'un passe pour les backstages. Non seulement vous pourrez approcher vos vedettes adorées, mais en plus vous serez payé pour les photographier ! Mais tout n'est pas si facile : livré à vous-même dans les vastes couloirs du Tokyo-dome, il vous faudra persuader les membres des différents staffs de

vous laisser pénétrer dans les endroits intéressants. Entièrement réalisé à base de vidéos, ce jeu propose des commandes simples et les actions que vous pouvez effectuer se font toutes seules. La plupart des dialogues sont en anglais, et il n'est pas trop nécessaire de se creuser la tête, bien des problèmes se réglant en discutant avec les différents personnages. La partie photo proprement dite se révèle amusante : vous deviendrez vite un paparazzi en herbe. Bref, plus qu'une curiosité, ce jeu est une réussite et un premier pas vers le multimédia.

Reyda



L'indispensable laissez-passer — votre accréditation de photographe professionnel — vous est délivré ici.



Un peu de réflexes, quoi ! C'est maintenant que vous devez prendre Toshi, le leader du groupe, en photo !

X-Japan Virtual Shock 001

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SEGA

genre

MUZIKAVENTURE

Un jeu accessible à tous.

Des dialogues en anglais.

Les digits très réussies.

Un jeu très linéaire.

L'absence de sauvegarde.

X-Japan Virtual Shock 001

Saturn



La réalité des idoles

X-Japan est LE groupe de hard à la mode au Japon. Mené par Toshi, avec Pata et Hide à la guitare, Heath à la basse (depuis le départ de Taiji) et Yoshiki aux percus et au piano, ce groupe de cinq androgynes joue l'éclectisme. Leurs albums contiennent des slows instrumentaux comme des morceaux de hard brillant, en japonais comme en anglais. La plupart de leurs CD sont disponibles en import.

Over the World

Les autres jeux étrangers

In The Hunt

machine
PLAYSTATION
éditeur
IREM

Adapté d'une vieille borne d'arcade, In The Hunt est un shoot them up à scrolling horizontal. L'action se passe entre ciel et mer, et vous dirigez un sous-marin (ça change !). Évidemment, il n'est pas très rapide, et cela nuit à son intérêt. On peine à faire avancer cet escargot des mers en mettant la croix de direction vers la droite (fait inhabituel), tout en tirant. L'action est à la fois très intense et trop classique. Et si les graphismes ne manquent pas de charme, les animations sont somnolentes. Dans le genre, mieux vaut se contenter du sublime Raiden.



Criticom

machine
PLAYSTATION
éditeur
VIC TOKAI



Il y a des développeurs qui ont vivement été impressionnés par Toshinden. Ils se sont dit : « La console est puissante, on va faire pareil ! » Mais

ils ont oublié que derrière les jolis graphismes, se cache parfois d'autres choses, moins accessibles. Résultat, au-delà d'un résultat visuel ringard (en plus !), le jeu est absolument nul à jouer.

King The Spirits

machine
SATURN
éditeur
ATLUS

Sans atteindre le niveau de l'excellent Sega Rally, King the Spirits constitue un jeu de course non dénué d'intérêt. Vous avez le choix entre trois circuits, qui, cédant à la grande mode, peuvent être parcourus dans les deux sens. Vous pouvez également jouer à deux via un split horizontal ou vertical. Les graphismes sont de bonne qualité, et les problèmes d'affichage présents dans Daytona ne sont plus qu'un mauvais souvenir. Bref, ce n'est pas le top, mais ça n'en est pas loin.



Princess Maker 2

machine
SATURN
éditeur
ATLUS

Voilà le type de jeu dont les Japonais raffolent : votre but est de faire de votre fille une princesse digne de ce nom. Vous devrez donc l'éduquer en lui faisant prendre des cours, l'emmener en ville pour lui acheter de belles robes, la faire combattre, etc. Et les paramètres comme la force physique,

l'intelligence, la sentimentalité, la beauté concourent à lui façonner une personnalité à part entière. Mais avec des textes en japonais, difficile de trouver un intérêt à ce drôle de soft !



TenchyMuyo

machine
SATURN
éditeur
YUMEDA

Tenchi Muyo ! est un manga assez peu connu dans l'Hexagone. La première K7 vidéo tirée de cette série est arrivée chez nous assez récemment (Ino vous en a parlé dans le numéro précédent de Player One). Si l'impact de cette série, en France, est encore assez peu sensible, il semblerait qu'au Japon elle déclenche les passions. Ce CD se propose donc de tout vous apprendre sur elle. Ainsi, vous pourrez admirer des images de l'art book, tester vos connaissances à travers un quiz, regarder des extraits de K7 vidéo, écouter les morceaux sélectionnés de plusieurs CD audio... Du délire !

Nous nous trouvons là devant un produit original, de bonne qualité mais réservé aux seuls fans acharnés du manga qui savent, de surcroît, lire et parler japonais. Fatalement, ça limite...



Romancing Saga 3

machine
SUPER FAMICOM
éditeur
SQUARE SOFT

Grand amateur de tous les RPG signés Square Soft, j'attendais beaucoup de Romancing Saga 3. Au bout du compte, et c'est bien la première fois, j'ai été très déçu. Pourtant, comme à son habitude, Square Soft propose d'intéressantes innovations relatives au système de combat. Au début de votre quête, tous vos personnages doivent se spécialiser dans le maniement d'une arme précise. Ils pourront ensuite utiliser la plupart des autres armes, mais avec certains malus. Avouez, que si ce n'est pas révolutionnaire, c'est tout de même bien pensé. Malheureusement, l'affrontement ne se déroule pas de « façon arcade » mais grâce à un des menus textes excessivement complexes qui permet de déterminer les actions de chacun. Les monstres, quant à eux, ne sont carrément pas animés et l'on finit par trouver ces combats statiques et fastidieux. L'autre innovation plus remarquable est l'intégration d'un système de combats entre armées, qui prend en compte des notions telles que le moral, l'ordre et le chaos. Bref, si vous souhaitez investir dans un RPG Square, Romancing Saga 3 n'est pas le meilleur choix.



Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

CREDITS

160

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous
vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

560

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.

675

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

680

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

770

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande).

680

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande).

1 000

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande).

2 000

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. Article 2. Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. Article 3. Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. Article 4. Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. Article 5. L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés,
accompagnés de l'offre de votre choix
et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de
votre lettre.



DOSSIER *Virtua* *Fighters 2*

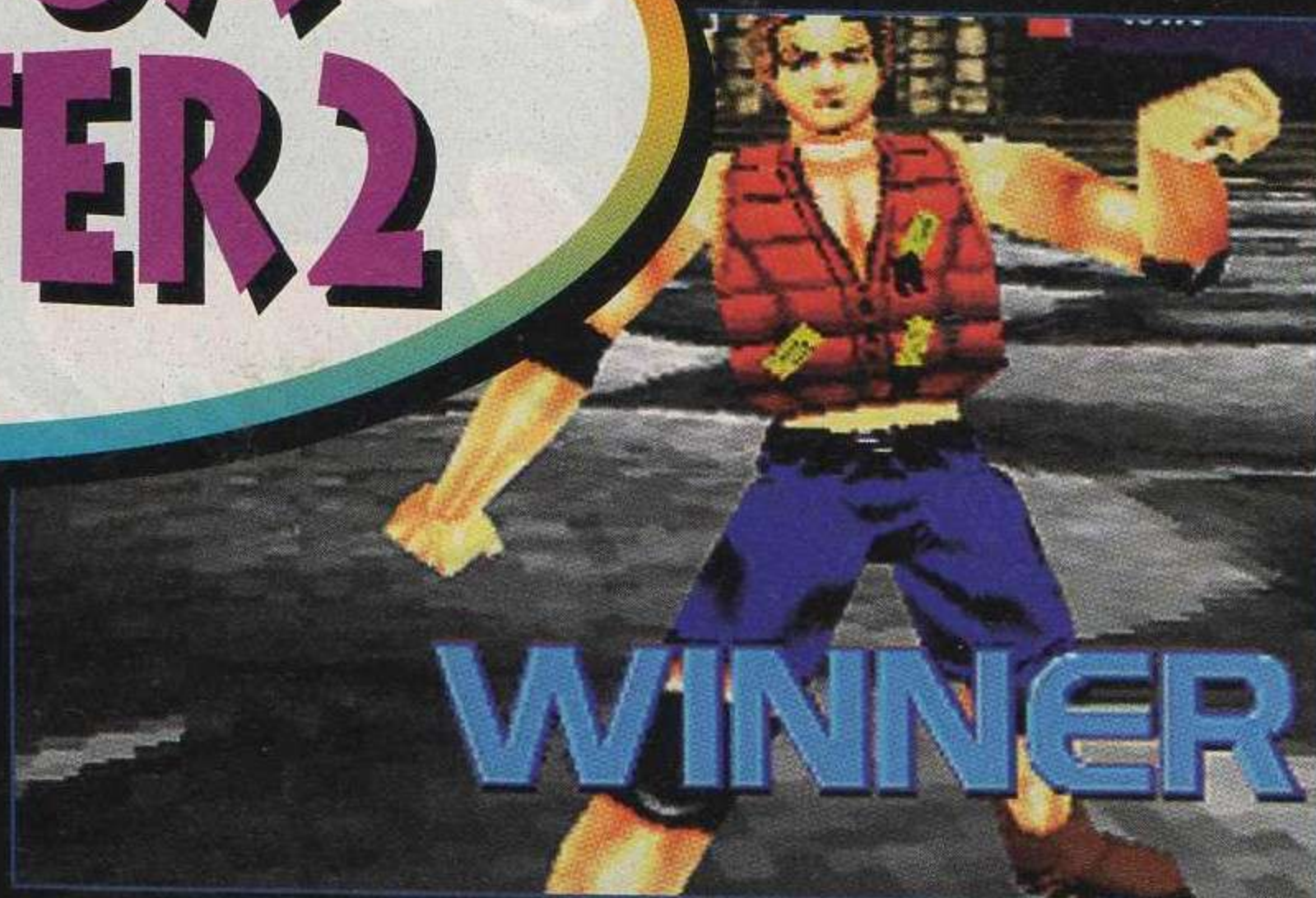
Ça y est, Virtua Fighter 2 est là, et il tient toutes ses promesses. L'année commence très fort pour les possesseurs de Saturn qui, entre Sega Rally et la merveille que nous allons vous présenter ici, ne sauront certainement plus où donner de la tête. Mais trêve de bavardages, l'instant est grave et il serait indécent de vous interdire plus longtemps de tourner cette page. Allez...



Un dossier réalisé par Chris, avec la participation de Terry.

VIRTUA FIGHTER 2

Saturn



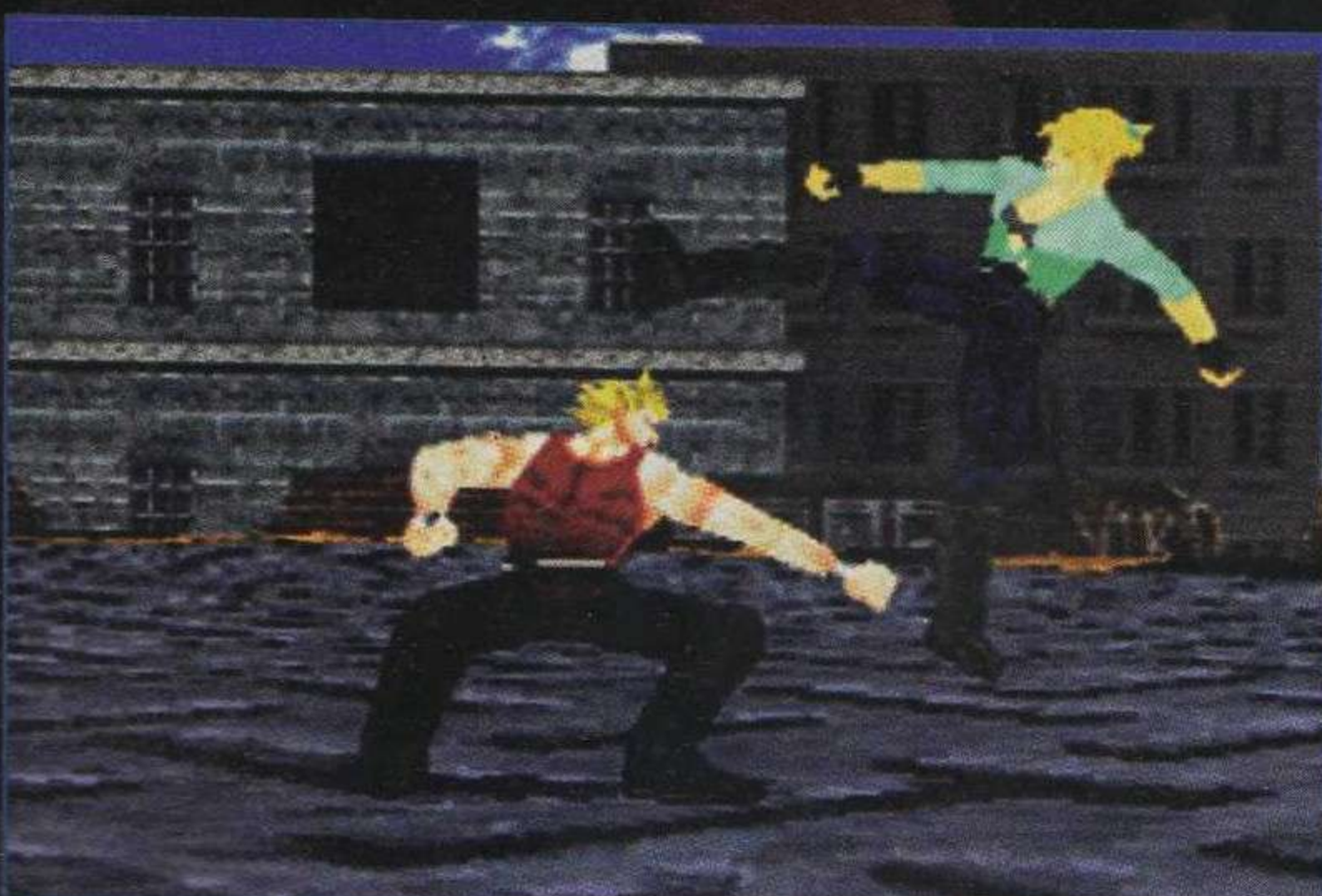
Face à une concurrence sévère, la Saturn se devait de redorer le blason de son titre phare, Virtua Fighter.

Ce jeu est une bombe ! Le découvrir est un grand moment et s'y essayer procure un plaisir immense. Les gens de chez Sega ont fort bien travaillé. Remarquez, mais cela reste entre nous, ils n'avaient pas vraiment le droit à l'erreur. Version, ô combien

améliorée, de Virtua Fighter, le jeu en reprend tout de même le principe initial : l'affrontement en face à face, sur un ring, de deux combattants prêts à tout pour se défaire l'un de l'autre. Si l'on retrouve les huit personnages bien



Après une version Remix, déjà très convaincante, voici venir VF 2. Et là...



Les combats de Jacky contre Sarah sont rapides et très serrés. Ils ne sont pas frère et sœur pour rien.

➤ connus de la version antérieure (Jacky, Sarah, Paï... ah, mais je vois que vous les connaissez déjà !), deux petits nouveaux font leur apparition : Shun-Di et Lion. Le premier, âgé, faussement maladroit et un tantinet alcoolique, possède toute une palette de coups très surprenants. Le second, plus jeune et plus vif, n'a pas grand-chose à envier à son aîné, et bon nombre de ses mouvements se révèlent difficilement prévisibles. Deux nouvelles recrues pleines de qualités, donc. Quant aux anciens persos, leur ➤

Saturn
VIRTUA FIGHTER 2

100

98%



Virtua Fighter



VF Remix



Virtua Fighter 2



Maître de kung-fu, Akira possède toute une palette de projections et de coups de déséquilibre très efficaces.

➔ **lifting** se révèle étonnant. En plus de l'aspect esthétique, nettement amélioré, chacun d'entre eux possède une palette de mouvements étendue : coups supplémentaires, nouvelles projections, esquives... Prévoyez quelques semaines d'entraînement avant de tout découvrir.

Mille adjectifs dithyrambiques me viennent à l'esprit... mais résumons : Virtua Fighter 2 est le meilleur jeu de baston en 3D du moment, cela ne fait pour moi aucun doute. Un vrai chef-d'œuvre... Rendons lui le plus beaux des hommages.



SARAH BRYANT



SARAH BRYANT

MAGIQUE !

Laissez tourner la présentation de VF 2. Vous y verrez les personnages subir un petit lifting « mappé » avant d'effectuer une de leurs prises fétiches.

Ils ont craqué !

IGGY : « Hallucinant ! Ce mois-ci, la Saturn accueille les deux meilleurs jeux console du monde. Sega Rally est bluffant mais VF 2, c'est... c'est... c'est autre chose ! Ce jeu me rend fou. D'un point de vue graphique, il n'est pas aussi incroyable que Sega Rally, il atteint "seulement" le niveau de Tekken. Mais là n'est pas le plus important. Ce jeu est indispensable. C'est une vraie drogue. Et je suis accro. Chaque jour, je me prends une raclée, chaque jour Chris et Terry

me montrent de nouveaux coups, et chaque jour je tombe un peu plus sous le charme. La durée de vie est hallucinante et le souci de détail poussé à l'extrême. Pas étonnant que même Myiamoto ait craqué ! »
TERRY : « Je suis libéré et soulagé d'une terrible attente. Virtua Fighter 2 arrive enfin sur Saturn, et il balaye tout sur son passage ! Les Toh Shin Den et autres Tekken n'ont qu'à bien se tenir. Pour résumer en un mot tout le bien que j'en pense, disons juste que VF 2 est FA-BU-LEUX ! »

éditeur	SEGA
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI (SCORES)
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	IMMENSE
prix	A B C D E F



en résumé

Ce jeu confine au génie. Dans le genre, il frôle la perfection. Sa richesse est immense et sa durée de vie quasi infinie. Impressionnant.

GRAPHISME

Personnages sublimes, pleins de caractère, et décors très réussis.

97%

ANIMATION

Les mouvements de certains persos approchent la perfection. Incroyable !

98%

SON

De très bonnes musiques en côtoient de plus médiocres. Sons efficaces.

90%

JOUABILITÉ

Le débutant se sentira un peu paumé, mais avec de l'entraînement, on prend son pied.

98%

90

85

80

75

70

65

60

55

50



LES PLUS DE VF 2

Les nouveautés de cette version 2 sont nombreuses. Histoire de vous donner une idée de la richesse hallucinante de ce jeu, nous les passons ici en revue. En prime, vous avez même droit à quelques petits plus pratiques qui vous feront sans doute apprécier encore davantage VF 2. Si si, c'est possible...

Les coups sont plus faciles à sortir (et mieux pensés). Ainsi, les mouvements pour s'approcher ou s'éloigner de l'adversaire (deux fois avant ou arrière) se révèlent plus courts, ce qui évite les fuites éperdues. En ce qui concerne les projections, elles se révèlent plus difficiles à placer. L'approximation est ici proscrite. Enfin, les enchaînements de certains coups font tomber l'adversaire en 2.0 tandis qu'en 2.1, il reste debout. Des petits détails auxquels on ne fait pas forcément attention en jouant mais qui peuvent faire la différence.

DES COUPS INÉDITS

Les huit persos bien connus de Virtua Fighter sont dotés ici de toute une palette de nouveaux coups qui les rendent hautement intéressants à jouer. Par exemple, Akira (qui a subi le lifting le plus radical) possède ici toute une série de contre-attaques (il évite le coup



que porte son adversaire puis frappe à son tour) et de coups de déséquilibre (il fait trébucher son adversaire pour mieux préparer ses enchaînements). Bref, si vous aviez un personnage fétiche que vous connaissiez sur le bout des doigts, sachez qu'avec VF 2, il va vous falloir réapprendre tout un tas de choses. Et c'est tant mieux.



Akira est le personnage de cette version 2 qui possède le plus d'esquives. Il peut contrer n'importe quel coup haut ou bas puis contre-attaquer. Démonstration ici contre Lau.

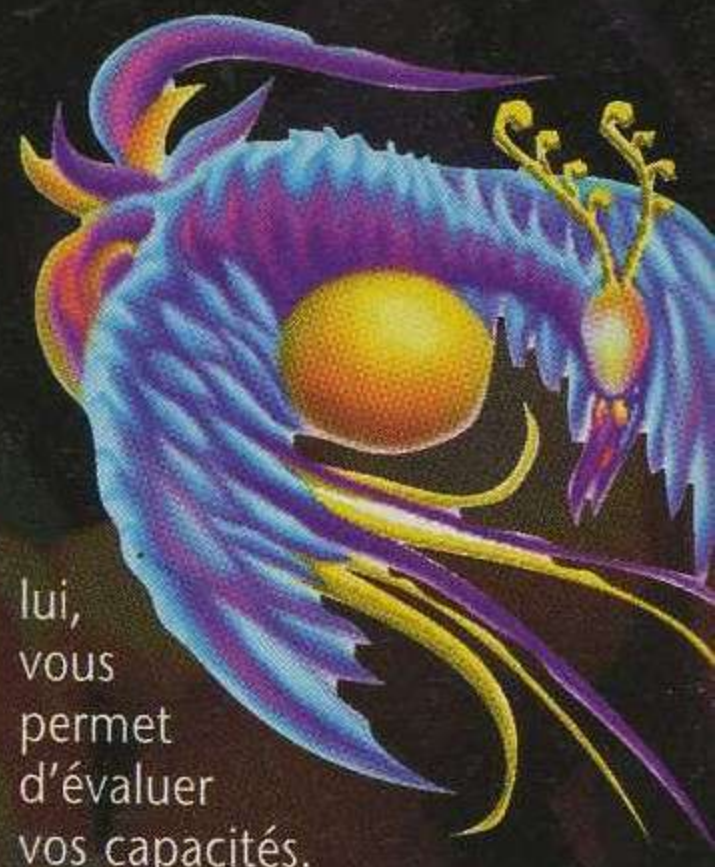


LES MENUS D'OPTIONS

Les nombreuses options accessibles dans VF 2 vous permettent de regarder l'ordinateur se battre contre lui-même (utile pour apprendre certains trucs), de participer au mode Tournoi ou bien de jouer contre un ami (en un contre un ou par équipe de plusieurs



personnages). L'option Learning, lorsqu'elle est activée, autorise l'ordinateur à enregistrer votre façon de jouer (et ce, dans quelque mode que ce soit). Ensuite, lorsque vous vous essayez au mode Expert, la console vous ressort vos propres techniques, ce qui est souvent assez énervant. Enfin, le mode Ranking,



lui, vous permet d'évaluer vos capacités. Vous participez à un tournoi et, selon les qualités dont vous faites preuve lors des combats, vous avez droit à un classement (de ceinture jaune à noire 9^e dan).

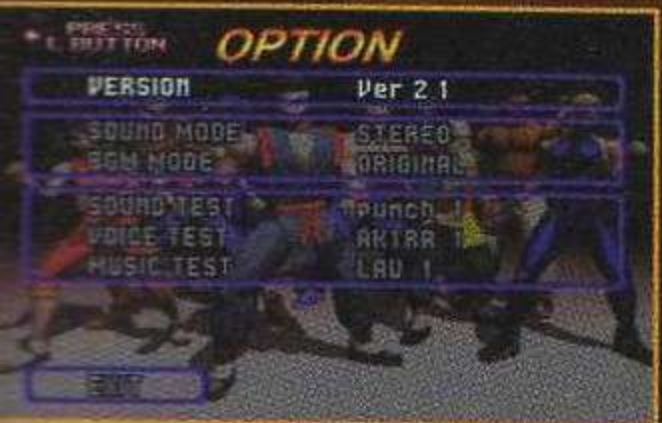
L'ÉCRAN DE SÉLECTION DES PERSOS

Cet écran (que vous verrez très souvent) cache deux secrets en fait assez simples à découvrir. En vous positionnant sur un personnage et en allant vers le haut, vous sélectionnez sa couleur (il est habillé différemment). C'est le premier truc.



VERSION 2.0 OU 2.1?

Au milieu de la jungle des options, il en est une qui



vous propose de jouer en version 2.0 ou 2.1. Quésaco ? Eh bien, c'est simple. En 2.1, le jeu est plus abouti. La maniabilité a été améliorée (certains

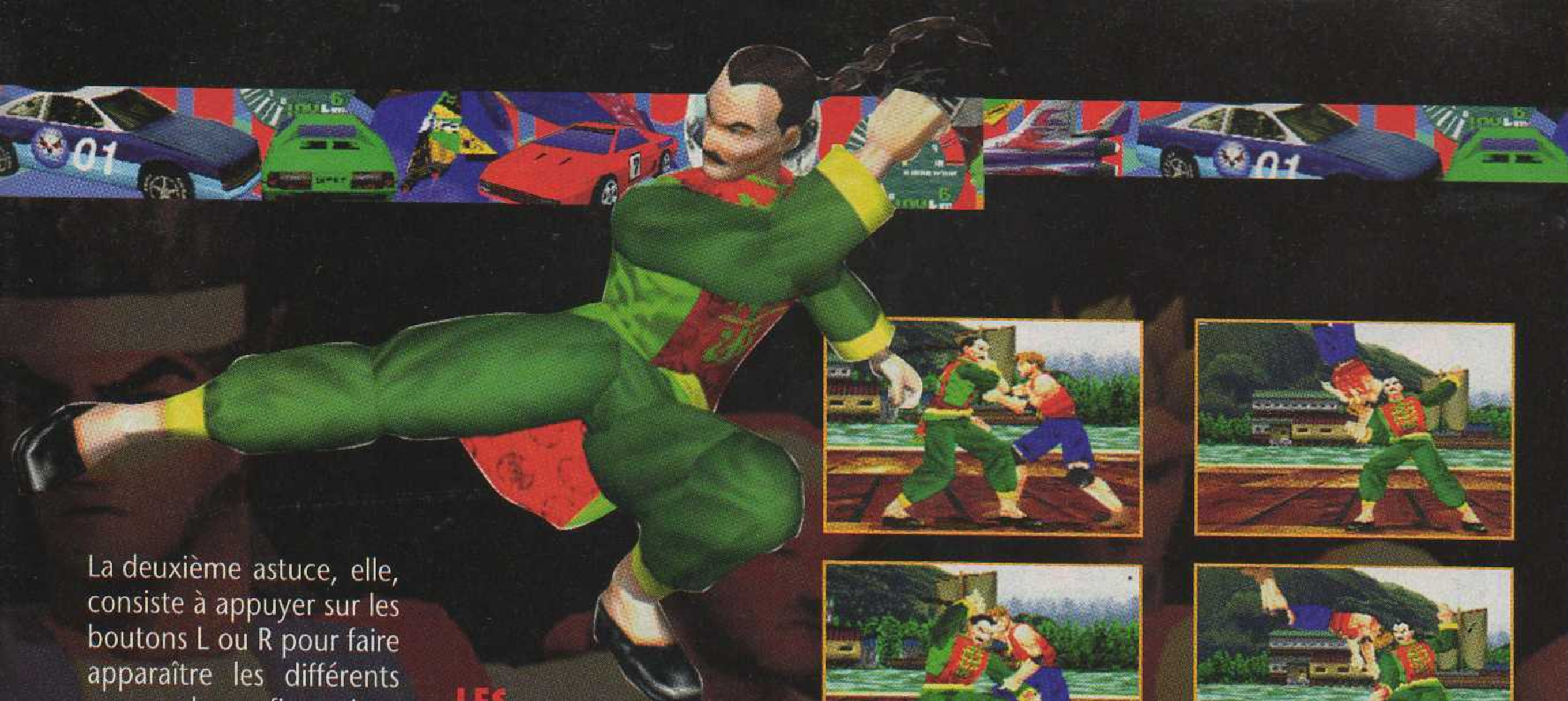
L'AVIS DES VIRTUA PLAYER

BUBU : « Même si je préfère Tekken à Virtua Fighter 2, il est évident que je trouve ce dernier excellent. On découvre de petits coups sympa à chaque partie. Détail qui me semble vraiment "important" : les programmeurs ont utilisé une définition graphique élevée, à l'instar de la version arcade. Bonne résolution, Messieurs ! »

DIDOU : « Personne à gauche, personne à droite, c'est bon je peux en toute sécurité dire que je n'aime pas VF 2. Je n'aimais d'ailleurs ni le premier, ni le Remix. N'en déplaise à la tripotée de fous furieux de la redac qui vénèrent ce soft. Les mauvaises langues diront que mon dégoût vient du fait que je me prends souvent une raclée... Je l'expliquerais plutôt par la prise en main trop délicate. Les sauts m'exaspèrent (on a l'impression d'être en apesanteur), les mouvements de caméras durant les combats sont gênants, et, quant aux persos, ils manquent vraiment de charisme (mis à part le vieux). Bref je laisse passer mon tour avec plaisir pour jouer à Tekken. Là, au moins, c'est toujours fun... même lorsque je perds ! »

LEFLOU : « Sega Rally, Virtua Fighter 2... voilà de quoi faire changer d'avis ceux qui, comme moi, sont encore réticents au sujet de la Saturn. VF 2 est excellent, complet et agréable à jouer. Je ne lui reprocherai que ses bruitages beaucoup trop discrets, l'absence de Replay digne de ce nom et, enfin, son manque de pêche. Mais bon, il paraît que c'est plus une simulation qu'un jeu de baston, alors... »

MILOUSE : « Malgré sa haute résolution, VF 2 me semble moins impressionnant que Tekken. Ceci dit, lorsque l'on voit ce dernier, ce n'est pas forcément un défaut ! VF 2 est même très joli. Son point fort provient évidemment de son maniement, agréable même pour l'amateur que je suis — à condition d'avoir un Iggy sous la main, histoire de lui mettre une branlée facilement ! »



La deuxième astuce, elle, consiste à appuyer sur les boutons L ou R pour faire apparaître les différents menus de configurations paddles. Utile lorsqu'on joue à plusieurs et que chacun a ses préférences.

DURAL

Le tip qui vous permet de sélectionner Dural est le même que celui de VF 1 et VF Remix. A l'écran de sélection des personnages, faites Bas, Haut, Droite et terminez en appuyant sur Gauche et A en même temps. Le tour est joué.

LES CONTRE-PROJECTIONS

Nouveau ! Lorsque deux adversaires tentent l'un sur l'autre une projection AB en même temps, les deux attaques s'annulent. Selon les personnages, la prise est différente, et les façons de se dégager varient. Ci-contre : la décomposition complète d'un mouvement.

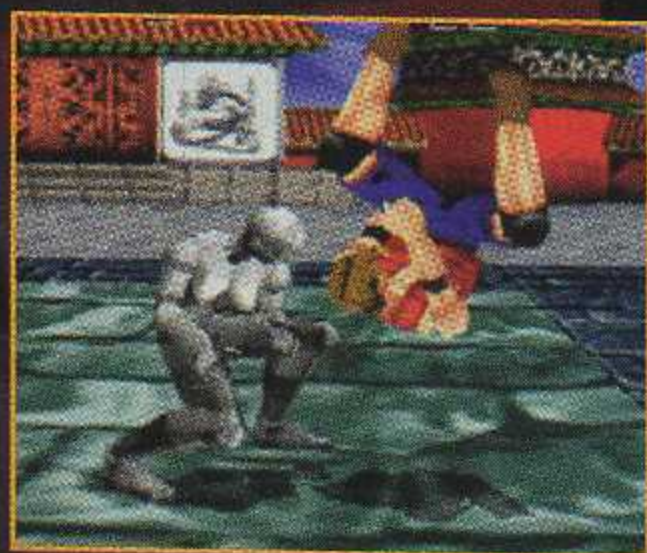
REPLAY RALENTI

Dès que vous remportez un match, appuyez sur A,



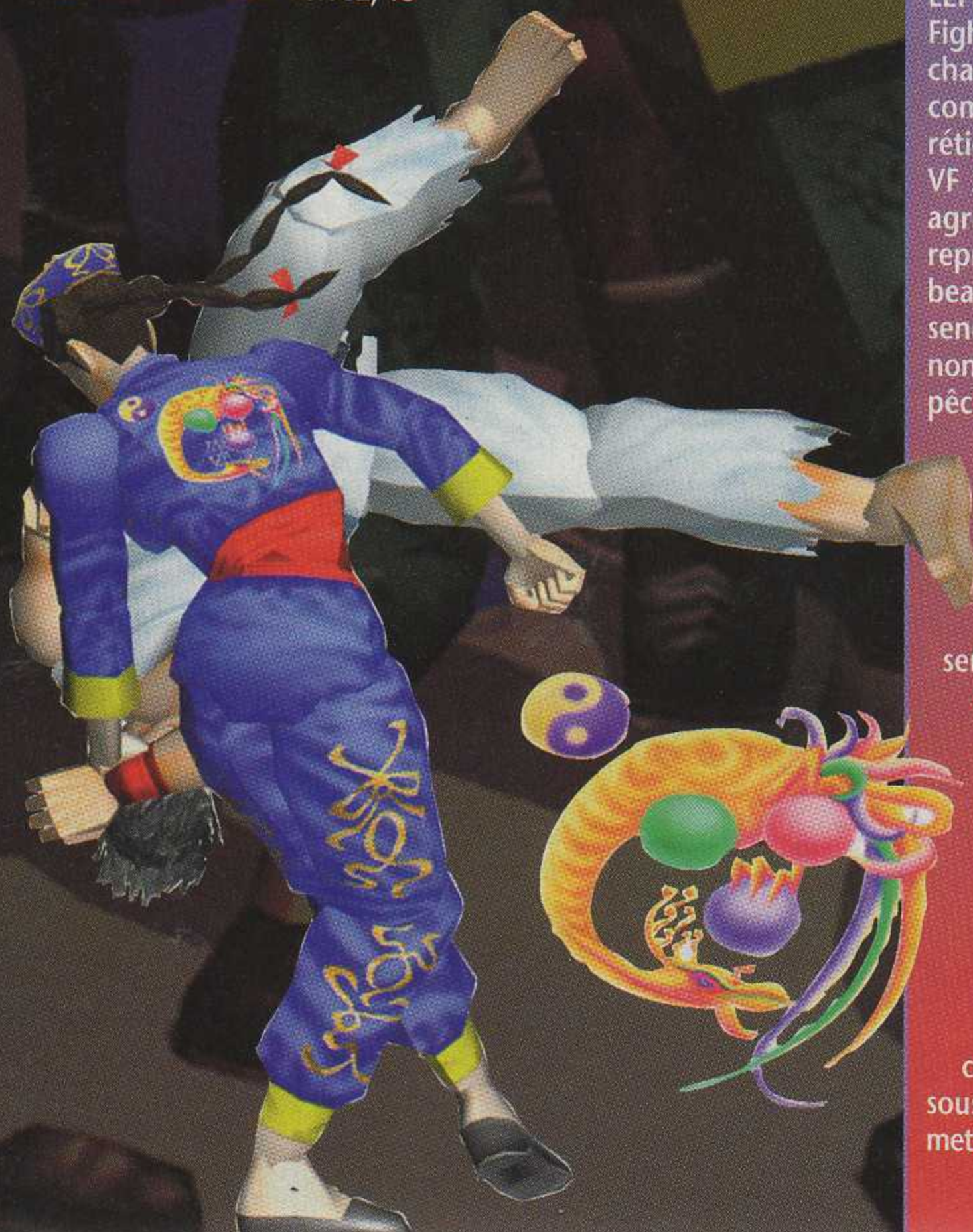
B et C en même temps. Un Replay s'activera alors au ralenti. Vous verrez, le

rendu se révèle alors nettement plus classe.



LES DIFFÉRENTES POSES

Chaque personnage possède quatre poses de victoire différentes. Pour sélectionner une des trois premières, appuyez sur A, B ou C lorsque vous remportez une victoire. La quatrième pose, elle, ne se sélectionne pas : elle n'est visible que lorsque vous réussissez un Perfect.





LES NOUVEAUX PERSONNAGES

En plus des huit protagonistes de base, deux combattants font leur apparition dans Virtua Fighter 2. Leurs styles très particuliers complètent la façon de combattre plus classique des autres persos. Présentation.

LION RAFALE

Surprise, Lion est français ! Le fait est assez rare pour être souligné et le personnage se révélant diablement efficace, nous ne pouvons qu'en être fiers. Très vif, Lion ne porte pas le nom de Rafale pour rien. Ses attaques surprennent souvent et ses manières s'avèrent très vicieuses. Ses déplacements au ras du sol font penser au pas saccadé



d'une araignée tandis que les coups vifs qu'il porte rappellent les attaques du serpent. Un vrai tueur. Presque trop parfait, Lion pêche cependant par un manque d'humanité.

Son côté « arme fatale » en séduira sans doute plus d'un, mais, pour ma part, j'avoue préférer nettement une Paï ingénue à ce genre d'individu peu recommandable...

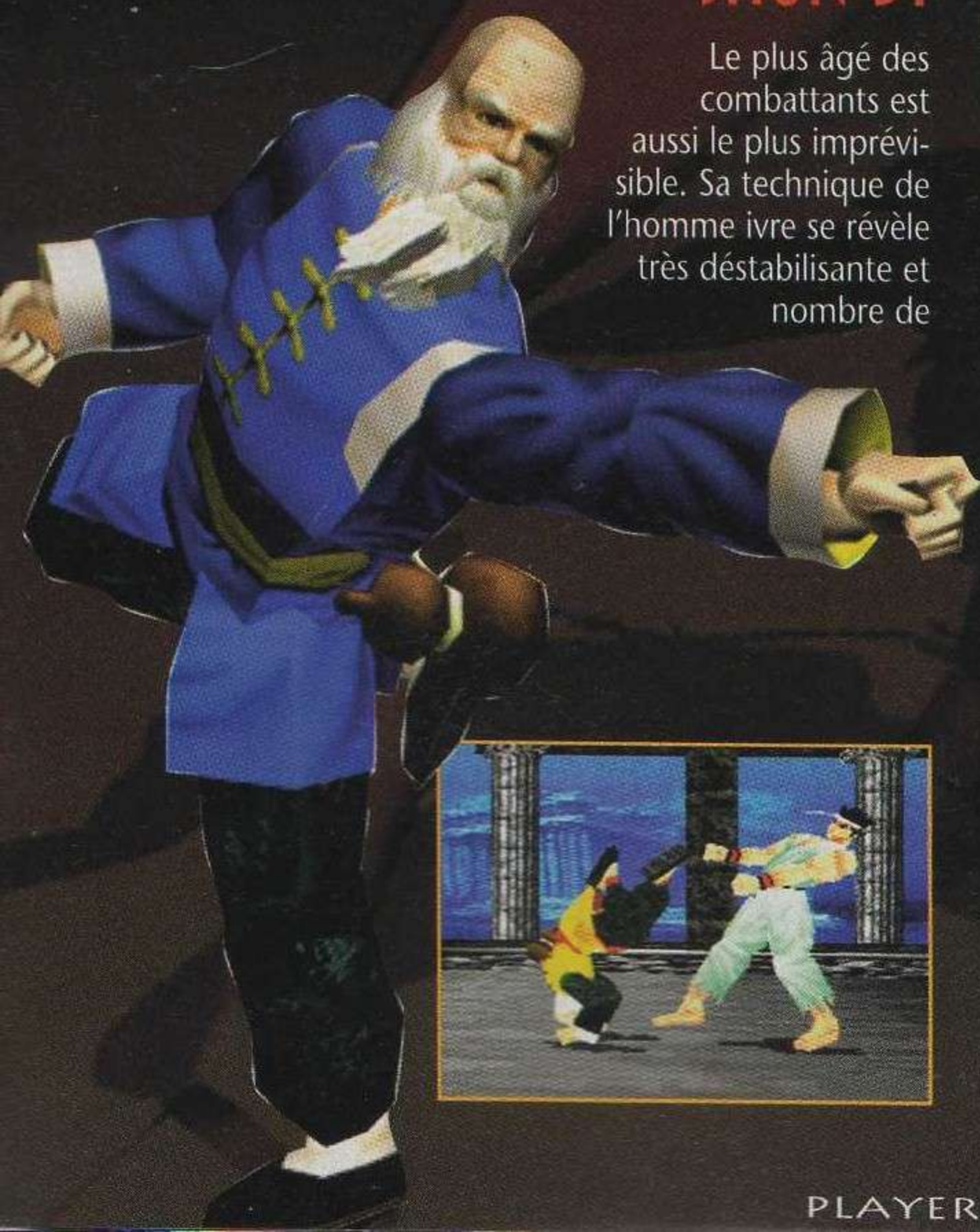
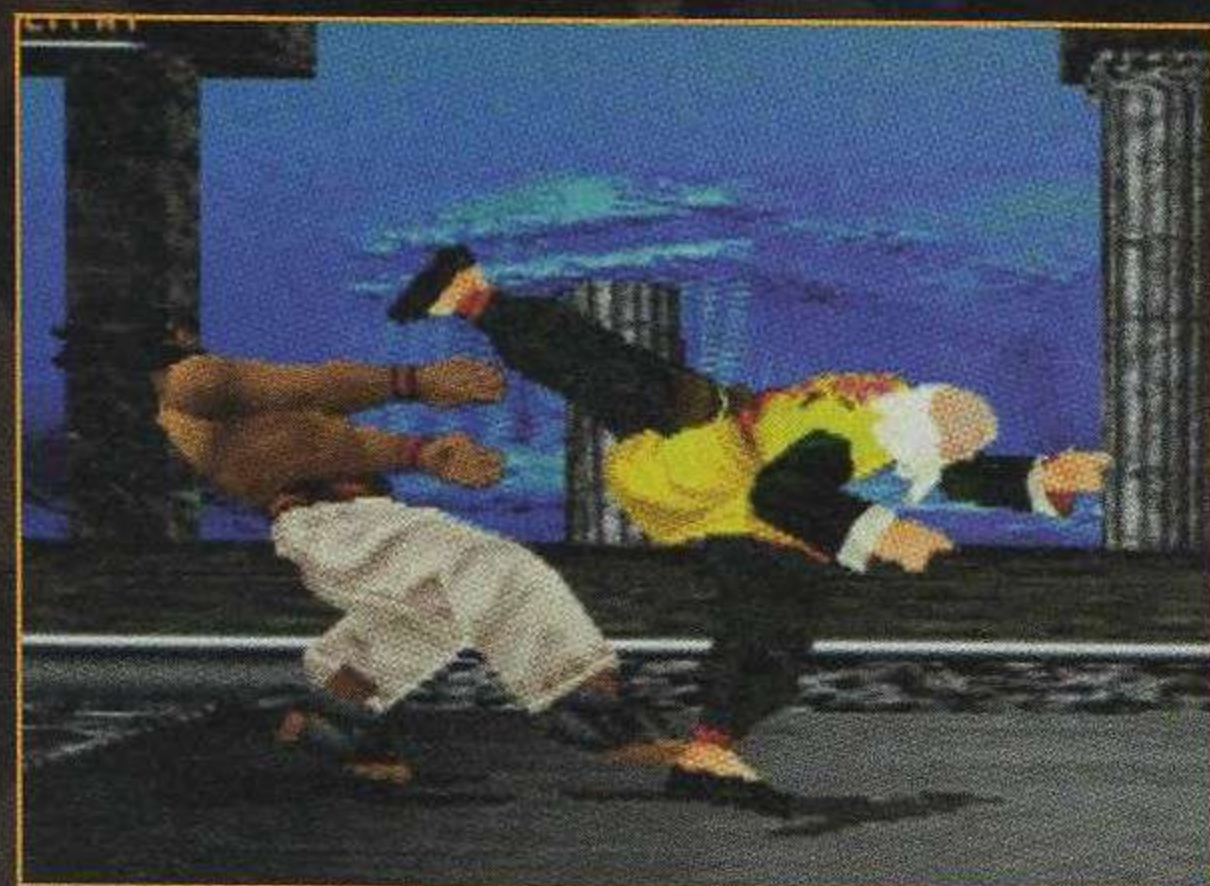


SHUN-DI

Le plus âgé des combattants est aussi le plus imprévisible. Sa technique de l'homme ivre se révèle très déstabilisante et nombre de



ses coups font mouche avant que vous ayez eu le temps de réagir. Sacré farceur, Shun-Di peut s'asseoir sur le sol et attendre tranquillement que vous fassiez quelque chose en vous suivant simplement du regard, ou bien encore marcher sur les mains et vous administrer des séries de coups de pied. Un vrai cabotin ! Mention spéciale à son système d'esquive. Sous ses airs maladroits, ce petit vieux est capable, en donnant l'impression de faire n'importe quoi, d'éviter les coups avec une déconcertante facilité.





L'AVIS DES VIRTUA PLAYER

CALIMÉRO : « Impressionné par VF et VF Remix, je le suis de nouveau par VF 2. Un effort considérable sur le plan technique le rend beaucoup plus beau que les autres, mais je le trouve difficile d'accès... La prise en main est un peu plus longue, surtout pour réaliser les enchaînements ; et c'est justement cet aspect de

VF 2 VERSUS TEKKEN

La comparaison entre les deux jeux de baston les plus réussis du moment était inévitable. Alors, Virtua Fighter 2 ou Tekken ? Pour certains le choix est clair. Les rangs des Tekkenistes se resserrent tandis que le Virtua Clan affirme ses positions. Et puis, il y a ceux qui hésitent, nombreux. Cette page les aidera peut-être à se décider.

ROUND 1 : LA TECHNIQUE

Graphiquement, les deux jeux assurent. Les textures utilisées sont toujours très belles et même si, de l'avis général, les personnages de VF 2 s'en sortent mieux grâce à leur plus grande personnalité (prenons des pincettes : tout cela est très subjectif), on peut accorder le match nul à Tekken, histoire de ne pas faire de jaloux. En ce qui concerne les décors, en revanche, l'avantage va à Virtua. Dans le jeu Sega, ils se révèlent très classiques et vraiment liés à chaque personnage (on trouve Akira devant son temple,

Jeffry sur son île, etc.). Dans Tekken, les paysages sont dans l'ensemble moins beaux, quant au rapport avec les persos... je cherche encore. Toute considération esthétique mise à part, les deux jeux fourmillent de détails impressionnants. A titre d'exemple, dans Tekken, les impacts de coups sont magnifiques, et les Replays toujours réussis — contrairement à Virtua Fighter, qui proposent parfois des angles de caméra bizarres ! De son côté, VF 2 la joue hi-tech puisqu'il propose des graphismes haute-résolution. Une première sur 32 bits (l'intro de Air Combat exceptée), les jeux



étant d'habitude programmés en basse résolution pour d'évidentes raisons de rapidité. Bref, si les deux jeux sont très bien réalisés, VF 2 possède l'étincelle qui fait la différence.

AVANTAGE VIRTUA FIGHTER 2

rapidité qui m'avait attiré dans les premiers volets. Ma préférence va donc toujours à VF premier du nom ».

REYSDA : « Même si je ne suis pas un fan de jeux de combat en 3D, je dois avouer que VF Remix m'avait plu. Eh bien, VF 2 est également très fluide, avec de meilleurs graphismes et des possibilités bien plus impressionnantes. VF 2 m'attire, mais je pense ne jamais réellement "accrocher" aux personnages. Le staff de SNK est sans doute plus doué pour insuffler une âme à ses combattants. Mais il faut reconnaître que VF 2 est un bon jeu, qui exploite bien les capacités de la Saturn. »

ROUND 2 : LA JOUABILITÉ

Attention, nous abordons là un sujet brûlant. Je sens déjà les regards haineux de Leflou et du redoutable Milouse scruter ma pauvre petite personne, histoire d'être sûrs que je ne dis pas de bêtises. Bon, je vais résumer les choses le plus simplement possible. Tekken procure un plaisir

immédiat. Le débutant s'amusera presque autant que l'expert et le jeu se révèle si impressionnant que tout le monde peut y trouver son compte. La prise en main de Virtua Fighter 2 est différemment conçue. Certes, le joueur novice pourra trouver un certain plaisir à s'y initier, mais les subtilités lui seront moins accessibles que celles de Tekken.

La marge de progression, dans VF 2, est importante, mais l'acharné prêt à s'entraîner des dizaines d'heures durant prendra son pied. Comme l'a reconnu Leflou, Tekken est intéressant à long terme, mais VF 2 tient le très long terme. Quoiqu'il en soit, il en faut pour tout le monde, alors...

ÉGALITÉ

ROUND 3 : L'INTÉRÊT

Dans VF 2, onze persos peuvent être sélectionnés. Tekken en compte seize. Retirons de VF 2 Dural (qui possède en fait les coups accumulés de plusieurs personnages), et faisons de même avec, disons, quatre boss de

Tekken (ils reprennent en grande partie la palette de coups des huit persos de base, leur originalité est donc discutable). Voilà qui nous donne dix persos d'un côté contre douze de l'autre. Avantage Tekken. VF 2 pallie néanmoins ce handicap grâce à la marge de progression plus importante qu'il autorise. Les combats sont en effet

hallucinants de réalisme et certains enchaînements ne sont réalisables que grâce à une manipulation extrêmement précise, et il faudra des heures de pratique pour l'effectuer avec le bon timing. Cela vous semble excessif ? Peut-être, en attendant...

AVANTAGE VIRTUA FIGHTER 2



CONCLUSION : VIVE VF 2 !



DOSSIER




UUL LA S



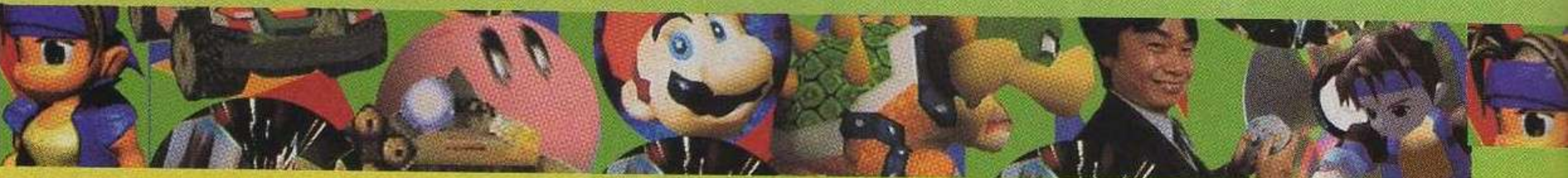


ULTRA 64 EST NÉE



Boucler en un temps record un supplément de huit pages de *Player One* pour vous faire partager notre découverte de l'Ultra 64, c'est une chose. Mais le sujet est si vaste qu'il justifie amplement tout un dossier ! Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'Ultra 64 vous est dévoilé dans les pages qui suivent...
Bonne lecture !

Dossier réalisé par Mahalia, Milouse, David Téné et Elwood. Photos : D. Téné, A. Pagnotta et Pédro.



RÉVÉLATION !

Septembre 1993. Player se faisait l'écho d'une rumeur alléchante : la sortie d'une console répondant à l'époque au nom de code

Project Reality, née d'un partenariat Nintendo et Silicon Graphics. Remember...

Cette première annonce, prémice de ce qui deviendrait l'Ultra 64, laissa tout le monde rêveur ; toutes les suppositions semblaient alors possibles. Mais il aura fallu patienter deux ans avant de découvrir la bête, en chair et en jeu ! Durant ce long laps de temps, les rumeurs sont allées bon train ! CD-Rom ou cartouche, Project Reality, Nintendo 64 ou Ultra 64, date de sortie, prix, puissance, jeux : autant de questions qui ont trouvé réponse le 25 novembre dernier, lors du salon Shoshinkai, où Nintendo a (enfin) présenté son bébé au grand public nippon. A présent, nous savons tout d'elle — ou pres-

que. Ce qu'elle a dans le ventre, ses premières cartouches, son design, sa fiche technique... Le voile est levé ; remettons les pendules à l'heure ! D'abord, rappelons le nom définitif de cette console : Nintendo 64 pour le marché japonais et Ultra 64 pour l'Europe et les States. Au moins c'est clair ! Dans sa robe anthracite, l'U64 arbore des atouts esthétiques et techniques assez impressionnants (voir la fiche technique). Dotée de quatre connecteurs paddle sur

la face avant, d'un port cartouche, et des habituels boutons Start et Reset, elle garde un petit air de famille avec la Super NES. Mais la ressemblance s'arrête là !

himself ! En marge de ces deux jeux, une flopée d'autres produits sont en cours de développement chez Nintendo ou chez des éditeurs tiers, mais hélas aucune version jouable n'a encore été présentée.



Pilot Wings 64

Pour le reste, elle marque une réelle évolution par rapport à son aînée. Les jeux n'ont plus rien à voir avec la 16 bits, et le paddle est carrément révolutionnaire ! Pour l'heure, seuls deux titres nous ont permis de juger de ses réelles possibilités : Kirby Ball 64 (assez décevant) et Super Mario 64, une merveille absolue développée et supervisée par Miyamoto

Autre sujet brûlant, la date de sortie. Eh bien, sachez que l'U64 débarquera le 21 avril 1996 au Japon (2 500 yen avec un paddle, soit environ 1 250 francs) et quelques jours plus tard aux Etats-Unis au même prix. Pour la France, les diverses infos auxquelles nous avons eu accès semblent plutôt contradictoires. Le mystère reste entier...

SPÉC

La puissance d'une console n'est pas garante de bons jeux ! Pourtant, avec son architecture alléchante, l'Ultra 64 n'a pas fini de nous étonner ! Petite visite guidée dans les entrailles de la bête.

MEMOIRE VIVE

4,5 Mo (36 Mb).
Accès mémoire-RCP à 128 bits.

Elle est plus importante que sur Saturn ou PlayStation, mais la comparaison n'a pas vraiment un grand sens. En effet, une architecture à base de cartouche comme celle de l'Ultra est très différente d'une architecture CD-Rom.

SON

Qualité CD.

L'absence de support CD-Rom ne permettra pas la lecture en direct de musiques CD, comme l'autorisent les Saturn et PlayStation. Mais nous avons vu par le passé qu'il est toutefois possible de reproduire, sans CD, de fabuleuses musiques (comme celles de Donkey Kong Country, par exemple).



À gauche, le logo de la Nintendo 64 (Japon), à droite celui de l'Ultra 64 (USA, et vraisemblablement Europe).

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

PROCESSEURS

Processeur central RISC B4300

de chez MIPS, modifié et cadencé à 94 MHz.

Coprocasseur Silicon Graphics RISC RCP cadencé à 63 MHz intégrant :

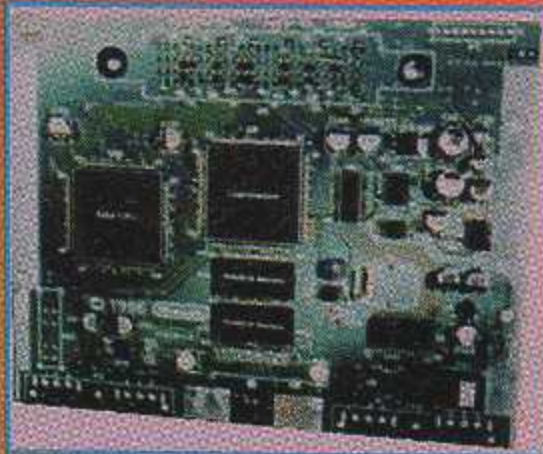
1 RSP : gestion du son, accélération vidéo 2D, accélération vectorielle (3D) ;
1 RDP : calcul des faces cachées des scènes 3D, fonction anti-aliasing, gestion des textures, effets spéciaux (déformations 3D « Morphing », ombrage des faces « Shading et Phong », interpolation des textures et transparence).



Les capacités 3D de l'Ultra 64 sont ici utilisées pour le calcul d'une scène de Final Fantasy 7.



© SQUARE



L'Ultra 64 combine les avantages de la Saturn et de la PlayStation : un processeur puissant associé à des coprocesseurs qui le sont autant.

L'architecture et les fonctions des coprocesseurs intégrés dans une seule et même puce rappellent fortement celles du R 3000 de la PlayStation.

L'Ultra 64 offre deux fonctions intéressantes que ses concurrentes 32 bits n'ont pas : l'anti-aliasing et l'interpolation des textures.

L'anti-aliasing est une astuce faisant disparaître l'effet de pixellisation que l'on peut voir sur des

jeux en basse résolution. Sur un téléviseur, une image animée basse résolution « anti-aliasée » se rapproche en qualité d'une image haute résolution (comme celle de VF 2).

L'interpolation des textures atténuée quant à elle l'effet de grossissement excessif des points qui composent les textures en vue rapprochée (lors d'un zoom, l'image est retravaillée pour éviter d'obtenir un immonde pâté de pixels).

CARTOUCHE

Maximum 256 Mb (32 Mo) compressés. Dans les faits les premières cartouches feront certainement de 32 à 64 Mbits (4 à 8 Mo).

Nintendo table énormément sur la compression des données pour faire tenir un maximum de données sur chaque cartouche. Le taux de compression annoncé (8 à 1) semble très ambitieux. Précisons que les jeux 3D consomment moins de place que les jeux 2D. Ridge Racer aurait par exemple pu tenir sur une cartouche SNES 24 Mbits.

CARTOUCHE VS CD-ROM



Le président de Nintendo, M. Yamahoshi l'a toujours dit : « La firme de Mario n'adoptera jamais le support CD. » L'Ultra 64 utilise donc des cartouches dont la capacité de stockage est bien inférieure à celle du CD. On peut alors se demander comment les programmeurs vont s'y prendre pour stocker toutes les informations nécessaires à un jeu utilisant de la 3D ? La réponse est simple : il suffit de supprimer tout ce qui n'est pas essentiel au déroulement de l'action. Exit donc les scènes d'introduction cinématiques. Oublié, le son de qualité CD (même si celui de l'Ultra 64 est censé s'en approcher). Et fini les séquences vidéo.

Outre ce premier handicap, reste à savoir si ce manque d'espace mémoire va nuire à la profondeur et à

la longueur des cartouches. Pour l'instant, nous ne pouvons pas répondre à cette question. Il faudra attendre de voir un jeu entièrement terminé pour pouvoir se prononcer. Toujours est-il que Nintendo a d'ores et déjà annoncé la sortie pour 1997 d'un nouveau type de support. Il s'agirait d'un lecteur de disque optique, un peu comme ceux qui existent actuellement sur les gros ordinateurs. Selon M. Yamahoshi, ce support permettrait de lire des informations, mais aussi d'en inscrire. Il est alors facile d'imaginer des jeux qui tiendraient compte de la manière de jouer de l'utilisateur et évolueraient en conséquence. Une sorte d'intelligence artificielle pré-programmée. L'autre avantage de ce support est qu'il permet, à terme, d'instaurer un système de téléchargement — via le câble ou le satellite — de softs plus ou moins complets. Il serait ainsi possible, avant de claquer 400 ou 500 francs dans le premier jeu venu, de se forger une opinion sur le produit.

Et si, en lisant ces lignes, vous avez l'impression d'être plongé en pleine science-fiction, dites-vous bien qu'en matière de jeu, la fiction rattrape parfois la réalité plus vite qu'on ose l'imaginer. Wait and see...



VIDEO

Résolution de 256 x 224 à 640 x 480 pixels.
16 millions de couleurs.

C'est la résolution maximum qu'une télévision puisse afficher à l'heure actuelle. Quant aux couleurs, l'œil humain n'en perçoit même pas autant !

PADDE

Une croix de direction.
Un joystick analogique central.
Deux gros boutons d'actions.
Quatre boutons multifonction.
Une gachette sous le joystick.
Deux flippers latéraux.
Un bouton Start.
Un port carte mémoire sur la manette.

Révolutionnaire, le paddle de l'Ultra 64 associe plusieurs modes de déplacements et autorise ainsi une très grande variété de combinaisons.

Par ailleurs, du fait de sa physiologie, il existe trois manières de le prendre en main.



Quadragénaire heureux, Shigeru Miyamoto est probablement le concepteur de jeux vidéo le plus populaire du monde. Player One s'est rendu au Japon pour lui poser quelques questions.

PLAYER ONE : Combien de temps vous faut-il pour réaliser un jeu ?

SHIGERU MIYAMOTO : Entre deux et cinq ans.

Donnez-nous des exemples de jeu qui vous ont pris cinq ans...

Yoshi's Island et La Lé-

genda de Zelda sur Super Nintendo sont deux des jeux qui m'ont demandé le plus d'investissement personnel en termes de temps...

Vous êtes responsable de la plupart des jeux réalisés en interne sur Nintendo 64. Comment faites-vous pour gérer simultanément autant

« L'Ultra 64 est une console qui donne la préférence à la qualité plutôt qu'à la quantité des jeux. »

de jeux sur une aussi grande durée de développement ?

Combien de personnes y ont collaboré ?

Nous étions trois seule-

ment pendant les deux premières années de La Légende de Zelda à travailler sur le concept, puis nous sommes passés à sept ou huit personnes et enfin, sur la

Je ne suis pas impliqué de la même façon sur tous les jeux ! Parfois, je demande juste à être informé de façon à pouvoir donner mon avis... Surtout lorsque

je m'occupe de dix projets à la fois !

Dans une précédente interview, vous avez déclaré que les capacités techniques des

INTERVIEW SHIGERU MIYAMOTO



premières consoles de jeu ne permettaient pas de dessiner convenablement les mèches de cheveux et le visage de Mario, au niveau des lèvres et du nez, et que c'était la raison pour laquelle il portait casquette et moustache. Ce problème technique est-il résolu aujourd'hui ?

(Éclats de rire) Je n'ai rien montré sur le salon, mais entre vous et moi (Shigeru Miyamoto se rapproche et baisse le ton de sa voix), je peux vous annoncer qu'au dernier niveau de Super Mario 64, Mario ôtera sa casquette. Mais chut ! secret...



Pouvez-vous expliquer comment fonctionne la Memory Card qui s'enfiche dans le 3D Stick ? Cette carte-mémoire est prévue pour emmagasiner des informations

propres au joueur : caractéristiques de son équipe de foot, points de vie de son perso dans un jeu de rôle ou encore son meilleur score dans un jeu d'action. Ainsi, si vous partez jouer chez un ami, vous emportez soit le 3D Stick muni de sa carte-mémoire, soit seulement la carte si votre ami possède deux manettes...

Pouvez-vous définir la Nintendo 64 en une phrase ?

C'est une console qui donne la préférence à la qualité plutôt qu'à la quantité de jeux.

Comment positionnez-vous la Nintendo 64 face à ses concurrentes, la Saturn de Sega et la PlayStation de Sony ?

Il est difficile de comparer des machines si différentes. D'autant que ce qui fait la différence, ce sont les jeux, et non pas les caractéristiques techniques...

Sega est populaire pour ses excellents jeux de course : Virtua Racing, Daytona USA, Sega Rally.

Le conception d'un jeu de course selon Miyamoto ressemble plus à Wave Racer qu'à Sega Rally.

Avez-vous des projets similaires ?

Il y a des choses sur lesquelles travaillent certains de nos licenciés qui, à mon avis, seront bien meilleures que ce que l'on peut trouver actuellement sur la Saturn. Mais personnellement, ce n'est pas le

Comme le dit Miyamoto : ses meilleurs jeux sont ceux qu'il est en train de programmer. En l'occurrence Super Mario 64.

fait à l'heure actuelle. Cela ressemblerait plutôt à celui que vous avez pu voir avec le bateau (Wave Racer 64). Je m'efforcerais d'obtenir des effets visuels impressionnants pour que le joueur ait vraiment le sentiment de participer à l'action. En m'assurant par exemple que les projections d'eau, lorsque le hors-bord prend ses virages à 90°, soient le plus réalistes possible...

Vos jeux, même si vous les concevez dans le but de séduire un maximum de gens, attirent plutôt les enfants. Pensez-vous que cela va

« Virtua Fighter 2 est le jeu qui m'amuse le plus à l'heure actuelle. »

genre de jeux que j'aime faire. Si j'étais le créateur d'un jeu de course, je n'essaierais pas d'imiter ce qui se

changer à présent ?

Il y a quelque chose que les gens ne veulent pas comprendre ! Je ne cherche pas à faire des

jeux pour les enfants, mais pour ceux qui recherchent un vrai challenge ludique. Ce n'est pas ma faute, si seuls les enfants ont compris ma proposition ! Il est vrai qu'ils ont aussi plus de temps pour jouer que les adultes. Maintenant, s'il s'avère que les adultes jouent plus qu'avant, c'est peut-être parce qu'ils ont pris l'habitude de jouer avec Mario quand ils étaient plus jeunes !

Parmi les jeux que vous avez créés, lequel a votre préférence ?

Comme je réponds souvent, c'est le dernier sur lequel j'ai travaillé ! Il s'agit donc de Super Mario 64.

Et parmi ceux auxquels vous avez joué, lequel vous a le plus marqué ? Pac Man...

Enfin, quel est celui qui vous amuse le plus à l'heure actuelle ?

Virtua Fighter 2 de Sega. Et je vais tâcher de faire quelque chose d'encore plus impressionnant !

Propos recueillis par David Téné.





L'AVIS DES ÉDITEURS

« Une console, c'est bien, des jeux, c'est mieux ! »

Cette maxime en tête, nous avons interviewé les éditeurs de jeu. Avis, parfois contradictoires, de ceux qui font le succès d'une machine.

DAVID PERRY
(SHINY ENTERTAINMENT)

Vous n'êtes pas déçu qu'il n'y ait que deux jeux Ultra 64 sur le Shoshinkai ?

Hmmm... Pas vraiment. Comme ils ont raté Noël, je préfère qu'ils prennent leur temps pour bien développer les jeux, plutôt que de sortir de nombreux titres, réalisés trop rapidement, comme cela avait été le cas avec certains des premiers titres Saturn.

Croyez-vous que l'Ultra 64 permettra l'apparition de jeux d'un genre nouveau ?

Oui. Pas tout de suite, mais plus tard... On a déjà vu des choses comme Pilot Wings et, bien sûr, Mario Kart. Quant à Super Mario 64, c'est juste un Mario 3D.

Paradigm Software, connu dans le domaine des simulateurs de vol, prépare Pilot Wings 64.

FREDÉRICK RAYNAL
(ADELINE SOFTWARE)

Quelle est votre première impression ?

Je suis un peu déçu de voir qu'il y a peu de jeux pour l'instant. Mais le seul auquel j'ai joué, Mario, est extraordinaire. Ce qui est très intéressant, c'est le rendu des couleurs par rapport à ce qu'on voit sur les 32 bits. C'est vraiment classe !



Développez-vous sur Ultra 64 et, si oui, quels jeux ?

On va le faire ! Miyamoto, qui est un fan de Alone in the Dark et qui a aussi joué à Little Big Adventure, a décidé que nous devions faire des jeux sur Ultra 64. Alors, on n'a pas le choix (rires)... Mais nous ne commencerons pas avant le



« C'est simplement une autre console 3D », David Perry, Shiny.

Trouvez-vous que l'Ultra 64 marque une nouvelle étape ?

Je ne pense pas que ce soit un nouveau pas en avant. En revanche, le fait que la nouvelle console Nintendo fonctionne toujours avec des cartouches, plutôt qu'avec des CD laisse présager des jeux favorisant le game-play, au lieu de jeux axés sur la vidéo et la qualité des graphismes, comme c'est le cas sur CD-Rom. Nintendo privilégie ainsi le plaisir et la profondeur.

printemps, car nous devons finir ce qui est en cours. D'ailleurs, nous avons refusé le kit que nous offrait Nintendo, car nous ne pouvons guère y travailler pour le moment. En plus, nous connaissons déjà bien la machine : on a suivi un stage chez Silicon Graphics, où l'on nous a dévoilé les capacités techniques de la console. Tout ce que je peux dire, c'est que nous développerons un jeu d'aventure/action,

avec un mélange de 3D et de 2D d'un genre tout à fait nouveau. De toute façon, Nintendo exige que ce soit des titres originaux.

Que pensez-vous du hard de la machine ?

C'est extraordinaire, très impressionnant et surtout prometteur. Ce que l'on a pu voir jusqu'à maintenant, ce ne sont que des balbutiements. Cette machine est vraiment plus puissante que les autres.

Le retard de la sortie de l'Ultra 64 est-il inquiétant ?

Oui, c'est un peu dommage. Mais le fait que ce soit Nintendo est rassurant. Beaucoup de gens sont fidèles à ce constructeur. Preuve en est le nombre impressionnant de cartouches SNES qui se vendent encore aujourd'hui.

De plus, le public n'est pas le même que celui de la PlayStation, qui s'adresse davantage aux 20/30 ans. L'autre point fort de cette console, c'est son prix, qui est très compétitif.

Le format cartouche vous pose-t-il un problème ?

Oui, le développement sur cartouche coûte très cher. Ce qui me reconforte, c'est que ça va obliger tout le monde à s'axer plus sur le jeu plutôt que de chercher à en mettre plein la vue.

STÉPHANE BAUDET
(INFOGRAMMES)

Avez-vous vu l'Ultra 64, et allez-vous développer des titres pour cette console ?

Oui, je l'ai vue. Nous allons certainement développer des jeux pour Nintendo mais, pour l'instant, nous



Goldeneye sur Ultra 64 semble assez proche de Virtua Cop.

LA DREAM TEAM

Dans le cercle très réduit des éditeurs développant sur Ultra 64, deux nouveaux viennent d'arriver. Electronic Arts développera un FIFA Soccer et Time Warner Interactive une simulation de Hockey répondant au nom de Hockey Legend Wayne Gretzky. Bienvenue au club ! La dream team compte désormais quatorze éditeurs : Angel Studio, DMA Design, Paradigm Simulation (Pilot Wings), Rare (Goldeneye), LucasArts (Shadow of the Empire), Acclaim (Turok), Mindscape (Monster Dunk), Gametek (Robotech), Sierra On Line, Spectrum Holobyte, VIE, Williams, Electronic Arts et Time Warner.

URS

sommes encore en pour-parlers avec eux. Nous n'avons pas encore reçu le kit de développement. Je ne peux donc pas vous en dire plus.

Le format cartouche vous pose-t-il un problème ?

Oui, cela nous pose deux problèmes. Tout d'abord, la mémoire, qui est moins importante que celle d'un CD, c'est-à-dire 64 mega bits et 128 mega bits. C'est assez faible au vu de la capacité de la machine. Ensuite, le coût d'un déve-

« L'ultra 64 marque la véritable arrivée de la 3D », Gérard Guillemot, Ubi Soft.

veloppement sur cartouche est élevé. On axera nos jeux sur le game-play. Ce sera sûrement des produits simples comme Tetris ou Bomberman puisque déjà, avec Mario, on touche les limites de la machine.

Justement, que pensez-vous des capacités techniques de l'Ultra 64 ? Elles sont intéressantes. La console a une puissance

Les premières images de Creator dévoilent les capacités de l'Ultra.



équivalant à trois ou quatre PlayStation. Pour les techniciens, c'est une super machine.

Pensez-vous que le retard de la sortie de cette console soit un handicap ?

Je suis assez confiant : Nintendo n'est pas Atari.

DAVID GARDNER (ELECTRONIC ARTS)

Allez-vous développer sur l'Ultra 64 ?

Oui, pour le moment, nous travaillons sur une version de FIFA pour la nouvelle console de Nintendo.

Donc, vous avez dû déjà recevoir le kit ?

Bien sûr. L'équipe de développement de FIFA l'a reçu.

Le format cartouche vous pose-t-il des problèmes ?

Le défi est de profiter de l'accès direct et d'utiliser la

Buggie Boogie rappelle certains jeux 32 bits genre Twisted Metal sur PlayStation

capacité de compression pour mettre autant que séquences audio et vidéo que possible.

Que pensez-vous des capacités techniques de la machine ?

La puissance de traitement des graphismes est vraiment époustouflante, mais le support cartouche offre des capacités de mémoire moins importantes que le CD-Rom. Cependant, Nintendo annonce la sortie d'une extension permettant de lire et d'écrire une grande quantité de données sur un nouveau support.

NICOLAS GAUME (MINDSCAPE BORDEAUX)

Que va devenir le paysage des consoles avec l'arrivée de l'Ultra 64 ?

Nintendo a fait des choix résolument différents. Notamment en préférant la cartouche, qui est un support évolutif, puisque l'on peut y inclure des coprocesseurs. Mais la cartouche a de faibles capacités de stockage, et c'est pourquoi Nintendo met en avant les capacités techniques de la console. Peut-être cela ne suffira-t-il pas à pallier cette lacune par rapport au CD-Rom. Tout ce que Nintendo souhaite, c'est proposer des jeux différents et

exclusifs pour leur nouvelle console. Selon Nintendo, la SNES suffit tout à fait. Leur philosophie est : « On n'a pas besoin de faire avancer la technologie ». La distinction doit se faire dans la qualité des jeux. C'est un choix difficile, mais Nintendo a les moyens de relever ce défi. La différence devra se faire au niveau de la logithèque proposée.

Comment Nintendo peut-il rattraper son retard ?

De la même manière qu'avec la Super NES par rapport à la Megadrive. Il y aura une concurrence importante. L'Ultra 64 ne sortira qu'à la fin de l'année 1996 — je doute qu'ils soient prêts avant l'été —, et cela ne va pas être facile pour Nintendo. Pour en juger, il faudra attendre encore six mois.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

DAVID PERRY (SHINY ENTERTAINEMENT) : Je suis très impressionné et je crois que cette console marchera. Mais il est encore un peu tôt pour se prononcer définitivement, puisque les jeux ne sont pas terminés.

DAVID WARD (OCEAN) : Le choix de softs est limité, mais le Super Mario 64 montre les capacités de la machine : le point de vue et le mécanisme de contrôle de la machine sont excellents, et la façon dont les images et les éléments du décor sont animés est convaincante. Ils ont abandonné l'idée de sortir la console pour Noël et annoncent une sortie au Japon et aux Etats-Unis pour avril, ce qui est réaliste. Maintenant, la question est de savoir quand elle sera disponible en Europe... Mais la machine est là, elle existe, bien qu'il y ait encore peu de jeux.

GÉRARD GUILLEMOT (UBI SOFT) : C'est une machine très puissante. Elle est vraiment axée sur le jeu. On le voit bien avec Mario, qui est étonnant. La prise en main est immédiate, c'est tout de suite jouable. Quant au nombre de jeux présentés, ce n'est pas une question de quantité, mais de qualité. C'est d'ailleurs une des forces de Nintendo. En plus, la console ne sortira qu'en avril au Japon et encore plus tard en Europe, je crois. D'ici là, on aura vu plus de choses.

UNE NOUVELLE ÉTAPE TECHNOLOGIQUE ?

DAVID PERRY (SHINY ENTERTAINEMENT) : C'est certainement un pas en avant par rapport à la Super NES, mais ce n'est pas complètement différent des autres machines. C'est simplement une autre console 3D.

DAVID WARD (OCEAN) : Oui, l'Ultra 64 marque une étape. Les jeux que nous voyons ne sont que les premiers et il faudra attendre encore dix-huit mois pour vraiment évaluer les capacités techniques de la machine et pouvoir créer des jeux d'un genre nouveau, et ça, c'est une nouvelle étape !

GÉRARD GUILLEMOT (UBI SOFT) : L'Ultra 64 marque la véritable arrivée de la 3D. Ce qui m'intéresse avant tout, c'est la jouabilité. Nintendo possède maintenant une machine suffisamment puissante pour proposer des jeux avec de bonnes couleurs, des personnages en 3D de bonne définition sans les défauts que l'on pouvait trouver sur les consoles concurrentes. Avec l'Ultra 64, on se trouve immergé dans un univers qui fonctionne bien. La machine est donc à mon sens très performante.



À L'OUEST, DU NOUVEAU

Quand l'Ultra 64 sortira-t-elle en France ? Pour le savoir, Player One a rencontré Stéphane Bole, directeur marketing de Nintendo France.

Player One : Quelle sera la date de sortie de l'Ultra 64 en France ?
 Stéphane Bole : Nintendo Japon parle d'une sortie mondiale de l'Ultra 64 en avril 96. Mais, pour le moment, rien n'est certain. Dans le pire des cas, les Français pourront la découvrir fin 96, vers septembre.

Quel sera son prix, et les jeux proposés ?
 L'Ultra 64 devrait être vendue en France entre 1 500 et 1 700 francs avec un paddle. Dans un premier temps, il n'y aura pas de jeu fourni avec la console. Le premier titre disponible sera Super Mario 64



Super Mario 64, le premier jeu de l'Ultra.

(Ndlr : nom encore provisoire). Suivra ensuite Pilot Wings 64 ainsi que les produits en cours de développement à l'heure actuelle. Les jeux seront vendus au même prix que les nouveautés Super NES, à savoir entre 450 et 500 francs.

Craignez-vous l'avance prise par Sega et Sony ?
 Les acheteurs de Saturn et de PlayStation représentent le noyau dur des fans de jeux vidéo. Ce sont des passionnés qui, potentiellement, peuvent s'offrir plusieurs consoles. Les quelques centaines de milliers de joueurs déjà équipés en



« Dans le pire des cas, les Français découvrirons l'Ultra 64 à la fin de l'année 96 »

consoles 32 bits, 50 000 Saturn et 150 000 PlayStation fin 95, représentent pour Nintendo un public que l'Ultra 64 peut toucher.

Sega et Sony semblent viser un public plus âgé que Nintendo avec des jeux comme Tekken, Virtua Fighter ou Sega Rally. Quelle sera le cœur de cible de l'Ultra 64 ?
 A ce jour, sur Game Boy et Super Nintendo, il est vrai que la majorité de nos logiciels s'adressait à une cible de 7 à 14 ans. Nous allons continuer à offrir les meilleurs jeux à

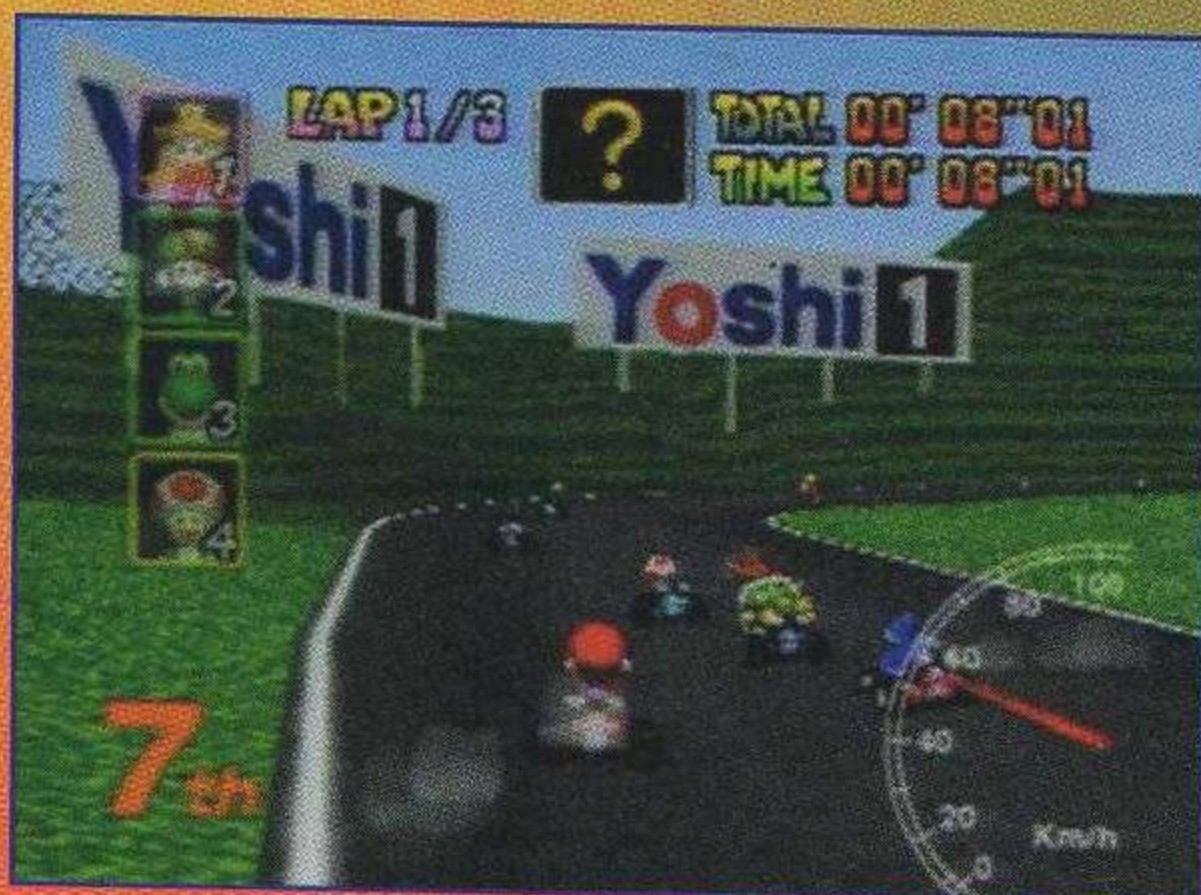
cette catégorie de joueurs, mais l'Ultra 64 va aussi permettre de toucher un public plus âgé de joueurs sur PC (Spectrum Holobyte développe Red Baron, LucasArts Shadow of the Empire sur Ultra 64).

Selon-vous, l'évolution qui existe entre les 32 bits et l'Ultra 64 est-elle aussi grande que celle entre les 16 et les 32 bits ?

Avec Super Mario 64, nous avons montré où les capacités de l'Ultra 64 démarraient, c'est-à-dire là où celles des 32 bits s'arrêteront dans quelques années.

Cependant, ce qui importe avant tout, c'est le plaisir de jeu apporté, et non les prouesses techniques déployées.

Ne craignez-vous pas que la faible capacité de stockage des cartouches nuisent à la qualité des jeux ?
 Les cartouches peuvent contenir entre 4 et 32 Mo de données. On a prouvé par le passé avec la Super NES que cette taille mémoire était suffisante pour donner naissance à des jeux de très bonne qualité.



Mario Kart 64, le même succès que sur SNES ?

Pouvez-vous nous donner quelques précisions sur le mystérieux « Bulky Drive » annoncé par Nintendo pour 1997 ?
 Pour l'heure, rien n'est encore sûr. Selon nos informations, il devrait s'agir d'un support de stockage sur lequel il sera possible de lire et d'écrire des données informatiques (Ndlr : à en croire le discours de Yamahoshi lors du Shoshinkai, le premier jeu utilisant cette extension devrait être Zelda).

Pourra-t-on, via le satellite ou le câble, effectuer un téléchargement de jeux ou de niveaux ?

Toutes les suppositions sont possibles et sachant que Nintendo a acheté au Japon un accès satellite permettant d'instaurer un système de téléchargement sur Super NES grâce à une extension appelée « Satellevision ». Donc pourquoi pas ?

Y aura-t-il incompatibilité entre les jeux Ultra 64 japonais et européens ?



Pilot Wings, un ancien jeu SNES attendu sur U64.

Tout à fait. Comme pour la Super NES, les consoles seront incompatibles entre elles.

L'avenir de la Super NES est-il compromis par le lancement de l'Ultra 64 ?
 Nous ne voulons pas lâcher la Super NES au profit de l'Ultra 64. De même que nous avons soutenu pendant longtemps la NES, nous comptons proposer de nouveaux titres forts sur notre 16 bits. Je peux d'ailleurs vous annoncer la sortie de Super Mario RPG pour Noël prochain en France !

Nintendo compte sortir un adaptateur pour lire des cartouches Super NES sur une Ultra 64 ?
 Non. Nous n'en voyons pas franchement l'utilité.

TRIBUNE LIBRE

Les concurrents ont la parole. Que pensent-ils de l'Ultra 64 ? Appréhendent-ils son arrivée ? Autant de questions que nous avons posées à Sega et Sony.

PATRICK LAVANANT
(DIRECTEUR GÉNÉRAL
DE SEGA FRANCE)

Player One : Que pensez-vous des capacités techniques de l'Ultra 64 ?

Patrick Lavanant : Pour le grand public, les capacités techniques d'une machine ne veulent rien dire et ce qui compte, finalement, ce sont toujours les jeux.

Selon votre estimation, quel sera le parc de Saturn en Europe lors de la sortie de l'Ultra 64, prévue pour septembre prochain ?

Entre 450 000 et 500 000 machines.

Nintendo annonce l'Ultra 64 aux environs de 1 600 francs sans jeu. Le prix de la Saturn sera-t-il équivalent ?

Il est probable que, d'ici à fin 1996, son prix baisse pour atteindre celui de l'Ultra 64.

Quels atouts peuvent faire pencher le choix d'un joueur en faveur de la Saturn plutôt que de l'Ultra 64 ?

La Saturn est la seule console multimédia, à savoir CD audio, CD vidéo, CD photo et accès Internet. D'autre part, alors que Sega pourra proposer des jeux à 250 francs, à quel prix Nintendo proposera-t-il ses cartouches ? Enfin, dernier point non négligeable, nous possédons le savoir-faire de Sega dans le domaine des jeux d'arcade !

Qu'en est-il de la rumeur concernant la sortie sur Saturn d'une extension 64 X ? Ce n'est pas une rumeur. La Saturn est une console évolutive. Mais aujourd'hui, plutôt que de parler d'une extension 64 X, je parlerai plus d'une extension Internet.

PHIL HARRISON
(DIRECTEUR DE LA
COMMUNICATION DE
SONY EUROPE)

Player One : Que pensez-vous de l'Ultra 64 au niveau technique ?

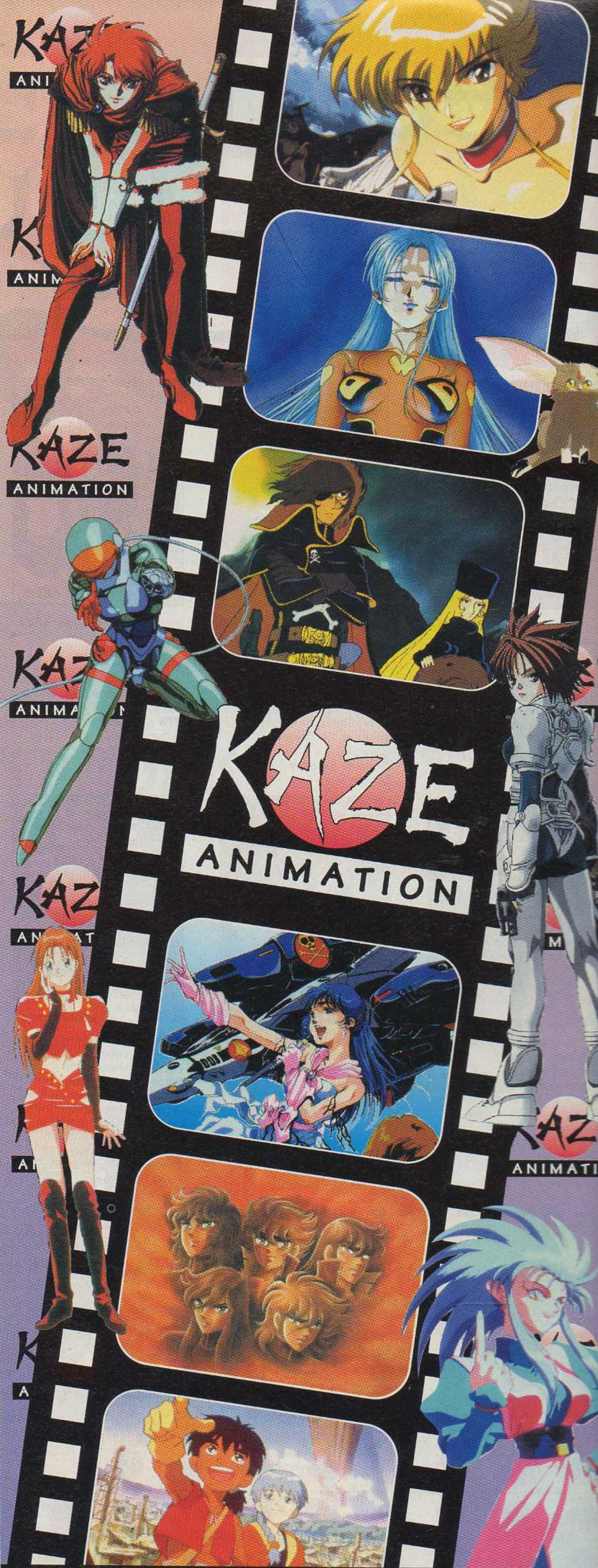
La puissance d'une console est conditionnée par les jeux. Les jeux PlayStation sont certainement plus puissants que ceux présentés par Nintendo.

Selon vos estimations, quel sera le parc de PlayStation en Europe lors de la sortie de l'Ultra 64, prévue pour la fin de l'année ?

Tout dépend de la date exacte du lancement. Je pense que Nintendo ne sortira l'Ultra 64 qu'au début 97. À cette date, il devrait y avoir 1,5 million de PlayStation en Europe.

En deux mots, pouvez-vous nous donner vos arguments pour décider les joueurs à acheter une PlayStation plutôt qu'une Ultra 64 ?

La PlayStation offre les meilleurs jeux aux meilleurs prix et 400 développeurs travaillent sur ses produits !

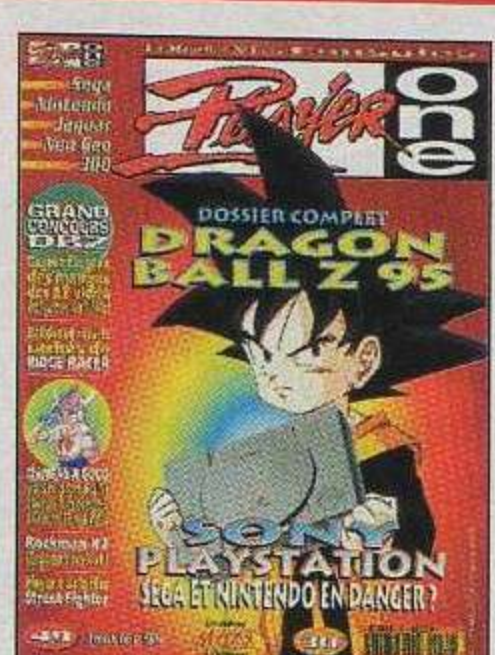


**LE MEILLEUR DE L'ANIMATION
SUR PETIT ET GRAND ÉCRAN**

complétez votre collection !



48 décembre 94
Dossiers : Saturn, Donkey Kong Country, Megadrive 32X
Tests : Soulblazer, Pitfall, Dynamite Headdy MD, Shining Force 2, King of Fighters '94, FIFA 3DO, Super SF II 3DO, Mr Nutz GB...



49 janvier 95
Dossiers : Dragon Ball Z 95
Tests : Aero 2, Zero, Super Punch Out, Desert Strike GB, Doom Jaguar, Soleil, Cannon Fodder, Samurai Shodown II, Need for Speed...
OTW : Clockwork Knight, Rockman X2, Goemon 3, Uniracers...
Plans et Astuces : Shining Force II



50 février 95
Dossiers : Player One 50e CES Las Vegas
Tests : Superstar Soccer, Demon's Crest, Ristar, Theme Park 3DO, Tetris & Dr Mario, Wario Blast, Return Fire...
OTW : Toh Shin Den, Victory Goal...
Plans et Astuces : Shining Force II



51 mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, BC Racers...
OTW : Rayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon...
Plans et Astuces : Shining Force II



52 avril 95
Dossier : La saga Fatal Fury
Tests : Wario's Wood, Alien Soldier, Yū Yū Hakusho 3DO, Super BC Kid SN...
OTW : Panzer Dragoon, Myst, Chrono Trigger, Front Mission...
Plans et Astuces : Shining Force II



53 mai 95
Dossier : Spécial Courses auto
Tests : Unirally, Theme Park MD, X-Men 2 MD, Gex 3DO...
OTW : Dragon Ball Z, Tekken, Daytona USA...
Plans et Astuces : La légende de Thor



54 juin 95
Dossier : Salon E³ de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picross, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB...
OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual Hydlide...
Plans et Astuces : La légende de Thor



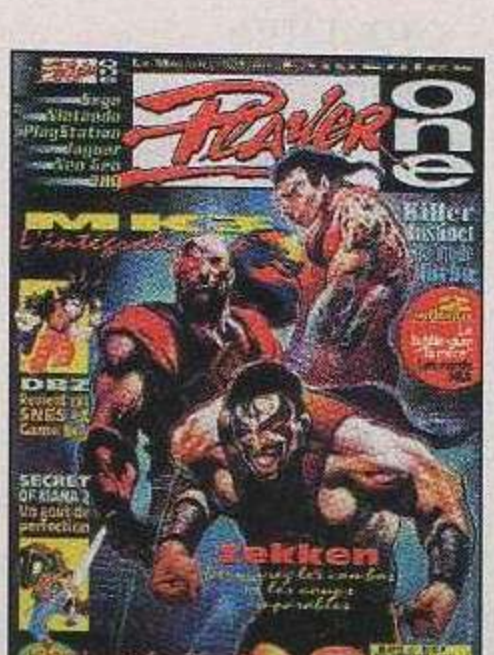
55 juillet/août 95
Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Loney Tunes Basketball, Obélix SN, Batman & Robin MD, Slam'n Jam 95...
OTW : Rayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound...
Plans et Astuces : La légende de Thor



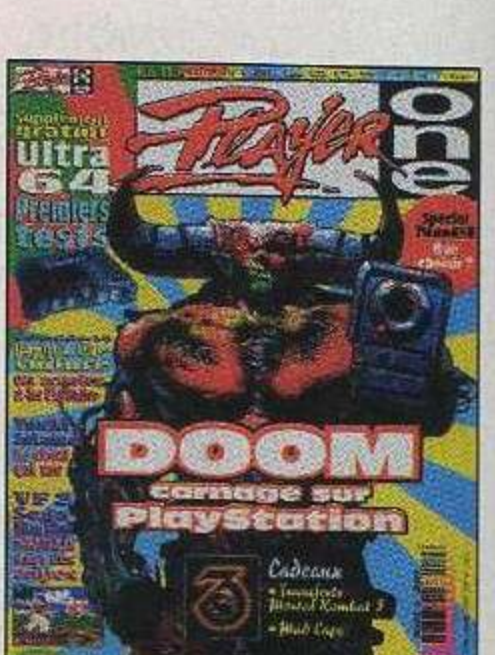
56 septembre 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, Earthworm Jim 2
Tests : Light Crusader, Prehistorik Man, Donkey Kong Land, Castlevania Vampire Kiss, Batman Forever...
OTW : Arc the Lad, Ace Combat, Riglord Saga, VF Remix, DBZ PlayStation...
Plans et Astuces : Virtua Fighter



57 octobre 95
Dossier : PlayStation.
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Discworld, Killer Instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighters 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96...
OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek...
Plans et Astuces : Light Crusader.



58 novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, ISS Deluxe, Tekken.
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Raiden Project PSX, Fifa 96 MD...
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces : Light Crusader.



59 décembre 95
Dossiers : Doom, Yoshi's Island.
Tests : Clockwork Knight 2, Phantasy Star IV MD, Zoop, Worms PSX Saturn, Viewpoint PSX, PGA Tour 96, Virtua Cop, Super Bomberman 3...
OTW : Secret of Evermore, Simcity 2000, F1 Live Informations...
Supplément gratuit : ULTRA 64, les premiers jeux.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Player One - Anciens numéros - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand**
 Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de **Player One** suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro. Je joins un chèque de F à l'ordre de **Média Système Édition**.

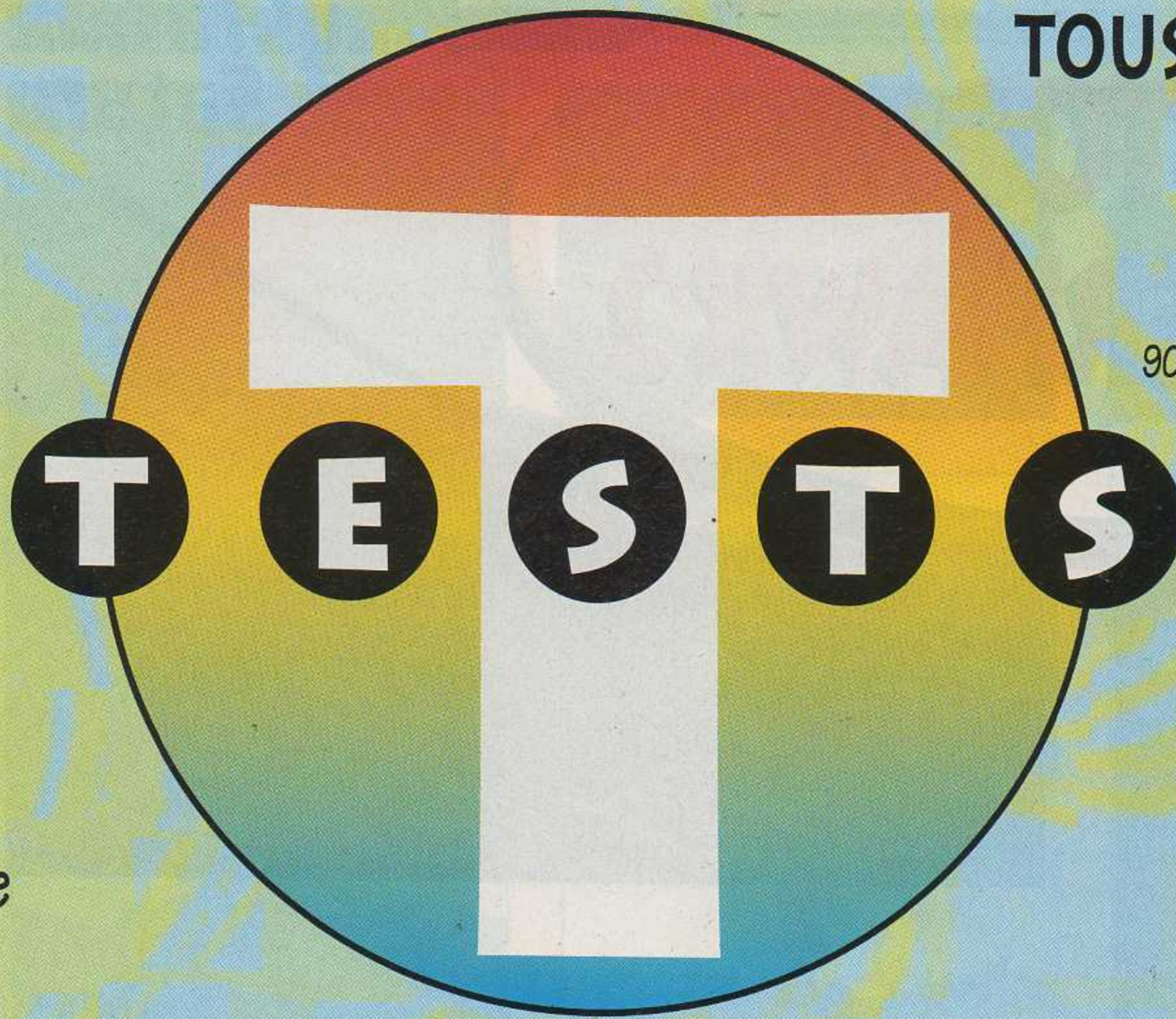
										Prix par exemplaire	Qté	Total	
2	5	6	7	8	9	10	11			32 F (25 F + 7 F)			
13	14	15	16	17	18	19	22						
25	26	27	28	29	30	31	32			35 F (28 F + 7 F)			
33	34	35	36	37	38	39	40						
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	37 F (30 F + 7 F)		
52	53	54	55	56	57	58	59						
										39 F (32 F + 7 F)			

Attention !
 Les numéros
 1, 3, 4, 12, 20, 21, 23, 24
 sont épuisés.

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal : Ville :

Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de *Player One*.



LES TESTS DÉCODÉS

Super Nintendo

- Big Sky Trooper 88
- 90 minutes European Prime Goal 90
- Urban Strike 100

Megadrive

- Aaagh! Real Monsters 92
- Spot goes to Hollywood 98

Game Boy

- Waterworld 94

Game Gear

- Arena 100

Neo Geo

- Samurai Shodown 3 77

3DO

- Star Fighter 96

Saturn

- Firestorm : Thunderhawk 2 66
- Mystaria 70
- Galactik Attack 86

playstation

- Firestorm : Thunderhawk 2 66
- Shock Wave 86
- Philosoma 86
- X-Com Enemy Unknown 86

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50-59% = sans intérêt
60-69% = jeu moyen
70-79% = jeu correct
80-89% = bon jeu
90-98% = jeu excellent
99-100% = jeu mythique!

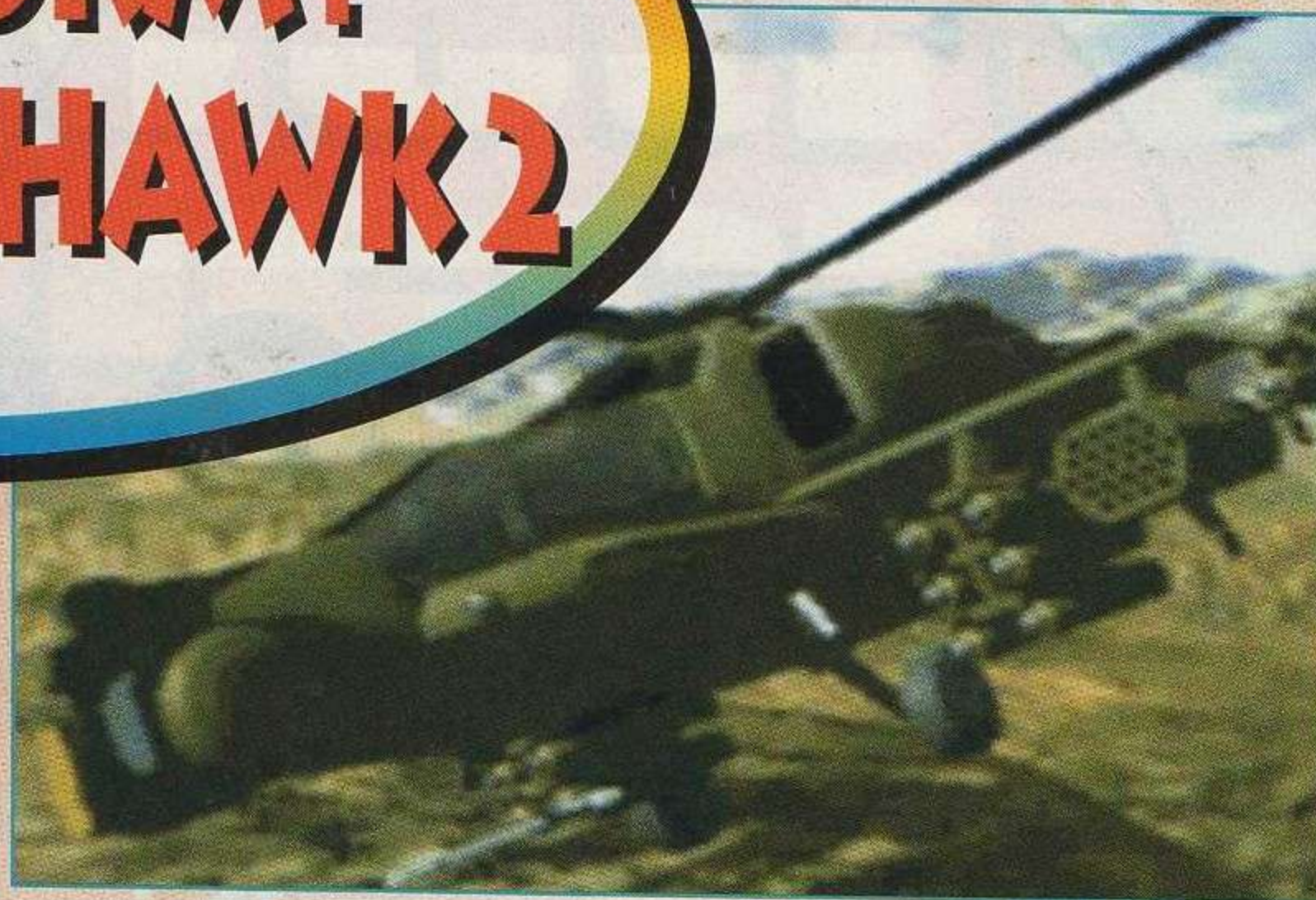
Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

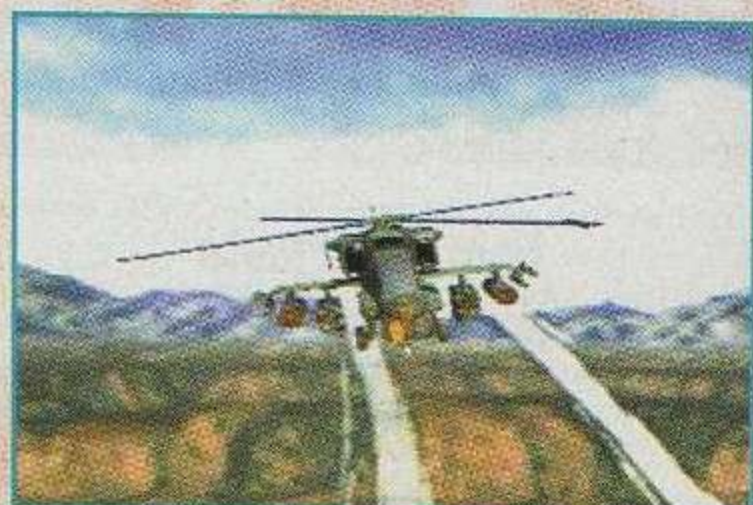
PlayStation
Saturn

Propulsé sur Saturn
et PlayStation,
Thunderhawk 2 vous
met aux commandes
d'un hélicoptère de
combat surpuissant,
genre supercopter,
pour des missions
riches en émotion.



Le premier épisode de Thunderhawk sur Mega CD avait déjà marqué son époque par sa parfaite utilisation des possibilités du support. Cette seconde mouture profite pleinement de la puissance des consoles 32 bits pour en mettre plein la vue. Franchement axé arcade, ce shoot them up en 3D vous plonge au cœur de périlleuses missions, aux commandes de votre hélicoptère de combat, un AH-73M du dernier cri.

Choisissez le niveau de difficulté, ainsi que la configuration du paddle et entraînez-vous au maniement de l'hélico. Tous les boutons du paddle sont sollicités (sur Saturn comme sur PlayStation) et les premières parties se soldent bien souvent par de grosses inversions de commandes ! Jugez plutôt : les flaps L & R servent de palonnier, la croix de direction à avancer, reculer et changer de cap et les autres boutons à choisir votre



TUEUR D'HOMMES

Lorsque vous shootez certains engins au sol, leurs occupants sortent de l'explosion indemnes. Alors si ça vous chante, vous pouvez les flinguer pendant qu'ils s'enfuient ! Pas moral, mais jouissif...

Vous devez ainsi mener à bien huit campagnes de guerre, avec à chaque fois de objectifs bien spécifiques (voir encadré « Les missions »).

ROTOR RETORD...

Mais avant toute chose, un bon conseil : familiarisez-vous avec votre engin sinon vous ne resterez pas deux minutes en l'air !



Quand une cible est lockée, la vue du cockpit la suit, comme si vous la voyiez avec les yeux du pilote. (PlayStation)

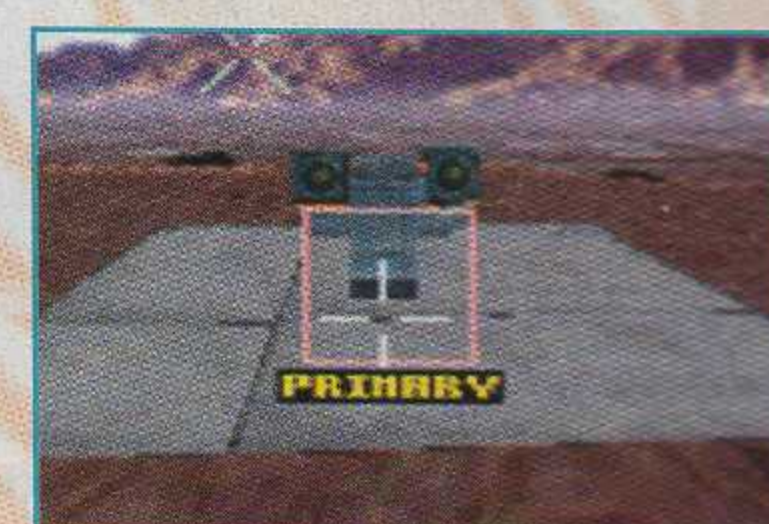
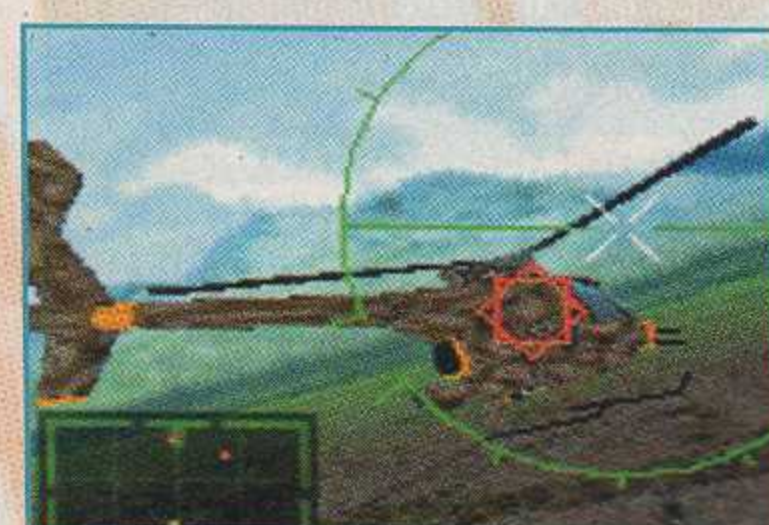
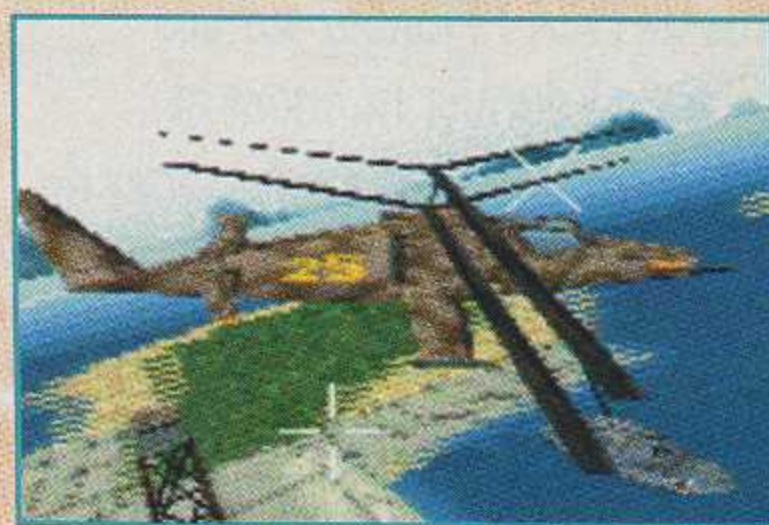
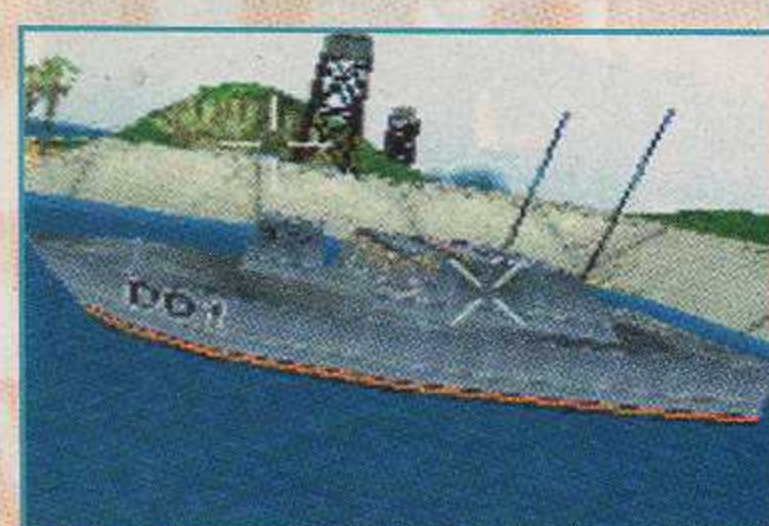
L'INTRO

Le début du jeu est enrichi d'une sublime intro en images de synthèse. Elle annonce assez bien la couleur : monstrueuses explosions et musique trash de rigueur ! Ça ne sert à rien, mais au moins elle a le mérite d'être belle.

L'avis des Players

CHRIS : « Thunderhawk 2 prouve enfin que la nouvelle génération de consoles est capable d'offrir des jeux aussi beaux que les simulations de vol du PC : ce jeu joue d'égal à égal avec Comanche, par exemple. Bon, évidemment, les meilleurs softs du genre sur PC sont de véritables simulateurs (ce qui n'est pas le cas sur console où le maniement est très simplifié) mais ils sont souvent plus complexes, et leur prise en main rebuterait sans doute nombre de joueurs sur console. On ne peut donc que se réjouir de voir débarquer des softs comme Thunderhawk 2, à la frontière de la simu et du shoot them up. Cela nous change agréablement des jeux du genre en 2D auxquels, par évidente nécessité, nous nous sommes depuis un bon moment habitués... »

MILOUSE : « Thunderhawk 2 est un bon jeu, mais peut-être pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélicoptère, aussi simplifié soit-il, étant unique, la prise en main promet d'être assez loufoque pour les non-initiés. Enfin bon, la qualité du produit est une bonne occasion pour tenter l'expérience... »



LES CIBLES PRINCIPALES

La variété des objectifs offre un panel étendu de cibles potentiellement exterminables : des hélicos, aux chars d'assault en passant par les tourelles anti-aériennes. N'hésitez pas à faire parler la poudre, car les ennemis sont en masse. Ménagez votre artillerie lourde (missiles et bombes) et préférez les mitraillettes, très efficace pour bon nombre de petites cibles, en quantité illimitée ! Enfin, volez le plus souvent possible en rase-mottes, c'est plus pratique pour viser. Mais attention au relief !



Ce passage, lorsque vous devez venir en aide à un paquebot de croisière en péril, est un des plus beaux du jeu ! (Saturn)

➔ arme, tirer et modifier votre altitude ! Passé un petit temps d'adaptation, vous pouvez ensuite plonger corps et âme dans le feu de l'action. Chaque campagne est divisée en missions (en moyenne trois), qu'il vous faut accomplir l'une après l'autre. Si les premières sont plutôt simples — surtout celles qui se déroulent en Amérique de Sud —, les suivantes se corsent rapidement, et des tas d'embûches viennent entraver vos chances de survie. Les nombreux ennemis font preuve d'un acharnement continu, et vos munitions sont

très limitées. À vous de gérer votre stock. Gardez précieusement vos missiles et vos bombes pour détruire les gros postes ennemis, c'est plus sage et surtout plus efficace !

POUSSÉE D'ADRÉNALINE !

Votre maîtrise du pilotage acquise, vous pouvez alors prendre pleinement votre pied en construisant de véritables tactiques de combat. Non seulement vous profitez du briefing précédant chaque mission (voix off en français sur les deux versions, s'il vous plaît !), mais en plus vous avez



Adieu veaux, vaches, cochons, couvées... Pas de chance, vous venez de disparaître en fumée. (PlayStation)

↑ reprendre de l'altitude en effectuant un demi-tour ultra-rapide ! Tout est possible, au point que vous en oubliez parfois tout danger, et essayez d'exécuter les figures acrobatiques les plus folles. Cette richesse dans les actions est encore accrue par la variété des décors. D'une part, parce que, à chaque nouvelle mission, vous découvrez un terrain de jeu inédit où vos réflexes et votre dextérité sont constamment mis à contribution (cerise sur le gâteau, les différents endroits dans lesquels vous évoluez s'avèrent d'une beauté sculpturale), et d'autre part parce que tous ces lieux sont enrichis d'une foule de

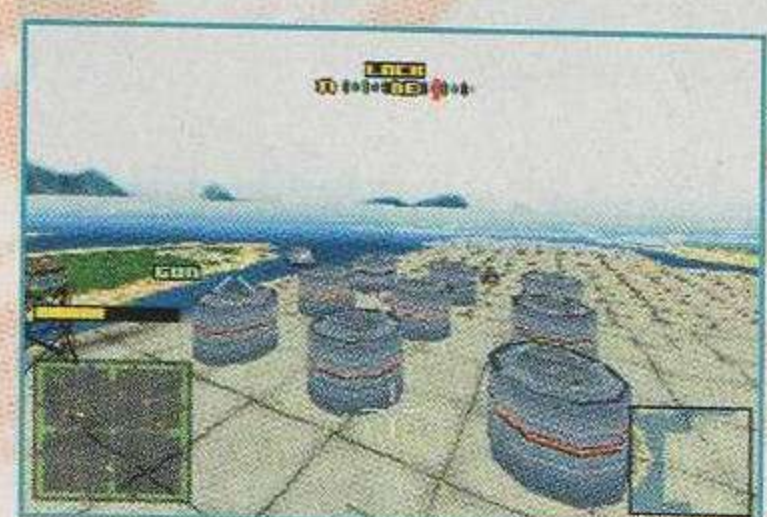
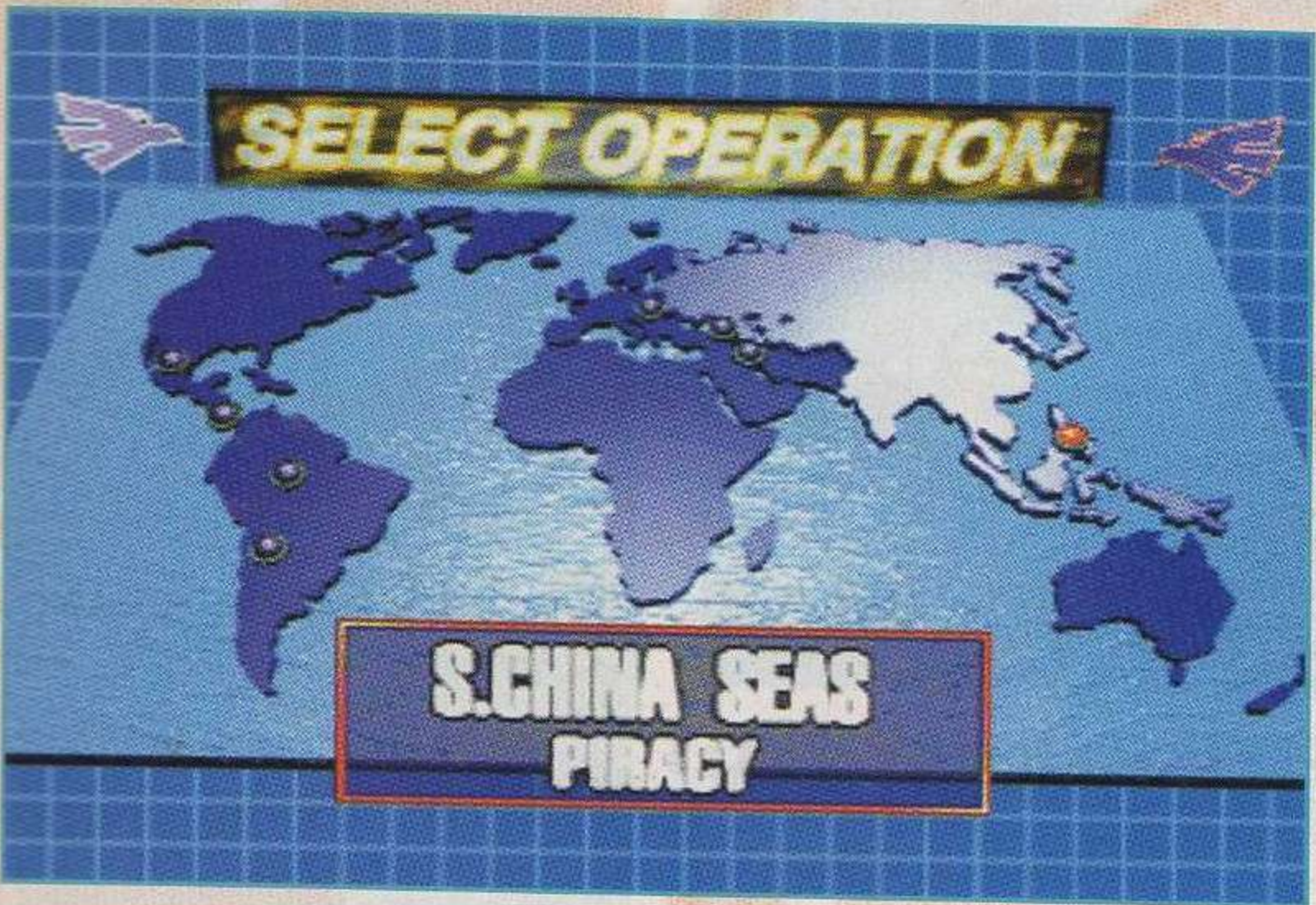
La tactique

Quelle que soit la mission que vous choisissez, il existe un certain nombre de règles invariables à respecter. Primo, volez le plus souvent possible à haute altitude, histoire d'éviter un maximum les tirs de DCA ! Plongez sur vos cibles au dernier moment et n'hésitez pas alors à vous aider du relief pour vous cacher (difficile dans le désert !). Deuxio, sachez qu'il existe deux manières d'appréhender les missions. Soit vous tentez le grand chelem en vous acharnant sur chaque cible

ennemie, même si elle n'est pas prioritaire, soit vous filez droit au but pour écourter l'affaire ! Inutile de vous préciser que la seconde méthode est la moins dangereuse, mais aussi la moins gratifiante ! Enfin, lorsque vous devez escorter un convoi maritime ou terrestre au milieu de troupes ennemies, veillez à bien le protéger, sinon vous aurez la désagréable surprise de voir votre mission échouer lamentablement... Vous êtes maintenant paré à affronter les pires situations, armez-vous de votre courage, et plongez dans l'enfer de Thunderhawk 2 !

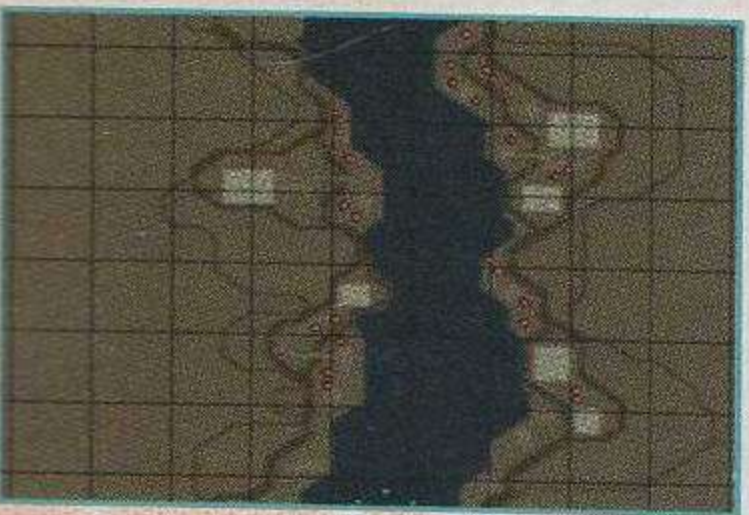
constamment accès à un plan du champ de bataille. Grâce à ces deux sources d'information, vous pouvez opter pour la tactique « Blitz Krieg », à savoir foncer dans le tas sans prendre de gant, ou bien la jouer plus

↓ lieux sont enrichis d'une foule de



LES MISSIONS

Au début d'une partie, vous accédez à un planisphère présentant les huit campagnes militaires à remplir. Chacune est subdivisée en missions spécifiques, soit au total la bagatelle de 27 opérations à mener à bien dans n'importe quel ordre. Le théâtre des opérations reprend plus ou moins fidèlement des conflits réels. Vous pouvez par exemple bombarder la bosnie et toute une floppée de Yougos (scénario au goût douteux...), parcourir les déserts du Koweït, ou mettre à mal un révolutionnaire sud-américain. Mais tout cela n'est qu'une vague excuse pour rendre vos missions plus « véridiques ». Franchement, on s'en cogne. L'essentiel demeure le plaisir que l'on prend à faire la guéguerre !



fin, en éliminant chaque cible l'une après l'autre. Mais au-delà de cet aspect « réflexion » (assez sommaire), Thunderhawk 2 offre surtout des sensations fortes. Complètement libre de vos moindres faits et gestes, vous pouvez slalomer avec agilité entre les tirs ennemis, profiter du relief pour vous protéger, piquer sur une cible pour la shooter, puis



Si vous vous amusez à shooter un ami, vous risquez de passer un sale quart d'heure lors du débriefing ! (Saturn)



Alors que vous deviez secourir les occupants du paquebot, vous n'avez réussi qu'à partir en flammes ! (PlayStation)

détails : des arbres parsèment les collines, les explosions laissent des traces de brûlure sur le sol, les ennemis courent à perdre haleine par peur de servir de chair à canon... Même les décors de fond ont fait l'objet d'une attention toute particulière de la part des programmeurs ! Bref, dans cet univers foisonnant et coloré, vous en prenez plein la vue.



Chaque début de mission se déroule de la même manière : une animation vous présente votre hélico. (Saturn)



Gros mic-mac ! Entre les hélicos ennemis qui vous frôlent et la multitude de cibles, vous voilà perdu ! (Saturn)

Malheureusement, le clipping (affichage tardif des facettes du décor) gêne parfois la beauté des paysages. De plus, certaines collisions avec le décor ou avec des ennemis sont gérées bizarrement. Genre, « j'viens de passer au travers d'un autre hélico, mais c'est normal ! » Et ça vaut aussi bien pour la Play-

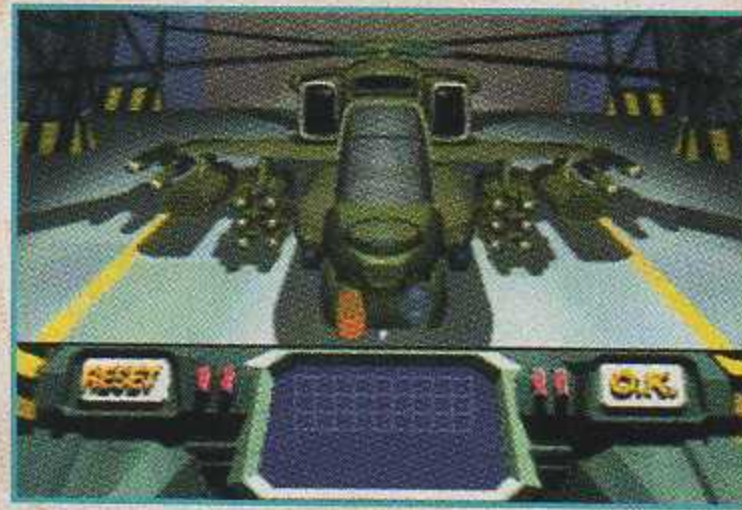


Enclenchez la pause, une carte vous indique votre position ainsi que les cibles restantes ! (PlayStation)

Station que pour la Saturn, les deux versions étant quasiment identiques à tous les points de vue ! Thunderhawk 2 fait l'unanimité chez ceux qui n'avaient pas apprécié Air Combat sur PlayStation. Ce dernier était taxé par les fous de simus réalistes d'une trop grande simplicité, d'un manque de richesse et d'une grande laideur. Le bébé de Core Design répond à toutes ces critiques : le pilotage est plus subtil (sans toutefois être un vrai simulateur), les missions gagnent en richesse et en finesse, et la réalisation est au top. Un produit très complet et suffisamment difficile pour satisfaire les plus exigeants !

Elwood,

un p'tit AH-73M dans la tête...



L'ARSENAL

En début de mission, vous pouvez changer l'armement de votre hélico. Un vaste choix de bombes, missiles, mitraillettes et roquettes vous permettent ainsi de configurer à la carte votre engin de mort. Bon esprit...

GRAPHISME

Entièrement en 3D mappée. Très joli.

ANIMATION

Fluidité, richesse, et vitesse. Un peu de clipping mais rien de grave.

SON

Bruitages et musiques flattent les tympans.

JOUABILITE

Commandes ergonomiques et prise en main aisée.

PlayStation Saturn FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

éditeur
CORE DESIGN

genre
TIR/SIMU
joueur(s)

1

sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON

difficulté
BALEZE
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
94%

en résumé

Somptueux à voir, passionnant à découvrir, Thunderhawk 2 est un shoot them up d'excellente facture, tant sur Saturn que sur PlayStation.

93%

89%

95%

94%

MYSTARIA



Il suffirait aux monstres du bas de contourner la haie pour arriver au contact ... Stupides mais costauds !

Il nous avait fait chavirer en version japonaise sous le nom de Riglord Saga. Séchez vos larmes, le premier RPG digne des 32 bits arrive en Occident sous le nom de Mystaria.

C'est clair, sur ce coup, Sega m'hallucine ! Qui aurait cru que le fabuleux Riglord Saga arriverait chez nous quelques mois à peine après sa sortie officielle au Japon ? La Saturn marque donc un point face à sa rivale en disposant du premier véritable jeu de rôle commercialisé dans l'Hexagone... et du meilleur disponible sur console 32 bits à ce jour.

SHINING FORCE CUVÉE 32 BITS
Mystaria s'inspire du principe qui a fait le succès de la saga de Shining Force sur la 16 bits. C'est-à-dire que la notion de wargame y est omniprésente, notamment durant les phases



À l'instar de ceux de Shining Force, les personnages sont sujets à des restrictions de déplacement et de portée d'armes.



Vous pouvez déplacer une caméra virtuelle afin d'obtenir une vue de n'importe quel point du champ de bataille.

de combat. Mystaria est un peu un Shining Force nouvelle génération, boosté par les 32 bits de la Saturn. Côté compréhension du scénario, on devra se satisfaire d'une traduction anglaise à défaut de française. Cela dit, c'est nettement plus clair qu'en japonais, d'autant plus que les textes ne sont pas vraiment d'un niveau shakespearien.

Il y a maintenant cinq générations, un sorcier maléfique a découvert le secret de la vie éternelle. Ses adversaires tentèrent de contrecarrer ses projets mais ne parvinrent qu'à adjoindre à son pouvoir un effet secondaire. C'est-à-dire qu'en fait d'immortalité, le sorcier bénéficie

magique, il a rallié la reine à sa cause. Vous incarnez le prince héritier et votre tâche consiste à réunir douze personnages qui, selon la légende, pourraient mettre un terme définitif aux agissements du sorcier. Ces persos ne sont pas tous humains : des



Certaines attaques peuvent affecter plusieurs ennemis. Pensez-y avant de placer vos personnages.

dragons, hommes-oiseaux et autres créatures vous aideront aussi. Le jeu débute par un combat avec Lord Bane. Mais vos personnages ne disposent encore que d'un potentiel de déplacement limité et de tech-

niques de combat sommaires et peu efficaces. Après trois tours de jeu, Bane se fâche et invoque une spectaculaire vague de feu qui balaye tout le champ de bataille (superbe réalisation à base de mapping et de zooms).

Technique Select

Cover: Protects chosen ally so the covering character takes the damage.

DEF T (Tlv 3+ (up)) ENERGY: 0 RRG. (R): 3

STX DEF RRG CTR FRB
RRG STX LTG SPI
FRZ

Cet écran vous permet de connaître les effets des nouvelles techniques apprises au terme des combats.

Lorsque la prêtresse subit un sort de confusion, elle s'attaque à un membre du groupe. Galère !



'TENTION LES YEUX !
Vos personnages ne sont pas les seules victimes, puisque les lieutenants de Bane ont morflé autant que vous. Cela fait deux alliés d'entrée de jeu. C'est au cours du second combat, lors de votre fuite éperdue

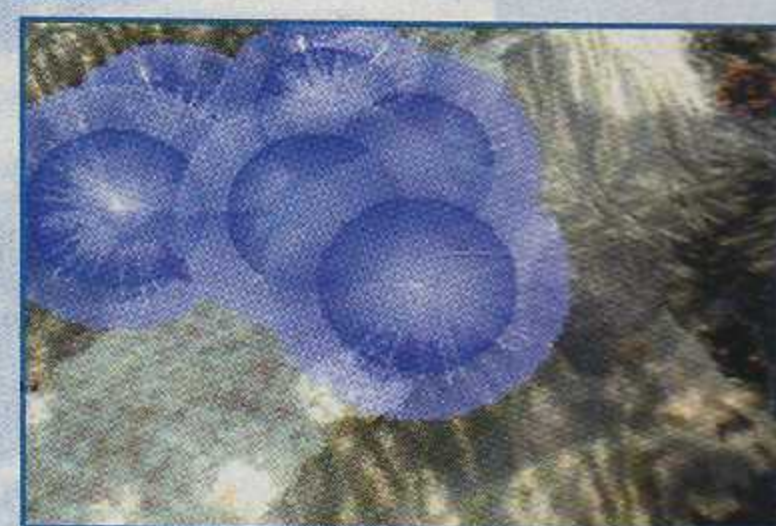
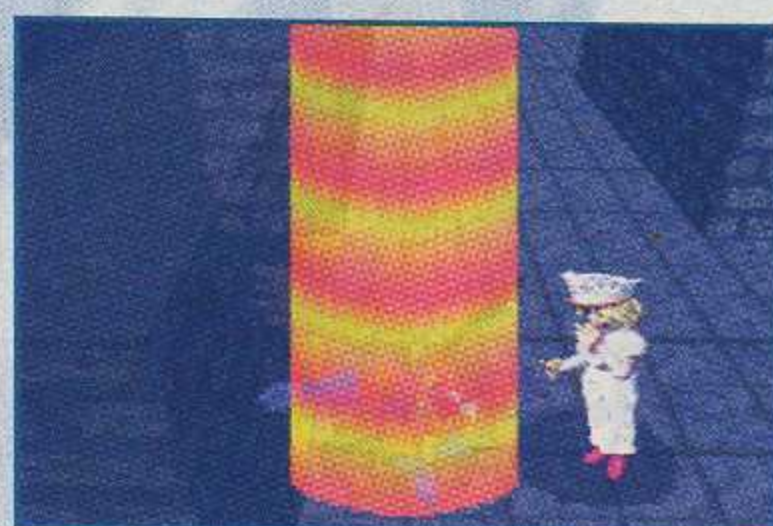
dans la forêt, que l'animation démentielle des affrontements dévoile tous ses atouts (voir ci-dessous). Ces

affrontements permettent à vos personnages d'acquérir de l'expérience. Outre le gain de points de vie



ZOOMS ET ROTATIONS

L'animation des combats est somptueuse grâce l'utilisation de zooms et de rotations. Au départ, les personnages semblent composés de polygones. Mais lorsqu'un zoom important fait apparaître une pixelisation, l'illusion se dissipe : il s'agit de sprites. Mais qu'importe, Sega nous rappelle que, bien utilisé, le bitmap reste suffisant.



Armoury	
Tunic	3
Cotton	25
Chain	15
Scale	488
Priest	58
Cl. Glove	3
Gl. Glove	28
Wood	12

Gold 1187

I'm sure you will find we have the best deals on armour. What would you like to buy?

L'achat de matériel est la seule phase dont la représentation, austère, rappelle celle d'autres jeux de rôle.

LES COMBATS

Ils constituent l'aspect le plus important de Mystaria. En effet, à l'instar du jeu 16 bits Shining Force, Mystaria repose sur de solides bases de wargame. Vous déplacez individuellement vos six personnages dans des décors mappés. Après avoir déterminé l'action que chacun va effectuer, des rotations agrémentées de zooms viennent se focaliser les protagonistes. La résolution de l'action s'accompagne alors de superbes effets spéciaux, qu'il s'agisse d'un simple coup de poing ou d'un souffle de dragon ! Ces effets visuels gagnent en intensité à mesure que vos personnages acquièrent de l'expérience.

Saturn

MYSTARIA

100

95%

éditeur
SEGA

genre
JEU DE RÔLE

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

OUI

difficulté

COLOSSALE

durée de vie

VARIABLE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
98%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

qu'elle entraîne, la victoire permet également de s'initier à de nouvelles techniques de combat ou incantations magiques. Grande innovation : votre menu d'options en combat est modulable à volonté. En effet, ce menu rotatif dispose de neuf choix et, les membres de votre équipe acquérant sans cesse de nouvelles techniques, il convient de remplacer les plus désuètes par les plus ré-



Une carte générale du champ de bataille vous permet d'apprécier le nombre d'adversaires et leur positionnement.

centes, et donc plus puissantes. L'aspect visuel, hallucinant, est encore renforcé par de somptueuses musiques qui rythment les combats, lesquels se prolongent parfois de nombreuses heures durant. Bref, ce jeu de rôle, beau à voir et extraordinaire à jouer, pourrait bien convaincre nombre d'amateurs de RPG d'investir dans une Saturn. Si seulement Sega avait voulu se fendre d'une traduction en français !

Wolfen,
qui a vu la lumière.

GRAPHISME

Excellents, les graphismes possèdent un style indéniable.

92%

ANIMATION

En 3D à base de rotations de zooms. Un peu saccadée.

84%

SON

Les musiques sont enivrantes et collent parfaitement aux diverses situations.

95%

JOUABILITÉ

Les menus sont un peu complexes de prime abord.

91%



Dès les premières minutes, cette vague de feu déferlant sur votre groupe illustre la qualité de la réalisation générale.

Les Mystaria-maniaques

LEFLOU : « Enfin, un titre qui allie la puissance d'un bon jeu de rôle/stratégie à d'indéniables qualités esthétiques. Ras-le-bol de ces jeux de rôles moches et austères. Plus ces jeux seront beaux, plus ils seront appréciés du grand public ! »

CHRIS : « Contrairement à d'autres jeux du genre sur 32 bits, Mystaria bénéficie d'une réalisation hors du commun. Voilà qui fait plaisir. Les graphismes sont très réussis, les effets de caméra sensationnels et s'immerger dans cet univers procure un immense plaisir. À essayer absolument. »

MILOUSE : « Mystaria, dans son concept, ressemble fortement à Arc the Lad, LE jeu de rôle sur PlayStation (en import uniquement). Si la difficulté de ce dernier était mal dosée ("un pur jeu Sony", diront les mauvaises langues), Mystaria est, lui, plus réussi. Les deux jeux bénéficient d'une bonne réalisation, mais, là encore, les effets spéciaux et l'angle de vue 3D de Mystaria sont bien plus convaincants. Nouvelle preuve que la logithèque de la Saturn semble plus à même de combler les amateurs de jeux de rôle que celle de la PlayStation. »



COMMERCES

En ville, vous pouvez bien sûr acheter armes et équipements divers. Mais vous aurez aussi l'occasion de visiter deux établissements moins banals.

Dans l'arène, un de vos personnages peut se mesurer à un ou plusieurs adversaires.

Outre une coquette somme d'argent, le vainqueur remporte de précieux points d'expérience.

La taverne, quant à elle, vous permet d'interroger le tenancier sur certains sujets précis.

VOUS AVEZ ENFIN VOTRE SALON !

PLANETE MANGA

**TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS,
JEUX VIDEO, DESSINS ANIMES...**

**PROJECTION
PERMANENTE ET GRATUITE DE
FILMS, DESSINS ANIMES...**

MINITEL
3615 JAPANE
(1,29 F/minute)
TEL : 36 68 61 01
(2,23 F/minute) (broadsystem)
Toutes les infos / Tous les concours.
Et gagnez des entrées



Dragon's Games

KATSUMI



**ENTREE 35 FRs. OUVERT DE 10H A 20H
NOCTURNES VENDREDI 9 ET SAMEDI 10 JUSQU'A 22H**

**VENTE DE BILLETS : SUR PLACE ET FNAC,
VIRGIN MEGASTORE, DIFINTEL...**

Organisé par I.C.S.

METRO : Station Porte de Champerret, ligne N°3 (Pont de Levallois - Gallieni)
BUS : Station Porte de Champerret, ligne 82, 83, 163, 164, 185, PC.
RER : Station Péreire, ligne C - PARKING : Porte de Champerret et accès direct par le périphérique.

**DU 7 AU 11 FEVRIER 1996
ESPACE CHAMPERRET**

PORTE DE CHAMPERRET PARIS 17°

Virtua Fighter 2





Le Magazine N°1 des Consoles

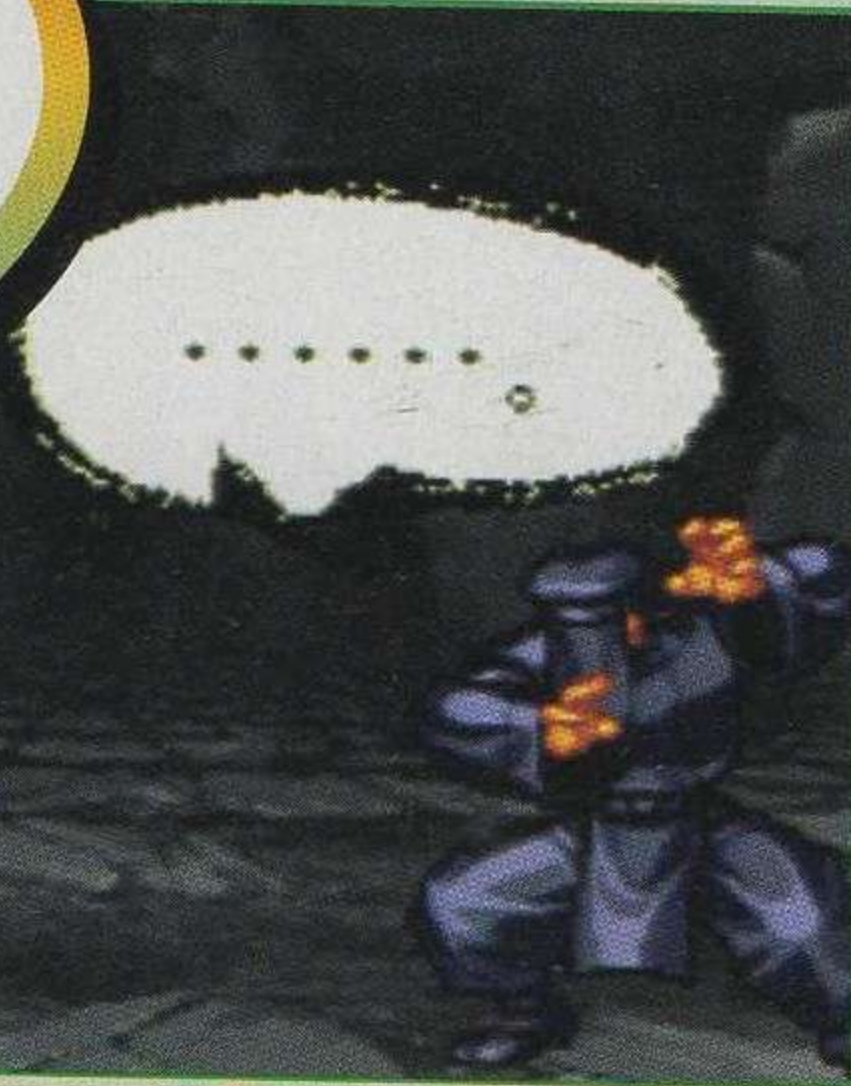
TRAYER **no**
01

AM2
AM R&D DEPT.

SAMURAI SHODOWN 3

Neo Geo/Neo Geo CD

Samurai Shodown troisième du nom est là, sublime, mortel, toujours plus extraordinaire à chaque fois. Tendez l'oreille. N'entendez-vous pas, au loin, le choc d'une épée contre un katana ?...



S NK reste l'éditeur maître dans le domaine du jeu de combat. Fatal Fury, King of Fighters et, bien sûr, Samurai Shodown sont autant de titres qui ne trouvent pas encore d'équivalent, et ce, sur quelque console que ce soit. L'éditeur



Hanzo utilise le pouvoir de la téléportation pour surprendre Amakusa. Bien tenté mais le pari est risqué.

japonais s'est spécialisé dans le genre et a trouvé sa voie. Tant mieux. Au final, le dernier maillon de la chaîne, le joueur, en est l'heureux bénéficiaire. Et même si la mode veut que l'on s'extasie surtout devant les jeux de combat en 3D, je pense très honnêtement qu'il y aura toujours un public pour les « simples » jeux en 2D de cette qualité. Ceci étant dit, passons à la suite. Je vous vois polir la lame de votre sabre avec une ardeur qui éveille ma nervosité... Fidèle à sa politique de renouveau maximum, SNK apporte à cette dernière version de Samurai Shodown tout un tas de nouveautés. Faisons le point sur les personnages, d'abord. ➔



PORTRAITS

Les visages des personnages vainqueurs, en plein écran, font penser à de véritables tableaux. Les graphistes s'en sont donnés à cœur joie et ont effectué un excellent travail.



➤ Sur les quinze protagonistes de la version précédente, il en reste sept.

NOUVEAUX PERSOS

Les spécialistes devineront la présence de l'éternel Haomaru accompagné, encore une fois, de Genjuro, Kyoshiro, Hanzo, Ukyo, Nakoruru et Galford. Les autres sont passés à la trappe. Pour les remplacer, cinq guerriers font leur apparition : Shizumaru, jeune combattant armé d'une om-



Rimururu semble en mauvaise posture. Derrière, Nakoruru, personnage du décor, s'inquiète pour sa petite sœur.

brelle (!), Gaira, « petit » -fils de Nicotine, Rimururu, jeune fille maîtrisant le pouvoir de la glace, Basara, guerrier élancé armé d'une espèce d'énorme scie circulaire, et enfin Amakusa, sorcier bien connu puisqu'il vous attendait à la fin de Samurai 2.

NOUVELLES OPTIONS

En fin de compte, les personnages sont moins nombreux dans cette version (douze au lieu de quinze), mais ➤

L'avis de Reyda, Swordmaster

« Ce jeu aux graphismes magnifiques est sans doute la plus belle réussite de SNK. Certains décors manquent de détails mais l'action se recentre justement sur les duellistes, superbement animés. Outre la qualité sonore et visuelle, la technicité des combats est également peaufinée et les personnages vous offrent tous les mêmes chances de victoire. Dans ce troisième Samurai, l'affrontement est entrecoupé de phases d'observations mutuelles où chacun cherche à prendre en défaut la garde de l'ennemi. Les duels sont rapides et mouvementés. Le seul reproche que l'on peut faire à ce jeu est inhérent au choix des programmeurs. Les coups portés avec le bouton C sont vraiment trop puissants ; à tel point que même un débutant peut vous battre si vous commettez la moindre erreur. Hormis ce détail, voici indéniablement un grand jeu. »



Kyoshiro a toute une panoplie de pouvoirs assez curieux. Parmi ceux-ci, le coup de la grenouille est remarquable.



DEUX EN UN

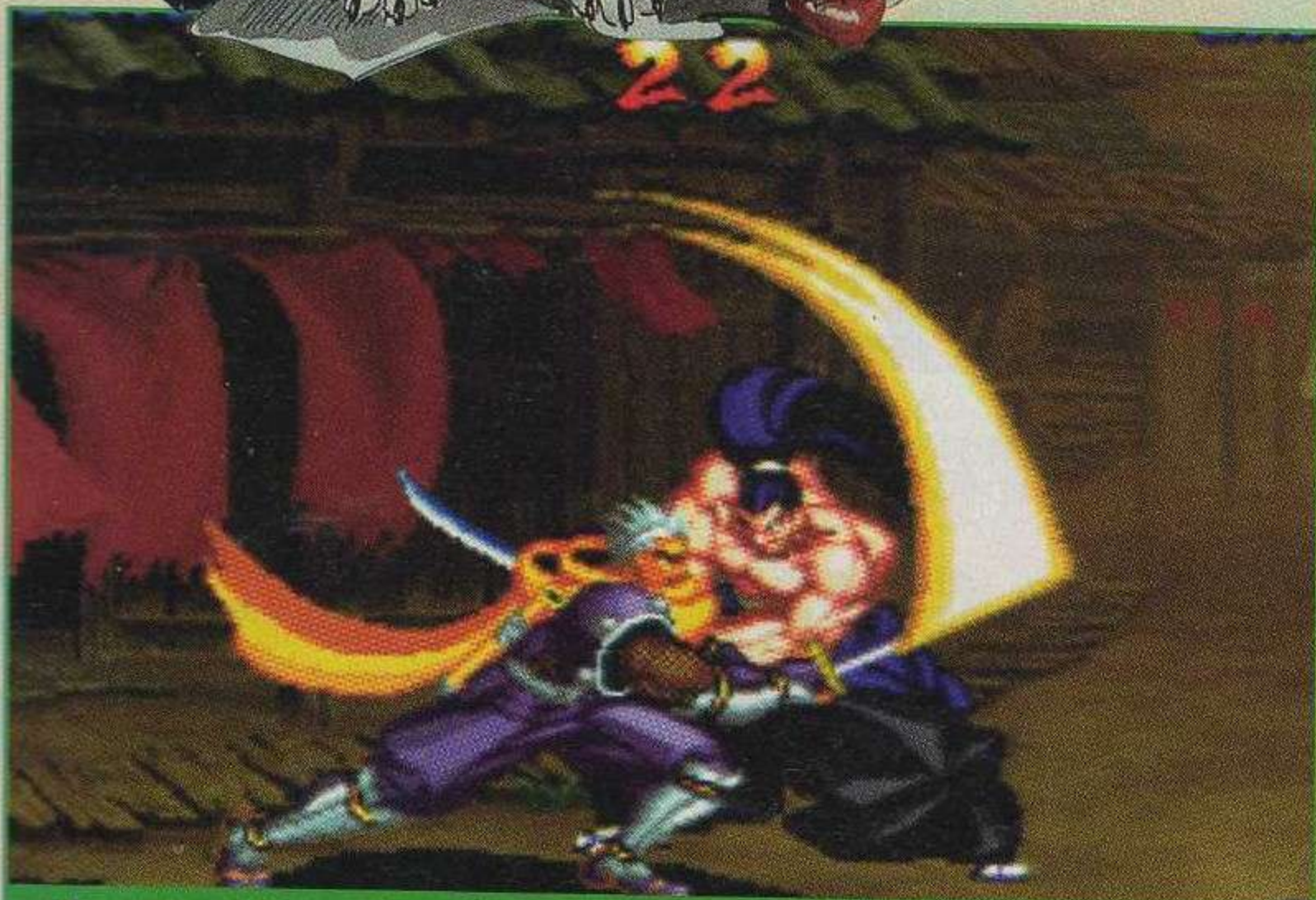
Chaque personnage possède un côté bon et un autre plus mauvais. Selon le mode choisi, certains coups changent.

➤ une option vous permet de choisir votre combattant en mode Bust (cogneur) ou bien en mode Slash (plus chevaleresque). Dans l'absolu, sa manière de combattre n'offrira pas vraiment de différence, mais certains de ses coups seront, eux, totalement inédits. Voilà une idée autant originale et qu'astucieuse qui permet de gagner de la place mémoire et donne l'impression d'avoir à sa disposition vingt-quatre persos au lieu de douze. Il fallait y penser.

UNE AMBIANCE IRRÉELLE

Les combats, dans Samurai Shodown 3, possèdent une classe toute particulière. Épée contre épée, les guerriers se jaugent, attendent, et essaient de frapper juste au bon





L'esquive AB permet de se sortir de bien vilaines situations. Ici, Genjuro va se retrouver dans le dos de Galford.

moment. Une nouvelle esquive (appuyez en même temps sur AB) permet d'éviter un coup ou bien de passer dans le dos de votre adversaire. Utile. De même, un casse-garde diablement efficace (appuyez en même temps sur BC) vous permet de prendre en défaut les joueurs qui se protègent trop souvent en garde basse. Dans ce nouvel épisode, le jeu de jambes a été volontairement mis de côté (un seul coup de pied) pour mettre l'accent sur la maîtrise des armes. Résultat, le point fort du jeu (le combat à l'arme blanche) est mis en avant.

Preuve supplémentaire de l'envie de bien faire évidente des program-

meurs, le changement d'ambiance lorsque les deux adversaires se retrouvent face-à-face avec très peu d'énergie, pendant le dernier round. Le décor se vide, la musique s'arrête et, à ce moment, les deux combattants savent que le prochain coup porté signifiera la victoire ou la mort.

Délicieusement angoissant. Samurai 3 est, on le voit, un jeu d'exception — c'est le cas de la plupart des jeux Neo Geo depuis un certain temps — et, franchement, on peut se demander jusqu'où les gens de chez SNK vont aller. En tout cas, dans le domaine du jeu de combat, leur inspiration semble sans limite...

Chris



IMPRESSIVE!

Tous les personnages possèdent un pouvoir spécial dévastateur très impressionnant.

Apprenez à le placer.

En ratant votre coup, vous devenez vulnérable.

GRAPHISME

Certains stages sont un peu vides, mais la plupart regorgent de détails. Persos sublimes.

ANIMATION

Les combattants se déplacent avec un naturel désarmant. Du grand art.

SON

Musiques, sons, cris des persos... L'ensemble est réussi, l'ambiance du tonnerre.

JOUABILITÉ

Un certain temps d'adaptation est indispensable, mais si le style de jeu vous plaît...

Neo Geo SAMURAI SHODOWN 3

éditeur

SNK

genre

COMBAT

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

OUI

continue

OUI

difficulté

VARIABLE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F

CD — ↑ Cartouche

PLAYER FUZ
95%

en résumé

Intéressant, beau et technique, Samurai

Shodown 3 fait

partie de ces

jeux de combat

d'exception qui

n'existent que

sur Neo Geo.

Impressionnant.

97%

97%

95%

94%

Pour tout savoir toute l'année
sur les nouvelles consoles,
les jeux vidéo, les mangas,
l'actualité...

Je m'abonne!

et je bénéficie
des avantages
Player One

6 numéros
192^F

6 numéros
154^F
+ 770 Crédits Player

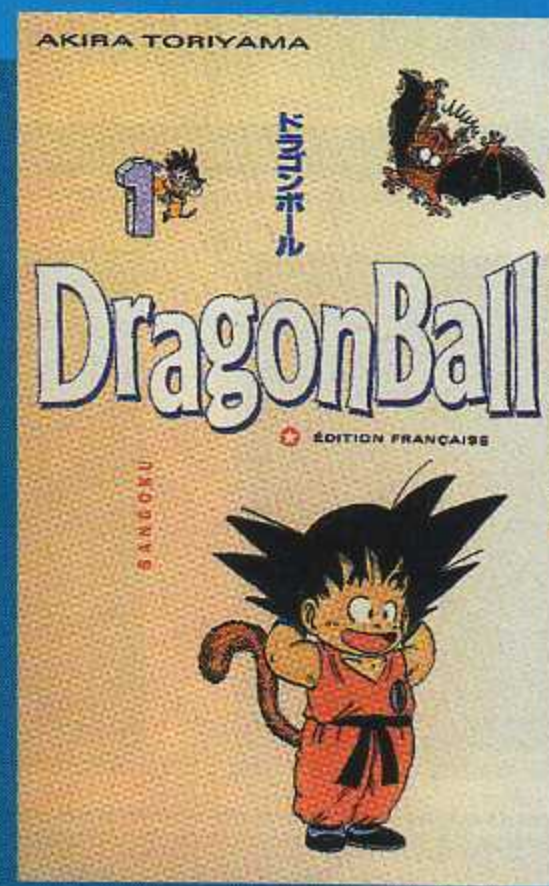
11 numéros
+ 1 cadeau
Dragon Ball au choix
320^F

11 numéros
+ 1 cadeau
Dragon Ball au choix
256^F
+ 770 Crédits Player

1 un numéro gratuit

2 deux heures de connexion
en 3614 sur le service
Minitel de Player One
(0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)

3 la garantie du tarif
pendant un an



Je choisis
mon cadeau!

Le manga
Dragon Ball
(Tome 1)

La figurine
Dragon Ball



Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à :
Player One, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

Oui! je m'abonne à Player one :

1 6 numéros : 192 F (ou 154 F + 770 Crédits Player) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion)

2 11 numéros : 320 F (ou 256 F + 770 Crédits Player) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion)

Je choisis mon cadeau : 1 figurine Dragon Ball ou Le manga Dragon Ball (Réception 4 semaines après le magazine)

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)



Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

(Cochez les cercles blancs)

SHOCK WAVE



Sur les nouvelles consoles, les shoot them up prennent une grande bouffée d'oxygène : 3D, mapping et séquences

A la différence des « fausses simu », type Black Hawk, Wing Arms ou Ace Combat, Shock Wave ne se voile pas la face. Il revendique à 100 % son appartenance à la grande famille des shoot them up. Les aliens ont conquis la Terre et seule une petite station orbite

reste résistante encore et toujours à l'envahisseur. C'est de là que va partir la contre-attaque. Tout ça vous est présenté grâce à un film réalisé à base d'images de synthèse et de séquences studio tournées avec de vrais acteurs. EA n'a pas lésiné sur les moyens. Votre mission, ou plutôt



UN FILM DANS LE JEU

Entre les missions, un film vous permet de découvrir le background du jeu. La qualité de la vidéo est très soignée.



vidéo font subir un véritable lifting au genre. Témoin : Shock Wave, transfuge de la 3DO, qui fait son cirque sur PlayStation.



L'attaque d'un convoi de ravitaillement est toujours un plaisir malgré les vaisseaux d'escorte.

vos missions, consistent à bouter l'alien hors de notre système solaire en nettoyant la planète pays par pays.

MADE IN HOLLYWOOD

Vous pilotez une navette équipée d'un canon laser et de roquettes à tête chercheuse. Une fois lancé, une seule chose compte : détruire le maximum de cibles (aériennes ou au sol) et votre objectif principal. L'environnement est entièrement réalisé en 3D. À l'issue d'une mission réussie, le film et l'histoire continuent. Si vous avez été descendu, le film se poursuit

LES DÉCORS

Fait désormais classique sur 32 bits, le sol est réalisé en 3D mappée, et les éléments du décor en 3D polygonale. Au final, le rendu est somptueux.



On pourrait qualifier de boss les objectifs principaux si certains n'étaient pas de simples bâtiments inoffensifs.

➔ dans un hôpital. Une fois que vous serez remis sur pied, vous devrez vous retaper votre dernière mission. Mais au bout de cinq échecs, les tou-bibs ne pourront plus rien pour vous ; votre cercueil sera lancé dans le vide. Il y a bien entendu une fin plus heureuse, mais pour y arriver, il faudra vous accrocher. Bien que paramétrable, la difficulté est exponentielle jusqu'à atteindre les limites de l'impossible. Cela dit, le jeu demeure très jouable et constitue un challenge très intéressant pour qui veut le relever.

Lieutenant Wolfen



QUELQUES ENNEMIS

Six véhicules, c'est peu face à la diversité des ennemis. Apprenez à reconnaître les vaisseaux les plus agressifs : ceux qu'il faut descendre en priorité.

Les avis
des Slayers

LEFLOU : « Non ! je ne comprends pas l'engouement de certains pour ce jeu laid, proposant des ersatz de missions (détruire le silo A et B alors que, pour survivre et gagner, il faut tout exploser). Ce jeu me laisse froid et je lui préfère un bon jeu de tir en 2D. »

BUBU : « Ha ! ça c'est sûr, ça fait un choc de retrouver ce jeu sur PlayStation ! En attendant l'adaptation des bons jeux 3DO

(Need For Speed, Road Rash...), on se coltine les mauvais. Celui-ci a vraiment le "look and play" d'un pauvre jeu PC : graphismes dépouillés, action basique, jouabilité et animation hésitantes. »

MILOUSE : « J'ai découvert Shock Wave sur 3DO, car il était livré avec la machine. Du coup j'ai essayé, et malgré sa mauvaise réputation, je l'ai trouvé très sympa. Bonne réalisation, bonne jouabilité : ce jeu assure sur les points vitaux. En plus, il est loin d'être inintéressant. »

éditeur
ELECTRONIC ARTS

genre
TIR

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
5

difficulté
PARAMÉTRABLE
durée de vie
INTÉRESSANTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
90%

en résumé

Avec Shock Wave, Electronic Arts n'innove pas vraiment. Cela dit, la qualité de la réalisation et le challenge proposé valent à eux seuls le détour.

GRAPHISME

L'horizon visible est assez restreint ; par conséquent le jeu est assez sombre.

85%

ANIMATION

L'animation est impeccable, rien à dire.

90%

SON

Efficace même si les programmeurs ne se sont pas trop foulés.

80%

JOUABILITÉ

L'attribution des commandes sur le paddle aurait pu être mieux pensée.

80%

PHILOSOMA



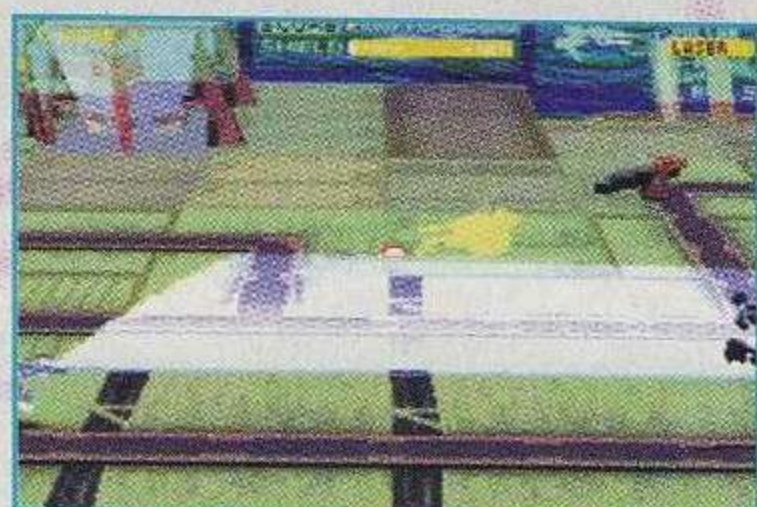
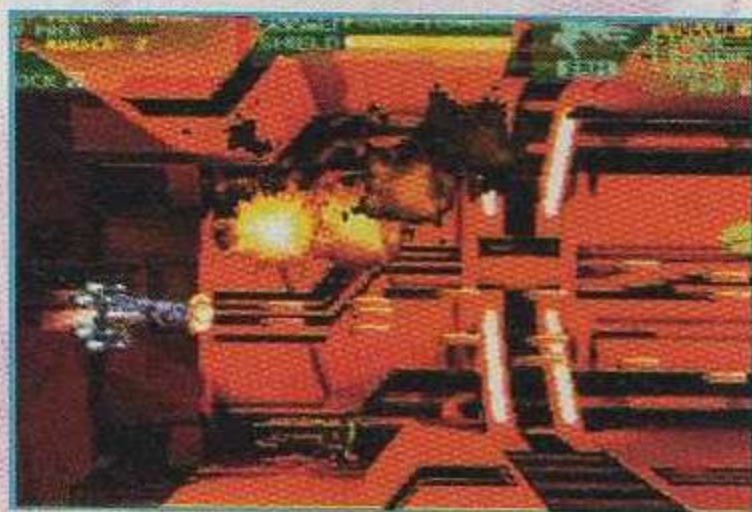
Les phases en 3D se déroulent sur un trajet déterminé à l'avance. Impossible d'avancer ou de reculer.

Le shoot them up est une valeur sûre dans le monde des jeux vidéo : de l'action brute et directe sans prise de tête. Philosoma respecte la tradition. Un jeu sympathique.

Après un Gunner Heaven plutôt décevant, Sony récidive dans la veine 100 % action en sortant Philosoma. Ce shoot them up se veut original en changeant niveau après niveau la façon de jouer. Ainsi, tout au long des vingt-cinq niveaux qui le composent, vous piloterez votre vaisseau de dessus, de dessous, de derrière, de l'avant et de côté. Bien évidemment, à chaque fois, on retrouve le clin d'œil à un grand titre venu tout droit de nos ancestrales 8 bits. On y retrouve des sensations rencontrées dans des jeux tels que R-Type, Tiger Hélicoptère, Space Harrier, Zaxxon et même Scramble (un jeu de

Tout est bon dans l'cochon !*

Philosoma combine tous les grands succès des shoot them up. De R-Type à Tiger Heli. Le danger de ce fourre-tout : décevoir les fans de chaque type de jeu de tir. Danger évité pour ce coup-là mais de justesse ! * (hein, Iggy !)



Une scène calquée sur Zaxxon (à peu de choses près). Dommage qu'il n'y ait qu'un seul niveau comme ça !

Les avis

BUBU : « Bonne idée de faire un shoot them up qui utilise les possibilités 3D de la console. Mais il ne m'a pas totalement convaincu. Il n'est pas si impressionnant que ça, et, côté jeu, il est plutôt moyen. Grand Gourou du Gouraud que je suis, je préfère encore Raiden 2D. »
REYDA : « En bref : scènes cinématiques grandioses, jeu rapide et beau avec des passages très originaux. Dommage : certaines armes, inutiles. Tant mieux : les crédits limités et l'absence de sauvegarde. À emprunter aux copains. Yo ! »

niveaux. D'un stage à l'autre, on passe d'une vue de côté à une vue de dessus. Le changement est annoncé par une scène cinématique qui permet dans les dernières secondes de savoir comment procéder. Une idée sympa, surtout que ces scènes sont d'une qualité irréprochable. Dommage



Le tir en V demeure l'un des plus efficaces. Ici encore, on a affaire à un classique des jeux de tirs.



La vue de dessus possède un bon effet de profondeur. C'est fluide et beau et, ici, ça explose !

PHILOSOMA

éditeur
SONY

genre
TIR

joueur(s)
1

sauvegarde
NON
continue
3

difficulté
MOYENNE
durée de vie
FAIBLE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

e résumé
Philosoma n'a pas la pêche d'un Raiden mais il est varié et agréable à regarder. Un jeu un peu creux mais auquel on s'attache tout de même.



SÉQUENCE SPÉCIAL IGGY

C'est beau, c'est magnifique, c'est inutile, ça prend de la place sur le CD mais ça fait rêver et ça plonge dans l'action. Qu'est-ce que c'est ? Les scènes cinématiques, bien sûr. Allez-y. Rincez vous l'œil !



Un passage magnifique. Votre vaisseau se trouve dans un couloir. L'effet de distorsion est très réaliste.



Encore une phase de jeu à la R-Type. Le laser bleu est puissant et, en plus, il est beau.

que les scènes en 3D (à la Space Harrier) soient si peu jouables. Autre reproche : les explosions cachent souvent les tirs ennemis. Frustrant. Malgré ces quelques défauts, Philosoma s'en tire avec les honneurs. On lui pardonnera assez facilement ses

erreurs de jeunesse, d'autant que la VF est plus difficile que la japonaise.

Leflou

GRAPHISME

Jolis, les décors ! mais légèrement répétitifs. Les ennemis eux sont laids à souhait.

88%

ANIMATION

Nickel ! Ça explose, ça tire et ça pulse sans jamais ralentir.

95%

SON

Les musiques donnent une bonne ambiance au jeu. Bruitages classiques.

89%

JOUABILITÉ

Action parfois un peu confuse. Les vues en 3D sont peu maniables.

80%



Un train vous attaque par derrière. Originale et prenante, la scène est en plus magnifique.

X-COM ENEMY UNKNOWN



La PlayStation nous avait habitués à des titres hauts en couleur. Or, ce jeu de stratégie, d'un genre peu coutumier sur console, est lui très peu visuel. Une fois encore, les nouvelles machines prouvent qu'elles sont capables d'empiéter sur les chasses gardées des PC.



UN ŒIL SUR LE CIEL
L'écran principal se divise en deux. À gauche, une vue de la planète avec les bases, les ovnis et votre aviation. À droite, des menus de gestion de vos bases et de la compression de l'écoulement du temps. Les duels aériens se déroulent de façon très abstraite (2).
Après le crash, vous devez passer par une phase d'équipement de vos combattants.

Issu du monde micro, X-Com Enemy Unknown (UFO à l'origine — « unidentified flying object » en anglais) débarque sur la PlayStation. Ce soft a rendu accros certains possesseurs de micro au point qu'il existe aujourd'hui un serveur sur Internet dédié à ce jeu ! La situation de départ est la suivante : les aliens ont débarqué en masse sur la Terre et sèment terreur, destruction et mort aux quatre coins de notre planète. Les gouvernements réunis en conseil de crise décident de financer un organisme secret chargé de lutter contre l'alien. Il s'agit bien entendu du X-COM. Gestion des fonds alloués, surveillance du ciel, interception

Flottant
Les Flottants sont avant tout des soldats et des agents de terrain. Ils sont des prédateurs naturels des circuits électroniques qui sont cybernetiquement renforcés pour faire d'exceptionnels guerriers. La partie inférieure de leur corps est la plupart des oracles internes sont entraînés par une opération chirurgicale, et un système de survie est installé. Cet implant contient une unité anti-gravitationnelle qui permet à l'architecture de flotter, même avec difficulté, dans l'air.

Alliages Aliens
Le matériau alien est composé d'alliages sophistiqués qui proviennent de sources extraterrestres uniques. Ils sont extrêmement légers et solides, et peuvent être modifiés grâce à des méthodes d'extrusion sophistiquées. Les métaux peuvent être reproduits et utilisés dans de nombreux procédés de fabrication.

Navigation OVNI
Le vaisseau alien utilise des ordinateurs sophistiqués pour naviguer sur la Terre et dans l'espace. Le système est basé sur des processeurs optiques installés en réseau. L'interface de contrôle est relativement simple, mais elle contrôle la direction, la vitesse et la hauteur des vaisseaux par une source d'énergie capable de déplacer un vaisseau dans n'importe quelle direction. Ce système peut facilement être utilisé par les humains et peut être reproduit en utilisant les alliages aliens et d'autres composants.

LA TECHNOLOGIE
La tâche des scientifiques consiste à analyser les débris d'ovnis et les corps des aliens. Lorsque les savants ont assimilé le fonctionnement d'une technologie, vous pouvez entreprendre la phase de manufacture.

d'ovnis et wargame à échelle individuelle ; tel est le menu des réjouissances. Après avoir déterminé l'emplacement de votre base, vos radars se mettent immédiatement à



L'assaut d'un ovni écrasé : les troupes au sol viennent de dénicher le dernier alien, retranché dans la salle des machines.

PlayStation

X-COM ENEMY UNKNOWN

éditeur
MICROPROSE

genre
STRATÉGIE
joueur(s)

1

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
GRAVE!
durée de vie
EXCEPTIONNELLE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
94%

en résumé

Si vous cherchez un très bon jeu de stratégie / réflexion à la durée de vie fabuleuse, vous serez comblé par X-Com.



LA PHASE DE COMBAT

Le combat au sol est sans nul doute la phase de jeu la plus importante. En effet, lorsque, à la suite d'un combat aérien, vous parvenez à abattre un ovni, il convient de ramener un transport de troupes sur le lieu du crash. Après l'atterrissage, le jeu se déroule sur un terrain représenté en 3D isométrique. Vous devez alors déployer vos combattants un par un sur la zone du crash et traquer l'alien impitoyablement. Après avoir nettoyé les environs, il vous faudra probablement investir l'ovni où se terrent les derniers rescapés. Le combat prend fin lorsque tous les aliens sont éliminés. Enfin, selon le climat et le taux d'urbanisation de la région du crash, le décor du champ de bataille est différent.

l'affût de l'ovni survolant impunément le ciel de la planète bleue. Un point rouge s'inscrit sur le géoscape (représentation 3D de la Terre) à la verticale de Paris ! La sirène résonne, les chasseurs décollent pour une interception de rigueur. Lorsque l'aviation arrive au contact, une séquence de combat aérien s'engage. Cela se déroule sur une petite fenêtre dans laquelle vous déterminez le type d'attaque que vous allez effectuer. La résolution du duel s'effectue juste grâce à quelques calculs de la conso-

le. Après le crash de l'ovni, une séquence de combat dans un environnement en 3D isométrique s'ensuit. Cette phase de jeu rappelle par son déroulement typiquement wargame un certain Shining Force sur 16 bits. Votre objectif à terme : combattre les aliens avec leurs propres armes. Même si techniquement X-Com n'en met pas plein la vue, il s'en dégage un tel intérêt qu'il apparaît idéal pour meubler les longues nuits hivernales.

Wolfen

GRAPHISME

Plutôt moyen, mais à l'instar de nombreux jeux de stratégie, ça n'a pas d'importance.

75%

ANIMATION

Le jeu le moins bien animé sur PlayStation, mais ça n'a toujours pas d'importance.

65%

SON

C'est, indiscutablement, le point faible du soft.

75%

JOUABILITÉ

X-Com demande un temps d'adaptation au paddle. Souris recommandée.

80%

100

95

91

85

80

75

70

65

60

55

50

GALACTIK ATTACK

Saturn

Non, le shoot them up n'est pas un genre mort et enterré ! Au contraire. Et Galactik Attack le prouve : jeu à deux, effets et explosions à gogo et surtout jouabilité irréprochable.



Issu d'une borne d'arcade de Taito, Galactik Attack (abrégé G.A. pour les intimes) est un jeu de tir dans la lignée de Tiger Heli, c'est-à-dire un jeu de tir 2D à scrolling vertical. G.A. joue en permanence sur deux plans (comme par exemple Xevious et Pop'n Twin Bee).

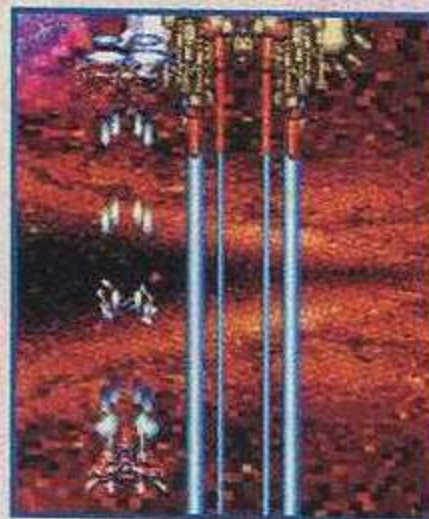
DES ENNEMIS ET DES ARMES

Au premier plan, vous affrontez les ennemis audacieux venus vous titiller à l'aide du laser, un tir évolutif (jusqu'à six niveaux de puissance). Au second plan, les ennemis, hors de portée du laser, ne peuvent être atteints que grâce aux missiles qui

Tournez l'écran !

Galactik Attack, comme Raiden, peut se jouer en retournant votre écran TV sur le côté. Le gain ne se mesure pas qu'au niveau de la taille de l'image ; la plupart des effets spéciaux rendent mieux sur un écran retourné. Explication : l'image d'une télé est redessinée vingt-cinq fois par seconde dans le sens horizontal (soit du haut vers le bas). En faisant pivoter la télé, ce balayage devient vertical (de la gauche vers la droite de l'écran). Conséquence, le rendu des effets de distorsions et des zooms paraît plus fin.

L'autre avantage d'une telle manœuvre est de pouvoir conserver les infos (scores, nombre de vie, etc.) sans empiéter trop sur l'écran.



Admirez cet effet de perspective, particulièrement bien rendu. On en aurait presque le vertige !

se bloquent sur eux (à la manière de Panzer Dragoon). Vous pouvez « locker » jusqu'à six adversaires et envoyer vos missiles leur exploser la tronche quand bon vous semble.

AVANT TOUTE CHOSE, DU RÉFLEXE

Pour survivre dans Galactik Attack, il faut posséder de sacrés réflexes et ne jamais perdre son sang-froid.



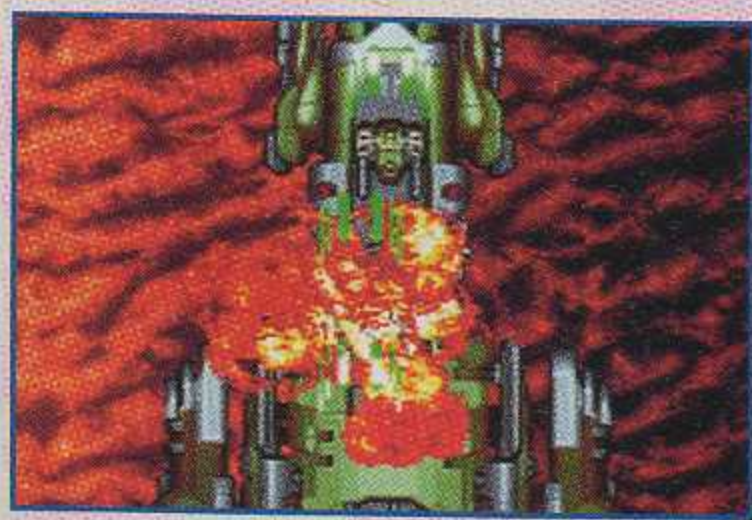
Un boss classique mais qui cadre très bien avec ce jeu classique mais pas démodé pour un sou.

L'écran est en permanence envahi par les vaisseaux ennemis ou par leurs tirs. Toute la subtilité de ce shoot them up tient donc à l'adresse dont vous ferez preuve pour vous faufiler entre cinq, dix ou vingt tirs croisés, tout en continuant de canarder les vilains-pas-beaux. Un exercice de style pas évident du tout à réaliser



Dur de se partager les crédits à deux joueurs. Sachez être fair-play si vous voulez éviter les prises de bec.

Celui là ne vous fera pas de cadeau. Utilisez vos lasers pour l'exploser et éviter de l'attaquer sur les flancs.



PÊLE-MÊLE

Voici quelques images qui viennent témoigner de la diversité des décors dans lesquels vous évoluez. Les détails sont nombreux tout comme les effets. Ok Bubu, c'est pas en 3D, mais c'est tellement bon !



Les effets de profondeur sont particulièrement bien rendus dans ce niveau et les buildings criants de vérité.



Ce boss est beaucoup plus tenace que les autres, surtout à cause de ses tirs qui se bloquent puis vous foncent dessus.

et extrêmement prenant. Quant à ceux qui se plaignent de devoir entreprendre toujours la même chose dans les shoot them up, je répondrais que le vrai joueur, lui, ne s'éclate jamais deux fois de la même façon. Et moi, c'est cet aspect subjectif qui me fait craquer ici !

UN VRAI JEU D'ACTION

En somme, si vous aimez l'action, la vraie, ce jeu est fait pour vous. Alors bien sûr, Galactik Attack n'est pas, d'un point de vue visuel, aussi impressionnant que peut l'être un Sega Rally, mais il demeure au moins aussi fun à jouer. Je ne regrette qu'une chose : que l'on ne voit plus ce type

de jeux sur nos bonnes vieilles consoles 16 bits.

Leflou

GRAPHISME

Ce n'est pas éblouissant mais on sent le souci du détail dans certains niveaux.

85%

ANIMATION

Seul ou à deux, aucun problème d'animation. Ça tire, ça pulse sans ralentissement.

95%

SON

Les musiques sont agréables, et les bruitages de circonstance.

89%

JOUABILITÉ

Le vaisseau se faufile entre les tirs sans problème. Tout dépend de votre audace !

95%

Saturn GALACTIK ATTACK

éditeur
TAITO

genre
TIR

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
NON
continue
4

difficulté
MOYENNE
durée de vie
BONNE

prix
A B C D E F

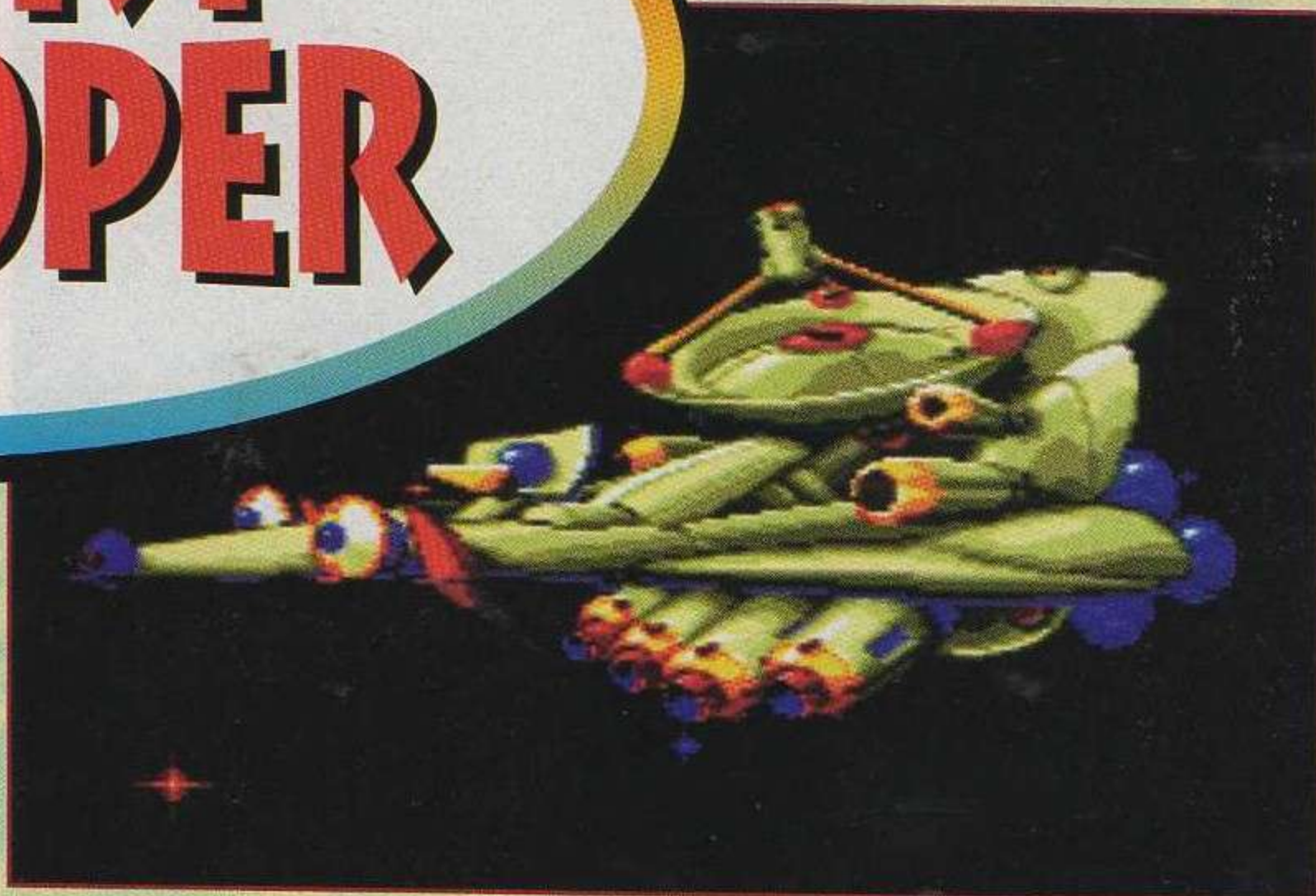
PLAYER FUZ
95%

en résumé

Dans le même esprit que Raiden sur PlayStation, Galactik Attack est un excellent shoot them up : tripant, excitant, « adrénalisant ». Ici, il s'agit de réflexe pur et dur.

BIG SKY TROOPER

Super Nintendo



Avec le JetPack, voyager est un vrai plaisir. Attention ! ce moyen de transport est gourmand en pile.

Big Star Trooper ne paie pas de mine mais se révèle très efficace. Les jeux d'aventure sont encore trop peu nombreux dans nos vertes contrées pour passer à côté de celui-ci... même s'il est en anglais.

L'action se situe dans une galaxie lointaine. Vous êtes seul contre une armée de limaces vertes et gluantes qui n'ont qu'un but : envahir l'univers et détruire toutes formes de publicité. Ce serait alors un monde idyllique, perspective que vous trouvez profondément intolérable. Votre mission est des plus basiques : il faut enrayer l'invasion. Pour ce faire, vous devrez contrôler quatre planètes sur lesquelles se trouvent des machines indispensables au bon fonctionnement de la galaxie.

Big Sky Trooper oscille en permanence entre jeu de stratégie — où

Des myriades de planètes

Le monde dans lequel vous évoluez est composé d'un peu plus d'une centaine de planètes, chacune de taille plutôt minuscule (ce qui ne les empêche pas d'être très intéressantes). Au début de la partie, vous ne pouvez pas accéder à toutes les planètes. Pour ce faire, il faudra d'abord découvrir les cartes correspondant aux cinq zones de la galaxie. De même, certaines planètes ne pourront être explorées à fond que lorsque vous aurez trouvé des objets ou utilisé certains pouvoirs de votre combinaison (cf séquence

la mainmise sur les planètes importantes vous permettra de voyager d'un bout à l'autre de la galaxie —, et jeu d'aventure — avec tout ce qu'il faut d'ennemis et de donjons.

LA STRATÉGIE

Au départ assez simple, elle consiste à nettoyer une des planètes de ses limaces puis à



Dans les donjons, il faut trouver différents objets, comme ces manivelles qui abaissent des passerelles.

installer un relai afin de pouvoir revenir plus tard sur les lieux. Cependant, les relais n'empêchent pas les limaces d'envahir la planète une seconde fois.

Pour interdire définitivement le retour de ces aliens, il faut construire... un fast food. Pas évident ! D'abord, la planète doit



Avec les marchands, vous allez pouvoir faire du troc et revendre certains objets à des prix très raisonnables.



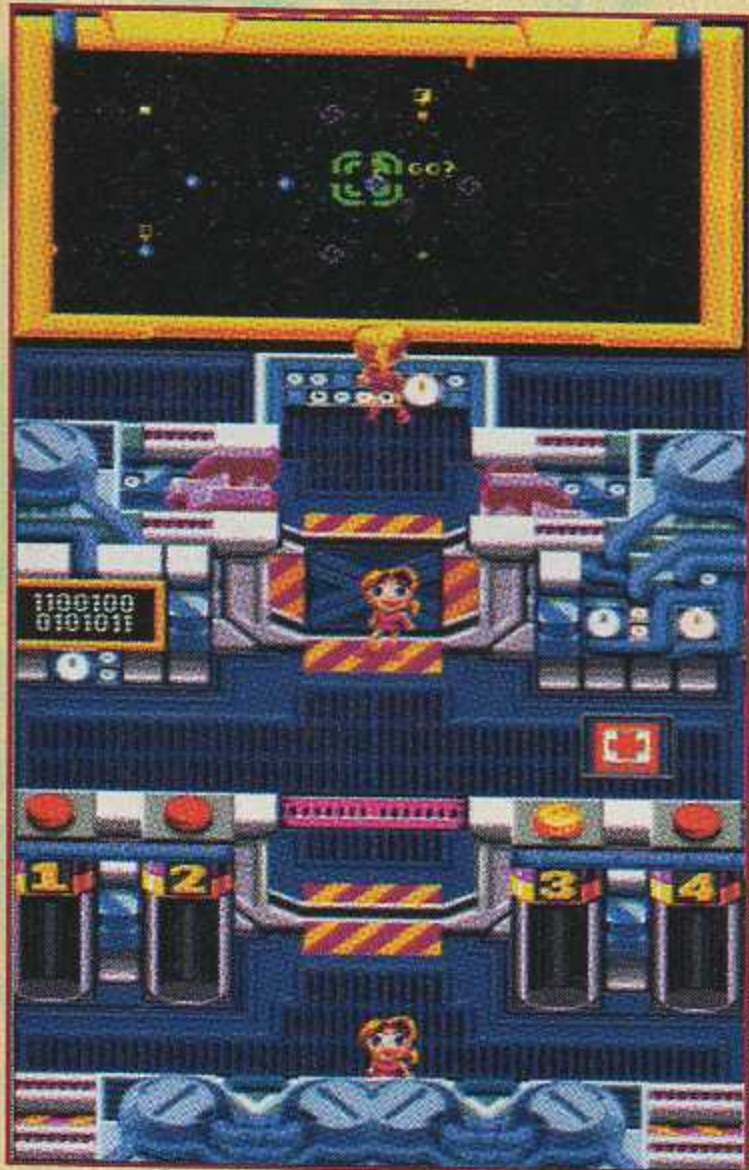
« Taquin ») faisant apparaître de nouveaux lieux et accessoires. On peut aussi distinguer sur la carte la particularité thermique des planètes. Ainsi, sur les planètes repérées en blanc, on trouve de la glace, sur celles en bleu de l'eau, et ainsi de suite.



Vous aurez souvent droit à des séquences à la Asteroid. Les trous noirs feront évoluer l'armement de votre vaisseau.

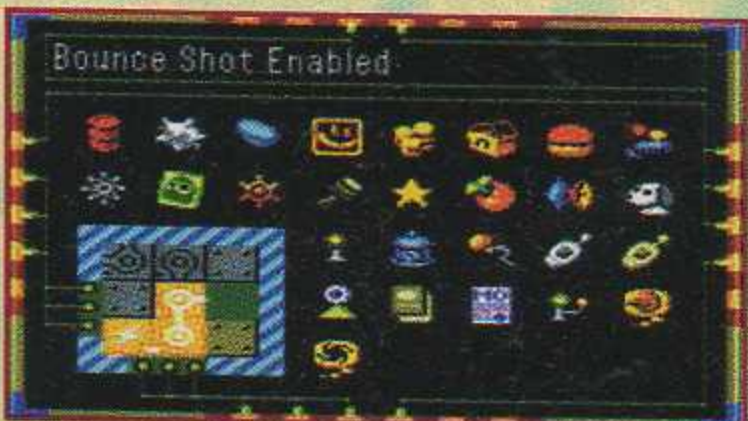
LE VAISSEAU

En haut, votre fidèle ordinateur FIDO, grâce auquel vous pouvez voyager. Au milieu, le sas de lancement et enfin en bas, les sauvegardes.



LE TAQUIN

Pour obtenir des pouvoirs supplémentaires, il faut trouver des composants pour votre armure (les cases surlignées en blanc) et les combiner comme au Taquin (on ne peut que faire glisser les composants là où il y a une case vide). Un petit casse-tête de plus !



Le roi des limaces en personne. Cette seconde rencontre est déjà plus musclée.



Les fast food ne servent pas qu'à nourrir Iggy, ils sont aussi utiles à votre progression et pour éloigner les indésirables.

→ pouvoir l'accueillir. Ensuite, il est nécessaire de posséder un titre de franchise. Autre difficulté, les relais sont en nombre limité (au début), ce qui vous oblige à faire des choix stratégiques importants pour la suite.

L'AVENTURE

Bien conçu, le scénario ne vous est dévoilé qu'au fil des missions que vous effectuez (sauvetage d'un espion, troc d'objets...). À chaque mission réussie, vous montez en grade et devenez plus résistant. La place me manque pour vous décrire toutes les subtilités du jeu, retenez donc que Big Star

Trooper est un excellent jeu d'arcade aventure. À posséder.

Leflou

GRAPHISME

Les décors sont variés. Dommage qu'il n'en soit pas de même pour les monstres.

75%

ANIMATION

Scrolling fluide, animation des persos succinte. Quelques effets visuels sympa.

70%

SON

Les musiques plongent bien dans l'ambiance, mais ne sont pas assez nombreuses.

85%

JOUABILITÉ

Les menus sont très vite accessibles. On dirige le personnage avec facilité.

85%

Super Nintendo

BIG SKY TROOPER

éditeur

LUCAS ART/JVC

genre

AVENTURE/ACTION

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

INFINI

difficulté

MOYENNE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F



en résumé

Big Sky Trooper est un bon jeu d'aventure SF. Amusant, riche et long, il promet de nombreuses heures de jeu. Son seul défaut : il est en anglais.

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

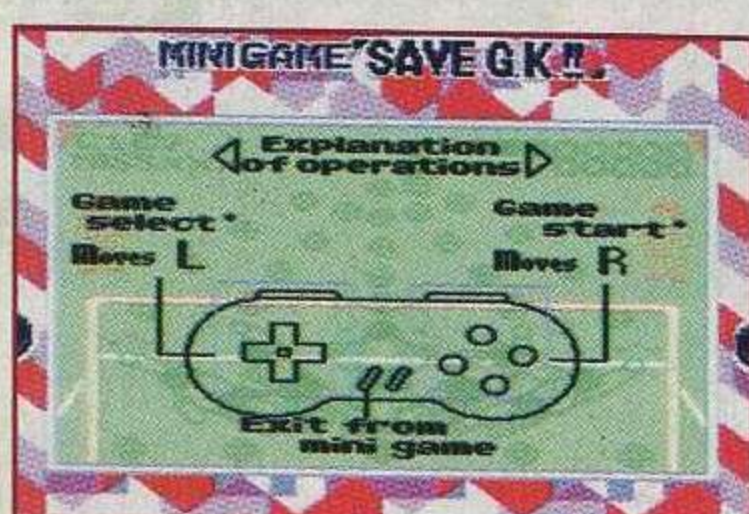
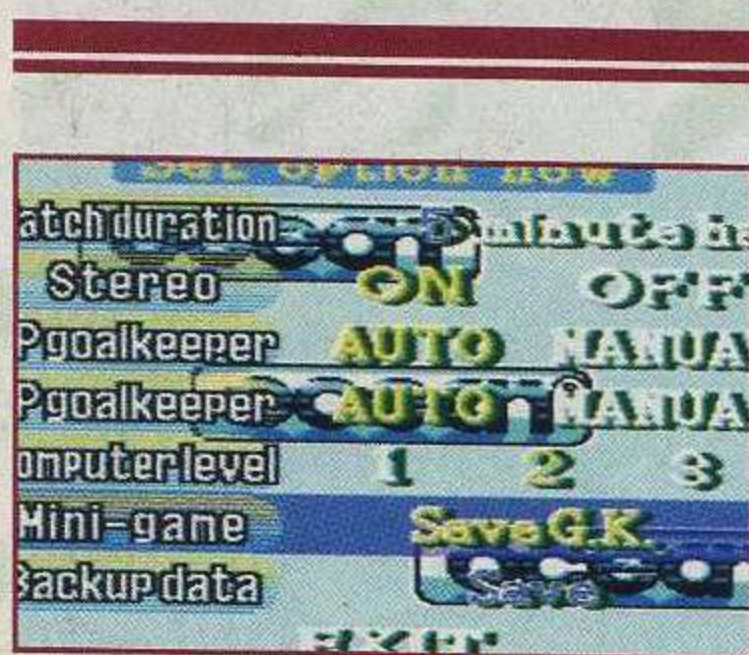
90 MINUTES EUROPEAN PRIME GOAL

Super Nintendo

L'avis de Milouse

« Encore International Superstar Soccer Deluxe ! Vous n'en avez pas marre les mecs, de ce jeu débile et sans intérêt? Comment... ce n'est pas ISS Deluxe ? Ah, c'est le premier alors, International Superstar Soccer tout court. Non plus ? Comment ça s'appelle... 90 Minutes European Prime Goal ? Fais voir... Ah ouais, ça c'est du foot au moins, on peut marquer comme on veut, d'où on veut! T'as vu, j'ai "scoré"... »

En matière de foot sur console, on ne peut pas se plaindre du manque de sorties. Cette fois, c'est Namco qui s'y colle avec un soft qui, sans atteindre au pinacle, a du moins le mérite d'être original.



SOUVENEZ-VOUS, FORMIDABLE !

En plus des penaltys classiques, vous trouverez dans les options le « Save GK », un mini-jeu dans le jeu ! Il vous permet de retrouver les sensations ses vieux jeux à cristaux liquides. Le système est dépassé, mais le principe, très fun, marque encore l'histoire et l'évolution des jeux vidéo.

De prime abord, ce jeu paraît des plus classiques : vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, ou à deux. Du côté des modes de jeu, vous pouvez disputer un match amical, un championnat ou organiser un tournoi pouvant regrouper jusqu'à six équipes, et déterminer celles qui seront gérées par la console et celles qui seront dirigées par un joueur. Le mode Coupe permet de faire la même chose, mais avec toutes les équipes, soit quatorze formations. Ce chiffre peu élevé s'explique quand on relit attentivement le titre : 90 Minutes European Prime Goal. C'est-à-dire que seules sont concernées des équipes européennes (Norvège, Roumanie, Écosse, Belgique, Italie, Suède, Hollande, Bulgarie, Allemagne, République d'Irlande, Angleterre, France, Pays de Galles, Espagne).

DES BUTS À LA PELLE

Une fois votre équipe sélectionnée et le type de formation choisi, vous vous retrouvez sur le terrain. Celui-ci est représenté horizontalement et en 3D isométrique. Une vue pratique et jouable qui a largement fait ses preuves. On peut regretter toutefois l'absence d'un radar permettant de contrôler la position des autres joueurs, sans pour autant glisser vers la simulation. Les phases de jeu en elles-mêmes sont vraiment axées



Vous pouvez choisir le type de formation qui vous convient le mieux.



« PAPINADES »

Dans 90 Minutes, inutile de vous casser la tête à construire des actions très compliquées. Foncez vers le but et shootez comme un bourrin ! Toutefois, certains buts imparables exigent une petite préparation. Vous pouvez par exemple envoyer la balle verticalement et sauter ensuite pour marquer de la tête. Une variante consiste à faire un retourné plutôt qu'une tête. C'est à vous de décider... Signalons que les penaltys en plein match n'offrent pas une vue particulière. Enfin, une manœuvre particulièrement efficace consiste à tirer en diagonale, après avoir débordé sur l'aile et mis la défense dans le vent.

↪ arcade. C'est très speed, les actions ne sont pas très difficiles à construire, et les gardiens pas très malins. Du coup, les scores confinent au surréalisme et chaque équipe marque souvent plus de dix buts.

LE PETIT PLUS DE MONSIEUR PLUS !

En allant faire un tour du côté des options, on comprend que ce soft joue vraiment la carte de l'originalité. Outre un mode Penalty Kick des plus classiques, on trouve le Save GK. Et là, ô surprise, on dispute un mode s'inspirant des célèbres jeux à cristaux liquides. Ça ne nous rajeunit pas, tout ça ! Vous incarnez le gardien de but, et un morpion vous arrose du point de

penalty selon cinq trajectoires différentes. Vous devez arrêter ces tirs en vous plaçant au bon endroit à l'instant ad hoc car il arrive qu'il en délivre plusieurs d'affilée — et très rapidement. À vous de mémoriser l'ordre exact et de faire preuve de dextérité.

UN BILAN MITIGÉ

Vous l'aurez compris, 90 Minutes ne ravira pas pleinement les adeptes de simulations pures et dures comme ISS Deluxe, car de toute façon ces deux softs n'évoluent pas dans la même catégorie. Il conviendra en revanche parfaitement aux nombreux amateurs de foot arcade, où la rapidité d'action et le côté spectaculaire priment sur le réalisme. Suivant vos

goûts, vous serez à même de juger quel genre vous convient le mieux.

Chon,
le buteur.

GRAPHISME

Ils sont simples et colorés, sans être extraordinaires.

82%

ANIMATION

Bien qu'un peu lente par moment, elle reste convenable.

83%

SON

Les bruitages ne parviennent pas franchement à mettre le feu.

80%

JOUABILITÉ

La prise en main est instantanée. On ne tarde pas à claquer des buts.

89%

Super Nintendo
90 MINUTES
EUROPEAN
PRIME GOAL

- éditeur
NAMCO
- genre
FOOT ARCADE
- joueur(s)
1 OU 2
- sauvegarde
NON
- continue
NON
- difficulté
FACILE
- durée de vie
MOYENNE
- prix
A B C D E F

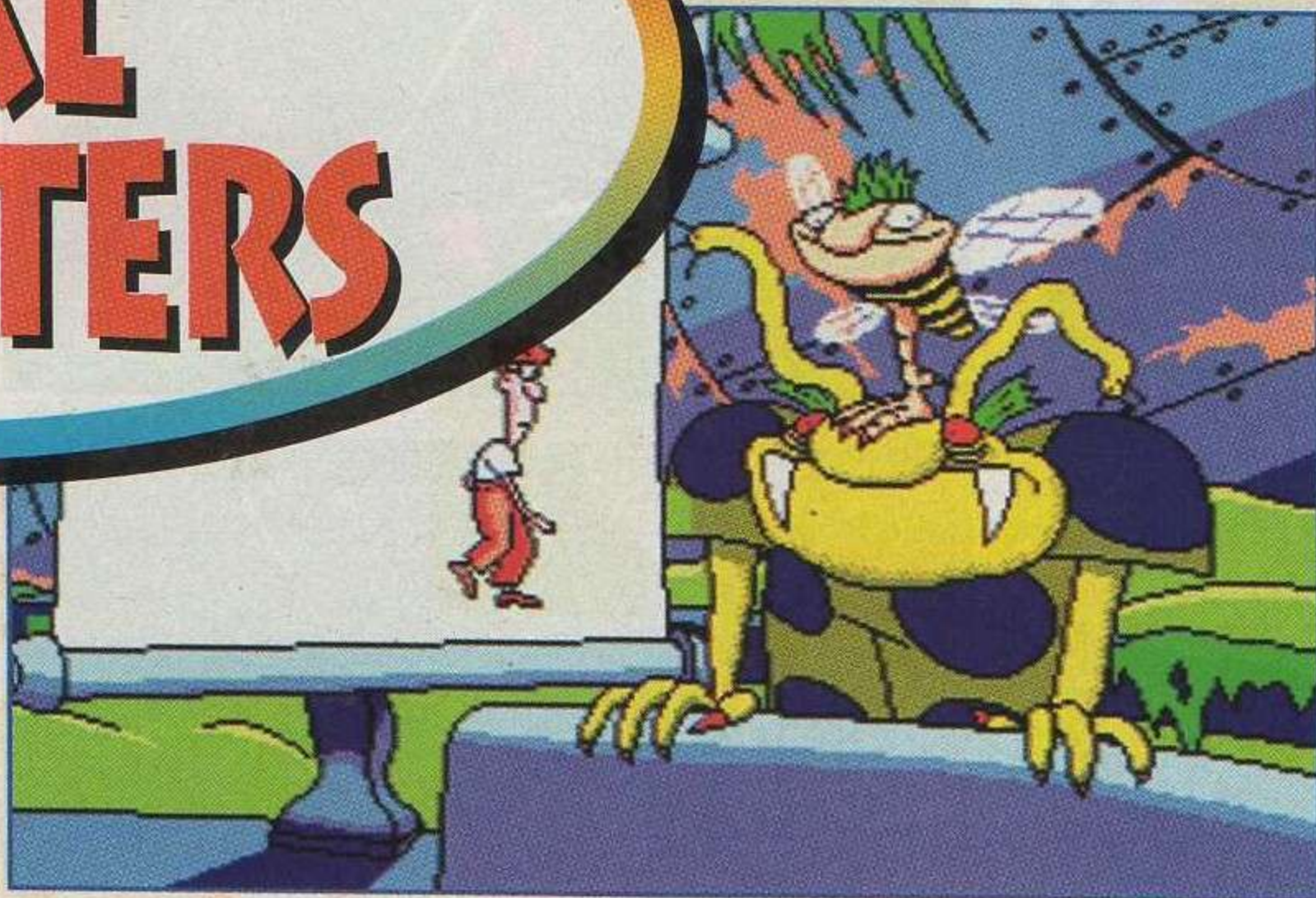
PLAYER FUZ
82%

en résumé

Dans l'esprit de Soccer Shoot Out, Namco nous propose un jeu de foot axé arcade, à la prise en main aisée et au contenu original.

AAAHH! REAL MONSTERS

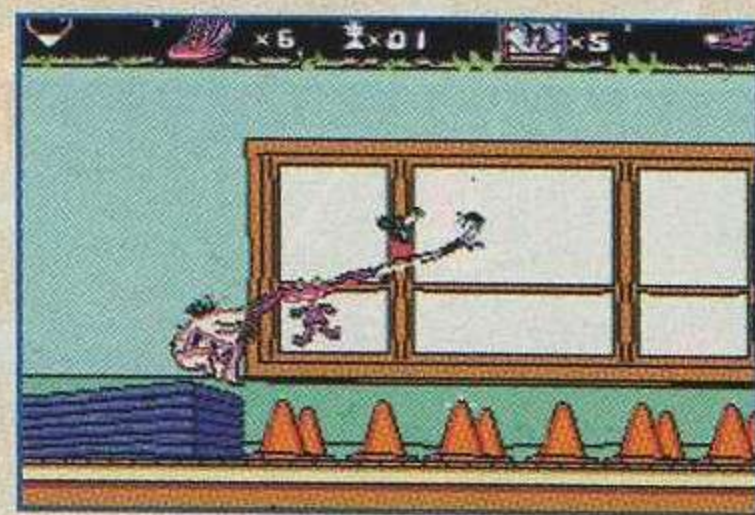
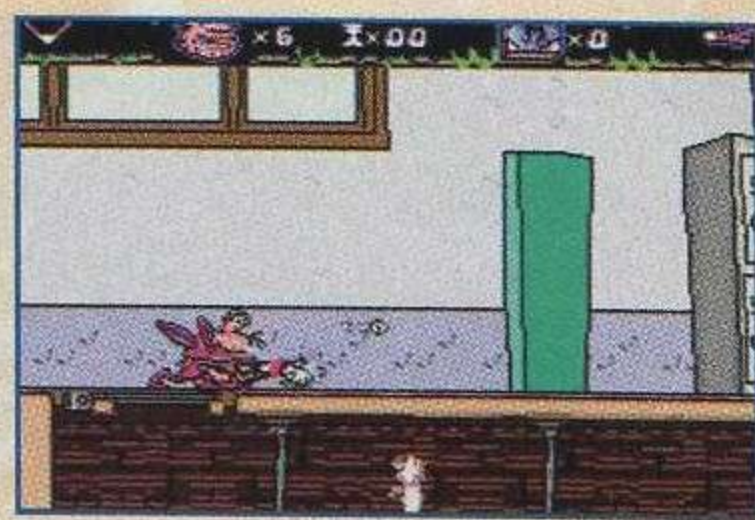
Megadrive



On demande un volontaire pour aider trois petits monstres à passer leur examen de fin d'année ! Allez un peu de courage,

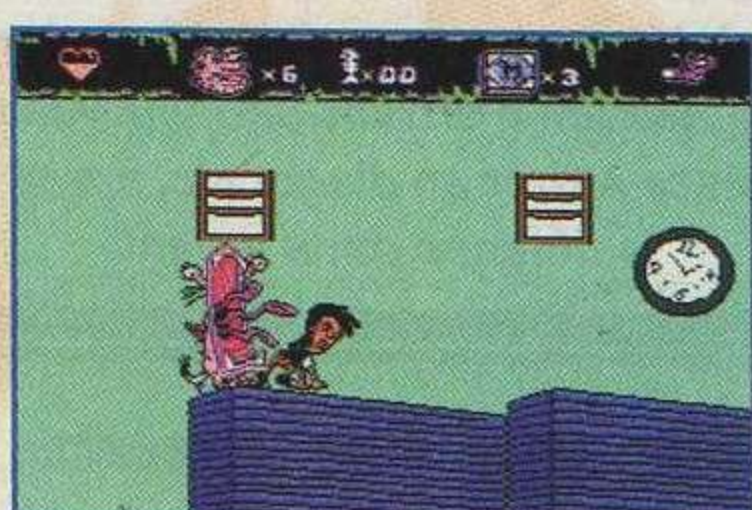
Aaagh ! Real Monsters n'est pas le soft le plus attendu ces temps-ci et pourtant, sous ses allures de petit jeu sans prétention, se cache un très bon soft d'action/réflexion. Il faut bien avouer que, de prime abord, les graphismes semblent plutôt laids. Un malus

fâcheux qui ne donne pas vraiment envie d'y jouer. Mais en bon testeur, j'ai tout de même connecté mon paddle et entamé une partie. Pour ceux qui connaissent The Lost Vikings ou encore Animaniacs, il s'agit du même type de jeu, à savoir : une cartouche qui mêle plate-forme et



LES MONSTRES

Les trois ont tous une technique spéciale : lancer d'œil pour voir loin, saut version lancer du poids, et courte échelle.



ils ne sont pas si terribles... Bon ben moi, je m'y colle ! À nous quatre, Messieurs les monstres !



Attention, c'est la sortie des classes. Planquez-vous vite si vous ne voulez pas être écrasé par toute cette marmaille !

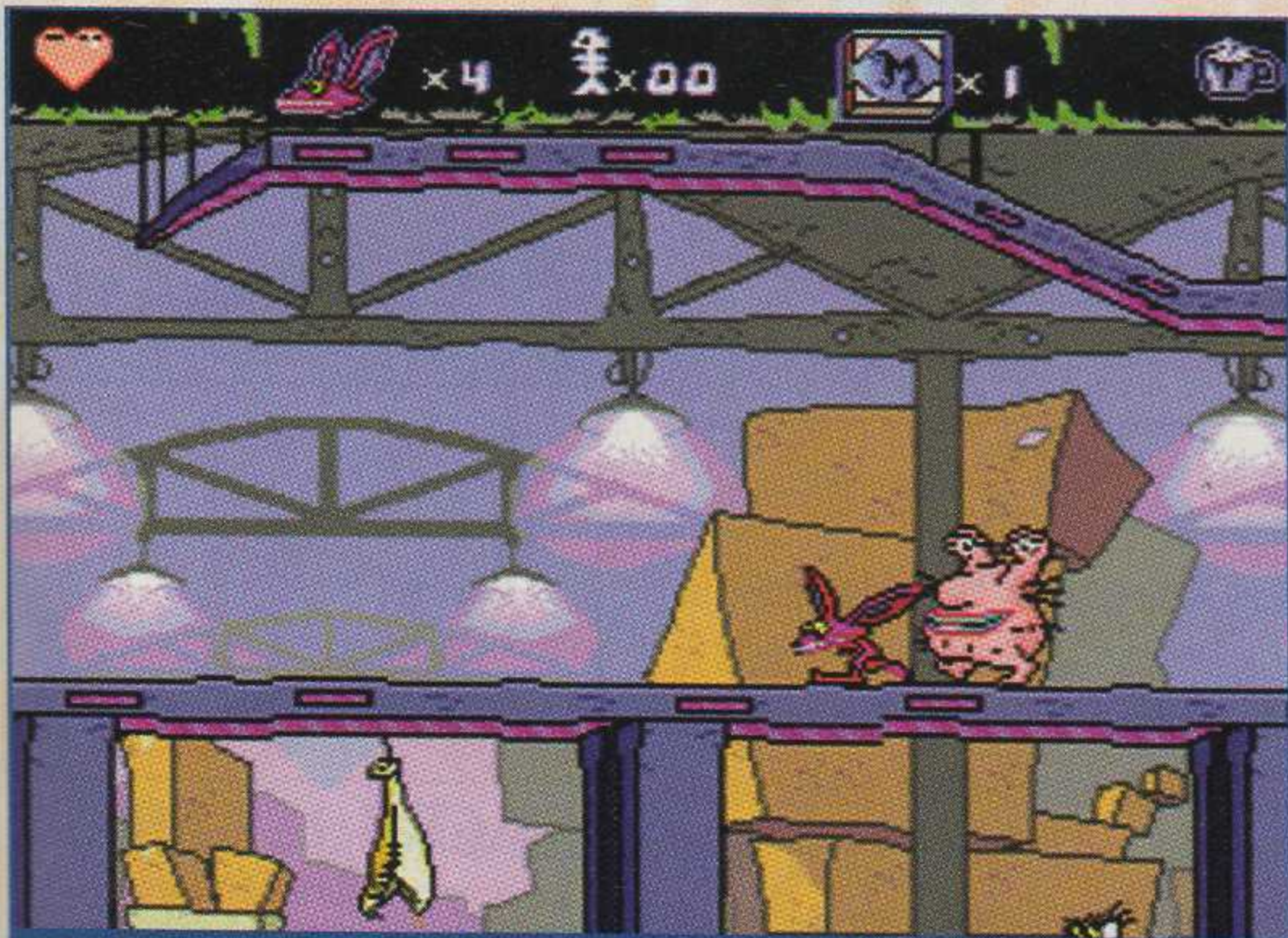
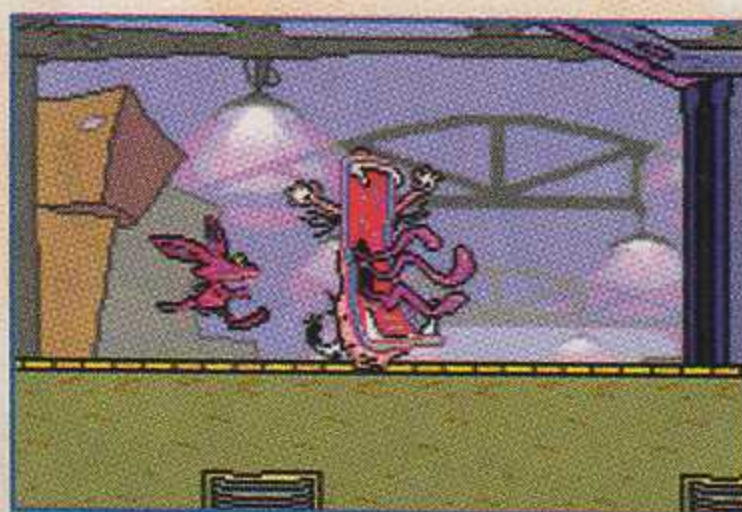
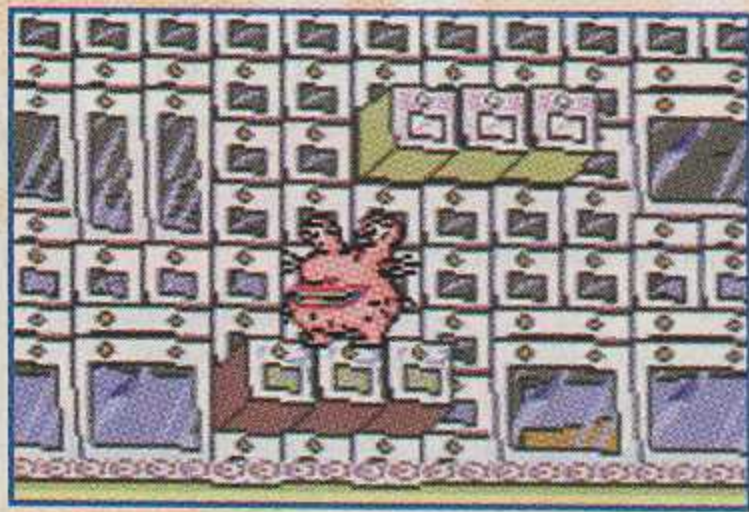
réflexion. Son originalité tient dans le fait que vous disposez de trois persos complémentaires. Le but étant bien évidemment de sortir du niveau, vous devrez savoir utiliser les capacités de chacun pour franchir les différents obstacles.

QUOI MA GUEULE ?

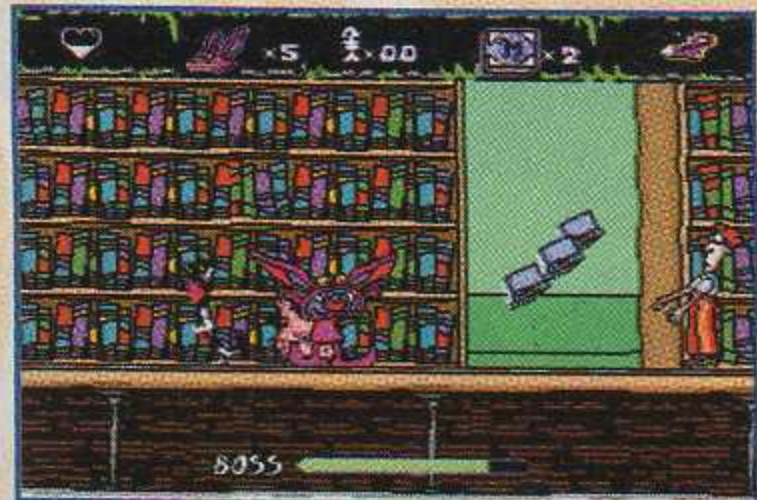
Mis à part son graphisme, Aaagh ! Real Monsters n'est donc pas franchement novateur. Toutefois, comme nous ne croulons pas sous les jeux du genre, il est sans conteste le bienvenu sur nos consoles. Sans être

BUBURNE, MON PERSO PRÉFÉRÉ !

Cette petite boule difforme est le monstre le plus rigolo. Malheureusement, il est lent et ne saute pas haut. Vu son physique, on comprend pourquoi !



On bouge avec la Poste ! Un niveau particulièrement difficile dans lequel vous devrez faire preuve d'une grande dextérité.



Avis de Le Flou et Mc Yas

STEF LE FLOU : « Monsters est une bonne et vraie surprise ! Les monstres ont vraiment des tronches délirantes, mais, plus important, le jeu est intéressant et prenant (genre Lost Vikings). On y trouve des énigmes tordues et des options à gogo toujours placées dans des endroits impossibles. Graphiquement, le jeu se situe entre Boogerman et Beavis & Butthead, ce qui n'est pas un

véritable atout. Si le genre trash ne vous rebute pas, Monsters a de quoi vous scotcher à l'écran. »
MC YAS (le petit monstre) : « Moins complexe et plus fun que The Lost Viking, Real Monsters est un soft à réserver aux amateurs de jeu de réflexion. Il n'oublie pas l'humour ; les mimiques des monstres, notamment, sont très drôles. Et malgré des graphismes à coucher dehors (on a vu mieux), le jeu vous tiendra en haleine pendant de longues heures, soyez-en sûr ! »

particulièrement flashy, il propose au joueur, tout au long de sa progression, de petits casse-tête loufoques et sympa. L'humour est un autre point fort du jeu (voir « Comment faire peur... »), qui fait oublier la pauvreté des décors — les mêmes décors de fond à plusieurs reprises, c'est gavant ! Bref, cette cartouche ne vous tournera pas la tête si vous êtes fan de graphismes léchés. Mais si vous parvenez à faire abstraction de ce défaut ou, pourquoi pas, à adorer la tronche des monstres, ce jeu saura vous satisfaire.

El Didou

COMMENT FAIRE PEUR EN 3 LEÇONS ?

Chaque monstre possède un cri qui glace le sang de ses ennemis. Pour s'en débarrasser, il peut aussi leur balancer des ordures à la tronche.

Megadrive AAAHH! REAL MONSTERS

éditeur
VIACOM

genre
ACTION/REFLEXION

joueur(s)

1

sauvegarde

NON

continue

OUI

difficulté

VARIABLE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
88%

En résumé

Real Monsters a un style graphique trop « chelou » pour cartonner en France. Néanmoins, c'est un très bon jeu d'action/réflexion.

GRAPHISME

Pas de doute, les persos sont monstrueux. On adore ou on déteste !

80%

ANIMATION

Rien de vraiment remarquable en bien ou en mal... c'est passable.

78%

SON

Des bruitages très fun et des musiques simples mais appropriées.

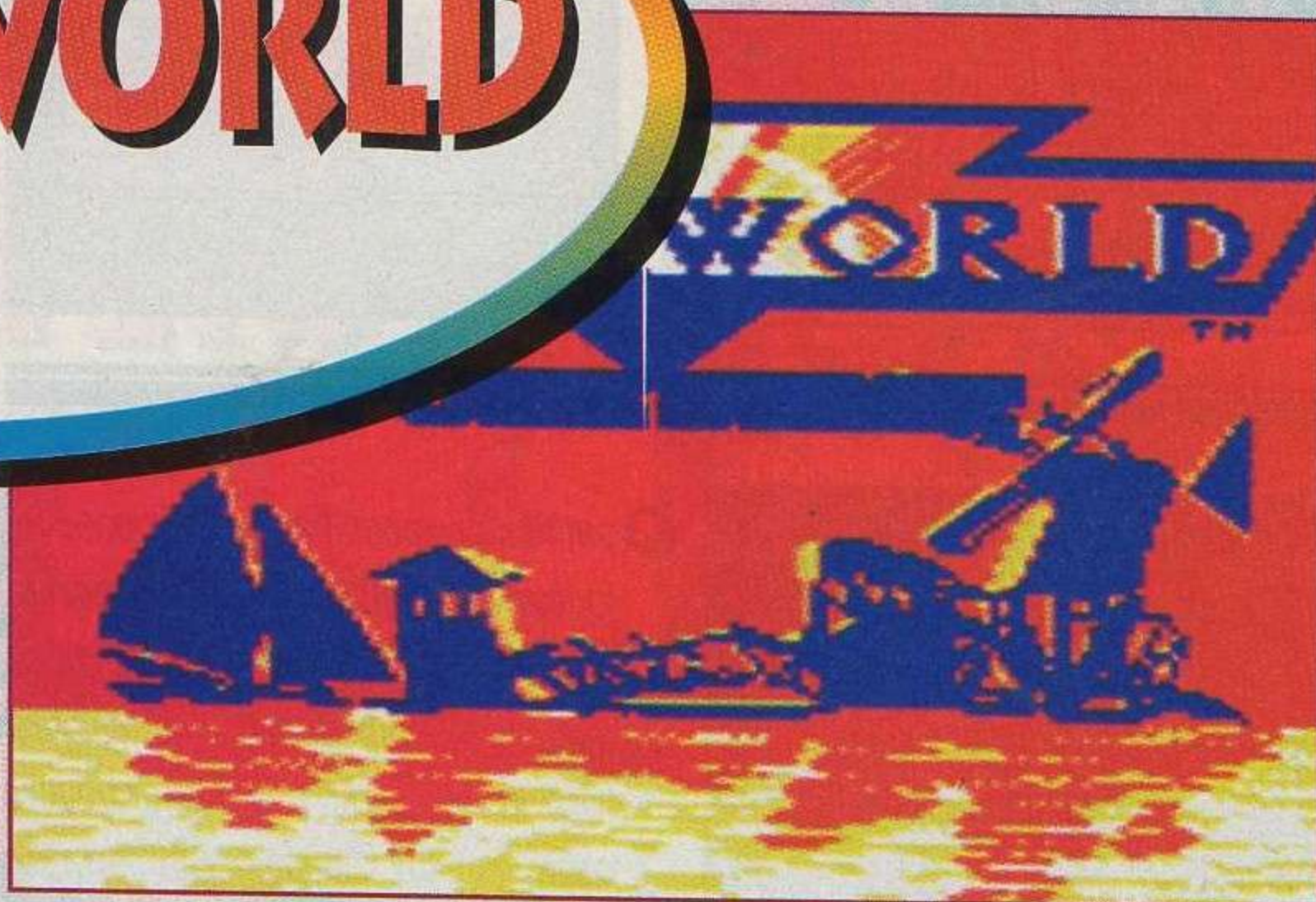
80%

JOUABILITÉ

On a souvent du mal à changer de persos ou à utiliser leur technique.

75%

WATERWORLD

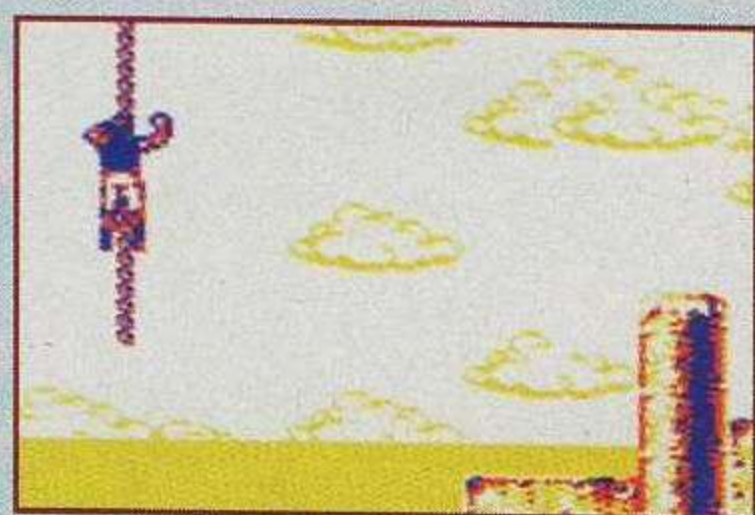
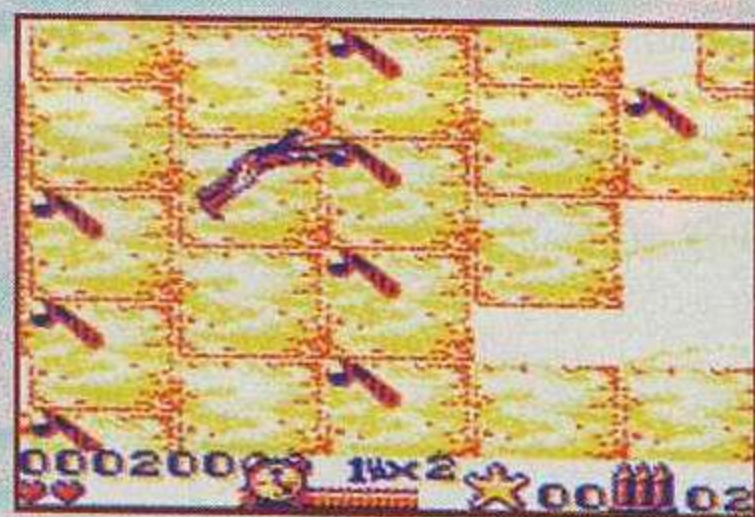
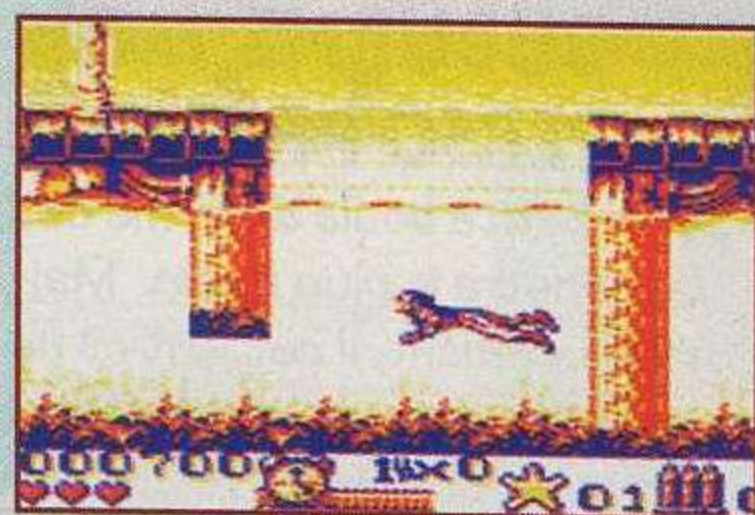


L'équation marche à chaque fois : film à succès = adaptation sur console...

Mais rares sont celles qui valent

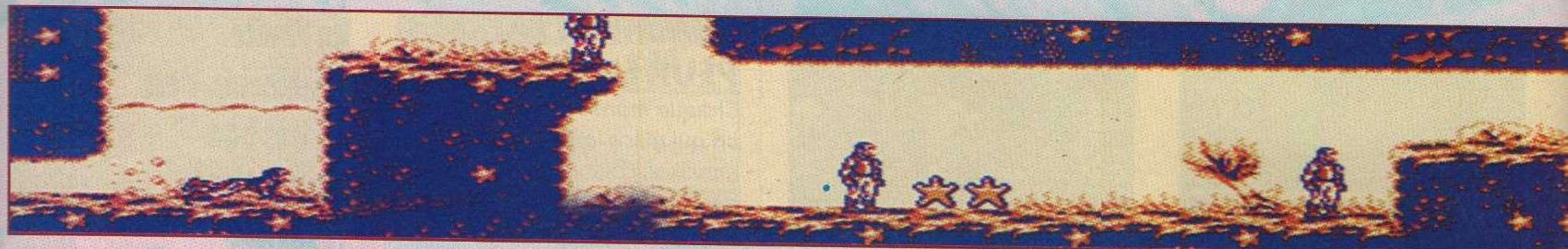
Waterworld a été développé par l'équipe française qui a réalisé le célèbre Mr Nutz (interview en Stop Info). Si cette carte de visite est a priori un gage de qualité, elle ne garantit pas forcément un grand jeu. Pourtant, rassurez-vous, cette cartouche-là

est une réussite. Tout à fait dans la lignée de Mr Nutz, nous avons droit à un jeu de plate-forme puissant qui privilégie le jeu en finesse. Par exemple, impossible de foncer droit devant en explosant tout ce qui bouge ; vous n'aurez pas assez de temps ni de munitions pour venir à



AGITÉ, LE GARS!

Le nombre de déplacements du gars Marinier est impressionnant. Nager, se balancer, grimper... il sait tout faire!



vraiment le coup. Waterworld a su relever le défi sur Game Boy!



Certains niveaux se parcourent en bateau... Il s'agit de comprendre comment diriger le voilier puis de se débarrasser des mines.

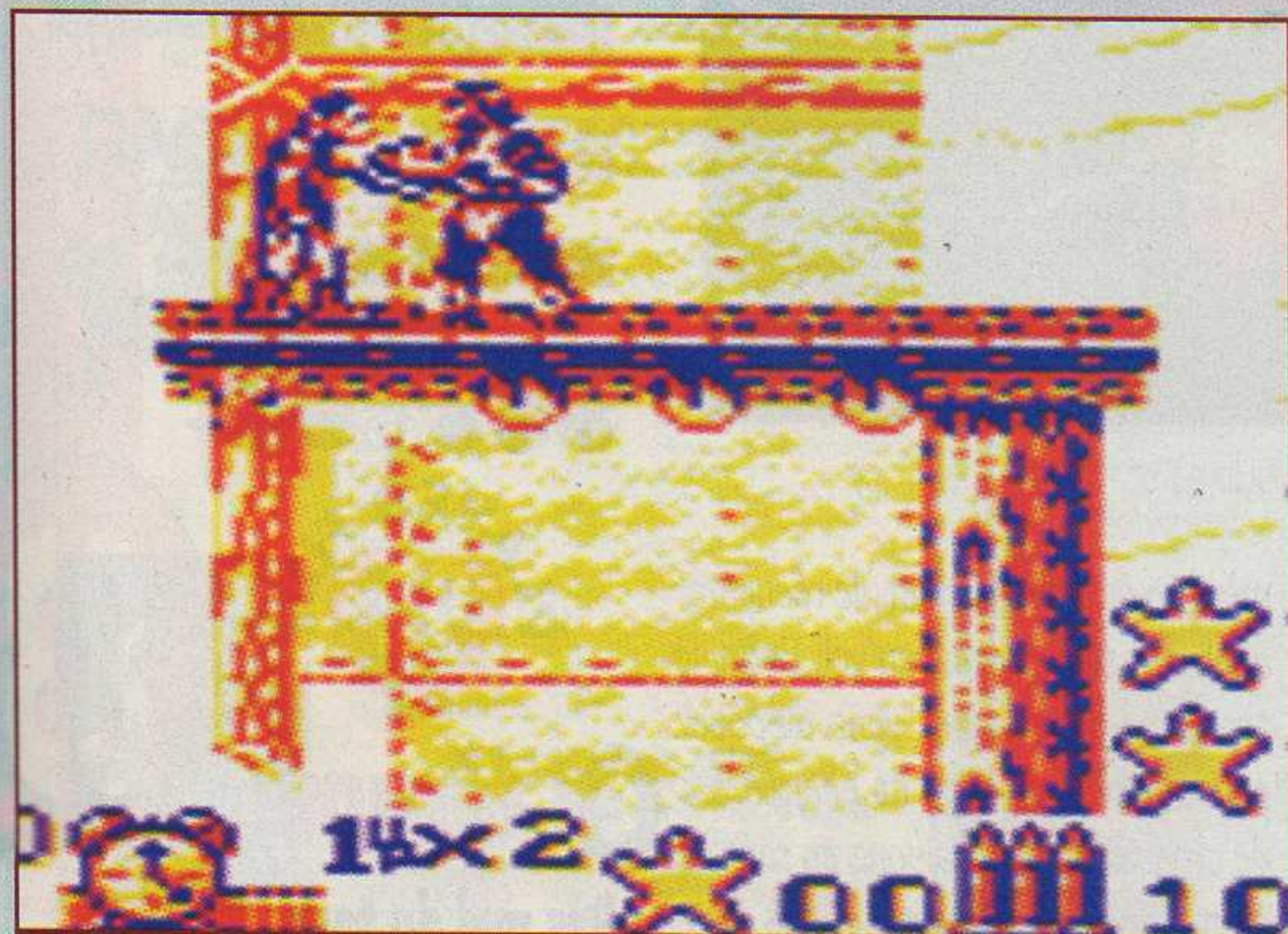
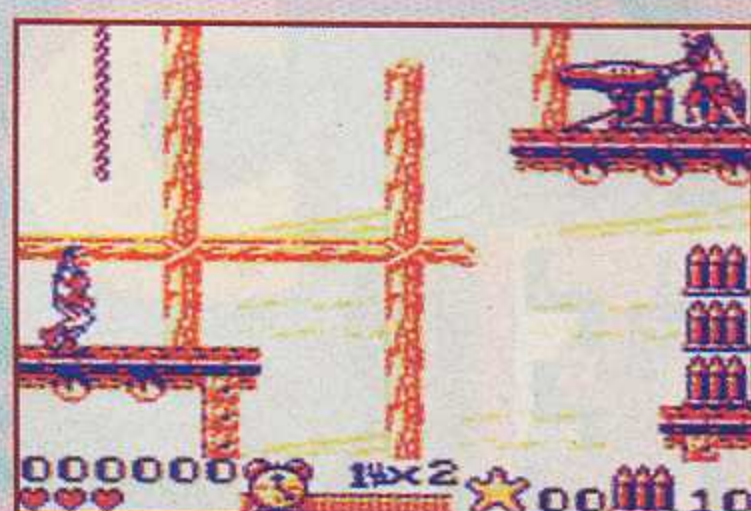
▾ bout de certains niveaux. Il va falloir vous creuser la tête pour trouver les passages secrets, repères d'options qui vous permettent de terminer.

UN VRAI PORTABLE

Les développeurs ont su reprendre les aspects qui ont fait le succès de Mr Nutz et créer un jeu moins « gamin » que les aventures de l'écureuil. L'un des points forts de ce soft réside dans la variété des levels, tant au niveau de l'action que dans les décors. Vous devez manœuvrer votre perso sous l'eau, le faire tirer en se

À LA PELLE

Comme dans tout bon jeu de plate-forme, les options sont monnaie courante. Les réveils (qui donnent du temps) et les munitions sont indispensables pour finir certains tableaux.

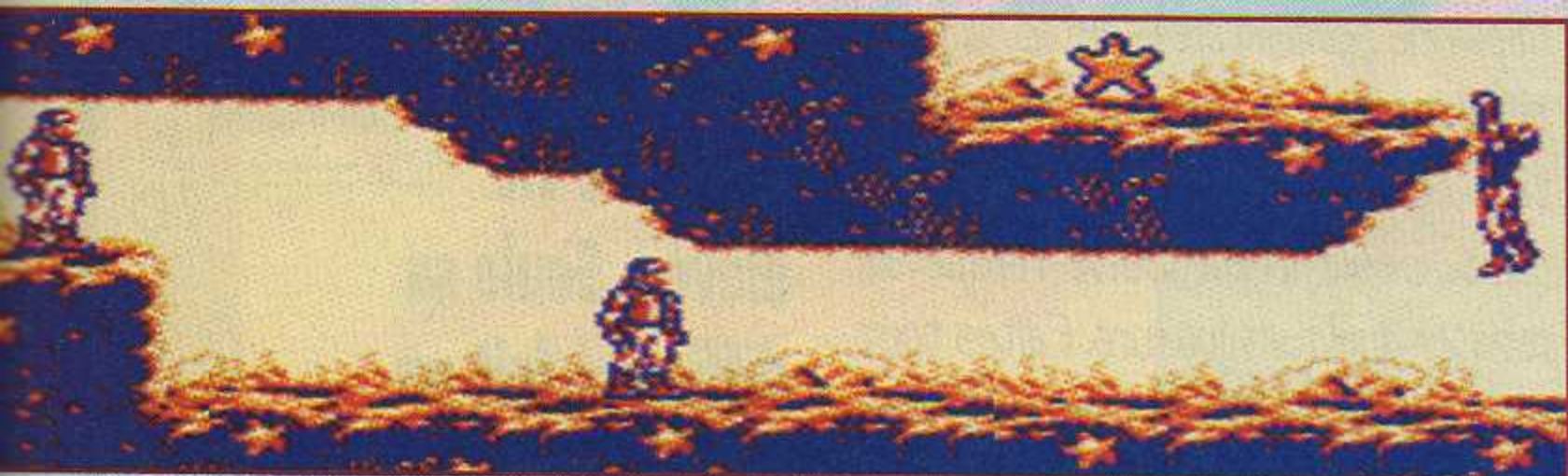


Bon, toi, tu m'as bien l'air d'être un ennemi alors je vais sortir mon flingue et puis je vais te tirer dessus... bouge pas !

↳ baissant, se balancer dans l'air, puis diriger un voilier sur une mer infestée de mines... Si, au début, on est perdu dans cet amalgame d'actions, on ressent vite un réel plaisir de jeu. Ajouté à cela que l'animation suit sans problèmes, nous voici en présence d'un très bon jeu d'action/plate-forme.

Enfin, chapeau à Ocean qui sort un jeu vraiment conçu pour la Game Boy : il n'est nul besoin d'un SGB pour en profiter à plein. Si vous voulez mon avis, ce n'est pas plus mal.

Caliméro



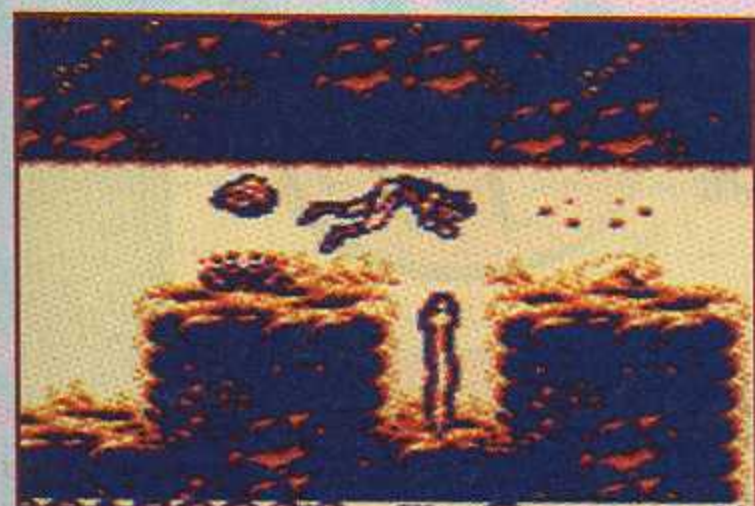
MER ET TERRE

Notre héros sort de l'eau et se retrouve sur le sol, tout sec ! Il ne vous reste qu'à ramasser les étoiles, et à vous agripper jusqu'à retomber dans l'eau, et c'est reparti !

Un excès de pudeur ?

Ocean a visiblement pris le parti de ne pas choquer les âmes sensibles. Vous remarquerez donc que, à aucun moment, le héros ne meurt ! Les développeurs ont

préférés une manière moins définitive : plutôt que vous obliger à assister à la mort terrible de votre perso (dans d'affreuses souffrances), ils ont choisi d'édulcorer sa mise hors-circuit. Ainsi, lorsque vous perdez tous vos points de vie ou que vous tombez dans un piège, le héros est assommé ou emprisonné par les méchants. Cette solution donne parfois des allures un peu stupides à notre perso (qui a l'air groggy), mais on lui reconnaîtra le mérite de la non-violence.



éditeur
OCEAN

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde

NON

continue

OUI

difficulté

ASSEZ DIFFICILE

durée de vie

ASSEZ LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
83%

en résumé

Tous les ingrédients d'un jeu de plate-forme efficace et corsé à souhait sont réunis.

Un Mr Nutz en moins gamin et avec une bonne dose d'action.

GRAPHISME

Sans être démentiels, les graphismes sont faits pour la Game Boy et tiennent la route.

80%

ANIMATION

Fluide et agréable. Aucun problème notable à l'horizon.

82%

SON

Des sons appropriés et une musique un peu répétitive à la longue.

80%

JOUABILITÉ

Avec de l'entraînement, les difficultés du début se transforment en plaisir.

85%

STAR FIGHTER

3DO

3DO
STAR FIGHTER

éditeur

KRISALIS

genre

SIMU. DE VOL

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

ELEVÉE

durée de vie

EXCELLENTE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
92%

En résumé

Pas mal du tout ce jeu ! La réalisation est sympa, le jeu intéressant et la durée de vie élevée. Seule sa difficulté fait un peu tâche.

Milouse



Vous êtes pilote de Star Fighter, un aéronef armé de missiles et lasers capable d'évoluer à la fois à basse et très haute altitude. Lancé dans l'éternelle guerre entre gentils et méchants, vous allez utiliser l'engin pour diverses missions militaires. Il y en a soixante pour être exact. Cela va des bombardements aux duels aériens, en passant par la protection de votre vaisseau mère. L'action se déroule sur de petites planètes, et vous évoluez parfois en formation. Vous pouvez alors donner des ordres simples (attaquer, se regrouper...) à vos coéquipiers. D'autres fois, il faut venir vous régénérer dans votre vaisseau

mère ce qui vous permet de récupérer quelques parachutes au vol. Enfin, le troisième moyen dont vous disposez pour collecter armes et énergie est de créer des combinaisons en ramassant dans un ordre précis des cristaux de couleur laissés par les ennemis. Une idée originale. La réalisation, si elle n'étonne pas outre mesure, convient parfaitement au jeu. Les missions sont intéressantes, la jouabilité comme la prise en main sont très bonnes, et le réalisme convaincant. Seule la difficulté risque de rebuter quelques joueurs. Faites tout de même l'effort de mater ce jeu, il en vaut la peine.

Il est des jeux que personne n'attend, et qui une fois le paddle en main, se révèlent très intéressants.

Star Fighter fait partie de ces « happy few ».



Visuellement, Star Fighter est bien conçu. Si les montagnes vous gênent, vous pouvez même les détruire !

GRAPHISME

L'environnement 3D est suffisamment détaillé. On y croit.

91%

ANIMATION

Un peu lent. Dommage car c'est également fluide.

88%

SON

Bon, là, il faut avouer que ça finit par être pénible...

79%

JOUABILITÉ

Impeccable, que ce soit au paddle ou avec un Flightstick Pro.

92%

100

95

90

85

83%

75

70

65

60

55

50

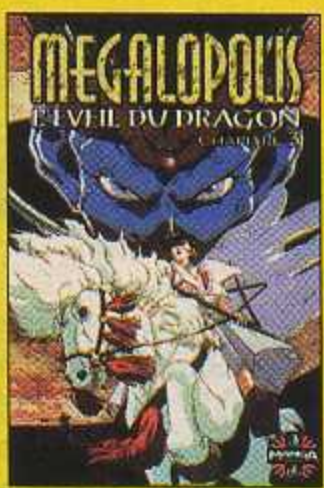
K7 VIDEO

MC diffusion

MANGA 漫画



139 f



99 f



139 f



139 f



139 f



119 f



119 f

Toutes les nouveautés

Table listing various K7 Video titles like IRIA, BAOH, LODOSS, PATLABOR, Street Fighter II, etc.

K7 INT-18 ANS

Table listing K7 Int-18 Anis titles like SHIN ANGEL, ANGES DES TÉNÉBRES, etc.

CADEAUX 1 sachet de HERO Collection et le catalogue de tous nos produits pour ta 1ère commande*

K7 VIDEO DBZ

Table listing Dragon Ball Z video titles and prices.

ENFIN LES 4 NEWS DBZ

Table listing Dragon Ball Z news items.

TRADING CARD US

Table listing Trading Card US titles like MAGIC US TERRES NATALES, etc.

1 GRATUIT POUR 10 ACHETES: XMEN ULTRA FLEER, SPIDERMAN, SPAWN, etc.



SPECIAL NOUVEL AN -10% sur la commande** et un chèque de 30 f à déduire sur la prochaine commande**

Table listing Dragon Ball Z trading card sets and prices.



EROTIQUES INT-18 ANS

Table listing Erotic Int-18 Anis titles like ANGEL, FROG MEN, etc.

ANIMÉ COMICS

Table listing Anime Comics titles like Dr SLUMP, Ranma 1/2, etc.



MANGAS JAPONNAIS

Table listing Japanese Manga titles like KEN LE SURVIVANT, BASTARD, etc.

ART - BOOKS

Table listing Art Books titles like Akira Club, Phantasien, etc.

DRAGONBALL Z



ART BOOK DBZ COLLECTOR

Table listing Dragon Ball Z Art Book Collector volumes.

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - Tél/Fax 53 40 21 93

Bon de Commande form with fields for designation, price, payment mode, and signature.

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION* 36 69 07 74



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Megadrive

Megadrive
SPOT GOES TO
HOLLYWOOD



Deux ans après le Cool Spot de David Perry, Virgin nous propose un nouveau volet, mais cette fois en 3D isométrique. Les concepteurs ont-ils su préserver la touche magique du maître ?

Spot, l'autre mascotte de la boisson Seven Up, constitue un bon filon pour Virgin qui nous propose un nouveau jeu d'action à mi-chemin entre la plate-forme et le tir, le tout en 3D isométrique, s'il vous plaît. Notre petit héros, toujours merveilleusement animé, doit parcourir des décors de films très célèbres et variés. Sa mission : récupérer toutes les pastilles de « cool » dispersées, et délivrer ses amis. Plus le niveau de difficulté choisi est élevé, plus il doit en trouver. Au fur et à mesure de sa progression, les stages gagnent en intérêt. Par exemple, dans le Virtual World, Spot

se retrouve lancé à toute vitesse sur une moto, ou à bord d'un chariot dans une mine pleine de pièges.

JOUABILITÉ À REVOIR !

On note néanmoins un petit défaut : la jouabilité. Il est clair que se déplacer dans un univers en 3D isométrique n'est pas très évident, et un petit temps d'adaptation vous sera nécessaire. Bref, si Spot est un jeu sympa, il faudra tout de même vous armer de patience pour l'apprécier pleinement. Signalons que des versions 32 bits sont attendues ultérieurement.

Magic Sam

éditeur	VIRGIN INT. ENT.
genre	PLATE-FORME/TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI
difficulté	RAISONNABLE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F



en résumé

Malgré des petits défauts de jouabilité et de graphisme, ce soft est un bon petit plate-forme avec des animations de Spot très sympa.



Méfiance, certains ennemis sortent tout droit de l'enfer pour vous éliminer !

GRAPHISME

Graphismes fins et détaillés, couleurs présentes. Les décors sont juste un peu vides.

85%

ANIMATION

Les sprites sont en général tous bien animés et la 3D isométrique scrolle bien...

90%

SON

Les concepteurs auraient pu se fouler plus, notamment au niveau de certains bruitages.

75%

JOUABILITÉ

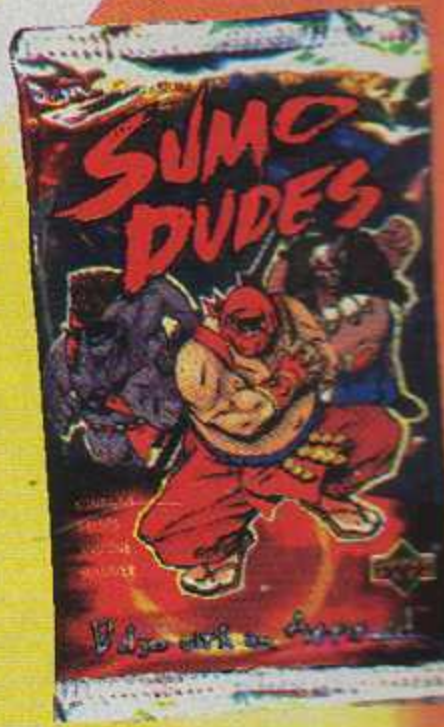
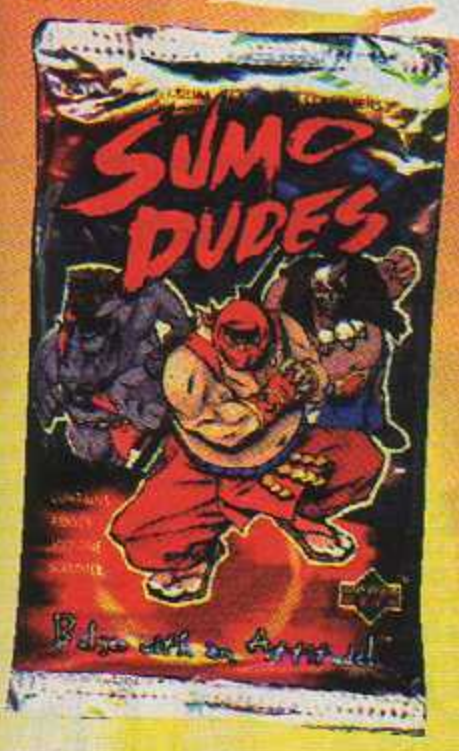
La 3D isométrique n'étant pas évidente, ce critère aurait gagné à être plus soigné.

70%



T'ES PAS CAP, T'ES DUDE!

SUMO DUDES



Combat Tes Adversaires

GRACE AUX POUVOIRS DES SLAMMERS EN ALUMINIUM DE LA DEUXIEME GENERATION !

Rejoins la planète TUNE qui, dans une lointaine galaxie, vient de sombrer dans le chaos et la désolation. Participe toi-aussi aux combats qui opposent les nobles guerriers SUMOSAMURAI™, SUMOSURFERS™, SUMOMASTERS™ et SUMOMACHINES™ aux terribles SUMOSAURS™, SUMOBIKERS™, SUMOPUNKS™, et SUMOMUTANTS™.

Collectionne les 54 DUDES (prononce Dioud) des SUMO de la planète TUNE, et leurs slammers aluminium dotés de pouvoirs spéciaux.

LES SUMO DUDES™ SONT LA SEULE COLLECTION A POSSEDER DES SLAMMERS EN ALUMINIUM.

Les pochettes de 4 Dudes + 1 Slammer sont en vente chez ton marchand de journaux au prix de 8 F.



ARENA



Sur Game Gear, aucun programmeur ne s'était encore risqué à développer un jeu en 3D isométrique. Sega franchit le pas et obtient un résultat assez surprenant. Voyez plutôt ...

D'entrée de jeu, le ton est donné. Votre personnage est la cible d'un système de sécurité très au point regroupant gardes surarmés et robots de surveillance. Ça tire dans tous les sens et votre perso aura fort à faire pour retrouver son chemin dans ces dédales en 3D isométrique. Ses munitions n'étant pas illimitées, votre héros devra donc explorer minutieusement la totalité des labyrinthes afin de se constituer un arsenal efficace. C'est indéniable, l'aspect recherche prône dans Arena, ce qui ne sera pas pour déplaire aux fans du genre. Malheureusement, après quelques

niveaux, un constat s'impose : la 3D isométrique n'a pas été exploitée au maximum de ses possibilités. Le personnage, par exemple, ne dispose pas de la faculté de sauter et, de ce fait, les casse-tête basés sur les illusions d'optique (caractéristiques de la technique utilisée) sont inexistantes. La 3D isométrique n'a pas été intégrée au game-play : elle est juste placée là pour « faire joli ». Dommage. Mais, quoi qu'il en soit, Arena vaut largement le détour. Surtout que, pour les possesseurs de Game Gear, coté nouveautés, on ne peut pas dire que ce soit franchement la fête en ce moment.

Wolfen

éditeur	SEGA
genre	AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F



en résumé

Arena n'exploite pas totalement les possibilités de la 3D isométrique. Toutefois, le soft demeure très plaisant grâce, entre autre, à son animation.



GRAPHISME

Les premiers niveaux sont un peu glauques, mais ça s'arrange au fil du jeu.

85%

ANIMATION

Excellente, si ce n'est quelques problèmes de collision avec les portes.

90%

SON

La musique crispante peut être désactivée pour ne conserver que les sons. Ouf !

60%

JOUABILITÉ

Malgré la 3D isométrique, le contrôle du personnage est irréprochable.

93%



Des passages secrets sont parfois dissimulés dans les murs. Il suffit de tirer dessus pour les ouvrir.

URBAN STRIKE

Super Nintendo



Après le désert et la jungle, c'est au tour du milieu urbain d'être survolé par le célèbre hélico de la série des Strike. Un épisode ter qui a toutes les chances de vous plaire.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore le genre de cette série, il s'agit d'un jeu d'action/gestion qui vous colle aux commandes d'un hélico. Gestion dans le sens où vous devez effectuer différentes missions avec un nombre limité d'armes, de fuel et d'armure. Paradoxalement Urban Strike débute par une mission au-dessus de la jungle et, encore plus amusant, il s'avère être le plus beau de tous les niveaux ! Les villes sont hélas beaucoup moins fouillées, San Francisco est à peine reconnaissable vu que la neige l'a recouverte (même les buildings d'une

centaine de mètres !). Quoi qu'il en soit le jeu reste graphiquement bon. Le hic vient des missions qui manquent, hélas, de variété et surtout d'innovation. En fait, seuls les décors changent mais le jeu reste en gros toujours le même. On attendait également un peu plus des phases genre kill them all avec le perso au sol. Ces stages sont bien souvent laids et peu jouables. Malgré tout, Urban Strike reste au final un très bon soft, on peut juste faire un reproche à la saga des Strike qui a tendance à s'endormir sur ses lauriers.

El Didou

à la base... répondez la base !

Super Nintendo

URBAN STRIKE

éditeur
ELECTRONIC ARTS

genre
ACTION

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
OUI

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
HONNÊTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
89%

en résumé

Le troisième volet de la série des Strike saura sans conteste satisfaire les fanas du genre. À essayer absolument !



On vous avait prévenu, l'environnement est urbain. On regrette un peu le manque de réalisme, les villes sont vraiment étranges.

GRAPHISME

Le coup de la neige sur San Francisco m'a laissé un peu froid.

80%

ANIMATION

Quelques ralentissements parfois, mais bon on s'y fait vite.

80%

SON

Mouais ! il faudrait peut-être penser à faire évoluer la bande-son.

85%

JOUABILITÉ

Les habitués ne rencontreront aucun problème, les novices un peu plus.

88%



L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.



SEGA SATURN™

36 15 SEGA (1.29 F/mm) - 36 68 01 10 (2.23 F/mm)



Concours



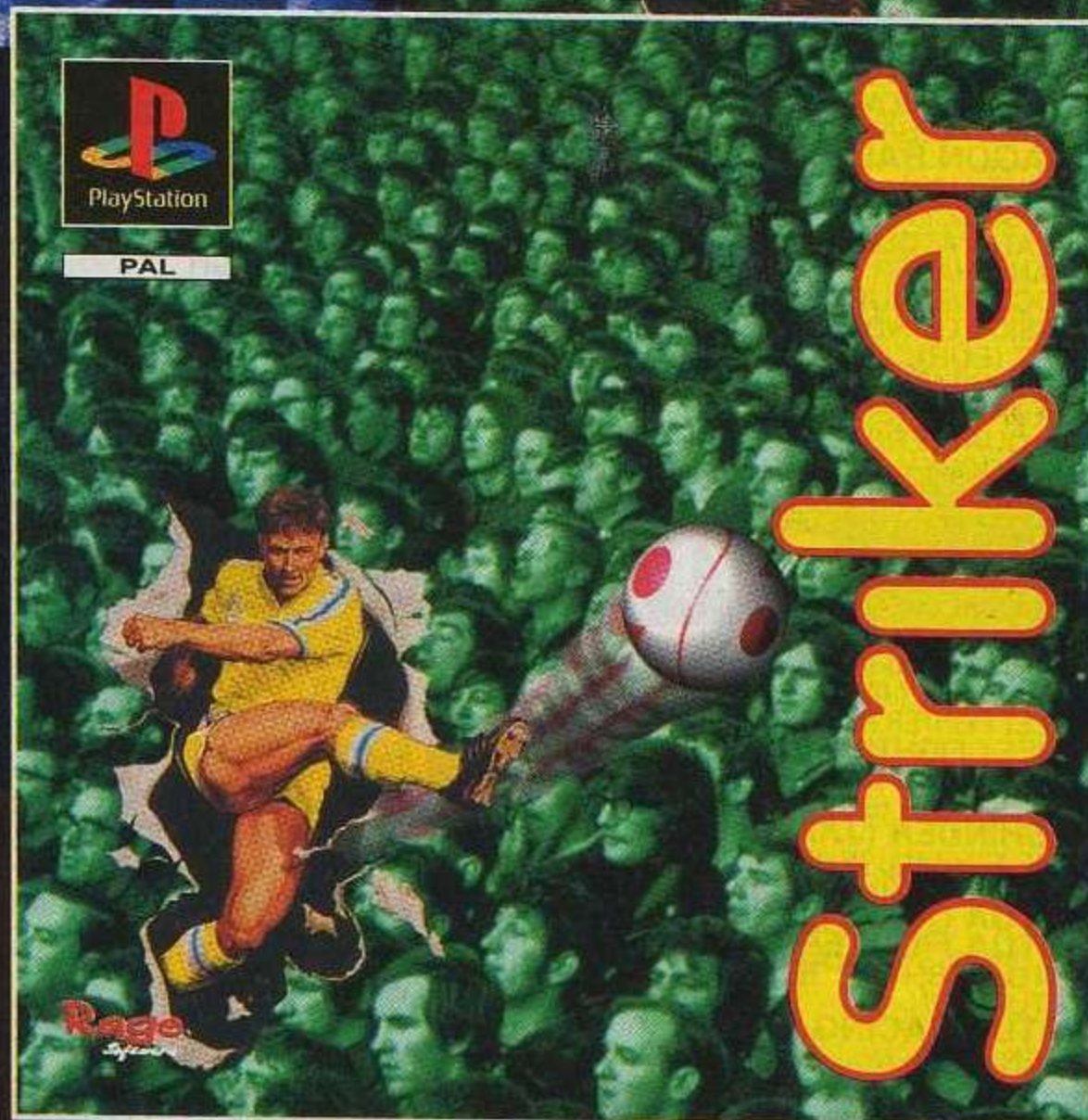
3615 - 1,29 F/mn

3000000 Player One

pour Jouer : *jeux

Les Lots

- du 1^{er} au 10^e prix :
1 jeu
Striker 96
PlayStation
1 T-shirt
- 11^e au 20^e prix :
1 T-shirt



et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.



WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT



DOSSIER

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

SEGA™

SEGA RALLY

SEGA SE

SEGA RALLY

CHAMPIONSHIP

1995

INTERNATIONAL RALLY

Il est là ! Le jeu de course ultime. On l'attendait sans même imaginer une telle qualité. Sega Rally sur Saturn est un rêve devenu réalité. Moteur.



Un dossier graisseux réalisé par Milouse et Wolfen, terreurs de la boue.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

À la rédac, l'arrivée de Sega Rally a fait l'effet d'une bombe incendiaire. Son succès est tel que la salle de test ne désespère pas... au grand désespoir de nos voisins !



Lorsque Daytona a fait son apparition sur Saturn, son plaisir de jeu avait impressionné. Mais côté réalisation, le poulain de Sega laissait à désirer, tant au niveau de la finesse graphique que de l'animation. Aujourd'hui, Sega frappe très fort en proposant à ses fidèles un Sega Rally d'une qualité exemplaire.

J'EN AI RÊVÉ, SEGA L'A FAIT

La première grosse surprise tient au fait que le jeu propose un mode Duel à deux joueurs grâce à un split de l'écran. Une première sur 32 bits ! Dès les premiers tours de roues, le silence s'installe entre les pilotes. Il



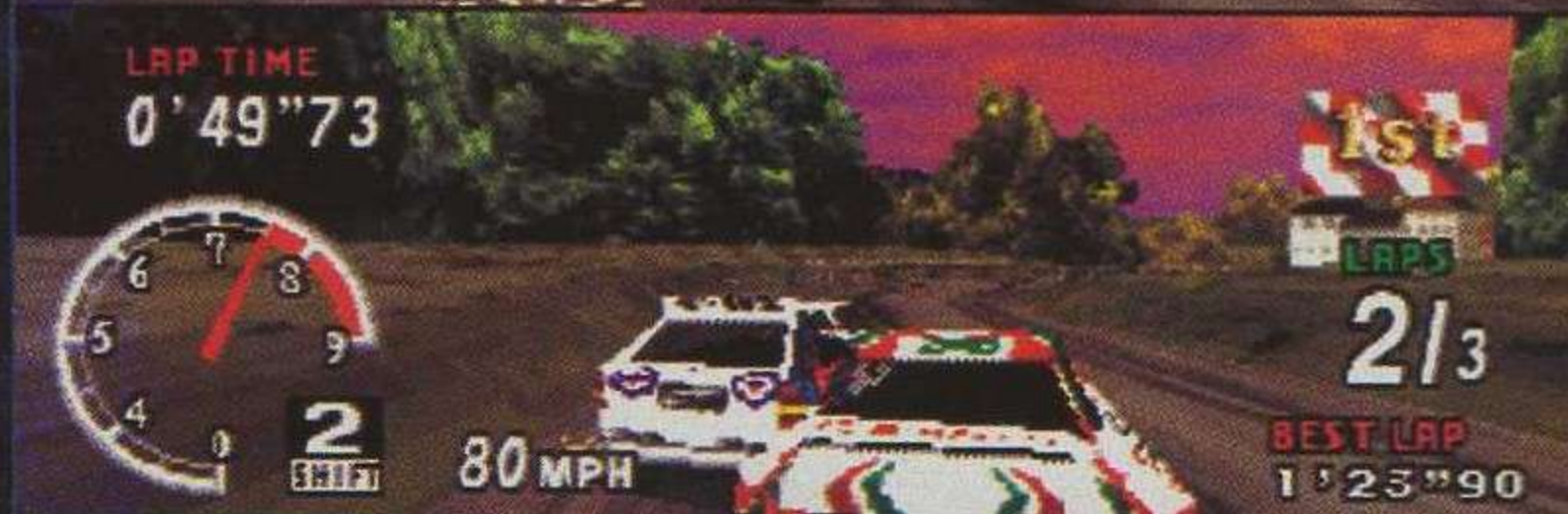
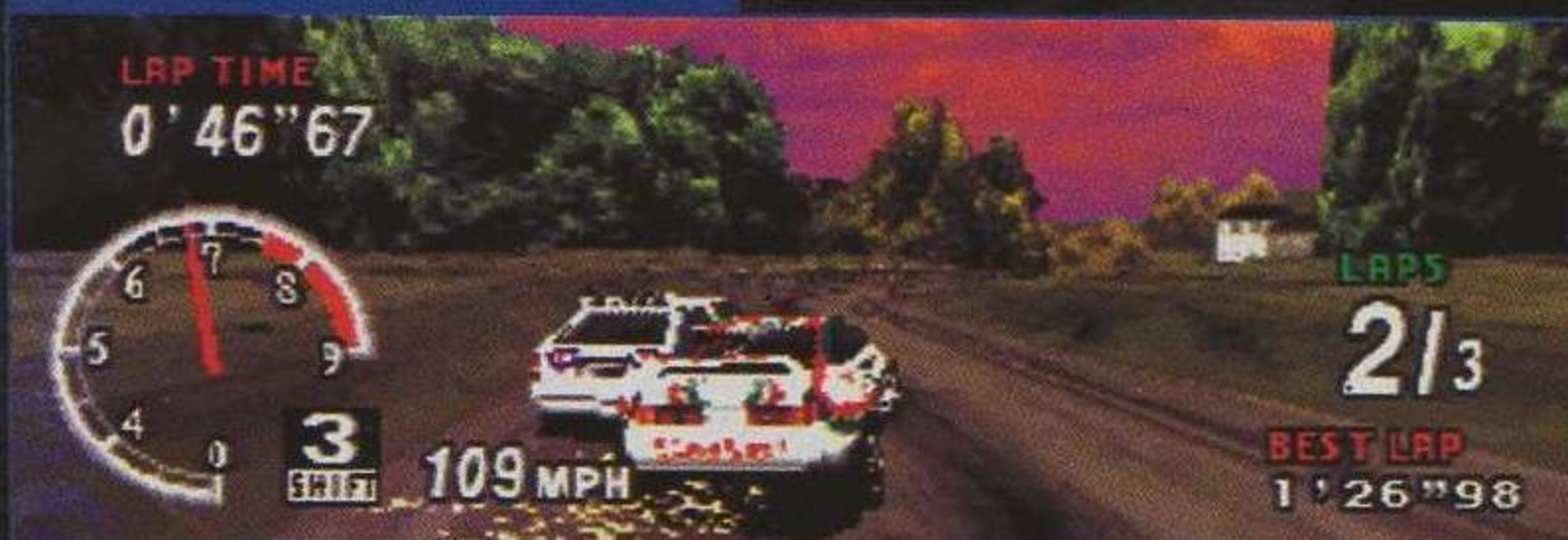
La vue extérieure offre un champ de vision plus large et la possibilité de gérer les tentatives de dépassement.

ne faut guère plus de quelques virages pour être complètement dedans tant la jouabilité est délicieuse. Dans un éclair de lucidité, j'ai remarqué que je me prenais tellement au jeu que j'attaquais tous mes virages en apnée ! Fin de la première course. Question ambiance et sensations, c'est réussi, mais je réalise avec stupeur que je n'ai carrément pas prêté attention au décor. Posons le paddle et assistons à la course suivante en spectateur. Pas de surprise, Chon a mordu plus fort que les autres et il a pris ma place. Quand on se contente de regarder la course, la finesse des textures saute aux



Sega Rally stimule l'esprit de compétition en sauvegardant les meilleurs chronos dans multiples configurations.

yeux, et on constate avec émotion que tous les détails de la borne sont présents. La plupart des éléments sont réalisés en 3D mappée, le reste des objets (le public et



Contrairement à Daytona, Sega Rally propose désormais un mode Deux joueurs en écran splité.



Le ralenti permet de revoir vos courses grâce aux nombreuses caméras réparties tout au long du circuit.

Les avis des Players

MILOUSE : « Mon avis est simple : Sega Rally est le meilleur jeu sur 32 bits, avec Doom PlayStation. Je me suis même acheté une Saturn rien que pour y jouer ! Ça fait cher la partie, mais l'investissement est justifié, car en plus des graphismes et de l'animation somptueux, le réalisme et la jouabilité stupéfient. Quel bonheur de ressentir dans les moindres détails les variations de sa caisse ! Les suspensions sont très bien gérées, à la manière de Stunt Race FX. On prend son pied même en roulant tout seul sur la piste. Et puis le jeu à deux procure une excellente durée de vie. »

ELWOOD : « Après un Daytona USA, qui malgré quelques défauts, était fabuleux, Sega enfonce le clou avec le somptueux Sega Rally. Cette conversion arrache les tripes de la Saturn et se rapproche même de la borne. D'une beauté plastique rare, incroyablement jouable, passionnant à deux, SR est un jeu indispensable qui remet les pendules à l'heure. Les détracteurs de la Saturn (peu avarés de reproches à son égard) n'ont plus aucune raison de la bouder ! »

EL DIDOU : « Je reconnais que Sega Rally est très joli, mais allez savoir pourquoi, je n'arrive pas à accrocher. Ridge Racer m'avait séduit bien davantage. »



Si les voitures se chevauchent, ce n'est pas à cause d'un bug de collision. Il s'agit d'une voiture fictive.

c'est fluide et il y a beaucoup moins de problèmes d'affichage tardif du décor que dans Daytona.

LA CHASSE AU CHRONO EST OUVERTE

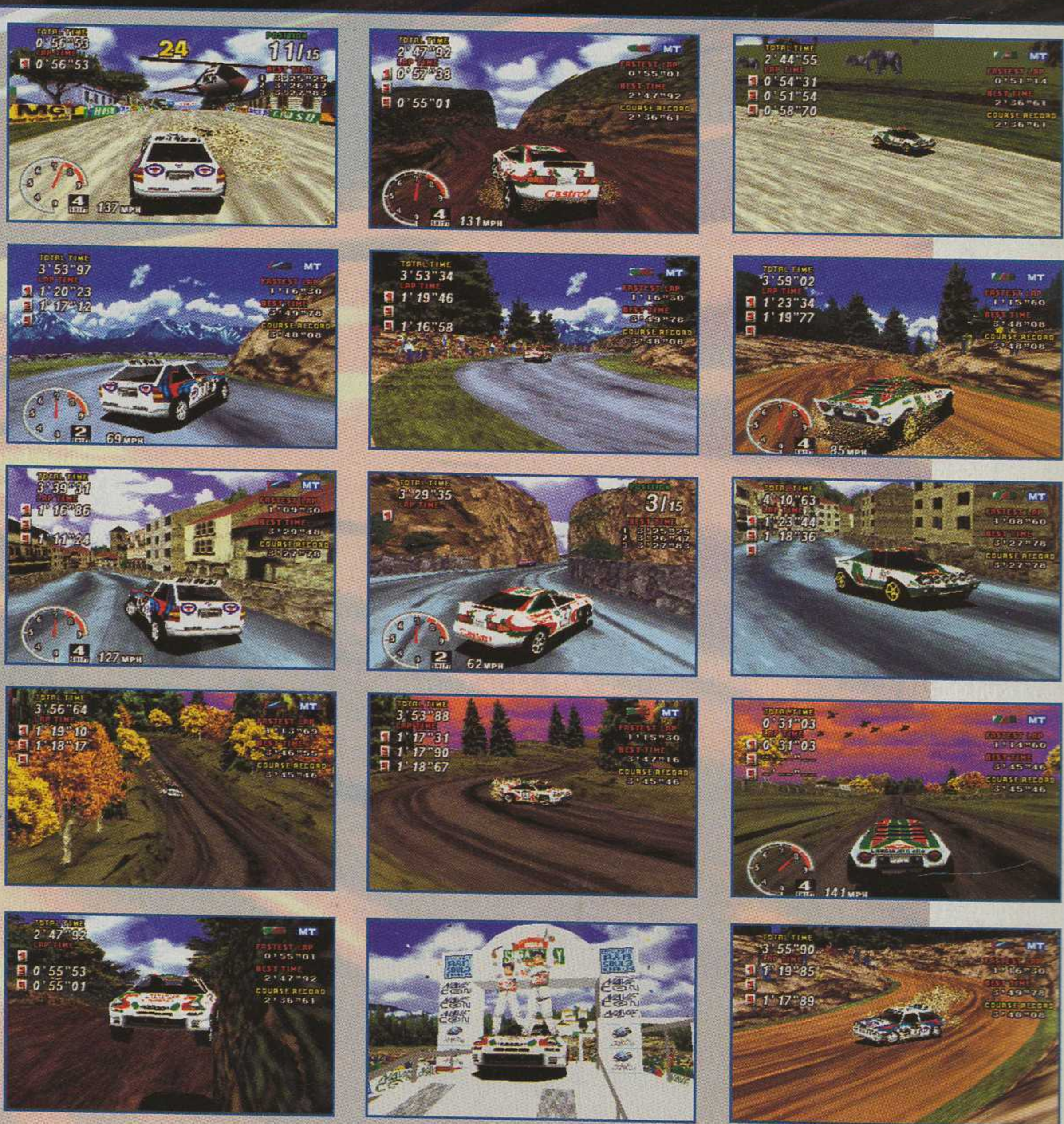
Techniquement parlant, il ne fait plus aucun doute que Sega Rally tient de la perfection. Et il se trouve que le menu d'options n'est pas mal non plus. En course, vous disposez notamment de deux vues aussi jouables l'une que l'autre. Si la vue extérieure vous offre un angle de vue plus large, la vue intérieure a l'avantage



Cette illustration permet d'apprécier à sa juste valeur l'excellente qualité du mapping.

d'offrir une meilleure impression de vitesse. Le jeu met également l'accent sur l'esprit de compétition en permettant entre autre de

sauvegarder les cinq meilleurs chronos dans 180 configurations différentes ! Ce qui signifie que, outre les cinq meilleurs temps par circuit,



POINTS DE VUE

De telles images se passent de tout commentaire. Admirez, rêvez... et passez à l'acte.



La vue intérieure ne pose aucun problème de jouabilité. Si près du sol, la sensation de vitesse est époustouflante.

Les avis (suite)

CHON : « Ah, Sega Rally ! Les graphismes et l'animation sont somptueux, le mode Battle très bien pensé avec la possibilité d'infliger un handicap à l'un des deux joueurs, le mode Time Lag... Pour la chasse aux records, ce jeu est un bijou : temps intermédiaires pour vous situer par rapport au meilleur chrono, fantômes... Bon, je vous laisse, faut que j'aille faire péter le chrono ! »

BUBU : « Bien que je le trouve techniquement un cran en dessous de Wipe Out, j'apprécie beaucoup Sega Rally, à la fois pour sa jouabilité, sa réalisation, son jeu à deux, et ses quatre circuits. Excellent ! »

IGGY : « Un cran en dessous de Wipe Out ! Arrête le chanvre Bubu ! Ce jeu est le plus beau sur 32 bits ! Les décors sont si riches qu'on a envie de quitter la route pour les voir de plus près. Et les replays ? Et le mode en écran splitté : t'as déjà vu ta PlayStation animer deux écrans à cette vitesse ? Allons Bubu ! »

En l'absence d'une version PAL, nous avons testé le jeu US. Sega promet que la version européenne sera plein écran. L'animation conservera-t-elle sa célérité ? On vous tient au courant dès l'arrivée d'une version « de chez nous ».



ASTUCES EN VRAC

Sega Rally est doté d'un mode Miroir qui permet en quelque sorte de doubler le nombre de circuits. Pour l'activer, rien de plus simple : à l'écran de sélection du circuit, appuyez simultanément sur les touches Y + C. Vous pouvez également agrémenter les replays de zooms avant et arrière. Pendant le ralenti, orientez la croix directionnelle vers le bas en appuyant simultanément sur Z et actionnez les flippers pour modifier le zoom.

vous pouvez consulter des records spécifiques, par exemple ceux réalisés sur le circuit de la forêt, au volant d'une Celica automatique, en mode Time Attack. Pour attiser encore l'esprit de compétition, l'option Time compare vous donne



Vous passez 80 % de votre temps à dérapier. Il s'agit donc de maîtriser le contrebraquage.

l'écart entre votre chrono et celui du record dans la configuration dans laquelle vous jouez. Enfin, lorsque vous maîtriserez les subtilités du jeu, vous pourrez configurer une voiture appropriée à votre style de conduite et au circuit. Pour cela vous pouvez modifier des paramètres (choix des gommes, des suspensions avant et arrière...). Bref, tous ces éléments combinés font que Sega Rally relègue Daytona, et toutes les autres simus, au rang d'antiquités. Les développeurs des futures courses de caisses ont du mouron à se faire : la barre de qualité est désormais placée très haut.

Wolfen

GRAPHISME

Décors en 3D texturée impressionnants de réalisme. Idem pour les voitures.

96%

ANIMATION

Parfaite en course, un chouïa moins pour les replays vus par les caméras.

97%

SON

Musiques très variées. Les consignes du copilote sont toujours pleines d'à-propos.

92%

JOUABILITÉ

La jouabilité frise la perfection après une prise en main un peu délicate.

96%

Saturn SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

éditeur	SEGA
genre	SIMU. DE RALLYE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	EN PAGAILLE
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	INESTIMABLE
prix	A B C D E F



en résumé

On n'aurait jamais imaginé en découvrant Sega Rally en arcade qu'une aussi bonne conversion sur Saturn pourrait voir le jour. Et pourtant...

98

95

90

85

80

75

70

65

60

55

50

CIRCUIT 1

LE DÉSERT

L'idéal pour se faire la main, le circuit du désert est plutôt court. Facile à connaître par cœur, il offre une piste large permettant de se familiariser avec les dérapages sans trop de bobos.



Après le départ, si vous voulez gagner quelques dixièmes, prenez garde à rouler bien au milieu de la piste, sans monter sur les talus. Pour cela, appuyez sur le paddle avec calme, en le tapotant par à-coups.

Pas de problèmes avec ce virage pour peu que vous arriviez de la gauche de la route et rasiez le mur au milieu du virage. Restez délicat avec les commandes, l'étroitesse de la piste n'autorise pas de dérapage contrôlé.

Pour passer ce virage, relâchez brièvement l'accélérateur avant de vous jeter dans la courbe pour grappiller encore quelques dixièmes. Vous vous faciliterez en plus la sortie. Et longez bien le mur de droite.

Aborder les bosses au milieu et dans l'axe de la route. Après la deuxième bosse, laissez votre doigt appuyé sur la droite du paddle pour éviter le mur après le troisième saut. Puis, tournez à gauche et placez-vous près du mur de droite.



Court-circuitez cette chicane en utilisant le principe du « tapotage de paddle » utilisé juste avant. Cela équivaut en fait à tourner légèrement le volant. Il faut donc commencer à tourner plus tôt que d'habitude.

COMPARONS...

En voyant débarquer Sega Rally, on ne peut s'empêcher de le comparer aux deux autres courses adaptées de l'arcade sur 32 bits. C'est plus fort que nous !

LA TECHNIQUE

Si l'on se borne à étudier bêtement les couleurs, la finesse des textures, et l'animation, on arrive à un ex æquo entre Ridge Racer et Sega Rally, Daytona traînant loin derrière. Mais ce dernier est bien plus varié, et les voitures bougent avec davantage de réalisme : les roues tournent, les suspensions s'enfoncent... et

les sons sont plus soignés.

- 1 Sega Rally
- 2 Ridge Racer
- 3 Daytona

LA JOUABILITÉ

Aucun doute, les trois produits sont très jouables. Il faut donc se pencher sur le plaisir de jeu pour départager les concurrents. Alors que Ridge Racer et Daytona ont chacun leurs adeptes,



Sega Rally fait l'unanimité à la rédaction : c'est le meilleur. Si les dérapages vous font peur, entraînez-vous, car le jeu est bien plus fun une fois qu'on les maîtrise.

- 1 Sega Rally
- 2 Ridge Racer et Daytona

LA DURÉE DE VIE

Avec ses quatre circuits très différents et son mode Deux joueurs, Sega Rally possède un sérieux avantage. Daytona tient plutôt bien la route, avec notamment la possibilité de courir des courses longues. Enfin, Ridge Racer se retrouve complètement largué : malgré ses treize voitures, il n'offre en effet qu'un seul vrai circuit et peu de modes de jeu.

- 1 Sega Rally
- 2 Daytona
- 3 Ridge Racer

NE FUYEZ PAS !

Sega Rally peut sembler déroutant au début car les circuits sont très glissants. Il serait dommage que vous passiez à côté pour cette raison. Voici donc le mini-mode d'emploi du virage délicat.

Le prochain virage part à droite, placez vous sur la gauche de la piste. À l'approche du virage (donc avant de l'aborder), relâchez l'accélérateur (facultatif) et tournez à droite, puis réaccélérez aussitôt tout en continuant à tourner.



Si l'arrière de la voiture semble vouloir dépasser l'avant, contre-braquez : tournez les roues vers la gauche, aussi longtemps que nécessaire. Surtout, ne freinez jamais dans ce genre de cas, même si votre instinct vous y pousse.



L'idéal consiste à passer le plus près possible de l'intérieur du virage (le bord droit).

...CONCLUONS

Sega Rally vient mettre tout le monde d'accord : c'est le meilleur jeu de

course disponible sur console. Et ce, sur quelque plan que ce soit.





CIRCUIT 2

LA FORÊT

Le tracé dans la forêt s'aborde de manière très différente selon que l'on considère sa première ou sa seconde moitié, respectivement très rapide et sinueuse.

Après le départ. Passez la série de petits virages à fond en les coupant. N'hésitez pas à rouler sur l'herbe, cela ne vous ralentira pas.

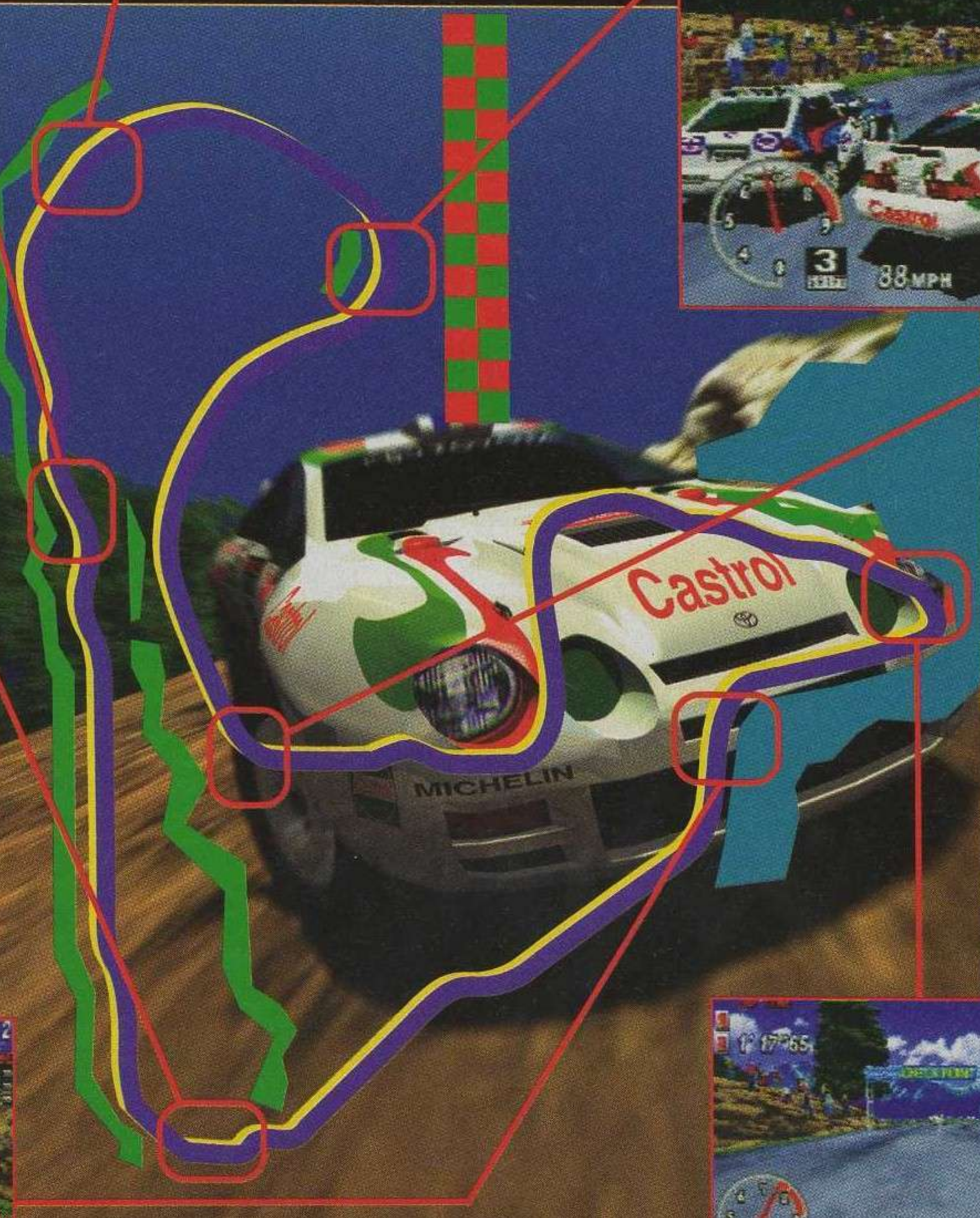


Premier long virage : toujours à fond, virez sans à-coup en tapotant régulièrement le paddle.

Après un léger bond, un virage un peu plus serré se passe toujours à fond, mais nécessite de contre-braquer légèrement pour éviter de partir dans le mur.



La double chicane finale : entrez à fond en coupant le "virage droite-gauche". Relâchez un bref instant l'accélérateur lorsque vous êtes à ce point (photo). Il n'y aura plus qu'à maîtriser votre dérapage pour vous en sortir, fier, le buste bombé.



Le virage du tunnel est effrayant, mais se passe très facilement. Il suffit de relâcher l'accélérateur une dizaine de mètres avant et de remettre la patate dès que l'on commence à tourner.

Lâchez brièvement l'accélérateur en entrant sur la terre et tournez fermement pour contre-braquer aussitôt.



Juste après ce Check Point, freinez vivement, et passez le virage lent en longeant le mur de droite. Puis restez sur la droite.



CIRCUIT 3

LA MONTAGNE

Accrochez-vous. Vous allez vibrer ! Entre épingle à cheveux et traversée d'un village de pierre lancé à plus de 200 km/h, ce tracé ne vous laissera que peu de répit.



Commencez donc par piquer un sprint : en tournant délicatement (donnez des à-coups sur le paddle), vous arrivez jusqu'ici sans lever le pied. Sorti de sous le petit pont, pilez et tournez très tôt à gauche.



Petit coup de frein toujours très tôt, et pleine bourre jusqu'à l'épingle.



La fameuse épingle : on la passe presque arrêté. Le tout est de freiner suffisamment tôt pour pouvoir

accélérer avant même de passer le virage, et tout en contre-braquage (malgré les apparences, la voiture sur la photo ne va pas percuter le mur).



Le virage est assez long et se passe en dérapage, en contre-braquant de temps en temps si le mur de droite vient flirter avec votre pare-choc arrière.



Descendez à fond jusqu'au clocher en relâchant parfois brièvement l'accélérateur (c'est le passage le plus grisant du jeu).



Les quatre virages après le clocher peuvent tous se passer pied au plancher, à condition de tourner plus tôt que l'on est tenté de le faire instinctivement, avec un petit contre-braquage en sortie de virage.



Les deux derniers virages, très techniques, se passent de la même manière : un freinage tardif, puis un virage où il faut tourner alternativement de gauche à droite pour éviter de déraiper. Et évitez de monter sur les bordures de sable.



L'ARCADE A LA MAISON

La question que tout le monde se pose est évidemment de savoir ce que vaut Sega Rally par rapport à l'arcade. Il est évidemment moins fin d'un point de vue graphique, que ce soit dans la résolution ou les textures. Mais bon, un tel rendu est déjà exceptionnel pour une console. Côté jouabilité, on retrouve la perfection de l'original. Et comme Sega en a pris l'habitude lors de ses conversions d'arcade, quelques options de jeu très intéressantes ont été rajoutées. Bref, Sega Rally a tout de la conversion parfaite.

ALLERGIQUE AU PADDLE ?

Sega Rally est bien sûr compatible avec l'Arcade Racer, le volant analogique commercialisé par Sega. Ce volant, qui se fixe sur une table grâce à ses ventouses ou se bloque entre les cuisses, ne peut pas être qualifié d'efficace dans la mesure où il est plus difficile de prise en main que le paddle. Les avis sont partagés à son sujet : Wolfen ne veut pas le voir, alors que Milouse l'adore. Néanmoins, même les fans reconnaissent que l'Arcade Racer est un joujou onéreux dont on peut se passer.



PLUS FORT QUE LA BUBUMOBILE !

Sega Rally vous propose trois voitures. Au départ, on ne dispose que des Lancia Delta et Toyota Celica. Celles-ci ont des caractéristiques absolument identiques. Allez comprendre pourquoi, les joueurs préfèrent généralement l'une ou l'autre...



La seule différence entre les voitures concerne leur extérieur. La Celica n'est pas seulement plus jolie, elle est aussi plus longue.



Ce n'est pas pour rien si la Lancia Stratos n'est proposée qu'aux joueurs ayant vaincu le mode de difficulté Medium. Elle est en effet bien plus difficile à contrôler que les deux autres caisses. En contre-partie, ses performances élevées donnent un sérieux avantage dans la course au record.



CIRCUIT 4

LE LAC

Comme tout circuit bonus qui se respecte, le circuit du lac s'adresse au joueur maîtrisant déjà un minimum le jeu. Normal, puisqu'il faut gagner le championnat (en mode Easy) pour le voir apparaître dans les menus.



Inutile de détailler tous les virages, ils sont bien trop nombreux. Lors de vos premiers tours, une manière assez fiable d'éviter les gamelles consiste à freiner puis tourner dès que vous entendez la voix de votre copilote annoncer un virage. Réaccélérez aussitôt en contre-braquant.

Pilez sec dès que votre copilote vous prévient, et tournez fermement pour virer à 90°. Accélérez avant d'avoir passé le virage.



Toujours la même technique. Annonce du virage, petit coup de frein, puis réaccélération en contre-braquant.



Peut se passer à fond en contre-braquant régulièrement. Vous pouvez toutefois lâcher un très court instant l'accélérateur pour gagner en sécurité.



Nos amies les chicanes... Freinez hyper tôt, tournez aussitôt, et au milieu du premier virage, anticiper déjà sur le second. Gardez à l'esprit qu'il vaut mieux passer lentement que de taper une barrière..



Concours FIRESTORM THUNDERHAWK 2



Gagnez 1 PlayStation 1 jeu Firestorm sur PlayStation et plein d'autres cadeaux encore !

Les questions

1/ Quel est le nombre de missions que vous devez accomplir dans Firestorm ?

- A - 5
- B - 20
- C - 27

2/ Quel est le nom exact de votre hélicoptère ?

- A - Thunderhawk 2 AH - 73 M
- B - Tornado
- C - F16

Les lots

1^{er} prix :

1 PlayStation
1 jeu Firestorm sur PlayStation
1 poster Firestorm

Du 2^e au 6^e prix :

1 tee-shirt officiel (en avant-première) du prochain jeu sur consoles 32 bits de Core Design : Shellshock
1 portefeuille Shellshock
1 collier Shellshock (plaque d'identité)
1 poster Firestorm

Du 7^e prix au 30^e prix :

1 poster Firestorm

POUR PARTICIPER AU CONCOURS

Compose le **36 68 77 33** et joue avec nous en direct.

Tape le **3615 Player One**, rubrique Jeux ou adresse tes réponses sur carte postale uniquement en indiquant tes nom, prénom et adresse à :

Player One, Concours Firestorm, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 1 PlayStation, 1 jeu Firestorm sur PlayStation, 5 tee-shirts Shellshock, 5 portefeuilles Shellshock, 5 colliers Shellshock et 30 posters Firestorm. Les réponses devront parvenir avant le 27 janvier 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 62 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 26 Février 1996.

Firestorm existe également sur Sega Saturn et sur PC/CD-Rom



CORE

US GOLD

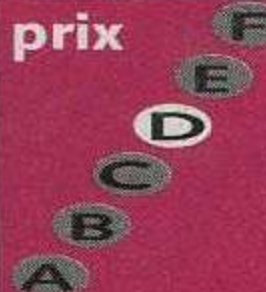
Vite Vite



3DO

PO'ed

prix



78%

éditeur
STUDIO3DO

genre
DOOM

nombre de joueurs
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

PO'ed est un jeu à la Doom. Seuls les murs sont dotés de textures, le sol et le plafond étant quant à eux en couleur pleine. C'est moins beau, mais ça a l'avantage de rendre l'animation fluide. La jouabilité n'est pas idéale, notamment en ce qui concerne les rotations du personnage sur lui-même. Malgré tout, PO'ed bénéficie de quelques bonnes idées : possibilité de voler, large panoplie d'armes (poêle à frire, hachoir, lance-roquettes, chercheur de viande!)...

Bref, si vous parvenez à vous accommoder à sa jouabilité limitée, PO'ed devrait satisfaire vos élans meurtriers.

Wolfen

PLAYSTATION

Power Serve

prix



50%

éditeur
OCEAN

genre
SIMU DETENNIS

nombre de joueurs
2

sauvegarde
A LA CARTE

continue
NON

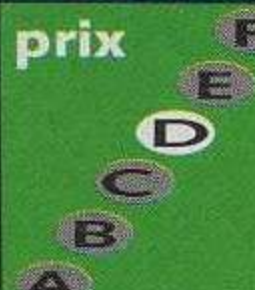
Les fans de tennis ne sont pas près de s'éclater sur PlayStation ! Ce soft s'apparente plus à un premier jet qu'à une version finale. La présentation est vraiment « cheap », et la musique grotesque et nullement adaptée à l'action. Mais le plus grave, c'est que le jeu ne relève pas le niveau : il n'y a ni mode Tournoi ni même de Championnat. Alors, d'accord, on a de la 3D, moults vues et tout le tralala, mais bon, le résultat final, c'est un soft quasi injouable et pas fun pour un rond !

El Didou

NEO GEO CD

Far East of Eden

prix



82%

éditeur
HUDSON SOFT

genre
COMBAT

nombre de joueurs
1 OU 2

sauvegarde
OUI

continue
OUI

Acôté des Samourai 3 et autres KOF'95, Far East of Eden paraît presque déplacé. Les superproductions de jeux de combat écrasent en effet le pauvre bébé d'Hudson de tout le poids de leur notoriété.

Mais qu'à cela ne tienne, Far East possède des atouts non négligeables et le public auquel il s'adresse, disons-le, n'est pas tout à fait le même. Jeu de combat classique, Far East met à votre disposition huit personnages. Un chiffre assez peu important, c'est vrai, mais les protagonistes se rattrapent par leur originalité, et ce, que ce soit au niveau du look ou de la panoplie de coups. Et puis vous rencontrerez quatre boss différents pendant le mode Tournoi (comme dans SF II). Un code permet peut-être même de les sélectionner...

Simplement réalisé, ce jeu bénéficie d'une ambiance rigolote qui fait que l'on s'y attache très rapidement. Son plus gros atout ? Sa jouabilité. Chaque perso possède en effet deux ou trois pouvoirs magiques qu'il est possible d'invoquer en effectuant deux fois bas et en appuyant sur le bouton concerné. Les manipulations sont simples, le rendu à l'écran assez impressionnant et les amateurs de baston, qui lui préféreront sans doute avec raison un jeu comme Samourai 3, peuvent néanmoins s'essayer sans rechigner à Far East of Eden... ou bien l'offrir à leur petit frère.

Chris



Far East of Eden (Neo Geo CD)

LE ZOOM DE VITE VU

Premier jeu Hudson Soft sur Neo Geo CD, Far East of Eden est plaisant.

MEGADRIVE

PGA 96



prix

F
E
D
C
B
A

80%

éditeur

ELECTRONICARTS

genre

SIMU. DE GOLF

nombre de joueurs

4

sauvegarde

OUI

continue

NON

On ne compte plus le nombre d'épisodes de PGA commercialisés sur les 16 bits. Pour une fois, le volet 96 apporte des modifications fondamentales par rapports aux versions précédentes. Les trois parcours identiques à ceux de PGA 95 ont été réalisés en 3D. Cela se traduit par des temps de calculs un peu longuets, dès que la balle change de position sur le parcours ! De plus, la jouabilité s'avère un peu délicate dans la mesure où votre marge d'erreur sur la frappe des coups est inexistante. Bref, cette simulation s'adresse exclusivement aux accros du golf.

Wolfen

SATURN

Hi-Octane



prix

F
E
D
C
B
A

75%

éditeur

BULLFROG

genre

COURSE FUTURISTE

nombre de joueurs

10U2

sauvegarde

OUI

continue

OUI

Venue du PC, cette course futuriste dans l'esprit de Gran Chaser possède un nombre d'options bien agréable, mais aussi certaines lacunes. Son principal défaut concerne sa jouabilité : une conduite un peu simpliste et une mauvaise utilisation du paddle. Pour le reste, il est complet, possède un nombre satisfaisant de circuits (même si leur tracé n'a rien d'exceptionnel), et ne procure aucune sensation forte pendant la conduite. À mon avis, tournez votre regard vers les jeux de courses plus classiques, plus nombreux et de meilleure qualité sur Saturn.

Leflou

3DO

Sailormoon



prix

F
E
D
C
B
A

25%

éditeur

BANDAI

genre

RIDICULE

nombre de joueurs

10U2

sauvegarde

NON

continue

OUI

Que l'on apprécie le dessin animé de Sailormoon est quelque chose que je peux concevoir. Difficilement, mais je le peux. Que l'on apprécie les jeux tirés de cette série me semble en revanche défier l'imagination. De tous ceux qui me sont passés entre les mains (il n'y en a eu qu'un ou deux autres, Dieu merci), celui-ci est sans doute le pire. Les graphismes sont débilitants, l'animation de piètre facture, les combats ennuyeux... Hormis une séquence d'introduction sympa, le jeu est d'une médiocrité hallucinatoire. À éviter à tout prix.

Chris

SATURN

Virtua Racing



prix

F
E
D
C
B
A

40%

éditeur

TIME WARNER

genre

SIMU. DE COURSE

nombre de joueurs

10U2

sauvegarde

OUI

continue

NON


La célèbre course automobile de Sega était annoncée depuis longtemps sur Saturn. Les fans de la première heure l'attendaient avec impatience, espérant secrètement retrouver dans cette version des sensations proches de l'arcade. Malheureusement, les graphismes sont plus dépouillés que sur 32X, les couleurs criardes, le son infect (franchement, il faut l'entendre pour le croire), la jouabilité médiocre et la sensation de vitesse inexistante. Une complète déception malgré ses circuits et ses bolides supplémentaires. Vite, Sega Rally !

Elwood

Vite Vu

GAME BOY

Killer Instinct



prix **F** **80%**
E
D
C
B
A


éditeur
NINTENDO
 genre
BASTON
 nombre de joueurs
1OU2
 sauvegarde
NON
 continue
NON

Un mois après le lancement de Street Fighter sur la portable de Nintendo, voici venir Killer Instinct, sorti il y a deux mois sur SNES. Les graphismes de cette version sont de bien moindre qualité. En revanche, la jouabilité est bonne, et, malgré le nombre limité de boutons, il est toujours possible d'effectuer des Combos. Enfin, sachez que Cinder et Riptor ont été oubliés lors de la conversion. Bref, ce soft n'est pas indispensable pour qui possède la version SNES. En revanche, les adeptes de la GB accros de jeux de baston y trouveront leur compte.

Chon

SUPER NINTENDO

WWF Wrestlemania



prix **F** **77%**
E
D
C
B
A

éditeur
ACCLAIM
 genre
SIMU. DE CATCH
 nombre de joueurs
2
 sauvegarde
NON
 continue
NON

Malgré moult controverses, WWF Raw, le précédent jeu de catch, m'avait bien plu. WWF Wrestlemania, la nouvelle mouture, quant à elle, me déçoit. Fini, les nombreux modes de jeu avec six catcheurs qui s'affrontent. Fini, le jeu à quatre avec le Multitap ! Vous jouez seul ou à deux, contre un ou deux adversaires dans un jeu qui ressemble plus à de la baston pure qu'à du catch délirant. Certes, la jouabilité est impeccable : les enchaînements sont agréables à réaliser... mais les animations sont moyennes. Et le tout donne un soft moins sympa que son prédécesseur...

Caliméro

SNES/MEGADRIVE

Phantom 2040



prix **F** **70%**
E
D
C
B
A


éditeur
VIACOM
 genre
ACTION
 nombre de joueurs
1
 sauvegarde
MOT DE PASSE
 continue
NON

Phantom 2040 est un jeu d'action mettant en scène... le Fantôme. Le hic de cette cartouche, c'est sa pauvreté graphique. Du coup, on a dû mal à accrocher. Les niveaux se ressemblent et n'ont rien d'extraordinaire. On est loin de la qualité de ceux de Batman Forever. Bref, Phantom 2040 eut été un très bon jeu il y a quelques années, mais aujourd'hui il ne fait guère le poids face à des titres comme EWJ 2 ou Batman Forever. Toutefois, si la gâchette vous démange, vous pouvez toujours l'essayer, peut-être saurez-vous faire abstraction des ses petits malus.

Didou

MEGADRIVE

Power Rangers



prix **F** **40%**
E
D
C
B
A

éditeur
SEGA
 genre
BEAT'EM UP
 nombre de joueurs
1A2
 sauvegarde
NON
 continue
OUI

Ce jeu est un tour de force ! Pour la première fois, on éprouve le même sentiment en y jouant qu'en regardant la série : on s'emmerde ferme ! Pourtant, des efforts ont été fournis : on peut jouer à deux... Graphiquement nuls, les monstres, qui se ressemblent tous, sont pour ainsi dire monochrome (une seule couleur !) et les combats sont inintéressants. Sam dirait de ce jeu qu'il s'adresse aux tout-petits... Eh bien, moi, je dis que les tout-petits feraient bien d'éviter ce sous-jeu. Ils sont déjà suffisamment intoxiqués par ces crétins casqués à la TV !

Leftou

Les Slayer One sèment la terreur!

Le Flou, Bubu et Milouse déversent leur fiel dans une rubrique hautement subjective. Effrayée, la rédaction se désolidarise des propos sulfureux de ces affreux jojos.

L'INTERVIEW VIRTUELLE DE DR CLAQUE

SLAYER ONE : Bonjour Dr Claque, pourrais-tu te présenter en quelques mots ?
 DJ CLICK : Mon nom est Click, Dr Click ! Mon nom est Click, Dr Click ! Mon n... Paf !

DR CLAQUE : Aïe !
 SO : Non mais ! Alors, quel effet ça fait de réveiller des milliers de gens le dimanche matin, en leur bourrinant les oreilles sous prétexte de leur parler des jeux vidéo ?

DR CLANG : Aaaaaattention ! Nooos specta-teeeeurs sont suuuper suuuper da... Paf !

DR CLOAQUE : Eh ! Ho ! Vous aveeeez fiiiini de me mettre des suuupers baff... Paf !

SO : C'est plus fort que nous. Chaque fois que tu parles, on a envie de t'en mettre une.
 DR CON : ... Paf !

DR CRADE : Mais j'avais rien dit !
 SO : Eh alors ? Depuis le temps que ça nous démange... Paf !

DR CRAQUE (en sanglot) : Mais j'y suis pour rien si j'ai une tête de con...
 SO : Tu est démasqué Jean Michel ! Retire ton masque !
 JMB : Zut !
 Notre interlocuteur se barre en courant, mettant ainsi fin à l'interview.



Le Dr Claque, avant sa paire de baffes.

CONVERTISSEZ-VOUS AU SHADINISME

Le Gouraud Shading est une technique de programmation qui permet d'arrondir les angles des éléments en 3D polygonale. Cela permet aux personnages des jeux de baston d'avoir l'air plus humain. Quand Bubu, grand amateur de Gouraud Shading, vit dans sa boule de cristal (parfaitement sphérique) que Tekken 2 n'avait plus de Gouraud, son sang ne fit qu'un tour. Lors d'une crise « mystérieuse », il lui apparut qu'il était le fils spirituel du Dr Gouraud, qu'il vénère tant. Il se déclara « Grand Gourou du Gouraud », et fonda une secte. Avec ses adeptes, il philosophe sur la nature exacte de la 3D employée dans les jeux (la 3D en temps réel est-elle réelle ou virtuelle ? Cette tranche est-elle mappée de caramel ou de chocolat ?) et prie pour que des sacrilèges comme Tekken 2 n'arrivent plus.

Sur cette photo, on voit Bubu-le-Gourou, Milouse-fildefer et Didou-parpaing, membres de la secte « les gourous du Gouraud ».



Voici en exclusivité, le boss de fin de Virtua Tekken 3. Impressionnant !

MULT-IMMÉDIAT WORLD CHAUD

Voici un mot d'excuse à remplir et à nous retourner dans les plus brefs délais sous peine d'annulation d'abonnement (pour les abonnés uniquement !).

Excuse-moi Monsieur Sam P., je n'ai pas pu venir à ton salon parce que :

- J'ai été malade et eu beaucoup mal à la tête à cause du salon de l'année dernière déjà.
- J'étais aux Chaud Chine Kai et ai raté ma correspondance à cause de la grève.
- J'ai pas pu rentrer à cause du mot de passe qu'était plus le même que l'année dernière.
- Je me suis trompé de salon.
- J'ai pas pu frauder à l'entrée.

Je certifie que tout ce que j'ai coché est vrai et je m'abonne à vie à Mangué Player (le mag N°1 du jus de fruit) ainsi qu'à Hotte Vidéo.



Séance de karaoké sur notre stand : Un certain Sébastien pousse la chansonnette.

TRUCS VRAIS

Codes Action Replay

Killer Instinct (SN)

Énergie infinie :
7E0D2478

Astérix & Obélix (SN)

Vies infinies d'Obélix :

7E101D03

Vies infinies d'Astérix :

7E101B03

Énergie infinie d'Obélix :

7E008C28

Énergie infinie d'Astérix :

7E006028

Rôti de sanglier infini

d'Obélix : 7E008E04

Potion magique infinie

d'Astérix : 7E006204

(Michel Huertas, Blois)

Super Turrican 2 (SN)

Vies : 7E0AF263

Super bombes :

7E0AF403

Énergie : 7E0AEE0C

Temps : 7E0AEA6A

Énergie pour roue :

7E0AF630

Continues : 7E101409

Rayman

PlayStation française

Continues infinis,
99 vies, nouvelles
images, etc.

Bubu, Daniel Beaux
(Burgdorf)

• Continues infinis : dès que le nombre de vos continues est égal ou inférieur à deux, faites la manip suivante à l'écran des continues : **haut, bas, droite, gauche**. Vous en aurez immédiatement dix de plus. Mais si, Yas, ça revient au même que d'avoir des continues infinis, réfléchis...

• 99 vies et énergie complète : mettez la pause pendant une partie. Puis, pressez et maintenez enfoncés les boutons dans l'ordre : **L2, R1, L1, R2**; et relâchez-les dans l'ordre : **L1, L2, R2, R1**; ensuite, appuyez sur le bouton **triangle**; enfin, pressez et maintenez enfoncés dans l'ordre : **droite, rond, carré, X**; puis relâchez-les dans l'ordre : droite, X, carré, rond.

Ouf, vous avez enfin 99 vies !

• Dessin animé de Rayman « déjanté » : durant le logo PlayStation (quand le jeu se charge), maintenez **R1 + R2** jusqu'à ce que le dessin animé commence.

• Image du jeu dans l'écran de jeu (sic) : pendant le jeu, mettez la pause, **maintenez R2 et faites rond, rond, gauche, rond, rond, puis relâchez R2**.

Bonne année à tous les astucieux !
Moi, pour Noël, j'avais commandé plein de trucs et astuces sur PlayStation française, et je les ai reçus ! Des cheats sur Rayman, tous ceux sur NBA Jam, les deux boss de Toshinden... Et je vois que vous aviez demandé la même chose (Destruction Derby...) ! Le Père Noël m'a même assuré qu'il m'enverrait des tips sur PlayStation toute l'année, ainsi que sur Saturn et 16 bits, bien sûr.



Gex

3DO

Debug Mode

Magic Sam

« Macheat » Sam a dégotté le code ultime pour ce jeu : celui qui donne le Debug Mode !

Durant le jeu, faites Pause, puis maintenez R tout en tapant **gauche, C, bas, gauche, droite, A, bas, droite, gauche**. Ensuite, appuyez sur les touches suivantes :

Sur la première manette :

- Pour faire voler Gex : **X** (ne le déplacez pas trop vite ou n'importe où, sinon le jeu risque de planter).

- Pour tuer Gex : **X + P**.

Sur la seconde manette :

- Activer les powers-up (vitesse, sauts tirs...) : **C** (appuyez à chaque fois pour en changer).

- Obtenir des informations de

programmation (ordonnées, coordonnées...) : **appuyez plusieurs fois sur R**.

- Geler l'image : maintenez **B** et bougez la croix de direction.

- Faire tourner l'image : maintenez **B + C** et bougez la croix de direction.

- Allonger Gex dans les quatre directions : maintenez **L** et bougez la croix de direction.



The Adventures of Batman and Robin

Megadrive

Changer de niveau

Romain Desbois, (Fontainebleau)

Durant le jeu, faites une pause et pressez **B, A, bas, B, A, bas, gauche haut, C** (et vous changerez automatiquement de niveau).



Myst

Saturn française et japonaise

Voir le Making Of

Iggy



Iggy, tu es incorrigible ! Si tu veux voir de la vidéo sur Saturn, achète-toi la carte MPEG ! Enfin bon, ce reportage est intéressant quand même. À l'écran titre, appuyez sur **A + L + R**, et faites **Start**.

Codes Action Replay

Armes : 7E0336xx

- Laser : xx = 16

- Rebound Laser : 10

- Missiles : 18

- Lance-flammes : 02

Homing missiles :

7E034A01

Bouclier : 7E00EDFE

Nombre de gemmes :

7E0AFB63

(mettre le bouton sur

off pour le décompte

Stage Select :

7E007Exx

- Dune World : xx = 01

- Sand Planet : 02

- The Sewers : 03

- Pirate Attack : 04

- Jaws : 05

- Space Space : 06

- Hell's Corridor : 07

- Cybernetic

Installation : 08

- Return to Hell's

Corridor : 09

- Great Escape : 0A

- Web Of Terror : 0B

- Watery Grave : 0C

- Pirate Base : 0E

- Deep Sea Nightmare :

0F

- Manta War : 10

- Final Conquest : 11

- Evil's Palace : 12

- Séquence finale : 13

(Filou, Beaucaire)

Prehistorik Man (SN)

- * Energie infinie :

7E05580x (-> 3)

- * Vies : 7E05560x (-> 9)

- * Cri illimité :

7E056C0A

- * Nombre d'os :

dizaines : 7E0560xx

(-> 99)

centaines : 7E008Cxx

(-> 9)

- * Credits : 7E008Cxx

(-> 63)

Nombre de munitions :

7E0565xx (-> 63)

(Filou, Beaucaire)

WWF Raw

Megadrive

Modifier les attributs de huit persos

Bubu

Je vous avais donné ce code pour quatre persos dans PO 57, voici tous les autres.

À l'écran de sélection du perso, appuyez sur **B** pour faire apparaître le menu de ses statistiques.

Ensuite, faites les manips ci-dessous. Une flèche apparaîtra. Vous pouvez transférer le contenu d'une jauge à l'autre.

Brett Hart : **diagonale arrière basse + Start**.

Undertaker : **droite + Start + A**.

Luna Vachon : **diag. avant haute + C**.

Lex Luger : **diag. avant basse + Start**.

1-2-3 Kid : **diag. arrière haute + Start + C**.

Shawn Michael : **diag. arrière basse + A + C**.

Razor Ramon : **gauche + A + C**.

Doink : **gauche + A + C + Start**.



Mots de passe

NBA Jam TE (PlayStation)

À l'écran des « initiales », rentrez les dates de naissance suivantes

(tout en maintenant les boutons L et R enfoncés pour les persos cachés) :

- Jouer le dernier match de la saison contre les rockets (et s'il est gagné avoir plus de deux minutes de séquences vidéo, des persos en plus dans les équipes, et l'équipe Super-star) :

END/Jan/1

- Gagner la saison :

FIN/Jan/1

- Équipe Acclaim

Seth W. Rosenfeld :

STH/Dec/8

Dan Feinstein :

DAN/Jan/2

Elizabeth Burgess :

LIZ/Aug/7

Nat Gunter :

GUN/Jan/11

Shawn Rosen :

SAW/Apr/10

Pete Wanat :

WAN/Jun/10

Asif Chaudri :

CHD/May/5

Brett Gow : GOW/Jul/17

Mark Thienvanich :

THI/Nov/1

Eric Kuby : KUB/Apr/14

Alex Delucia :

DEL/Oct/19

Eric Samulski :

AIR/Jan/21

- Équipe Iguana :

Chris Kirby :

CHR/Dec/18

Jay Moon : JAY/Aug/24

Jason Falcus :

JAS/Nov/16

Snake : SNK/Jun/15

Ziggy Hill : ZIG/Apr/7

Andy Catling :

CAT/Jan/2

Battle Arena Toshinden

PlayStation française

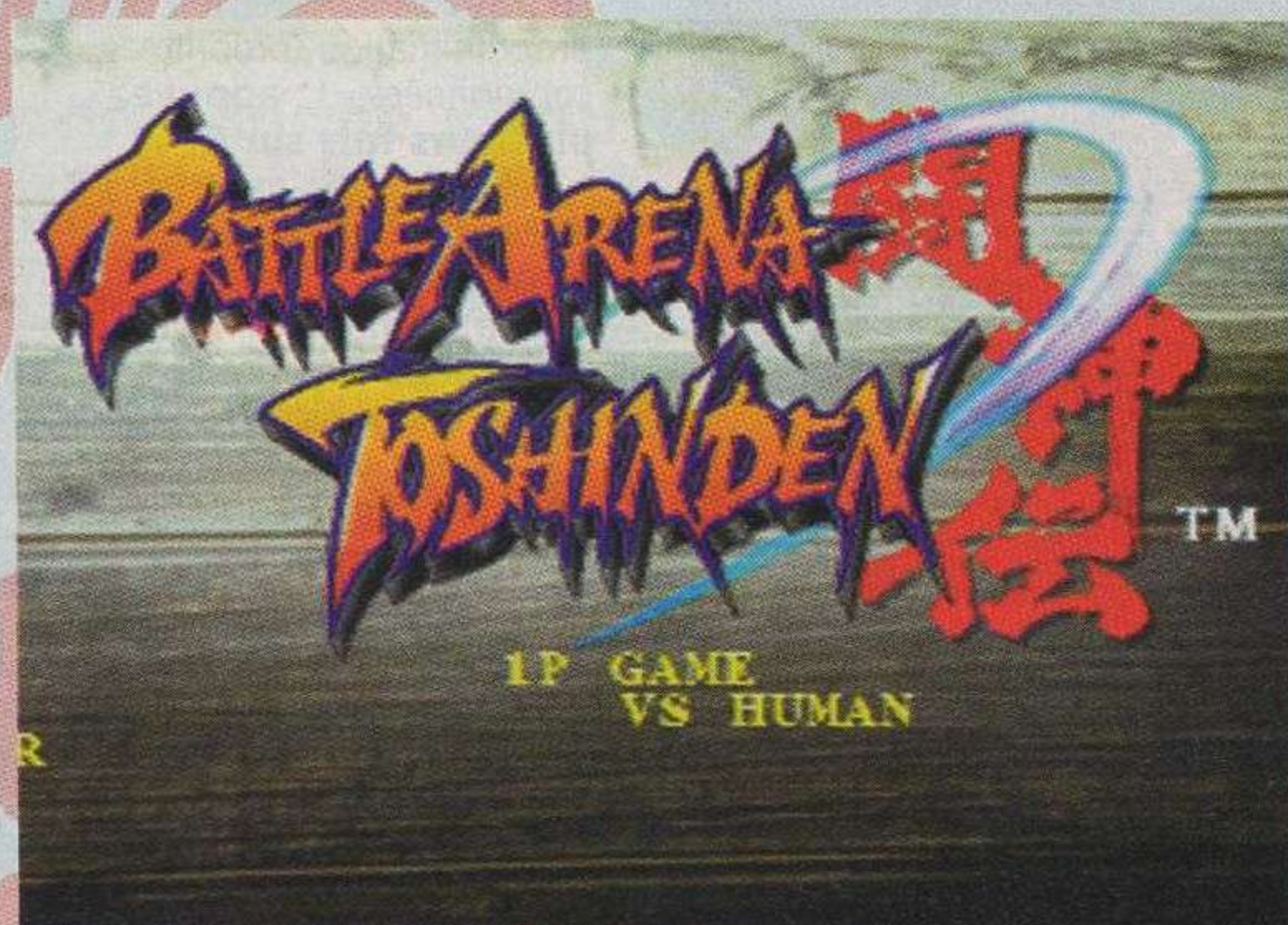
Jouer avec les deux boss, super coups spéciaux...

Bubu

Étant donné que les manipulations suivantes se font dans l'ordre dans lequel je vous les donne, je suis obligé de vous redonner le code pour avoir le premier boss (déjà paru dans PO 59). Les manip effectués à l'écran titre doivent être terminés avant que les lignes du menu soient toutes arrêtées au centre.

- Jouer avec Gaïa (1^{er} boss) : à l'écran titre, faites un **quart de cercle arrière-bas, puis carré** (les lignes du menu deviennent roses). À l'écran de sélection du perso, mettez-vous sur **Eiji**, puis appuyez sur **haut et un des boutons circulaires** (carré, rond, etc.).

- Jouer avec Sho (2^e boss) :



Lors de la partie avec Gaïa, mettez la pause et faites un Reset à partir du « menu pause ». L'écran titre apparaît, faites avec la deuxième manette : **gauche, droite, gauche, droite, gauche, carré** (le menu devient bleu). À l'écran de sélection du perso, les deux joueurs peuvent avoir Sho en se mettant sur Kayin et en appuyant sur **bas et un des boutons circulaires**.

- Mettre les coups spéciaux sur

les boutons de flanc même dans un niveau de difficulté supérieur ou égal à « Normal » : durant la partie avec Sho, faites Reset avec le menu. Quand l'écran titre apparaît, faites **diagonale arrière-bas + X** (le menu devient blanc).

Commencez un match et faites reset au menu. À l'écran titre, faites avec la seconde manette : **gauche, droite, gauche, droite, gauche, carré** (le menu devient jaune). Allez dans les options, choisissez n'importe quelle difficulté, et mettez les coups spéciaux sur les boutons de flanc.

- Super coup spécial : si les manips ci-dessus ont été validées, faites à n'importe quel moment du match : **Select + L1 + L2 + R1 + R2**.



Panzer Dragoon

Saturn française

Voler sans le cavalier, scène cinématique en mode Hard

Bubu, Iggy

Les deux manipulations s'effectuent à l'écran titre, après avoir pressé Start, pour que « normal game » et « options » s'affichent.



- Dragon seul : **haut, X, droite, Y, bas, Z, gauche, Y, haut, X, gauche, gauche, droite, droite, haut, bas, haut, bas, L, R**. Et c'est tout (si si) ! Ensuite, commencez une partie : le bonhomme n'est plus sur le dos du dragon. Le jeu en est plus difficile, car il ne reste plus que les tirs concentrés.

- Le mois dernier, Iggy m'a donné le code pour voir la scène cinématique de fin. Mais

c'était celle correspondant à la difficulté Normale. Ce mois-ci, il exige que je passe le code pour la fin en mode Hard, car elle est différente ! Sacré Iggy, la voici ta manipulation : **haut, haut, bas, haut, gauche, gauche, droite, gauche, bas, bas, haut, bas, droite, droite, gauche, droite**. Et c'est long, en plus !



Gunners Heaven

PlayStation
japonaise

Debug Mode

Martial Harre,
(Cambrais)



Ce truc fonctionne comme celui publié dans PO 58. Ainsi, il faut laisser passer l'intro du jeu, pour que, à l'écran titre, soit marqué « Push Start » sans « options ». Alors, pressez simultanément **L1 + R1 + L2 + R2 + Select**. « Secret code : AA »

s'affiche. Inscrivez-y d'abord "M" et appuyez sur Select; changez le code par SV et appuyez sur Start. Une partie commence. Pendant le jeu, appuyez sur les touches suivantes de la seconde manette :
Utiliser les armes de l'autre perso : **carré**.

Invincibilité : **triangle**.
Bombes supplémentaires : **rond**.
Augmenter la puissance de tir : **croix**.
Booster l'arme : **haut**.
Activer/désactiver le Voice Mode (parlottes entre les niveaux) : **bas**.
Changer de niveau : **droite**.

Wipe Out

PlayStation

Départ Canon

Steve Galvaing,
(Montigny-le-Bretonneux)



Avant le départ, surélevez votre vaisseau (en mettant la croix de direction vers le bas) et maintenez les gaz de telle sorte qu'au moment du

départ (lorsque les feux sont verts et que l'arbitre dit « Go ! »), ils soient à la limite de l'avant-dernière case. Ne débordiez surtout pas d'un chouïa dans la case au moment du départ, sinon vous allez faire le pire des départs... C'est le risque !

Demolition Man

3DO

Du sang pendant le jeu

Kevin Duhaud, (Paris)



Demolition Man était sang-suré ! À l'écran titre, maintenez le bouton R tout en faisant des 360° avec la croix, jusqu'à ce que du sang coule (non, Didou, le sang ne vient pas du pouce !).

Cheese Cat-astrophe

Megadrive

Invincibilité, Level Skip, Stage Select

Sylvestre Gonzales
(Tarbes)

Même si ce jeu porte plutôt bien son nom, ce n'est pas une raison pour ne pas passer ses cheats. Durant une partie, faites pause, puis **B, haut, gauche, haut, gauche, A, gauche, A, C**, et retirez la pause. Ensuite, remettez la pause et appuyez sur :
Pour l'invincibilité : **C**
Niveau suivant : **A**
Choix du niveau : **B**



Daytona USA

Saturn

Avoir toutes les voitures d'emblée

Pascal Errart (Paris)

Si vous n'arrivez pas à gagner le jeu, vous pouvez quand même obtenir les voitures qui vous permettront de gagner... À l'écran titre, maintenez la **diagonale bas-droite + L + R + C + Y**. Jouez en Saturn Mode et vous pourrez sélectionner la voiture de vos rêves.

Mots de passe

Barry Hutchinson :
BAR/Apr/9
Darren Falcus :
DAZ/Aug/6
Darren Hodgson :
HOG/Dec/31
Darren Tunnicliff :
SAT/May/7
Jason Whitaker :
JAX/Mar/1
Mike Muskett :
MUS/Dec/24
Paul Mc Hugh :
BAA/Jul/12
Tom Higgins :
TOM/Feb/19
Rob Gray : ROB/Feb/23
• Équipe Williams :
Mark Turmell :
TUR/Jan/31
Tony Goskie :
GOS/Jan/6
Jamie Rivett :
REY/Jul/6
John Carlton :
CAL/Mar/25
Sal Divita : DIV/Jul/3
Shawn Liptak :
LIP/Jan/14
• Personnalités NBA :
Larry Bird : LAR/Jan/15
Carol Blazejowski :
BLZ/Jan/14
Charlotte Hornet :
HOR/Jun/12
Chicago Bull :
BEN/Sep/20
Minnesota Timberwolf :
WOL/Mar/7
Phoenix Gorilla :
APE/Apr/2
• Groupe Sonic Youth :
Thurston Moore :
MOE/Jun/8
Kim Gordon :
GOR/Jul/3
Lee Renaldo :
REN/Feb/4
Steve Shelley :
SHY/Jun/8
• Groupe Beastie Boys :
Adrock : ADR/Apr/6
MC Adam Yauch :
MCA/apr/9
Mike D : M_D/Jul/1

Mots de passe

• Célébrités :

Bill Clinton : BIL/Jun/3

Hillary Clinton :

HIL/Nov/6

Prince Charles :

CHA/May/4

Heavy D : HEA/Jan/9

Jazzy Jeff : JAZ/Oct/9

Prince de Bel Air :

FRS/feb/2

Frank Thomas :

FNK/Jan/8

Destruction Derby (PlayStation)

Inscrivez les mots suivants à la place de votre nom :

Pour ouvrir le circuit caché : REFLECT!

Pour être invincible : IDAMAGE!

(Daniel Beaux, Burgdorf)

Rayman (PlayStation)

Pour avoir tous les niveaux ouverts, toutes les électoons trouvés, le boss de fin battu et 99 vies :

NW?NDP5P4Q

(Alexis De-col, Hayange)

Demolition Man (3DO)

Niveau 1 : GQ7PH2W6K

2 : G3PDH6H9P

3 : BMTLHXCWZ

4 : K76NK253D

5 : J8JN13BM2

6 : K8PN13BRL

7 : QFPSHVLFQ

8 : 83PDH6ZJT

9 : DJ43G2G55

11 : 91X6C2G8H

13 : P8TN1282P

14 : 4W1DC2KSH

(Sylvestre Staline, Nice)

NBA Jam TE

PlayStation française

Toutes les triches : Power-up permanents, grosses têtes...

Bubu, Thug Vlad & MC Yas

Les manips suivantes s'effectuent à l'écran « Tonight's Match-up », qui s'affiche avant le début d'une partie. On peut faire plusieurs codes à la suite (mais certains s'annulent mutuellement). Les deux joueurs peuvent faire des codes chacun sur leur manette. Codes s'affichant à l'écran :
Meilleure interception : **quatre fois gauche, rond, droite.**

Meilleure attaque : **carré, rond, haut, carré, rond, haut, bas.**

Joueurs très forts (font « jarter » les adversaires) :



droite, droite, gauche, droite, X, X, droite.

Adversaires traversant le terrain quand on les pousse :

bas, bas, X, rond, X, droite, droite.

Éliminer les Goal Tending :

droite, haut, bas, droite, bas, haut.

Dunker de n'importe quel endroit du terrain : **gauche, droite, X, rond, rond, X.**

Meilleures chances aux trois

points : **haut, bas, gauche, droite, gauche, bas, haut.**

Voir le pourcentage de chance de marquer un trois points :

haut, haut, bas, bas, triangle.

Pour avoir tout le temps le ballon en feu : **bas, droite, droite, rond, triangle, gauche.**

Être tout le temps en turbo : **trois fois rond, carré, bas, bas, haut, haut.**

• Codes faisant clignoter les persos :

Passes téléportées : **haut, droite, droite, gauche, rond, bas, gauche, gauche, rond, carré.**

Tirs en cloche : **haut, bas, haut, bas, droite, haut, quatre fois rond, bas.**

Pousser un adversaire et en faire tomber deux : **quatre fois haut, quatre fois gauche, rond, rond.**

Pousser un adversaire et faire tomber son équipier à sa place : **quatre fois haut, quatre fois gauche, rond, triangle.**

Codes affectant les deux équipes :

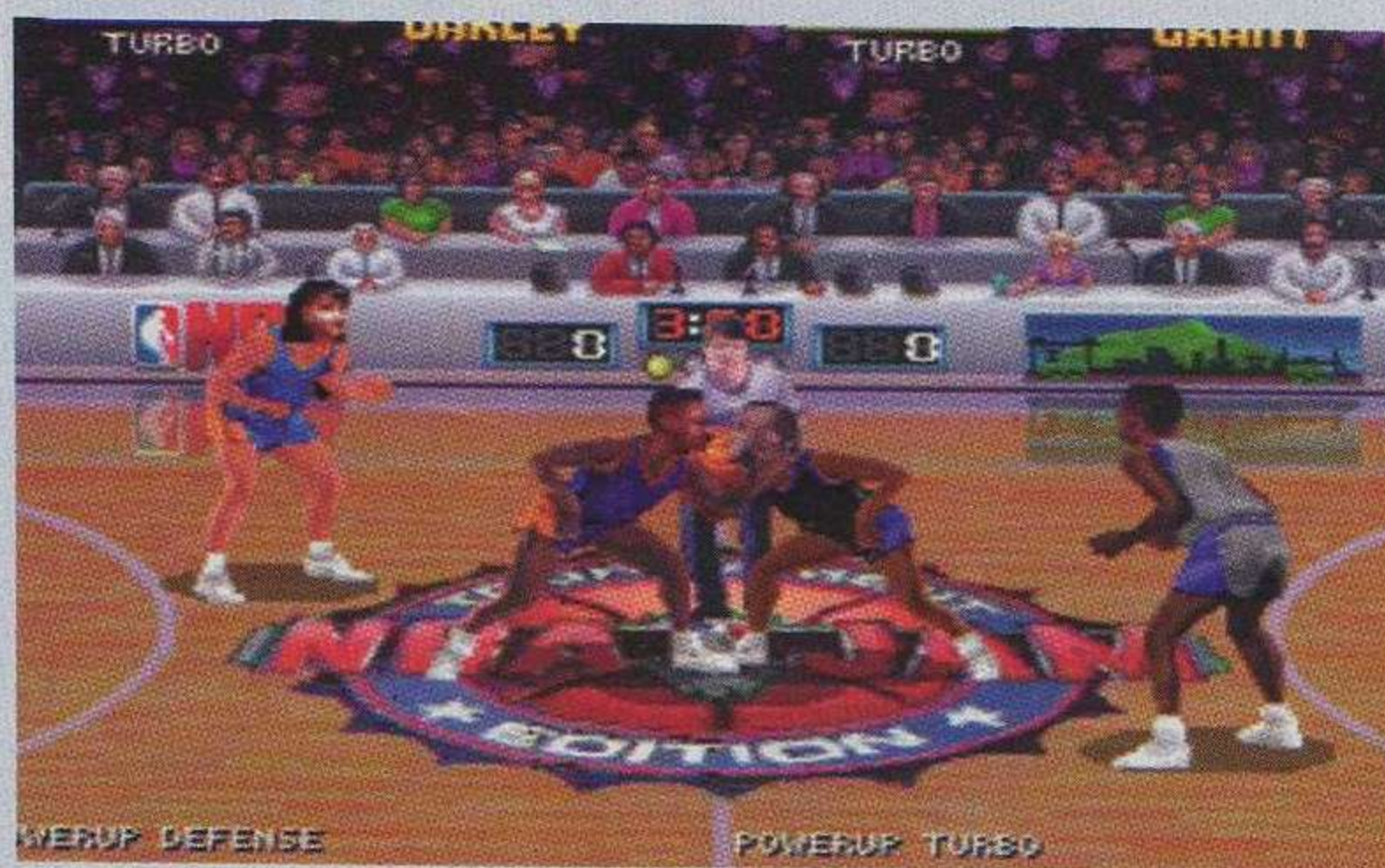
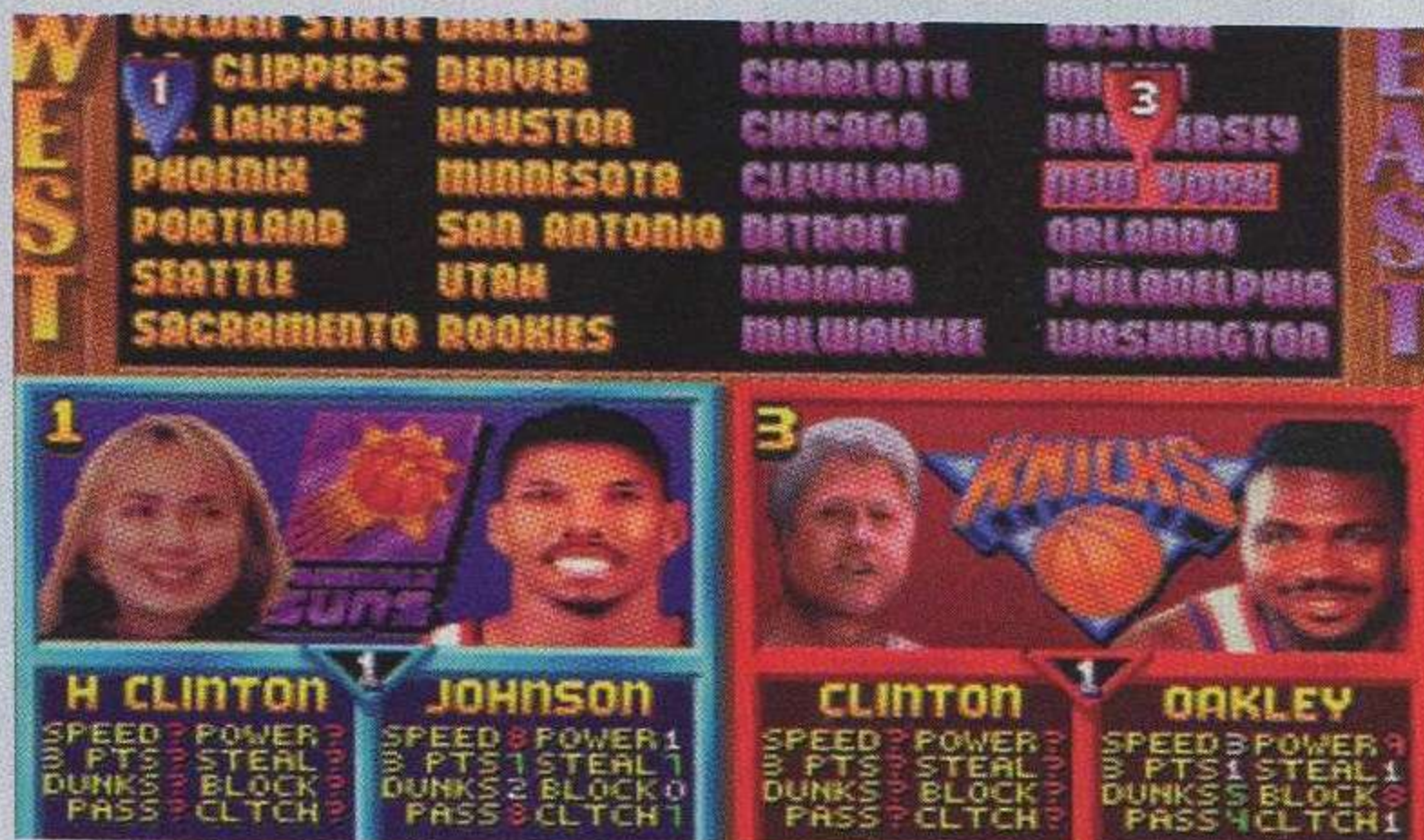
Déplacements rapides : **quatre fois haut, quatre fois gauche, X, triangle.**

Joueurs bébés : **rond, carré, rond, carré, rond, carré.**

Joueurs avec de grands corps : **triangle, X (faire cette combinaison sept fois).**

Joueurs avec de grosses têtes : **triangle, carré, X, rond, triangle, carré, X rond.**

Joueurs avec d'énormes têtes : **rond, X, carré, triangle (faire cette combinaison sept fois).**



NOTE DE BUBU

Toujours pas de superbe plan ce mois-ci ! La récompense ne vous motiverait-elle pas ? Étonnant ! Quand je pense que nos potes d'Ultra Player

reçoivent des chefs-d'œuvre pour leur concours Arty ! Les plans des lecteurs de Player One doivent être tout aussi beaux (propres, clairs, avec de

belles illustrations, utiles) et porter sur des jeux récents. Car ça se mérite de gagner des jeux comme Doom ou Astérix & Obélix !

SPÉCIAL MK3

Nous avons déjà publié des cheats sympa dans le numéro 58. Plutôt que de vous donner la myriade de codes existants (souvent inutiles), on vous a sélectionné les meilleurs, plus les menus de codes, qui en remplacent beaucoup.

Bubu, Chris et Magic Sam



Super Nintendo



Pour les menus et le sound test, les manipulations s'effectuent à l'écran titre.

- **Scotts Menu** : ce menu permet d'activer ou de désactiver dans l'ordre les fonctions suivantes : projections, parades inutiles, balayages, combos, combats dans une boîte de nuit, persos changeant aléatoirement, courir sans dépenser d'énergie, se relever rapidement après un uppercut, jeu deux fois plus rapide, jouer Shao Khan (en versus seulement), jouer à un jeu de casino (chaque joueur obtient un code pour l'écran versus s'il aligne trois fois la même tête). La manipulation est la suivante : **X, B, A, Y, haut, gauche, bas, droite, bas**.

- **Kooler Menu** : ce menu permet d'activer ou de désactiver dans l'ordre les fonctions suivantes : deux fois moins d'énergie perdue lors d'un coup, deux fois plus d'énergie perdue lors d'un coup, les quatre types de Finish Him sur les boutons de couleur de la manette, jouer Smoke, Motaro, obtenir un code, l'énergie qui remonte avec le temps, trente crédits. Effectuez la manipulation suivante : **select, A, B, droite, gauche, bas, bas, haut, haut**.

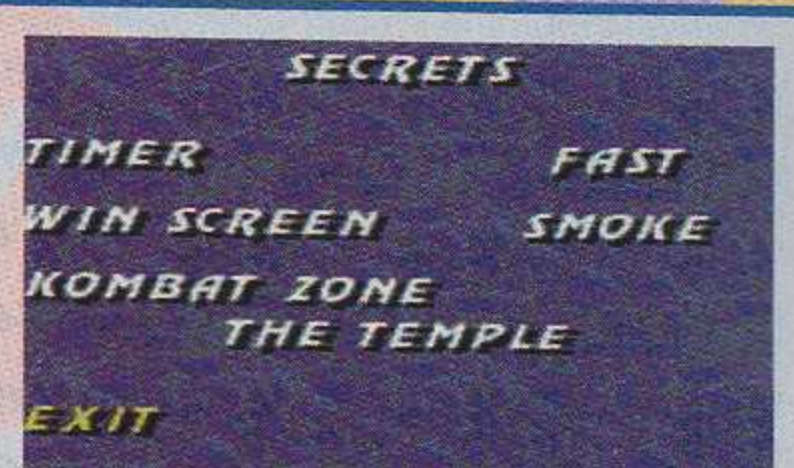
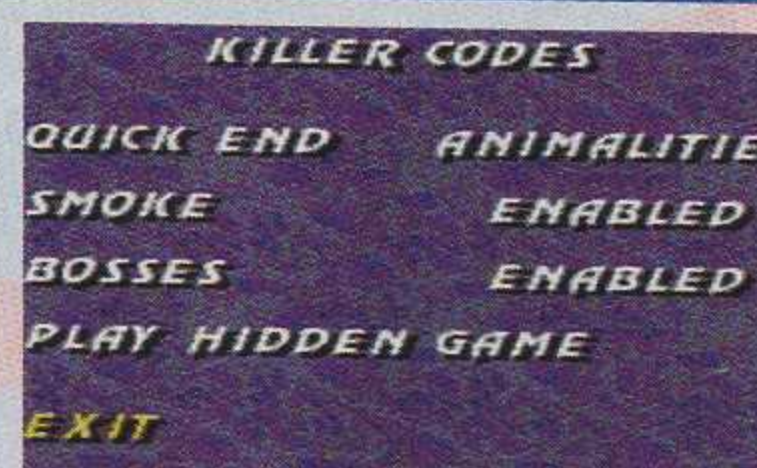
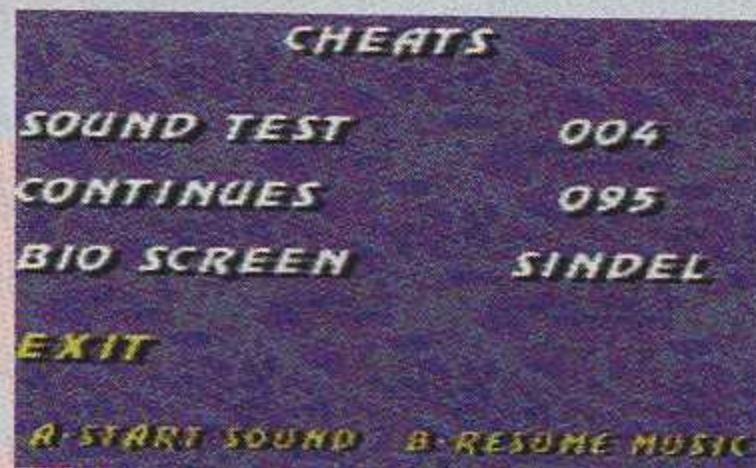
- **Mode tournoi** : se mettre sur Option, rester appuyé sur **L et R** et appuyer sur **Start** sur la première manette. Il ne vous reste plus qu'à choisir vos personnages (pour deux joueurs seulement et non contre l'ordinateur.)

- **Sound test** : tapez **A, Y, B, X**.

- **Pour étendre le temps des fatalités (utile aux perfectionnistes lents)** : tapez sur la manette 1 et la manette 2, **haut + Y, cinq fois B, cinq fois A**, à l'écran versus.



Megadrive



Pour les menus, les manipulations s'effectuent à l'écran titre.
Pour les codes, elles se font à l'écran versus.

- **Menu cheats** : il permet d'avoir le sound test, de définir le nombre de continues, et de voir l'histoire des persos. La manipulation est la suivante : **A, C, haut, B, haut, B, A, bas**.

- **Menu Secrets** : il permet de régler l'horloge, de voir la fin des persos, de choisir le lieu du combat. Faites : **B, A, bas, gauche, A, bas, C, R, haut, bas**.

- **Menu Killer Code** : il propose de jouer avec Smoke, les deux boss, et à Pong. Tapez : **C, droite, A, gauche, A, haut, C, droite, A, gauche, A, haut**.

- **Code du tournoi** : tapez **six fois C** sur la manette 1, et **quatre fois B** sur la manette 2.

- **Code pour faire durer le temps des fatalités** : tapez : **haut + A, cinq fois B, cinq fois C**, sur la manette 1 et la manette 2.



Playstation



Désolé, on a qu'un seul Menu Cheat, et il est cheap ! Il permet dans l'ordre d'avoir des continues infinis, de jouer avec Smoke, d'étendre le temps des fatalités, et de choisir le décor. La manip s'effectue sur la seconde manette pendant la démo : **triangle, carré, rond, X, L1, R1, L2, L2**. Ensuite, allez à l'écran avec le cube, et mettez la manette vers le haut. Un point d'interrogation apparaît. Cliquez dessus pour afficher le menu.



NIVEAU -5

On aborde le rush final de Light Crusader. Les niveaux -5 et -6 vont livrer tous leurs secrets. Manque d'imagination ou, au contraire imagination trop fertile, nous voici embarqué dans un voyage dans le temps où s'entrecroiseront cow-boys, militaires et même extraterrestres. À vous de trancher.

A. LA SALLE DU CRISTAL

Après avoir descendu l'escalier venant du niveau -4, vous pénétrez dans une salle au centre de laquelle lévite un cristal. Ce cristal se révèle être une porte d'accès à d'autres époques où les mages dévoués au roi de Greenrod sont retenus prisonniers. Les huit époques que vous visiterez sont peuplées de créatures en tout genre et de quelques boss. Lorsque vous aurez délivré les huit magiciens, ceux-ci se retrouveront alors autour du cristal et entameront une incantation. Au terme de cette dernière, le cristal deviendra transparent. Il ne vous restera plus qu'à le franchir afin d'affronter le grand prêtre du Cercle.



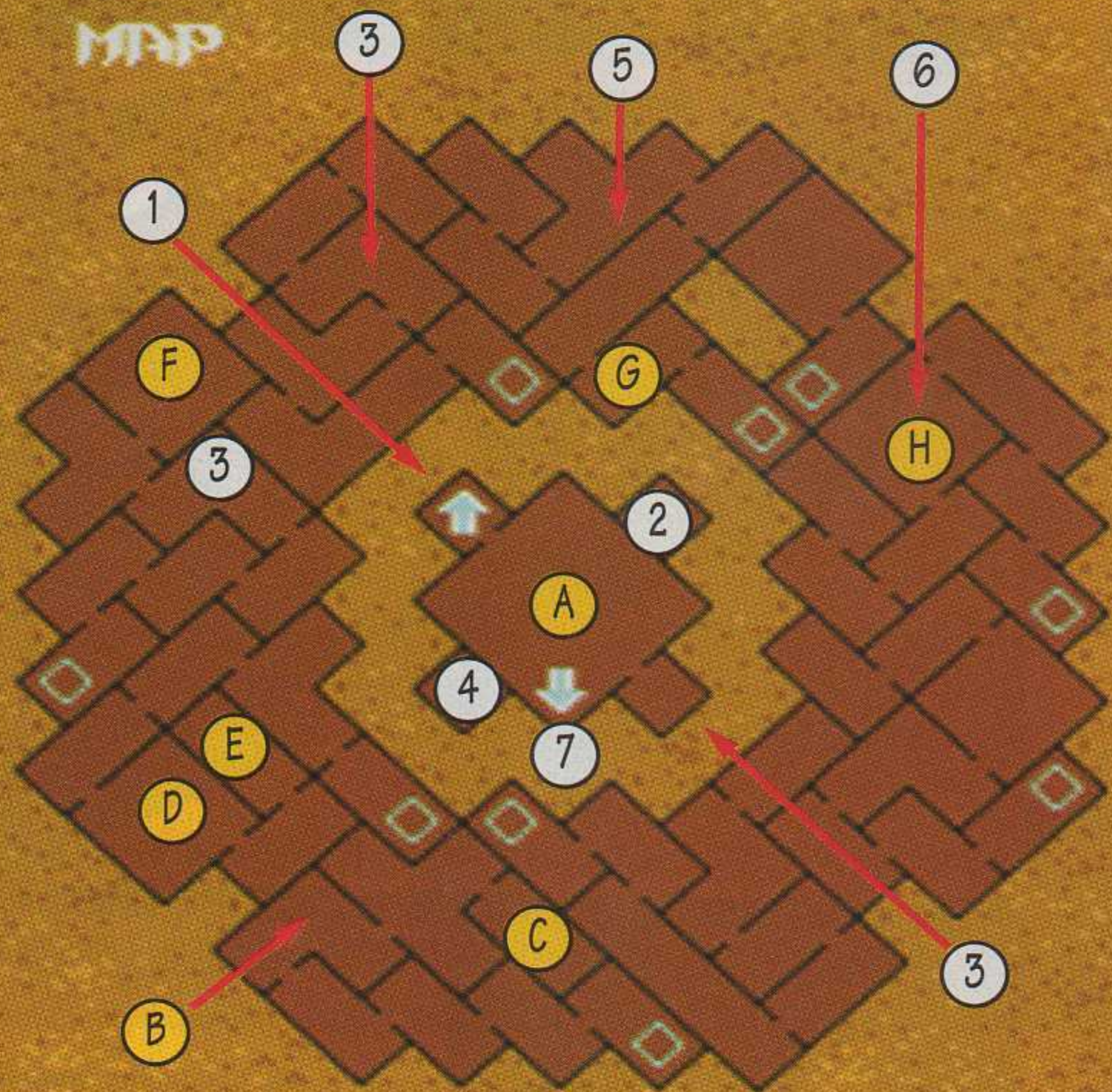
Dans l'époque future, le héros doit s'acclimater aux différences de pesanteur.

B. LE ROBOT-GARDIEN

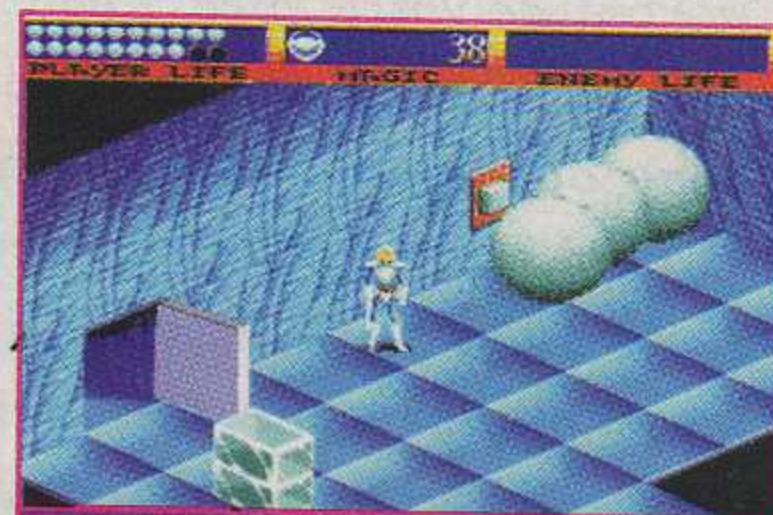
Dans le futur, ce boss intermédiaire tentera de mettre un terme à votre progression. Celui-ci est constitué de cinq parties : un corps central entouré de quatre boucliers. C'est bien entendu le cœur qu'il faut toucher. Vous pouvez passer outre les boucliers pour le cogner en vous collant à lui, mais vous subiriez toutefois quelques dommages. Il est plus judicieux d'attendre quelques secondes que les boucliers s'écartent, vous offrant ainsi la possibilité de toucher le gardien en restant intact. Les boucliers se recollent assez rapidement au corps, alors n'hésitez pas à répéter cette manœuvre trois ou quatre fois.



MAP



- 1 Vers niveau -4
- 2 Ascenseur
- 3 Fontaine de guérison
- 4 Sauvegarde
- 5 Gants en fer.
- 6 Vie supplémentaire
- 7 Accès au niveau -6



L'ouverture de cette porte est complexe. Voici la position finale des boules de pierres.



Votre voyage dans le temps passe par une escale sur les plages du débarquement.



Pas d'inquiétude : ce curieux monstre bipode est relativement facile à vaincre.



Pour ouvrir la porte, les quatre cristaux doivent tourner dans le même sens.



Ces quatre ninjas font office de boss à l'époque du Japon médiéval.

C. LE BLOB GALACTIQUE

C'est le blob galactique qui détient le magicien prisonnier de cette époque. Cette masse informe à l'apparence plus répugnante qu'agressive est cependant un adversaire de taille. En effet, il possède une faculté innée qui lui permet de créer des clones miniatures de lui-même à une vitesse démolisante. L'idée consiste à se placer sur la créature et à donner d'incessants coups d'épée afin de repousser les mini-clones sauteurs. Cette position a également l'avantage de vous mettre hors de portée des attaques physiques de la créature. De temps à autres, le boss se sépare en une nuée de petits blobs, rendant ainsi visible son « cœur ». C'est le seul moment où il est vulnérable et il faudra probablement vous y reprendre à plusieurs fois. Au besoin, utilisez le sort de foudre pour écourter le combat.



D. FACE AUX ÉLÉMENTS

La rencontre avec le boss intermédiaire de l'époque glaciaire est une véritable aubaine à ce stade du jeu. En fait, il s'agit de quatre sphères élémentaires (les mêmes que celles dont vous tirez votre magie) qui flottent hors de portée de votre épée. Régulièrement, elles piquent au sol un bref instant afin de larguer des nuées de petits projectiles ou de boulettes de feu. C'est lors de ces piqués qu'elles sont vulnérables. Pour ne pas subir de dommages, l'idée consiste à les isoler dans un coin de la salle afin de les exploser sans être pris pour cible par les autres sphères. Lorsque vous en tuez une, cette dernière laisse derrière elle une petite dizaine de sphères élémentaires. Inévitablement, à l'issue du combat, votre stock de sphères se retrouve bloqué à 99 pour chaque éléments.



Ces quatre cow-boys en position de duel s'appêtent à vous faire la peau.

E. LE DRAGON DES GLACES

Le dragon rouge est le frère jumeau de celui que vous avez vaincu quelques niveaux auparavant. Il est nettement plus hargneux et enchaîne mieux ses diverses attaques. Ses vigoureux battements d'ailes ouvrent le bal et ont pour effet de vous repousser dans le fond de la salle. C'est à ce moment que le dragon crache son souffle de feu. En vous



ruant dans le coin opposé de la salle (en gros sous le dragon), vous devriez parvenir à vous mettre hors de portée de son souffle ardent. Pour le tuer, vous avez le choix entre l'épée ou l'incroyable sort de foudre.

F. UN PANZER SANS DRAGON

Après avoir été accueilli par des fantassins, vous voici face à la cavalerie de 39/45. Ce blindé est équipé d'un lance-flammes et d'un lance-missiles ! Autant dire qu'avec votre épée, vous semblez mal parti. Bien entendu, le point faible de ce tas de ferraille est sa tourelle. Malheureusement, le blindage est tellement résistant que votre épée n'inflige guère plus de cinq ou six points de dommage. On peut fort logiquement penser qu'il faut donc utiliser la magie. Peine perdue puisque, mis à part le sort « Judgement » (qui n'inflige qu'un point de dommage par utilisation), tous les autres sont inefficaces. Si vous n'avez plus de talisman, n'hésitez pas à remonter en ville pour en acheter un ou deux avant ce combat qui est l'un des plus difficiles du jeu.



Ce ver digne de la planète Dune est particulièrement résistant. Utilisez le sort « Earthquake ».



L'époque contemporaine. Frappez le dernier réverbère allumé pour ouvrir les portes.

G. L'ANNEAU DE FEU

Voici la seule difficulté de ce niveau -5 qui ne soit pas un combat. Le coffre de cette salle est situé sur une plate-forme entourée d'un anneau de feu mouvant. Inutile d'essayer de frapper les boules de feu constituant l'anneau, vous y perdriez de précieux points de vie. La seule solution consiste à sauter sur la plate-forme du bas, puis de cette dernière sur le pylône plus à gauche. Il ne vous reste plus qu'à effectuer une série de sauts afin de gagner la plate-forme jouxtant celle supportant le coffre. En atteignant le coffre, l'anneau disparaîtra et vous obtiendrez une unité de vie supplémentaire.



H. LE PRÊTRE MALEFIQUE

Le boss de ce niveau n'est autre que le prêtre qui a transporté les huit mages à diverses époques. Chevaleresque, celui-ci vous laisse néanmoins cogner le premier. Dès lors que vous l'atteignez, il s'énerve. Il commence par léviter en s'entourant de deux boucliers en rotation autour de lui. Régulièrement, ses boucliers se transforment en un anneau de pierres tournant à grande vitesse. Le mouvement produit par la vitesse de rotation ne tarde pas à chauffer les pierres au rouge avant que l'inertie ne les projette sur vous. Enfin, lorsqu'il sentira la fin proche, le boss lancera des projectiles d'énergie. Le sort « Meteor » alterné avec votre épée est une redoutable combinaison contre le vilain.

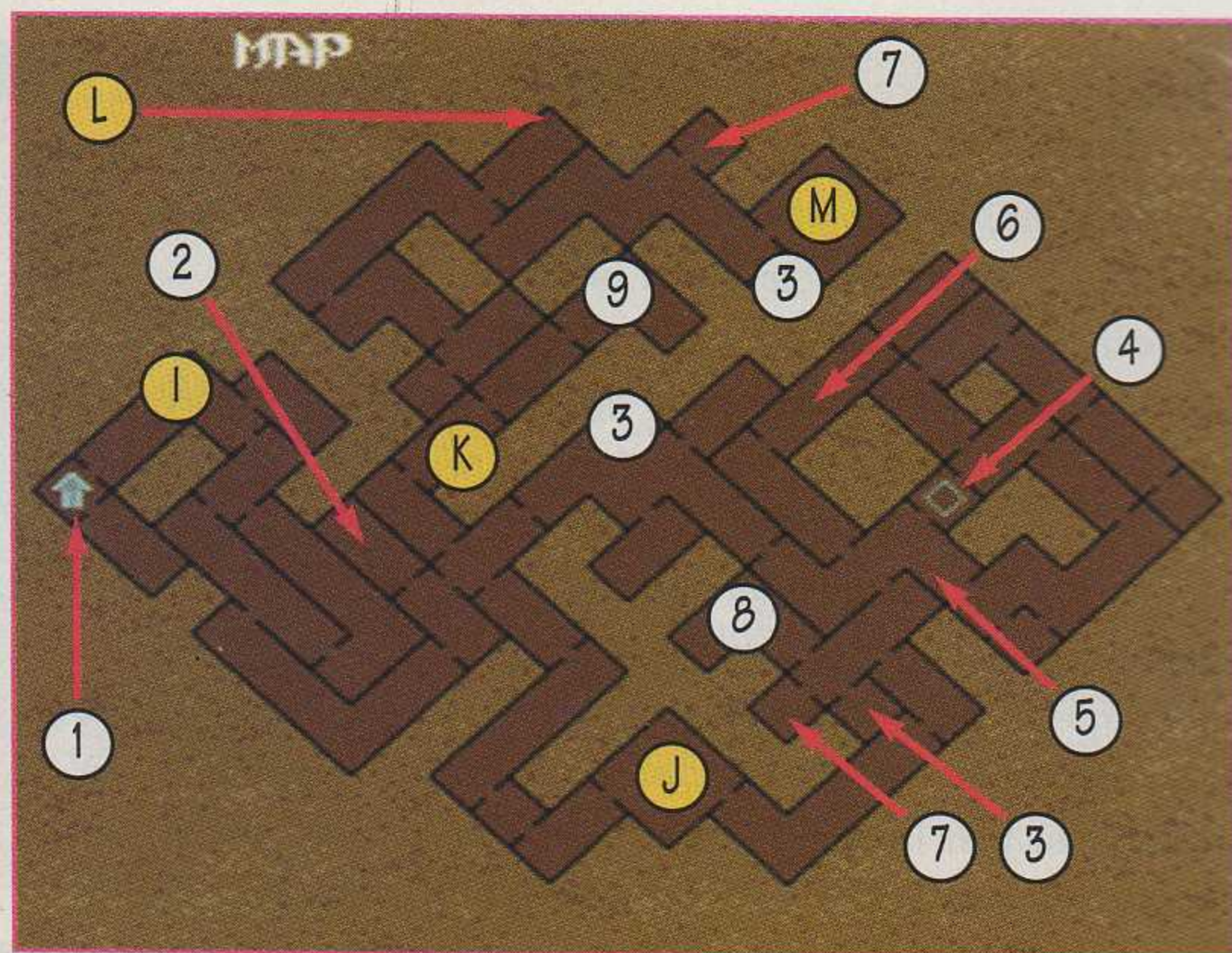
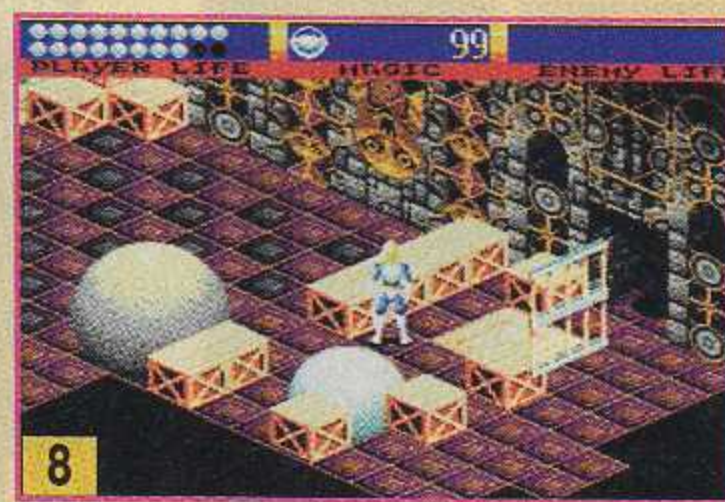


NIVEAU -6

Après un niveau qui prenait la baston pour fil conducteur, ce dernier niveau apparaît sensiblement plus calme. Il est essentiellement constitué d'énigmes assez complexes, mais à ce stade du jeu elles ne devraient plus vous poser trop de problèmes. Les plus compliquées sont néanmoins expliquées dans leurs moindres détails dans les pages suivantes.

I. LA SALLE AUX DEUX GRILLES

Cette salle comporte deux énormes boules en pierre et deux dalles activant l'ouverture des grilles. L'idée consiste à diriger l'une des deux boules sur l'une des deux dalles. Pour ce faire, poussez la grosse boule dans la diagonale bas/gauche. De ce point, faites glisser cette même boule contre le pilier plus à gauche puis, enfin, contre la boule de diamètre inférieur. Lorsque les deux boules sont collées, vous pouvez les déplacer sans que celles-ci ne roulent jusqu'à un obstacle permettant de les arrêter. Placez-les de telle sorte que la petite boule soit dans l'axe de la diagonale bas/droite et faites-la rouler. Ensuite, il ne vous reste qu'à choisir une des deux portes (celle que vous souhaitez ouvrir en premier) en plaçant la boule sur la dalle correspondante. Il vous faudra répéter la même opération pour la seconde porte.



- 1 Vers niveau -5
- 2 Epée sacrée
- 3 Sauvegarde

- 4 Ascenseur
- 5 Clé en argent
- 6 Armure de bronze

- 7 Fontaine de guérison
- 8 Vie supplémentaire
- 9 Cellier

J. LE DÉMON MINEUR

L'avant-dernier boss du jeu n'est autre qu'un démon mineur. Le vaincre n'est pas aisé dans la mesure où la moindre erreur de votre part se traduit par la régénération du boss... Lorsque vous pénétrez dans la salle, vous n'avez aucun mal à lui asséner une série de coups d'épée. Le démon ne tarde pas à invoquer un cristal volant qui effectue des rotations autour de lui. À ce moment, il vaut mieux arrêter de le cogner. En effet, si par malheur vous veniez à frapper le cristal, le boss régènerait aussitôt une partie de ses points de vie perdus. La magie s'avère assez efficace mais est soumise aux mêmes contraintes que l'épée lorsque le bouclier du démon est présent à l'écran. Conclusion, il semble plus judicieux de temporiser.



K. LES GRANDES MANŒUVRES

Trois dalles, deux plates-formes, deux boules de pierre et un baril de poudre : voici le menu des réjouissances. La salle est divisée par une muraille derrière laquelle se trouve une dalle commandant l'ouverture de la grille. Il faut donc se débrouiller pour transporter une boule de l'autre côté. Votre première tâche consiste à placer l'une des pierres sur la plate-forme blanche. Collez ensuite le baril de poudre à la seconde pierre. Le baril retenant maintenant la boule, vous pourrez la pousser sans qu'elle se mette à rouler. Lorsque le baril est sur le point de toucher le mur gauche, placez-le du côté opposé afin de pouvoir aligner la pierre dans l'axe de la dalle la plus à gauche (celle-ci actionne le mécanisme qui élève la plate-forme supportant la pierre). Placez ensuite le baril sur la seconde dalle avant de déplacer la pierre sur la seconde plate-forme. Le reste n'est plus qu'un jeu d'enfant. Faites exploser le baril de poudre afin que la plate-forme atteigne le sommet du mur à partir duquel il ne vous restera plus qu'à pousser la boule de l'autre côté.



L. L'ARMURE HET

Il s'agit de la dernière énigme avant la confrontation finale. Comme dans bien des cas, le coffre est situé au sommet d'une estrade. Dans un premier temps, il convient d'observer quel mécanisme est actionné par chaque switch. Ensuite, placez les deux bombes à proximité des deux switches les plus bas et le cristal sur la plate-forme. Après avoir orienté le rayon vers le mur couvert de switches, il convient d'activer le compte à rebours des deux bombes en commençant par celle située en bas et à gauche. Il ne vous restera plus qu'à vous ruer vers la plate-forme qui se trouve au pied de l'estrade et vous laisser hisser. Le décalage entre l'explosion des deux bombes vous laisse tout juste le temps d'atteindre le coffre afin de vous emparer de l'armure « het ».



M. LE DÉMON HUSTER

Aussi impressionnant soit-il, ce boss n'est plus qu'une simple formalité. En effet, après les menaces d'usage, le grand maître du Cercle offre sa vie au démon. Le fait qu'il est immobile joue en votre faveur. La première étape consiste à détruire les quatre sphères qu'il tient dans chacune de ses mains. Ces attaques à base d'une espèce de laser et de flammes affectent en majorité le sol. La destruction des sphères s'effectuant à partir des plates-formes, vous n'avez pas grand-chose à craindre. Une fois les sphères détruites, il ne vous reste plus qu'à vous occuper de la tête. Seul son sort « Jugement » vous infligera des dommages mais cela ne devrait pas vous gêner outre mesure.



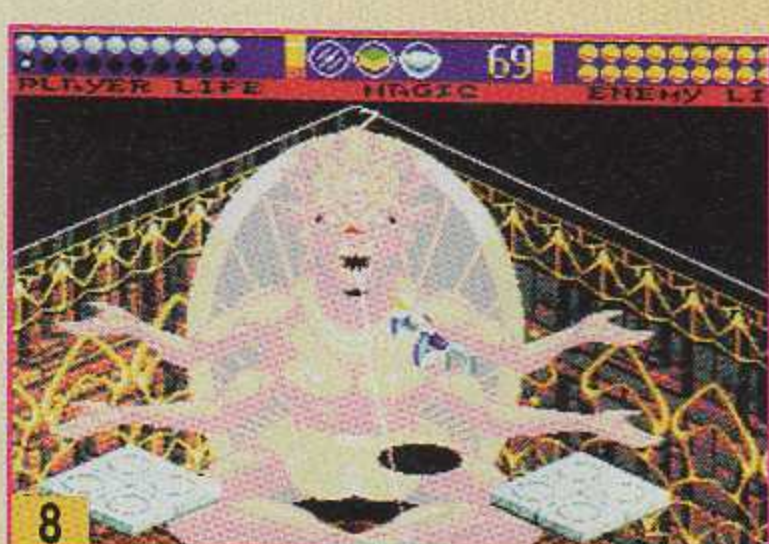
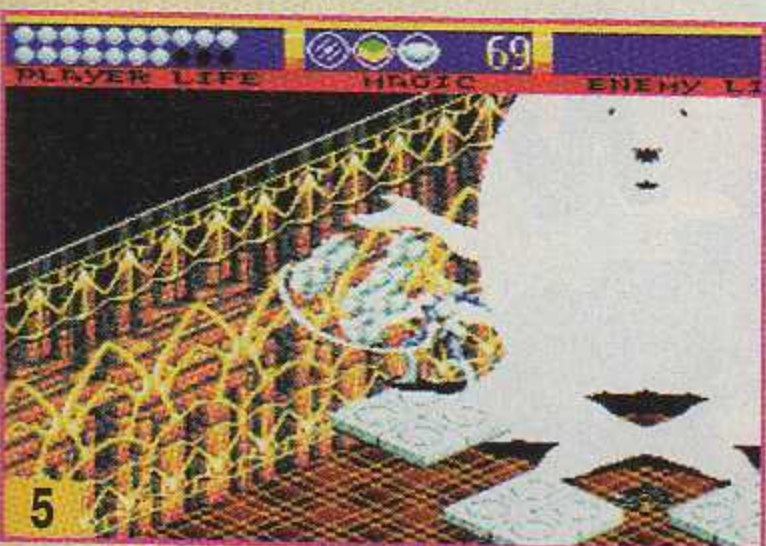
Pour utiliser ce passage, vous devez impérativement donner de l'eau à un humain agonisant dans une des salles adjacentes.



En vous débarrassant de ces quatre guerriers en armure, vous obtiendrez une armure de bronze.



Rejoignez « SOS gobelins battus » afin que de telles scènes ne se reproduisent plus !



3 mois d'essai



**PLAYER ONE
LE PREMIER
MAGAZINE
DES CONSOLES
DE JEUX VIDÉO !**

En vente chez tous les marchands de journaux.

**MANGA PLAYER
LE MAGAZINE
DES FANS
DE MANGAS !**



Bon à découper ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre chèque (à l'ordre de MSE) à : Player One ou Manga Player, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.

Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player :

79 F

au lieu de 90 F

■ à Player One :

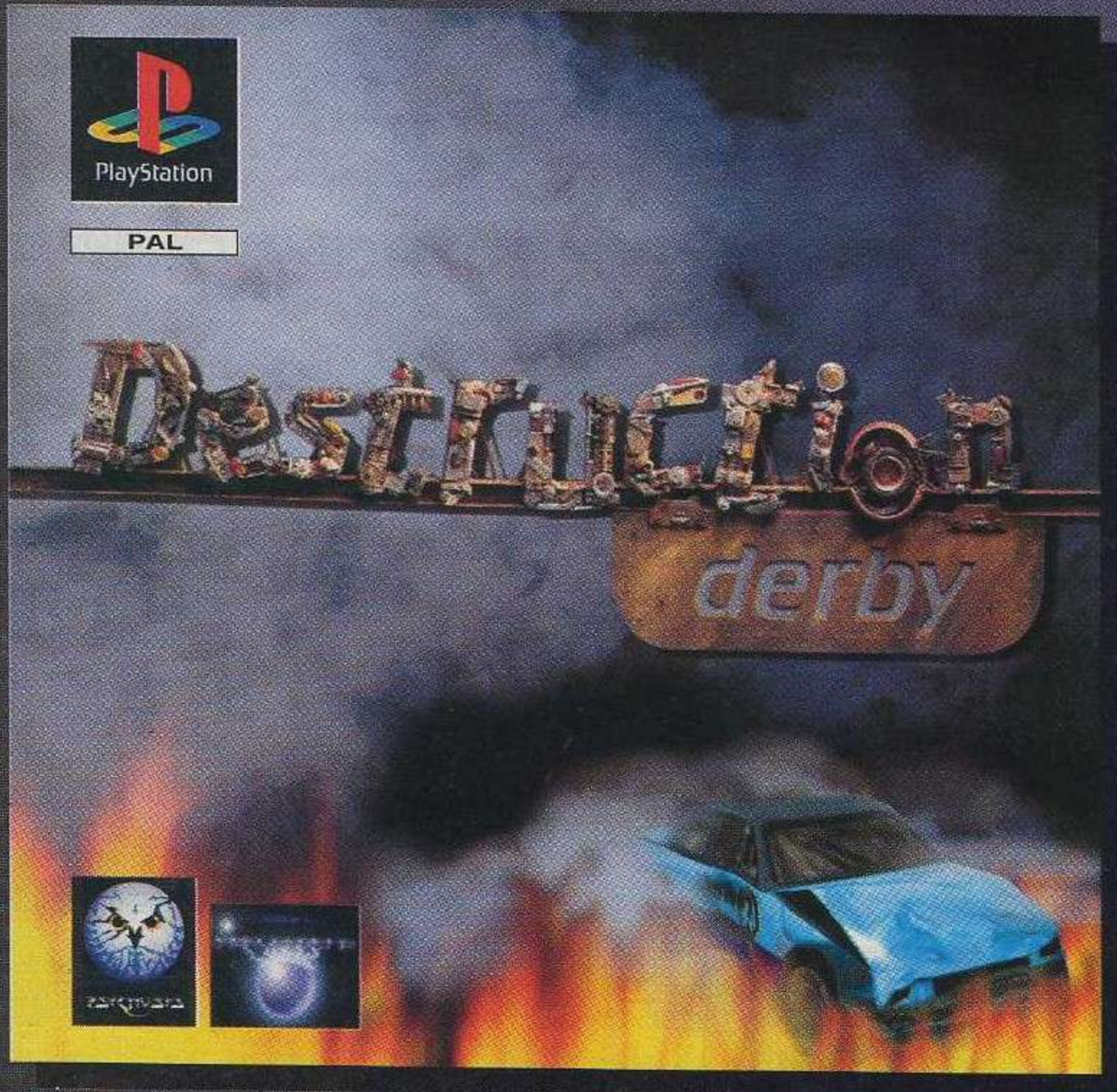
84 F

au lieu de 96 F

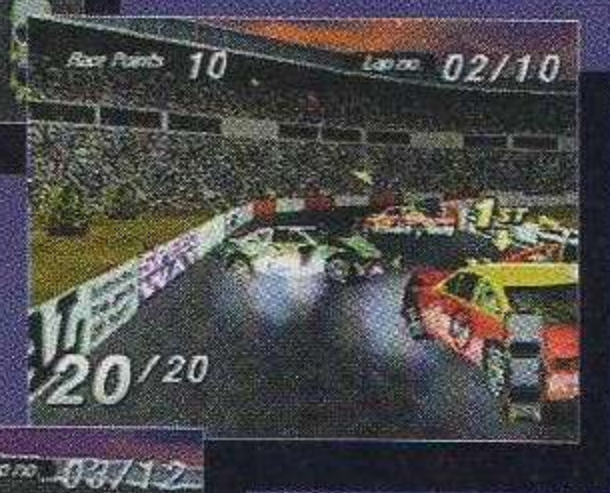
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) : Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

PSYGNOSIS

n° 1 et n° 2 des ventes de jeux consoles avec Destruction Derby et wipEout.*



Le 1er smash'em up du monde



N°1



Rapide. Trop rapide. wipEout, la course explosive



N°2

PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™, wipEout™, Crazy Ivan™, Destruction Derby™ and Assault Rigs™ are trademarks of Psygnosis Ltd. Defcon 5™ is a trademark of Millenium. © 1995 Psygnosis Ltd.

* Source: Panel Distributeurs Octobre 1995

Et bientôt, trois nouveaux hits pour la plus sexy des consoles . . .



Krazy Ivan: Un shoot'em up qui vous rendra fou!



Defcon 5: Un thriller stratégique qui ne vous laissera pas en paix



Dans le futur, un seul sport survivra...Assault Rigs



Reportage MANGAS !

**MANGA
MAG**



Quoi de mieux pour commencer l'année que de retrouver de vieux amis, en l'occurrence Gokû et Cobra...

DE NOUVEAUX ART-BOOKS DBZ !

Rappelons à l'attention des nouveaux et des absents que l'univers fabuleux inventé par Akira Toriyama a inspiré une série

de sept superbes art-books. Chacun de ces volumes est consacré à un aspect particulier de la série (le manga, la série TV, les films, etc.). Les derniers parus sont le cinquième et le sixième, peut-être les plus beaux de la collec (avec le premier). Le tome 5 concerne la seconde partie de la série télé (épisodes 75 à 268) ! Histoire de vous surexciter l'esprit, voici les titres des chapitres (hé, hé, hé !) : *Terrible Emperor Freeza, Fight Of Garlic Jr., Android NO. 16-20, Over The Super Saiyan, Beginning Cell Game, Anoyoichi Budoukai, Majin-Boo Returns, Appear The Super Saiyan et Final Fighter Vegetto* ! Littéralement bourré de photos couleur, ce livre exceptionnel s'impose à tout fan de DBZ ! Le sixième volet est du même acabit (!) : il traite des films et téléfilms (D, B et DBZ)... Bref, c'est le bonheur total ! Terminons en précisant

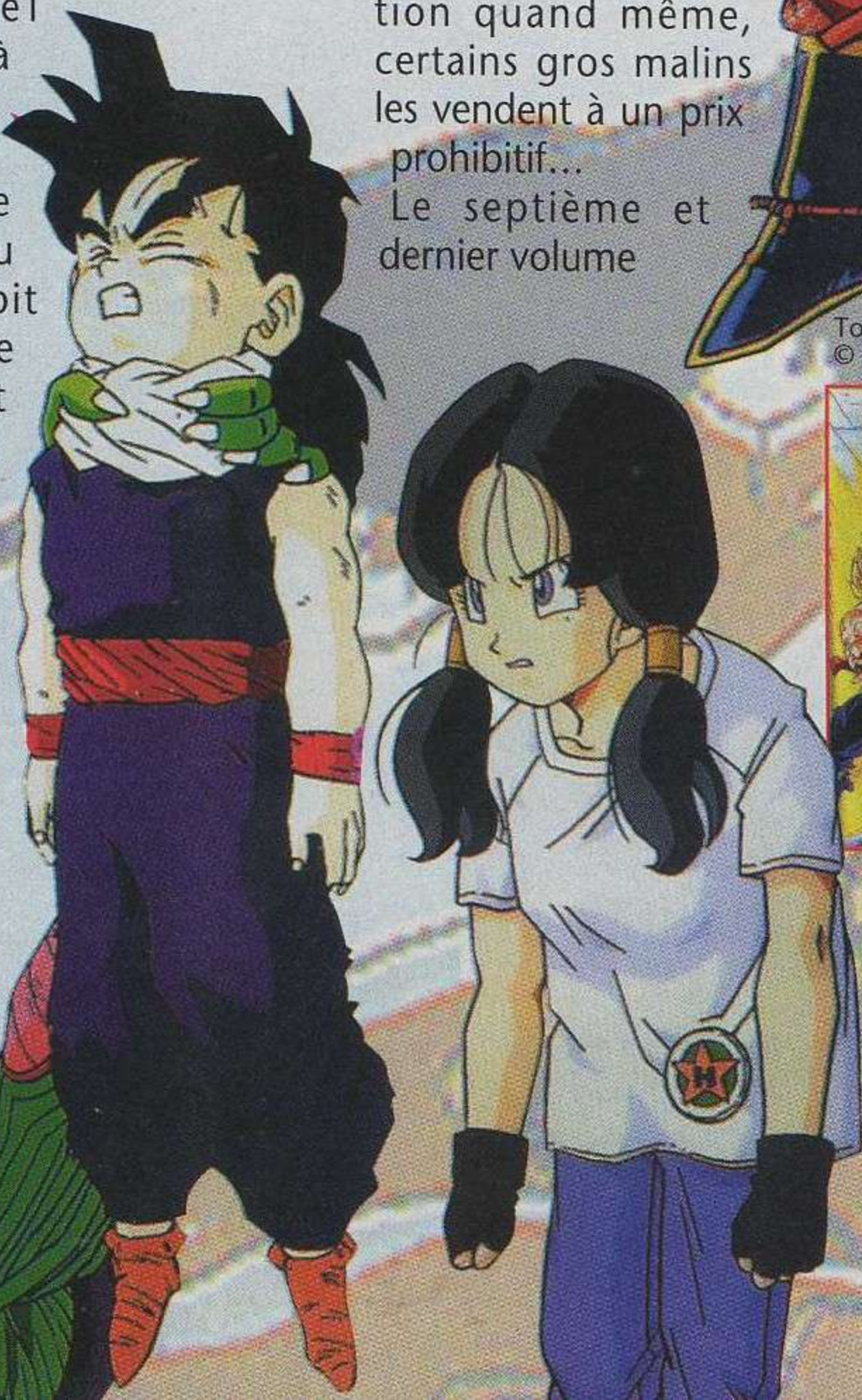


(sortie en février) devrait être une sorte de « spécial ». On l'espère plein de raretés et de surprises.

que ces artefacts excitants se trouvent facilement chez tout importateur digne de ce nom. Attention quand même, certains gros malins les vendent à un prix prohibitif... Le septième et dernier volume



Toutes les illustrations DBZ de cette page sont © Akira Toriyama / Bird Studio / Shueisha



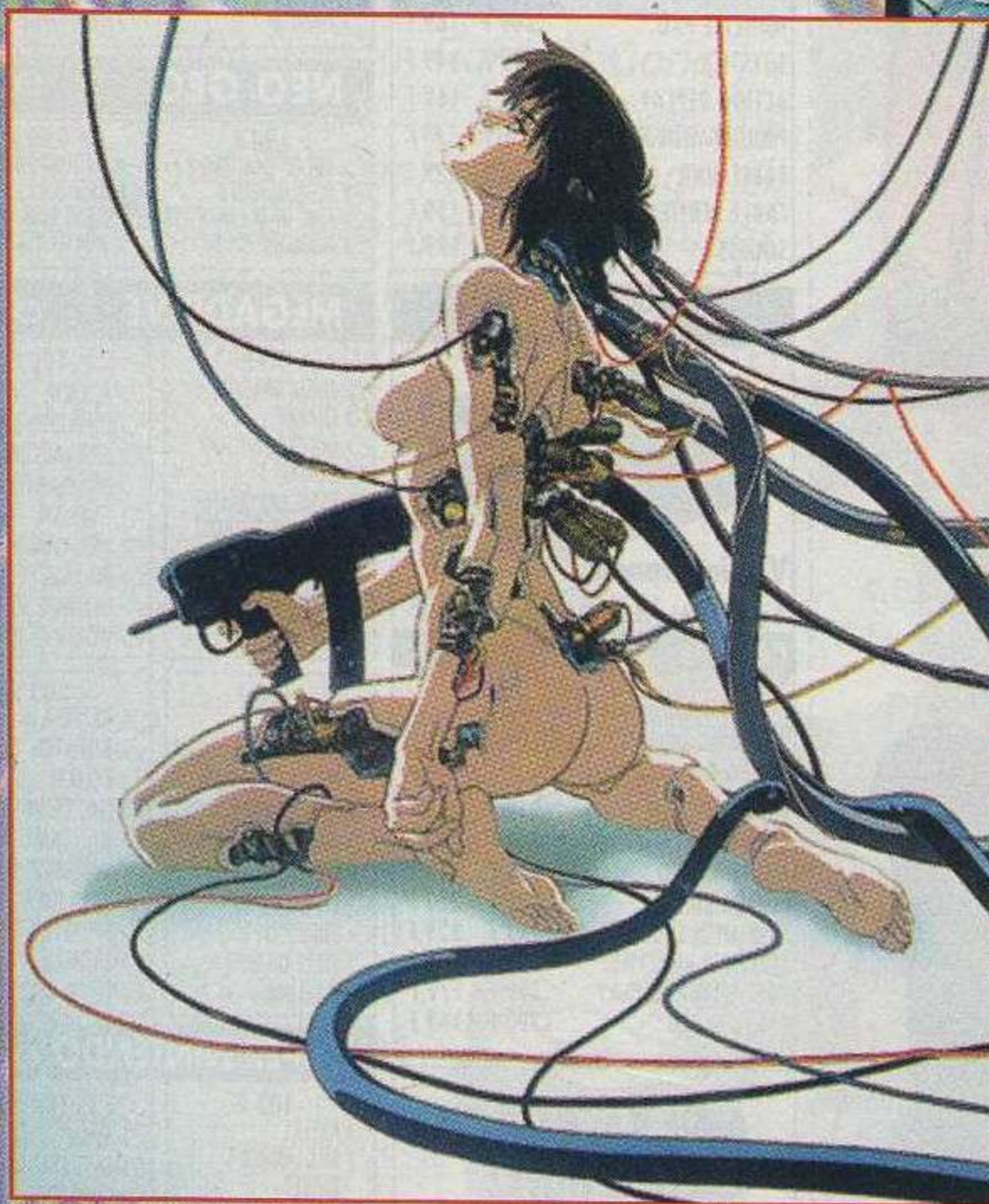
FORMIDABLE GHOST IN THE SHELL!

Nos journalistes ont pu découvrir le film animé inspiré du manga de Masamune Shirow : le choc !

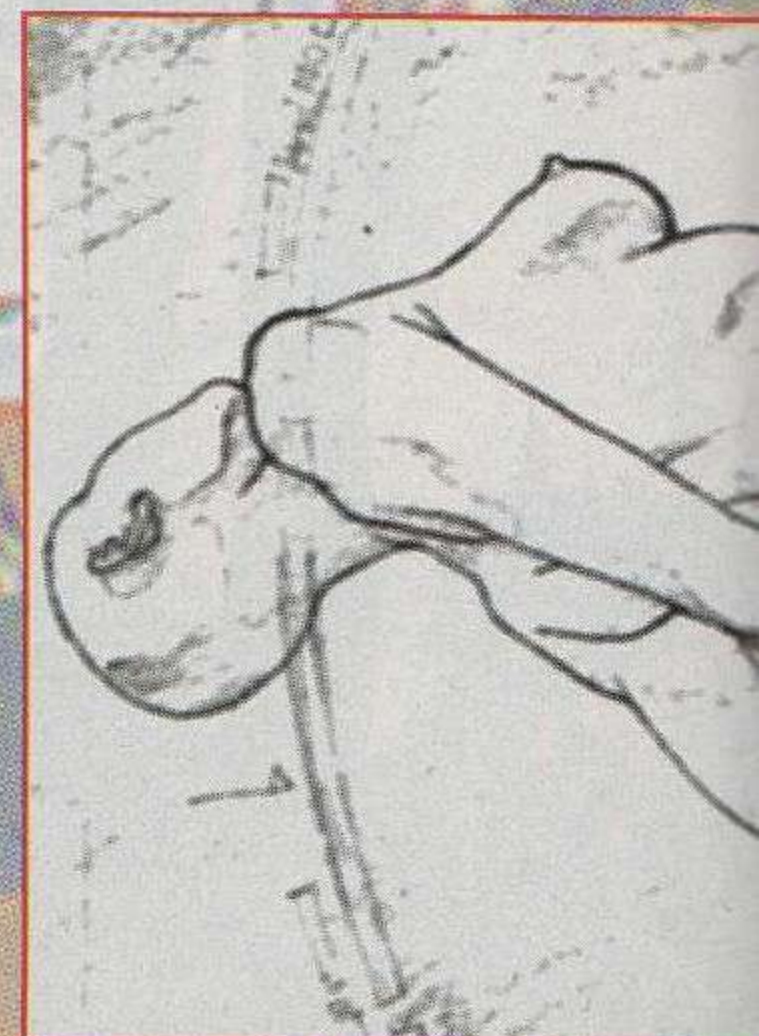
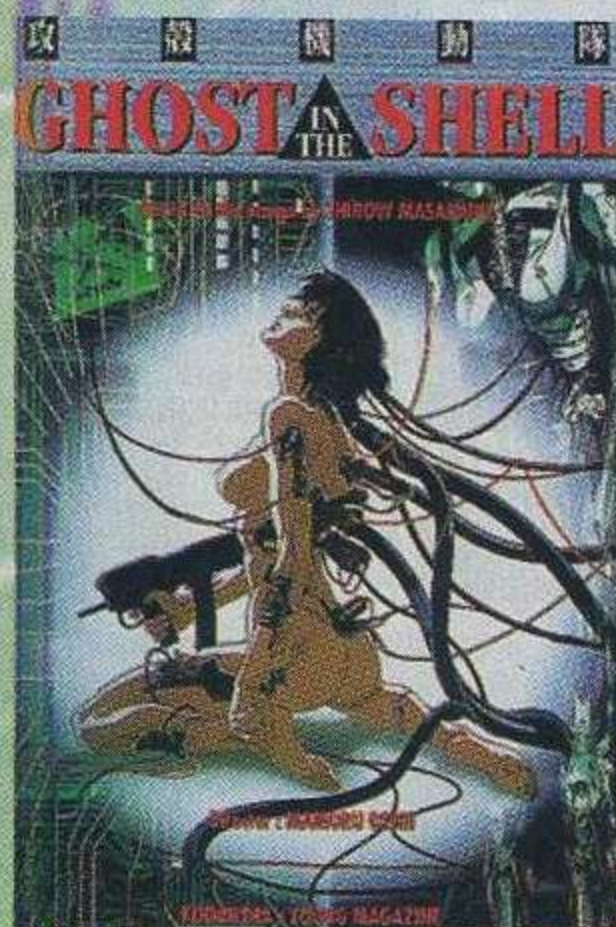
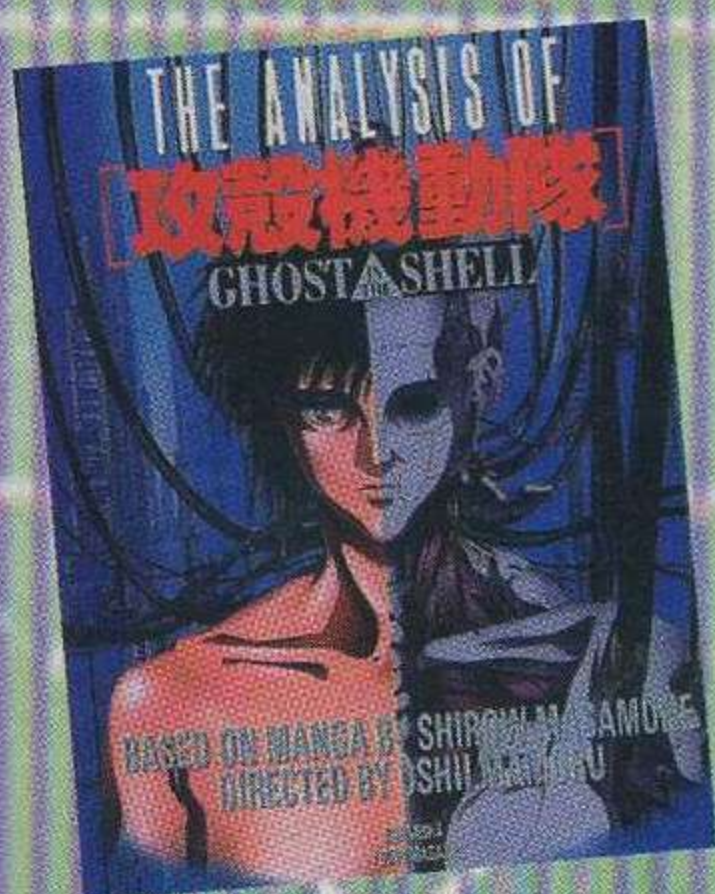
Extrêmement attendu, *Ghost In The Shell* s'annonçait comme l'événement de l'année en matière de janimation. Anxieux, tous les fans espéraient un miracle, un nouvel « Akira »... on ne sait pas vraiment quoi, si ce n'est quelque chose de très fort. Cette attente fébrile se comprend facilement dans la mesure où *Ghost In The Shell* :

- est inspiré du manga homonyme de Masamune Shirow ;
- a été dirigé par Mamoru Oshii, le grand metteur en scène des deux films *Patlabor*... D'emblée, précisons que les rumeurs faisant état d'une animation (du film) décevante sont en partie vraies... N'allez

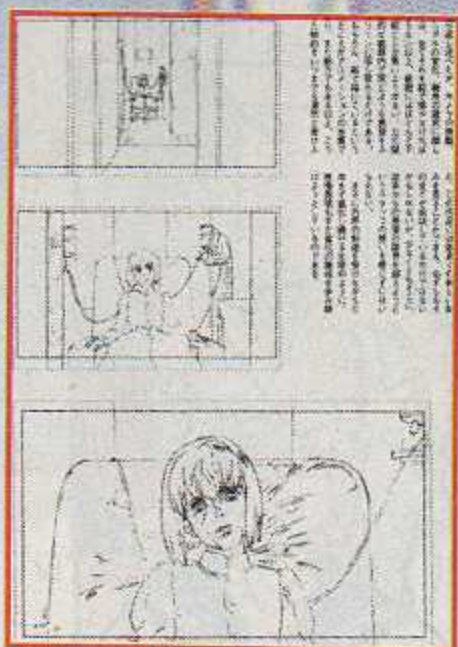
pourtant pas croire qu'il s'agit d'animation comparable à une série télé de la Toei, mais bon, on est quand même loin d'Akira ! Cela dit, *Ghost* est bel et bien une réussite. Un phénomène. Puissant ! À vrai dire, cet anime est sans aucun doute un des meilleurs films de science-fiction de ces quinze dernières années ! Utilisant le manga de Shirow comme postulat de départ (notamment le deuxième épisode), Oshii et son équipe en transcendent le discours pour proposer une formidable réflexion sur l'évo-



lution des espèces. Côté graphismes, décors et musique, on atteint carrément le nirvana ! Nous reviendrons plus longuement sur les qualités multiples de ce film phare lors de sa sortie française (on parle de plus en plus de novembre 96... au cinéma !). Sachez quand même que



le grand Mamoru Oshii est de retour et que, quoiqu'en pensent certains soi-disant spécialistes, l'animation japonaise a encore de beaux et longs jours devant elle !



les animateurs. Comme son nom l'indique, cet ouvrage compile toute la continuité de l'animé

de Mamoru Oshii. Intéressant et instructif.

GHOST IN THE SHELL : ANIME-COMIC

Bien que d'excellente facture, cet anime-comic n'arrive pourtant pas à rendre plus d'un millième de l'intensité émotionnelle du film !

GHOST IN THE SHELL : ORIGINAL SOUNDTRACK

Vraiment formidable, la BO de Kenji Kawai mêle des chœurs asiatiques traditionnels à des sonorités très contemporaines. Ce disque envoûtant se conclut par un bonus-track contestable mais... heu... typiquement japonais. CD disponible en import (cher).

THE ANALYSIS OF GHOST IN THE SHELL

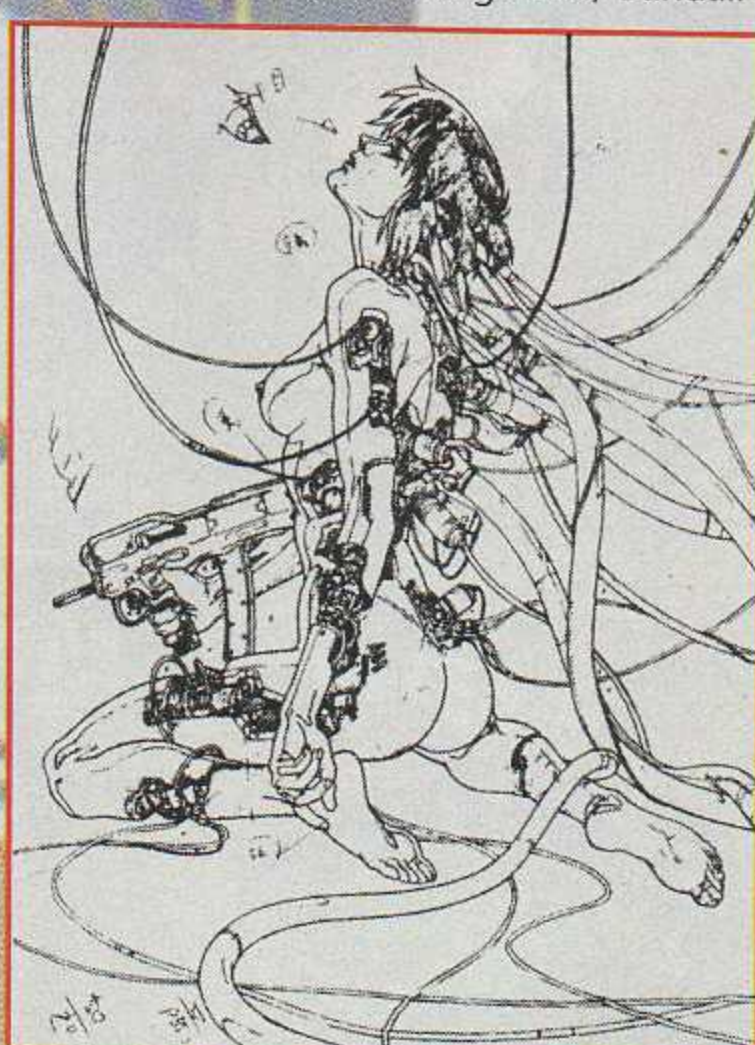
Quelque part, ce gros bouquin — vraiment splendide — a été conçu comme la « Bible » du film animé. Il rassemble tout ce que l'amateur peut exiger de ce type d'ouvrage : photos en couleurs, croquis, design (armes, machines). Bref, ce hors-série du magazine *Young* constitue bien une acquisition essentielle.

GHOST IN THE SHELL : CONTINUITY SCRIPT

La continuité est l'une des étapes essentielles de la fabrication d'un animé. Il s'agit du découpage scène par scène du film, d'un storyboard dont les vignettes serviront de dessins-clés pour



Toutes les illustrations de cette double page sont © Shirow Masamune/ Kodansha/ Manga Ent./ Bandai.



SOS PLAYER



Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

Pas de panique !!!

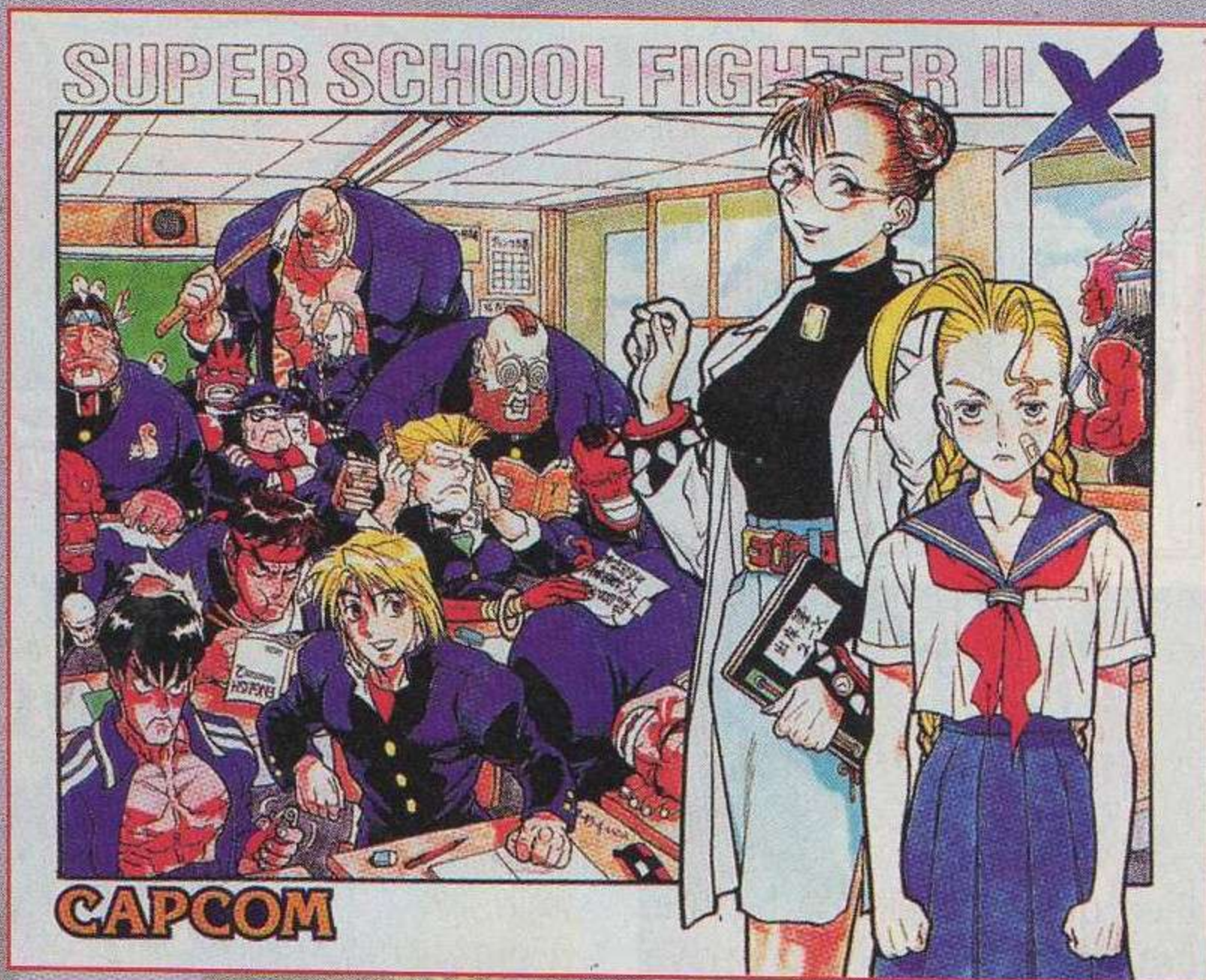
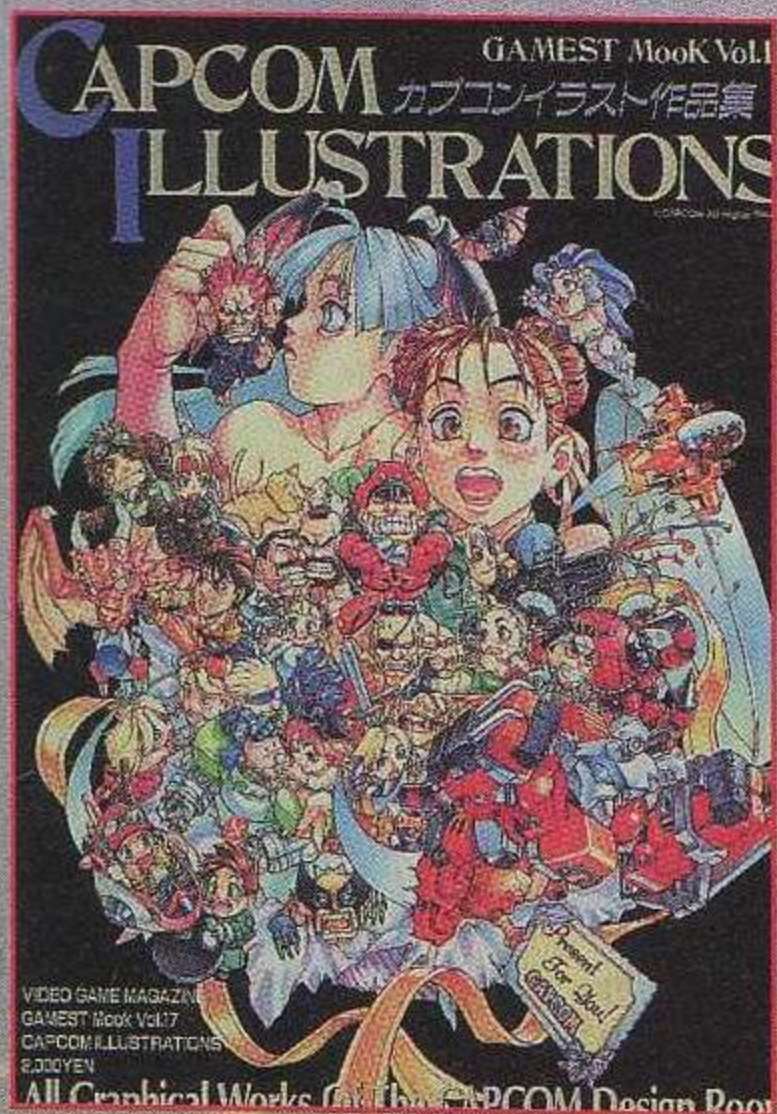


36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

Player One
100%
information

CAPCOM MOOK ILLUSTRATIONS



Cela dit, le travail du plus intéressant de ces dessinateurs provoquerait un babillement d'ennui chez tout fan de comics : ça va, mais pas de quoi en faire un plat ! Bref, deux mangas médiocres à ne recommander qu'aux fans les plus hystériques du jeu du même nom.

Le célèbre développeur Capcom est à l'honneur dans ce hors-série du mag Gamest, qui compile des dizaines et des dizaines d'illustrations et de croquis à la gloire des héros de la société de Street Fighter II. D'excellente qualité, ce véritable art-book devrait ravir les fans de game-art. On s'en doute, les poids-lourds de Capcom (SF II en tête) sont largement représentés mais, au vu de la qualité des planches, nul ne s'en plaindra. Ce recueil aborde aussi des jeux moins connus comme Battle Circuit, Cadillac And Dinosaurs et The Punisher... Bref, ce « mook » (terme formé de la contraction de « movie » et de « book ») est sans conteste un des plus chouettes art-books dédiés

aux jeux vidéo à avoir atterri à la rédaction depuis des lustres. Espérons qu'un libraire aura le bon goût de l'importer.

TEKKEN & TEKKEN 2

Refrain connu : au Japon, les jeux vidéo inspirent des mangas et gnagnagna. Bien sûr, les softs réalisés pour la Playstation bénéficient, eux aussi, de cet insigne honneur. Pour preuve,



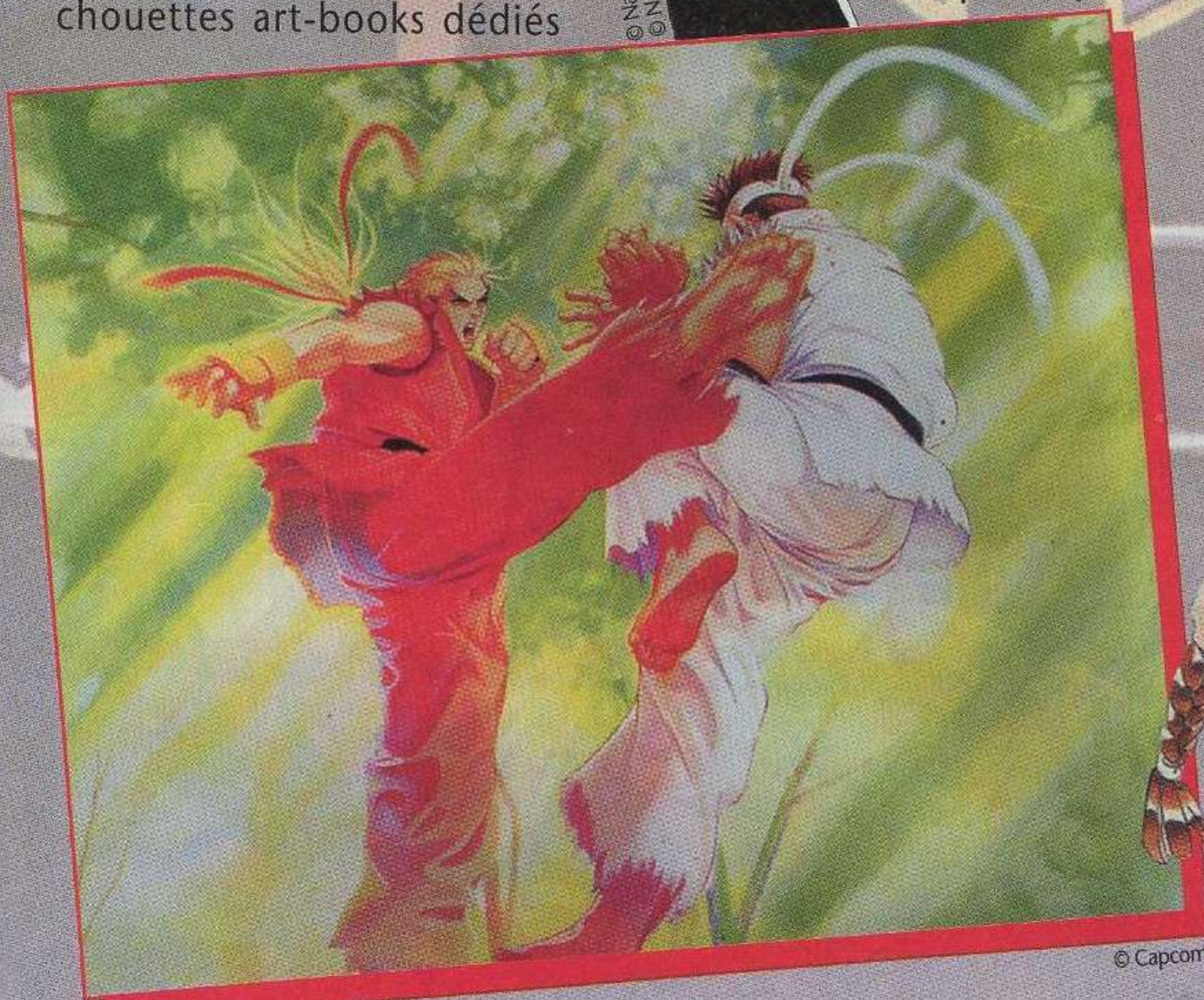
ces deux épais mangas, qui reprennent les éléments de ce célèbre beat them up. Publié dans la collection Game Comic Gallery, Tekken met en scène, comme tous les mangas du genre, les héros du jeu, qu'il plonge dans une vaste succession de bastons et d'embrouilles... stupéfiantes de nullité. Oublions vite cette daube ! Un peu moins craignos, le Tekken 2, paru chez l'éditeur Shinseisha, fonctionne sur le même principe et propose plusieurs récits illustrés par plusieurs artistes, au talent inégal.

Tekken © Namco - Tekken 2 © Namco/Shinseisha



SAMURAI SPIRITS

Sorti dans la collection Shonen Sunday Comics Special, ce manga illustre bien sûr le célèbre jeu de boucherie de la Neo Geo. Comme toujours dans ce cas de figure, les auteurs en font des tonnes pour que le lecteur retrouve, ne serait-ce qu'une millièrme seconde les poussées d'adrénaline du jeu. Les résultats sont



SPIDERMAN !

Vous avez bien lu ! Nos pages mangas accueillent le vieux tisseur de toile des Marvel Comics ! Mais, par Shenron, que vient faire ici cet authentique super-héros américain ? C'est simple : Spidey est le héros d'un manga ! Oui, les amis ! Il s'agit, en fait, d'une réécriture complète de la naissance du héros (créé en 1962 par Stan Lee et Steve Ditko) et ce, à la mode japonaise ! Ainsi, les premières pages du manga racontent comment un étudiant japonais (l'action se passe au pays du Soleil Levant) se transforme en



irascible (J. Jonah Jameson) et certains des super-vilains qu'affronte le « vrai » Spidey (le Reptile, Electro, etc.)... Sympa et complètement jouissif pour tout fan de comics, ce manga a aussi le mérite d'être illustré par le talentueux Ryoichi Ikegami, à qui l'on doit entre autres *Crying Freeman* et *Sanctuary* ! Très éloigné des travaux habituels de l'artiste, *Spiderman* surprendra agréablement par la fraîcheur et la candeur de son style. Bref, ce *Spiderman*, dont cinq volumes son déjà prévus, est à découvrir dès que possible !



araignée humaine après avoir été piqué par un arachnide radioactif ! Exactement comme dans le comic-book originel ! En fait, ce manga est une relecture complète, une sorte de calque du comics, revu et corrigé à la japonaise. Les lecteurs familiers des aventures de Peter Parker y retrouveront la tante du héros, le rédacteur en chef



JEANNE D'ARC !!

On continue dans la fébrilité, avec *Jehanne*, qui relate la vie de notre Jeanne d'Arc, écrite et illustrée par Yoshikazu



Yasuhiko, l'auteur de... *Venus Wars* ! Travaillant à l'aquarelle, Yasuhiko suit fidèlement le récit de la vie de cette sainte, qui combattit les Anglais au XVe siècle. Au-delà de la « curiosité » que constitue cet album, le fan de manga remarquera surtout que l'auteur a particulièrement soigné l'aspect graphique, certaines aquarelles étant particulièrement exquises. Une postface historique (avec cartes) conclut l'ouvrage et explique au lecteur nippon le contexte de l'époque, la Guerre de Cent Ans et toutes ces choses que l'on n'a guère l'habitude d'évoquer dans les pages de *Player One*. Comme quoi, les mangas mènent décidément à tout !





saura sans doute séduire les amateurs de mangas fantastiques. Rien de bien original, certes, mais l'auteur fait preuve d'un talent incontestable. Les graphismes justifient que l'on s'intéresse de très près à ce titre où, on s'en doutait, pullulent créatures fantastiques, magiciens de tout poil et persos fabuleux. Très agréable.

SHADOW SKILL

Plus classique mais fort agréable, cette série, signée Megumu Okada et publiée dans la collec' Bamboo Comics,



BREVES

- D'aucuns se sont émus (à juste titre) de ce que Manga Video, distributeur européen du film animé *Street Fighter II*, ne respecte pas la bande originale japonaise et la sabre pour y intégrer des chansons de groupes américains comme Alice In Chains... Renseignements pris auprès de Manga Video France, c'est Capcom qui aurait demandé ces modifications, estimant sans doute que le film, ainsi goupillé, cartonnerait bien davantage en Occident !
- Manga Video a acquis les droits de la sulfureuse série *LA Blue Girl*. La question est de savoir si cette série sera, elle, diffusée en version intégrale...
- *Devilman*, le célèbre manga de Go Nagai, connaîtra les honneurs de quatre OAV.
- Bou-hou-hou... Il paraît que la réalisation du film *Cobra* est suspendue pour des raisons financières.

Games Drugstores

Espace Jeux Vidéo Interactifs

Jeu gratuit
Gagner des tee-shirts
& des places de cinéma

Games Drugstores
77/80, rue Saint-Denis

Rue Rambuteau

Rue Saint-Denis

Rue Rambuteau

Forum des Halles

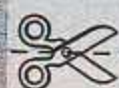
Daytona USA 6 joueurs
Sega Rally
Street Fighter Zero
Ace Driver
Cyber Cycles

et 80 autres jeux à découvrir dans un espace de 400 m² sur 2 niveaux.

GAMES DRUGSTORES

77/80, rue Saint-Denis
75001 Paris

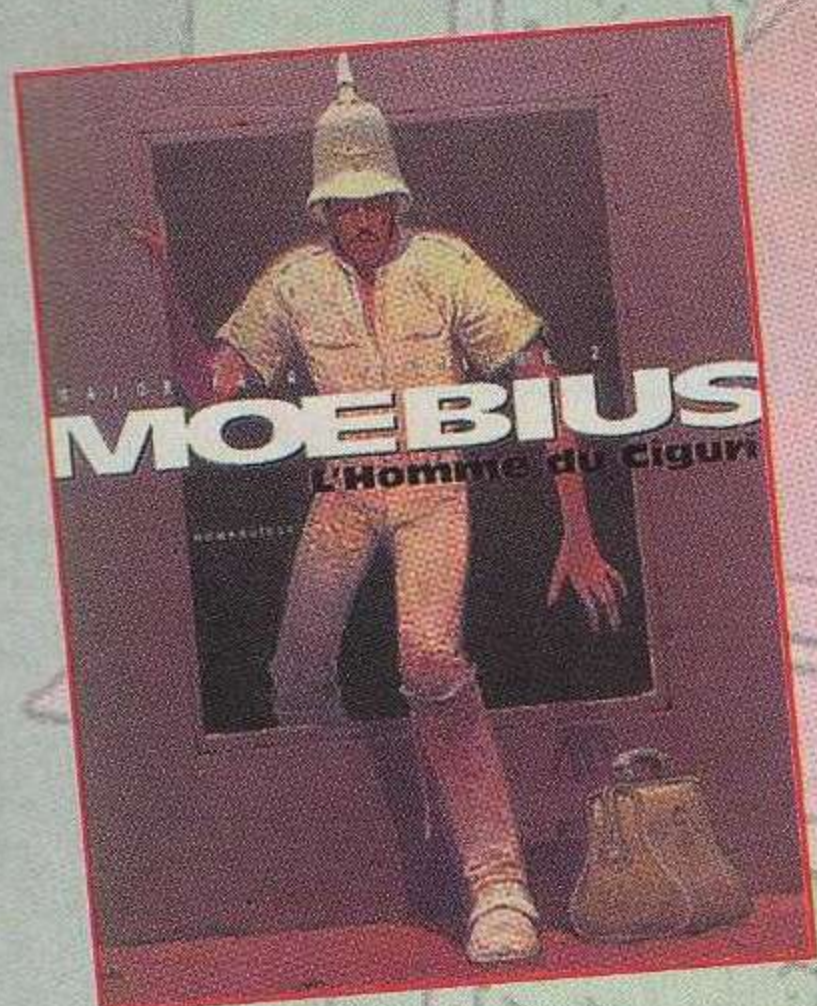
Ouvert 7/7, toute l'année de 10 h à 2 h du matin
M° : Châtelet ou Châtelet-les-Halles



Toute personne se présentant à la salle de jeux avec ce bon aura une partie gratuite (mineur - 16 ans accompagné)

BD MAG

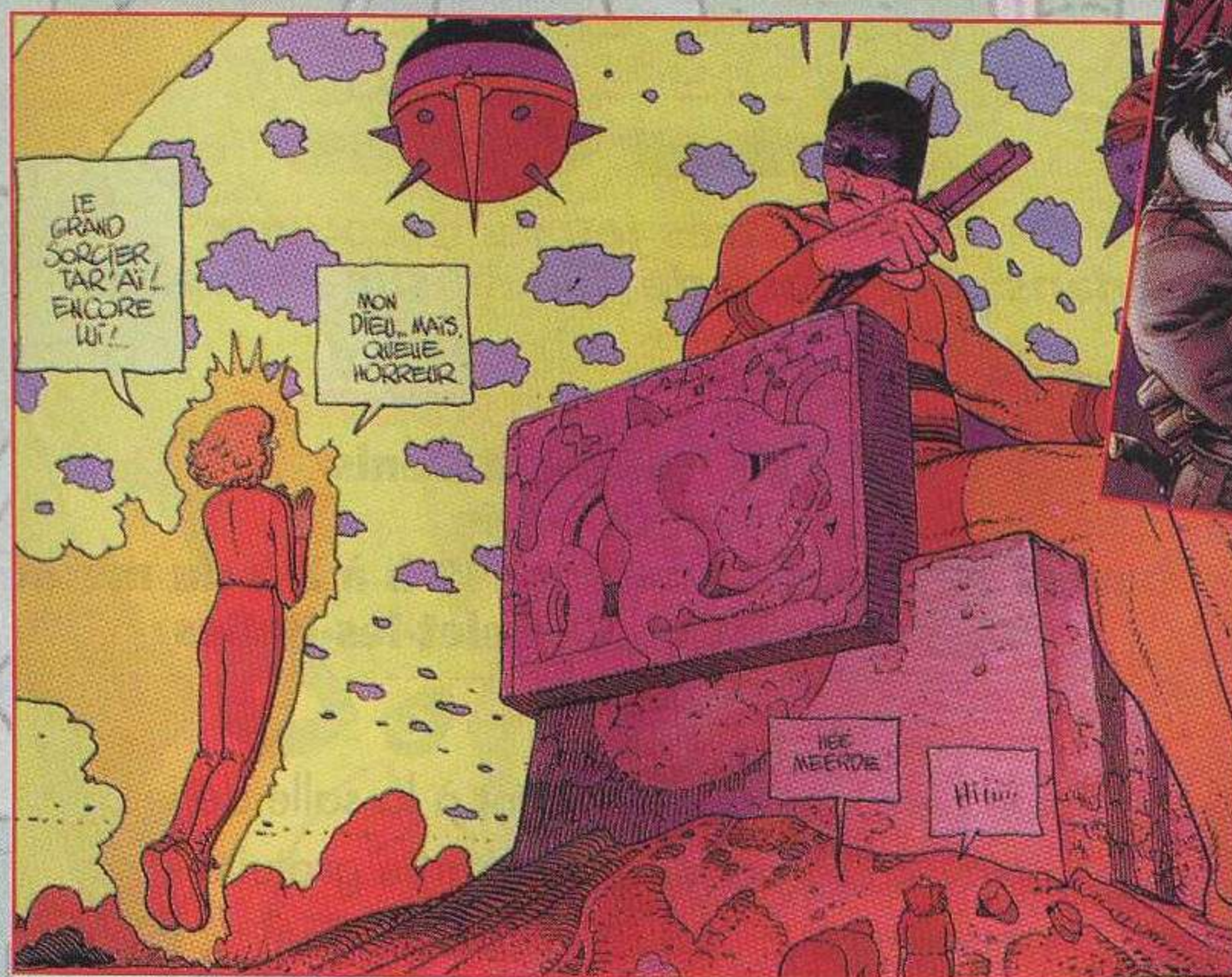
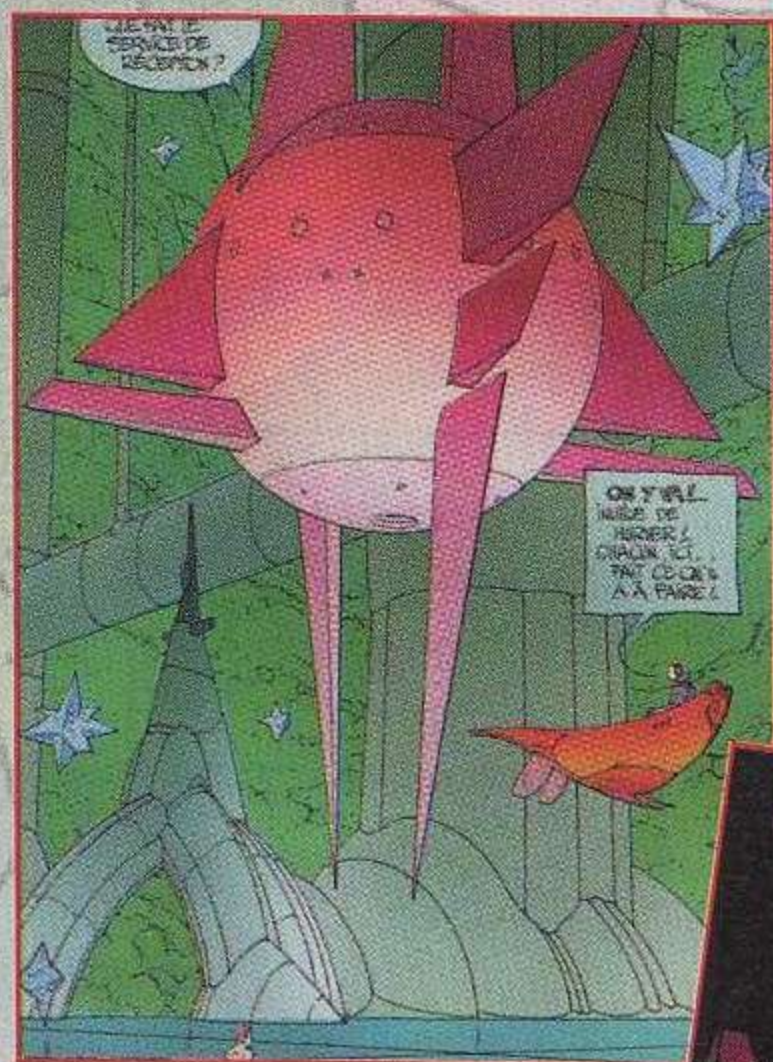
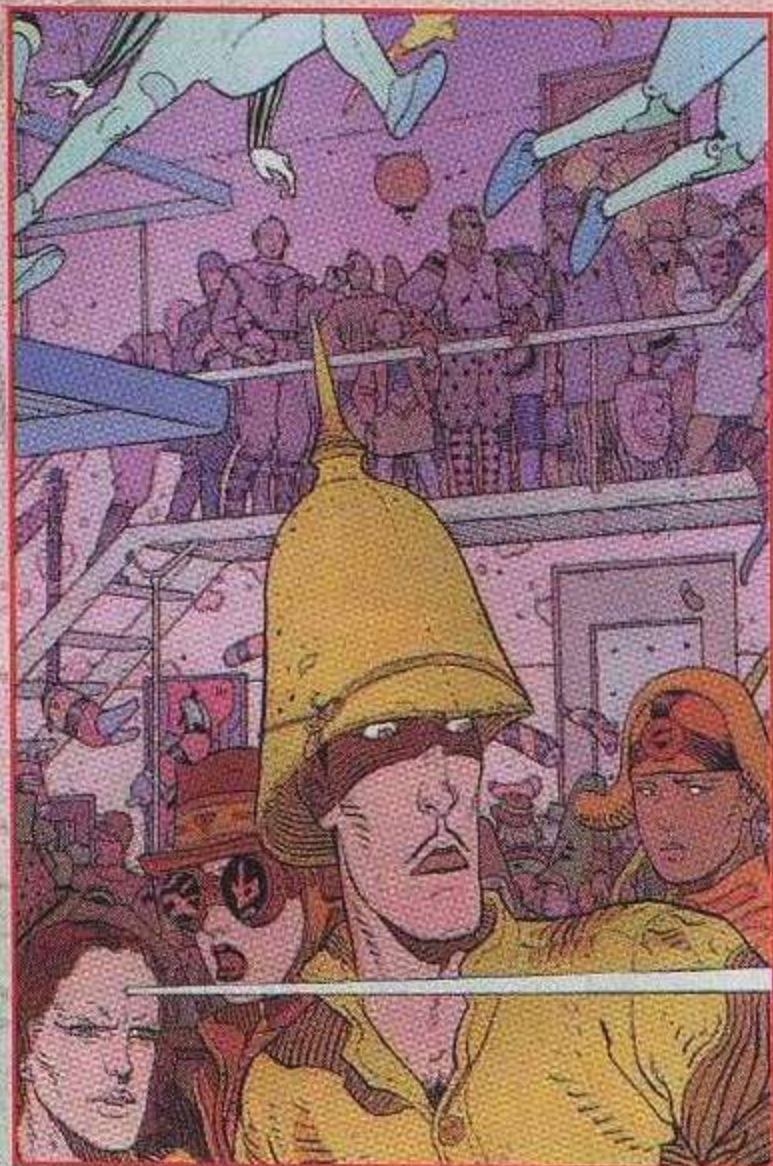
M... Comme Moebius et Marini !
Damned ! Deux des auteurs préférés
de *Player One* viennent de publier leurs
nouveaux albums !



L'HOMME DU CIGURI

Cet album n'est autre que la suite du *Garage Hermétique*, album de bédé (vraiment) mythique paru à la fin des années 70, la belle époque du journal *Métal Hurlant*. Bizarres, uniques et complètement « space », les aventures du Major Fatal (c'est le héros) ont ensorcelé des millions de lecteurs à travers la planète. Si vous croisez un mangaka, parlez-lui de Moebius, et vous comprendrez...

Ed. Humanoïdes Associés



GIPSY 3 !

En 1993, Player décernait à Angoulême le Prix Player du Meilleur Jeune Illustrateur à un jeune (normal) artiste suisse : Enrico Marini. Nous avons été époustouffés par le talent et la pêche de ce dessinateur, dont le héros, Olivier Varèse, rappelait furieusement Nicky Larson... Depuis ce jour, chacun des albums de Marini est attendu à la rédaction avec une sorte d'excitation angoissée :

« comment évoluera-t-il ? », nous demandons-nous... Incroyablement ! Pour preuve, le troisième tome de cette série, due Smolderen, un excellent scénariste,

dans laquelle Marini pulvérise les attentes. Désormais éloigné du style « manga » de ses débuts, l'artiste signe un album somptueux, estampillé de planches impériales, mais toujours dynamiques. *Gipsy* est probablement le meilleur album possible pour commencer cette nouvelle année... De la science-fiction intelligente et barbare. le pied !

Ed. Humanoïdes Associés

Inoshiro



N'oubliez surtout pas que le Festival de la BD aura lieu du 26 au 28 janvier à Angoulême. Comme chaque année, les journalistes de *Player* y seront pour remettre le Prix Player du Meilleur Jeune Illustrateur, serrer la poigne des lecteurs, embêter les centaines de dessinateurs présents et vider des milliers de bouteilles de champagne et de seaux de punch...

POUR LA PREMIERE FOIS EN FRANCE ...

Dans Manga y'a des bulles

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS :

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

THE GHOST IN THE SHELL, 3X3 EYES...

...GUNSMITH CATS ET YOU'RE UNDER ARREST !

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

MANGA Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

Votre nouvelle serie **Captain Kid**

Interview exclusive **3x3 Eyes** La naissance d'un mythe

Ghost In The Shell
You're Under Arrest
3x3 Eyes
Gunsmith Cats

Toutes les sorties vidéo et l'actu du Manga

Janvier 96 Numéro 4

NE RATEZ PAS LE N°4!

156 pages de Mangas originaux en version française

HÉ RALLY! TOUBLIES LA NOUVELLE SERIE CAPTAIN KID

POWER SERVE

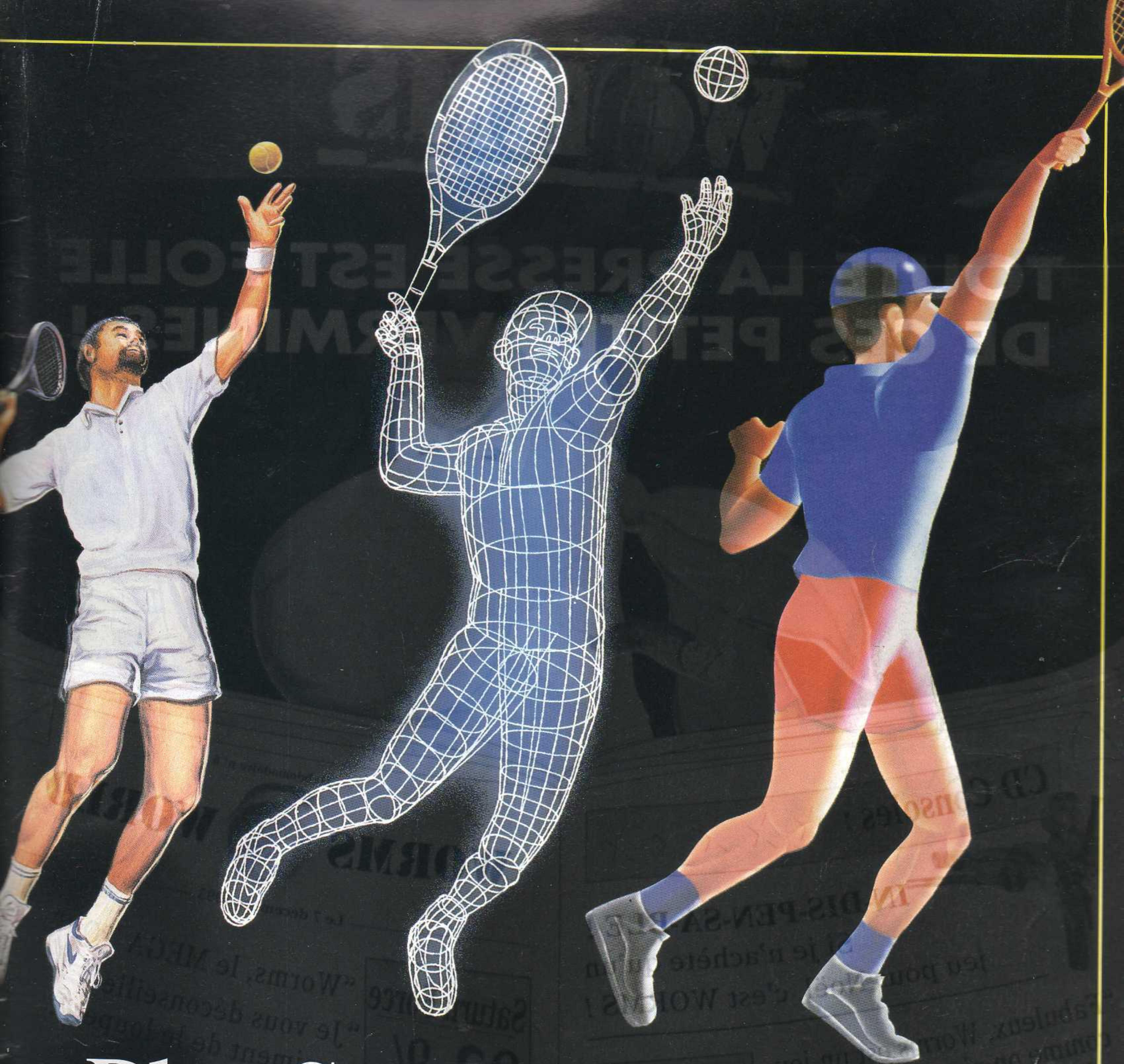


Power Serve

ça valait le coup d'atter

- Joueur et stade modélisés en 3D.
- Plusieurs angles de vue comme à la télé.
- Jeu à 4 joueurs possible.
- Possibilité de séparer l'écran en deux.





ur PlayStation :
tre 2 millions d'années.

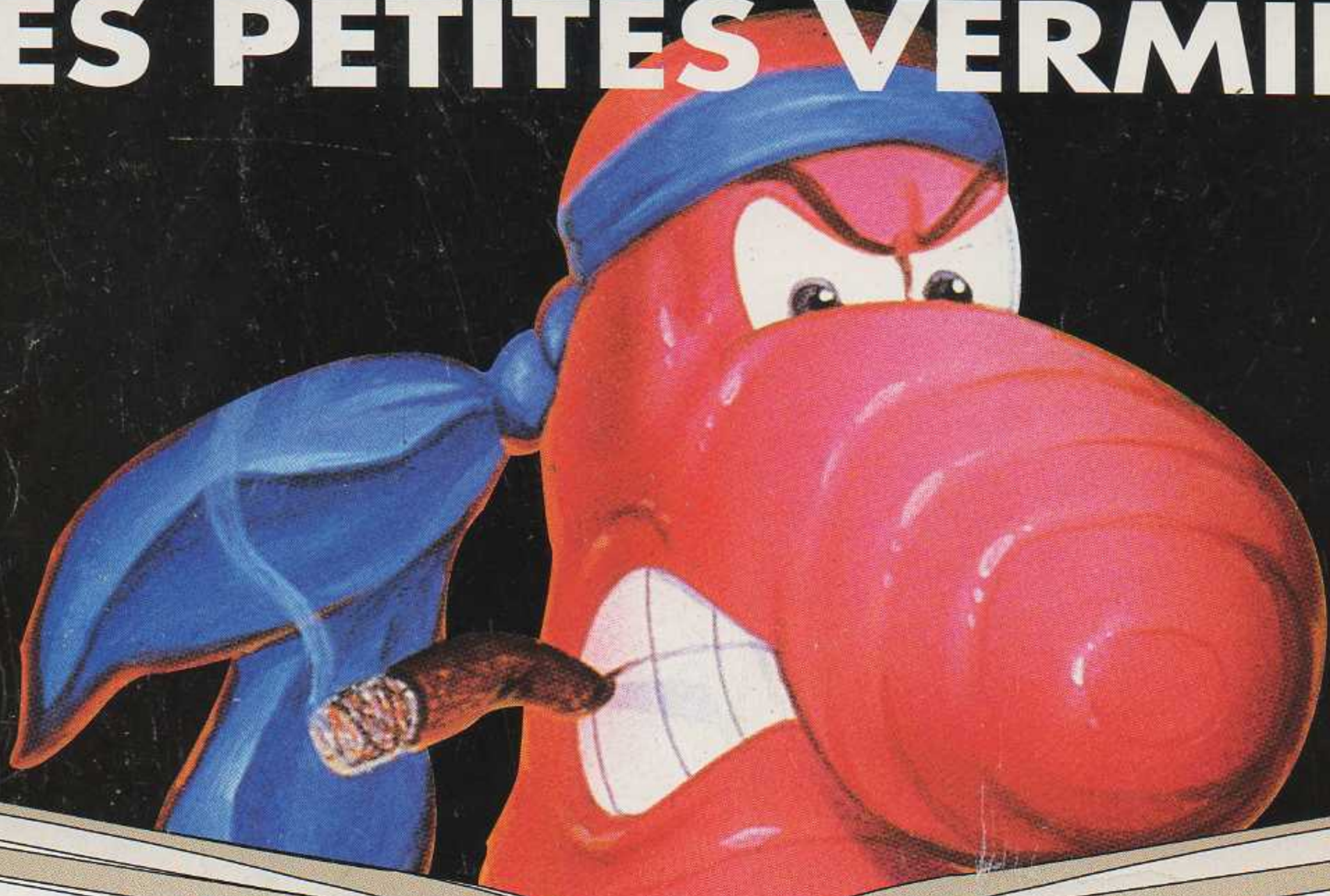


ocean[®]



WORMS

TOUTE LA PRESSE EST FOLLE DE CES PETITES VERMINES !



CD Consoles : ★ ★ ★ ★ ★



IN-DIS-PEN-SABLE !

Si je n'achète qu'un jeu pour Noël, c'est WORMS !

"Fabuleux, Worms est un jeu comme on aimerait en voir plus souvent. Son intérêt est extraordinaire".

Consoles +

90 %

Ces petits vers guerriers ont quelque chose d'irrésistible. Commencez à jouer et vous ne pourrez plus vous arrêter.

PLAYER FUZ
98%



Hebdomadaire n° 6

WORMS WORLD

Le 7 décembre 1995

Saturn Force

92 %

"Worms, le MEGA TOP".
"Je vous déconseille vraiment de le louper".



PlayStation Magazine

"L'essayer c'est l'adopter"

