Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one



Virtua Fighter 3



Exclusif
Bon à découper pour avoir votre Nintendo 64

Super Mario RPG
Le test



400 invitations pour le film événement



CADEAU CARDS NBA

63 Avril 96

32 F

ISSN : 1153 4451 – 219 FB – 7,5 $ Can – 9,
M 4413 - 63 - 32,00 F

LE CONVERSE NBA 3X3 TOUR

revient en France, et est ouvert à tous.

Garçons ou filles, "NBA All-Star" ou débutants, le Converse NBA 3-on-3 Tour garantit à chaque équipe trois matches au minimum, contre des joueurs de même niveau et de même âge.

Rejoins-vite les quelques 56.000 joueurs qui ont participé l'année dernière au seul tournoi officiel NBA!

Retourne le bulletin d'inscription ci-joint en indiquant la ville de ton choix.

LA JAM SESSION EST DE RETOUR

Viens tester ton adresse et vivre au rythme de la NBA, en direct
C'est ouvert à tous

NBA JAM SESSION

PRESENTED BY FLEER

27-28 avril
marseille

4-5 mai
lyon

29-30 juin
villeneuve d'ascq

6-7 juillet
paris

24-25 août
bruxelles

pour plus d'informations: 16-1-47 58 04 33

Champion U.S.A.

Foot Locker

SPALDING
Nº1 IN BASKETBALL

Buvez Sprite

Pour toute l'actualité NBA:
36 68 71 71
36-15 BASKET NBA
Internet http://www.nba.com
2,23 F/mn

CONVERSE

3x3

NBA Tour'96

CONVERSE



NBA

NBA

Tour'96
™

CONVERSE



NBA Tour'96

DANS QUELLE VILLE JOUE TON EQUIPE?
.... Marseille • 27-28 avril .... Lyon • 4-5 mai .... Villeneuve d'Ascq • 29-30 juin .... Paris • 6-7 juillet

(Cadre réservé à l'organisateur)

Equipe Nº: _____

Date: _____

Droit d'inscription: _____
player one 4.96

Nom de ton équipe. . . . . .

Indiquez votre catégorie: .....Garçons ..... Filles .....Mixtes .....Handicapés

Voulez-vous jouer dans la division NBA All-Star? (joueurs de niveau supérieur seulement) .....Oui .....Non

Merci d'écrire en lettres majuscules, avec un stylo bleu ou noir

Capitaine
Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille ___ cm Poids ___ Age ___

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez-vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPLIS LES COLONNES SUIVANTES:

- ☐ Joue quelques fois par an: pratiquement sans expérience
- ☐ Joue une fois par mois: avec peu d'expérience
- ☐ Joue chaque semaine: avec beaucoup d'expérience
- ☐ Joue tous les jours: très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 2
Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille ___ cm Poids ___ Age ___

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez-vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPLIS LES COLONNES SUIVANTES:

- ☐ Joue quelques fois par an: pratiquement sans expérience
- ☐ Joue une fois par mois: avec peu d'expérience
- ☐ Joue chaque semaine: avec beaucoup d'expérience
- ☐ Joue tous les jours: très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 3
Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille ___ cm Poids ___ Age ___

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez-vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPLIS LES COLONNES SUIVANTES:

- ☐ Joue quelques fois par an: pratiquement sans expérience
- ☐ Joue une fois par mois: avec peu d'expérience
- ☐ Joue chaque semaine: avec beaucoup d'expérience
- ☐ Joue tous les jours: très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

Joueur 4
Sexe: M F (encerclez)

Nom
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Téléphone
Taille ___ cm Poids ___ Age ___

Avez-vous participé au NBA 3x3 en 1995? Oui Non
Jouez-vous en club? Oui Non

TRES IMPORTANT

REMPLIS LES COLONNES SUIVANTES:

- ☐ Joue quelques fois par an: pratiquement sans expérience
- ☐ Joue une fois par mois: avec peu d'expérience
- ☐ Joue chaque semaine: avec beaucoup d'expérience
- ☐ Joue tous les jours: très compétitif

Signature (voir annotations ci-dessous)

Signature d'un parent ou tuteur
(si le joueur est âgé de moins de 18 ans)

TRES IMPORTANT **Renonciation à toute réclamation:** Tous les joueurs, leurs parents ou leur représentant légal devront lire et signer le formulaire. La signature du formulaire implique que la personne s'engage à respecter tous les termes exposés dans le bulletin d'inscription. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou leur représentant légal, sont conscients que la participation au tournoi implique certains risques. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou leur représentant légal en assument pleinement la responsabilité. En aucun cas les organisateurs ne peuvent être tenus pour responsables des faits et gestes des participants. Ces derniers libèrent et déchargent donc le Converse NBA 3x3 Tour, Street Hoops S.A., et les partenaires du tournoi des faits et gestes des participants et des spectateurs. Les organisateurs du tournoi ne sont pas responsables des joueurs et des équipes inscrites. Les joueurs, ainsi que leurs parents ou représentant légal, reconnaissent donc la non-responsabilité des organisateurs qui s'étend également à la surveillance des biens ou objets personnels en cas de vol ou de perte. Tout joueur participant au Converse NBA 3x3 Tour accorde aux organisateurs du tournoi le droit d'enregistrer et de filmer en partie ou en totalité sa participation dans l'événement: photos, films télévisés, reportages radios, vidéo cassettes et de les utiliser pour des publicités, promotions à but commercial, sans qu'ils ne doivent aucun droit financier au participant. Chaque joueur déclare avoir pris connaissance des règles du tournoi, et s'engage à les respecter. Les participants attestent avoir été examinés par un médecin, et être déclarés aptes à participer au tournoi.

PRIX D'INSCRIPTION:
80 FF par équipe

Dates limites d'inscription:

Marseille: vendredi, 19 avril 1996
Lyon: vendredi, 26 avril 1996
Villeneuve d'Ascq: vendredi, 21 juin 1996
Paris: vendredi, 28 juin 1996

ADRESSE:
CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR
c/o Pampelonne; 94 rue Marius Aufan;
92300 Levallois-Perret
Tél. 16-1/47 58 04 33
Chèque uniquement (80FF) à l'ordre de:
STREET-HOOPS SA- CONVERSE NBA 3-ON-3 TOUR

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).
3615 PLAYER ONE
Internet : player@imaginet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Laurent DEFRANCE.
Rédacteur en chef adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Nathalie FOY-REULLER, Lionel BARCILLON.
Rédacteurs : ADLOFF Denis, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mahalia GABRAUD, Christophe KATOGANI (correspondant au Japon), Guillaume LAGGALLE, Stéphane PILET, Christophe POITIER, Olivier RICHARD (responsable ciné/manga), Reyda SEDDIKI, Sam SOUIBGUI (responsable import/on line), Julien VAN DE STEENE.
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe et Yuko SOROT.

MAQUETTE
Directeur artistique : Christian DAO.
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY.
Infographistes : Wladimir MAGEOT, Gilles RENOULT.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure : P+M.
Impression : SNIL.

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable publicité et marketing : Bernard MICHALIS.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel/Audiotel : Laurence CORBIER.

Service abonnement
B.P. 4, 60700 Saint-Leu-d'Esserent.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : FROMENTE - Michel LATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DION.
Tél. vert. : 05 19 84 67 au terminal EDS.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION S.A. au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B 341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Christine BERNADET.
Secrétariat : Valérie COURTOIS.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1996.
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN.
Illustrations de couverture :
Virtua Fighter™ CG Portrait series - Lau Chan © Sega Ent., Ltd., 1993, 1995.
Mario © Nintendo/Square.
DBZ © Akyra Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei.
Crying Freeman : avec l'autorisation de Metropolitan Film Export et de FKGB.

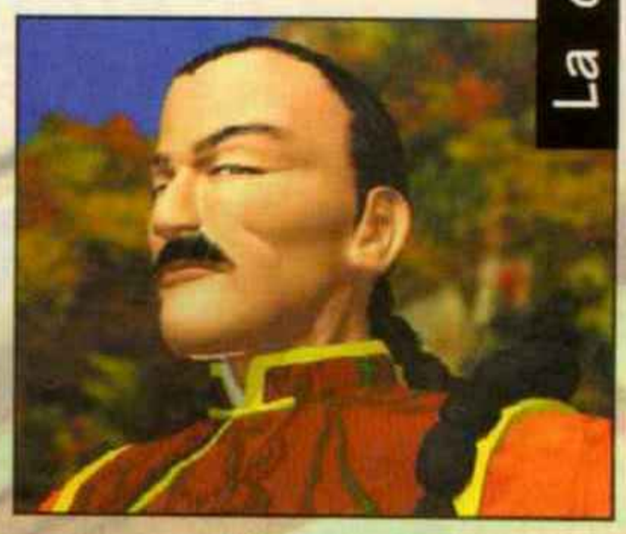
Ce numéro comporte en supplément une pochette de NBA Basketball Canis déposée sur la une de couverture et ne pouvant être vendu séparément, et un encart 4 pages non-folioté inséré entre les pages 74 et 75 du magazine.

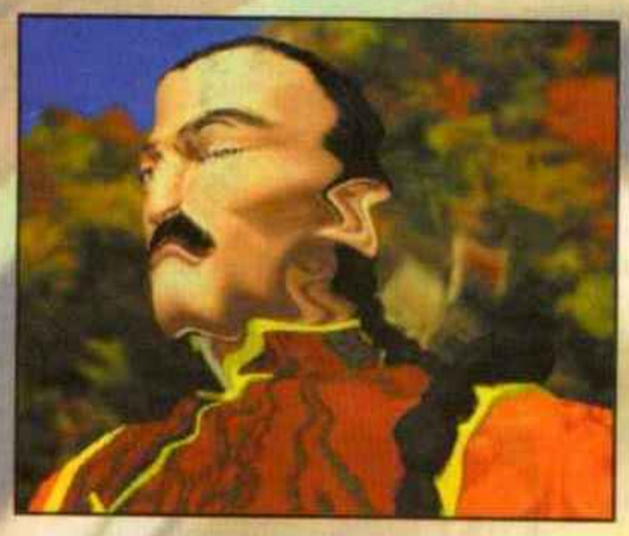
À QUI ÉCRIRE ?

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 les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1994

La couv













éditorial

Les 16 bits font de la résistance.

Six ans après le lancement de la Super Nintendo et de la Megadrive, les 16 bits subissent la loi des plus jeunes. En quelques mois la petite classe, PlayStation et Saturn, a pris la relève. Auprès des éditeurs mais aussi dans le cœur de nouveaux joueurs.

Pourtant les 16 bits n'ont pas dit leur dernier mot. La résistance s'organise. Avec son parc installé, estimé à plus de 3 millions de machines, Papy 16 bits continue de faire rêver. Les titres les plus forts de ce mois se déclinent sur Super Nintendo et Megadrive : Toy story, Bahamut Lagoon et Super Mario RPG. Tous des produits originaux !

Ce qui les différencie des (trop) nombreuses adaptations venues du PC qui envahissent les catalogues 32 bits.

À la question « faut-il vendre, donner, échanger, détruire sa 16 bits ? », la réponse est sans appel : les souvenirs ne se monnaient pas . Alors un petit Mario (même en japonais), c'est toute la culture des jeux vidéo qui s'affirme...

En attendant la relève des 32 et 64 bits...

LDF

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

Young & Rubicam France 96



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-CHOCS ET D'UN ANTIVOL BOA TRÈS RÉSISTANT, INTÉGRÉ AU CHASSIS. AVEC ÇA, VOUS POUVEZ Y ALLER TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE ET TOUS LES MOIS DE L'ANNÉE.



ANTIVOL INTÉGRÉ.

Scooter 50 cm3, dès 14 ans.

3615 PEUGEOTSCOOTERS 1,29 F/min

PEUGEOT

Peugeot Motocycles recommande ESSO

63 AVRIL

Concours PSYGNOSIS p. 64
Concours CRYING FREEMAN p. 11
Concours 36 68 p. 106
Concours 3615 p. 147

ABONNEMENT
pp. 17 et 78

sommaire

8 Courrier

10 Stop Info

26 Interview Nagui

28 Arcade
Virtua Fighter III

40 Over the World

59 Dossier
Les coups de j'arnaque

65 Tests

71 La Nintendo 64 se plie en quatre

107 Dossier
Jouer à plusieurs

114 Les Slayer One

116 Trucs en Vrac

125 Plans & Astuces

134 Reportage

StOp INFO

King of Fighters '95 et Panzer Dragoon 2 sur Saturn, Pete Sampras Extreme Tennis et Civilization sur PlayStation...



La star des présentateurs révèle sa vraie nature : joueur de Tetris.



Les pièges à éviter pour ne pas se faire rouler.



En exclusivité mondiale, Player One vous offre la Nintendo 64... à construire vous-même !





Crying Freeman, le film événement. Dragon Ball GT, les premiers épisodes de la série.



Sur le plus grand salon d'arcade du monde, nous avons vu Virtua Fighter 3. Le choc à l'état pur !

Over the World

Super Mario RPG, Bahamut Lagoon, Alone in the Dark 2...

La sélection des meilleures sorties françaises du mois. Toy Story, Need for Speed, Magic Carpet, Wing Commander III....



Le jeu à plusieurs, tranche de fun garanti ?

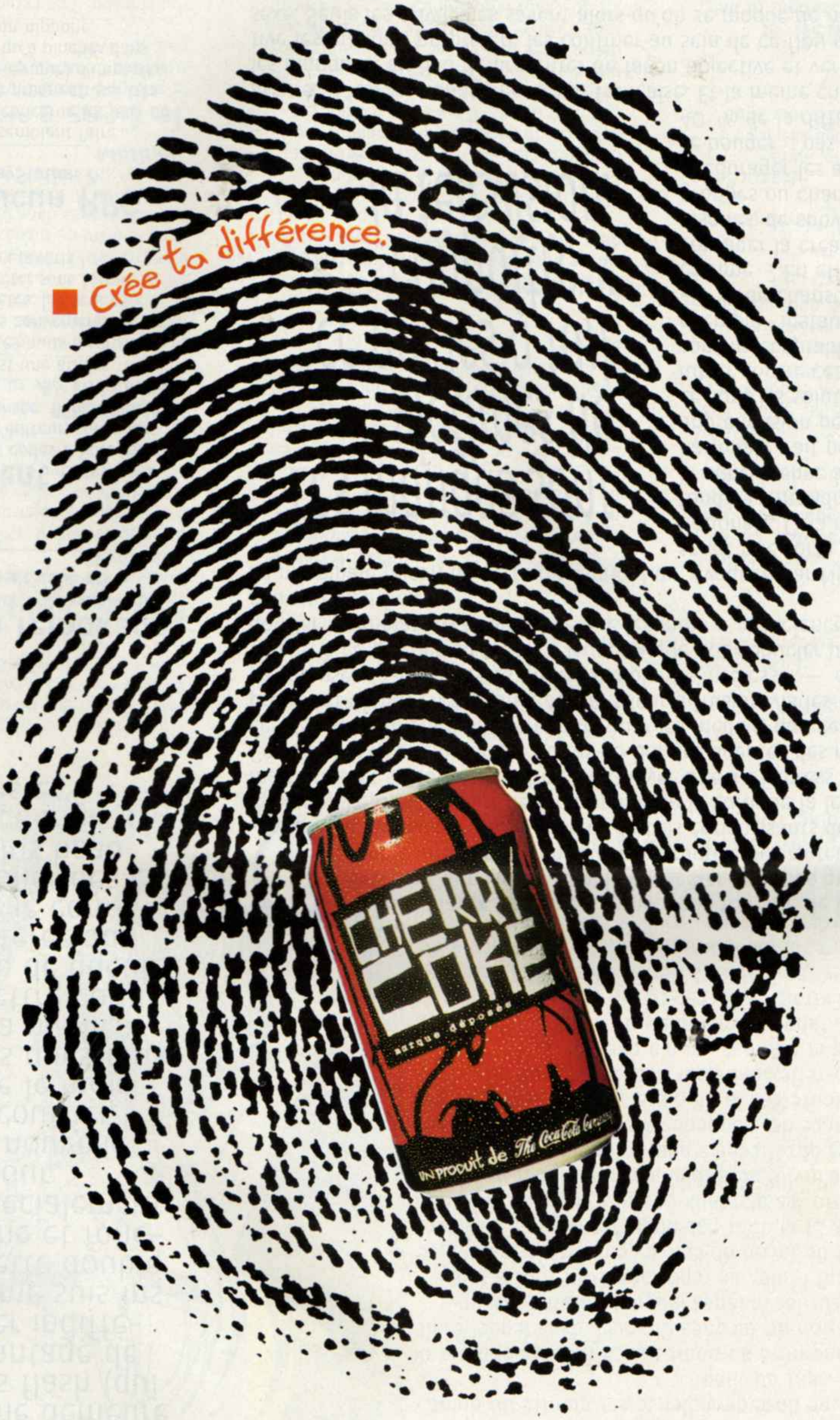
Les Slayer One sèment la terreur !

Bubu, Milouse et Le Flou dans une rubrique hautement corrosive.

Plans & Astuces

Première partie de la solution de Mystaria, le RPG sur Saturn.

Cherry Coke est une marque déposée de The Coca-Cola Company. ■ australie ■



Salut, vous me reconnaissez ? J'ai déménagé, délaissant mon ancienne demeure aux couleurs flash (qui avaient l'avantage de ne pas laisser indifférent) , et je me suis installé dans cette double page moderne et fonctionnelle, spécialement aménagée pour accueillir la nouvelle formule du courrier, déjà apparue le mois dernier : des questions en vrac, et la publication d'une lettre coup de cœur... ou de gueule. Vous constaterez au passage que je commence à publier dès ce numéro le plus beau dessin reçu ce mois-ci. Avis aux artistes !

La lettre du mois

Cher Sam Player. Sensible à la nouvelle formule de la rubrique Courrier qui semble consacrer une plus grande place à une expression plus constructive des lecteurs et laisse augurer pour l'avenir de très enrichissants débats, j'ai eu envie de faire part de mon opinion à la suite de la lettre de Nicolas mais aussi et surtout de l'article des Slayer One « L'Express a déraillé ».
Ces deux textes témoignent du ras-le-bol des adeptes des mangas qui voient ces derniers constamment charcutés par les médias, que ce soit dans la présentation qui en est faite, ou dans leur diffusion via les dessins animés, ce par de pseudo-journalistes qui ne semblent s'intéresser — et le mot est déjà fort — à ce qui fait courir les « jeunes » que pour boucler une colonne ou gonfler l'audimat, en oubliant ce que les mots « conscience professionnelle » peuvent signifier.
La principale raison de cette discrimination, évoquée par Nicolas dans sa lettre, serait une sorte de préférence nationale. Cela me paraît tout à fait fondé. La mondialisation, ou plutôt la concurrence à l'échelle internationale, fait peur. Mais si cette appréhension peut se comprendre, ce sont les solutions apportées pour lutter contre cette concurrence qui sont inacceptables. Prenons pour exemple l'instauration du quota des 40 % de chanson française... À quoi ça rime ? En effet, plutôt que d'encourager la création de maisons de disques, de subventionner les jeunes groupes ou chanteurs, on préfère encourager les actuels à ne pas se bouger : pas besoin de plaire, 40 % de la diffusion leur sont assurés. C'est le management à la française. Et la même chose se passe avec les mangas : au lieu de présenter de façon objective et véritablement informative les mangas, on préfère les confiner au sein de ce flou de violence et de sexe. Seuls les privilégiés savent alors qu'on se moque de nous. À quand les quotas de BD ou de DA français ?
On peut sans doute aussi avancer que les mangas sont victimes de ce qui les a fait connaître : la télévision. On semble à notre époque considérer que la violence télévisée est la cause de tous les maux de notre société : si les gosses

Les mangas sont victimes de ce qui les a fait connaître : la télévision.

QUESTION / RÉPONSE

À quand un relookage
de la rubrique courrier ? Ça commence à lasser, les « pâtés » de couleurs !

Warblade

Et comme ça, ça va ?

Mais comment faites-vous
pour trouver certains codes ? Soit vous êtes de mèche avec l'éditeur, soit vous avez une chance insensée. Remarquable !

Air Lafourlade

Rien de tout cela. C'est une affaire d'astres. Bubu passe ses nuits à scruter le ciel pour étudier les convergences et alignements des planètes. Lui seul est capable de les interpréter sous forme de codes pour nos jeux favoris !

Pourquoi aucun RPG ne
voit-il le jour sur PlayStation ?

Mathieu

Les éditeurs français semblent faire un blocage en ce qui concerne les jeux de rôle sur console, et ne prennent que très rarement la peine (et le rique) d'importer des titres qu'ils n'ont qu'à piocher dans l'importante production nippone.

Je viens d'acheter une
Jaguar et...

Polo

Sincères condoléances.

d'aujourd'hui ne bossent plus à l'école, ce n'est pas parce qu'ils ont souvent leurs parents au chômage et qu'ils ne voient plus alors les raisons d'étudier si c'est pour finir comme eux. Non, non ! c'est à cause de la violence à la télé. Si, si ! Si bien que tout ce qui contient une dose de violence est montré du doigt. Et quand, en plus, ça vient du Japon...
Faisons maintenant une mise au point sur ce fameux numéro de Lignes de mire, l'émission de Jacques Chancel, dans lequel était diffusé un reportage sur les mangas, auquel faisait suite un commentaire de Gérard Miller. Le reportage était tout à fait honnête et présentait de façon objective ce qu'est le manga. Le problème, c'est Miller. Et là, faut pas nous formaliser. Le Miller de poche, qu'on met sur les plateaux quand il reste un trou et qu'on n'a pas trouvé d'invité véritablement intelligent aux remarques pertinentes et réfléchies pour le boucher, on est habitué à ce qu'il balance des conneries. Ce n'est pas la première fois et ce n'est sans doute pas la dernière. Alors si l'on doit se fonder sur ses pseudo-réflexions pour aborder le problème des rapports entre médias et mangas, on n'a pas fini !
Quant à l'article « Les fanas de mangas » de *l'Express* (n° 2322), c'est plus embêtant. Extrait : « Qu'est-ce qui pousse donc cet étudiant attardé et ses semblables à vénérer les petits gnomes japonais ? ». À vrai dire, la meilleure réaction à avoir, face à de tels propos, est de garder son sang-froid. Si cet article résume l'approche des mangas par la presse généraliste (dénigrement non motivé et incompétence de certains journalistes), il doit encourager *Player One* dans sa lutte pour, au contraire, une information claire et objective.

Daniel



Dessin d'Iria, une fidèle lectrice

D'après toi, quelle est la meilleure simulation de gestion sur 32 bits ?

Lion Rafale

Sim City 2000 sur Saturn est sans conteste la référence du genre.

Je trouve que vous avez sur-noté Road Rash sur PlayStation, car en lisant plusieurs autres magazines, je vois qu'il a une note moyenne de 85 %, ce qui est loin des 96 % que vous lui avez attribué, non ?

Ivan le Fou

As-tu seulement essayé le jeu ? Road Rash est un soft très fun, destroy, et qui nous a tous bien éclatés (sans exception).
On n'a pas besoin de se poser plus de questions pour attribuer une excellente note dans ces cas-là. Donc, nous persistons et re-signons.

Quel est l'âge moyen des journalistes de ton mag ?

RazorEdge

Originale, ta question ! Bon, après quelques interrogatoires poussés, les intéressés ont fini par avouer leur âge : en moyenne, 24 ans.

Entre Road Rash et Extreme Games sur PlayStation, tu me conseillerais quoi ?

Seb

Sauf si tu veux pouvoir y jouer à deux, tu t'amuseras plus avec Road Rash, plus rapide et plus fun.

As-tu des trucs pour convaincre les parents d'acheter une quatrième console ?

D. Tergent

Ben... heu... tu n'as qu'à inventer un dicton foireux, du genre « jamais trois sans quatre ».

Possesseur d'une PlayStation, je voudrais savoir à quoi sert ou servira le port d'extension qui est situé à l'arrière de la console.

Robi-D

L'existence d'un port d'extension sur une console ne signifie pas qu'il va nécessairement servir à quelque chose... Il a été inclus « au cas où ». Le port qui se trouve sous la Super Nintendo n'a ainsi jamais été utilisé.

Quelles sont les études à suivre pour devenir journaliste-testeur dans un magazine comme Player One ?

Jacques Martin

Mon cher Jacques — tu permets que je t'appelle Jacques ? —, je vais enfin te répondre, car j'en ai marre de recevoir ta question, toujours la même, chaque mois depuis deux ans. Il n'y a pas d'études spécifiques à suivre pour accéder à ce genre d'activité. D'ailleurs, je te mets au défi d'écrire un CV type des personnes bossant à *Player*. Ce n'est pas le genre de boulot qu'il faut programmer dix ans à l'avance, sous peine de grosses désillusions. Il faut en effet savoir que les magazines ne sont pas nombreux, et les places sont chères. D'autre part, la vision idyllique que l'on a de ce métier est largement surfaite : insomnie, nausées, perte d'appétit, et alcoolisme ne sont que les premiers symptômes... Mais ce n'est rien à côté de la cohabitation quotidienne d'un pigiste avec un Bubu !

Est-ce qu'il y aura un modem Internet sur PlayStation ?

Thibault

Ce n'est pas prévu pour le moment. J'en profite pour signaler que l'extension Internet de la Saturn a vu sa sortie repoussée à... une date ultérieure !

Pourquoi ne réponds-tu pas à chaque lettre que tu reçois ?

Warblade

Je reçois beaucoup de courrier chaque mois. De nombreuses questions reviennent, et répondre à chacun serait par conséquent inutile. D'autre part, beaucoup d'interrogations trouvent leurs réponses dans le reste du magazine, quand elle n'a pas été donnée dans le courrier du mois précédent... Globalement, la quasi-totalité des questions posées trouvent réponse.

Je tiens à vous dire que le principe Question/réponse dans la rubrique Courrier, c'est nul. Reprenez comme avant.

Chris

Appel à tous : en écrivant, quel que soit le sujet abordé, n'oubliez pas de me dire ce que vous pensez de la nouvelle formule du courrier mise en place. Ainsi, peut-être, tous ensemble, pourrons-nous aider Chris à réaliser son fantasme.

StOp INFO

TAIYO NO SIPPO

Voilà un jeu très, mais alors très curieux — ne serait-ce que par son sur-titre : Wild Pure Simple Life — puisqu'il vous met dans la peau d'un



homme préhistorique livré à lui-même et sans but précis. Au cours du jeu et de vos errances, vous ferez diverses rencontres, et, à l'occasion, chasserez des animaux, et fabriquerez des objets... Votre évolution dépendra de votre manière de procéder. Un jeu à vocation historique et éducative on ne peut plus original.

Sortie Japon : avril.
Éditeur : ArtDink.

POUR LES SOURDS F1 CHALLENGE

F1 Challenge sur Saturn (testé dans Player One n° 61) sort en version officielle avec deux suprises à la clef. Primo, la sortie française est accompagnée d'un changement de nom. Secundo, et c'est plus grave, tandis que la version japonaise proposait des commentaires, on constate que Sega France a tout bonnement supprimé ce petit plus qui faisait en partie l'originalité du jeu. Pitoyable !

SNK SUR TOUS LES FRONTS
KING OF FIGH



Considéré à juste titre comme l'un des meilleurs éditeurs de jeux de combat en 2D, SNK élargit ses horizons ludiques en développant sur Saturn et PlayStation.

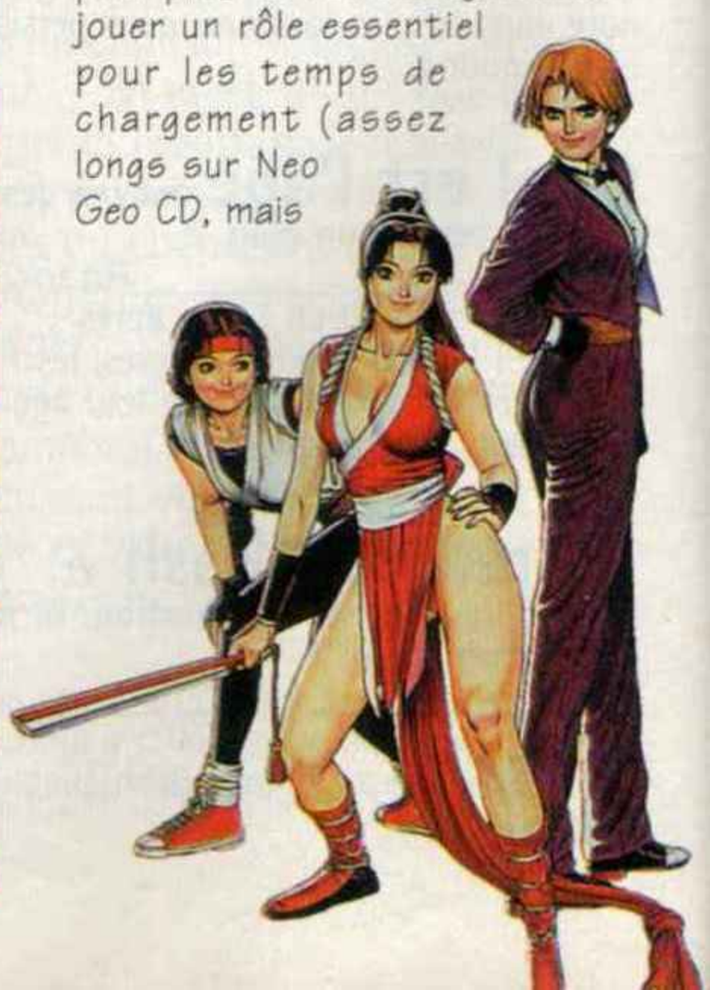
Les aficionados du genre le savent bien. Les jeux de combat les plus intéressants ne sont pas seulement en 3D mappée, et les Street Fighter et autre Fatal Fury ont démontré depuis longtemps que, côté intérêt et technique, ils n'avaient plus grand-chose à prouver. La carence en créations de ce genre sur 32 bits s'est toujours fait cruellement sentir. Hormis Capcom, aucun éditeur n'a en effet été capable de fournir de grands jeux de baston 2D. Seul SNK, dans son coin, continuait de créer de véritables merveilles... ces dernières étant malheureusement réservées aux seuls possesseurs de Neo Geo.







Et puis la bonne nouvelle est tombée : SNK s'apprête à convertir ses titres phares sur 32 bits. Le premier à voir le jour n'est autre que le célèbre King of Fighters '95. La Saturn, l'heureuse première élue, devrait accueillir ce titre mythique à la fin du mois de mars au Japon (test en Over The World le mois prochain). Pour que l'adaptation soit parfaite, une cartouche mémoire spéciale, de 16 mégas, la « Twin Advanced Rom System », sera vendue avec le jeu. Elle est la garante d'une conversion fidèle au pixel près et devrait également jouer un rôle essentiel pour les temps de chargement (assez longs sur Neo Geo CD, mais



TERS '95



il est vrai que cette console n'est dotée que d'un lecteur simple vitesse). Les écrans de jeu présentés sur ces deux pages, en tout cas, ressemblent en tous points à ceux de la version Neo Geo existante. Reste à juger de sa prise en main et de sa jouabilité. Autre titre annoncé sur Saturn, World Heroes Perfect. En ce qui concerne ce dernier, aucune date de sortie n'est fixée. Enfin, King of Fignters '95,





Samuraï Shodown 3 et Fatal Fury Real Bout sont tous trois prévus sur PlayStation pour cet été. On vous tient bien sûr au courant et



on croise les doigts pour que ces jeux véritablement extraordinaires soient convertis avec le plus de fidélité possible.

King of Fighter '95 est le premier jeu Saturn à utiliser une cartouche en complément du CD.



Gagnez des places à l'avant-première de Crying Freeman le film événement tiré du célèbre manga !



Pour assister à l'avant-première de **Crying Freeman** dans votre ville*, tapez 3615 Player One rubrique jeux ou envoyez-nous vite vos coordonnées (nom, prénom et adresse) sur carte postale uniquement. 400 d'entre vous, tirés au sort, recevront une place de cinéma gratuite.

* liste des villes, adresses des cinémas, dates et horaires des séances sur 3615 Player One

TRÈS IMPORTANT
n'oubliez pas d'indiquer la ville où vous désirez voir ce film !

Retournez votre carte postale à :
Player One - Crying Freeman
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

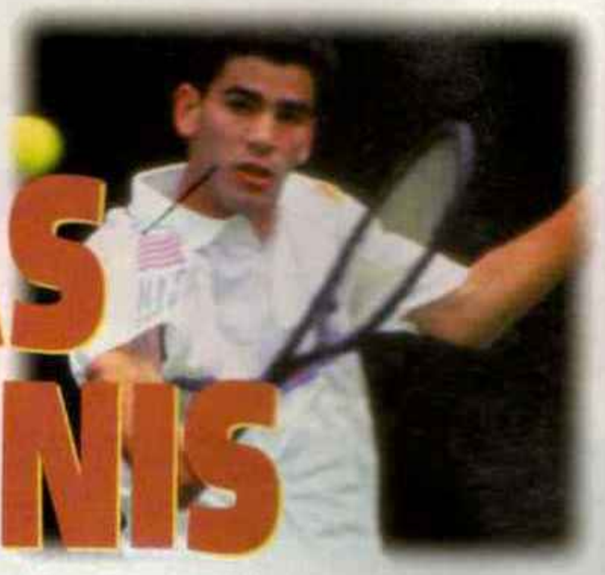
Sortie nationale le 24 avril 1996

3615 : 1,29 F/min

StOp INFO

SERVICE GAGNANT

PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS



Pete Sampras, numéro un mondial du tennis, revient sur le devant de la scène vidéoludique, un an et demi après la sortie sur Megadrive du premier jeu portant son nom.

Avec plus de 250 000 cartouches vendues à travers le monde, Codemasters a remporté haut la main le match des simulations de tennis sur 16 bits.
Dans la catégorie des 32 bits, la compétition risque d'être autrement plus acharnée...



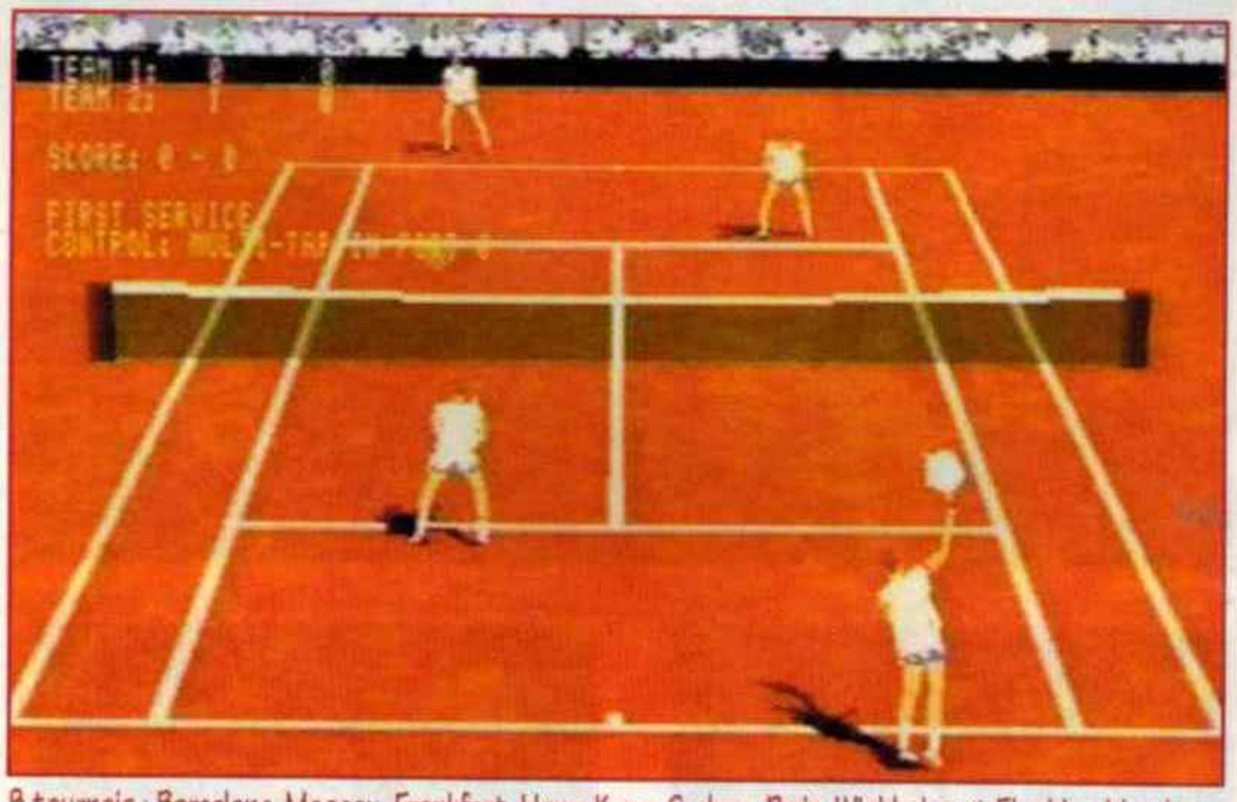
Pour la conversion du Sampras 16 bits sur PlayStation, l'équipe de Codemasters a utilisé des techniques de pointe telles que la motion capture video. Muni de capteurs infrarouges, un sportif mime tous les gestes effectués par un tennisman. Ses mouvements sont filmés par huit caméras qui renvoient les images sur ordinateur. Elles sont ensuite transformées en polygones. Cette technique apporte un plus grand réalisme aux échanges et déplacements.
Avec ses différents angles de vue (dont une vue subjective impressionnante), on ne dispute jamais deux fois le même match. D'autant que les vingt-quatre adversaires possèdent leurs propres caractéristiques.



24 adversaires en simples, mixtes, doubles, de 1 à 4 joueurs... des options certes classiques, mais essentielles.



Pour les commentaires, plus de 500 phrases de dialogues ont été enregistrées par des professionnels anglais du tennis.



8 tournois : Barcelone, Moscou, Frankfort, Hong-Kong, Sydney, Paris, Winbledon et Flushing Meadow.

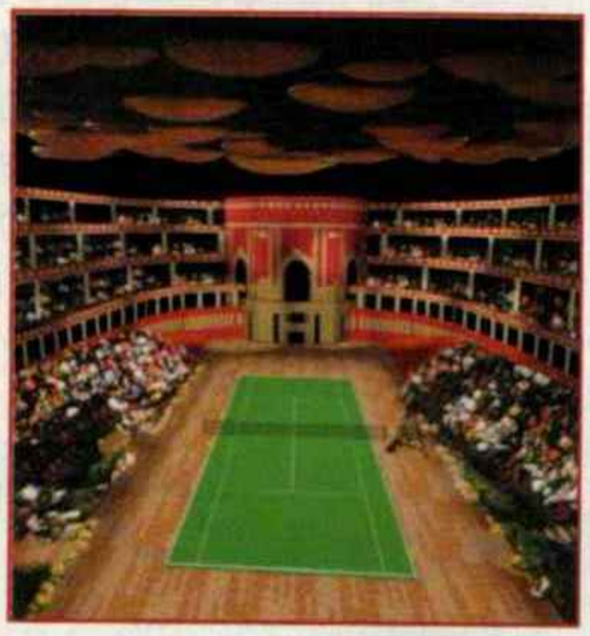
La jouabilité exemplaire, la richesse de l'ambiance sonore et le vaste choix d'options (matchs simples, doubles, mixtes...) font de ce nouveau Pete Sampras le tennis de l'extrême... et un jeu très attendu.

Sortie France : juin.
Éditeur : Codemasters.



Loin des frasques de la vie londonienne, Codemasters a posé ses valises il y a une dizaine d'années au cœur de la campagne anglaise. Rien de tel pour se ressourcer et développer, dans le calme, des jeux de qualité.





Une superbe réalisation graphique.
Ici, on peut admirer le stade de Moscou.

RPG SOIGNÉ SWORD & SORCERY

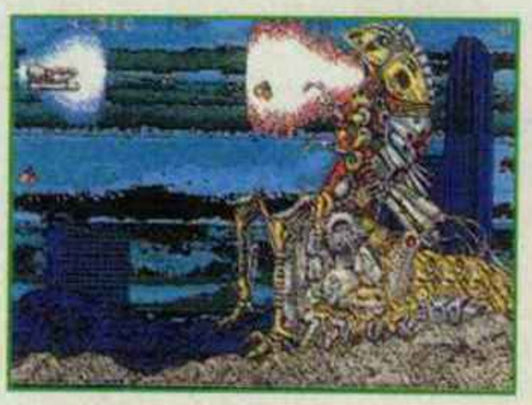
D'abord sorti sur 3DO, ce RPG méconnu débarque à présent sur Saturn. Le jeu, dont la conversion a bénéficié d'un soin tout particulier, a été entièrement redessiné pour l'occasion, et l'univers en 3D



dans lequel vous évoluez semble de toute beauté. Sword & Sorcery ne révolutionnera peut-être pas le genre, mais il semble bien parti pour l'honorer.
Sortie Japon : mai.
Éditeur : Micro Cabin.

SATURN METAL BLACK

Sorti en arcade en 1991, Metal Black fait partie de ces shoot them up classiques très appréciés des aficionados. La Saturn devrait nous proposer une conversion très fidèle, et la possibilité de jouer à deux promet des parties endiablées.
Sortie Japon : fin mai.
Éditeur : Ving.





3615 PLAYER ONE

Venez tester vos connaissances sur 3615 Player One et gagnez 20 jeux Toy Story sur Super Nintendo.
Rubrique * jeu

3615 : 1,29 f/mn

PRÊT POUR DE NOUVELLES GEXPÉRIENCES ?













GEX

"C'est l'apothéose ! Un jeu de plate-forme pour tous les âges, à posséder absolument"
(PLAYER ONE : 95%)

HIT CD CONSOLES : "Un jeu à ne laisser passer sous aucun prétexte !"

THE HORDE

(Version française intégrale)

"Un titre incontournable"
(PLAYER ONE : 90%)

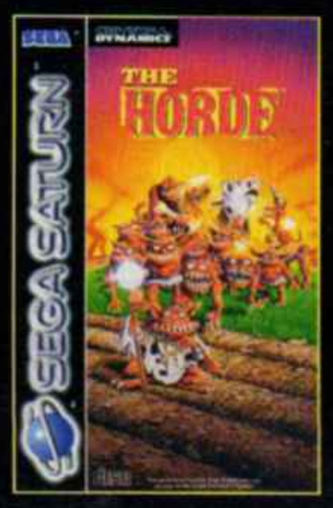
"Aujourd'hui la Saturn peut se targuer de posséder à son tour cette petite merveille"
(CD CONSOLES)

TITAN WARS

"L'animation est très fluide, mais surtout très rapide. Préparez-vous à salement en baver" (PLAYMAG)

"En matière de shoot'em up, Titan Wars se place sans conteste parmi les meilleurs sur la 32 bits de Sega" (CONSOLES + : 91%)







TITAN WARS disponible sur PlayStation en juillet 96

CRYSTAL DYNAMICS

DISTRIBUÉ PAR BMG INTERACTIVE

GEX sur Playstation est distribué par SONY

StOp INFO

DÉPÊCHES

SEGA SATURN 2.0

Sega Japon devrait présenter fin mars une nouvelle Sega Saturn. Celle-ci serait plus petite, moins haute, de couleur gris clair et surtout moins chère, puisqu'elle devrait être vendue environ 20 000 yen (soit à peu près 1 000 francs). Aucune date de lancement officiel n'est annoncée pour le moment. Sony va devoir contre-attaquer... Certaines rumeurs laissent déjà entendre que le prix de la PlayStation pourrait baisser...

GAME BOY COULEUR

Ça y est, c'est reparti pour un tour ! De nouvelles rumeurs concernant la console portable couleur de Nintendo font leur apparition. Cette nouvelle Game Boy qui devrait être présentée à l'E³ de Los Angeles en mai prochain, serait en couleur et en 32 bits. D'autres bruits qui circulent laissent entendre qu'en réalité, il ne s'agirait que d'une simple Game Boy de taille différente avec un écran plus large. Wait and see...

FINAL FANTASY VII



Nous vous en parlions déjà le mois dernier : Final Fantasy VII sortira fin 1996 ou début 1997 sur PlayStation. Le jeu tiendra sur deux CD-Rom. D'après Square Soft, ce nouvel opus de Final Fantasy serait commercialisé au prix de 5 800 yen (soit environ 300 francs) ! Une révélation intéressante. En attendant, admirez la vue générale d'une ville de FF VII (bon, la photo est un peu petite... désolé !).

UN GROOM SUR SPIROU



Spirou, le p'tit groom, se la donne sur Super Nintendo, accompagné de Spip l'écureuil...

Dans cette aventure, Cyanure, l'infâme, a kidnappé le comte de Champignac lors d'un colloque se déroulant à New York... N'écoutant que son courage, voilà Spirou, dans sa livrée rouge et noir, qui se lance à sa poursuite dans un jeu de plate-forme où se mêlent action, réflexion, aventure et des phases de shoot them up... S'il est certes moins difficile que Tintin, ce jeu vous donnera du fil à retordre. Vous aurez beaucoup à faire pour libérer le comte ! Des mots de passe vous sont donnés tous les quatre niveaux... Good luck, guys !







Sortie France : mai.
Éditeur : Infogrames.

ENFIN ! FADE TO BLACK

Depuis maintenant de longs mois, on vous annonce la sortie imminente de Fade to Black sur PlayStation. Eh bien, les choses se précisent. Le jeu d'aventure de Delphine Software tout en 3D, suite de Flashback, devrait débouler d'ici deux mois dans nos contrées. À la rédaction, on piaille tous d'impatience à l'idée de découvrir ce jeu très prometteur et, ce qui ne gâche rien, 100 % français !





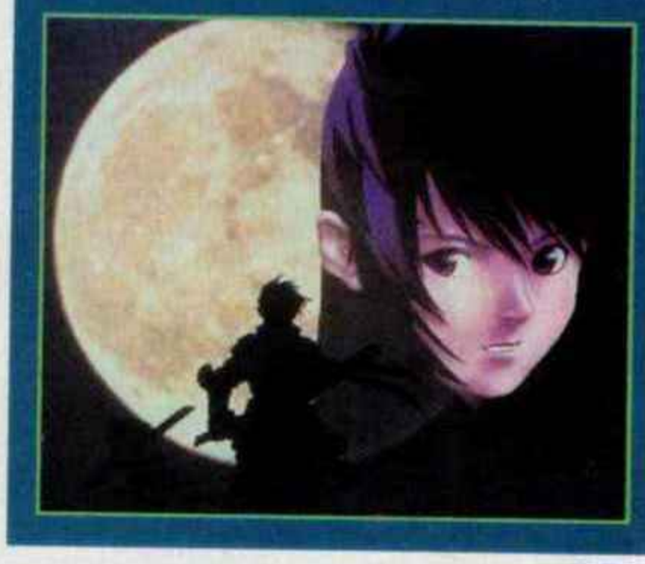


Sortie France : juin.
Éditeur : Delphine Software.

PLUS INTÉRESSANT ? ARC THE LAD II

Bien que nous ayant paru assez anecdotique (OTW *PO* n° 56), Arc the Lad a manifestement fait un carton au Japon, où plusieurs centaines de milliers d'exemplaires de ce titre se sont vendus. RPG de bonne facture, il fut en effet un des premiers jeux du genre à faire honneur à la PlayStation. Cette suite, qui reprend les grandes lignes du premier épisode, voit un certain bouleversement s'opérer en ce qui concerne les personnages principaux, et Arc, le héros du précédent volet, laisse la vedette à d'autres (même s'il n'a pas disparu). La réalisation semble tout à fait correcte et les combats sont toujours aussi stratégiques... Espérons simplement qu'Arc the Lad II sera plus long et intéressant que son prédecesseur.





Sortie Japon : été 96. Éditeur : Sony.

Si vous vous demandez pourquoi adidas Power Soccer est le meilleur jeu de foot jamais créé

Rendez-vous au mois de Mai !

adidas power soccer

PlayStation

PSYGNOSIS



Le 1er jeu de foot sur PlayStation 100% français

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Power Soccer™ are Trademarks of Psygnosis Ltd. adidas is a registered Trademark of adidas AG.

STOP INFO

DÉPÊCHES

OCEAN DANS LA DREAM TEAM

La Dream Team de Nintendo vient d'accueillir un nouveau membre : Ocean. Le premier jeu développé en exclusivité pour la N64 par cet éditeur sera Mission : Impossible. Il s'agit d'une adaptation du film de la Paramount dirigé par Brian de Palma et avec le beau Tom Cruise. Le film devrait sortir le 22 mai au États-Unis. Quant au jeu, aucune date de sortie n'est avancée, ni par Nintendo ni par Ocean.

NINTENDO CASSE LES PRIX

Nintendo, soucieux de l'avenir du marché des 16 bits, a décidé de baisser le prix de ses cartouches Super Famicom. Ainsi, elles devraient passer de 9800 yen (490 francs environ), à 7500 yen (soit 375 francs). Espérons que Nintendo tiendra ses promesses et que ces prix seront pratiqués en France !

N64 : LES VRAIES DATES

Nintendo Co., Ltd. au Japon aurait officiellement annoncé le report de la date de sortie de sa console, prévue pour le 21 avril, au 23 juin. Rappelons que, jusqu'à maintenant, seule la date de sortie au États-Unis avait été reportée au 30 septembre, la console devant arriver en Europe vers la fin de l'année. Nintendo of America aurait déclaré, suite à cette annonce, que le lancement aux États-Unis ne devrait pas être affecté.

BEAU COMME UN RÊVE

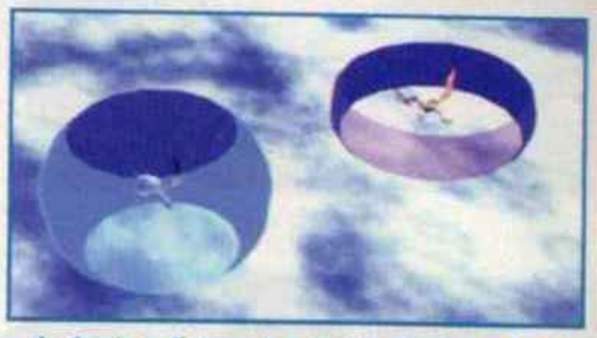
PANZER DRAGOON 2

Fans de jeux de tir, réjouissez-vous ! Panzer Dragoon 2 arrive et il s'annonce encore plus beau que le premier volet.



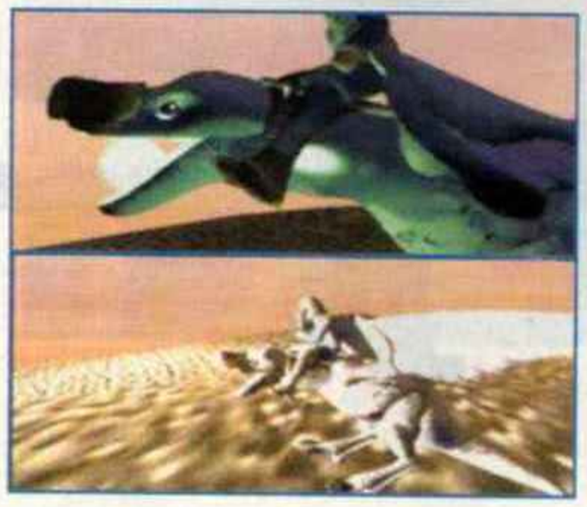
Le jeu baigne toujours dans une ambiance à mi-chemin entre la féerie et l'apocalypse (c'est vous dire !). Des déserts rocailleux aux forêts tropicale, toujours un habile mélange de 3D (temps réel, même si le chemin est quant à lui prédéfini) et de sprites. Le tout donne une impression de réalisme saisissant (il faut voir le niveau de la forêt). Les boss sont toujours aussi monstrueux et le jeu toujours aussi corsé. Aucun doute que Panzer saura séduire les foules, même s'il a peu changé depuis le premier volet (qui était déjà plus qu'excellent !). Bref, un titre impressionnant, planant et très fun... On vous en reparle très prochainement.





A droite, l'aire de vue de Panzer 1 et à gauche celle de Panzer Dragoon 2.

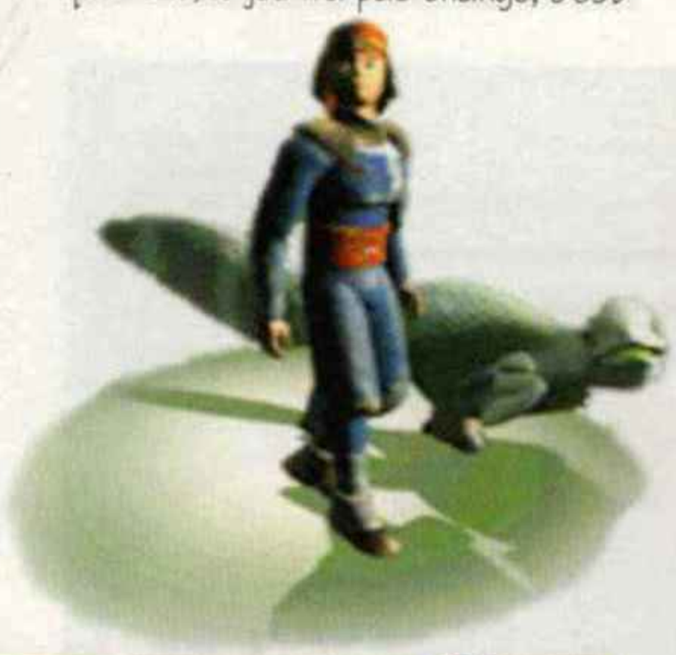
Panzer 2 nous fait voir du pays ! Le système de jeu est identique à celui du premier opus. On notera seulement l'ajout d'une jauge spéciale qui se remplit au fur et à mesure que l'on blaste du monstre. Une fois qu'elle est verte, on peut actionner un tir nommé « berserk » (« fou furieux » — comme dans Doom), et ça fait très mal. À dos de dragon, vous pouvez toujours regarder dans les quatre directions et choisir entre plusieurs vues différentes. Techniquement, le jeu n'a pas changé, c'est



La scène d'ouverture est de moins bonne qualité (esthétique) que celle que l'on avait dans Panzer Dragoon 1.

Sortie France : mai.
Éditeur : Sega.





MEGADRIVE
TINTIN AU TIBET

Alors que la version Game Boy doit débouler à partir du mois de juin, Tintin ne se fait plus attendre sur Megadrive... Fidèle en tous points à la mouture Super Nintendo (difficulté comprise...), ce jeu vous invite à une ascension des monts enneigés, pour tenter de rallier le toit du monde et sauver votre ami Tchang ! Missions périlleuses, pièges en tout genre, phases de plate-forme, multiples petites énigmes à résoudre... et un mot de passe tous les quatre niveaux. Si l'aventure vous tente, test complet dans le prochain numéro !



Sortie France : mai.
Éditeur : Infogrames.



36 15 PLAYER ONE
Joue sur le 36 15 Player One et gagne des Goodies Jumanji. Rubrique * jeu.



SQUARE ACCÉLÈRE LA CADENCE

TREASURE HUNTER G

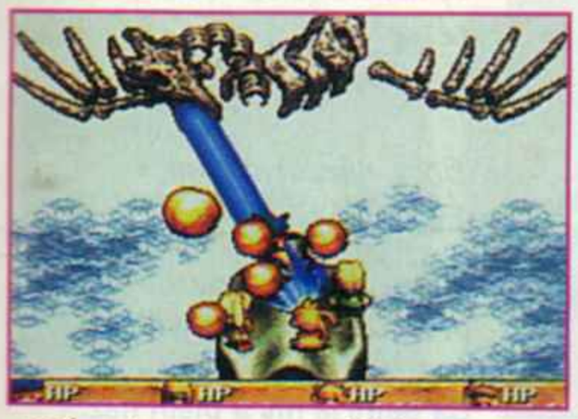


Surprise ! Square Soft continue de développer sur la Super Famicom. La preuve : deux nouveaux RPG sont en préparation.

Cette révélation s'effectuant un mois à peine avant la sortie officielle du produit, Square s'est attiré les foudres de différents magazines japonais. Ces derniers ont en effet l'habitude de parler des gros jeux plusieurs mois avant leur sortie, dévoilant ainsi petit à petit



Treasure Hunter G ne sera pas le dernier jeu Square Soft.



différents secrets au fil des mois. Inutile de s'étendre sur les scénarios respectifs de Treasure Hunter G (24 mégas) et de Ludra No Hiho (32 mégas) : la place manquerait inévitablement. Soyez toutefois assuré du sérieux et du savoir-faire de Square. La patte inimitable de l'éditeur se retrouve dans ces deux créations (avec des originalités : scénarios à choix multiples, systèmes de combats inédits...), et la qualité graphique se révèle, cette fois encore, étonnante pour de la Super Famicom. Nous vous les



présenterons en Over The World très bientôt... en attendant une hypothétique traduction française.

Sortie Japon : Ludra No Hiho : avril.
Treasure Hunter G : mai.
Éditeur : Square Soft.



Ludra No Hiho prouve une fois de plus que les 16 bits ne sont pas mortes.

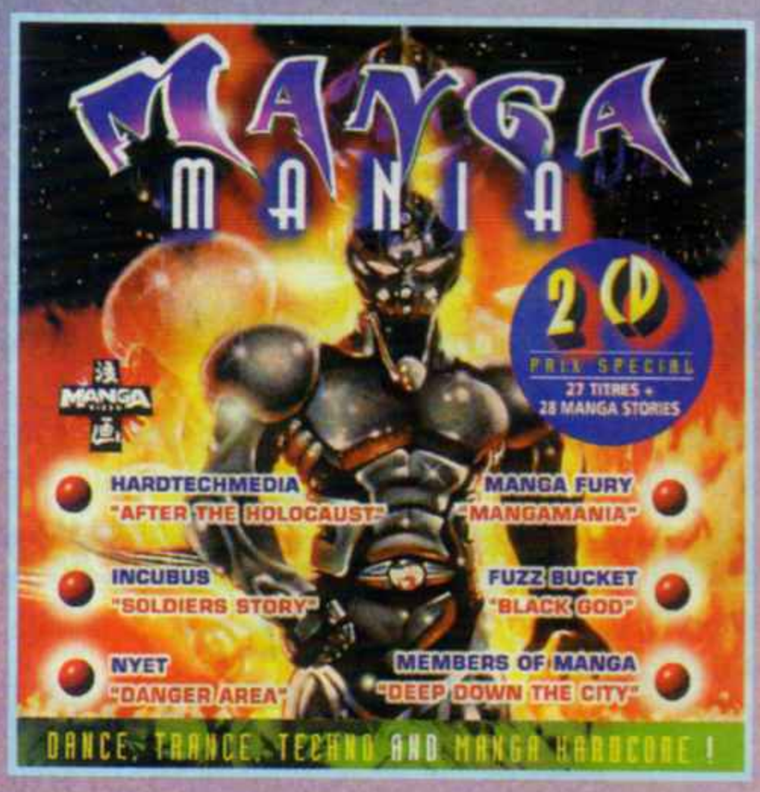


Offre spéciale

Abonne-toi et reçois en cadeau :

1 double CD Mangamania
de la compilation techno dance hardcore
La première compilation en provenance de la planète Man
(27 titres + 28 manga stories)
* dans la limite des stocks disponibles

+ 11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection »
** valeur : 27 F



11 numéros + 2 super cadeaux
320 F
seulement
(ou 256 F + 770 Crédits Playe

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min) offertes pour tout abonnement !

PolyGram distribution

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/CD - BP 4 - 60700 Sacy-le-Gra
Téléphone : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris-RP, composez le 16)

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

11 numéros + 11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection » + 1 double
de la compilation Mangamania* : 320 F (ou 256 F + 770 Crédits Playe
Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger :
+ 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion)

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)

3615 : 1,29 F/min.

StOp INFO

LE JEU DE CARTES MORTAL KOMBAT

Eh oui ! encore un jeu de cartes, certes pas fabuleux, mais tiré d'une saga connue de tous : Mortal Kombat ! MK Kard vous propose d'incarner un des persos de MK1 & 2 dans un duel martial à en repeindre les murs. Les règles incluses dans chaque paquet sont dans un anglais compréhensible. C'est facile à jouer, et accessible aux jeunes amateurs, mais hélas, les cartes, de style comics, ne sont pas toutes très belles. À recommander donc aux gros fans de Smoke, Kitana, Liu Kang...



ULTIMATE MK 3

Ultimate MK 3 risque bien de devenir sujet à polémique. Version à peine améliorée de MK 3, il ne propose aucune innovation flagrante. Les fans absolus apprécieront peut-être, les autres, quant à eux, s'en détourneront avec raison. Il est toutefois agréable de constater que la Saturn n'est plus à la traîne par rapport à la PlayStation.

Sortie France : mai.
Éditeur : Acclaim.





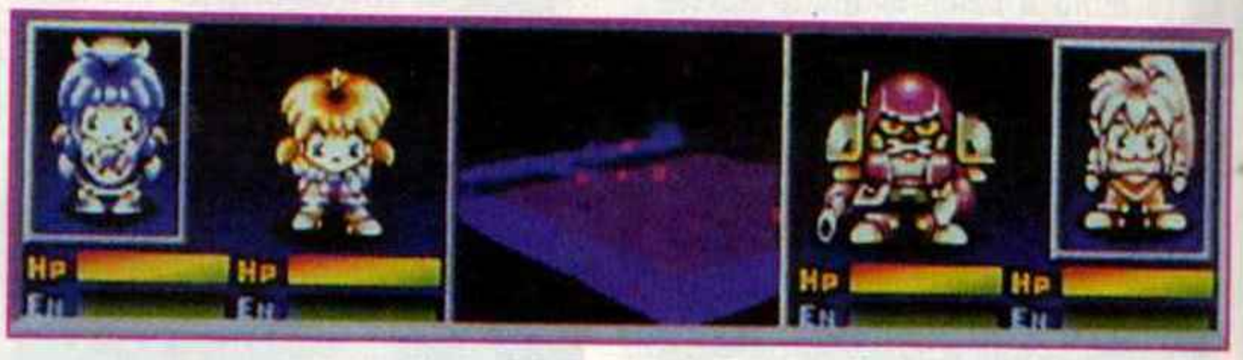
RPG ET JEU D'ARCADE EN 3D
CRIME CRACKERS



Après un premier épisode anecdotique, le second volet de Crime Crackers débarque sur PlayStation.







Sorti à l'époque en même temps que la PlayStation, Crime Crackers n'a pas vraiment beaucoup fait parler de lui. Ses « petits » défauts étaient nombreux et il est vite tombé dans l'oubli. Conscients des nombreuses améliorations à apporter, les gens de chez Sony ont travaillé d'arrache-pied et ce second épisode semble beaucoup plus abouti. Les héros que vous dirigez, tous surarmés, évoluent dans un univers en 3D où les attaques peuvent surgir de partout. Selon vos actions, les personnages que vous rencontrerez agiront différemment, et vous aurez le loisir de pouvoir admirer plusieurs fins. Les séquences cinématiques promettent d'être nombreuses et — luxe suprême — il sera possible de jouer à deux, l'un contre l'autre, via le câble link. Un jeu manifestement intéressant dont nous vous reparlerons dès que possible.

Sortie Japon : été 96.
Éditeur : Sony.

COME-BACK KIRBY



Les beaux jours reviennent et, avec eux, l'adorable petite boule de chamalow, Kirby ! Le voici dans deux jeux fort sympathiques. Le premier, Kirby's Ghost Trap, est un clone de Tetris — tendance Dr Robotnik sur Megadrive — très agréable bien que sans véritable surprise. Le second jeu s'appelle Kirby's Dream Course. Il s'agit d'une sorte de mini-golf où la balle n'est autre que Kirby lui-même. Des parcours délirants, des options à foison et la possibilité de jouer à deux en font un excellent jeu.

Sortie France : mai.
Éditeur : Nintendo.

Kirby's Dream Course a provoqué à la rédac un engouement incroyable. Ça sent le hit à plein nez.

Kirby's Ghost Trap promet bien des heures de délire ! Une merveille !





TOUJOURS PLUS

Alors que Kirby Dream Course et Kirby Ghost Trap devraient débarquer incessamment sous peu en France, Nintendo nous prépare pour la fin du printemps aux États-Unis, le Kirby's Adventure 2 sur... Super Nes. Dans ce nouveau volet, notre petite boule de rêve pourra utiliser les pouvoirs des ennemis qu'elle ingurgite. Il y aurait, semble-t-il, six jeux différents inclus dans la cartouche. À suivre...

Sortie USA : printemps 96.
Éditeur : Nintendo.





STUPÉFIANT ! WILD ARMS

Sony défraie la chronique en annoncant un nouveau RPG sur PlayStation.





Les gens de chez Sony ont bien compris que le marché du jeu de rôle était énorme au Japon, et, après l'annonce, explosive, de l'adaptation de Final Fantasy VII sur leur console, ils continuent à mettre la pression sur les autres éditeurs en développant leurs propres produits. Il en est ainsi de Wild Arms, dont vous pouvez admirer ici les premières images. Le jeu, classique, met en scène trois personnages principaux : Rudy, un guerrier, Zack, un chasseur de trésors, et Cecilia, une magicienne. Si scénario et aventure semblent peu novateurs, les scènes de combat, en revanche, paraissent proprement hallucinantes. Les affrontements, où personnages et ennemis sont en 3D, cloueront sur place plus d'un fan de jeux de rôle (il suffit de regarder les photos). Les angles de vue changent au gré de l'action, et si l'animation s'avère à la hauteur (au moment où les personnages se battent ou lancent leurs sorts), Wild Arms risque de faire un véritable carton.

Sortie Japon : été 96.
Éditeur : Sony.







PROTOTYPE PADDLE M2

M2, la console 64 bits 3DO, ne devrait pas faire son apparition dans les rayons avant début 97. Pourtant une image du futur paddle commence déjà à circuler sur Internet. La première impression nous laisse entrevoir un joli mix entre le paddle 3DO et celui de la Nintendo 64. Cependant, il semblerait qu'aucun port pour memory card ne soit prévu. On observe pour le moment huit boutons (dont deux sur la tranche), une croix directionnelle et un petit manche pourvu d'un bouton qui pourrait faire office de curseur directionnel analogique. Attention, ce croquis est à prendre avec des pincettes, rien ne prouve que le paddle M2 lui ressemblera.



AMIE LE PRO. ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500 F de jeux d'occasion — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F — ECHANGEZ ajouter 50 F pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1900 F

190 F	190 F	249 F	249 F	290 F	290 F
ASTAL	ROMANCE IV	BASE BALL SERIES (VF)	NBA JAM TE (VF)	DARIUS GAIDEN	SEGA RALLY (VF)
BATTLE MONSTER	SHINOBI X (VF)	BLUE SEED	NHL HOCKEY (VF)	GALAXY FIGHT	SIM CITY 2000 (VF)
DARK LEGEND	SLAM DUNK	BUG (VF)	OFF WORLD INTERCEPTOR (VF)	GUNDAM	THE D
DAYTONA (VF)	STREET F II MOVIES	CLOCKWORK KNIGHT II (VF)	PANZER DRAGON (VF)	HANG ON GP 96 (VF)	THUNDER HAWK II (VF)
GALE RACER	VICTORY BOXING (VF)	CYBER SPEED WAY (VF)	PARODUIS (VF)	IN THE HUNT	TOSHINDENS
GOTHA	VICTORY GOAL (VF)	FIFA 96 (VF)	SEGA RALLY	JONNY BAZOOKATOONE (VF)	VIRTUA FIGHTER II (VF)
GRAND CHASER	VITUAL HYDLIDE (VF)	GOLDEN AXE	SHINNING WISDOM	MAGIC NIGHT RAYEARTH	WINGS ARMS (VF)
PANZER DRAGON	VIRTUA RACING	HI OCTANE (VF)	STAM GEAR NASH	MANOIR DES AMES (VF)	WORLD CUP GOLF (VF)
RIGLOR SAGA	VIRTUA REMIX	LAYER SECTION (VF)	THEME PARK (VF)	MYSTERIA (VF)	WORMS (VF)
ROBOTICA (VF)	VIRTUA VOLLEY BALL	MYST (VF)	VIRTUA RACING (VF)	RAYMAN (VF)	X-MEN

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1700 F JAP 1900 F

190 F	190 F	249 F	249 F	290 F	290 F
3D LEMMINGS (VF)	NBA JAM TE (VF)	AIR COMBAT (VF)	LONE SOLDIER (VF)	ASSAULT RIGS (VF)	STARBLADE (VF)
CYBER SLEED (VF)	NOVA STORM (VF)	ARC THE LAD	MORTAL KOMBAT III (VF)	DEFCON V (VF)	TEKKEN (VF)
CYBER SPEED (VF)	PRIME GOAL ELEVEN	BOXER ROAD	PARODUIS (VF)	DRAGON BALL Z	THUNDERHAW II (VF)
EXECTOR	STARBLADE	DESTRUCTION DERBY (VF)	RAIDEN II (VF)	EXTREMES GAMES (VF)	TWINBEE DE LUXE
GUNDAM	STREET FIGHTER MOVIES	DISCWORLD (VF)	RAYMAN (VF)	HERNIE HOPPER HEAD	TWISTED METAL (VF)
GUNNER HEAVEN	STRIKER 96 (VF)	DOOM (VF)	RIDGE RACER (VF)	JOHNY BAZOOKATONE (VF)	VIEW POINT
HI OCTANE (VF)	TOSHINDEN (VF)	FIFA 96 (VF)	THEME PARK (VF)	KRAZY IVAN (VF)	WIZAR DRY VII
JUMPING FLASH (VF)	TOTAL ECLIPSE (VF)	GOAL STORM (VF)	WARHAWK (VF)	PGA 96 (VF)	WORMS (VF)
KILEAK THE BLOOD (VF)	WWF (VF)	JUPITER STRIKE (VF)	WIPE OUT (VF)	PHILOSOMA	X-COM (VF)
MOTORTOONS		LOADED (VF)	ZEITGEIST	POWER SERVE (VF)	ZERO DIVIDE

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1690 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
AERO FIGHTER II	KING OF FIGHTER 94	FATAL FURY III	SAMOURAI II	BASE BALL STAR II	KING OF 95
ART OF FIGHTING II	SAMOURAI SHADOWN	GALAXY FIGHT	SIDE KICK III	SAVAGE REIGN	PULSTAR
FATAL FURY SPECIAL	SIDE KICK II	LAST RESORT	VIEW POINT	WORLD HEROES JET	SAMOURAI III

3 DO occas (garantie 6 mois) 1690 F

100 F	100 F	150 F	150 F	200 F	250 F
DRAGON'S LAIR	TWISTED	CORPSE KILLER	MONSTER MANOR	FIFA	CANNON FODDER
GUARDIAN WAR	VR STALKER	FLASHBACK	REBEL ASSAULT	MAD DOG II	SPACE HULK
MICROCOSM	WAY OF THE WARRIOR	HELL	SCHOCK WAVE	RETURN FIRE	SYNDICATE
QUARANTINE	WHO'S SHOT JOHNY ROCK	IMMERCENARY	SHERLOCK HOLMES	SAMOURAI SHODOWN	WING COMMANDER III
TOTAL ECLIPSE	WING COMMANDER	LA HORDE	STAR CONTROL II	STREET FIGHTER II X	WOLFENSTEIN

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 690 F

190 F	190 F	249 F	290 F	390F	449 F
ART OF FIGHTING	FATAL FURY	3 COUNT BOUT	FATAL FURY SPECIAL	AGRESSOR OF DARK	ART OF II
BLUE JOURNEY	KING OF MONSTER	BASE BALL 2020	ROBO ARMY	KARNOV RE VENGE	LAST RESORT
BURNING FIGHT	MAGICIAN LORD	FATAL FURY II	SAMOURAI	MUTATION NATION	SAMOURAI II
CROSSED SWORD	NAM 1975	SIDE KICK	SPIN MASTER	TOP HUNTER	SIDE KICK II
CYBER LIPS	RIDING HERO	WORLD HEROES II	TRASH RALLY	WIND JAMMER	VIEW POINT

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALISIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	DINO DINY SOCCER	MEGALOMANIA
CHAKAN	GHOUL'S N GHOST	SHADOWN THE BEAST	ANOTHER WORLD	ECCO DOLPHIN	MERCS
CYBER BALL	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	ATOMIC RUNNER	EX MUTANT	SPEEDBALL II
DAVID ROBINSON	JAME POND II	STRIDER	BOB	GALAHAD	SPLATTER HOUSE II
E-SWAT	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUBSY	GODS	TEAM USA
EA HOCKEY	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLYDLIDE	BULL BLAZER	GRAND SLAM	TWIN HAWK
FATAL LABYRINTHE	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	COOL SPOT	JURASSICK PARK	ULTIMATE SOCCER
150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	JAMES POND III	ROCKET KNIGHT	ALIEN SOLDIER	NBA ACTION 95	FIFA 96
ASTERIX	MADDEN 94	SHAQ FU	ATP	NBA JAM TE	LIGHT CRUSADER
BLOOD SHOT	MR NUTZ	SONIC SPINBALL	BONKER'S	NBA LIVES 95	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	SONIC III	PROBOTECTOR
DYNAMITE HEADY	NBA JAM	STREET OF RAGE II	ECCO DOLPHIN II	PETE SAMPRAS	RED ZONE
FIFA SOCCER	PAGE MASTER	SUBTERRANIA	FIFA 95	PRIMAL RAGE	SHADOWRUN
FLASHBACK	PIT FALL	THUNDER FORCE IV	IMG TENNIS	TAZMANIA II	SOLEIL
HAUNTING	PSG	TORTUE FIGHTER	LES SCHTROUMPFS	X-MEN	STORY OF THOR

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS,

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
BILL LAMBER'S BASKET	ADAM'S FAMILY II	DRAGON	ALADDIN
CLAYMATES	CASTLEVANIA IV	MARIO ALL STAR	BC KID
MAGIC SWORD	COOL SPOT	MR NUTZ	FIFA SOCCER
NCAA	DINO DINY SOCCER	RISE OF THE ROBOT	FLASHBACK
OUT OF THIS WORLD	KID CLOWN	ROGER RABBIT	PUNCH OUT
R-TYPE	MICHAEL JORDAN	SENSIBLE SOCCER	ROI LION
STARWING	PAGE MASTER	SHAQ FU	STREET RACER
SUPER SOCCER	STREET FIGHTER II TURBO	SKYBLAZER	WOLVERINE
TECHNO NBA	SUPER TURRICAN	SYNDICATE	YOSHIES COOKIES
		WARLOCK	ZELDA 3

250 F	250 F	300 F	350 F
ADAM'S VALUES	DONKEY KONG	BATMAN ROBIN	ASTERIX II
BL ACK THORNE	EARTHWORM JIM	DRAGON BALL Z III	DOOM
CHRONO TIGGER	FATAL FURY SPECIAL	ILLUSION OF TIME	DONKEY KONG
FLINGSTONE	JUDGE DREED	KILLER INSTINCT	EARTH WORM JIM II
PRIMAL RAGE	MORTAL KOMBAT II	MEGAMAN X II	FIFA 96
SEIGMON FIGHT II	PAC IN TIME	MIGHT & MAGIC III	FINAL FANTASY III
WEBERER'S	POCKY ROCKY II	SECRET OF MANA	ILLUSION OF TIME
INTERNATIONAL SOCCER	SOCCER SHOOT OUT	SUPER TURRICANE II	MORTAL KOMBAT III
JELLY BOY	SPARSTER	TINTIN	PREHISTORIC
JUNGLE STRIKE	SUPER STREET F II	TURBO TOONS	YOSHI ISLAND
KICK OFF III	WARIO WOOD	X-MEN	X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Ma console .....
Tous nos prix sont TTC,
les promotions ne sont pas cumulables.

❍ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
❍ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

PLAYER + 04/96

StOp INFO

RÉSULTATS DU CONCOURS PLAYSTATION PARU DANS PLAYSTATION PLAYER

1er prix : 1 PlayStation + 1 jeu Battle Arena Toshinden + 1 short Street-Ball PlayStation + 1 tee-shirt PlayStation.
AUVRAY Pascal de Rouen.
Du 2e au 5e prix : 1 short Street-Ball PlayStation + 1 tee-shirt PlayStation.
ANDRILLON Jérôme de L'Aigle, CHOUTEAU Marie-Christine de Guyancourt, GIROD Franck de Bonneville, MAHE Frédéric du Chesnay.
Du 6e au 10e prix : 1 casquette PlayStation + 1 tee-shirt PlayStation.
CABAU Matthieu de Paris, FERNANDES Colman de Plaisir, GUINGAND Kevin de Argences, IKRAM Zishan de Eragny-sur-Oise, VISINI Gérard de Paris 8.

RÉSULTATS DU CONCOURS FIRESTORM PARU DANS PO N° 60

1er prix : 1 PlayStation + 1 jeu Firestorm sur PlayStation + 1 poster Firestorm.
BERNINET Jérôme de Coutras.
Du 2e au 6e prix : 1 tee-shirt officiel Shellshock + 1 portefeuille Shellshock + 1 collier Shellshock (plaque d'identité) + 1 poster Firestorm. ASTRUC Chantal du Malzieu-Ville, BLOND Pierre d'Arques, CHERAMY Josiane d'Asnières-sur-Seine, DEMOULLIEZ Alain de Saint-Laurent-Blangy, HAUSSMANN Marie-Cécile du Fayet.

RÉSULTATS DU CONCOURS SEGA PARU DANS PO N° 61

1er prix : 1 Saturn + 1 jeu Daytona USA + 1 jeu Virtua Fighter 2 + 1 jeu Sega Rally. FRANCESCHETTI Kevin d'Annecy.
2e prix : 1 Saturn + 1 jeu Daytona USA. CAZZITTI David de Grenade.
Du 3e au 5e prix : 1 jeu Virtua Fighter 2 + 1 jeu Sega Rally. ARAMIS Noël de Saint-Rémy-de-Provence, FREISS Matthieu de Fegersheim, IELSCH Catherine de Servin.

Les résultats complets des concours sont sur le 3615 Player One. (3615 : 1,29 F/mn)

DANS CE NUMÉRO : LES NBA BASKET-BALL CARDS !

La toute dernière collection américaine sur le basket NBA arrive enfin en France, 200 trading cards à collectionner dont 9 cards NBA Extrêmes imprimées sur support argent et surtout 4 Michael Jordan cards rarissimes et dorées.
Vous retrouverez également tous les moments forts de la NBA avec des photos toujours plus fantastiques et des news, des informations, des stats en anglais, et en français.
Les cards Upper Deck Collector's Choice serie 2 95/96 débarquent maintenant chez votre marchand de journaux.
La pochette de 10 cards : 7 F
Le classeur : 38 F

PUISSANT ADIDAS SOCCER POWER



Après un test prolongé, on peut vous le dire : Power Soccer sera un énorme hit !







Depuis le temps que la PlayStation nous frime la tête avec des simulations sportives en polygones à vingt centimes, on commençait à douter des réelles capacités de la bête — surtout en termes de game-play. Heureusement, grâce à Psygnosis, les choses vont changer. Poussons un cocorico car Power Soccer a été développé par une équipe 100 % française !
Soixante équipes appartenant aux championnats anglais, allemand et français sont proposées, et ce avec les vrais noms des joueurs à une lettre près (question de droits). Vous pouvez rejouer le véritable championnat 95/96 de ces trois pays en simulation pure ou en mode Arcade ; ce dernier proposant des tirs et des coups spéciaux impressionnants. Les matchs sont rythmés par les commentaires des membres de l'équipe de Psygnosis, et contrairement à ceux d'un certain Thierry Roland, ils sont synchronisés avec l'action... Quelques parties ont suffi pour constater que les joueurs auraient pu être un peu plus soignés, mais la jouabilité et la richesse des mouvements caractérisant Power Soccer rattrapent ce léger défaut visuel. Bref, la sortie de Power Soccer constitue sans aucun doute une première en matière de football sur 32 bits.

Sortie France : mai.
Éditeur : Psygnosis.

ZE LICENCE OLYMPIC SOCCER





Dans la famille méga-licences, US Gold a décroché le gros lot avec celle des JO d'Atlanta ! Trois jeux exploitant cet événement prestigieux sont prévus : Olympic Games, Dream Team (du basket-ball), tous deux prévus pour juillet, et enfin Olympic Soccer. Pour l'heure, seul ce dernier, prévu sur PlayStation, Saturn et 3DO, commence à exhiber ses charmes. Graphismes en 3D, motion capture, intro créée sous Silicon Graphics, possibilité de jouer à quatre en même temps... les ingrédients de cette simulation semblent alléchants ! Reste à espérer que, contrairement à trop de jeux de foot 32 bits, la jouabilité et le game-play seront au rendez-vous ! Pour le savoir, on vous retrouve le mois prochain pour une preview sans pitié...

Sortie France : juin.
Éditeur : US Gold.



ADVENTURE OF LOLO



Adventure of Lolo a marqué toute une génération de joueurs sur la Nes. Ce jeu, graphiquement très simple, demandait au joueur de se creuser la cervelle un max. Le but est simple : vous avez un nombre limité d'actions à effectuer pour sortir des niveaux. Un jeu tout à fait adapté à la Game Boy.



Sortie France : mai.
Éditeur : Nintendo.

MAGIC

C'EST CADÔ !

Quoi ! vous ne connaissez pas encore Magic ? Grave erreur ! Foncez, ça en vaut la peine.



© 1996 Wizards of the Coast, Inc.

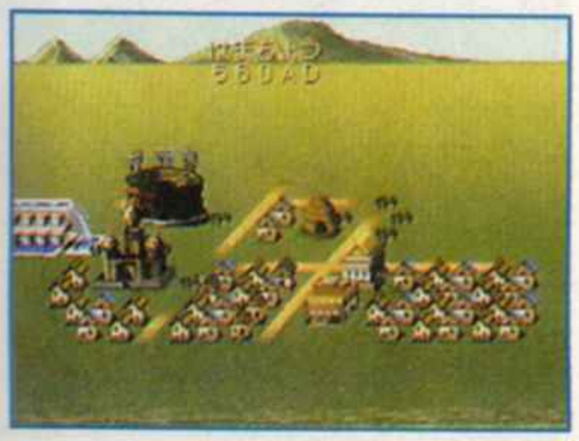
Magic, on n'arrête pas de vous en parler. Et pour vous prouver que l'on croit très fort à ce jeu de cartes, Player One vous offre des starters et des boosters en cadeau d'abonnement. Le kif, non ? C'est l'occasion pour nous de vous initier une fois de plus à ce phénomène. Magic se joue de deux à cinq participants. Le but est de réduire à 0 les 20 points de vie de son adversaire, en l'attaquant avec des créatures et enchantements représentés sur les nombreuses cartes. Chaque protagoniste joue avec son propre paquet, ou deck, qu'il construit en choisissant ses cartes. Grâce aux nombreuses combinaisons de cartes, on peut varier à l'infini les styles de jeu.

Bref, Magic est une petite merveille que nous vous proposons de découvrir au plus vite !

APPELEZ-MOI DIEU...

CIVILIZATION

Célébrissime jeu de stratégie, Civilization est un titre bien connu des possesseurs de micro-ordinateurs. Son arrivée sur PlayStation est une aubaine et elle promet bien des nuits blanches aux plus acharnés. Son principe est simple : il vous faut développer une civilisation, et ce de - 4 000 av. JC à + 2 000 ans. Vous remportez une partie lorsque vous avez réussi à conquérir la Terre (option Guerrière) ou lorsque vous avez atteint le niveau de la conquête spatiale (option Scientifique). C'est vous qui décidez des grandes lignes que doivent suivre vos sujets, vous qui influez sur le développement de vos villes, siècle après siècle... Une fois accroché à une partie, vous aurez sans doute beaucoup de mal à vous en défaire.











Sortie Japon : avril 96.
Éditeur : Asmic.

GAMES MASTER

10, Grande Rue - 91260 JUVISY
✆ (1) 64 48 52 52
Fax (1) 64 48 42 98

Horaire
Du lundi au samedi 10h - 12h30 / 14h - 19h



PLAYSTATION

CONSOLES / ACCESSOIRES

- Console + 1 jeu* + 1 CD démo + 1 manette **2399 F**
- Console + 1 jeu* + 1 CD démo + 2 manettes **2489 F**
- ADAPTATEUR JEUX US ET JAP **TEL**
- CABLE RGB **169 F**
- MANETTE (pad turbo) COMMANDER **99 F**
- MANETTE (program.) COMMANDER + **199 F**

JEUX (* vendu avec la console)

ACTUA SOCCER fr*	299 F	IMPACT RACING fr	299 F	TEKKEN 2 jap *promo*	399 F
ALIEN TRILOGY fr*	329 F	MAGIC CARPET fr	349 F	TOTAL NBA fr	369 F
CRITICOM fr	299 F	NEED FOR SPEED fr*	349 F	TUNNEL B1 fr	329 F
D fr	329 F	PANZER GENERAL fr	349 F	VAMPIRE HUNTER us	349 F
DEADLY SKIES fr	299 F	SHELLSHOCK Fr	329 F	VANISHED POWERS fr	329 F
EARTH WORM JIM 2 us	349 F	SPACE HULK 2 fr*	349 F	VIPER fr	329 F
F111 WARRIORS fr	299 F	STREET FIGHTER ALPHA fr	329 F	WING COMMANDER 3 fr	349 F

SATURN

CONSOLES / ACCESSOIRES

- Console + 2 manettes + DAYTONA USA **2369 F**
- Console + 1 manette + DAYTONA USA **2279 F**
- ADAPTATEUR JEUX ETRANGERS **199 F**
- ACTION PRO REPLAY 3 en 1 **369 F**
- MANETTE (program.) EXPLORER + **199 F**
- MANETTE (Turbo ralenti) EXPLORER + **99 F**

JEUX

11TH HOUR fr	349 F	DRAGON FORCE jap	399 F	STREET FIGHTER ALPHA fr	349 F
ALIEN TRILOGY US	329 F	EARTH WORM JIM 2 US	369 F	TOSHIDEN fr	349 F
BIO HAZARD fr	349 F	FATAL FURY 3 jap	489 F	TRUE PINBALL fr	349 F
DEADLY SKIES fr	349 F	GOLDEN AXE THE DUEL fr	349 F	VAMPIRE HUNTER US	349 F
DEFCOM 5 fr	349 F	MAGIC CARPET Fr	349 F	WING COMMANDER 3 fr	349 F
DESTRUCTION DERBY fr	319 F	MORTAL KOMBAT 3 fr	349 F	WIPE OUT fr	319 F
DISCWORLD fr	319 F	PANZER DRAGON 2 *promo*	399 F	X-MEN fr	349 F

MEGADRIVE

ACCESSOIRES

- PAD 3 BOUTONS **69 F**
- PAD 6 BOUTONS / TURBO **99 F**

JEUX

FLUX JUICE *promo*	249 F	LOBO fr	399 F	DEEP SPACE NINE fr	349 F
L. S. S. SOCCER DELUXE fr	399 F	MK3 fr	399 F	TOYS STORY fr *promo*	349 F
L'ILE AUX PIRATES fr	369 F	NBA LIVE 96 fr	359 F	WORMS fr	359 F

SUPER NINTENDO

ACCESSOIRES

- PAD 6 BOUTONS / TURBO **99 F**
- MULTIPLAYER ADAPTATOR (5 joueurs) **129 F**

JEUX

90 MN SOCCER fr	429 F	DRAGON BALL Z HYPER jap *promo*	499 F	MORTAL KOMBAT 3 fr	399 F
CIRCUIT USA fr	399 F	LOBO fr	449 F	DEEP SPACE NINE fr	349 F
DONKEY KONG 2 fr	469 F	MARIO RPG jap *promo*	499 F	WORMS fr	399 F

VIDEO

COBRA VOL 1 à 10	129 F	ICZELION VOL 1 à 2 *promo*	99 F
LES AILES D'HONNEAMISE	129 F	MIGHTY SPACE MINERS VOL 1 à 2 *promo*	99 F
MACROSS + VOL 1 *promo*	119 F	FOBIA «X» *promo*	119 F
NINJA SCROLL	129 F		

MAGIC

CHRONICLES BOOSTER (Anglais)	15 F	L'ASSEMBLEE BOOSTER	17 F	L'ERE GLACIAIRE STARTER	55 F
FALLEN EMPIRES BOOSTER (Anglais)	11 F	L'ASSEMBLEE STARTER	55 F	RENAISSANCE BOOSTER	11 F
		L'ERE GLACIAIRE BOOSTER	17 F	TERRES NATALES BOOSTER	11 F

CARTE ABONNEMENT* = -10% + 1 TEE SHIRT

Pour tous les autres Jeux, Vidéos, Mangas, Trading (Magic, cartes à collectionner ...)

CONTACTEZ-NOUS !

tous nos prix sont réactualisés en permanence, téléphonez au (1) 64 48 52 52

Tous nos prix sont TTC, non contractuels et révisables. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

*Sauf Consoles et Promotions

BON DE COMMANDE à renvoyer à GAMES MASTER

10, Grande Rue - 91260 JUVISY SUR ORGE - Tél. : (16 1) 64 48 52 52

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Téléphone .....
Console utilisée .....

DATE DE NAISSANCE I_I_II_I_II_I_I

Produits	Qte	Prix
REMISE ABONNÉS (-10%)		
CARTE D'ABONNEMENT 100 F		
Frais de port*		
TOTAL A PAYER		

REGLEMENT :

❑ CARTE BLEUE n° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I Date d'expiration I_I_I_I

❑ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL Date Signature

(*) FRAIS DE PORT : • Console 60 • Autre 30 F • Par article supplémentaire +10 F

PLAYER 04/96

SToP INFO

SORTIES ANNONCÉES

Voici un petit pot-pourri des sorties annoncées sur consoles pour le mois de mai. Si tout va bien, vous retrouverez tous ces jeux en test dans le prochain numéro de Player One.

Chez Sony, sont annoncés sur PlayStation **Ridge Racer Revolution**, *la suite de la plus speed des simulations de*



course, ainsi que **A IV Global Evolution**, *une simulation de gestion d'un réseau ferroviaire. Dans un tout autre registre, la compilation des hits d'arcade de Namco,* **Museum Pieces Vol.1**, *devrait sortir au moment où vous lisez ces lignes.*

Chez Infogrames, **Jack is Back**, *le second volet de la saga Alone in the Dark, testé en OTW dans ce numéro, arrive sur Saturn en version française intégrale.*



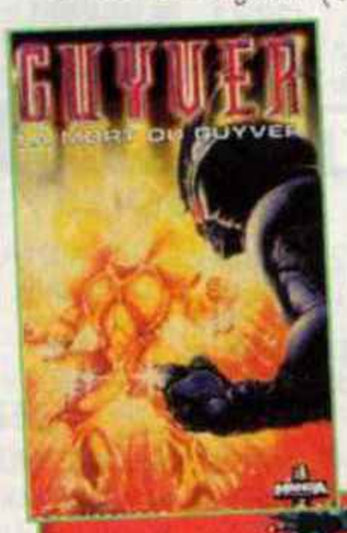
Psygnosis propose un jeu d'aventure basé sur les chevaliers de la Table ronde. Dans la lignée de Discworld, **Chronicles of the Sword** *sur PlayStation ne semble pas offrir d'innovations majeures.*

JAPANIMATION

ORGIE DE VIDEOS !

Manga Vidéo sort une fois de plus l'artillerie lourde en publiant *Ninja Scroll* et *Les Ailes d'Honneamise*, deux méga poids lourds. De leur côté, les gens d'AK Vidéo mettent eux aussi le turbo.

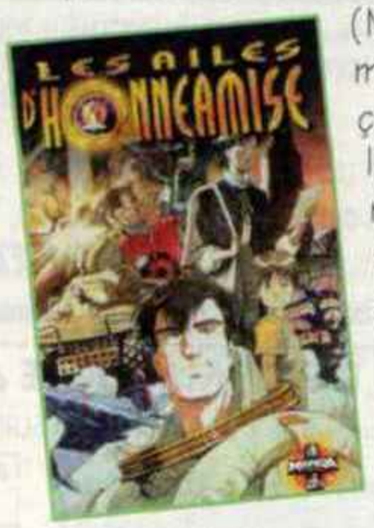
Le mois d'avril sera brûlant chez Manga Vidéo avec pas moins de trois nouveautés balèzes. Commençons par le plus connu avec la troisième K7 de la série *Guyver* (OAV 5 et 6), qui propose comme toujours son pesant de bastons sauvages entre mutants. C'est primaire, anecdotique mais réjouissant ! Beaucoup plus importante est





la sortie du premier volume de *Macross*, classique de la science-fiction particulièrement bien fait et apte à combler les fans du genre. Au rayon mastodonte, on accueillera avec une joie infinie l'édition française du magnifique *Les Ailes d'Honneamise*. Ce long métrage de plus de deux heures a été réalisé par les artistes du studio Gainax (Nadia), qui démontrent de façon imparable l'immense supériorité de l'animation nippone sur ses homologues occidentales. Superbement réalisé, magnifié par





des graphismes stupéfiants de beauté, *Les Ailes d'Honneamise* est une véritable saga-SF dans laquelle le spectateur suit, palpitant, les exploits d'une escadrille chargée de conquérir l'espace, alors que la guerre menace d'embraser le royaume où se situe l'action... Un chef-d'œuvre ! Cela dit, la tuerie du mois est incontestablement le monstueux *Ninja Scroll* de Yoshiaki Kawajiri (l'auteur assure la réalisation, le scénario et le character-design). L'homme de



Cyber City Oedo 808 signe un anime d'une sauvagerie quasiment révoltante, dans laquelle des ninjas affrontent des hordes de créatures infernales. Violent, gore, truffé de séquences à couper le souffle, *Ninja Scroll* est un anime anthologique, qui marquera les annales ! Un must... réservé aux adultes !

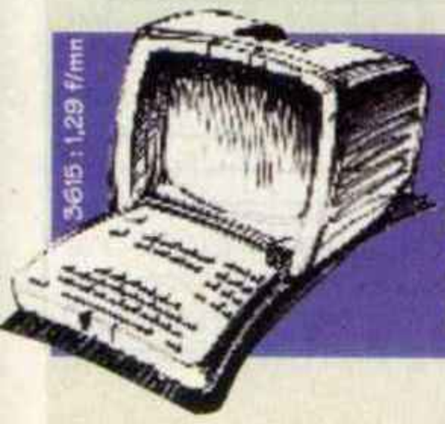






Chez AK Vidéo, on a choisi de sélectionner les OAV plaisantes de la série *Humming Bird*, anime agréable où nous suivons les aventures d'une escadrille de chanteuses sexy et rigolotes (mmmm...), qui ont fort à faire pour monter leur spectacle. C'est gai, pimpant et fun comme tout ! Moins original, mais pas mal quand même, *Nom de code : Love City* nous entraîne dans une course poursuite haletante située dans un univers violent et cyber. Notons d'ailleurs que certaines scènes brutales nous incitent à déconseiller *Love City* aux plus jeunes ! Anecdotique et bon comme une série B de SF. Bref, la vie est belle !





3615 PLAYER ONE

Retrouve sur le 3615 Player One la liste des tests, des Plans & Astuces et des dossiers déjà parus. Rubrique Player One Mag'.

Player One

BOURRIN
RED HAWK

Après les mangas de Hong-Kong, c'est au tour de la BD coréenne de débarquer en France...



Las ! les aventures du Faucon Rouge se distinguent avant tout par l'incroyable amateurisme de leurs dessins et l'absence d'originalité stupéfiante du scénario ! C'est l'histoire d'un héros (le Red Hawk du titre), expert en arts martiaux, qui se frite à longueur d'album avec des colosses hyper-balèzes et un tantinet sorciers sur les bords... Ça tombe bien, puisque Red Hawk peut — quand lui pas content — se transformer en super-guerrier... Même qu'il a des sourcils et des cheveux rouges ! Bon ! on arrête, car on n'a plus guère de place à consacrer à cette curiosité d'un inintérêt absolu...





Éd. Ypnos/Tonkam

BEAU !
IKKYU



Ikkyu, le premier manga de Sakaguchi, un grand mangaka disparu l'an dernier, est un must, un vrai ! Ce gros volume de plusieurs centaines de pages constitue bel et bien un des plus beaux mangas jamais traduits en France. Il faut en effet absolument lire les aventures tragi-comiques de ce jeune prince, que sa mère doit cacher dans un temple bouddhiste pour éviter qu'il soit massacré au cours des luttes de succession, qui déchirent le Japon des Tokugawa. Passionnant du début à la fin, *Ikkyu* prouve aussi de façon incontestable le talent graphique de Sakaguchi, dont les planches de batailles étonneront les plus voraces des lecteurs de bédés. Un grand, grand livre, qui concerne tous les âges... Suffit d'aimer les belles histoires ! Incontestablement le bouquin du mois !



Éd. Glénat



StOp INFO

SEGA PC

Grande première pour Sega avec le lancement ce mois-ci d'une gamme de produits PC CD-Rom répondant au nom de Sega PC. Dans un premier temps, trois produits sont annoncés : Ecco the Dolphin, Tomcat Alley, et Comix Zone ! À noter aussi, l'existence d'une carte graphique, la Diamond Edge 3D, proposant dans un package spécial un excellent Panzer Dragoon et un intéressant Virtua Fighter Remix. Les choses bougent à vitesse grand V entre le PC et les consoles.

Album



Tous les films en LD NTSC

Sélection de LD Pal (France, UK)

Toutes les vidéos PAL

Les meilleures vidéos Secam VO sous-titrées

Livres & revues de cinéma

Vidéos NTSC

Nombreux DA japonais !

(Le magasin est ouvert du mardi au samedi de 10 heures à 20 heures)

VOUS POUVEZ COMMANDER PAR :

Téléphone :
16 (1) 43 25 54 76

Fax :
16 (1) 43 25 82 70

Courrier :
ALBUM
7, rue Dante
75005 Paris

StOp INFO

Le célèbre **NBA Live** *commis par Electronic Arts fait son entrée dans l'univers des 32 bits. Prévu sur PlayStation, il risque d'avoir du mal à se forger une réputation face à Total NBA 96 ou encore NBA In The Zone.*



L'excellent Street Fighter Zero débarque dans un mois sur PlayStation et sur Saturn. Distribué par Virgin.I.E., le plus célèbre des jeux de baston change pour l'occasion de nom et devient **Street Fighter Alpha**. *Faites chauffer les pouces, y a du combo dans l'air !*



Dans le même esprit, Virgin annonce la venue dans nos contrées de **Vampire Hunter, Darkstalkers** *sur PlayStation ainsi que* **Night Warriors** *sur Saturn (testé en OTW dans ce numéro), le tout pour fin juin.*

Warner devrait sortir l'excellent **Return Fire** *sur PlayStation et Saturn.*



Enfin, **Slam'n Jam 96** *pointe le bout de son nez sur PlayStation et Saturn. Ce jeu de basket met en scène deux légendes de ce sport : Magic Johnson et Kareem Abdul-Jabbar.*

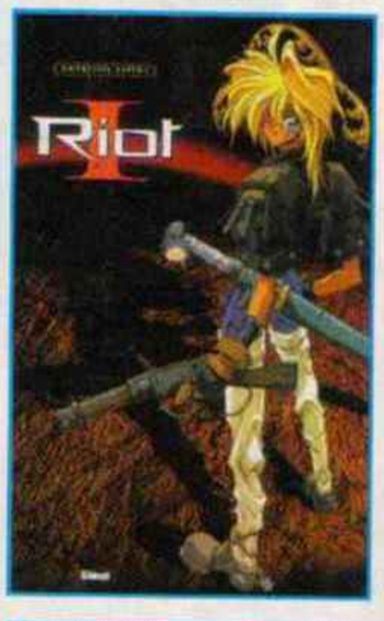
LE CHOIX DE PLAYER

MANGA EXPRESS

Comme tous les mois, *Player* vous présente les nouveautés françaises en mangas...



En plus du très fort *Ikkyu*, Glénat vient de publier le premier volume du *Riot* de Satoshi Shiki. *Riot* est une bédé très typique du genre manga-fantastique. Bénéficiant d'un graphisme souvent très pêchu, dont certaines cases sont assez impressionnantes, *Riot* nous convie à découvrir une légende, embrouillée à loisir, qui devrait combler les amateurs du genre.

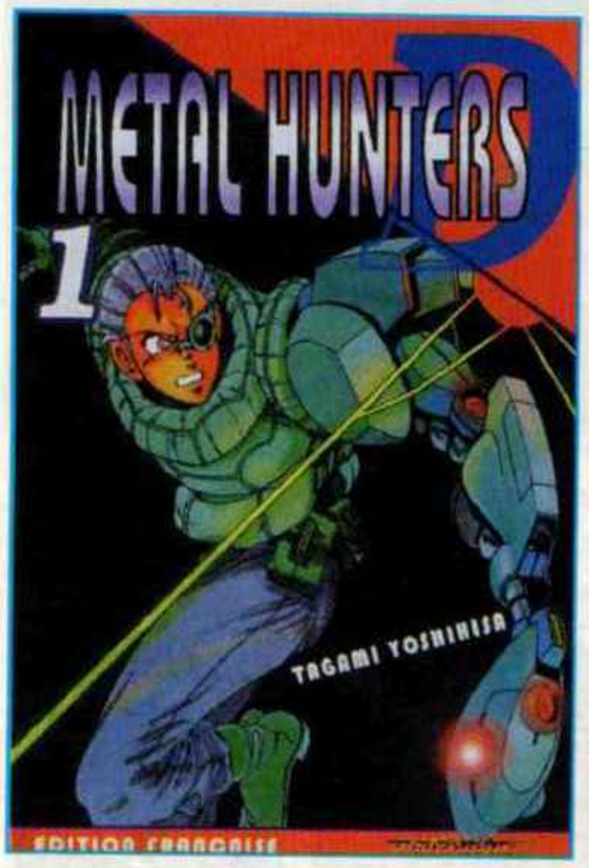


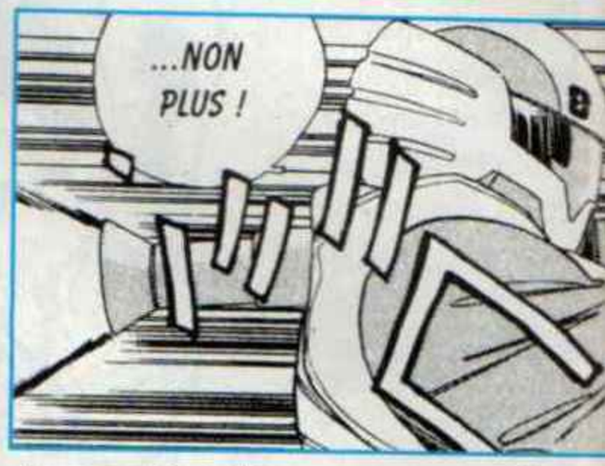


Quant ils ne sortent pas des nanars coréens, les gens de Tonkam font preuve de goût, comme avec *Tokyo Babylon*, un célèbre manga du studio Clamp. Une nouvelle fois, les filles de Clamp font la preuve de leur immense talent scénaristique et graphique, grâce auquel elles synthétisent la tradition narrative du manga avec les légendes classiques nippones, qu'elles transposent dans un contexte moderne. Une réussite incontestable !

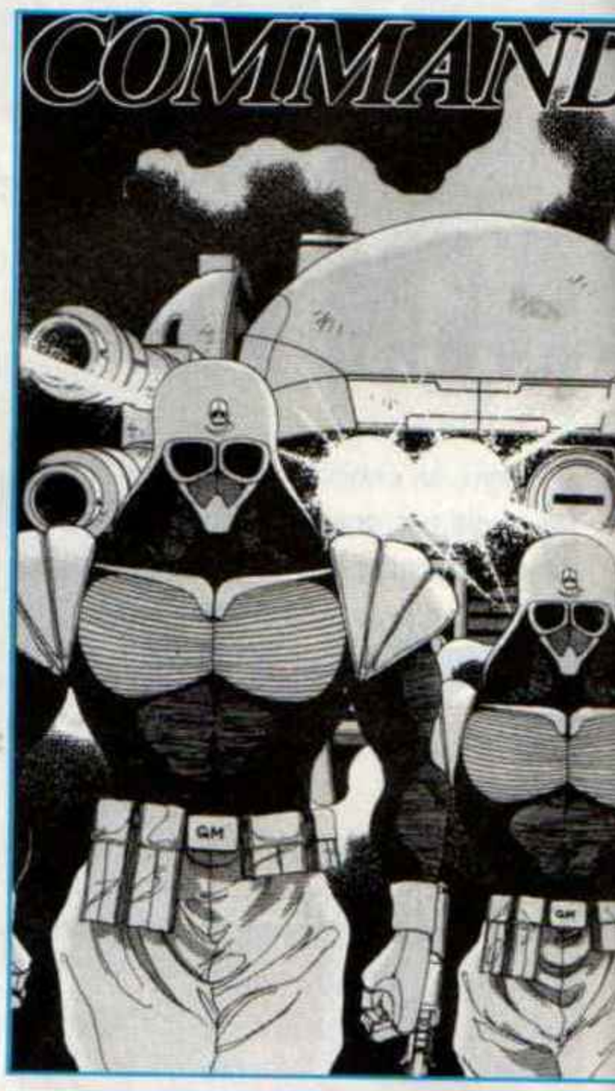


Samouraï publie simultanément deux ouvrages fort différents. *Metal Hunters D* de Tagami Yoshihisa, premier volume d'une trilogie cyber située dans le Japon du début du XXI[e] siècle. Parfait spécimen du genre, *Metal*

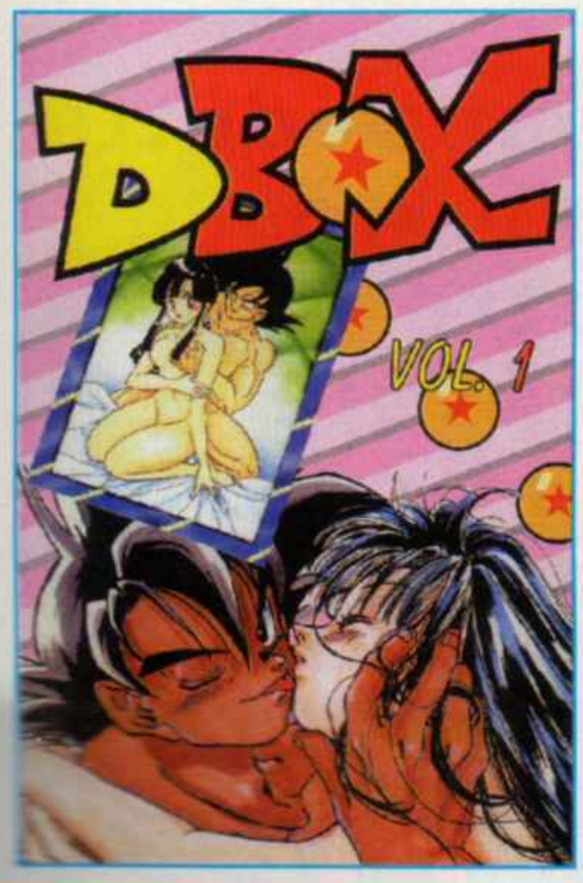




Hunters D se lit comme un excellent manga de série B. C'est sympa, complètement facultatif mais agréable comme tout (avec, bien sûr, la dose réglementaire d'indulgence). L'autre nouveau-né de Samouraï, le sulfureux









DBX, est une parodie porno de *DBZ*. Plutôt bien réalisé, ce manga nous dévoile la torride vie sexuelle de Gokû, Bulma, Vegeta et compagnie. Il y en a pour tous les coups et c'est (désolé, mais c'est comme ça !) réservé aux adultes ! Notons que cette bédé est proposée en version japonaise et que, si vous souhaitez absolument comprendre tous les textes, il vous faut choper la traduction prépubliée dans le mensuel *L'Écho des Savanes*... Enfin, terminons avec Dark Horse, chez qui vient de paraître le second tome de l'excellent *Outlanders* de Johji Manabe. C'est une histoire de guerre spatiale bourrée de rebondissements, et bien mise en valeur par des graphismes parfois très, très réussis...

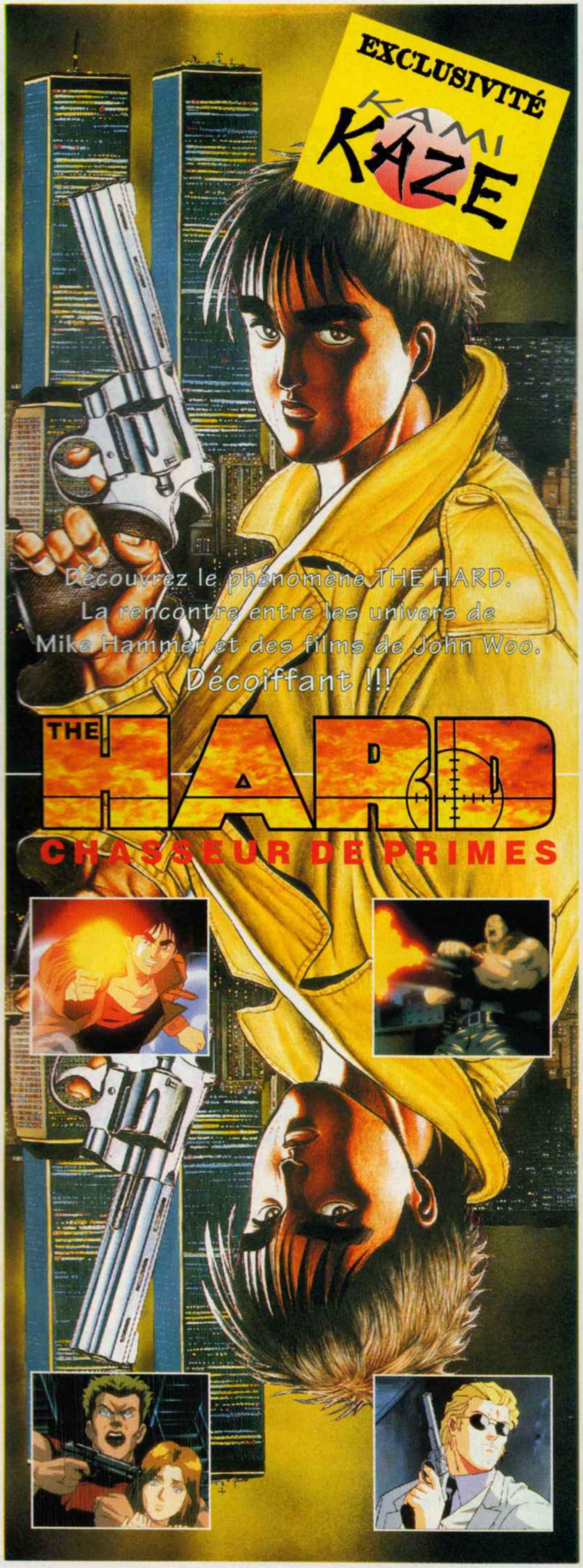






SPÉCIAL MANGAZONE

La chaîne MCM, disponible sur le câble et par satellite, propose le mercredi 3 avril un après-midi manga ! Réalisé par l'équipe de l'émission Mangazone, cet après-midi de trois heures (de 14 h à 17 h) devrait (sous réserves) être composé de tas d'extraits d'animes, de reportages sur le manga en France et d'une longue présentation du film *Crying Freeman* (extraits, interviews et making of). Cerise sur le gâteau, la première OAV de la série *Humming Bird* sera aussi diffusée ! L'ensemble du programme sera présenté par Ness. Préparez vos K7, car il n'y aura pas de rediffusion !

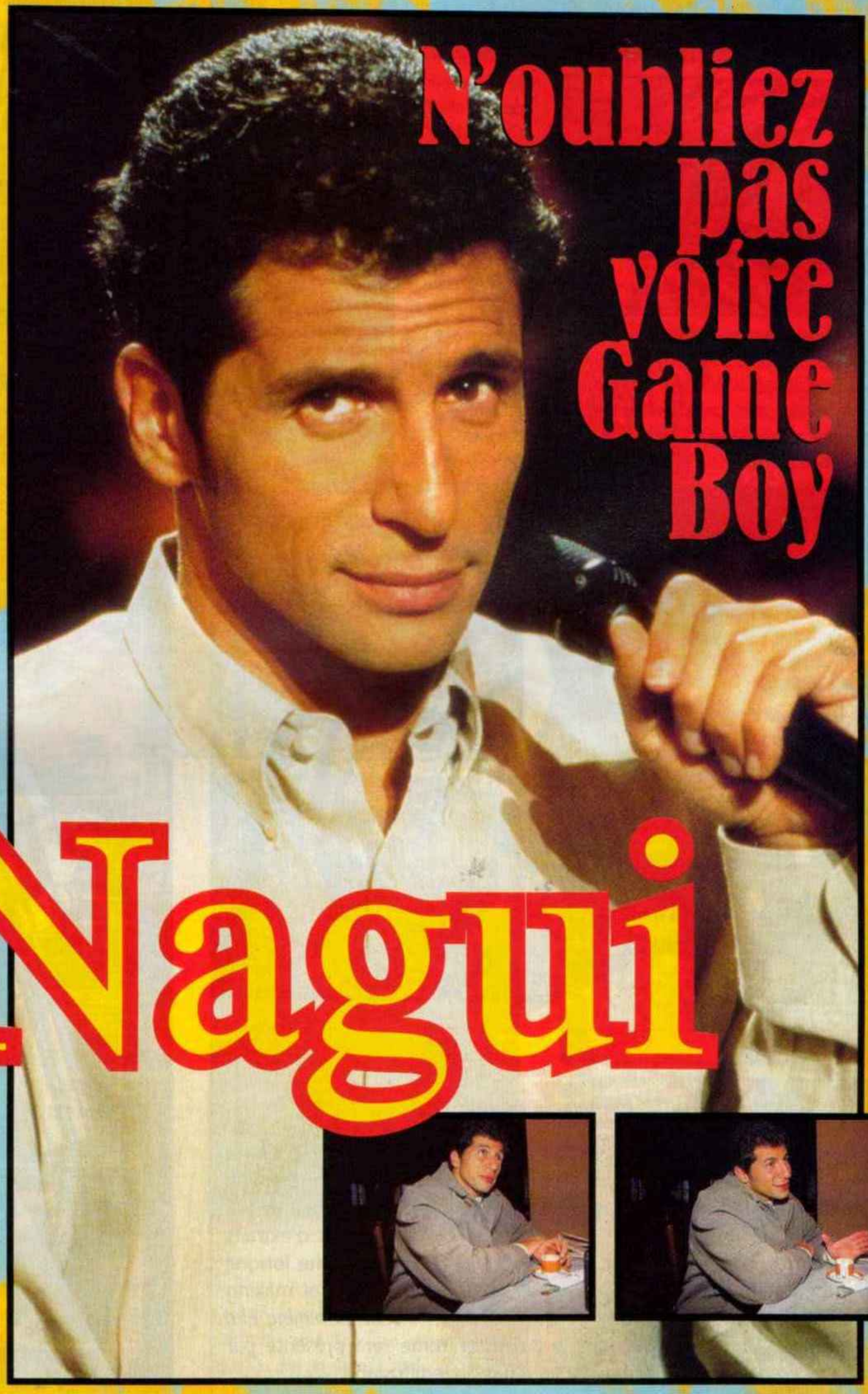


Les plus belles interviews de Mahalia

Nagui, l'animateur vedette de France 2 (Taratata, N'oubliez pas votre brosse à dents...) révèle ses envies ludiques, et sa passion dévorante pour Tetris. Un moment rare et très enrichissant.



Nagui aime la Game Boy pour se distraire en avion et le tennis pour jouer à plusieurs.

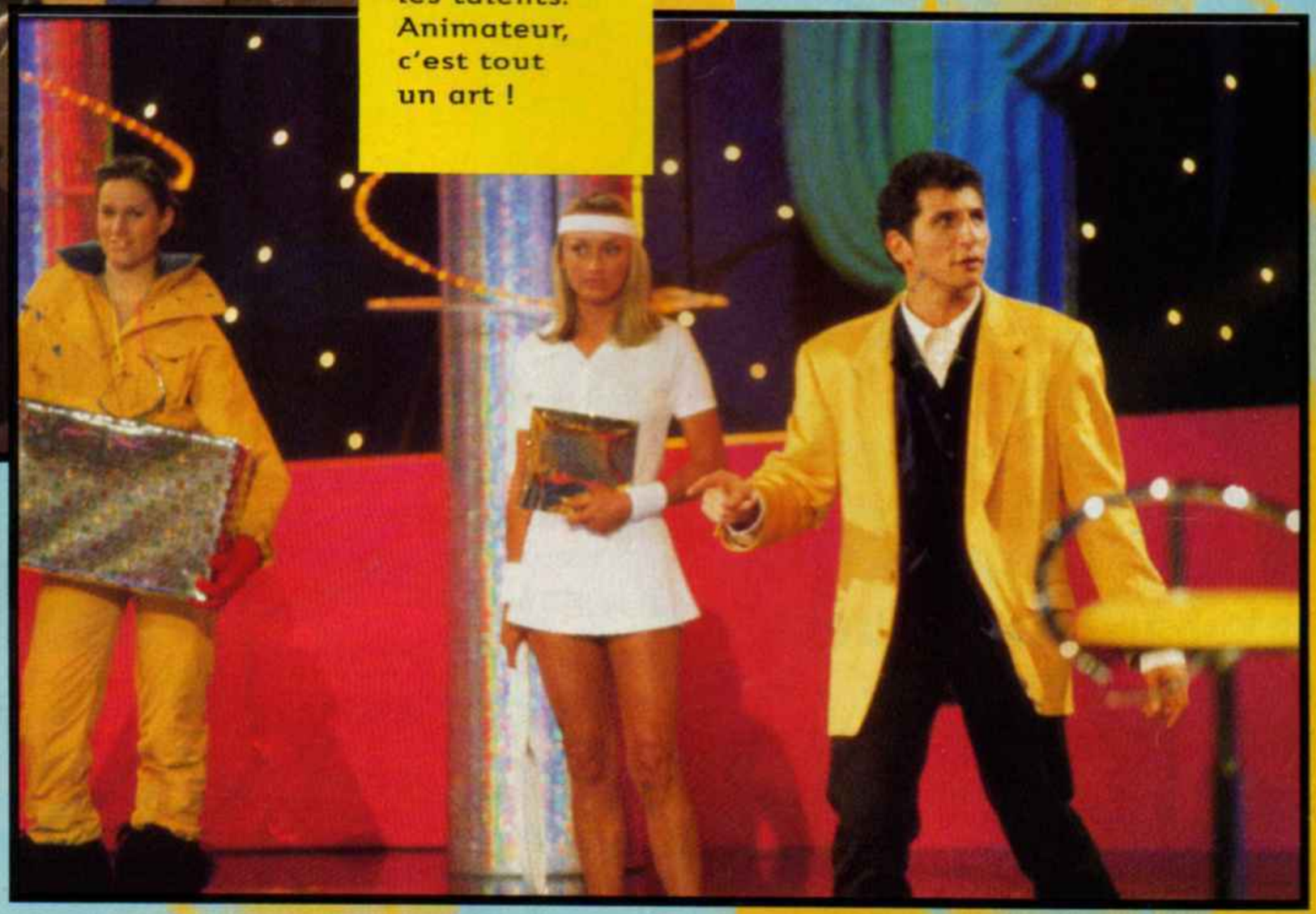


PO : Possèdes-tu une ou plusieurs consoles ?

NAGUI : J'ai deux Game Boy et une Megadrive dont je ne me sers absolument pas sauf quand j'ai une quinzaine de potes qui débarquent. On joue de préférence aux jeux de combat. On s'organise des concours de tennis ou de karaté. Sinon, je suis très, très Game Boy. C'est pour cela que j'en ai deux, pour être sûr de faire la partie de tennis avec quelqu'un *(NDLR : en link)* et surtout qu'il y en ait une des deux qui fonctionne. Il m'arrive souvent d'oublier de changer les piles. Jouer dans les avions est aussi un vrai régal. Je suis très classique dans mes goûts. Dr Mario est l'un de mes préférés. En revanche, ce qui est violent, comme les jeux de combat à la Mortal Kombat, ne me plaît pas. Ce qui me fait vraiment craquer c'est Tetris. J'ai dû passer des heures sur ce



Passant allègrement des interviews musicales aux shows délirants, Nagui cumule les talents. Animateur, c'est tout un art !



jeu. Comme je suis très cartésien, j'aime beaucoup ce qui est mathématique, logique, ce qui touche au raisonnement. Ces pièces qui s'imbriquent les unes dans les autres me fascinent énormément. Je me souviens que, les trois premières nuits, je rêvais de ces formes qui dégringolaient. Je me suis demandé si en vérité le jeu vidéo pouvait être aussi dangereux que ça... *(Ndlr: détends-toi, tout va bien se passer, c'est le syndrome classique).*

PO : Est-ce que tu as déjà côtoyé des salles d'arcade ?
NAGUI : Oui, d'ailleurs tout ce qui est jeu virtuel me passionne au plus haut point. J'ai testé deux, trois jeux car j'envisage de les adapter pour la télé. Ce que je trouve fort c'est de pouvoir populariser, démocratiser des choses qui existent depuis longtemps et qui étaient réservées à une élite (astronautes, pilotes...). Désormais et grâce au jeu, ces « simulations » sont accessibles à monsieur et madame tout le monde.

PO : Serais-tu du genre joueur acharné ?
NAGUI : J'ai horreur de perdre, de ne pas réussir, qu'un gosse de sept ans me mette « la pâtée ». Dans Tetris, avant que la navette *(Ndlr : lorsque le joueur atteint un score très élevé)* ne décolle, je peux te dire que j'y ai passé des jours et des nuits. Mais je ne supporte pas que l'on m'aide. Je veux y arriver tout seul. Ce type de jeu est fait pour se dépasser, se surpasser...

PO : As-tu un rêve, un désir, un cauchemar, une pensée philosophique ?
NAGUI : La pensée philosophique, ce serait que les guerres en Bosnie, en Serbie, en Afrique et dans tout autres pays du monde soient virtuelles et non réelles. Et, plus proche de nous, il faudrait tout mettre en œuvre pour que tout le monde ait accès à tout.

PO : Nagui, merci...



Vous en avez rêvé... Mahalia y est allé. Elle reste sous le charme du présentateur vedette.





NOM : "il faut savoir garder ses petits secrets...

PRÉNOM : Nagui

NÉ LE : 14 novembre 1961

SITUATION DE FAMILLE : Célibataire

PARCOURS : Bac C puis une année en faculté de sciences. Début à la radio en 1977 dans des radios pirates, passe professionnel en 1982. Commence à la télé en 1983 sur TMC puis enchaîne FR3, M6, TF1, la 5 et aujourd'hui France 2. Travaille depuis 1987 pour RTL.

l'arcade dépasse les bornes

AOU'96, l'arcade se lève à l'est

Comme chaque année, l'AOU (Amusement Operator Union), la grand-messe de l'arcade printemps-été, s'est tenu dans la ville de Makuhari, aux environs du grand Tokyo. Les noms les plus illustres de l'arcade y étaient conviés pour présenter leurs dernières productions. Cependant, dans la tête des nombreux visiteurs, trois petits caractères revenaient sans cesse, telle une obsession infernale : V-F-3...

Un reportage réalisé par Christophe Kagotani

LA GRANDE FOIRE DE L'AMUSEMENT

Chaque année, l'AOU se tient à Tokyo. Toute l'industrie du loisir s'y retrouve pour exposer son savoir-faire, tester de nouveaux concepts ou carrément faire du commerce. Bien sûr, le jeu vidéo y tient une grande place, mais n'occupe qu'un tiers de la surface totale du salon. En effet, un tas d'activités satellites ou totalement distinctes du jeu vidéo y sont représentées. On trouve ainsi l'industrie du manège, des composants de bornes d'arcade, du casino, du pachinko (jeu de hasard et d'adresse typiquement japonais), du flipper et du karaoké. Bref, celui qui s'ennuie pendant un AOU n'est sûrement pas constitué normalement !

CAPCOM

On croyait retomber dans une routine bien connue avec un Street Fighter Alpha 2 succédant au Street Fighter Alpha, mais l'éditeur avait préparé un méga-scoop surprise répondant au doux nom de Star Gladiator.

STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 2

Le syndrome Street Fighter frapperait-il à nouveau avec le second volet de la série Alpha du plus célèbre jeu de combat 2D ? Il est vrai que Street Fighter 2 a été décliné à travers un nombre important d'évolutions plus ou moins justifiées. Ce SFA2 comporte néanmoins des nouveautés. Tout d'abord, on note l'arrivée de cinq nouveaux personnages dont trois anciennes connaissances : Zangief et Dhalsim font un grand retour, Rolendo passe de Final Fight (où il jouait le rôle de méchant) au monde Street Fighter. Gen, un maître chinois, et Sakura, une lycéenne aux liens encore mystérieux avec Ryu, font leur apparition. Dan, Vega et Gouki sont aussi de la partie !
Les graphismes des décors ont été améliorés et de nouveaux combos ajoutés (certains personnages peuvent désormais les effectuer en l'air). De plus, ces combos doivent être réalisés dans un temps imparti : une jauge de temps en bas de l'écran indique au joueur le laps de temps restant pour effectuer la manipulation.
Pas vraiment de révolution dans ce Street Fighter Alpha 2 même si le jeu n'est pas encore fini, mais assez d'ajouts pour allonger sa durée de vie. Enfin, suivant l'exemple montré par Sega, Capcom a fait sponsoriser son jeu par une marque d'ordinateurs japonais pour réduire ses coûts de développement.



STAR GLADIATOR, EPISODE 01 FINAL CRUSADE

Du nouveau chez Capcom ! Après Toh Shin Den 2, l'éditeur continue sur sa lancée avec un titre surprise : Star Gladiator. Proche de Soul Edge dans son principe, Star Gladiator met en scène des personnages dignes d'un Tekken 2 : robots, reptiles, insectes, monstres... Le jeu bouge







très bien et le nombre important de coups et autres combos en fait un titre accrocheur et très spectaculaire. Chaque personnage possède un pouvoir particulier comme celui de voler, de devenir invisible, de se transformer en géant, etc. Le jeu est bourré d'idées et apparaît déjà plus intéressant que Soul Edge ! Si Star Gladiator est loin d'être achevé, la version en démonstration ne présageait que du très bon.

KONAMI

Si le Jamma Show'95 avait été riche en nouveautés signées Konami, l'AOU'96 en est le contre-coup. Hormis deux petits titres, le stand de Konami ne présentait que du déjà-vu. On espère que la société se réserve pour le Jamma Show'96 de cet été.

JET WAVE

Sur les traces de Namco, voici le premier clone d'Alpine Racer. Cette fois, il s'agit d'effectuer une sorte de course aux commandes d'un jet-ski.



Le principe est identique au jeu de Namco et on doit relier les check-points successifs en un temps imparti. Jet Wave est un jeu agréable qui fait intervenir tout le corps du joueur. Il confirme une chose : le concept lancé par Namco l'an dernier est viable et même devenu un genre à part entière. Si le succès d'Alpine Surfer et de Jet Wave se confirme, il y a fort à parier que les plus grands constructeurs exploitent bientôt ce nouveau créneau.

SLAM DUNK 2

Excepté une évolution graphique, le jeu a conservé le principe du premier volet. Et, si Namco a opté pour la 3D, Konami préfère la 2D appliquée à un décor 3D. Slam Dunk 2 présente toutes les équipes de la NBA avec leur stadium respectif. L'ambiance sonore est excellente et au contraire de son concurrent signé Namco, on a droit à un vrai public, du reste bien animé. Enfin, les commandes se font avec trois boutons dont les diverses combinaisons donnent des possibilités d'actions très larges. Cependant, il est clair que ce produit est davantage destiné aux marchés américain et européen que japonais.









SEGA

Chez Sega, si le Jamma Show'95 (salon de l'arcade automne-hiver) avait consacré l'équipe de développement AM3, l'AOU'96 était, lui, totalement voué à l'AM2. Avec trois titres forts annoncés, l'équipe de Yu Suzuki (directeur de l'AM2) se devait d'être l'attraction principale du village Sega, si ce n'est du salon lui-même. Au programme, SegaSonic, Virtua Fighter Kids et un certain Virtua Fighter 3.

VIRTUA FIGHTER 3

Présenté ? Pas présenté ? Un suspense intenable. L'énorme foule massée à l'entrée du salon était en grande partie venue pour lui. Après maintes rumeurs, Sega a fini par lever le voile sur LE jeu le plus attendu de cette année : Virtua Fighter 3. L'écran géant allumé, le spectacle pouvait commencer...
Les première images de la démo à l'écran laissent sans voix, perplexe. Imaginez-vous à Imagina. À l'écran, une animation d'une qualité d'images de synthèse présente tour à tour des personnages de Virtua Fighter s'affrontant dans des décors d'un rendu jamais encore atteint. Intox de Sega ?





saut technologique effectué par Sega ! Dural en T-2000 semble tout droit sortie de *Terminator 2*. Les visages des personnages paraissent réels. La nouvelle tunique de Pai, longue et blanche, semble être faite tout simplement de soie véritable ! Un bond gigantesque, inimaginable ! Le jeu semble conserver le principe établi depuis le premier volet. Cependant des changements sont prévus comme la suppression du « ring-out » dans certains stages. Les commandes se font toujours avec les trois boutons de base (Guard, Punch, Kick). De nouveaux coups et combinaisons ont été ajoutés pour chaque personnage. Ces derniers n'étaient pas tous là et Akira, Shun, Lion, Kage et Shara manquaient à l'appel. AM2 avait annoncé deux nouveaux personnages, dont un seul était présenté : Umenokoji Aoi, une jeune femme japonaise vêtue d'un kimono et experte en aïkido. En ce qui concerne la bande sonore, les musiques diffusées laissaient présager des thèmes remixés et d'autres originaux. La qualité de celles-ci est équivalente à celle d'un CD ! Grandiose !
La mine déconfite de la concurrence face à la démonstration en disait long sur le coup de force réalisé par Sega. Le jeu n'est encore qu'au début de son développement mais il devrait être terminé pour

Où est donc la station Silicon qui balance ces animations ? Sega ne laissera aucun doute sur la provenance des images en invitant des personnes au hasard dans la foule à jouer sur le seul stage disponible (celui de l'immeuble en construction) opposant Dural à Jacky. On est bien face à un jeu tournant sur la fameuse nouvelle carte miracle de Sega : le Model 3 ! C'est à ce moment que l'on mesure vraiment la portée du









1996 Sonic atteint le Next level

Depuis qu'il a été élu mascotte préférée des Japonais en 94-95 (devant Jacky Briant de VF2 et Mario), Sega entend tirer parti de la popularité de Sonic. Au Japon, la société a engagé une politique de communication sur son hérisson bleu avec la sortie d'une série d'OAV et de goodies. La sortie de SegaSonic Fighter en arcade s'inscrit dans le cadre de cette politique. Parallèlement, Sega vise aussi le marché occidental du jeu de combat 3D, où Namco a rencontré un grand succès avec son Tekken. Pour cela, Sega fonde ses espoirs sur deux titres en attendant VF3 : Fighting Vipers et SegaSonic — sur ce dernier surtout, car la popularité de Sonic est également forte en Occident. Enfin, le jeu a été annoncé sur Saturn pour la fin de l'année et Sega espère ainsi booster les ventes de sa machine aux États-Unis et en Europe. Yu Suzuki, directeur de l'AM2 et chef du projet SegaSonic, annoncé en arcade pour l'été au Japon, a expliqué que le jeu bénéficiant d'une programmation spéciale, sa conversion sur Saturn ne prendrait qu'un peu plus de trois mois!





L'arme secrète venue du Pacifique

Fruit de l'association entre Sega et l'américain Lookeed-Marieta, le Model 3 est la toute nouvelle génération de cartes d'arcade de chez Sega. Lookeed-Marieta est une société qui s'est spécialisée dans les simulateurs militaires pour le compte du Pentagone. Son avance dans le domaine 3D est, bien sûr, énorme. Si Le Model 2 avait marqué une révolution considérable vis-à-vis du Model 1, le Model 3 va sans aucun doute marquer une nouvelle étape importante dans le domaine des jeux d'arcade en 3D.





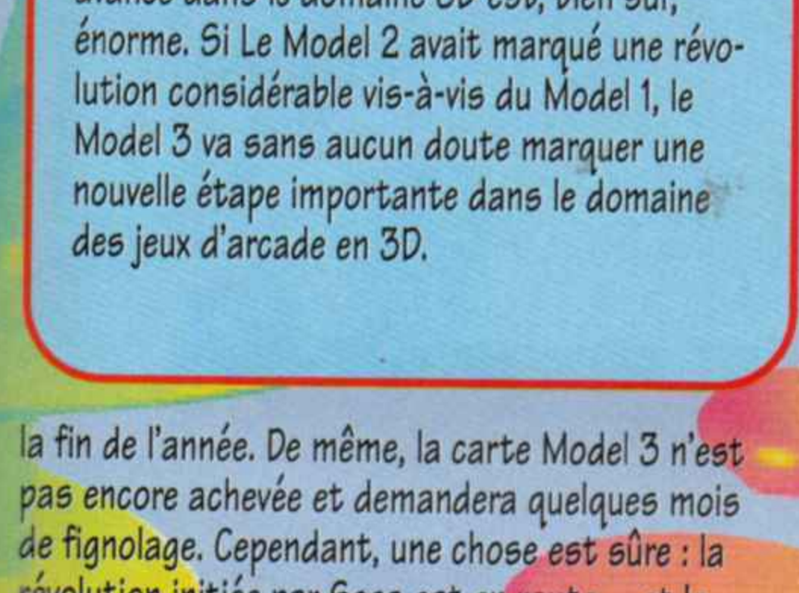


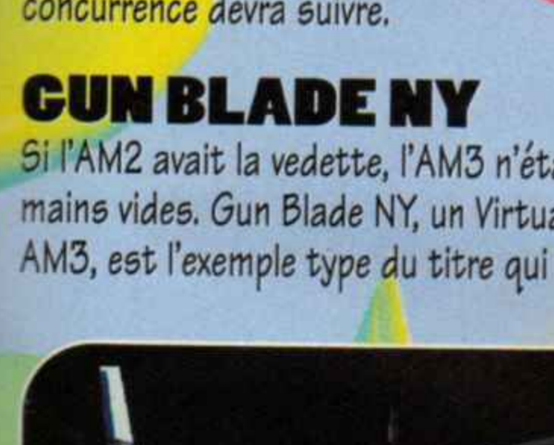


la fin de l'année. De même, la carte Model 3 n'est pas encore achevée et demandera quelques mois de fignolage. Cependant, une chose est sûre : la révolution initiée par Sega est en route... et la concurrence devra suivre.

GUN BLADE NY

Si l'AM2 avait la vedette, l'AM3 n'était pas venu les mains vides. Gun Blade NY, un Virtua Cop façon AM3, est l'exemple type du titre qui risque de faire un malheur dans les salles.
En 2005, à New York, la situation est désespérée. Une étrange organisation terroriste extrêmement puissante a pris la ville en otage ! Elle utilise des androïdes dérobés à l'armée américaine. La police est impuissante et l'armée ne veut pas risquer la vie des millions d'otages dans une attaque massive. À bord d'un hélicoptère surarmé, le Gun Blade, vous devez délivrer la cité à travers deux missions découpées en multiples stages. Deux joueurs peuvent mener de concert les opérations. L'animation est rapide. Les décors, véritables répliques de la ville de New York, renforcent l'atmosphère. Les angles de caméra changent pour offrir constamment la meilleure vue aux joueurs. De plus, Gun Blade NY propose une particularité encore unique : chaque ennemi est pourvu d'une intelligence artificielle assez poussée qui le rend difficile à abattre ! Enfin les explosions sont d'une beauté encore jamais rencontrée dans ce type de jeu. Gun Blade NY est un très sérieux concurrent à Virtua Cop, leader dans sa catégorie.









DECATHLETIC

Premier jeu de sport 3D d'AM3, Decathletic est une simulation de décathlon dans un cadre olympique. Le jeu respecte scrupuleusement les règles de chacune des dix disciplines. On presse le bouton frénétiquement en essayant d'adopter le meilleur rythme. Le jeu propose trois vues. Decathletic est un titre honnête qui a la charge d'occuper un segment du marché de l'arcade encore peu exploité : celui de l'athlétisme. À noter que c'est le premier jeu à utiliser le mode haute résolution de la carte ST-V. Enfin, qui dit ST-V signifie généralement adaptation sur Saturn ; à l'occasion des Jeux Olympiques d'été à Atlanta peut-être ?





SNK

Chez SNK, la rumeur du développement d'une carte 64 bits basée sur la technologie Power PC est de plus en plus persistante. Quoi qu'il en soit vraiment, SNK reste pour le moment fidèle à son créneau des jeux 2D. Les titres présentés auguraient cependant d'un changement radical dans la nature des jeux qui seront prochainement développés sur Neo Geo.

ART OF FIGHTING GAIDEN

La résurrection ! Après une période Fatal Fury et King of Fighters, SNK s'est à nouveau penché sur son autre grande saga : Art of Fighting. Que reste-t-il des épisodes précédents ? Peu de chose, car ce nouveau volet marque une évolution importante. Tout d'abord, seuls deux personnages ont été conservés : Ryo et Robert, les héros de toujours. Sur les huit combattants que propose le jeu (sans compter les boss cachés), ce sont donc six nouvelles têtes qui font leur apparition. Ce qui marque le plus quand on observe Art of Fighting Gaiden, c'est sans conteste son animation. Les personnages ont bénéficié pour leurs animations de la technologie du Motion Capture. Eh oui, elle n'est pas uniquement réservée aux jeux 3D ! Le résultat est impressionnant. Jamais on n'avait atteint une telle fluidité. De même, les décors sont tous aussi beaux que ceux de Real Bout. Le jeu a gardé certains aspects des deux épisodes précédents comme le système de concentration de la puissance pour effectuer une super attaque, ainsi que les zooms. Art of Fighting Gaiden apporte aussi son lot d'innovations avec l'Ultimate KO : une attaque assez difficile à réaliser, mais qui ôte 100 % de la vie de l'adversaire ! Radical. Les points sont désormais calculés suivant la rapidité à vaincre son opposant (un peu comme dans Fatal Fury 3). Un jeu prévu en arcade pour le printemps puis, peu de temps après, converti sur Neo Geo.

Art of Fighting Gaiden sortira en même temps qu'un nouveau modèle de borne individuelle. Cette dernière comprend un écran LCD couleur qui affiche, outre des pubs SNK, le visage du joueur adverse en mode Link. Ambiance garantie !

















FUTSAL

Après une succession de jeux de football axés sur la Coupe du monde (la série des Side Kick), Saurus nous propose un jeu plutôt original. Futsal réunit seize des plus grandes équipes mondiales de ballon rond. Les options classiques restent disponibles (tournoi, match amical...). Le jeu est ponctué de très belles animations (but, faute, etc.). Enfin, rien de bien révolutionnaire jusqu'ici. Mais Futsal possède par ailleurs quelques atouts. Outre les commandes classiques, les contrôles permettent de gérer le gardien mais aussi d'effectuer des gestes peu réglementaires... De plus, les actions





sur le terrain tiennent parfois des Super Heroes avec des jump dribles, super feintes et autres. Enfin, Futsal propose des terrains extrêmement variés : stades, salles ou même rues. Bien sûr, les conditions de jeu et la taille des terrains diffèrent et c'est là certainement le point le plus intéressant de ce titre. 163 Mb d'arcade pure prévus sur Neo Geo pour le printemps.

BRIKIN'GER

Toujours chez Saurus, un nouveau shoot, pourrait-on dire. Ce jeu en 2D a la particularité de proposer des graphismes (sprites et décors) modélisés



Neo Geo is not dead !

Après un déluge de jeux de combat, SNK a compris que le temps du changement était venu. La Neo Geo va en bénéficier dès cette année. On verra débarquer sous peu des jeux de réflexion, des courses automobiles, un RPG (Samurai Spirit), du foot, des beat them all et du shoot ! Près d'une dizaine de titres sont annoncés pour ce début d'année. La Neo Geo devient vraiment grand public !

auparavant en 3D, donnant l'illusion d'un jeu en 3D. Le Brikin'Ger est un engin spécial affublé d'une sorte de pod auxiliaire qui vient se placer devant lui. La gestion de ce pod est essentielle ! On peut améliorer son niveau d'armement au gré des options. De plus, comme dans R-Type, on peut concentrer la puissance du laser du pod ou encore l'envoyer à la rencontre de l'ennemi. L'action est intense, et la réalisation s'avère de très bonne facture. On remarquera que l'une des vues disponibles rappelle celle de View Point et que le jeu offre en outre la possibilité de jouer à deux en même temps.



NINJA MASTER'S

Après quatre volets successifs de World Heroes, ADK se devait de sortir une nouvelle saga dans le domaine des jeux de combat. Ninja Master's est né. Très proche de Real Bout, ce nouveau jeu d'ADK vous transporte dans le Japon médiéval. Sage, ninja, samouraï ou prêtre, près de dix personnages sont présents, plus les boss cachés. Alors, a-t-on affaire à un simple clone des jeux de SNK ou à un World Heroes bis ? Ni l'un, ni l'autre. ADK prouve que l'on peut encore innover dans le domaine ! Tout d'abord, les commandes à quatre boutons gèrent un maximum de combinaisons (AB, BC...) pour une palette de coups assez large. Le concept des combos a été repris, mais on peut les composer soi-même, à sa guise. Le jeu propose une jauge d'énergie mais aussi des pouvoirs mystiques destructeurs. Chaque personnage possède trois styles de combat que l'on peut sélectionner à tout moment durant l'affrontement. Les graphismes sont fins et très colorés. À noter que Ninja Master's a nécessité une cartouche de 330 Mb pour pouvoir stocker tous ces graphismes. L'animation est fluide et, côté son, les thèmes musicaux rappellent par moments ceux d'un Samurai Spirits. Si le jeu n'est pas encore terminé, il se positionne d'ores et déjà comme le nouveau fer de lance d'ADK.







OVER TOP

C'est le grand retour des voitures sur Neo Geo ! Enfin ! Depuis l'excellent jeu de rallye, sorti aux premières heures de la Neo, plus rien. ADK comble cette lacune avec Over Top. À la manière d'un Power Drift, le jeu propose une vue en 3D isométrique. Il faudra parcourir près de sept circuits avec des véhicules très variés, allant de la mobylette à la voiture de sport. Chaque parcours se divise en plusieurs sections, séparées par des check-points. La conduite est très arcade avec une multitude d'obstacles. Un petit écran renseigne le joueur en permanence sur le tracé du circuit. Les graphismes, tout comme le game-play, sont de très bonne qualité. Malheureusement, le jeu ne propose pas de mode Deux joueurs, ni la possibilité de raccorder deux machines. À noter que l'éditeur Nazca prépare une autre simulation automobile dans le même esprit, mais axée sur le championnat mondial de Rally 95.





PAIR PAIR WARS

Reprenant l'esthétique de Baku Baku Animal (Sega), Pair Pair Wars a le mérite de représenter un genre encore peu courant sur Neo Geo, celui des jeux de réflexion. Exploitant les personnages maison Bebereke, ce jeu est proche de Shangaï. On peut y jouer à deux en même temps. Sa sortie devrait être accompagnée de celle d'un autre titre, reprenant le principe de Puzzle Bobble, Magical Drop 2 (signé Data East). Rien de bien transcendant sur le point technique, mais Pair Pair Wars a le mérite de diversifier un peu plus la gamme de jeux disponibles sur la machine de SNK, trop longtemps cantonnée dans le genre de la baston.



NAMCO

Avec près de sept titres inédits, l'éditeur du Pac-Man avait décidé de venir en force et de présenter des concepts nouveaux aux visiteurs. Résultat, le moyen côtoyait l'excellent et parfois même l'insolite !

ACE DRIVER VICTORY LAP

C'est, quelque part, une petite déception : trois nouveaux circuits et un nouveau système de points, mais aucune innovation technique notable. On peut toujours jouer à quatre en link mais, graphiquement, l'évolution n'est pas flagrante. On se croirait devant un data disk comme pour Ridge Racer Revolution. Attention, Ace Driver Victory Lap n'est pas mauvais, loin de là. Cependant, lorsque l'on voit l'évolution possible entre Ridge Racer 2 et Rave Racer, on se dit que davantage de changements dans cet Ace Driver n'auraient pas été un grand luxe.





PROP CYCLE

Certainement le titre le plus original du salon. On chevauche un vélo (type home-trainer) et on doit parcourir un circuit en 3D parsemé de ballons. Ces derniers, une fois détruits, donnent des points et du temps supplémentaire. Bien sûr, la vitesse du vélo est fonction de l'effort fourni sur les pédales ! On se dirige à droite et à gauche à l'aide du guidon. L'effort physique est réel et l'on en sort parfois épuisé ! L'effet du vent est reproduit par la borne pour un réalisme extrême ! Après le concept Alpine Racer, Prop Cycle est une nouvelle voie ouverte par Namco dans le domaine du jeu 3D, sorte de « jeu laboratoire ».





TOKYO WARS

Tokyo Wars était LA vedette du stand de Namco. Basé à la fois sur Cyber Commando et sur le Desert Tank de Sega, ce jeu nous propose de prendre part à un conflit de chars dans les rues de Tokyo. Toutes les combinaisons sont possibles : 1 contre 1, 2 contre 2, 2 contre 1 ou 3 contre 1 et même 4 contre l'ordinateur ! L'interaction avec le décor, qui fourmille de détails, est poussée et l'on peut détruire voitures, barrières, panneaux de signalisation... Réalisme absolu ! Les commandes ont été simplifiées par rapport à Cyber Commando pour faciliter la prise en main. Tokyo Wars sera très certainement le fer de lance de la marque dans les salles.

ALPINE SURFER

Reposant sur un principe identique à celui d'Alpine Racer mais avec cette fois un surf des neiges à la place de skis, Alpine Surfer est une simulation assez agréable. Le meuble propose un surf sur lequel on se place. À l'écran, la piste en 3D défile et on se dirige à l'aide du surf. Une fois encore, les sensations sont bien rendues et on se prend rapidement au jeu grâce à son réalisme. Peu de nouveautés par rapport à son grand-frère, si ce n'est que les sensations sont tout autres en raison de la différence entre les skis et le surf.



DUNKMANIA

Ce jeu de basket en 3D polygonale ne se contente pas d'être spectaculaire, puisqu'il permet également à quatre joueurs de s'affronter par équipes de deux. Le jeu est d'une réalisation tout à fait correcte, mais on pourra cependant formuler un léger regret : les décors (et en particulier le mapping du public) ne sont guère à la hauteur surtout lorsque l'on sait de quoi est capable le System 11 (il suffit pour cela de voir















WAKU WAKU 7

Waku Waku 7 est une suite non avouée de Galaxy Fight, jeu de combat sorti au début en arcade et sur Neo Geo, puis sur Saturn et PlayStation. Peu de changements, si ce n'est une barre de puissance new look en bas de l'écran de jeu. La version présentée n'en était cependant qu'au début de son développement. Le design est totalement différent par rapport à son prédécesseur, plus humain, plus manga. Un des personnages ressemble même à s'y méprendre à un Totoro (avis aux connaisseurs) ! Sortie prévue en arcade fin 1996 puis plus tard sur Neo Geo...





actuelles (3D polygonale). Les décors bougent comme dans une mission de Galaxian3 et, en mode Attract, l'action est ponctuée de séquences en images de synthèse. À un ou deux joueurs, on redécouvre le monde de Xevious avec plaisir.

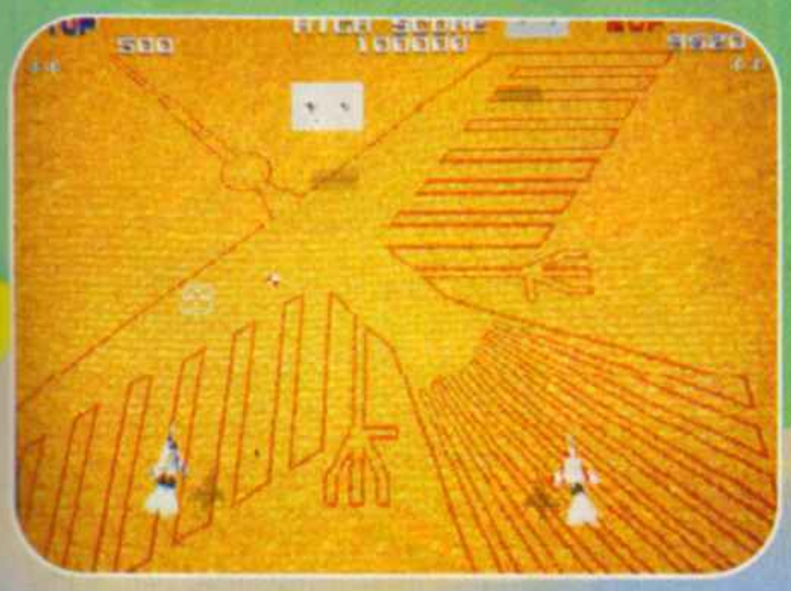
SUNSOFT

Soul Edge). Le point fort de ce jeu réside dans la réalisation des dunks dont la vitesse et les possibilités sont impressionnantes. Enfin, les commentaires et l'ambiance sonore renforcent l'intérêt, de même que l'excellent game-play.

XEVIOUS 3D/G

Le légendaire shoot de Namco fait peau neuve (enfin, presque) pour son grand retour en arcade ! La 3D polygonale est passée par là et Xevious 3D/G tient maintenant autant de son ancêtre Xevious que de Galaxian3. Si les graphismes peuvent paraître « laids », c'est voulu (!), car Namco désirait conserver l'esprit originel de Xevious, en le transposant aux techniques





LES RUMEURS...

• Sega s'enrichit d'un nouvel AM sur le point de voir le jour. Son nom définitif n'est pas encore connu. Il sera dirigé par Tetsuya Mizuguchi, directeur du projet Sega Rally Championship 95 et de Manx TT Super Bike en arcade, qui est rejoint par toute son équipe. Un premier titre serait déjà en plan, un certain Sega Rally Championship 96, basé sur la nouvelle carte Model 3 ! Argh !

• Konami a signé avec Matsushita pour sa nouvelle génération de carte d'arcade. L'accord porte bien sûr sur le M2. Après Capcom, c'est le deuxième éditeur de l'archipel à choisir le M2 pour une partie de ses productions en arcade.

• Sega a décidé d'accorder des licences pour l'exploitation de sa carte Model 2. Cette carte est maintenant célèbre car elle a supporté tous les grands hits de la marque depuis deux ans. Jaleco, Data East et Tecmo sont les premiers éditeurs à avoir signé avec Sega. Ils disposent ainsi d'une carte à la programmation bien rodée et aux performances excellentes.

• L'accord Sega-Matsushita serait tombé à l'eau à cause de l'entêtement du dernier à imposer au premier la présence de sociétés américaines. Sega compte désormais sur son partenaire américain Lookeed-Marieta pour l'avenir de sa Saturn. Un projet de carte très proche de la Model 2 est à l'étude. À noter que ce projet n'est pas totalement nouveau, car une telle carte avait déjà été annoncée il y a plus d'un an sur PC.

• Une nouvelle Game Boy serait annoncée prochainement au Japon. Plus grande, avec un écran large, elle serait en outre présentée dans sa version américaine en mai prochain à l'occasion de l'E3. Couleur ou pas ? C'est encore le mystère. D'autres rumeurs prétendent que les jeux ne seraient plus du même format, avec des cartouches proches de celles du Virtual Boy. Enfin, on parlerait également d'un Virtual Boy relooké, plus pratique... Beaucoup de rumeurs circulent sur la Game Boy de Nintendo, mais il est quasiment certain que quelque chose va se passer cette année sur le front des portables.
Wait and see...

• La Nintendo 64 accuse un nouveau retard. Les composants internes, fabriqués pour la plupart par Nec, ne pourront être fournis en nombre suffisant qu'à partir de juin prochain. Du coup, la sortie de la console aux États-Unis a été reportée au 21 septembre et la sortie japonaise est officieusement annoncée pour le 23 juin. Rien n'empêchera cependant Nintendo de proposer un certain nombre de machines dès avril.

TAITO

Un peu en retrait, Taito fait partie de ces éditeurs qui effectuent leur grand retour avec cet AOU'96. Au programme, des mises à jour de hits maison mais aussi quelques nouveautés.

RAY STORM

Ray Force revient en arcade. Après un essai en 3D peu concluant sur PlayStation (Zeitgaist), Taito a revu sa copie et concocté ce que l'on peut déjà considérer comme la nouvelle référence en matière de shoot. Le principe n'a pas changé depuis Ray Force : on a droit au même jeu mais avec des stages différents. C'est au niveau graphique que l'évolution s'est faite avec l'adoption de la 3D









polygonale. Malgré un nombre impressionnant d'ennemis présents à l'écran, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement et ce, même si le jeu effectue souvent des variations importantes d'altitude. En plus de son armement principal, on dispose toujours de missiles lasers avec lesquels on peut locker jusqu'à huit ennemis. Prévu pour ce début d'année, Ray Storm est un jeu 100 % adrénaline !

PSYCHIC FORCE (FX-1)

Taito exploite à son tour le créneau des jeux de baston en 3D. Deux combattants en polygones mappés s'affrontent dans une aire délimitée par un cube de verre incassable. C'est là que Taito se démarque par rapport à ses concurrents : les



personnages évoluent librement dans ce cube. Le jeu doit donc gérer parfaitement la profondeur tout en offrant la meilleure vue du combat aux joueurs. Les effets spéciaux abondent et le look général du jeu est très inspiré du style des mangas. Un titre très attendu. Sortie prévue pour le premier semestre 96.







SUPER FOOTBALL CHAMP

Le succès de Virtua Striker fait des émules. Taito, spécialiste ès jeux de foot 2D en arcade, se devait donc de proposer à son tour une version de ce hit. Le cadre choisi est celui de la Coupe du monde de football. Le jeu essaie de donner à tout moment la meilleure vue au joueur. Cependant, il faut noter que la qualité et la finesse du graphisme polygonal ne sont pas à la hauteur de Virtua Striker. Mais le jeu n'est pas terminé et cela peut encore changer.





LANDING GEAR

La simulation aérienne de type professionnel débarque dans les salles d'arcade ! Il faut atterrir par tout temps avec le moins de dégâts possible. Le meuble reproduit l'intérieur d'un cockpit (simplifié au maximum). Les avions à piloter vont du type CESSNA à la navette spatiale américaine. On pourra même goûter aux joies de l'amerrissage avec un hydravion ! Le jeu simule le jour, la nuit et différentes conditions météorologiques (pluie, vent...).



JALECO

Jaleco en arcade n'avait pas autant brillé depuis un bout de temps. Licencié Model 2 par Sega, l'éditeur a réalisé un jeu classique, puisqu'il reprend le principe de Ridge Racer, mais de bonne qualité.

SUPER GT 24H

Super GT 24h est l'une des bonnes surprises du salon. Ce clone avoué de Ridge Racer reprend tout ce qui a fait le succès de son modèle avec un look qui rappelle étrangement les





productions Sega. Super GT propose une course infernale en Ferrari F-40 à travers quatre circuits. Deux vues



sont disponibles (comme dans Ridge) et on pourra jouer jusqu'à quatre en link. Rien de bien nouveau dans ce jeu, mais une réalisation de bonne facture.

TECMO

Avec sa licence Model 2 fraîchement acquise, Tecmo cherche à se singulariser des autres éditeurs en offrant un titre largement inspiré de Virtua Fighter 2. Dead or Alive constitue certainement la plus grosse surprise du salon.

DEAD OR ALIVE

Ce clone constitue pour l'instant la meilleure copie du super hit de Sega. Basé sur la même carte grâce à l'obtension de la licence Model 2, Dead or Alive (développé à ce jour à 30 %) arrive même à surpasser Virtua Fighter 2 sur beaucoup de points. Jouabilité, technique, réalisation, animation, gameplay, le résultat est un produit d'excellente qualité. Les règles du jeu sont même entièrement reprises de Virtua Fighter avec le système du « ring-out » !







DATA EAST

Troisième société à avoir acquis la licence Model 2 de Sega, Data East présentait des produits qui allaient enfin sonner le grand retour de l'éditeur sur le devant de la scène. À croire qu'une licence Model 2 stimule les ambitions !

SKULL FANG

Ce qui frappe de prime abord lorsque l'on découvre le jeu est bien sûr son aspect graphique : tout semble en 3D.
Data East a utilisé la technique qui a rendu Donkey Kong célèbre : on réalise des objets en 3D puis on en fait des captures pour les transformer en sprites 2D ! L'illusion de la 3D est parfaite, d'autant que les décors ne sont pas en reste. En effet, ils sont très fins et eux aussi réalisés en 3D. Cette technique semble être le nouveau cheval de bataille de Data East, car on la retrouve dans bon nombre de ses productions.
À cela, il faut ajouter des effets spéciaux tout à fait spectaculaires (explosions, lasers...). Au niveau du jeu, les ennemis sont toujours aussi nombreux et agressifs. Quant aux boss, de taille démesurée, ils vous accueillent avec une pluie de projectiles. Il est vrai que le jeu n'est pas facile, et c'est tant mieux.







Skull Fang est assurément un nouveau challenge pour les fanas de shoot.

MARVEL COMICS AVENGERS IN GALACTIC STORM

Le premier jeu de Data East à utiliser le Model 2 exploite un domaine déjà exploré par Capcom avec ses X-Men et autre Marvel Super Heroes. Vous allez retrouver cette fois le commando des Avengers, composé de Captain America et ses amis. Tout comme Capcom, Data East a mis l'accent sur l'animation. Les personnages, à l'instar de ceux de Skull Fang, ont été modélisés en 3D puis convertis en sprites (à la manière de Donkey Kong Country). Le résultat est assez réussi. Les décors sont eux aussi en 3D. Le principe du jeu est extrêmement proche d'un Street Fighter 2. Les coups spéciaux tirés du comic sont spectaculaires avec parfois des effets 3D, comme un poing géant qui vient assommer l'adversaire ! Une innovation à noter : durant le combat, il sera possible de faire appel à l'un des membres des Avengers pour se sortir d'une situation délicate. En mode Deux joueurs, ce ne sont pas moins de quatre super héros de renom qui pourront combattre en même temps à l'écran ! Déjà installés dans certaines salles japonaises, il y a fort à parier que ces Avengers-là constitueront de sérieux concurrents aux Marvel Super Heroes de Capcom !





l'arcade dépasse les bornes

LES SORTIES FRANÇAISES

Après cette moisson AOU, intéressons-nous aux sorties françaises de ce mois. Trois (gros) titres sortent du lot : Killer Instinct 2, Soul Edge et Fighting Vipers. L'occasion de faire une dernière fois le point sur ces jeux, avant de les voir, peut-être, débarquer sur nos consoles.





KILLER INSTINCT 2

Rare/Nintendo/Williams

94%

Le titre de Rare arrive enfin dans l'Hexagone. Killer Instinct 2 est rapide, extrêment violent, et les différents combos possibles se révèlent innombrables. Graphiquement parlant, le jeu est à tomber par terre. Les séquences en images de synthèse laissent bouche bée et les décors, très présents (vous pouvez casser des murs, le mini-volcan du stage de Tusk crache des morceaux de roche enflammée, etc.), fourmillent de détails. Le système de double barre d'énergie a été conservé et les finish, en Ultra, permettent d'admirer de sublimes chutes dans le vide (le sprite du personnage, qui tourne sur lui-même, se perd au fond d'un puits ou au milieu de flammes). Le boss de fin, très impressionnant, s'appelle Gargos, et une fois que vous l'aurez vaincu, vous aurez le loisir d'admirer de nouvelles séquences en images de synthèse concernant votre personnage. Je peux ainsi vous révéler — c'est un scoop — que Jago et Orchid sont frère et sœur. On en apprend tous les jours. Pour en finir avec Killer 2, signalons, entre autres nouveautés, l'apparition des feintes de pouvoirs et de coma (votre perso fait semblant d'envoyer une attaque ou de tomber dans les pommes pour tromper l'adversaire), les contres et les ultimate combos, souvent très rigolos (un éléphant qui tombe et vient écraser le vaincu). Bref, nous voilà devant un jeu réussi, très complet, qui saura vous retenir des heures durant.









Points forts

La qualité graphique extraordinaire.
Les nombreuses possibilités techniques (feintes, finish, combos...).

SOUL EDGE

Namco

92%

Le nouveau jeu de combat en 3D de Namco se révèle assez déroutant. Très impressionnant en photos, il déçoit dès les premières parties. La qualité des décors est en effet inégale (ils sont quelquefois assez vides ou bien abritent des éléments digitalisés pas toujours très réussis), et le contraste avec les personnages, qui sont eux très réussis, est d'abord frappant. Et puis on















se concentre sur les combats — c'est bien ce qui compte, de toute façon — et la magie opère. La palette de coups des différents personnages est très réussie, avec de sublimes effets de lumière, les enchaînements possibles sont les garants d'un certain niveau technique et les projections, souvent très originales, sont accompagnées de mouvements de caméra inédits. Bref, une fois au cœur de l'action, les décors, seul défaut majeur de Soul Edge, passent effectivement au second plan.

Points forts
Une palette de coups très originale.
Un jeu extrêmement agréable.

FIGHTING VIPERS

Sega

88%

La déception du mois s'appelle Fighting Vipers. Après le mythique Virtua Fighter 2, on s'attendait à ce que la nouvelle production de l'équipe AM2 de Sega casse la baraque. Eh bien, il n'en est rien ! Oh, le jeu n'est pas mauvais, loin de là, mais on était en droit d'attendre mieux. Premier regret, le manque de charisme flagrant des personnages. J'ai eu beau chercher, aucun des huit protagonistes présents ne m'a paru attirant. Un détail, peut-être, mais c'est dommage. En ce qui concerne les combats, on se trouve en face d'un VF 2 new look, à l'intérieur d'une aire de combat fermée (le plus souvent par des grillages), et les sacro-saints Guard, Punch et Kick répondent encore présents. Les combats y gagnent en violence (lorsqu'un des deux adversaires se retrouve coincé, il a mal) mais, à part ça, rien d'autre n'est vraiment remarquable. La jouabilité se rapproche de celle d'un VF 2, sans être tout à fait la même (il y a ici plus d'inertie dans les mouvements) mais j'avoue, à mon grand désarroi, ne pas m'être vraiment amusé avec Fighting Vipers. Un jeu intéressant, manifestement riche, mais auquel il manque, à mon avis, la petite flamme qui aurait pu en faire un grand titre.

Points forts
Le système de protections sur les combattants.
Un jeu techniquement intéressant.

Nouvelles du Japon

LAST BRONX

Sega

Nouveau jeu de combat en 3D (« encore un ! », soupireront certains), Last Bronx, en cours de développement, devrait beaucoup faire parler de lui ! Utilisant la même technologie que VF 2, le jeu propose huit personnages, des chefs de bande, qui se battent à l'arme blanche dans différents coins de Tokyo (Comme Shibuya, me souffle Reyda. Vous serez sans doute ravis de l'apprendre !). Les armes, plus qu'un simple prolongement de la main, serviront ici effectivement. Par exemple, le personnage armé d'un nunchaku pourra enrouler la chaîne autour du cou de son adversaire pour effectuer une projection. Les combats se dérouleront à l'intérieur d'aires de jeu fermées (comme dans Fighting Vipers) et ils devraient se révéler d'une rare sauvagerie...
Un titre qui promet.

Une rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Wonder et Reyda



Over the World



Tout au long de son aventure, Mario rencontre de vieilles connaissances, comme cette chenille de Super Mario World.

Super Famicom

Super Mario RPG

Sous l'œil attentif de Shigeru Miyamoto, les petits magiciens de chez Square et Nintendo nous ont concocté un vrai chef-d'œuvre : Super Mario RPG. Pour la première fois, notre héros et la plupart des protagonistes de ses aventures passées se retrouvent dans un vrai jeu de rôle, vaste, drôle et riche en rebondissements.

Tout commence, comme tout a toujours commencé, par l'enlèvement d'une princesse. Les princesses, c'est clair, ont été inventées pour une seule et unique raison : être kidnappées par un méchant pour ensuite être délivrées par un héros. Et, dans Mario, la princesse, c'est Toadstool (Peach au Japon) et le kidnappeur, c'est Bowser (King Koopa au Japon). N'écoutant que votre courage, vous foncez donc délivrer la charmante princesse Toadstool retenue dans la terrible et lugubre forteresse de Bowser. Quelques coups de poing, quelques utilisations de votre pouvoir spécial et s'en est fini de votre ennemi de toujours. Voilà, vous venez de terminer la première séquence qui tient lieu d'introduction au jeu. Mais, car il y a toujours un mais, l'aventure ne fait que commencer. Au moment précis où vous avez délivré la princesse, une epée géante est venue se fiche dans la forteresse de Bowser, propulsant ainsi nos trois héros (Mario, la princesse Toadstool et Bowser) un peu n'importe où dans le monde. Kazio, un nouvel ennemi, vient de prendre possession de la forteresse. Toujours au même moment, une étoile se fragmente en sept morceaux. Une fois les sept morceaux réunis, elle deviendra une étoile filante et vous pourrez alors formuler



Depuis Super Mario World, il semblerait qu'un Mario sans Yoshi ne soit plus un vrai Mario. En sera-t-il de même sur Nintendo 64 ?



C'est la première fois que l'on voit Mario en 3D sur la 16 bits de Nintendo, et l'aspect plate-forme n'a pas été négligé pour autant.

Les combats

Lorsque que vous tombez sur un ennemi, s'amorce une phase de combat. Les personnages se placent face à face et décident chacun leur tour des actions qu'ils désirent accomplir. Avec Y, vous utilisez un de vos pouvoir spéciaux ; avec X, un objet ; avec A, vous utilisez votre arme et, enfin, avec B, vous optez pour la fuite ou la défense.







un vœu. Mais nous n'en sommes pas encore là. Il faut d'abord retrouver la princesse (encore !). Retournons donc à l'endroit où vous avez été projeté suite à l'arrivée de l'épée. Par bonheur, vous vous retrouvez dans votre maison. Comme quoi, le hasard fait bien les choses. Toad, votre ami de toujours, vous informe que le ministre de la forteresse des champignons souhaiterait s'entretenir avec vous. Lorsque vous le rencontrez, le ministre vous fait savoir qu'il compte sur vous pour retrouver la princesse.

Tout au long de votre quête vous rencontrerez de nouveaux amis qui vous seront d'une grande aide. Une fois unis, vous formerez une équipe de choc. Votre premier allié s'appelle Mallow, un clone de Kirby qui se prend pour une grenouille. Ses pouvoirs magiques sont assez impressionnants. Lorsqu'il pleure, il invoque la pluie. Quant au second, il s'agit de Geno, un pantin de bois. La vie lui a été donnée par une petite étoile (et vas-y que je m'inspire de Pinocchio...). Le déroulement du jeu est identique à celui de n'importe quel autre RPG de Square, en peut-être un peu plus simple, ce qui le rend accessible à tous. Vous déambulez dans des décors en 3D isométrique, hauts en couleur et fort détaillés. Le personnage qui représente votre équipe est, bien entendu, Mario. Si vous tombez sur un ennemi, votre écran passera à un mode combat (comme dans tout RPG). Vous ferez alors face à vos adversaires. Chacun des membres de votre équipe peut utiliser un de ses pouvoirs spéciaux, un objet, un coup



Les intérieurs ont été bien travaillés, que ce soit dans la forteresse du ministre des champignons ou dans les autres habitations des villages.



Voici un des nombreux villages que vous aurez l'occasion de visiter. Comme dans tout RPG qui se respecte, vous trouverez une boutique, une auberge et des habitations.

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers



Super Mario RPG

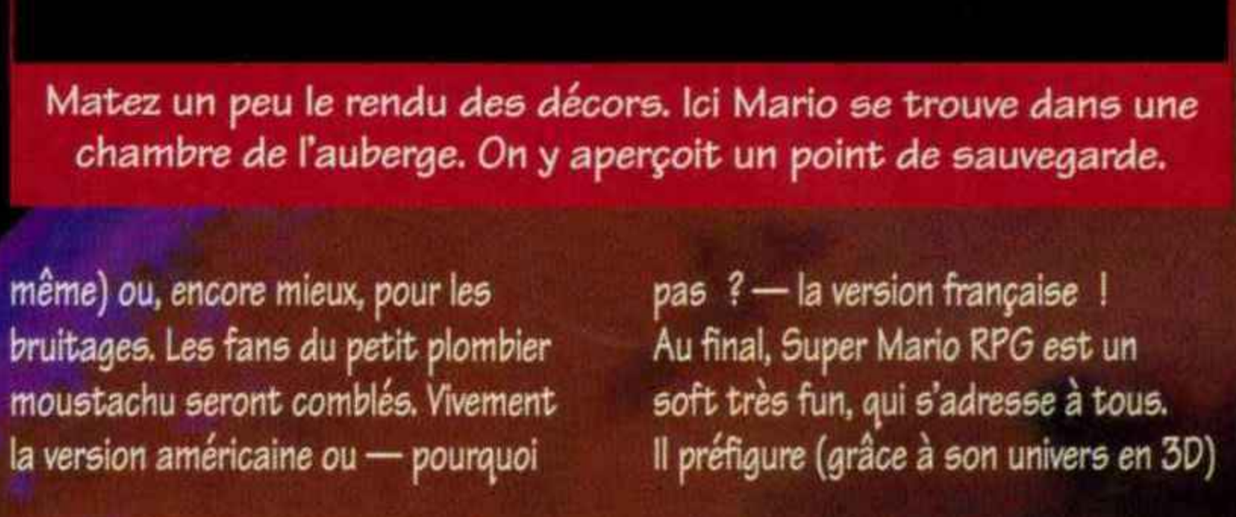
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
NINTENDO/SQUARE
textes
JAPONAIS
genre
RPG

L'univers de Mario.
Les graphismes sublimes.
La simplicité des commandes.

Comme d'hab : les textes sont en japonais...

normal ou tout simplement fuir, si besoin est. Une fois que chacun de vos personnages a porté une attaque, c'est au tour des ennemis de répliquer. Le choix est donc important, et la moindre erreur peut se révéler fatale. En remportant une victoire, vous acquérez quelques points d'expérience, ainsi que des pièces. À mesure que s'accroît votre niveau d'expérience, vous récupérez de nouveaux pouvoirs spéciaux et devenez surtout plus résistant et plus fort. En somme, un RPG dans toute sa splendeur. Certaines séquences d'action de type plate-forme, course sur rails en mode 7, etc., viennent réhausser l'intérêt du jeu. En ce qui concerne l'ambiance, on retrouve l'univers de Mario. La plupart des monstres que vous rencontrerez sont tout droit issus des anciens épisodes. Il en va de même pour certaines musiques (remixées tout de même) ou, encore mieux, pour les bruitages. Les fans du petit plombier moustachu seront comblés. Vivement la version américaine ou — pourquoi pas ? — la version française ! Au final, Super Mario RPG est un soft très fun, qui s'adresse à tous. Il préfigure (grâce à son univers en 3D) ce que pourrait être le Super Mario 64 sur la Nintendo 64.

Magic Sam



Matez un peu le rendu des décors. Ici Mario se trouve dans une chambre de l'auberge. On y aperçoit un point de sauvegarde.



Un boss en vue : assurez-vous d'avoir un bon niveau d'expérience et assez « d'objets miracle » pour récupérer des points de vie.

Tiens, voilà Koopa. On dirait qu'il est en train de se constituer une petite armée. En tout cas, ces manœuvres semblent bien étranges...



Voici la carte du monde que vous devrez visiter. L'aventure risque d'être longue… très longue. Vivement une version française qui nous permette de tout comprendre !

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

DRAGON BALL Z

K7 A la poursuite de Garlic	89 F
K7 Le Robot des glaces	89 F
K7 Le combat fraticide	89 F
K7 La menace de namec	89 F
K7 La revanche de cooler	89 F
K7 100000 Guerriers de métal	89 F
K7 L'offensive des cyborgs	89 F
K7 Broly le super guerrier	89 F
K7 Les mercenaires de l'espace	89 F
K7 Le père de Son Goku	89 F
K7 L'histoire de trunks	89 F
K7 La menace de namec	89 F

DRAGON BALL

K7 La légende de Shéron	89 F
K7 Le chateau du démon	139 F
K7 L'aventure mystique	139 F
Pack 4 K7 Dragon Ball Z & dragon Ball	336 F

K7 Vidéo Version Originale PAL

DRAGON BALL Z

K7 Bio Broly	99 F
K7 Gozita NEW	99 F
K7 Tapion	149 F
Pack 4 K7 Dragon Ball Z & dragon Ball	297 F

Bandes Déssinées Japonaises

B.D. Dragon Ball	42 Vol	39 F
Pack 4 Vol au choix		140 F
B.D. Dragon Ball Z Couleur	15 Vol	65 F

- Vol 1 Kourat
- Vol 2 Métal Kourat
- Vol 3 Baddack
- Vol 4 Les cyborgs
- Vol 5 Trunk Story
- Vol 6 Broly
- Vol 7 Bojack
- Vol 8 Super nameck
- Vol 9 Garlic
- Vol 10 Docteur Willow
- Vol 11 Le retour de broly
- Vol 12 Garlic
- Vol 13 Bio Broly
- Vol 14 Gozita
- Vol 15 Tapion

Bandes déssinées Françaises

B.D. Dragon ball	19 Vol	38 F

Art Book Japonais

Art Book Tapion	119 F
Art Book Cardass Perfe NEW	129 F
Art Book Collector 7 Vol	
Vol 1 Complète illustrations	150 F
Vol 2 Story guide	170 F
Vol 3 TV Animation Part 1	170 F
Vol 4 World Guide	125 F
Vol 5 TV Animation Part 2	170 F
Vol 6 Movies & TV Spécials	170 F
Vol 7 Dragon Ball NEW	170 F



Le château du démon
L'aventure mystique

139F/K7

Les 2 Volumes 250F



K7 Vidéo Dragon Ball Z **89F/k7**



NEW

K7 Tapion **149F**



NEW



NEW



A **129F**

Dragon Ball & Dragon Ball Z Art Book Cardass Perfect

158 Pages couleurs avec 1 poster et 4 cartes collector inédites

Les fans vont enfin être comblés avec ce magnifique guide qui présente toutes les cartes de la série DP Collection de la Série 1 à la série 25 avec de superbes illustrations pour décorer le tout. Cette ouvrage est indispensable à tous les collectionneurs de CARDASS



B.D. Dragon Ball N° 19 **38F**



NEW

Art Book Dragon ball **170F**



B.D. Couleur Tapion **65F**

Figurines

Figurines de 5 Cm		48 Fig
La figurine	La photo des 48 figurines dans le dépliant Dragon ball Z offert à chaque commande	15 F
Les 6 figurines		84 F
Les 12 figurines		156 F
Les 24 figurines		288 F
Les 48 figurines		528 F
Super Battle Collection		18 Fig 145 F
B Vol 1 Son Gokou		69 F
C Vol 2 Super Sayan Son Gokou		69 F
D Vol 3 Picollo		69 F
E Vol 4 Végéta		69 F
F Vol 5 Trunks		69 F
G Vol 6 Freezer		69 F
H Vol 7 Super Sayan Végéta		69 F
I Vol 8 Son Gohan		59 F
J Vol 9 Super Sayan Son Gohan		69 F
K Vol 10 Broly		99 F
L Vol 11 Cell		69 F
M Vol 12 Super Sayan Trunks		69 F
N Vol 13 Super Sayan Son Gohan		69 F
O Vol 14 Great Sayaman		69 F
P Vol 15 Son Goten		59 F
Q Vol 16 Trunks		59 F
R Vol 17 Janenba		69 F
S Vol 18 Goku Ultra NEW		69 F
T Kit à monter 15 cm Gozita		1 Fig 149 F
U Kit Monté 18 Cm GOKU ULTRA		99 F
Kit Monté 35 Cm		2 Fig
U Vol 1 Goku Ultra		199 F
T Vol 2 Gozita		199 F
Figurines de 40 Cm 6 Fig 1 2 3 4 5 6		169 F
Boîte de 6 figunines de 5 cm		8 Bt 75 F

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 2 le sachet de 10 cartes	10 F
Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Heros Collection 4 le sachet de 10 cartes	20 F
Trading Collection le sachet de 12 cartes	25 F
Sachet de 35 PP cards anciennes séries	45 F
Sachet de 35 PP cards Série 29	70 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 16 dont 2 brillantes	200 F
Pochette Surprise N° 1 plus de 20 cartes	50 F
Pochette Surprise N° 2 plus de 40 cartes	100 F
Pin's	5 F
Boîte de 240 Pogs	99 F
Casquette	35 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister	17 F
Cahier	17 F
Jeu Barcode avec 50 cartes Barcodes rares	150 F
5 cartes film collection sous blister	25 F
Estampe en rotin	35 F
Tee Shirt débardeur	59 F
Piste + 30 Pogs NEW Collection	79 F
Classeur de cartes DBZ	100 F



NEW



AMICROPUCE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS

Tél 38.68.15.50

82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS

Tél 47.20.56.81

P9604 Dépliants des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commandes
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal ..... Date de Naissance

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**	

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F ☐ Chronopost 70 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....

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

Over the World

Bahamut Lagoon

Super Famicom

L'usine à RPG, autrement dit Square Soft, nous offre un jeu de rôle par mois en moyenne. 90 % de cette production est excellente, et les 10 % restant constituent des chefs-d'œuvre. Bahamut Lagoon, le p'tit dernier, appartient à cette seconde catégorie.

Le succès, annoncé, de ce titre tient à son concept qui, sans être révolutionnaire, n'en est pas moins original. Il reprend l'idée développée dans Shining Force ou Mystaria en proposant un système de combats basé sur des règles typiquement wargame (zone d'effet, portée, potentiels d'attaque et de défense...). Attention, si les affrontements sont importants, Bahamut Lagoon repose sur un scénario en béton armé dans la grande tradition de Square Soft. En combat, chaque unité composée de quatre personnages commande à un dragon. Vous déplacez l'unité en fonction de son potentiel de déplacement et effectuez une action telle que attaque, magie, etc., le dragon agissant selon trois ordres simples : protection du groupe, attaque et repos. La résolution d'un tour de combat donne lieu à des animations incroyables sur Super Famicom. Des sprites géants animés, des effets spéciaux qui pètent dans tous les sens. L'esprit de Spielberg plane sur le jeu. Bon d'accord, ces séquences animées ne sont pas en plein écran, mais l'effet visuel est garanti. Cette quête des anciens dieux dragons rend la présence des dragons « normaux » indispensable. Au même titre que les personnages, ils sont sujets à la progression en niveaux d'expérience et peuvent être soumis à certains régimes alimentaires pour obtenir de nouvelles attaques spéciales (voir encadré).

C'est indéniable, Bahamut Lagoon fourmille de bonnes idées et la réalisation surpasse même le mythique Final Fantasy VI, c'est tout dire. On peut faire confiance à Square Soft America pour la traduction anglaise, mais en France qu'en sera-t-il ? Il ne nous reste plus qu'à croiser les doigts et toucher du bois en espérant que Nintendo France se mette au travail.

Wolfen,

n'en revient toujours pas.



Les déplacements d'un champ de bataille à l'autre s'effectuent à bord de cette citadelle volante. C'est ici, et pas ailleurs que vous pourrez nourrir les dragons.



La chimère est foudroyée par l'attaque du dragon Mantik.





Vous pourrez constater que les sprites et les animations des phases de combat sont vraiment impressionnants.



Le système de combats s'inspire de celui de Shining Force. En surbrillance, vous découvrez le potentiel de déplacement d'une unité.

de l'étranger



En combat, une unité (ou un sprite) est constituée de quatre personnages différents.



Certains personnages peuvent invoquer les dieux dragons. L'animation qui s'ensuit est à tomber par terre.



Un combat au corps à corps s'accompagne d'un sous-menu qui permet de donner des ordres individuellement.

L'avis de « dreamer » Reyda

« Il y a tant à dire sur Bahamut Lagoon ! Vous sauvez la princesse de Kaana des griffes de Sauser, jeune empereur visionnaire qui, tel Gengis Kahn, souhaite entrer dans l'histoire. Accompagné de vos amis Rush le chevalier, Matelayt le paladin, et tous vos alliés, menez vos unités aidées des dragons de combat vers la victoire ; déjouez les plans du commandeur Palpaléos, et restaurez la paix en mettant les dieux dragons de votre côté dans cette longue quête... Hein ? Un paddle, une console ? Zut, ce n'est qu'un jeu ! Oui, mais l'atmosphère onirique créée par Square Soft est tellement envoûtante que quitter ce wargame est presque déprimant... »



Les effets des sorts sont de toute beauté. Remarquez l'effet de transparence qui accompagne cette déflagration.



Les combats sont entrecoupés de longues séquences cinématiques avec pas mal de texte.



Vous êtes parvenu à bord de la citadelle volante. On sent l'ombre de Final Fantasy II et III.

Ils sont pas beaux, mes dragons ?



Voici un éventail de quelques-unes des formes de dragon. En tout, il existe près de 270 aspects différents.













Bahamut Lagoon

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SQUARE SOFT
genre
RPG/STRATÉGIE
texte
JAPONAIS

La musique.
Un système de combats original.
Graphismes et animations époustouflants.

Toujours le même problème de langue.

L'alimentation des dragons

Bahamut Lagoon propose un système simple et radical pour se débarrasser des listes d'objets à rallonge qui encombrent souvent les personnages. Les objets, magiques ou non, peuvent servir de nourriture aux dragons ! Selon le type d'objet donné, les caractéristiques de l'animal vont évoluer ainsi que son aspect physique. Par exemple, les armes augmenteront son potentiel d'attaque, une potion de guérison accroîtra ses points de vie, un bâton de feu lui permettra d'acquérir des attaques à base de feu, etc.



Les caractéristiques des dragons et la carte des menus...



Un dragon affamé.



... quelques grenades après.

Un champ de bataille parmi tant d'autres



K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

NEW	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Appleseed		135 F
NEW	Armitage 3	2 Vol	139 F
	Art of Fighting		145 F
NEW	Babel II		159 F
	Baoh		139 F
NEW	Blackjack	3 Vol	145 F
NEW	Borgman	2 Vol	145 F
NEW	Bubblegum Crisis	3 Vol	139 F
	Chasseur de vampire		139 F
NEW	Cobra	10 Vol	145 F
	Cobra le film		145 F
	Cyber city	3 Vol	129 F
	Deus		110 F
	Dominion	2 Vol	129 F
NEW	Eight Man		159 F
	Fatal Fury	3 Vol	145 F
	Golgo 13		139 F
	Gunnm		139 F
NEW	Guyver	3 Vol	139 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
NEW	Humming bird		169 F
NEW	Kamui le 15/04/96		169 F
	Iria	3 Vol	139 F
	Ken le survivant le film		145 F
	Ken le survivant la série	4 Vol	79 F
	Kishin Heidan	2 Vol	139 F
NEW	Kojiro	4 Vol	145 F
	La cité interdite		129 F
	Lodoss	6 Vol	145 F
	La légende de lemnear		145 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		145 F
	Macross le film		145 F
NEW	Macross Plus 1		145 F
	Max & cie le film		145 F
	Max & Cie OAV		145 F
	Mamono hunter yoko	3 Vol	110 F
	Maps	2 Vol	129 F
	Mégalopolis	4 Vol	99 F
	Moldiver	3 Vol	139 F
	Nicky Larson la série	4 Vol	79 F
NEW	Nom de code : Love city		159 F
	Orange road		139 F
	Patlabor	2 Vol	139 F
	Plastic Little		139 F
	Ran la légende Verte	2 Vol	139 F
	Ranma 1/2	3 Vol	135 F
	Ranma 1/2 le film	2 Vol	145 F
	Ranma 1/2 La série	4 Vol	79 F
NEW	Réincarnation		169 F
	RG Veda		139 F
	Rouzin Z		139 F
	Sailormoon la série		79 F
	Saint Seya la série		79 F
	Samourai Shodown		145 F
	Slow Step	3 Vol	139 F
	Street fighter 2		139 F
NEW	Tenchi Muyo	3 Vol	139 F
	The cokpit		139 F
	Ushio & Tora	3 Vol	110 F
	Venus War		129 F
	Watt Poe		145 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	145 F
NEW	Yoma les ténèbres		169 F
NEW	Yugen Kaisha	3 Vol	99 F



GUYVER Vol 3
La mort du Guyver
2 épisodes
Dossiers 5 & 6

















HIT **NEW**

MACROSS PLUS 1
Le top cyber de l'animation japonaise
Scénario dynamique
Série culte mondialement connue

Mangas Français Bandes dessinées

	Akira	13 Vol	96 F
	Appleseed	4 Vol	76 F
	Crying freeman	2 Vol	46 F
	Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F
	Docteur slump	4 Vol	38 F
	Dominion		75 F
	Dragon ball	19 Vol	38 F
NEW	Fly (Dragon quest)	2 Vol	25 F
	Gon	2 Vol	38 F
NEW	Gunnm	5 Vol	40 F
NEW	Ikkyu		69 F
	Les élémentalistes	2 Vol	76 F
NEW	Mother Sarah par l'auteur d'AKIRA		92 F
NEW	Nicky Larson (City Hunter)	2 Vol	25 F
	Nomad	3 Vol	96 F
	Orion	2 Vol	76 F
	Porco Rosso	4 Vol	56 F
	Porco Rosso Art book		169 F
NEW	Ranma 1/2	8 Vol	38 F
	Red Hawk		45 F
	RG Veda	2 Vol	45 F
NEW	Riot		78 F
NEW	Sailormoon	6 Vol	38 F
	Street fighter II	4 Vol	46 F
NEW	Takeru		75 F
	Vaelber Saga		85 F
	Vidéo girl aï	10 Vol	30 F

Compacts disques originaux

Ah Mégamisama ongaku	2 Vol	285 F
Arslan Senki 2 OST		255 F
Bishojo senshi sailormoon SS		149 F
Bubblegum Crisis	2 Vol	240 F
Chojiku Yosai Macross 2	2 Vol	235 F
Chojiku Yosai Macross Complet		585 F
City Hunter	2 Vol	270 F
City Hunter 2	2 Vol	270 F
City Hunter 3		255 F
City Hunter 91		249 F
City Hunter Dramatic Master	2 Vol	359 F
Denei Shojo Vidéo Girl Ai OST		235 F
DNA 2 Sountrack		255 F
Fushigi No Umi No Nadia	3 Vol	240 F
H2 TV Série Original		270 F
Hokuto No Ken The movie		269 F
Kagaku Ninjatai Gatchaman		195 F
Kaze No Tani No Nausicaa OST		200 F
Kido Keitsatsu Patlabor 2 Movie		240 F
Kimagure Orange Road	3 Vol	199 F
Kishin Doji Zenki OST	3 Vol	225 F
Lodoss Tosenki	3 Vol	229 F
Magic Knight Ray earth OST	2 Vol	199 F
Maison Ikkoku Music Blend	2 Vol	260 F
Mimi O Sumaseba OST		240 F
Saint Seya Memorial Box 5 Volumes		895 F
Street fighter 2	2 Vol	255 F
Tonari no Totoro OST		240 F
Yoroiden Samurai Troopers I-JI		199 F

Compacts disques originaux produits

Cobra single	50 F
OZ	240 F
Vidéo Girl Aï	199 F

Trading US

Flair Marvel le sachet	25 F
Spawn le sachet	10 F

X FILES (Aux frontières du réél)
La série culte du moment

Trading Cards US Season 1 le sachet	20 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	20 F
Tee shit XL 3 Modèles	129 F
Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F



NEW

Dépliants des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commandes
P9604 Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville..... Code postal..... Date de Naissance

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**	

Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des par pour les mineu

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F ☐ Chronopost 70 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N°...../...../...../.....Date expiration...../.....

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

AMICROPUCE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

Over the World

Vampire Hunter (Darkstalkers' Revenge)

Saturn

Ça y est ! Après maints retards, le Vampire Hunter tant attendu de Capcom est enfin arrivé sur Saturn. Les possesseurs de cette machine ont de la chance : ils ont droit à la dernière version en date du jeu d'arcade. Résultat, une conversion sublime, graphiquement très au point, qui reprend tous les éléments qui ont fait son succès.

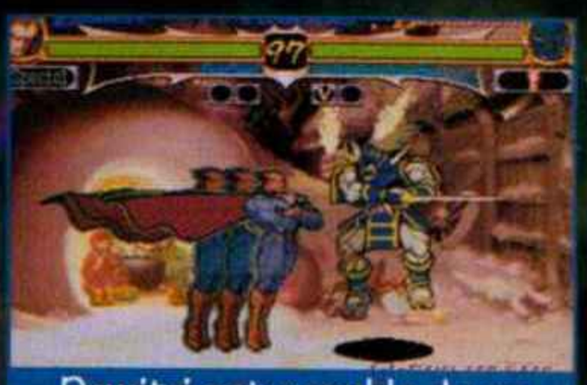
Penchons-nous d'abord sur la galerie de personnages. Très éclectique, elle est constituée — nombre honorable — de quatorze protagonistes. On y trouve, entre autres, un robot, une momie, une espèce de Frankenstein, un homme de feu, un loup garou, un mort-vivant mélomane... Les programmeurs ont joué à fond la carte de la diversité. Nul doute que, transportés à l'idée de s'essayer à tant de styles différents, la plupart des joueurs apprécieront. En ce qui concerne les graphismes (personnages et décors), ils sont — ou peu s'en faut — aussi réussis et détaillés qu'en arcade. Les animations de fond révèlent un souci de bien faire évident (admirez les femmes en robe longue agitant leurs éventails au stage de Donovan) et on ne peut que rester admiratif devant un si méticuleux travail.

Indéniablement réussi d'un point de vue technique, Vampire Hunter apparaît plus imparfait en ce qui concerne la jouabilité. Non pas qu'elle soit mauvaise, non, les différents coups spéciaux sortent sans problème et les mouvements des personnages sont souples, mais elle se révèle quelque peu bizarre. Certains coups et pouvoirs spéciaux sont en effet si extraordinaires qu'ils déconcertent dans un premier temps tout joueur habitué à d'autres jeux de combat plus traditionnels. Ici, les personnages disparaissent, s'allongent, donnent des coups dans les positions les plus incroyables sans que cela semble les gêner beaucoup. Le style est particulier mais il me paraît un peu trop brouillon. Je conçois, toutefois, que cela puisse plaire au plus grand nombre — l'ambiance est géniale, les persos très attachants — et je me range sagement du côté de la raison. L'originalité prime sur le réalisme et puis bon, il faut bien renouveler le genre de temps en temps...

Chris



Pyron, tout feu tout flamme, tente de mettre à mal l'homme Triton. Parions plutôt sur ce dernier, ici dans son élément.



Demitri est capable de se déplacer en disparaissant. Un moyen formidable de déconcentrer ses adversaires.



Toucher le premier, au début d'un combat, vous procure un avantage. Ne serait-ce qu'en ce qui concerne les points...



Zabel salue sa victoire en torturant sa guitare. Sasquatch, attendrissant, se contente de verser une larme.



Donovan, épaulé par certains esprits élémentaires, invoque ici celui du froid. Quelle classe !

Vampire Hunter (Darkstalkers' Revenge)

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
CAPCOM
genre
COMBAT
Texte
JAPONAIS

Une conversion réussie de l'arcade.

Un certain souci du détail (graphismes fouillés, animations nombreuses).

Les combats ont souvent un petit côté n'importe quoi (palettes de coups un peu trop « spéciales »)

Présentation









Victory !

À la fin de chaque combat, vous avez le droit d'admirer le personnage vainqueur dans une pose où il se montre apparemment satisfait de sa performance. Flambeur, va !













Super attaques

Chaque personnage possède deux ou trois super attaques extrêmement impressionnantes. Pour les invoquer, il faut que la barre d'énergie « Special » (sous celle des points de vie) soit remplie. Pour cela, utilisez sans compter vos différents pouvoirs spéciaux.

















Over the World



Ce labyrinthe végétal est peuplé de zombies. Essayez de les éliminer un par un plutôt que d'en avoir plusieurs sur le dos.

Tandis que les RPG envahissent toutes les consoles, le jeu d'aventure semble en perte de vitesse, malgré les sorties récentes de Myst et de Dragon Lore. Digne représentant du genre, Alone in the Dark 2 fait une apparition remarquée dans les rayons japonais, bien que la version micro originale remonte déjà à trois ans. D'entrée de jeu, on peut remarquer que les éditeurs japonais sont vraiment des pros : ils se sont donné la peine de traduire l'intégralité des textes et dialogues dans leur propre langue. Ainsi, en vous procurant ce jeu en import, vous aurez la paradoxale opportunité de jouer à un jeu français en langue japonaise ! Avouez que c'est fort ! Alone In The Dark 2 a également fait l'objet d'une reprogrammation partielle. Ainsi, les personnages représentés et animés en simple 3D polygonale dans la version micro bénéficient de textures mappées. Le scénario reste inchangé. L'action se déroule dans les années 20, dans une vieille demeure du XVII[e]. L'ambiance et le thème ne sont d'ailleurs pas sans évoquer les écrits d'un certain H.P. Lovecraft. Après vous être fait déposer devant la propriété par un taxi, vous placez une bombe afin de forcer le portail. Armé de votre fidèle Remington, vous allez devoir vous expliquer avec le gardien au teint un peu trop verdâtre pour être vivant, équipé d'une mitraillette Thompson. Le personnage se déplace dans une succession d'écrans qui présentent la maison et son parc sous de multiples angles. En d'autres termes, c'est comme si toute la propriété était équipée d'un réseau de surveillance vidéo, et qu'un réalisateur

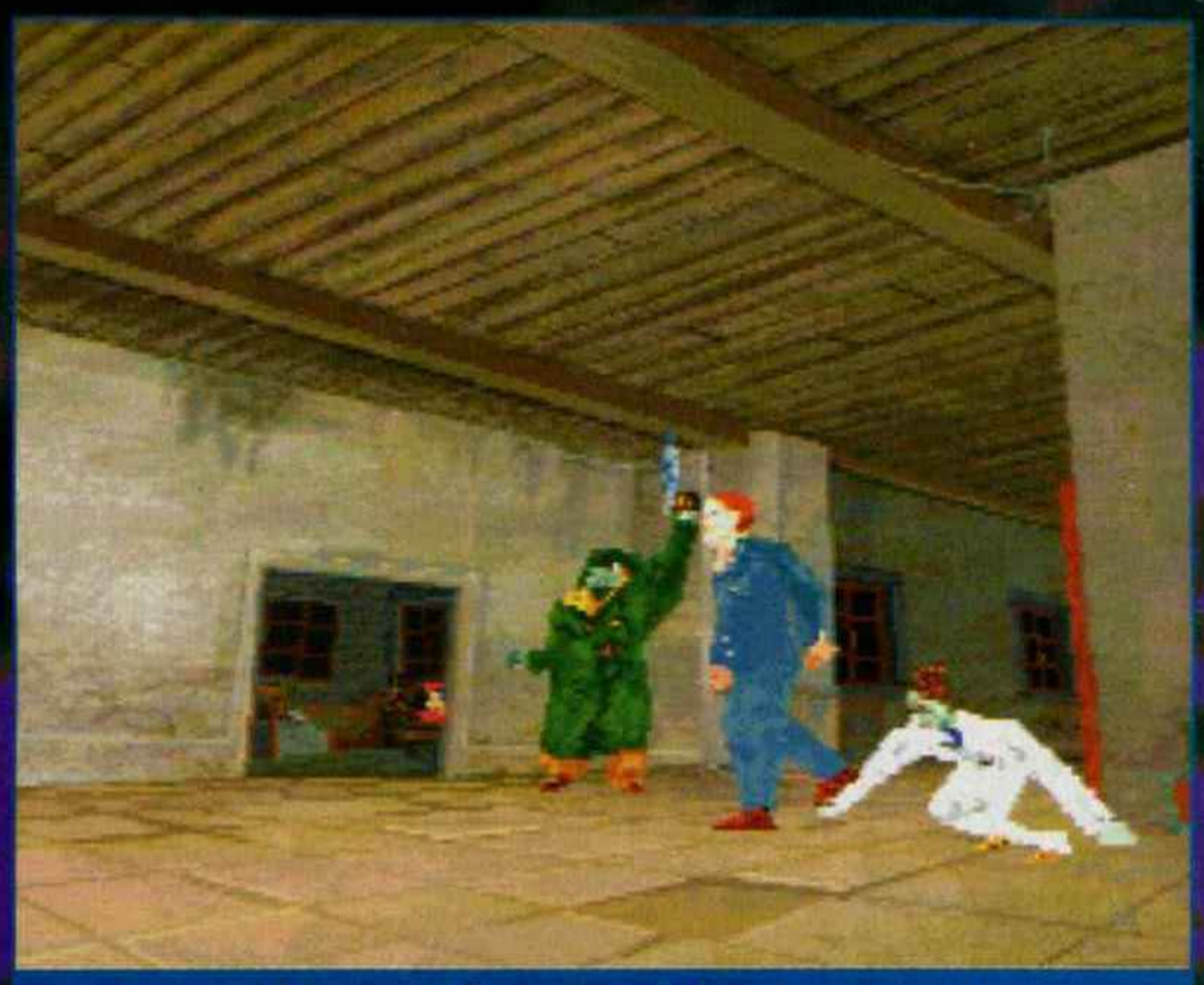
Alone in the Dark 2

Saturn





Si l'arme à feu est efficace, la technique du coup de boule ne fonctionne pas mal non plus.



Ces zombies sans âme sont fichus de se tirer dessus lorsque vous passez entre deux feux.

s'amusait à garder en permanence l'œil sur l'intrus. Votre personnage peut effectuer deux actions de base : attaquer à main nue (avec coups de poing, de pied ou de tête), ou pousser un objet lourd. Ramassez un objet, et il sera immédiatement disponible dans votre inventaire. Cependant, certains d'entre eux s'utilisent à des endroits bien précis. Voici un exemple tout bête qui servira certainement à ceux qui se risquent à l'achat du jeu japonais : fixez la corde au grappin et utilisez-le au pied de la statue qui se trouve dans le jardin anglais. Le bras est articulé et révèle une trappe menant à un souterrain relié aux caves de la maison. Au cours de votre progression, vous constatez que cette propriété est hantée par une horde de zombies appartenant à un équipage maudit de corsaires. Dans ce type de jeu, il faut sauvegarder le plus souvent possible, malheureusement, le fichier de sauvegarde exige la quasi-totalité de la mémoire de la Saturn. Ainsi, si vous ne disposez pas de cartouche de sauvegarde, vous serez condamné à occuper le contenu de la Ram de votre console. Pas cool ! Enfin, si le scénario est vraiment prenant, il est difficilement compréhensible pour nous. Que les aficionados des jeux d'aventure se rassurent, la version française étant prévue pour mai/juin.

Wolfen



Avant de monter au rez-de-chaussée, revêtez le costume de Père Noël.



La poële à frire est d'une rare efficacité en combat. Le cuisinier l'apprend à ses dépens.

Alone in the Dark 2

date et lieu de sortie
DISPO JAPON

éditeur
INFOGRAMES

genre
AVENTURE

texte
JAPONAIS

Une version Saturn reprogrammée.

L'ambiance « lovecraftienne ».

Les graphismes ont mal vieilli.

La sauvegarde jeu occupe presque toute la mémoire.



Vous retrouvez le cadavre disloqué de Dexter. Fouillez-le, il détient des objets intéressants.



Ce jeu est divisée en deux parties. Voici l'animation illustrant une erreur mortelle.



En récupérant l'amulette, vous ferez une désagréable expérience de téléportation.



Lorsque One Eye Jack vous a capturé, vous prenez le contrôle de la petite Grace.



La flasque de whisky vous permet de vous refaire une santé lorsque vous êtes blessé.



Tandis que le héros est transporté en état d'hypnotisme, Grace assiste impuissante à la scène.



Over the World

Blockids

PlayStation



Il fallait y penser ou je devrais plutôt dire : il fallait oser ! Blockids est ni plus ni moins un vulgaire casse-briques. Pour tous ceux qui seraient nés de la dernière pluie, rappelons sommairement (difficile de le faire autrement) de quoi il s'agit. Vous dirigez une barre en bas d'un écran, et en haut se trouve un mur de briques qu'il va falloir exploser grâce à une balle qui rebondit… Délire, non ? Alors, d'accord, ce type de soft remonte aux prémices des jeux vidéo, toutefois, Blockids est, si je ne m'abuse, le premier sur console et, n'en déplaise à certains, ce genre faisait un peu défaut. C'est le jeu qui rallie en général beaucoup de monde autour de la télévision. À la fois simple, fun et surtout archi prenant comme peut l'être Tetris, Blockids convient à tous les joueurs. Bon, évidemment, sur 32 bits, cela fait un peu tache, bien que, question réalisation, le vieux casse-briques de grand-papa ait subi un total relookage « méga cool top mode 3D » ! Trois vues ou perspectives, comme vous le souhaitez, sont disponibles, chaque perso dispose de coups spéciaux, et les tableaux décoratifs sont assez jolis. Bref, un dinosaure vidéoludique dépoussiéré qui saura, j'en suis persuadé, se constituer un véritable fan club. Il est clair que Blockids n'est pas mal loti question durée de vie ; en revanche, son investissement ne serait pas raisonnable à plus de 300 francs… C'est quoi le tarif, au fait ? Ah oui ? Alors d'accord, mais à ce prix-là, ce sera sans moi, les gars !

El Didou,
à ne pas confondre avec El Pigeon.



Blockids

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
ATHENA
genre
CASSE-BRIQUES
textes
JAPONAIS

Enfin un casse-briques sur console !
Très prenant.
Joliment réalisé.

Beaucoup trop cher pour un vieux classique.

Un certain point de vue

Trois vues sont disponibles : vue de haut, de face et de trois quarts. Lorsque l'on joue de face c'est assez difficile au début mais, vu que cela speed vraiment, le jeu devient alors encore plus prenant. À essayer absolument ! Si, si, j'insiste.





Lorsque vous ramassez une certaine option, votre barre devient plus grande.



Quand on choisit cette vue, le casse -briques se transforme en un tout autre jeu.







Là, je viens de me prendre une « big taule » par le fantôme. M'en fous, j'me vengerai, moi !

Over the World

Furai No Siren

Super Famicom

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Furai No Siren n'est pas un clone de Zelda. Ce jeu est la suite de Donjon Mystérieux, l'Aventure de Torneco, dont le héros était le marchand d'armes de la série Dragon Quest ! Un succès au Japon, évidemment. Cette séquelle introduit un nouveau héros, Siren, accompagné de son furet familier. Le héros, après une longue quête à travers le Japon féodal, pense avoir trouvé la montagne recelant le mythique condor en or qu'il recherche. C'est alors qu'il approche d'un hameau que vous prenez le contrôle de l'histoire...
Et découvrez un jeu d'exploration très bien goupillé dont le but est de visiter les donjons et villages disséminés dans la montagne. La progression n'est pas trop difficile grâce au système d'auto-mapping, qui dessine la carte au fur et à mesure de vos déplacements. Vous combattez les monstres qui peuplent la forêt et les grottes : outre vos poings, l'épée et l'arbalète ne seront pas de trop pour mener bataille. Soignez-vous à l'aide de plantes médicinales trouvées sur le chemin et n'oubliez pas non plus de manger des boulettes de riz : la faim est un paramètre important du jeu.
Détail intéressant, vous pouvez traverser les lieux déjà connus à vitesse décuplée grâce au "Mach move" (bouton B).



Il est aussi bon de savoir que les ennemis se déplacent en même temps que vous, vous laissant le temps de réfléchir au moyen de ne pas vous trouver encerclé. Autre détail, votre héros récupère sa vitalité en marchant ou en se reposant sur place (Y+B).
Ce jeu passionnant contient également des donjons gérés de façon semi-aléatoire : raison de plus pour entamer une nouvelle partie.
Furai No Siren est donc un vrai petit bonheur qui vous retiendra des heures durant devant votre écran.

Reyda

Furai No Siren

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SUN SOFT
genre
ACTION/RPG
texte
JAPONAIS

La gestion du perso.
L'auto-mapping.
Les graphismes mignons.

Attention aux sauvegardes.
La langue de Yamazaki.



La taverne, éternel rendez-vous des aventuriers. N'hésitez pas à y papoter...



Prenez soin de vous. Nourrissez-vous de plantes médicinales et de portions de riz.



Récupérez les flèches que ce monstre vous a décochées, puis retour à l'envoyeur.

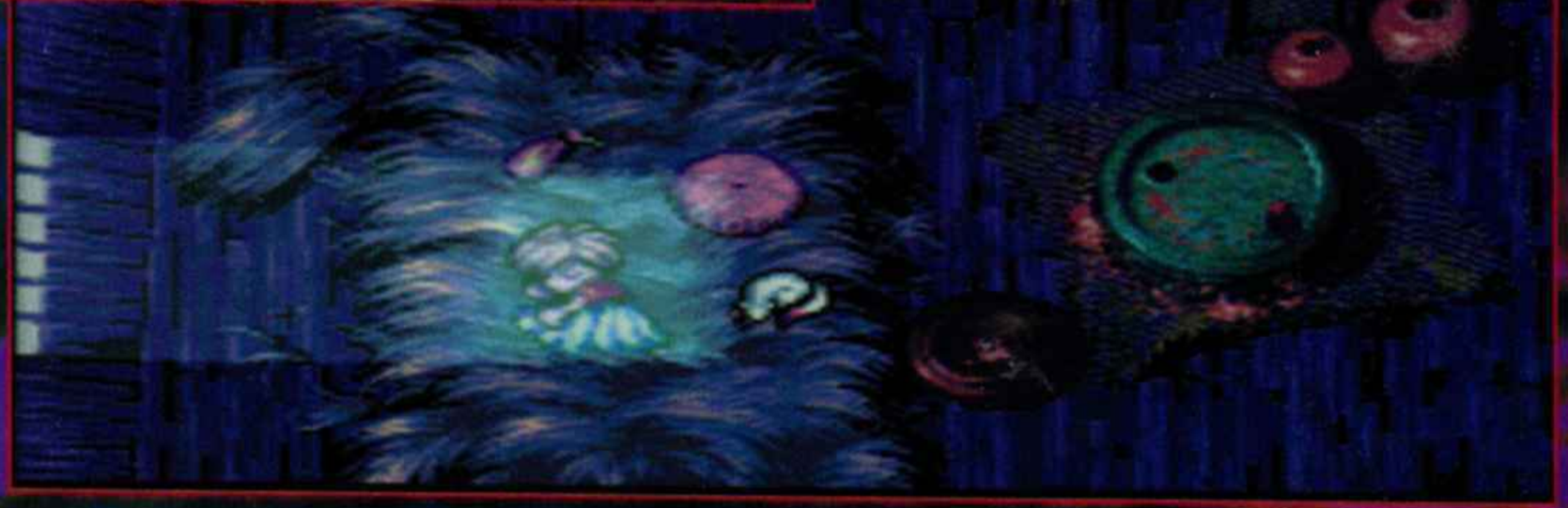


Le premier sabre que vous trouverez dans la forêt est déjà très efficace.

Le repos du guerrier



Notre Siren est plongé dans un profond sommeil dans une habitation abandonnée. La grande aventure va commencer pour lui avec l'apparition des premiers rayons du soleil...



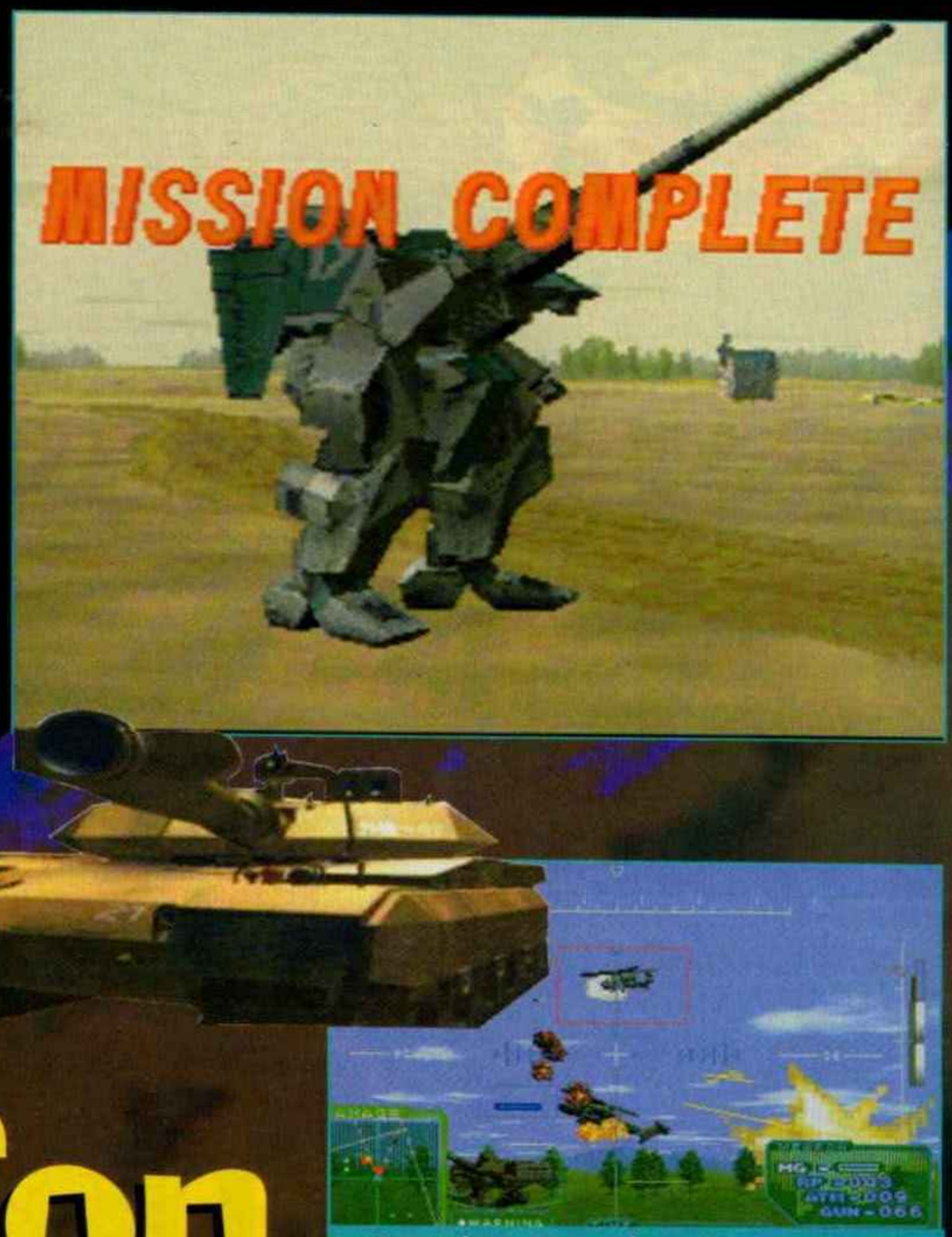
Over the World

Gungriffon
Saturn

En 2015. La Terre, triste lieu d'éternels conflits, voit désormais s'affronter, en plus des engins de combat classiques, d'énormes robots surarmés et extrêmement maniables. Aux commandes d'un de ces méchas, vous devez remplir différentes missions, plus dangereuses les unes que les autres (détruire tous les ennemis d'un secteur, protéger un convoi ou un avion, etc.). Votre robot, très maniable, est capable de se déplacer plus ou moins vite vers l'avant ou vers l'arrière, évidemment, mais il peut aussi faire pivoter son torse et effectuer des bonds prodigieux (grâce à ses « boosts », il peut même rester suspendu en l'air plusieurs secondes). Côté armement, le tir en rafales et les missiles se côtoient joyeusement. Selon vos besoins, vous pourrez donc user de la puissance de feu qui vous convient.

Superbe concentré d'action

Assez classique dans son principe — les jeux à la Battletech, on connaît —, Gungriffon se distingue grâce à deux grandes qualités : sa jouabilité et la qualité de sa réalisation. Au bout d'une demi-heure d'entraînement,





Pour détruire les hélicos ennemis, le tir en rafales est le plus efficace. Les toucher avec les missiles est autrement plus ardu.

L'intro

La présentation, carrément sublime, met en scène des robots qui débarquent en plein champ de bataille. Les tanks, produits d'un autre âge, ne font pas le poids et sont balayés en quelques secondes.





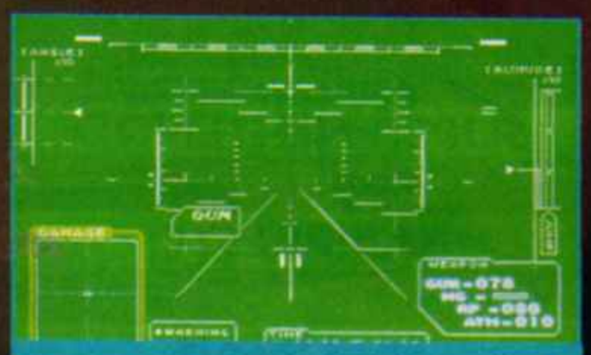








Arrêtez-vous à côté de cet hélico... comme par miracle, vos armes vont se recharger .



La vision infrarouge (d'accord, là c'est vert) est pratique de nuit quand on a de bons yeux.

les commandes de votre robot deviennent instinctives (pourtant, les neuf boutons de la manette sont utilisés !) et l'action sur le champ de bataille devient rapidement aussi soutenue que prenante. Vous jetez des coups d'œil à droite, à gauche, sautez tout à coup au-dessus de reliefs accidentés pour surprendre un ennemi caché... L'ambiance est soutenue, palpitante, et la précision des tirs, alliée à la souplesse des commandes, procure un plaisir de jeu intense. L'utilisation de la 3D est judicieuse, le rendu des textures très convaincant et les animations d'un réalisme étonnant. Une mention spéciale pour l'intro, proprement extraordinaire, une des plus belles que j'ai pu admirer sur Saturn (avec celle de Panzer Dragoon). Oui, je m'emporte ! mais soyez bien certain qu'il le mérite. Gungriffon est un jeu magique.

Chris,
époustouflé.



Cet énorme mécha vient de recevoir le coup de grâce. Les explosions sont superbes.

Gungriffon

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
Textes
JAPONAIS
éditeur
GAME ARTS
genre
TIR

Une jouabilité étonnante.

L'ambiance « j'vais tout péter » très prenante.

La qualité de la réalisation.

On aurait apprécié un tout petit peu plus de stratégie.

Un jeu peut-être un peu lassant à la longue.

Savoir s'adapter : la clé du succès

D'une partie à l'autre, les conditions de combat sont très différentes. Ainsi, les missions peuvent se dérouler de jour ou de nuit. Dans ce dernier cas, la vision infrarouge s'avère fort utile. De même, le terrain se révèle plus ou moins boisé et accidenté selon l'endroit où vous vous trouvez. Ce détail est important car, si vous êtes perdu entre les arbres, votre radar n'indique plus la position des ennemis. Enfin, les conditions climatiques varient également. Soleil, pluie, brouillard... Autant d'éléments dont il vous faudra tenir compte une fois sur le terrain pour optimiser vos performances.









VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 - Fax : (16) 20 90 72 23

Révolutionnaire !!!



Pour PLAYSTATION
compatible avec :
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Wipeout Air Combat
Cybersled ...

549 F seulement !!!

ESPACE 3 games

Bon de commande à envoyer à :
Espace 3 VPC - Rue de la Voyette
Centre de Gros n°1 - 59818 LESQUIN
Tél. : 20 90 72 22 - Fax : 20 90 72 23
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.
Chèques à l'ordre d'Espace3VPC

Frais de port : 60 F (CEE DOM TOM : 90)
Mode de règlement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement (+35F)
❑ Carte bancaire n° Date de validité :

NOM :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Tél. :
Signature (des parents pour les mineurs) :

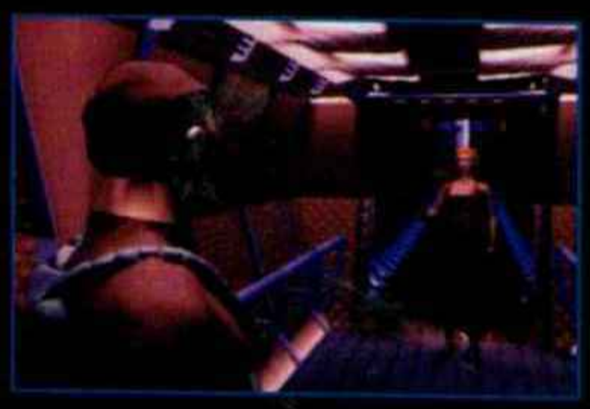
PLAYER 04/96

Over the World

Les meilleurs jeux venus

The Tower

machine
SATURN
éditeur
OPEN BOOK
textes
JAPONAIS





The Tower est un jeu de gestion d'immeubles d'un genre un peu particulier. À l'instar d'un Sim City, il faut gérer l'aspect économique et humain d'un (ou plusieurs) gratte-ciel. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce jeu donne une vision assez bizarre (mais véridique) de la société japonaise. En effet, les habitants vivent, travaillent et s'amusent dans le même immeuble. On y trouve tous les archétypes de cette société : l'homme travaille, la



femme s'occupe de la cuisine et des diverses tâches ménagères.
Bref, une vision machiste certes sûrement symbolique (enfin, on l'espère !) mais qui a de quoi surprendre. The Tower est complet dans ses options mais il faudra attendre une éventuelle traduction pour qu'il devienne accessible au commun des joueurs européens.

Cyberia

machine
SATURN
éditeur
INTERPLAY
textes
JAPONAIS

Cyberia sur Saturn n'a rien d'un miracle. Le jeu est équivalent à la version PlayStation testée le mois dernier. Bref, ce jeu a beau être bourré d'images de synthèse, il ne casse pas des briques. Il faut tirer sur des cibles se déplaçant sur fond de film : les parties sont toujours les mêmes. Le jeu possède cependant une bonne durée de vie.

Front Mission Gun Hazard

machine
SUPER FAMICOM
éditeur
SQUARE SOFT
textes
ANGLAIS

Gun Hazard est le second volet de la saga Front Mission. Le premier épisode se basait sur le système de jeu de Shining Force, à savoir qu'il s'agissait d'un RPG en 3D isométrique, mâtiné d'une bonne couche de stratégie. Gun Hazard a pris une orientation radicalement différente puisque les développeurs ont délaissé l'aspect wargame pour nous pondre... un vulgaire beat them up. Pour ce qui est du background, pas de surprise : il s'agit toujours de piloter un robotech de combat.
Mais, cette fois, il n'y a pas de stratégie qui tienne, il suffit de tirer sur tout ce qui bouge ! Côté réalisation, il faut reconnaître que les développeurs ont soigné les graphismes et l'animation. Bref, si Front Mission vous avait séduit par son aspect tactique, Gun Hazard vous paraîtra, lui, insignifiant.







3x3 Eyes

machine
SUPER FAMICOM
éditeur
BANPRESTO
textes
JAPONAIS

Ce jeu d'aventure et de recherche (en japonais, hélas) vous invite à incarner le héros de la série 3x3 Eyes — prononcez « Sazan Eyes » — bien connu des fidèles lecteurs de Manga Player. Re-hélas, malgré des graphismes satisfaisants, une animation réussie et des énigmes amusantes, quelques problèmes de collision de sprites et des phases de dialogues trop longues, ce jeu est quelquefois un peu énervant. De plus, les combats contre les boss sont beaucoup trop aléatoires. Dommage, car de belles attaques animées viennent ponctuer lesdits combats. En fait, on a l'impression qu'il manque le je-ne-sais-quoi qui aurait pu en faire un bon jeu... Gageons que ce soft comblera quand même les fans de 3x3 Eyes.





Hyper Iria

machine
SUPER NINTENDO
éditeur
BANPRESTO
textes
JAPONAIS

Banpresto nous laisse encore une fois sur un petit goût d'inachevé avec ce jeu de plate-forme qui met en scène la chasseuse Iria, célèbre personnage tiré d'un film SF nippon, remanié







par le mangaka Masakazu Katsura (auteur de Vidéo Girl Ai, Wingman...). Trève de bavardages, venons en au fait :

à part les images fixes, ce jeu est graphiquement indigne de la Super Nintendo. La gestion des sprites n'apparaît pas franchement réussie. Et pourtant... Ce soft est très accrocheur : la variété des missions, la taille des tableaux, les phases de tir, la possibilité d'acheter des armes et grenades en font finalement un bon petit jeu, foi de Reyda. Le problème ? Hyper Iria est disponible en import à un prix prohibitif... Je vous conseille donc de vous le procurer seulement si vous êtes un fan incurable de Katsura.

Vehicle Cavalier

machine
PLAYSTATION
éditeur
VANGUARD WORKS
textes
JAPONAIS

Dès l'intro, on s'aperçoit que l'on n'a pas affaire à un must. Dans un second temps, on est un peu bluffé par les nombreux menus qui permettent, entre autres, de fabriquer son robot. Une fois armé d'un maximum d'options, vous n'avez plus qu'à rentrer





dans le jeu. En clair : exploser tout ce qui bouge à l'écran. Le mode Story ne présente que très peu d'intérêt, quant au mode Deux joueurs, il se traduit plus souvent par du « bourrinage pur et dur » que par du combat tactique. Le plus louche dans cette histoire, c'est la maniabilité des robots : il semble qu'ils n'arrivent jamais à tourner à vitesse réduite, comme s'ils étaient sur des skis... Bref un titre à ne pas retenir... même pour les longues soirées d'hiver !

Champion Wrestler

machine
PLAYSTATION
éditeur
TAITO
textes
JAPONAIS

Non ! le catch, ce n'est pas ringard, le catch, c'est kitsch ! Une tendance que j'adore depuis de longues années. Alors, lorsque j'entame ma première partie de Champion Wrestler, je suis aux anges ! Niveau graphisme, on ne peut pas dire que les programmeurs se soient beaucoup fatigués : sur Super Nintendo, on peut faire facilement deux







fois mieux . Mais cela n'a pas beaucoup d'importance, car le jeu s'avère méga-giga-ultra kitsch, et c'est ce qui prime. Dès le choix des persos, on meurt de rire en constatant qu'ils sont tous plus grotesques les uns que les autres. Une fois que le match commence, on atteint l'apothéose : tous les coups sont brillants, on joue sans problème en appuyant sur tous les boutons en même temps et, croyez-moi, cela marche très bien. Seul, à deux ou même à quatre, chaque partie déclenche des crises de rire.
Un jeu donc que vous pouvez louer sans crainte, mais sûrement pas acheter... Faut pas exagérer non plus !

Stahlfeder

machine
PLAYSTATION
éditeur
SANTOS
textes
JAPONAIS

J'attendais beaucoup de Stahlfeder... Malheureusement, le jeu n'est à la hauteur ni de mes espérances (mais ça, à la limite, ça pourrait passer), ni des jeux de tir déjà proposés sur PlayStation. On est très loin de Raiden II au niveau de la pêche et du





challenge. Au total, six niveaux et le choix de quatre avions. Vous disposez de deux tirs qui peuvent évoluer (en ramassant des pastilles) ainsi que des habituelles bombes qui explosent tout l'écran. Stahlfeder mélange la 2D (les sprites et la majorité du décor) et des éléments en 3D (souvent les boss). L'idée est sympa, mais sous-exploitée. Défauts plus gênants : les sprites sont rikikis, des ralentissements apparaissent quelquefois (ce qui est simplement inadmissible), et enfin, le jeu est trop facile. Bref, ne vous laissez pas abuser par ce jeu.

Hard Rock Cab

machine
PLAYSTATION
éditeur
ASMIK
textes
ANGLAIS

Hard Rock Cab est l'adaptation au pixel près de Quarantine, un jeu PC. Le principe est plutôt original puisqu'il consiste à faire le taxi dans une ville futuriste complètement destroy (genre Mad Max). Une idée sympathique mais complètement sous-exploitée.





Quant à la réalisation, elle est exécrable. L'animation est saccadée, les sprites pixellisent à mort, et la conduite ressemble à du patin à glace. Ajoutons enfin que la jouabilité est du même niveau. Bref, c'est laid, inintéressant. Surtout, n'achetez pas !



complétez votre collection !



52 avril 95
Dossier : La saga Fatal Fury
Tests : Wario's Wood, Alien Soldier, Yû Yû 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, Obelix 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 Fighter 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.



60 janvier 96
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally.
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactik Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den S, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan Virtual Shock 001...
Plans et Astuces : Light Crusader.



61 février 96
Dossiers : Dragon Quest VI, DKC 2.
Tests : X-Men, NBA In The Zone, Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Road Rash, Sim City 2000...
OTW : Toshinden 2, Kileak The Blood 2, Far East of Eden Zero, Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter 2.



62 mars 96
Dossiers : Dragon Ball et RPG.
Tests : J. Bazookatone, La Horde, Descent, Gex, Fatal Fury Real Bout, Breath of Fire 2, Actua Golf, Worms...
OTW : Toy Story, Horned Owl, Floating Runner, SideWinder, Guardian Heroes, Genso Suikoden...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter 2.
Cadeau : Manga Player Digest.



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

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - 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 (16 F pour le hors-série).**
Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Édition ou ..... Crédits Player *.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
2 5 6 7 8 9 10 11			
13 14 15 16 17 18 19 22	32 F (25 F + 7 F)		
25 26 27 28 29 30 31 32			
33 34 35 36 37 38 39 40	35 F (28 F + 7 F)		
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 60 61 62	39 F (32 F + 7 F)		
Hors-série n°5	51 F (35 F + 16 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

DOSSIER

LES COUPS DE J'ARNAQUE

L'univers des jeux peut s'avérer impitoyable pour celui qui ne prend pas un minimum de précautions.
Acheter, échanger, revendre... autant d'opérations dont il faut connaître les moindres implications. Les conséquences peuvent se révéler désastreuses. Éviter les petites comme les grandes arnaques est le sujet de ce dossier qui peut rapporter gros !
Alors sortez couvert ! *Player One* sous le bras...

Dossier réalisé par Raymonde "Mahalia" Chandler.

DOSSIER

LES DIX RÈGLES POUR

Pour que vous ne vous fassiez plus pigeonner, *Player One* n'hésite pas à vous donner moult conseils : comment bien acheter un jeu, la vérité sur la vente par correspondance, comment éviter les copies...

1- Du neuf contre de l'occasion



Un jeu neuf peut cacher un jeu d'occase. Pour être sûr de votre achat voici quelques points à vérifier. Tout d'abord, sachez que les cartouches Nintendo sont toujours vendues sous plastique rigide. Pour les autres, si le soft est sous Cellophane, vérifiez son ouverture : une petite languette genre Vache qui rit. Si ce n'est pas le cas, cela peut siginifier que le jeu a été emballé à la main... donc peu de chances que ce soit un produit neuf !

S'il n'est pas vendu sous plastique, assurez-vous de la qualité de l'emballage comme des jaquettes, qui seraient de simples photocopies couleur.

2- Le bon jeu pour la bonne console

En achetant une cartouche, vérifiez bien qu'elle est adaptée à votre console. Premier cas : vous possédez une console française. Seuls les jeux français pourront être lus par cette machine, c'est-à-dire des consoles version Pal. Dans ce cas, toutes les précisions (type de jeu et machine) sont notées au dos de la cartouche.

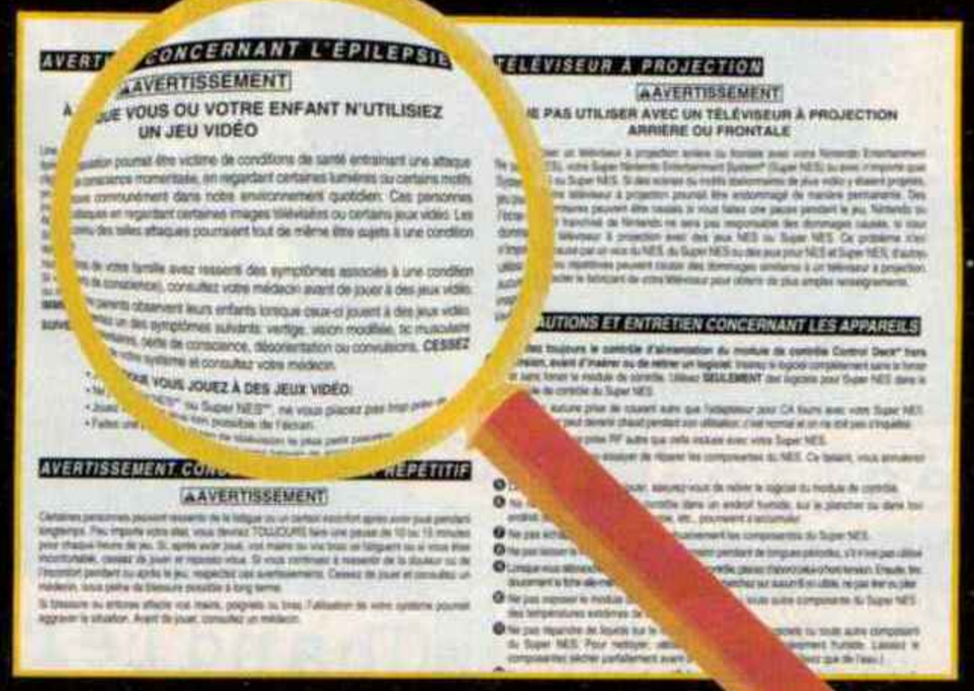
Deuxième cas : vous possédez une console japonaise ou américaine. Avant de l'acheter, vérifiez qu'elle sera compatible avec votre écran de télévision qui doit posséder un canal auxiliaire 60 Hz. Ensuite, c'est le même procédé que pour l'achat de softs français : regardez au dos de la boîte sur quelle console votre jeu peut passer.



Enfin, troisième cas : vous voulez acheter un jeu étranger non compatible avec votre console (jeu japonais sur machine française, par exemple). Il faut quand même savoir que, en général, les gros hits et notamment ceux de Nintendo sont codés afin de ne pas pouvoir être lus via un adaptateur. Si vous voulez tout de même acquérir un adaptateur, seul votre vendeur pourra vous renseigner.



3- En français dans le texte



Pour être à peu près sûr d'acheter un jeu français et non piraté, vous n'avez qu'à examiner le dos de la boîte : il doit y avoir un étiquetage en français imprimé (résumé de l'histoire, conseils sur le jeu, notice), ainsi que tous les conseils relatifs au risque d'épilepsie. Au cas où ces précisions n'y figureraient pas, des amendes sont prévues par la loi (voir encadré page 63).





NE PAS SE FAIRE AVOIR

4- Patience et longueur de temps

En règle générale, méfiez-vous des imports. En effet, souvent, les jeux se vendent à des prix exorbitants alors qu'ils vont sortir quelque temps après, à moitié prix. Alors la patience est une vertu qui peut rapporter gros...



5- Garantie sans garantie

Si vous achetez une console, a fortiori si elle est étrangère, exigez une garantie. Sur celle-ci doivent être notifiés clairement le nom du magasin avec son cachet, voire le nom du vendeur, et la durée de garantie. En cas de vice caché, le revendeur est obligé de la réparer ou de la changer. Mais la garantie n'a pas caractère d'obligation.

6- Les enchères trop chères

Il existe un mode de vente qui peut être très avantageux ou au contraire désastreux pour votre porte-monnaie : la vente aux enchères. Certaines boutiques, ne possédant qu'un ou deux jeux en exclusivité, les vendent au plus offrant. Une seule arme pour lutter : la patience. Attendez la sortie officielle pour acquérir le jeu à son prix normal (ce qui n'est pas toujours le prix raisonnable, mais ça c'est un autre débat...).

7- Copyright exigé

Lorsque vous achetez des produits dérivés comme des figurines ou des K7 de japanimation, vérifiez que ce sont des originaux, les copies étant monnaie courante. Sur les emballages et parfois même sur le produit, doivent figurer les copyrights ; les couleurs des figurines doivent être bien finies. Pour ce qui est des K7, vérifiez que vous avez bien la notice expliquant le fonctionnement, et, si c'est de l'import, assurez-vous que l'origine est bien japonaise, car le produit peut aussi être un piratage opéré dans les pays orientaux (à Hong Kong par exemple).

8- Jamais sous le manteau

Ce conseil va sûrement vous paraître banal ou même idiot mais, surtout, n'achetez jamais de jeu sous le manteau, à la sauvette, voire à des revendeurs sans boutique. Vous êtes à peu près sûr de le payer trop cher, et sa qualité risque d'être moyenne (rayé, ersatz d'un produit connu...). Et de toute façon c'est illégal.

9- Moins 20%

Si vous revendez des jeux à un magasin et que vous voulez être payé et non pas profiter de l'échange, certaines boutiques peuvent vous retirer 20 % sur le prix total de rachat. À vous de voir ce qui est le plus intéressant.

10- Pub

Méfiez-vous des offres alléchantes, des promos à outrance. Certains ne reculent devant rien pour vous faire croire au Père Noël. Demandez-vous toujours pourquoi telle ou telle réduction vous est offerte. Acheter en connaissance de cause est la meilleure façon de ne pas se faire avoir.



NOUS ACHETONS
COMPTANT ET AU PLUS CHER
ECHANGEONS
JEU A PARTIR DE 50F
VENDONS
JUSQU'A 70% MOINS CHER
TOUS JEUX ET MATERIELS
(NEUF et OCCASION)
SEGA, NINTENDO, COMMODORE, ATARI, NEO GEO
3 DO, NEC, PC, APPLE, CD tous supports
SOUS-SOL
ESPACE OCCASION - ECHANGE
JEUX VIDEO - CONSOLES - ACCESSOIRES
+ DE 2000 JEUX
MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR
NEO GEO - JAGUAR - PC ANGIVE - LYNX
1er ETAGE
ESPACE CD ROM et PC
NEUF - OCCASION - ECHANGE
+ DE 1000 JEUX
CD ROM PC - 3DO - SEGA CD - NEC CD - AMIGA CD 32 - PC - MAC

DOSSIER



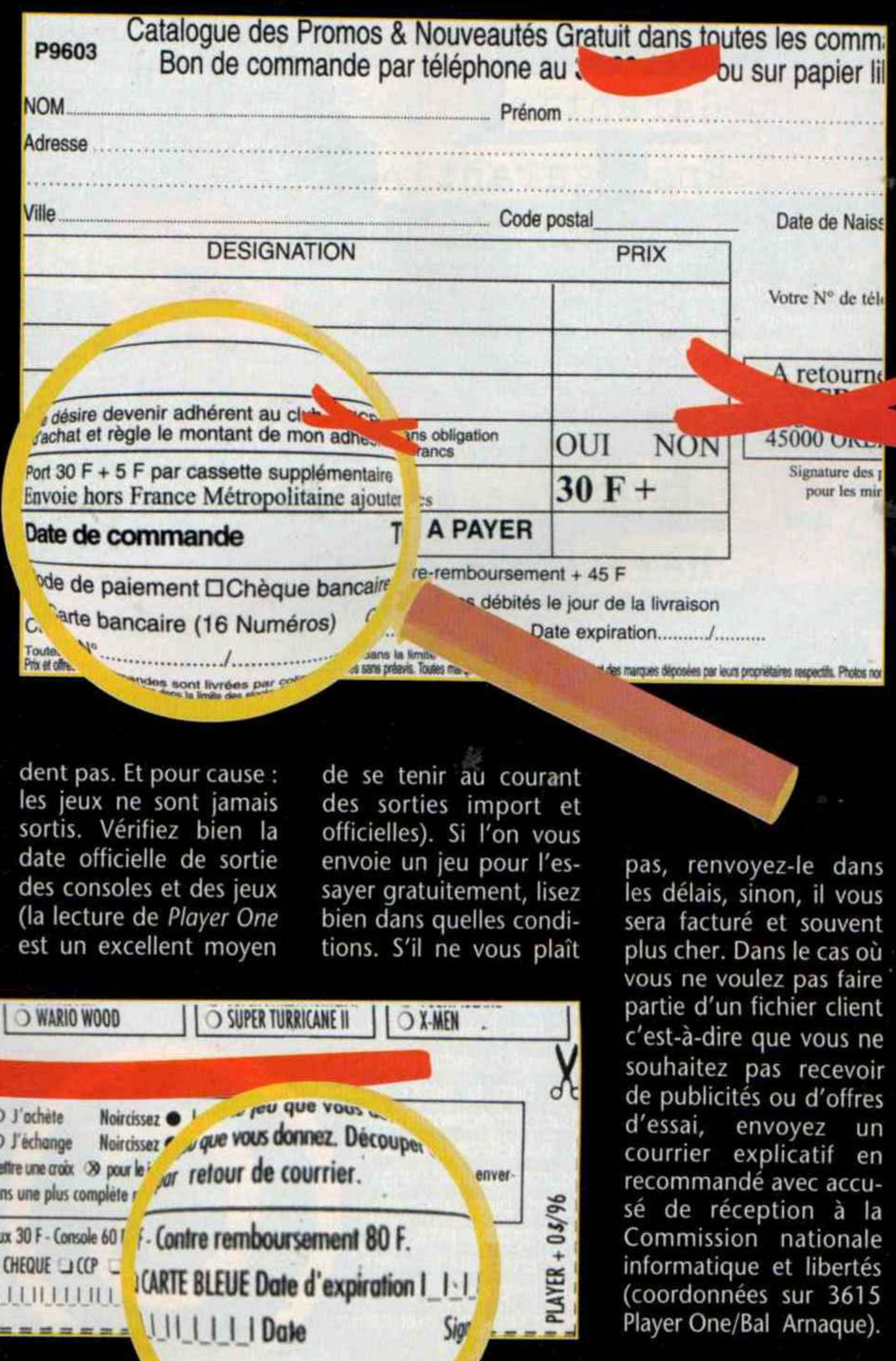
VENTE PAR CORRESPONDANCE : BON PLAN OU EMBROUILLE ?

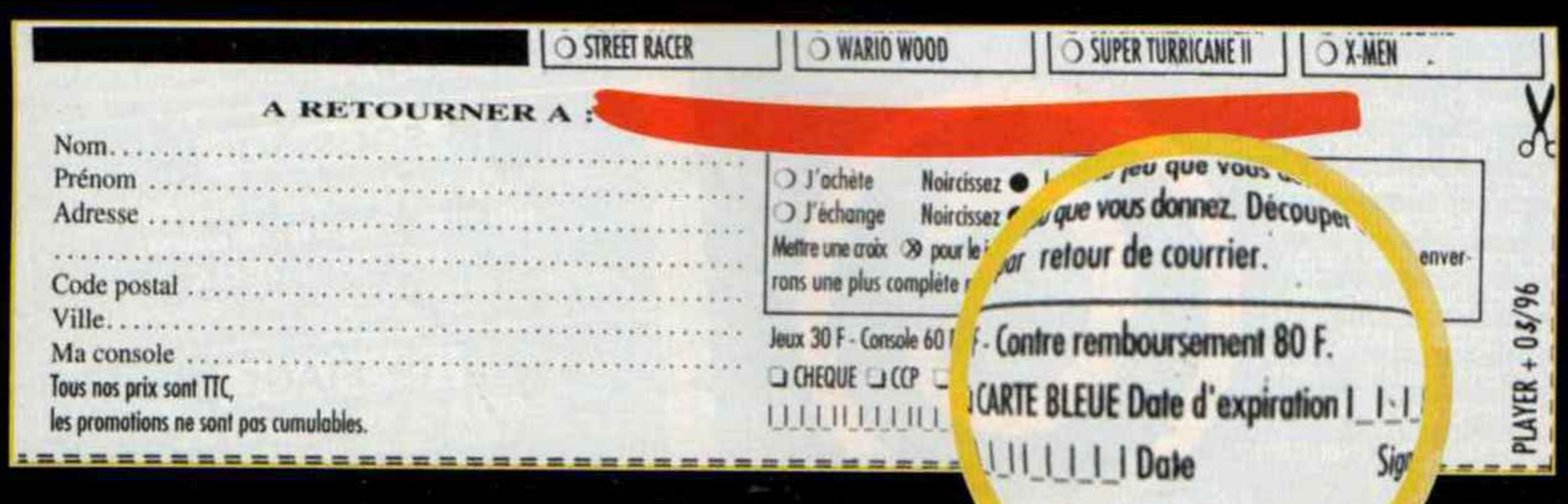
La vente par correspondance est un mode d'achat ultra pratique mais qui peut s'avérer désastreux pour votre bourse.

Tout d'abord, n'envoyez jamais d'argent à la commande (en d'autres termes avant de recevoir le produit).
Demandez à payer à réception du colis. Cela vous coûtera un peu plus cher mais vous assurera l'envoi de votre produit.

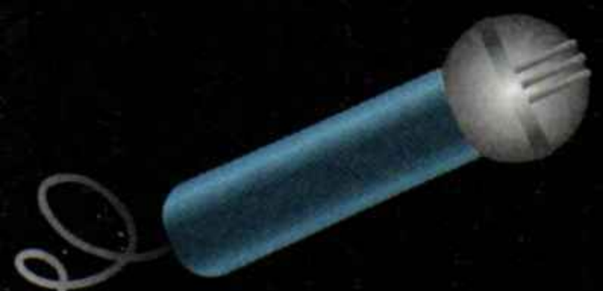
À titre d'exemple, voici l'histoire véridique de la plus grande arnaque, révélée par *Player One*, il y a un peu plus de trois ans.
Une société de vente par correspondance de logiciels et de consoles Nintendo proposait des produits à des prix défiant toute concurrence. Attirées par ces offres alléchantes, de nombreuses personnes ont passé commande en envoyant un chèque. Si celui-ci a été débité, leur commande n'est quant à elle jamais arrivée. De plus, après enquête, *Player One* apprenait que Nintendo n'avait vendu à cette société aucun produit. Furieuse, ladite entreprise nous a intenté un procès qu'elle a évidemment perdu. La gérante s'est vu offrir un petit séjour en prison. La morale de cette bien triste histoire, c'est que vous devez vous méfier des petites boîtes qui n'existent pas depuis longtemps et, surtout, qu'il faut impérativement payer contre remboursement.
Évidemment, toutes les entreprises de vente par correspondance ne cherchent pas à escroquer mais, comme dit ma maman : deux précautions valent mieux qu'une.

Autre arnaque existant : certaines boutiques vendent des consoles ou des softs qu'ils ne possèdent pas. Et pour cause : les jeux ne sont jamais sortis. Vérifiez bien la date officielle de sortie des consoles et des jeux (la lecture de *Player One* est un excellent moyen de se tenir au courant des sorties import et officielles). Si l'on vous envoie un jeu pour l'essayer gratuitement, lisez bien dans quelles conditions. S'il ne vous plaît pas, renvoyez-le dans les délais, sinon, il vous sera facturé et souvent plus cher. Dans le cas où vous ne voulez pas faire partie d'un fichier client c'est-à-dire que vous ne souhaitez pas recevoir de publicités ou d'offres d'essai, envoyez un courrier explicatif en recommandé avec accusé de réception à la Commission nationale informatique et libertés (coordonnées sur 3615 Player One/Bal Arnaque).









MICRO-TROTTOIR

Pour mieux connaître votre façon d'acheter, nous sommes allés vous trouver dans la rue et dans les magasins.



Frédéric : 30 ans

En général, j'achète mes jeux neufs en grande surface, parce qu'il arrive qu'on puisse les essayer. Je regarde s'ils sont bien emballés et si ce n'est pas le cas je ne prends pas. Ensuite, je fais plusieurs magasins et j'échange des jeux que j'ai déjà finis contre certains que j'ai pu essayer. Pour l'échange, ce serait bien qu'il existe une cote, qu'on sache exactement ce qui est intéressant. Parfois, il y a des boutiques qui n'acceptent pas certains jeux ou ne pratiquent que l'échange et pas le rachat.



Arnaud et Sébastien : 18 ans

On regarde dans les magazines pour voir les notes des jeux. Ensuite, on va les acheter neufs parce qu'en général ils mettent un peu de temps à sortir en occase. Si par hasard on achète des jeux d'occasion, on vérifie bien la qualité, surtout si c'est un CD. Parce que si jamais il est rayé, le vendeur peut nous dire que c'est de notre faute, et on se fait avoir. Mais de toute façon, l'occasion, c'est pas toujours intéressant, à moins d'attendre que plein de gens aient fini un jeu pour le retrouver en grande quantité sur le marché à moindre prix. Moralité : ne pas acheter tout de suite et attendre que les prix des jeux baissent.

Mamadou : 11 ans



D'abord je teste les jeux dans les boutiques où l'on peut le faire, ensuite je les achète. Si je n'ai pas assez d'argent, j'attends un peu que le prix baisse. Si j'ai un problème, je retourne voir le vendeur et je lui dis. Mais avant je le préviens, je lui précise que si ça ne marche pas bien je vais lui rendre. Une fois, j'ai acheté un jeu parce que les vendeurs m'ont affirmé qu'il était génial et, en fin de compte, je n'ai pas du tout aimé. Donc il faut bien lire les critiques des journaux comme *Player One*.



Samuel : 12 ans

Je me renseigne dans les magazines avant d'investir dans un jeu, je regarde le prix et, quand j'ai assez d'argent, je l'achète. Parfois je demande dans les magasins si je peux tester le jeu et, quand il est vraiment bien, je l'achète. Quand je peux trouver un jeu d'occasion, je le prends mais avant je vérifie s'il y a la notice en français et s'il nécessite un adaptateur. Ce que je trouve anormal, c'est que quelquefois, quand une boutique nous achète un jeu, elle le revend plus cher. Par exemple, des jeux achetés 60 francs et qui sont revendus 299 F. En revanche, les consoles, je les achète neuves pour n'avoir aucun problème. Les CD aussi : un jour j'ai acheté un jeu CD d'occasion, le vendeur m'a dit qu'il y avait une petite rayure mais que, pas de problème, ça marcherait. Je l'ai essayé chez moi... il ne fonctionnait pas !

ENCADRÉ PRATIQUE

Victime d'une arnaque ? Les recours existent.

• Voici les coordonnées des principaux organismes de défense des consommateurs :

La Direction de la concurrence, consommation et répression des fraudes vous indiquera les démarches à suivre selon votre problème :

DDCCRF
8, rue Froissard
75003 Paris
Tél. : 16 (1) 40 27 16 00
Fax : 16 (1) 42 71 09 77

INC
(Institut national de la consommation)
80, rue Lecourbe
75732 Paris Cedex
Tél. : 16 (1) 45 66 21 20

• Vous pouvez également contacter la rédaction de *Player One* pour raconter vos histoires d'arnaque et autres mésaventures.
Pour cela, tapez sur votre Minitel :

3615 Player One/BAL : Arnaque
(3615 : 1,29 F/min)

• Du côté de la loi, les conditions pour importer des produits étrangers sur le sol français sont très strictes : « Dans la désignation, l'offre, la présentation, le mode d'emploi ou d'utilisation, la description de l'étendue et des conditions de garantie d'un bien, d'un produit, ou d'un service, ainsi que dans les factures et quittances, l'emploi de la langue française est obligatoire. Dans tous les cas où les mentions, annonces et inscriptions prévues aux articles 2 et 3 de la présente loi sont complétées d'une ou plusieurs traductions, la présentation en français doit être aussi lisible, audible ou intelligible que la présentation en langues étrangères. » (article 2 de la loi Toubon)

Avec Krazy Ivan, gagne une PlayStation et la collection complète des jeux Psygnosis !

1 Quelle est la nationalité de Krazy Ivan ?
A/ française B/ russe C/ japonaise

2 Krazy Ivan est :
A/ un shoot'em up ? B/ une simulation de vol ? C/ un jeu d'aventure ?

3 Quelle est la machine qui permet à Krazy Ivan de combattre ?
A/ une catapulte B/ un avion C/ un robot de 13 m de haut

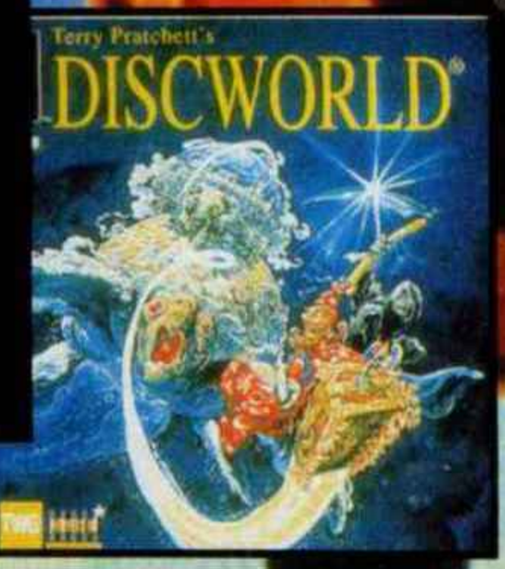












Les lots

1er prix
1 console PlayStation
La collection des jeux Psygnosis (7 jeux) :
Krazy Ivan,
Destruction Derby,
Lemmings, WipEout,
Discworld, Assault Rigs,
Defcon 5.
1 flasque Krazy Ivan
1 tee-shirt Krazy Ivan
1 sticker Krazy Ivan

Du 2e au 10e prix
1 flasque Krazy Ivan
1 tee-shirt Krazy Ivan
1 sticker Krazy Ivan

Du 11e au 20e prix
1 tee-shirt Krazy Ivan
1 sticker Krazy Ivan

Du 21e au 30e prix
1 sticker Krazy Ivan

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 :
Bii, Concours Player One/Psygnosis,
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Extrait du réglement Jeu gratuit sans obligation d'achat doté d'une PlayStation, d'une collection des jeux Psygnosis (Krazy Ivan, Destruction Derby, Lemmings, WipEout, Discworld, Assault Rigs, Defcon 5), de 10 flasques Krazy Ivan, de 20 tee-shirts Krazy Ivan et de 30 stickers Krazy Ivan. Les réponses devront parvenir avant le 27 avril 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 65 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 28 mai 1996.

PSYGNOSIS

PlayStation™

TESTS

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.

TOUS LES JEUX TEST

Super Nintendo
Toy Story
Final Fight 3
Cutthroad Island
Game Boy
Toshinden
Megadrive
Toy Story
Saturn
WipEout
Battle Arena Toshinden Remix
Magic Carpet
3DO
Captain Quasar
PlayStation
Magic Carpet
Panzer General
Shellshock
Alien Trilogy
NHL Face Off
Need For Speed
Wing Commander III
NFL Game Day
Psychic Detective
NFL QBC 96

LES TESTS DÉCODÉS

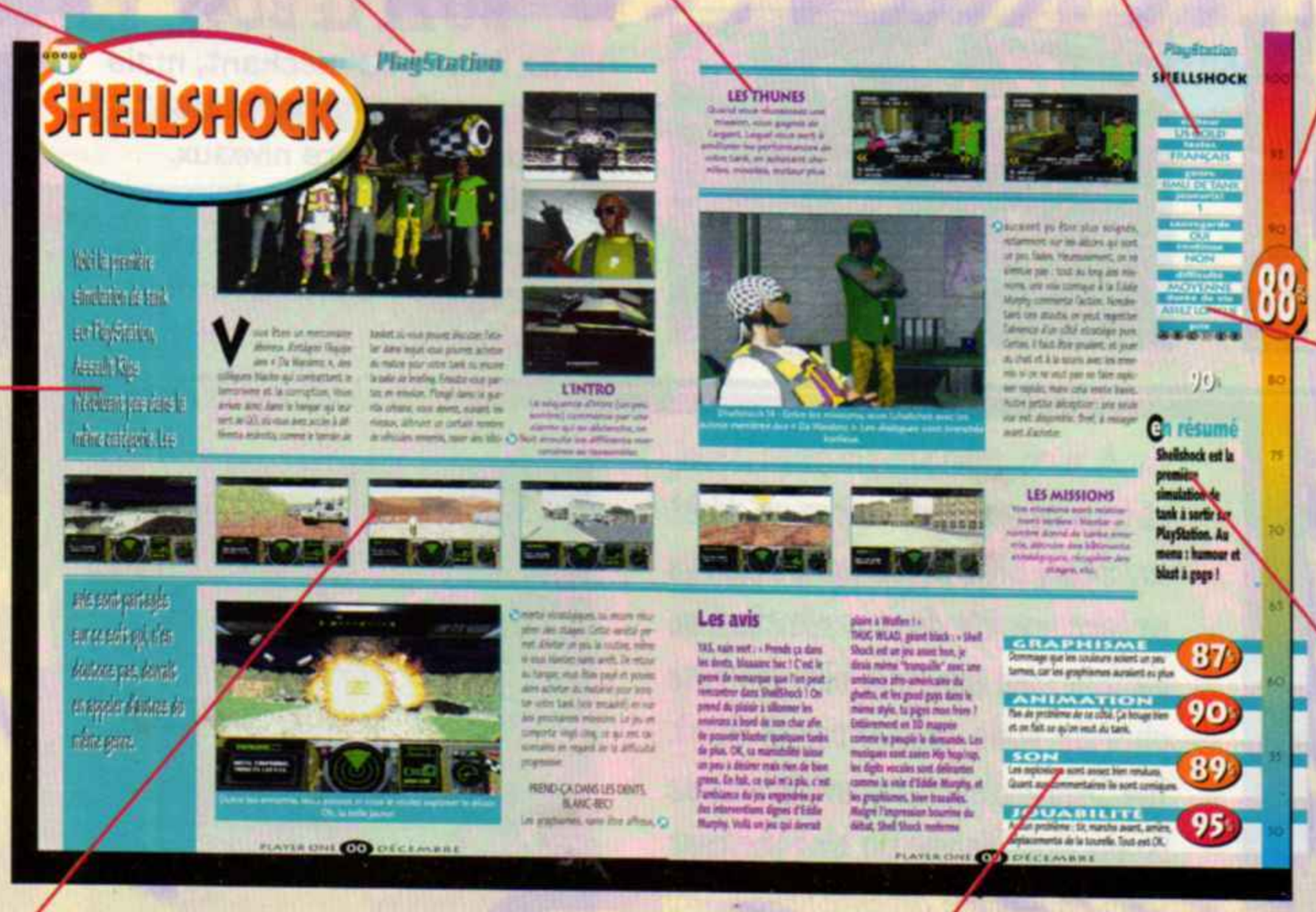
Type de console

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

Données techniques

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



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

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

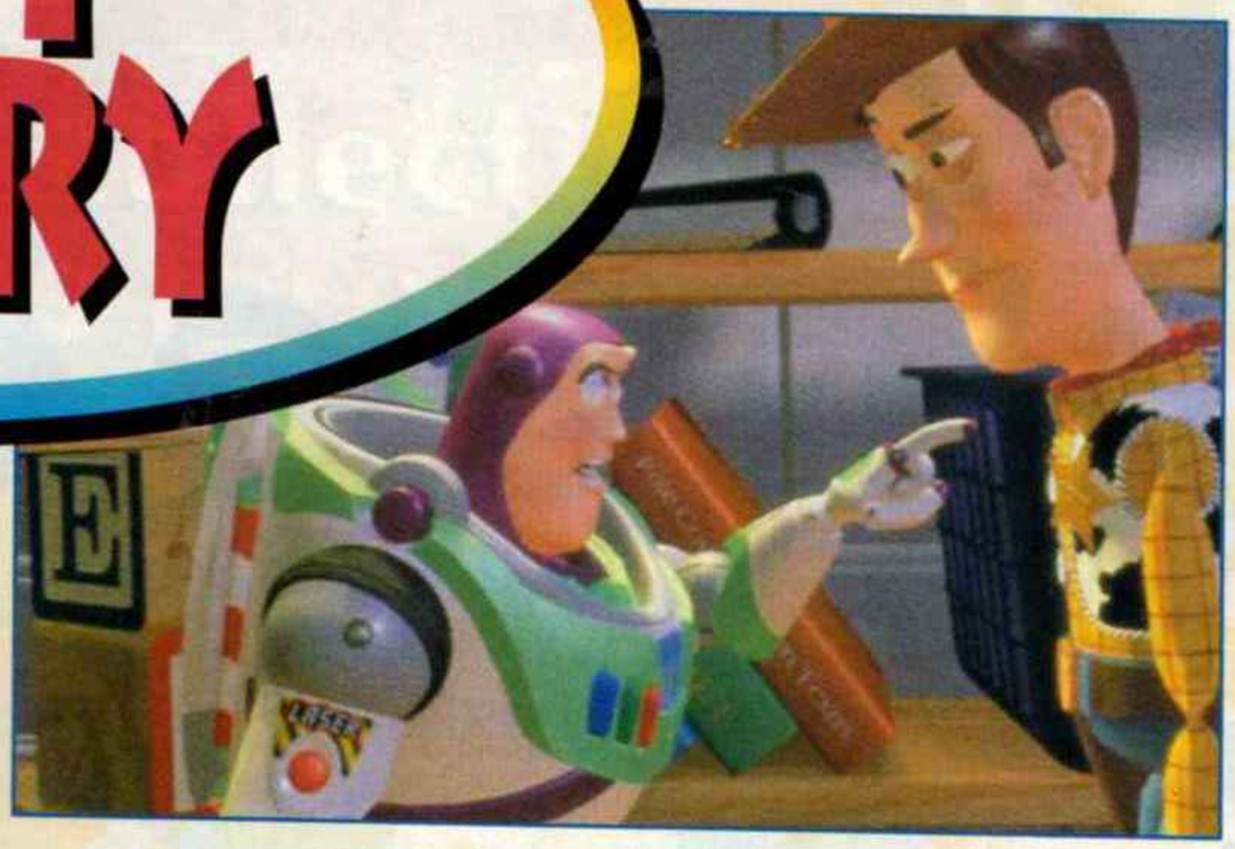
Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

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

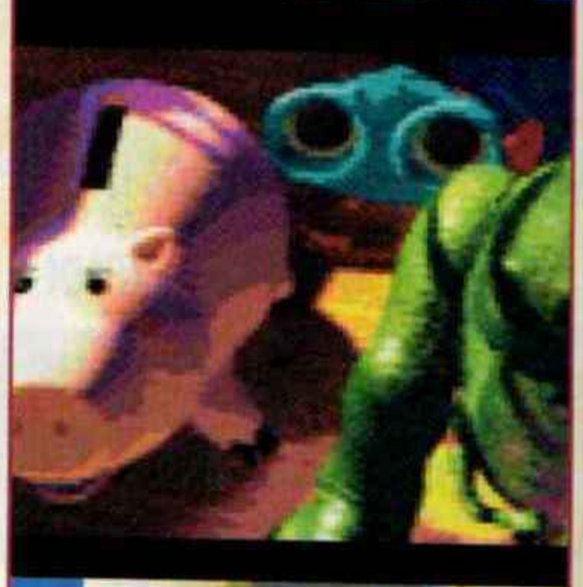
TESTS

TOY STORY

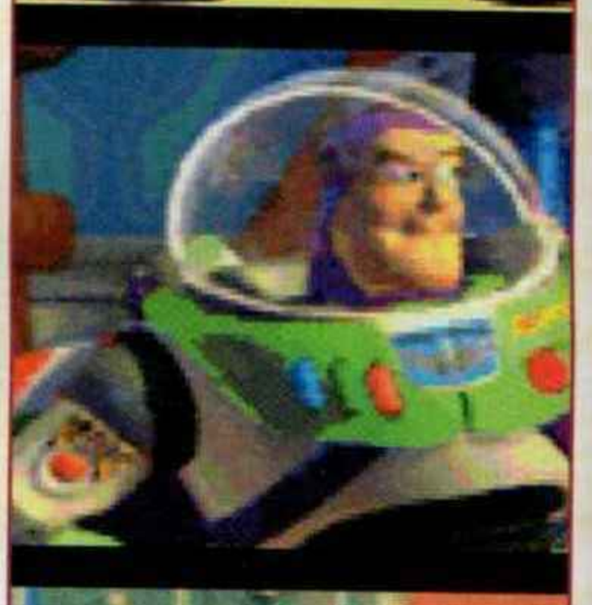
Super Nintendo Megadrive













Buzz l'Éclair, Woody et toute l'équipe de Toy Story prennent vie sur nos consoles de jeux. Oubliez vos Saturn et PlayStation, la magie débarque sur Super Nintendo et Megadrive.

Vous venez de passer vos vacances à Pouilly-sur-Yvette, là où, comme chaque année, votre tante participe au concours de sosie de Mireille Mathieu ; là où, chaque soir, il est courant de voir une voiture passer devant la mairie (parfois deux) ; et où le cinéma de la salle polyvalente Bernard Menez passe « La Vache et le Prisonnier », version colorisée. En clair, vous êtes au fin fond du fond dont on risque de souvent revoir des productions sur nos écrans.

TO INFINITY...

Vous ne le savez peut-être pas, mais lorsque vous laissez vos jouets seuls, ils prennent vie ! En tout cas, dans la chambre d'Andy, ça se passe comme ça. Woody est un cowboy de bois et de chiffon, et détient le titre de jouet favori de Andy. Enfin, « détenait » ! Car Buzz l'Éclair, ranger de l'espace,

➘





BUZZ LE BOSS

Buzz n'est pas méchant, mais il est tout de même le boss des deux premiers niveaux. Les décors sont absolument somptueux. Un véritable régal sur Super Nintendo comme sur Megadrive. Pas de jaloux.

Tenez-vous prêt, ce jeu va crever l'écran !

et vous ne savez même pas ce qu'est Toy Story ! Pas de panique, Didou va se faire une joie de vous remettre au parfum (ben oui, quoi ! Ino n'arrête plus de vous présenter le film). Toy Story, c'est la nouvelle grosse production Disney. Un long métrage tout en images de synthèse... du jamais-vu ! Un bijou que l'on doit à Pixar, une entreprise prometteuse

➚



Avec Buzz, repoussez les attaques des jouets mutants pour sortir de cette chambre sordide. (SN)

22, V'LÀ BUZZ !

La version Megadrive vous offre entre chaque niveaux quelques photos du film. Ici, c'est l'arrivée de Buzz dans la chambre. Woody, le cow-boy, va devoir bouter ce ranger de l'espace hors des lieux s'il veut rester la star des jouets d'Andy. Comment faire ?







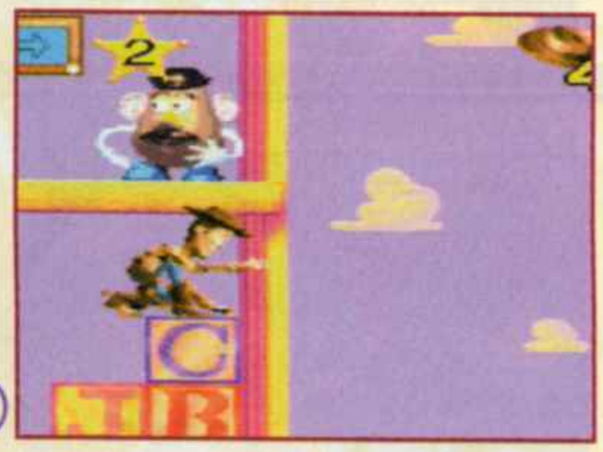


① ② ③













TOY STORY SUR SUPER NINTENDO

1/ Prouvez à Buzz que vous êtes aussi fort que lui. Évitez les requins, les clowns et les avions, et ne vous laissez pas impressionner par les mimiques du ranger loufoque. Rien ne sert de courir, il faut partir à point. Vous avez tout votre temps.

2/ Dans la chambre de Sid (un vilain petit garçon), vous ferez de drôles de rencontres avec des jouets mutants. On est loin des couleurs pastel du début... Cela devient même franchement glauque. Vite, retrouvez Buzz et filez, avant que...

3/ Alors que tous les jouets vous en veulent, seul le T. Rex vous soutient. Aidez-le à sortir et il vous fera grimper sur son dos dans le prochain stage. Une balade en T. Rex, ça peut être sympa, non ? Mais si, vous verrez, on s'habitue très vite !



Coincé dans une machine de fête foraine, vous devrez tout faire pour que Sid n'attrape pas Buzz. Courage, mes frères ! (SN)

débarque un jour dans la chambre avec tout un tas de gadgets qui le propulsent à la première place. Pas de doute, Woody fait la tronche car le jouet star maintenant pour Andy, c'est Buzz. Quant au reste de l'histoire, je vous invite à le découvrir en salle. Et si le ciné n'est pas votre truc, vous pourrez toujours apprendre la fin de Toy Story par le biais des jeux vidéo. On pouvait imaginer que, avec la pléiade de persos en synthèse et 3D de Toy (le film), seules les 32 bits connaîtraient les honneurs d'une adaptation et que, côté 16 bits, on aurait un boulot bâclé. Un peu genre : « kestennanafout du jeu ? Tu mets le nom sur la boîte et tu ramasses le pognon... ! » Si, si, ça existe !

... AND BEYOND !

Possesseurs de Megadrive et de Super Nintendo, vous pouvez remercier Saint Antoine du Pixel (patron des fidèles du paddle) car : primo, les softs ne sortent pour l'instant que sur ces deux supports et, deuxio, ils sont bons sous tous rapports. Une adaptation comme on aimerait en voir plus souvent ! Pas de surprise

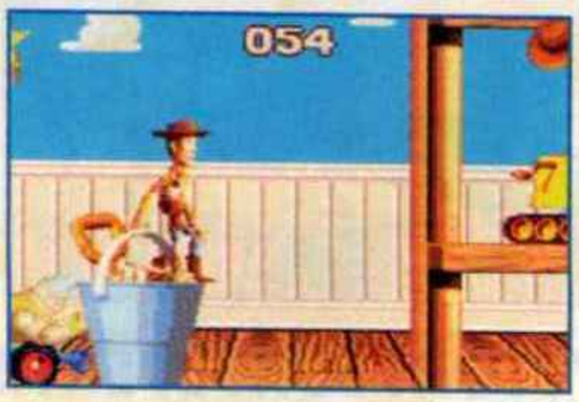


Vous voilà paumé dans Pizza Planet. Chutes de hot-dogs et hamburgers fréquentes ! Et méfiez-vous des clients. (SN)

sur le genre, c'est de la belle plate-forme ! Des phases de jeu classiques mais variées, riches, drôles, avec en prime de temps en temps une petite touche d'originalité. Dans Toy Story, vous ne ferez pas que sauter et éviter les ennemis ! Il faudra piloter une voiture télécommandée, chevaucher un T. Rex, se balader dans une machine d'arcade (en vue subjective genre Doom), et même échapper à un tou-tou agressif grâce à Roller Bob, voler comme dans un shoot them up ! Vous l'aurez compris : on ne s'ennuie pas avec Toy Story ! Et les niveaux dits classiques ne sont pas moins intéressants car à chaque stage correspond une action de jeu un peu différente. Parfois, on aide les jouets à se cacher et, à d'autres moments, on doit les éviter. Des phases de jeu qui suivent évidemment le scénario du film. En clair, un soft archi-ludique qui devrait plaire à toutes sortes de joueurs et ce, même si l'on n'a pas vu le film. Et si vous n'avez pas encore craqué, regardez un peu les photos du jeu... alors ? Ça calme, hein ? Eh oui, sur Megadrive comme sur Super Nintendo, le graphisme est absolument prodigieux. Beaucoup de pigistes en salle de tests ont même cru que j'avais planqué une 32 bits









... ET SUR MEGADRIVE

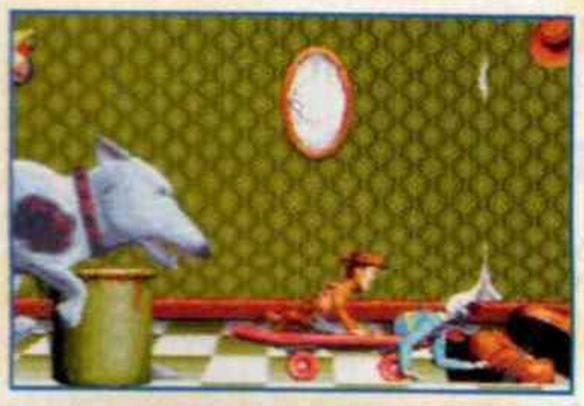
Dans la chambre, il faut aider les jouets à se cacher avant qu'Andy n'entre dans la pièce. Votre place est sur le lit, mais pensez d'abord à vos petits camarades. Toy Story, c'est gonflé (vous comprendrez un jour) !







Comme dans la version SN, on retrouve une petite séance de Micro Machine. Mais le top, c'est la course à la Mario Kart qui n'existe que sur Megadrive, nanananèreu !







Un niveau fabuleux de course-poursuite avec un clebs, que l'on retrouve également sur SN. Évitez les bombes, les fusées, les canettes et Scud (c'est le nom du toutou). Affectueux ? Non, pas vraiment !



Un petit niveau bonus que l'on ne trouve que sur MD. Que les « supernintendomaniaques » se rassurent, c'est pas génial. (MD)



Un stage bourré de rouages et de plates-formes, histoire de rappeler que c'est le genre du jeu, tout de même ! (SN)

sous le bureau tant c'est beau ! Si les graphismes sont peut-être un peu plus réussis sur Super Nintendo, la version Megadrive est superbe. Et pour dire vrai, le jeu s'avère presque plus agréable sur Megadrive car on y découvre davantage de petits détails comme les écrans intermédiaires avec les photos du film ou encore les petits bonus stages.



Pour que Dino puisse passer, donnez donc un bon coup de corde au gros dur. Non mais alors, vilain jouet, va ! C'est pas bien. (MD)



Quel sale gosse, ce Sid ! Avec une loupe, il enflamme le pauvre Woody. Ce dernier se met alors à courir comme un fou furieux. (SN)

Les sprites, un peu moins gros sur Megadrive, restent fidèles à leurs modèles. On dirige Woody, mais Buzz ne se trouve jamais loin. Quel plaisir de le voir frimer !

Toy Story constitue la grosse suprise des sorties 16 bits, un véritable régal pour les yeux, les doigts (grâce à son excellente jouabilité) et les oreilles.

N'hésitez plus et procurez-vous ce bijou le plus vite possible : fun garanti. Bon, je vous laisse, je vais voir si mon Action Joe n'est pas en train de mater un film X dans le salon. Allez savoir, maintenant !

El Didou,
touche pas à mon Buzz !



Le niveau Micro Machine version SN. Les décors ne sont pas les mêmes et la difficulté est un moins élevée que sur MD. (SN)











LE BOUQUET FINAL !

Dernière étape (SN) où vous dirigez Buzz dans les airs, en évitant si possible les feux de signalisation, les voitures, les arbres... Un niveau speed et délicat, pour une action intense !

Super Nintendo Megadrive
TOY STORY

éditeur
DISNEY INT.
textes
FRANÇAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
NON
continue
OUI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
HONNETE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 96%

En résumé

Toy Story (le jeu) est une excellente surprise. Aussi beau que drôle et surprenant, ce soft très soigné fait honneur au genre des « adaptations de films ».

GRAPHISME — 90%

Sur Megadrive comme sur Super Nintendo, les graphismes sont fabuleux !

ANIMATION — 93%

L'animation de Toy Story risque de faire pâlir d'envie certains titres 32 bits.

SON — 90%

De très bonnes musiques et digits qui s'apprécient mieux sur Super Nintendo.

JOUABILITE — 94%

Malgré quelques petits problèmes de sauts, la jouablilité demeure excellente.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

95%

PANZER GENERAL

PlayStation

PANZER GENERAL



éditeur
SSI
textes
ANGLAIS
genre
WARGAME
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
SAINT-CYRIENNE
durée de vie
DÉMENTIELLE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 97%

Le wargame est un genre délaissé sur console. SSI, l'éditeur référence en matière de stratégie, a décidé de combler cette lacune en effectuant une conversion d'un de ses hits micro.

Ce wargame retrace l'ensemble des grandes batailles qui ont meutri l'Europe lors de la dernière guerre mondiale. De Londres aux steppes russes, du désert de Libye aux fjords norvégiens, vous pourrez refaire l'histoire depuis l'invasion de la Pologne en 1939 à la jonction des forces alliées en 1945. Selon le camp que vous choisissez, la difficulté des scénarios diffère. L'invasion de la Pologne est vécue, du côté des Allemands comme une promenade de santé, tandis que celle de la Grande-Bretagne est quasi impossible. Du côté allié, les scénarios sont assez difficiles les trois premières années pour devenir plus simples vers la fin du conflit. Le jeu repose sur les notions de wargame traditionnelles. Premier point, les cartes des champs de bataille sont quadrillées en hexagones, de façon à délimiter le déplacement et la portée de feu des différentes unités. L'engagement de deux unités donne lieu à une animation du combat. Très complet, Panzer General prend en compte des notions de ravitaillement (fuel, munitions), tir de barrage d'artillerie, zone de contrôle, etc. Toutes ces notions sont optionnelles et peuvent ainsi être activées ou désactivées pour doser la difficulté. Si vous aimez la statégie plus que la poudre aux yeux, achetez ce soft !

Wolfen

En résumé

La complexité de Panzer General devrait séduire plus d'un stratège en herbe. Un wargame sans précédent sur console.



1940. Le front séparant la France encore libre de la Belgique occupée. Les étoiles et les croix symbolisent les différentes unités.

GRAPHISME 75%
Graphismes insignifiants. Mais des vidéos de documents d'époque superbes.

ANIMATION 70%
Quasi inexistante. Mais c'est normal pour un tel jeu.

SON 85%
Boum ! Ratatata ! Argh ! pour les effets spéciaux, plus quelques dialogues.

JOUABILITÉ 90%
Si l'on se donne la peine de consulter souvent le manuel, pas de problème.

100 95 92 85 80 75 70 65 60 55 50

Après la valise en carton de Linda de Souza...
Voici, en exclusivité mondiale, la Nintendo 64 en papier...

CADEAU : UNE NINTENDO 64 À MONTER SOI-MÊME

Recommandée par les Verts ! Nintendo 64 de Player One : biodégradable à 100 % !



**Chose promise, chose due !
La voilà, votre Nintendo 64...
Bon, d'accord vous n'êtes pas prêt d'y jouer mais on ne sait jamais !
Sinon vous pouvez toujours en faire une tirelire spécial achat Nintendo 64.
Évidemment, toutes les pièces de monnaie nécessaires ne tiendront pas ; cette tirelire a donc été étudiée exclusivement pour recueillir vos billets de 500.
Alors en attendant la véritable sortie de la bête (prévue pour Noël — mais qu'est-ce qu'ils font chez Nintendo ?), éclatez-vous à la monter vous-même pour épater vos copains dans la cour de récré... (résultat non garanti !)**

Matériel requis pour le montage

Ciseaux
Munissez-vous d'une paire de ciseaux à bouts ronds (conseil à l'usage des manches... oh !). Les plus éveillés pourront se servir d'une paire de ciseaux à bouts pointus.
Évitez le sécateur de Nicolas le jardinier, vous risquez de massacrer la bête (j'ai testé pour vous, inutile de tenter le coup !)
P.S. : Si vos parents sont avec vous, vous avez le droit d'utiliser un cutter (Player One décline toutes responsabilités en cas de doigt coupé)

Colle
Vous aurez besoin de colle. Utilisez de la colle en bâton, c'est pas cher et, au final, c'est moins crado.
Oubliez la super glu, j'ai testé pour vous et depuis j'ai le pouce et l'index soudés.

P.S. : Une vieille légende raconte que la fiante d'éléphant fraîche colle très bien, mais il n'est pas évident de s'en procurer. Inutile de chercher à la remplacer par de la fiante de pigeon : elle gondole le papier.

Pharmacie
Si vous avez utilisé un cuter sans papa ni maman, munissez-vous au plus vite d'une petite bouteille de Mercurochrome et de pansements. Si le doigt est complètement sectionné, ne jetez pas le bout tranché ! Mettez-le dans un sac plastique avec beaucoup de glaçons. Appelez le 18 et attendez sagement les secours...
Profitez-en pour relire votre Player One et sans le tâcher, s'il vous plaît !

Ultime conseil
Avant de vous lancer dans le montage de votre console, vous devriez peut-être faire une photocopie couleur.
En cas d'échec, vous pourrez recommencer. Et si vous n'avez pas de photocopieuse couleur dans votre coin, vous n'avez plus qu'à vous appliquer ou acheter une pile de Player One.

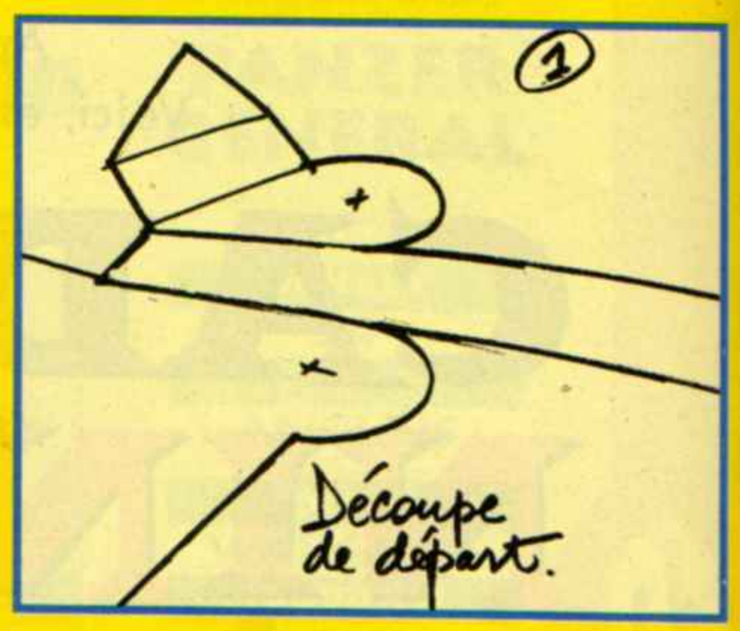
Découpez le bon placé au centre du magazine, suivez attentivement les conseils des deux pages suivantes...
Et voilà ! vous aurez, heu... vous avez votre Nintendo 64.

La Nintendo 64 à monter soi-même, une idée de Didou mise en forme par Christian Dao

Le découpage

Le maniement des ciseaux est plus simple mais l'utilisation du cutter et de la règle donne de meilleurs résultats. À vous de choisir...

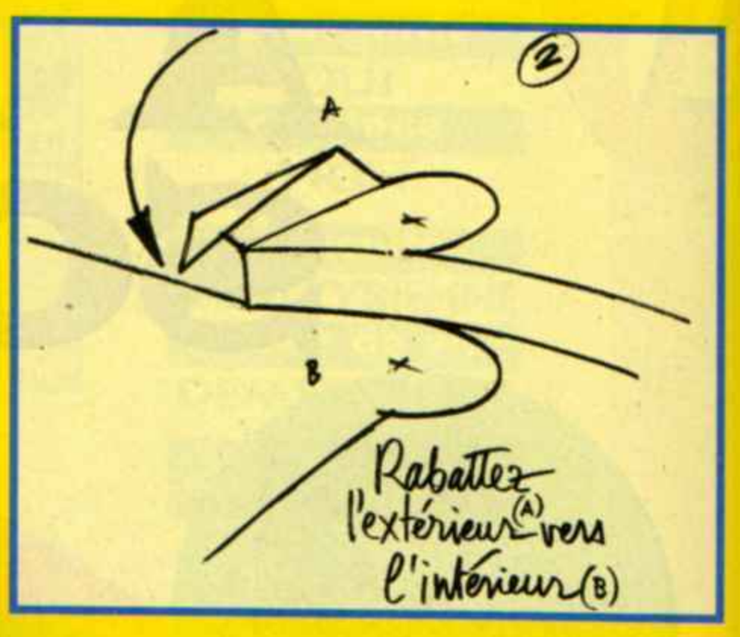






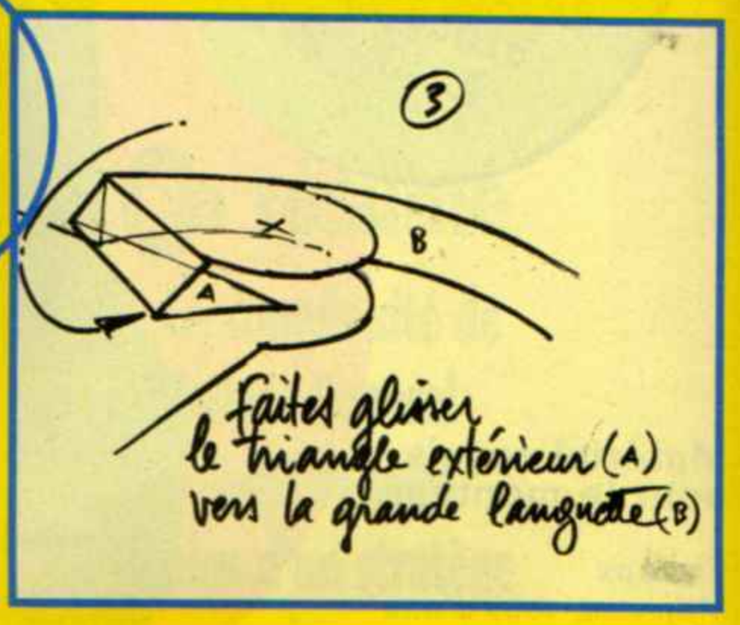
La base

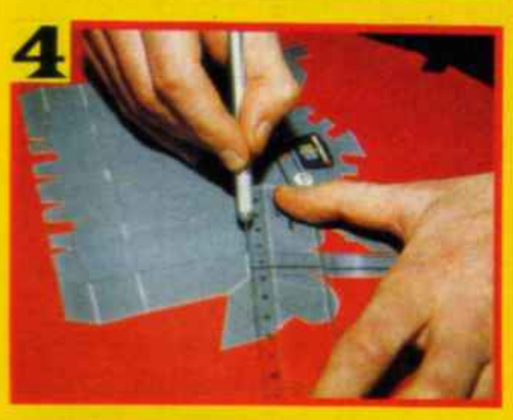
Commencez par séparer les deux parties principales (1). L'essentiel de la forme se découpe à la règle. Pour les arrondis, prenez votre temps en suivant fidèlement le tracé (2). Après avoir fini les derniers détails (3), pratiquez des entailles en suivant les traits blancs (4). Vos deux parties sont prêtes à être pliées (5).









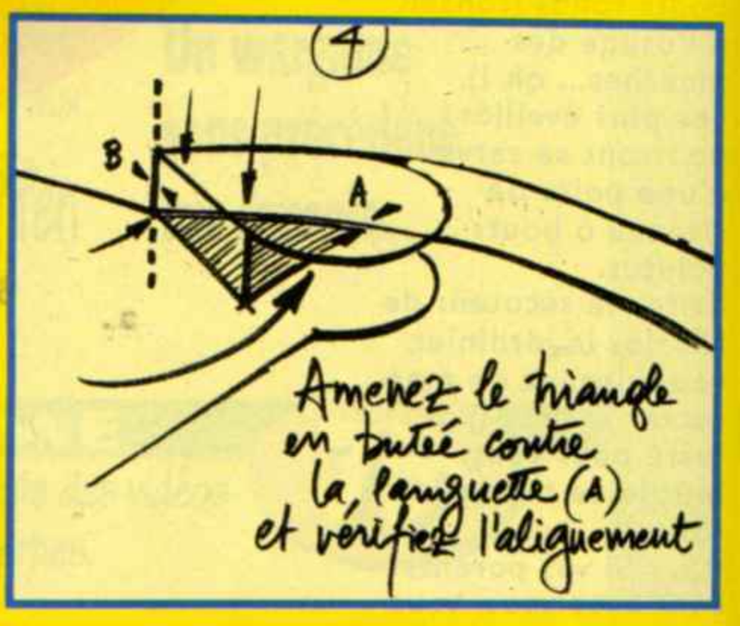


Le capot

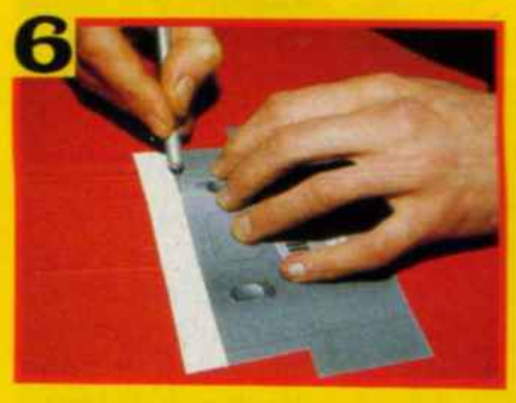
Attention, la partie frontale sous les deux boutons est légèrement arrondie (6). Entaillez le trait blanc (7). Découpez les deux extrêmités de la fente de la cartouche jusqu'aux deux petits traits noirs verticaux (8). Puis, pratiquez une nouvelle entaille sur toute la longueur de la fente (9).







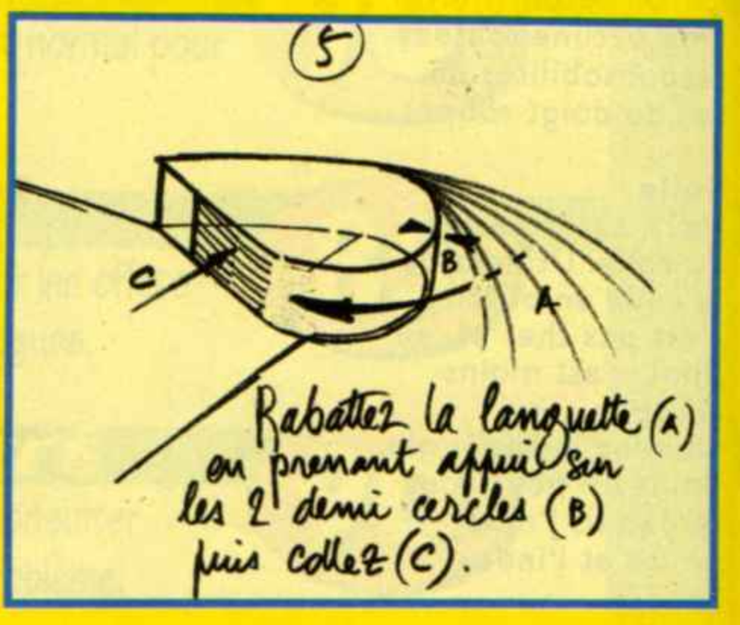




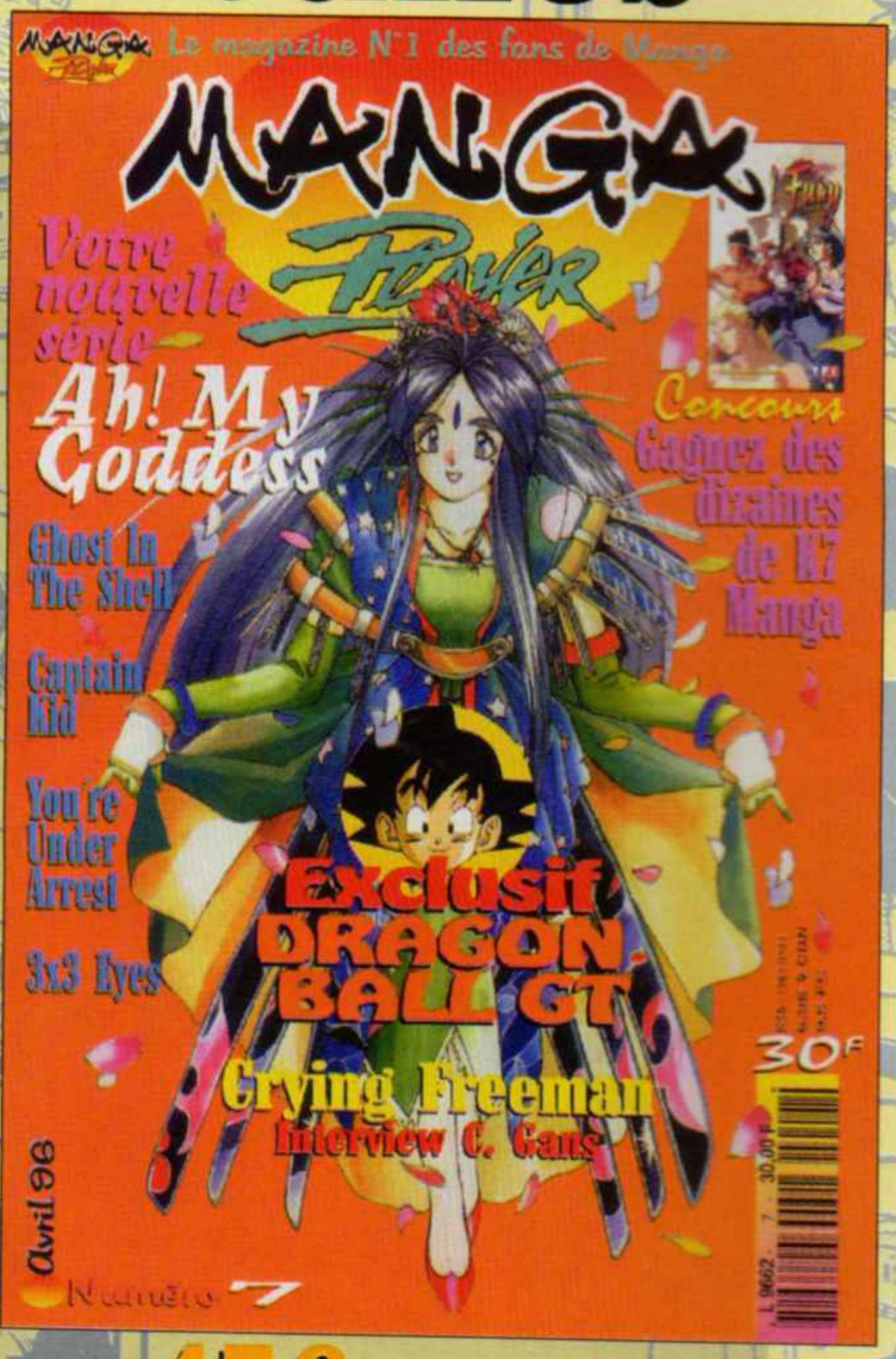








Dans Manga y'a des bulles



156 pages de Mangas originaux en version française

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS

THE GHOST IN THE SHELL, 3X3 EYES

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

...CAPTAIN KID ET YOU'RE UNDER ARREST

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

NE RATEZ PAS LE N°7 !

HÉ RALLY ! T'OUBLIES L NOUVELLE SERIE AH ! MY GODDESS



CRYING FREEMAN

SAMUEL HADIDA PRÉSENTE

UNE PRODUCTION DAVIS FILMS / OZLA PICTURES / YUZNA FILMS UN FILM DE CHRISTOPHE GANS

"CRYING FREEMAN" AVEC MARK DACASCOS, JULIE CONDRA, RAE DAWN CHONG, BYRON MANN, MASAYA KATO, YOKO SHIMADA AVEC MAKO ET TCHEKY KARYO MUSIQUE COMPOSÉE PAR PATRICK O'HEARN MONTAGE DE DAVID WU, CHRISTOPHER ROTH

DIRECTEURS ARTISTIQUES DOUGLAS HIGGINS, ALEX MCDOWELL DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE THOMAS BURSTYN, C.S.C.

CO-PRODUCTEURS ROBERT FREDERICK, AKI KOMINE PRODUCTEURS EXÉCUTIFS TAKA ICHISE, VICTOR HADIDA

BASÉ SUR LA BANDE DESSINÉE "CRYING FREEMAN" CRÉÉE PAR KAZUO KOIKE ET RYOICHI IKEGAMI

SCÉNARIO DE CHRISTOPHE GANS, THIERRY CAZALS PRODUIT PAR SAMUEL HADIDA, BRIAN YUZNA

RÉALISÉ PAR CHRISTOPHE GANS

PXCB

METROPOLITAN FILMEXPORT

SPECTRAL RECORDING DOLBY STEREO DIGITAL

PRESENTED IN DIGITAL dts SOUND

Bande dessinée originale et livre du tournage chez Glénat

Livre adapté du film, publié aux Editions Rivages

Bande originale du film disponible en CD/K7

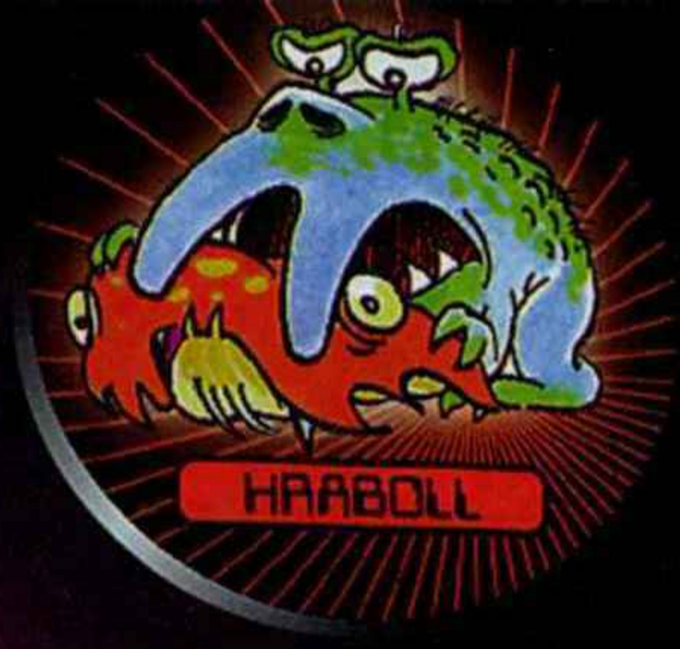
AUGUST ENTERTAINMENT

DAVIS FILMS

Sortie le 24 avril

Player One







SPACE MONSTERS®



ILS SONT DANS





Nintendo

SNES • GAME BOY • NES

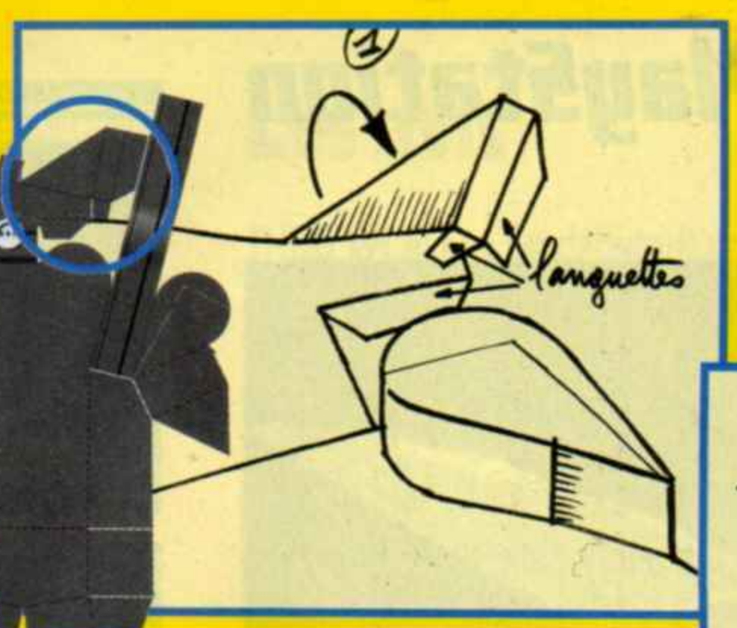
ultra Player





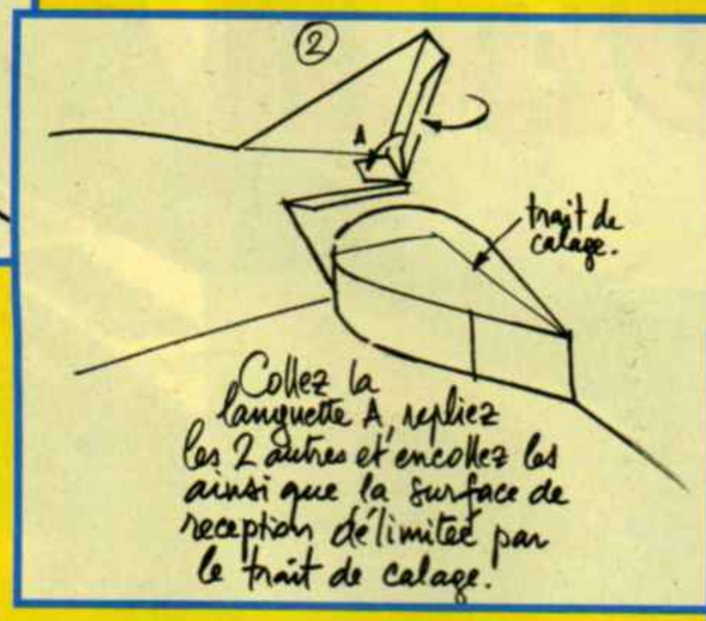
Le magazine des "Nintendomaniaques". En vente chez votre marchand de journaux.

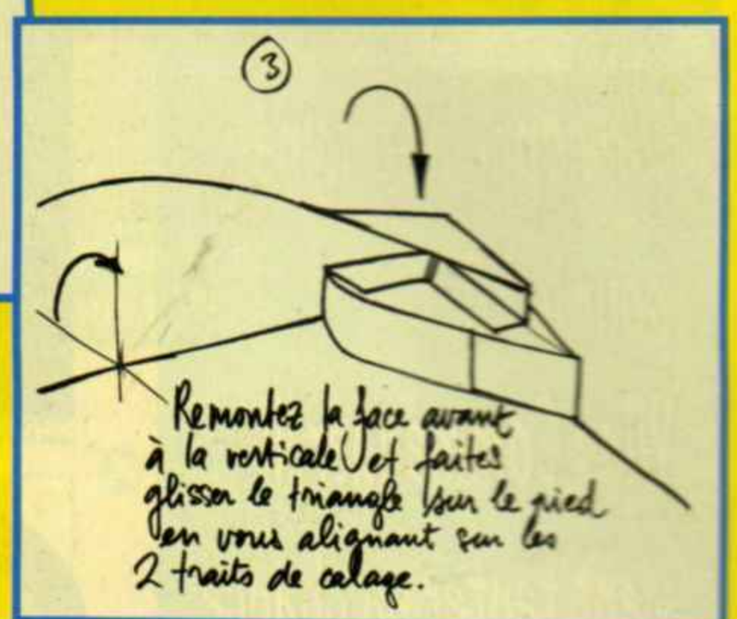












Le pliage

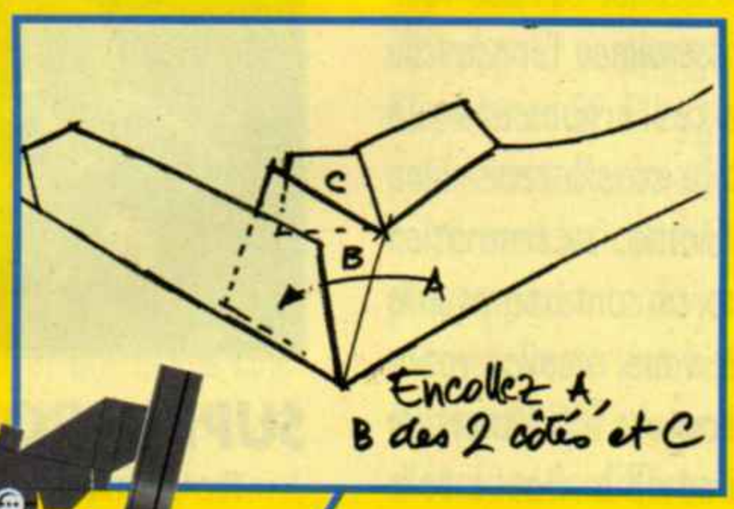
Il faut marquer tous les plis matérialisés par des traits noirs. En cas de doute, aidez-vous des croquis et photos présentés sur cette page. Une fois les plis marqués, remettez les deux formes à plat pour réaliser un bon collage.

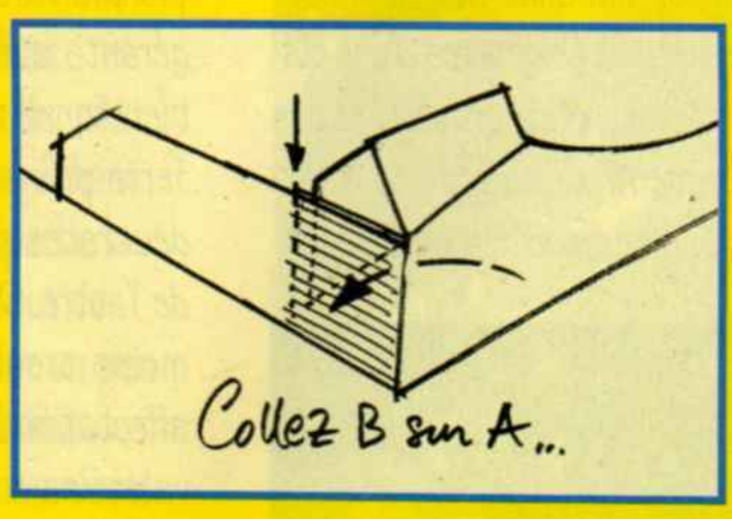
Le capot

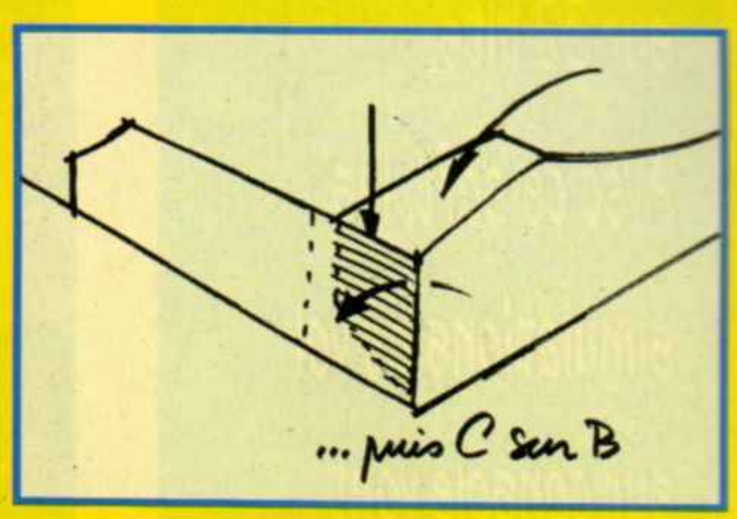
Marquer les deux plis comme indiqué sur la photo (10). Le résultat obtenu est montré en photo (11).

Le collage

Les croquis ci-contre montrent en détail les points délicats à monter. Prenez-votre temps pour réaliser un collage parfait.















...et voilà le travail !





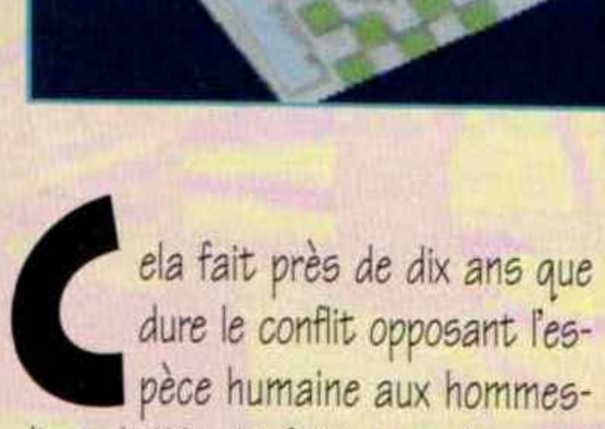
WING COMMANDER IIII

PlayStation

Développé à l'origine pour le PC, Wing Commander III vient tenter sa chance sur 32 bits. Avec ce soft, les simulations de vol sur console vont prendre un sacré coup de vieux.



Cela fait près de dix ans que dure le conflit opposant l'espèce humaine aux hommes-lions de Kilrathi. Originaires d'une planète où l'évolution a privilégié le lion au détriment du singe, ces êtres vaguement humanoïdes et franchement xénophobes ne supportent pas la vue d'un homme. Cette guerre ne prendra fin que lorsque l'un des belligérants aura convaincu l'ennemi du bien-fondé de ces arguments : la Terre prônant la co-existence des deux races et Kilrathi, l'extermination de l'autre. Dans ce contexte pour le moins trouble, vous recevez votre affectation à bord du TCS Victory, le vaisseau-amiral de la flotte terrestre. D'ici peu, vous pourrez exercer vos talents de pilote de chasse.



Après le briefing, il vous faudra sélectionner le pilote avec lequel vous ferez équipe.

DIGNE DE GEORGE LUCAS

Le background vous est présenté au cours d'une séquence vidéo d'un quart d'heure. Le terme « séquence »









SUPER PRODUCTION

Trois millions de dollars ! Outre les nombreuses images de synthèse, ce budget énorme a permis de faire appel à des acteurs du gabarit de Mark Hammil (*Star Wars*) ou Malcom Mc Dowell (*Orange Mécanique*).

















est faible car, en fait, il s'agit d'un véritable film. Le premier fait notable touche à la qualité de la vidéo, vraiment exceptionnelle. Les pointilleux chercheront le plein écran ? Qu'importe, car ce sont plusieurs heures de vidéo qui vous sont proposées et toutes ces données nécessitent pas moins de quatre CD de stockage bourrés à craquer ! Le budget de cette production est phénoménale et cela se ressent.



Le décollage et l'atterrissage peuvent s'effectuer manuellement ou en mode automatique.

À votre arrivée, vous serez accueilli par l'amiral du Victory. Une nouvelle occasion de montrer une scène cinématique de première qualité. Ensuite, vous pourrez visiter librement l'ensemble du bâtiment afin de faire connaissance avec l'équipage. Avant de vous rendre au briefing, prenez le temps de vous familiariser avec le pilotage des chasseurs mis à votre disposition en utilisant le simulateur. Ces missions d'entraînement fictives

Les avis

THUG WLAD : « En débutant une partie de Wing Commander III, on a d'abord l'impression d'incarner le héros d'un film comme Star Wars. Le jeu est bourré de séquences vidéo d'une qualité à couper le souffle. Il faut également savoir qu'il est facile de prise en main, que ses graphismes sont beaux et ses effets sonores ahurissants. Je ne saurai que vous le conseiller à tous. Sur ce : "May da force be wiz u". »

LEFLOU : « Dommage. Dommage qu'un jeu au potentiel si intéressant soit gâché par une réalisation pour le moins médiocre. Le fond fixe étoilé ainsi que l'animation souffreteuse, c'est pas vraiment l'idéal pour se plonger dans l'ambiance SF. Plus gênants, ces problèmes d'animations gâchent carrément les combats (partie la plus importante du jeu tout de même). Reste une histoire un peu cucu mais qui a la possibilité d'évoluer de différentes manières. Personnellement, j'aurais préféré voir l'adaptation de X-Wing ou Tie-Fighter (de LucasArt sur PC) où les combats ont vraiment de la gueule. WC III est bon mais il aurait gagné à être beaucoup plus soigné au niveau de la réalisation. »



Le Victory est attaqué par un essaim de chasseurs ennemis. C'est la curée générale, tous les vôtres sont de sortie.



AVIONS DE COMBAT

Tous les chasseurs qui vous seront proposés disposent de caractéristiques différentes (blindage, vitesse, armement...).

ne seront pas de trop pour apprendre à utiliser la cinquantaine de commandes disponibles en vol. Rassurez-vous, les premières missions sont assez simples, d'autant que la difficulté est paramétrable. On vous demandera d'escorter les convois de ravitaillement en repoussant les attaques d'intimidation des chatons (comme on les nomme dans le jargon) ou d'attaquer une escadrille ennemie aventurée loin de ses lignes. L'affaire se complique lorsque les missions à but offensif apparaissent. Il s'agit alors d'attaquer un croiseur ennemi ou un convoi sous haute protection. Certains de vos ennemis ont le statut d'as et cela entraînera inévitablement des duels épiques particulièrement longs.



EMBOUTEILLAGE

Encadrés en vert, les principaux bâtiments de la flotte terrienne constituée, entre autres, du Victory, de l'Ajax, du Sheffielf ainsi que du monstrueux Blackmane. En rouge, la technologie kilrathienne, sensiblement semblable à celle de la Terre. Parmi les nombreux vaisseaux ennemis, les chasseurs constituent les cibles les plus répandues. Mais vous serez aussi confronté à des vaisseaux lourds tels que des croiseurs ou des destroyers.

Contre-avis

BUBU : « Je n'ai jamais aimé cette "série télévisée", et ce depuis le premier épisode. Wing Commander, c'est une opération marketing réussie. Tout son succès tient à ses séquences cinématiques, qui en ont mis plein la vue aux admirateurs de Star Trek (première série...). Contrairement à ce qu'on dit, le jeu n'a jamais été d'une grande performance technique : la vidéo, ce n'est qu'une suite d'images ; c'est pas parce que ça fait "vrai" que c'est balèze. Quant au scénario, il n'a jamais été plus génial qu'un épisode de Galactica. Tout ce m'as-tu-vu à plusieurs millions de dollars n'est là que pour cacher un shoot them up à deux francs. Super, on dirige un viseur pour tirer sur d'affreux vaisseaux qui semblent être accrochés à un drap noir servant de fond étoilé ! Aucune sensation de profondeur, ni de vitesse. Tout aussi grave, la fluidité de l'animation est franchement contestable, voire insuffisante, pour un simulateur de vol. Bref, Wing Commander III reste un titre agréable à regarder (une longue intro) mais son intérêt est limité »



Cette mission de protection du convoi est sujette à de grosses saccades, voire à des blocages temporaires de l'animation.

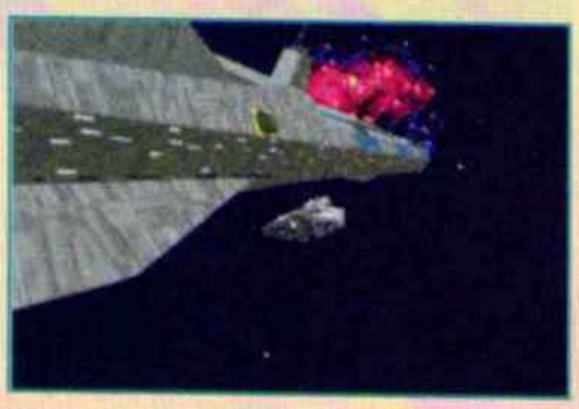
Tout cela est bien beau, mais qu'en est-il au niveau de la réalisation ? Tant que vous volez à proximité du gigantesque vaisseau-mère, la sensation de vitesse reste négligeable. En revanche, lors de vos duels avec les chasseurs ennemis, elle devient ahurissante. Graphiquement, tous les vaisseaux réalisés en polygônes sont d'une extrême finesse. Outre les textures très soignées, on constate qu'un gros travail a été réalisé au niveau du design. Ce tableau enchanteur est assombri par quelques problèmes relatifs à l'animation. Lors des affrontements mettant en scène un nombre important de combattants, l'action devient saccadée. Ce phénomène est malheureusement mais logiquement amplifié lorsqu'un énorme vaisseau (croiseur ou destroyer, allié ou ennemi) est présent à l'écran. Même si l'animation est un problème majeur pour une simulation de vol, on se laisse facilement envoûter par l'ambiance prenante et par la trame du scénario. En effet, certaines missions se révèleront déterminantes et l'échec au cours de l'une d'elles se traduira par une fin différente. Rarement une simulation m'avait scotchée et l'aspect interactif du jeu lui prodigue une durée de vie exceptionnelle.

Wolfen,

pathétique descendant du singe.









LES VUES

Si le radar est efficace pour localiser l'ennemi, rien ne vaut un petit coup d'œil. La caméra arrière vous permettra notamment d'apprécier la situation se déroulant dans votre dos et ainsi d'anticiper et d'esquiver l'attaque ennemie.

PlayStation

WING COMMANDER III

éditeur	ORIGIN/EA STUDIO
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE VOL
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMÉTRABLE
durée de vie	INCROYABLE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

Malgré quelques petits problèmes d'animation, ce simulateur de vol spatial doublé d'un film interactif va réveiller l'as qui sommeille en vous.

GRAPHISME 95%

La vidéo atteint une qualité rare. Les différents vaisseaux sont très réussis.

ANIMATION 80%

Lors des grandes batailles, l'animation a du mal à suivre.

SON 95%

Des musiques symphoniques à la *Star Wars* collent à merveille au spectacle.

JOUABILITÉ 88%

Il y a énormémemt de combinaisons de touches à assimiler.

100 95 92 85 80 75 70 65 60 55 50

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

je m'abonne !

3615 : 1,29 F / min



11 numéros
+ 1 cadeau au choix
320 F
ou 256 F + 770 Crédits Player

6 numéros
192 F
ou 154 F + 770 Crédits Player

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min) offertes pour tout abonnement !



Je choisis mon cadeau !
1 Booster Magic Terres Natales™ (8 cartes)

11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection »*

Bon à renvoyer à :
Bü - Abonnement PO
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

○ 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)

○ 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
○ 11 Cards Dragon Ball Z « Hero Collection »
ou ○ 1 Booster Magic : Terres Natales™ (8 cartes).
(réception 4 semaines après le magazine)

En plus, si mon nom est tiré au sort, je recevrai un Starter Magic (60 cartes).

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) _____

MAGIC L'Assemblée TERRES NATALES

Wizards of the Coast, Inc.
Illustrations de Mark Tedin, Susan Van Camp, Pat Morrissey, Amy Weber, David A. Cherry, Tom Wänerstrand, Anson Maddocks, © 1996 Wizards of the Coast, Inc.

THE NEED FOR SPEED

Porsche, Lamborghini, Ferrari... Des objets de fantasme ? Pas tout à fait, puisque Need For Speed permet de s'essayer à la conduite de ces monstres métalliques sur circuit ou sur route.



Rien que de la bonne bagnole ! De celles qu'on ne pourra jamais se payer. Et même si on le pouvait, il faudrait une sacrée dose d'inconscience pour oser foncer en toute illégalité à 300 km/h sur une route nationale fréquentée par de paisibles touristes, dans le seul but d'arriver avant une poignée d'adversaires tout aussi barges.



Après un départ, il n'est pas rare d'avoir recours à une ou deux touchettes pour ralentir un adversaire.

Avant toute chose, il faut choisir son mode de jeu : essai, duel en plein trafic, course contre sept concurrents ayant la même voiture, ou tournoi enchaînant la totalité des circuits et ouvrant les portes de la piste cachée en cas de victoire dans chacun d'eux. Ensuite, vient la sélection du lieu. Trois circuits fermés sur lesquels on peut tourner de 2 à 16 tours, et surtout trois routes ouvertes, décomposées chacune en trois sections. Bref, pas de quoi s'ennuyer : en tout et pour tout, vous pourrez rouler plus d'une demi-heure









TÔLE FROISSÉE

Enfin, on aurait aimé ! La manière dont les voitures s'envolent et font des tonneaux est tellement réaliste que l'on est épaté de retrouver des engins quasi neufs ensuite...



TOYOTA SUPRA TURBO



LAMBORGHINI DIABLO VT



PORSCHE 911 CARRERA



CORVETTE ZR-1









sans repasser au même endroit, sans négocier deux fois le même virage ! Du jamais-vu !
Enfin, une visite au garage s'impose afin de choisir un véhicule. Vous pourrez vous décider au vu des tableaux de caractéristiques des voitures mises à votre disposition (vitesse, accélération, freinage, maniabilité), ou vous la jouer feeling en choisissant la plus belle après avoir regardé les somptueuses photos et vidéos.



Même si vous ne recourez pas au frein à main (!), vous risquez de partir en tête-à-queue. Mais c'est rare.

De toute façon, elles en ont toutes sous le capot...
Après quelques longues secondes de chargement, la caméra pénètre enfin dans l'habitacle. Encore deux secondes à attendre le feu vert, et c'est le moment d'écraser l'accélérateur. Selon votre voiture, les roues arrière patinent plus ou moins, laissant une traînée de gomme sur la piste. Les premières centaines de mètres se font portière contre portière avec votre concurrent. Enclenchant les vitesses une à une (ou laissant faire la console), vous vous détachez pour bientôt franchir les 280 km/h. Avec tout votre sang-froid, vous doublez calmement une Jeep puis une camionnette, sans hésiter à vous aventurer sur la voie opposée, déclenchant le klaxon d'automobilistes paniqués. Après un bond sur une vingtaine de mètres, une sirène de police se fait entendre : la vitesse sur cette route est limitée à 60 km/h. Un scandale ! Ce n'est en tout cas pas le moment de se faire rattraper. Ça tombe mal, puisque la route se fait justement plus sinueuse. L'excitation est à son comble, l'erreur inévitable. Après un choc frontal terrible, votre bolide

Les avis

CHON : « L'animation est assez bonne, et les différents modes de jeu relativement complets. Mais, dans le fond, cela reste une adaptation, et il n'y a pas d'innovation majeure (par rapport aux versions PC et 3DO). Même si le mode Deux joueurs (sur le même écran, ou avec deux consoles), et les vues ajoutées restent de bonnes initiatives. Pour ces raisons, ma préférence va à Need For Speed, plutôt qu'à Ridge Racer. »
ELWOOD : « Alors que la version 3DO péchait par son exaspérante lenteur, cette mouture PlayStation corrige le tir et fait mouche ! Assez joli graphiquement, malgré une relative « grossièreté », Need For Speed offre de bonnes sensations, au volant de bolides légendaires. De plus, le mode Deux joueurs s'avère assez fun (mais moins que celui de Sega Rally), et se tirer la bourre à plus de 250 km/h est extrêmement grisant ! »
MC YAS : « Classe ! On ne ressent pas la pression d'un jeu d'arcade. C'est de la frime en virtuel : vous avez vu ces bijoux ?! Tous ont des perfs et comportements différents. Sans parler des décors, sublimes. Bon, j'vous laisse, je vais me piquer une pointe sur le périph ! »



Vous pouvez admirer sur cet écran la distance à laquelle la route est affichée : aucun clipping. Admirable !



CATALOGUE

Les fiches présentant les caractéristiques des bolides sont accompagnées de superbes photos.



FERRARI 512 TR



DODGE VIPER RT/10



ACURA NSX



MAZDA RX-7









COASTAL








CITY








ALPINE







RUSTY SPRINGS




AUTUMN VALLEY




VERTIGO RIDGE




LOST VEGAS




s'envole en silence puis retombe dans un fracas métallique qui n'aurait laissé planer aucun doute sur votre état si la caisse ne paraissait intacte ! Très impressionnant mais étrange... Avant de continuer votre route (rappelons qu'il ne s'agit que d'un jeu), un petit tour par l'option Replay est idéal pour savourer votre dernière bourde sous tous les angles, autant de fois que vous le voulez.

Contrairement à la version 3DO, manquent hélas un peu de couleur, mais c'est secondaire. L'ensemble bouge avec toute la classe que l'on attendait sur PlayStation. Quant aux sons, ils ont eux aussi bénéficié du soin remarquable apporté à l'ensemble du produit, chaque voiture ayant ses propres sons de moteur digitalisés. La jouabilité ne souffre d'aucun reproche, d'autant plus si l'on utilise un paddle NeGcom. Une petite chose énerve cependant : on bute dans un mur imaginaire dès lors que l'on déborde de deux mètres sur le bas-côté. Cela ne nuit heureusement en rien à la course,





Sur une même console, le jeu à deux fait appel à l'incontournable split d'écran. La visibilité reste très bonne.

Need For Speed mérite amplement son nom. L'approche n'est certes pas la même que celles des softs 100 % arcade comme Ridge Racer, puisqu'il faut « mériter » sa vitesse. Les voitures mettent un certain temps à atteindre une allure procurant des sensations. Après les premières parties, qui peuvent engendrer de la frustration, on découvre un excellent jeu, non seulement intéressant mais techniquement abouti. Les circuits en 3D sont fouillés, variés, et l'affichage de la route n'est jamais tardif comme c'est trop souvent le cas aujourd'hui. Les voitures mais quand même...

Alors, pourquoi renoncer à Need For Speed ? On peut même y jouer à deux, soit sur le même écran, ce qui ralentit quelque peu l'animation, soit en reliant deux PlayStation. Inutile de dire que le jeu devient alors encore plus intéressant et que sa durée de vie, déjà incomparable, s'allonge. Bref, une simulation brillante.

Milouse,

320 au compteur.



THE NEED FOR SPEED









VARIEZ LES PLAISIRS

En course, on choisit d'afficher ou non le tableau de bord, mais aussi de piloter en vue extérieure (deux hauteurs disponibles), ce qui peut éviter des surprises dues au tracé des circuits.

éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
ANGLAIS
genre
COURSE
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
CONVENABLE
durée de vie
TRÈS LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Bien supérieure à la version 3DO, NFS PlayStation est une simu de course de grande qualité qui se démarque de ses concurrents.

GRAPHISME 95%
Les voitures sont un peu fades, mais les circuits superbes et variés.

ANIMATION 90%
Presque au top, elle ralentit à peine à deux, en mode écran splitté.

SON 96%
Musiques à la Wipe Out, voix digit et vrombrissements des moteurs fidèles.

JOUABILITÉ 93%
Une fois passé la première impression de « molesse », c'est parfait.

100 96% 90 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

MAGIC CARPET

PlayStation
Saturn





Un petit bras de terre paisible. Juste de prendre l'unique photo que vous verrez de la version Saturn...

Transfuge du PC, Magic Carpet est un jeu qui étonne forcément. Comment rester de marbre devant une (pseudo) simulation de tapis volant ? Surtout quand elle offre une action aussi prenante.

C'est toujours la même chose : des êtres, plus ou moins malveillants, sèment la zizanie dans le monde. Résultat, qui doit tout remettre en ordre ? C'est Bibi...

Ce coup-ci, le souk vient d'Orient : des magiciens ont un peu trop joué avec leurs pouvoirs, et créé des monstres à outrance pour se combattre. Finalement, les soixante-quinze royaumes du monde ont sombré dans le chaos. Et c'est à vous, jeune apprenti-sorcier, qu'incombe la tâche de restaurer chacun d'eux, l'un après l'autre. Restaurer ? Qu'est-ce à dire ? Cela demande quelques explications.



Les volcans ne sont pas systématiquement le fait (ou méfait ?) de votre volonté : certains se créent naturellement.



Il est pas beau mon château ? À partir de son troisième stade de développement, des archers apparaissent pour le défendre.

En route pour le premier royaume. Vous déambulez sur votre tapis, au milieu de nulle part, le nulle part en question s'étendant sur quelques kilomètres carrés.

ACCROCHEZ-VOUS !

Vous surplombez une mer agitée de vagues et des terres peuplées d'arbres, de quelques indigènes et de monstres infâmes. Lentement et très simplement, vous survolez ce monde mystérieux, plongé dans un épais brouillard. Inutile de vous soucier de l'altitude de vol : la console la gère automatiquement. Vous croisez une amphore rouge traînant là négligemment. Vous sautez dessus, bien sûr, et acquérez votre troisième sort magique, la création de château, qui s'ajoute aux sorts de possession et de boule de feu. Vous lancez une sphère sur une parcelle vierge et, ô miracle !, une tour de pierre jaillit du sol. Impressionnant ! Une fois votre château édifié, il faut retrouver les monstres et les détruire à l'aide du sort boule de feu afin qu'ils libèrent une sphère de mana jaune, véritable concentré



La carte affiche la quasi-totalité d'un royaume et la position des monstres, mais pas celle des magiciens.

d'énergie magique. Utilisez ensuite votre sort de possession pour marquer chacune de ces boules à votre couleur : le blanc. Bientôt, une montgolfière à votre service viendra les recueillir pour les emmener en lieu sûr, dans votre château. Pourquoi cet enchaînement ? Pour deux raisons. Primo, chaque royaume ne sera sauvé que lorsqu'une certaine quantité de mana aura intégré votre demeure (qu'il faudra régulièrement agrandir en conséquence). Secundo, chaque utilisation de la magie requiert une certaine quantité de mana : votre puissance ne cessera donc d'augmenter au fil d'une partie. C'est ainsi que vous pourrez utiliser de nouveaux sorts (après les avoir trouvés).

Les premiers mondes ne posent aucun problème : au pire, vous mourez, ressuscitez dans votre château, et continuez votre travail. Par la suite, d'autres magiciens vous font concurrence. Ceux-ci ayant les mêmes buts et contraintes que vous, la conquête de chaque royaume devient rapidement acharnée. D'autant plus que la mana n'est jamais acquise : si votre château est partiellement ou totalement détruit, la mana qu'il ne pourra plus contenir sera éjectée aux alentours. Rapidement, le challenge se corse, de nouveaux types de monstres plus puissants apparaissent. Heureusement une vingtaine de sorts vient progressivement compléter votre manuel de magie : rafale de boules de feu, foudre, bouclier, guérison, accélération, espionnage, magnétisme, invisibilité, armées de squelettes, tremblements de terre, volcans... Ces derniers fument et crachent des boules enflammées qui dévalent les collines consumant arbres et maisons sur leur passage. La réalisation de Magic Carpet possède quelques points communs avec celle de Hi-Octane (testé il y a deux mois). Normal, puisque le moteur d'animation 3D est le même ! Le terrain est très beau, avec ses montagnes rocheuses et ses plaines vertes, les décors s'affichent toujours tardivement, ce qui ne choque pas puisque le monde à parcourir baigne dans le brouillard. Une bonne idée, en attendant mieux. Les ennemis en bitmap ne sont



Une montgolfière chargée de rapatrier la mana. On peut attaquer les ballons ennemis pour les piller.



Cette disposition des statues n'a rien d'aléatoire. Elle marque l'entrée d'un lieu sacré.

LA FAUNE LOCALE





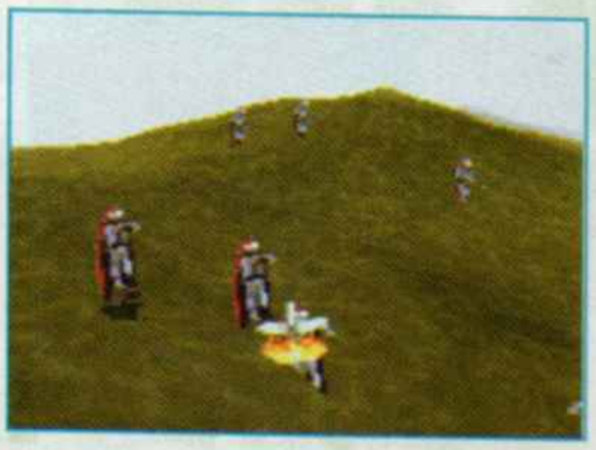
















L'intro en image de synthèse illustre la démonstration d'un combat entre un dragon et un magicien.

MAGIQUE !









Initialement tout petits, les crabes grossissent au fur et à mesure qu'ils consomment des sphères de mana !

pas fantastiques, mais plutôt moches dés que l'on s'en approche. À noter que la version Saturn est légèrement moins colorée, et qu'elle nécessite de reconfigurer les commandes pour atteindre la très bonne jouabilité du jeu sur PlayStation. Enfin, les musiques, sublimes, ne pourront que vous séduire, pour ne pas dire qu'elles vous ensorcelleront.



Quand vous aurez restauré un royaume, votre performance sera rapportée par un tableau de statistiques.

Magic Carpet peut paraître un peu bourrin au début. Mais l'acquisition progressive des sorts et l'évolution du challenge proposé dans les royaumes qui se succèdent lui assurent un intérêt qui n'a d'égal que sa durée de vie (plus de cinquante heures, sachant qu'il est possible de sauvegarder sa partie entre chaque royaume) ! Une belle réussite.

Milouse,
t'as vu mon château ?

L'avis de Chris et Elwood, plutôt enthousiastes

CHRIS : « Magic Carpet fait figure de shoot them up sophistiqué. Ses nombreuses options le rendent assez stratégique et sa bonne maniabilité assure un plaisir de jeu immédiat. Savant mélange de bourrinage intense et de missions savamment pensées, Magic Carpet étonne par son côté on ne peut plus original. Seul véritable regret : la grossièreté des graphismes. Vus de près, décors et ennemis ne ressemblent plus qu'à une immonde bouillie de pixels. L'intérêt prime sur l'esthétisme, c'est sûr, mais bon... ».
ELWOOD : « Malgré quelques faiblesses graphiques, Magic Carpet promet de belles heures de jeu. La quantité industrielle de niveaux et l'originalité de vos missions confèrent au jeu une richesse rare. Mais l'étrangeté du concept risque peut-être de rebuter les adeptes de titres classiques. Piloter un tapis volant et se prendre pour un dieu n'est pas à la portée du premier quidam venu ! Un jeu planant et pas conventionnel du tout... »







AVANT/APRÈS

Sa capacité de transformation est la grande particularité du monde de Magic Carpet. Témoin, ce sort Météor jeté sur une armée de squelettes. Notez la différence du terrain avant et après l'incantation. Dans le même genre, on peut fendre la terre pour créer des canyons, ou creuser des cratères n'importe où pour peu que l'on en ait le pouvoir... ce qui ne sera réellement possible qu'après de nombreuses heures de jeux.

PlayStation Saturn
MAGIC CARPET

éditeur
BULLFROG
textes
FRANÇAIS
genre
ACTION
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
INFINI
difficulté
ASSEZ IMPORTANTE
durée de vie
TRES LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Un jeu d'action original, éprouvant, avec une once de stratégie. Sa durée de vie tient de l'exploit pour un titre de ce genre.

GRAPHISME 83%
Les graphismes brillent plus par leur style oriental que par leur finesse.

ANIMATION 84%
C'est fluide, mais il n'y a pas grand-chose à animer !

SON 94%
Les sons et les musiques d'ambiance émerveillent.

JOUABILITÉ 90%
Pilotage du tapis fort bien pensé.
La sélection des sorts est un peu lente.

100 95 93 85 80 75 70 65 60 55 50

ULTIMA games

Des milliers* de jeux vidéo d'occasion
30 à 70% moins chers
sur toutes consoles
*magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

POUR TOUT ACHAT D'UNE SATURN OU PLAYSTATION, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

NOUVEAUX MAGASINS

- **ISSY LES MOULINEAUX**
  Centre commercial «Les 3 Moulins» - 92130
  Tél : 47 36 17 03
- **MANOSQUE**
  Centre Commercial Hyper U - 04100
  Tél : 92 87 05 70
- **ROANNE**
  11, place du Marché - 42300
  Tél : 77 70 03 48
- **MILLAU**
  21, rue droite - 12100 MILLAU
  Tél : 65 61 07 01
- **BIENTOT A PAU ET A TOURS**

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE



1999 F
+ CD démo
+ 1 Sweat shirt

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER


STREET FIGHTER ZERO


ACTUA SOCCER


TOTAL NBA



NBA ZONE



DBZ



«D»


ALIEN TRILOGY



RAYMAN


ROAD RASH


WING COMMANDER III


MICKEY



SHELLSHOCK



NEED FOR SPEED

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER



2590 F
+ 1 jeu (DAYTONA)

2190 F
seule


X-MEN


VAMPIRE HUNTER


TRUE PINBALL


PANZER DRAGON II



«D»


STREET FIGHTER ZERO



MAGIC CARPET



SHELLSHOCK



RAYMAN

Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (+ de 60 magasins avant fin 1996)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE
Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

MINITEL
3615
ULTIMA GAMES

TELEPHONE
34 42 76 76
FAX
34 66 93 84

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
BP 11
95650 BOISSY
L'AILLERIE

PARIS

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 47 07 33 00

Paris/Republique
5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 — Tél : 43 38 96 31

Paris/St Germain des Prés
73,BD St Germain - 75005 — Tél : 43 54 50 00

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 30 31 25 25

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 42 93 18 93

Bastia
2, rue de la Misèricorde 20200 — Tél : 95 31 68 70

Bayonne
11, rue du Port de Castets - 64100 — Tél : 59 46 13 38

Bordeaux
203, rue Ste Catherine 33000 — Tél : 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 55 17 18 00

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 69 39 55 82

Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV 81100 — Tél : 63 59 28 03

Limoges
40, avenue Garibaldi - 87000 — Tél : 55 10 97 97

Le Havre
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 — Tél : 35 19 00 82

Loches
5, rue St Antoine - 37600 — Tél : 47 59 28 20

Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 72 74 46 39

Nimes
4, rue des Greffres - 30000 — Tél : 66 76 16 16

Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 93 82 52 52

Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 - — Tél : 68 50 89 50

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 65 68 41 79

Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 61 12 33 34

Fort de France
Centre Commercial Le Trident — Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

GAGNEZ UNE PLAYSTATION, SATURN OU JEUX VIDEO



36 68 11 19

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE
Tél : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 84.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète .....
Tél. (obligatoire) .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

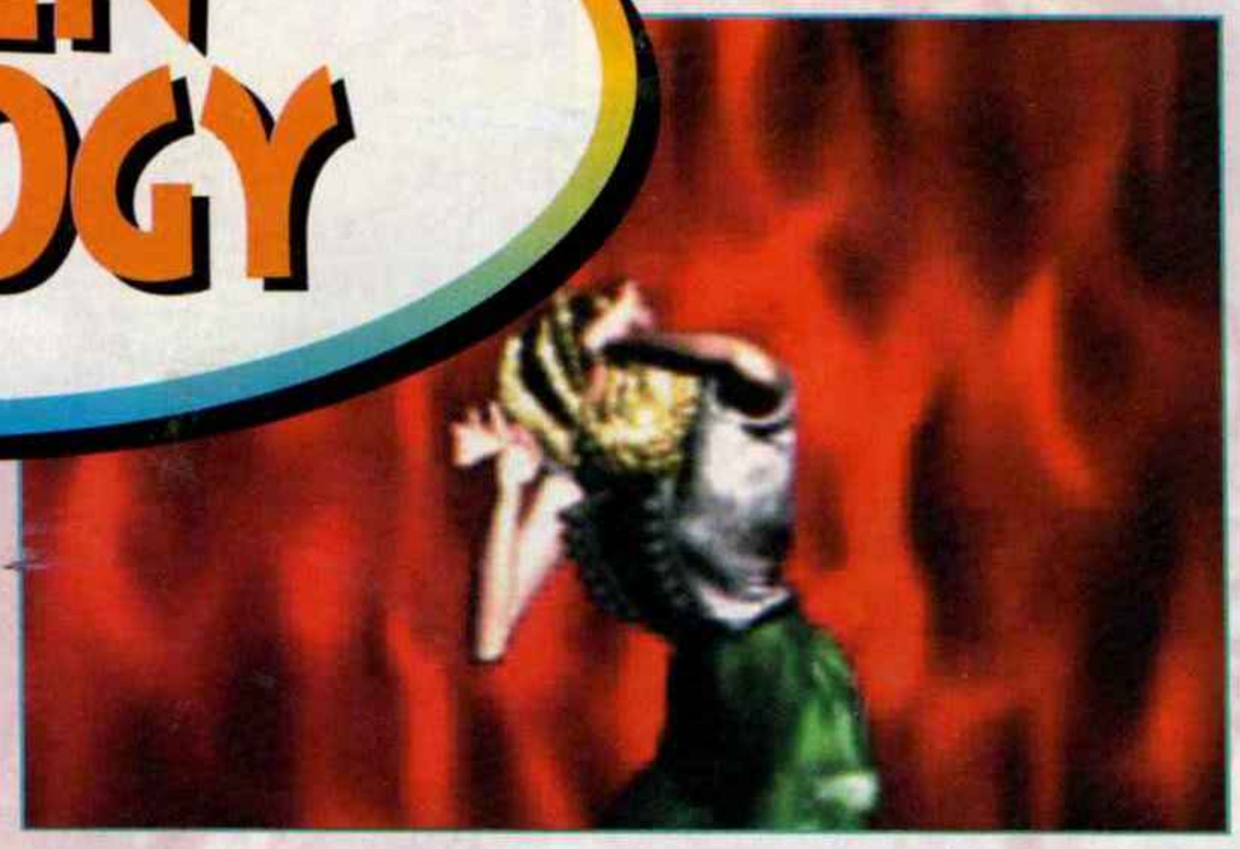
PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ MANDAT LETTRE ❑ 25 F de port ❑ 60 F de port
DATE D'EXP.
DATE ..... SIGNATURE

PLAYER 04/96

TESTS

ALIEN TRILOGY

PlayStation





Pour passer entre ces tuyaux, il faut soit attendre patiemment, soit trouver l'interrupteur qui éteindra la vapeur.

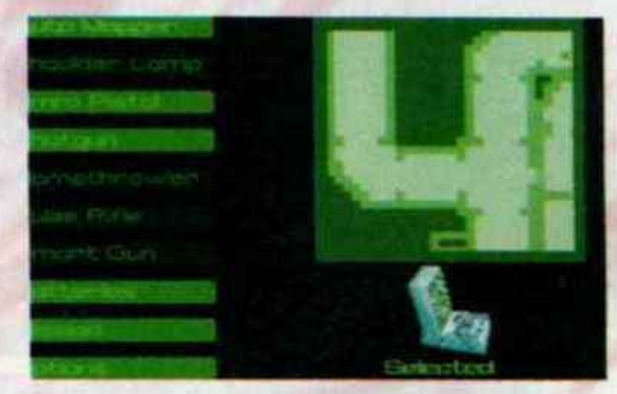
Horreur ! La PlayStation enfante un Alien ! Après le bide de la version Jaguar, belle mais inintéressante, on appréhendait de voir la tête du bébé d'Acclaim. Diagnostic.

Flic ! Floc ! Miaou ! Minou, minou, c'est toi, le chat ? » Personne n'a oublié ce dialogue mémorable entre un futur alienisé et son chat dans Alien, le film le plus sous-exposé du monde (photographiquement parlant, bien sûr). Le jeu va vous permettre de revivre les exploits cinématographiques de Ripley, la femme qui en a !

COMMENT ÇA, C'EST DU RÉCHAUFFÉ ?

Chaque niveau constitue une mission particulière. À chaque fois, il s'agit d'activer des interrupteurs, de trouver des cartes d'identité ou encore d'allumer les lumières (oui je sais, ça semble un peu débile comme mission mais bon, je n'invente rien). Pour sortir, il faudra trouver une pile, permettant d'activer un interrupteur qui ouvrira la porte de sortie. Il existe des niveaux bonus dans lesquels vous pourrez vous réapprovisionner en munitions. Au niveau de l'action, on se situe à mi-chemin entre Alien et Aliens (le premier étant le film avec

Licence to Kill



Méfions-nous des jeux sous licence : ce sont souvent les plus mauvais. Ce n'est pas forcément de la faute des éditeurs, remarquez (encore que...), mais cela met en évidence les problèmes d'adaptation. Pour Acclaim, s'attaquer à Alien est un pari complexe car les détenteurs des droits d'exploitation veillent et n'hésitent pas à faire pression pour que le jeu respecte scrupuleusement le film. Certes, l'intention est louable mais un jeu n'est pas un film et ne se conçoit donc pas de la même manière : il faut avant tout penser aux joueurs. Dans le cas d'Alien, l'ambiance du film est respectée à 100 %. Bravo ! Mais Alien étant un film qui repose plus sur l'ambiance que sur l'action, on aboutit dans le jeu à un déséquilibre préjudiciable. Acclaim a su redonner un peu de pêche à son soft mais l'action est hélas peu trépidante.



Un Alien vous agresse de très près. Notez le superbe effet de pixelisation. Ça, c'est de la PlayStation !

un alien et le second avec cent). faudra exploser bon nombre d'alien de diverses sortes (des petits, des moyens, des gros). Pas de doute, o est donc bien en face d'un je d'action plutôt bon, mis à part u défaut de jouabilité assez énervant En effet, pour toucher un monstre,



Dans cette salle de cryogénisation, se cachent des monstres et une des cartes d'identité à trouver.



Inutile de vous dire que vous avez tout intérêt à exploser les œufs avant qu'ils n'arriven à éclosion !













TAPE-À-L'ŒIL

Alien commence très fort avec une scène cinématique très réaliste et bien réalisée. Le souci de vraissemblance est présent dans le jeu. Regardez par exemple comment on peut faire voler en éclat une jolie vitre. Ouaf, ça fait du bien !



Le « pulse rifle » est une arme très puissante que l'on trouve pour la première fois dans ce niveau très industriel.



Tirez sur les barils pour dégager le passage. Dommage, ça ne blesse pas les monstres !

faut impérativement se trouver à sa hauteur, ce qui pose un problème lorsqu'il se trouve sur un escalier ou une corniche. En fait, ça irait si l'on pouvait, à loisir, lever ou baisser la tête. Mais, pour réaliser cette action, il faut maintenir le bouton de changement d'armes, ce qui a pour effet de modifier votre équipement au moment le moins approprié. Reste un jeu sympa, proposant plein de niveaux et une ambiance bien flippante, mais qui aurait gagné à être plus varié.

Leflou



Stevie Wonder versus aliens intruders. Échange canne blanche contre fusil à pompe !

PlayStation

ALIEN TRILOGY

éditeur
ACCLAIM

textes
ANGLAIS

genre
DOOM

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

difficulté
RÉGLABLE

durée de vie
INTÉRESSANTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 75%

En résumé

Dans des couloirs sombres, des aliens se cachent sur fond de zique flippante. Bon pour l'ambiance mais mauvais pour le fun.

GRAPHISME 88%

Textures soignées et décors assez variés. Une fausse note pour les monstres.

ANIMATION 92%

Pas de problème : fluide, sauf pour les mouvements des monstres réduits au minimum.

SON 96%

Quelle ambiance ! La bande-son est parfaite et les bruitages, un peu en dessous.

JOUABILITÉ 80%

Certaines actions sont trop complexes dans le feu de l'action. Courage, fuyez !

85%

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Super Nintendo

BATMAN FOR EVER	**249,00**	NBA GIVE N GO	449,00
BREATH OF FIRE 2	**449,00**	**NBA LIVE 96**	**399,00**
DIRT RACER	249,00	NHL 96	399,00
DIRT TRAX FX	249,00	NHL QUATERBACK 96	399,00
DONKEY KONG II	**499,00**	PRIMAL RAGE	199,00
DOOM	**399,00**	**SECRET OF EVEMORE + GUIDE**	**449,00**
EARTHWORM JIM II	**399,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	**399,00**	SPIDERMAN TV	249,00
FINAL FIGHT 3	449,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**449,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**	**THOMAS BIG HURT**	**299,00**
KILLER INTINCT	**249,00**	TINTIN AU TIBET	449,00
MEGAMAN X2	399,00	**TOYS STORY**	**449,00**
MICKEY ET MINNIE	199,00	WEADONLORD	299,00
MORTAL KOMBAT 3	**479,00**	**WRESTLEMANIA**	**399,00**

Promos

MICKEYMANIA	**169,00**	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CHOPLIFTER 3	199,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
CLAYMATE	99,00	NFL QUATERBACK 95	199,00
DAFFY DUCK	99,00	PACK ATTACK	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	PAGE MASTER	169,00
EQUINOX	149,00	PLOK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PSG SOCCER	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	**SAILOR MOON**	**99,00**
GOOF TROOP	129,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
HAGANE	**169,00**	SHAQ FU	199,00
HYPER VOLLEY BALL	199,00	STARGATE	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	STUNT RACE FX	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	**SUPER BC KID**	**169,00**
JUDGE DREDD	**199,00**	SUPER INDIANA JONES	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	**SUPER METROID + GUIDE**	**199,00**
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	**199,00**	TINY TOON	129,00
MARIO IS MISSING	**99,00**	**VORTEX**	**99,00**
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	WARLOCK	149,00
MEGAMAN X	199,00		

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	199,00	NHLPA 95 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE (EUR)	TEL	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	299,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	349,00	STREET RACER (EUR)	349,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**	TOYS STORY (EUR)	399,00
		WRESTLEMANIA (EUR)	**349,00**

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
➥ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Super NES USA

➜ **SUPER NES USA**
+ Prise péritel + 1 manette 590 F

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**349,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
KILLER INSTINCT	199,00
ROBOTREK	**299,00**
SECRET OF EVERMORE	**399,00**

Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**149,00**

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00
JUDGE DREDD (EUR)	199,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MEGAGAMES 1 (EUR)	169,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
RISTAR (EUR)	129,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SHINING FORCE (EUR)	149,00
SHINING FORCE 2 (JAP)	99,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**199,00**
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STARGATE (EUR)	199,00
SYNDICATE (EUR)	199,00
TASMANIA 2 (EUR)	129,00
URBAN STRIKE (EUR)	149,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
ZOOL (EUR)	99,00

Sega 32 X

➜ **32X + 1 JEU 690 F**
➜ **32X + VIRTUA FIGHTER 890 F**

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Super Famicom

DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	599,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
➥ AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F
➥ AVEC DEUX JEUX USA OU JAP ACHETES : GRATUIT

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 799,00

GALATIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

Jaguar

➜ **JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 590 F**

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	IRON SOLDIER	199,00
CANNON FODDER	199,00	KASUMI NINJA	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00	RAYMAN	299,00
CLUB DRIVE	99,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	SYNDICATE	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
FLASH BACK	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLIP OUT	199,00	ZOOL 2	199,00
HOVER STRIKE	199,00	MANETTE	199,00



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

ESPACE 3

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

3DO

→ **3DO PAL FZ1 + STARBLADE** **1.490 F**
→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français)** **1.890 F**

3D ATLAS	99,00	GEX	199,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	GRIDDERS	149,00	ROAD RASH	199,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**199,00**	GUARDIAN WAR	199,00	SAMOURAI SHODOWN	199,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	**SAMPLER 2 10 DEMOS**	
BATTLE SPORT	299,00	KILLING TIME	299,00	**+TEST MEMOIRE 15 mn**	**79,00**
BURNING SOLDIER	199,00	KING DOM : THE FAR REACHES	199,00	SEAL OF PHARAON	149,00
CANNON FODDER	199,00	MEGA RACE	199,00	SHERLOCK HOLMES	99,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00	MICROCOSM	199,00	SHOCKWAVE 2	369,00
CORPSE KILLER	99,00	MINTEASER (ADULT)	199,00	**SPACE HULK**	**199,00**
«D»	**375,00**	MYST	199,00	SPACE PIRATE	149,00
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	199,00	STAR BLADE	149,00
DECATHLON	369,00	PATANK	199,00	STAR FIGHTER	299,00
DEMOLITION MAN	199,00	PANZER DRAGON	149,00	**SUPER STREET FIGHTER 2**	**199,00**
DOOM	369,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	SYNDICATE	199,00
DRAGON LORE	375,00	PGA GOLF 96	369,00	THEME PARK	99,00
FIFA SOCCER	**199,00**	PHOENIX 3	299,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	490,00	PO ED	299,00	TWISTED	99,00
FOES OF ALI	369,00	QUARANTINE	149,00	WAY OF THE WARRIOR	99,00
GAME GOURU	249,00	RETURN FIRE	199,00	WING COMMANDER 3	199,00

Playstation

→ **PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE** **1990 F**
→ **PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX PAL RVB PLEIN ECRAN** **2790 F**
→ **ADAPTATEUR** **TEL**

- ACTION REPLAY 199,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- JOYSTICK 399,00
- MANETTE 199,00
- MANETTE ASCII 249,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 169,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00
- VOLANT + PEDALIER 549,00

ACE COMBAT	499,00	**ALIEN TRILOGY**	**369,00**	PHILOSOMA	349,00
BEYON THE BEYON	499,00	ASSAULT RIGS	349,00	POWER SERVE	349,00
BIOHAZZARD	499,00	CHESSMASTER	349,00	POWER SPORT SOCCER	369,00
BOXER ROAD	249,00	CRAZY IVAN	369,00	PSYCHIC DETECTIVE	369,00
COSMIC RACE	199,00	CRITICOM	349,00	RAIDEN PROJECT	349,00
CRIME CRACKER	199,00	CYBERSLED	299,00	RAYMAN	369,00
DARKSTALKER	499,00	D	349,00	REVOLUTION X	349,00
DESTRUCTION DERBY	499,00	DEADLY SKY	399,00	RIDGE RACER	369,00
DRAGON BALL Z	399,00	DESCENT	369,00	RISE 2	349,00
FORMATION SOCCER	499,00	DESTRUCTION DERBY	369,00	ROAD RASH	369,00
GROUND STROKE	249,00	DISWORLD	349,00	SHELLSHOCK	349,00
J LEAGUE PRIME GOAL	299,00	**DOOM**	**349,00**	SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00	DRAGON BALL Z	399,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00	EXTREME PINBALL	369,00	STRIKER 96	299,00
MOTOR TOON 2	499,00	EXTREME SPORT	349,00	TEKKEN	399,00
NAMCO MUSEUM	499,00	F117 AGILE WARRIOR	349,00	THEME PARK	369,00
NAMCO MUSEUM 2	499,00	FIFA SOCCER 96	369,00	**THUNDER HAWK 2**	**349,00**
NBA POWER DUNKER	499,00	GEX	369,00	TOSHIDEN	349,00
NIGHT STRIKER	199,00	HI OCTANE	299,00	TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
RAYMAN	499,00	INTERNATIONAL CHAMPION		TOTAL NBA'96	369,00
RIDGE RACER	299,00	CHIP SOCCER	369,00	TRUE PINBALL	369,00
RIDGE RACER 2	**499,00**	JOHNNY BAZOOKATONE	349,00	TWISTED METAL	349,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	199,00	JUMPING FLASH	299,00	**VIEW POINT**	**369,00**
STREET FIGHTER ZERO	**499,00**	JUPITER STRIKE	299,00	WAR HAWK	349,00
TEKKEN 2	499,00	LOADED	349,00	WING COMMANDER 3	369,00
TOSHIDEN	299,00	MAGIC CARPET	369,00	WIPE OUT	369,00
TOSHIDEN 2	**499,00**	MICKEY WILD ADVENTURE	349,00	WORLD CUP GOLF	349,00
TWIN BEE	199,00	**MORTAL KOMBAT 3**	**349,00**	WORMS	369,00
TWIN GODESS	199,00	MYST	369,00	**WRESTLEMANIA**	**349,00**
V TENNIS	299,00	NBA : IN THE ZONE	369,00	X COM	369,00
WINNER ELEVEN	299,00	NBA JAM TE	299,00	ZERO DIVIDE	369,00
JEUX EUROPEENS		NBA LIVE 96	369,00		
3D LEMMINGS	299,00	**NEED FOR SPEED**	**369,00**		
ACTUA GOLF	369,00	NFL QUATERBACK 96	349,00		
ACTUA SOCCER	369,00	PANZER GENERAL	349,00		
AIR COMBAT	349,00	PGA TOUR GOLF 96	369,00		

Nec

→ **PAD PC FX** **199 F**
→ **MEMORY CARD** **199 F**
→ **PC FX** **1 990 F**

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + SEGA RALLY** **2490 F**
→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG)** **1190 F**
Liste des films disponible sur demande

- **ARCADE RACER (VOLANT)** **449 F**
- **GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1** **399 F**
- **ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU** **249 F** **199 F**

ASTAL (USA)	249,00	**RAYMAN (EUR)**	**349,00**
CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00	**REVOLUTION X (EUR)**	**369,00**
CYBER SPEEDWAY (EUR)	299,00	RISE 2 (EUR)	369,00
D (EUR)	369,00	**SEGA RALLY (EUR)**	**399,00**
DEADLY SKY (EUR)	389,00	SHINOBI X (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00	SLAM DUNK (JAP)	199,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)	389,00	STREET FIGHTER (EUR)	199,00
GALATIC ATTACK (EUR)	299,00	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	449,00
GEX (EUR)	369,00	SUPER HANG ON (EUR)	389,00
GRAN CHASER (JAP)	199,00	THE HORDE (EUR)	369,00
GUARDIAN HEROES (JAP)	449,00	THEME PARK (EUR)	369,00
HI OCTANE (EUR)	299,00	THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
IN THE HUNT (JAP)	299,00	TITAN WARS (EUR)	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**249,00**
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	449,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00	VAMPIRE HUNTER (JAP)	449,00
MAGIC CARPET (EUR)	369,00	VICTORY BOXING (EUR)	299,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	199,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**489,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	299,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)**	**399,00**
MYST (USA)	199,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (USA)**	**249,00**
MYSTERIA (EUR)	389,00	VIRTUA GUN	199,00
NBA JAM TE (EUR)	249,00	VIRTUA HYDLIDE (USA)	199,00
NFL QUATTERBACK 96 (EUR)	369,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**249,00**
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	WING ARMS (EUR)	389,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	**WIPE OUT (EUR)**	**389,00**
PANZER DRAGON 2 (JAP)	449,00	WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
		WORMS (EUR)	369,00
		X MEN (JAP)	369,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ **JOYSTICK ARCADE ..... 490 F**
→ **JOYPAD ..... 249 F**

AGRESSOR OF DARK KOMBAT	490,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CYBER LIP	399,00
FATAL FURY SPECIAL	**590,00**
FATAL FURY II	299,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	**1690,00**
GHOST PILOT	299,00
KARNOV'S REVENGE	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	**490,00**
SAMOURAI SHODOWN III	**1690,00**
SPINMASTER	399,00
SUPER SIDE KICK 2	**399,00**
SUPER SIDE KICK 3	690,00
TOP HUNTER	399,00
WIND JAMMERS	399,00
WORLD HEROES II	299,00
WORLD HEROES II JET	490,00

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4** **3290 F**
→ **NEO GEO CD + FATAL FURY 4** **2690 F**

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALPHA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	399,00
FATAL FURY 3	**349,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
KABUKI FLASH	449,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	**449,00**
KING OF MONSTER 2	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKER 2	349,00
PULSTAR	**449,00**
PUZZLE BOBBLE	349,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	**449,00**
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3)	449,00
STREET HOOP	349,00
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	349,00
WIND JAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PLAYER ONE 04/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



SHELLSHOCK

PlayStation

Voici la première simulation de tank sur PlayStation, Assault Rigs n'évoluant pas dans la même catégorie.









L'INTRO

Un peu sombre, elle commence par le déclenchement d'une alarme, puis les mercenaires se rassemblent...

Désireux d'intégrer l'équipe des « Da Wardenz », des mercenaires black qui luttent contre le terrorisme et la corruption, vous pénétrez dans son QG. C'est un hangar composé de différents lieux, comme le terrain de basket propice à la discussion, l'atelier dans lequel vous pourrez acheter du matos pour votre tank, ou encore la salle de briefing. Accepté au sein du commando, vous partez ensuite en mission. Plongé dans la guérilla urbaine, vous devrez, suivant les niveaux, détruire des véhicules ennemis, raser des bâtiments stratégiques ou récupérer des otages. Cette variété permet d'éviter la routine, même si vous blastez sans arrêt. De retour au hangar, vous êtes payé, ce qui vous permet d'acquérir du matériel pour booster votre tank en vue des prochaines missions. Le jeu en comporte vingt-cinq, ce qui est raisonnable vu la difficulté progressive.









Les avis sont partagés sur ce soft qui, n'en doutons pas, devrait en appeler d'autres du même genre.



Outre les ennemis, vous pouvez si vous le voulez exploser le décor. Oh, la belle jaune !

« PRENDS-ÇA DANS LES DENTS, BLANC-BEC ! »

Les graphismes, sans être affreux auraient pu être plus soignés, notamment au niveau des décors

PlayStation

SHELLSHOCK

éditeur
US GOLD
textes
FRANÇAIS
genre
SIMU. DE TANK
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ASSEZ LONGUE
prix
A B C D E F

LES THUNES

Quand vous réussissez une mission, vous gagnez de l'argent, lequel vous sert à améliorer les performances de votre tank (chenilles, missiles, moteur plus puissant, etc.).







Entre les missions, vous tchatchez avec vos potes des « Da Wardenz ». Des dialogues branchés banlieue.

un peu fades. Heureusement, on ne s'ennuie pas : tout au long des missions, une voix comique à la Eddie Murphy commente l'action.
Nonobstant ces atouts, on peut regretter l'absence d'un côté stratégie pure. Certes, il faut être prudent, et jouer au chat et à la souris avec les ennemis si l'on ne veut pas se faire exploser rapido, mais cela reste quand même basique. Autre petite déception à signaler : une seule vue est disponible. Bref, un jeu à essayer avant de l'acheter.

Chon

En résumé

Peu de stratégie au menu de Shellshock. Toutefois, l'humour et le « blast à gogo » le rendent attrayant !





LES MISSIONS

Vos objectifs sont relativement variés : blaster un nombre donné de tanks ennemis, détruire des bâtiments stratégiques, récupérer des otages, etc.

Des avis de taille

YAS, nain vert : « "Prends ça dans les dents, blaaaanc bec !..." Voici le genre de remarque que l'on entend dans ShellShock ! C'est vrai qu'on prend du plaisir à se balader dans son char en vue de blaster toujours plus de tanks... même si sa maniabilité laisse un peu à désirer. En fait, ce qui m'a plu, c'est l'ambiance engendrée par des interventions dignes d'Eddie Murphy. Voilà un jeu qui devrait plaire à Wolfen ! »

THUG WLAD, géant black : « Shellshock est un jeu assez bon, je dirais même "tranquille", avec une ambiance afro-américaine et les good guys dans le même style(tu piges mon frère ?). Entièrement en 3D mappée comme le peuple le demande. Les musiques sont axées hip hop/rap, les digits vocales délirantes et les graphismes bien travaillés. Malgré l'aspect "bourrin" du début, Shellshock fait appel à de la stratégie. Conseillé donc à tous, surtout au home boy. Peace. »

GRAPHISME 87%
Dommage ! Les couleurs un peu ternes ne mettent pas en valeur les graphismes.

ANIMATION 90%
Pas de problème de ce côté. Ça bouge bien et l'on fait ce qu'on veut du tank.

SON 89%
Les explosions sont assez bien rendues. Quant aux commentaires, ils sont comiques.

JOUABILITÉ 95%
Aucun problème : tir, marche avant, arrière, déplacements de la tourelle. Tout est OK.

TESTS

WIPE OUT

Saturn









Impensable mais vrai : Psygnosis, un éditeur faisant partie intégrante de la société Sony, a entrepris de porter ses hits de la PlayStation sur Saturn ! Le premier n'est autre que WipEout, un des jeux les plus adulés de la 32 bits de Sony.

Inutile de dire que l'arrivée de WipEout sur Saturn a excité notre curiosité ! Nous nous sommes donc lancés dans un championnat effréné : une succession de six courses du futur de la mort qui tue, où l'on se fait de belles frayeurs en pilotant des petites navettes dont la vélocité n'a d'égale que l'étroitesse de la piste. Autant dire que les premiers tours de pistes sont très laborieux. Mais, rapidement, on maîtrise l'utilisation des freins latéraux pour négocier les virages, et l'on peut se laisser griser par la vitesse. Raaahhh... la vitesse ! Si WipEout devait se résumer en un mot, ce serait celui-ci. Pour gagner, il faut s'arranger pour ne pas se manger les murs, puis passer sur les flèches accélératrices qui jonchent le circuit. Pour devancer les sept concurrents, outre vos capacités de pilotage, vous pouvez user de méthodes moins conventionnelles, comme balancer des missiles maison ramassés sur la route. Chacun son truc.

L'esthétique de WipEout est une incontestable réussite. Les circuits modélisés en 3D sont graphiquement variés, tant au niveau des couleurs

LE BON CHOIX

Quatre écuries vous attendent, chacune possédant des engins à l'accélération, vitesse, masse et braquage spécifiques.











Lorsque votre assistant à la voix synthétisée vous prévient d'un danger, enclenchez votre bouclier (si toutefois vous en avez un).

Saturn

WIPE OUT

éditeur
PSYGNOSIS
textes
ANGLAIS
genre
COURSE
joueur(s)
1
sauvegarde
MEMOIRE
continue
3
difficulté
CORRECTE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

LES VUES

On peut changer à tout moment d'angle de vue (intérieure ou extérieure). La vue extérieure permet de mieux appréhender les virages, et donne moins mal au cœur !







Les dépassements sont assez délicats à effectuer, les autres vaisseaux se fondant un peu trop avec le paysage !

que du tracé. L'animation, si elle surpasse celle de ses concurrents directs que sont Cyber Speedway et Hi-Octane, n'atteint pas la perfection des références que désormais devenus VF 2 et Sega Rally. Mais cela ne n'est pas franchement gênant, sauf lorsque l'action se fait un peu plus intense (la maniabilité devenant alors quelque peu hasardeuse). Un défaut, il est vrai minime, mais qui entache légèrement l'intérêt de ce très bon jeu de course futuriste.

Milouse,
fan de vitesse.

En résumé

Sans atteindre l'excellence technique de son homonyme sur PlayStation, WipEout en met plein la vue et offre de bonnes sensations.





TOBOGGANS

Les circuits de WipEout s'apparentent plus à une descente de bobsleigh qu'à un tracé de Formule 1. Les pistes très vallonnées se dévalent avec un plaisir certain.

Inévitable duel

WipEout a fait un véritable tabac à la sortie de la PlayStation : les CD se vendaient comme des petits pains, au même rythme que la nouvelle console de Sony. L'apparition de ce titre sur Saturn va-t-il faire taire les jalousies ? Pas si sûr... Force est en effet de constater l'infériorité de cette nouvelle version, pourtant tout à fait honnête. Une partie successive sur chacune des consoles ne laisse planer aucun doute : WipEout sur PlayStation propose des graphismes un peu plus fins et colorés, l'animation est plus fluide, la jouabilité plus instinctive et les sensations plus intenses. En revanche, ça va plus vite sur Saturn, et parfois même trop... Ce qui peut être un défaut ! Ne tirons pas toutefois de conclusion hâtive sur le hardware des machines, Sega a déjà prouvé par ailleurs que les possibilités techniques offertes par la Saturn égalaient celles de la PlayStation. À bon entendeur...

GRAPHISME — 91%
C'est un plaisir de concourir sur sept circuits aussi beaux.

ANIMATION — 89%
La fluidité de l'animation souffre un peu dans les moments chauds.

SON — 89%
On retrouve les musiques techno de la version PlayStation.

JOUABILITÉ — 84%
Bien que bonne, la jouabilité montre quelques ratés dans certains passages.

100 95 90 89% 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Game Boy









BEL EFFORT

Les concepteurs de Toshinden se sont donné la peine d'utiliser le Super GB pour nous proposer de jolies images en couleurs. Sympa.

Après les adaptations de jeux Neo Geo, Takara élargit le champ de ses compétences en nous proposant une version GB de Toshinden. Alors ? Franche réussite ou vaste plaisanterie ? Eh bien, en fait, hormis la 3D...

Avec l'adaptation de World Heroes 2 Jet, il y a un an, les programmeurs de chez Takara avaient réussi à prouver une chose : ce n'est pas le nombre de mégas qui fait la qualité d'un jeu, mais la façon dont sont utilisées les capacités du support. Avec Toshinden, ils nous refont le coup de l'inadaptable miraculeusement adapté. Leur secret ? S'attaquer à l'essentiel. Ils concentrent tous leurs efforts sur les persos, leur donnant une personnalité, leur octroyant une palette de coups et pouvoirs spéciaux la plus complète possible, et le tour est joué. Pourvu que la jouabilité suive, ils sont assurés de la qualité de leur produit. Et même si, à mon avis, le genre abordé (le combat) ne convient guère au support, on ne peut que s'incliner devant une telle maîtrise et un tel talent d'adaptation. Très complet, Toshinden GB vous invite à choisir l'un des huit personnages de la version originale (Eiji, Ellis, Sofia... mais vous les connaissez sûrement déjà). Un mode Tournoi est accessible et, grâce au Super GB, on peut jouer à deux. À la fin de certains combats vous aurez peut-être la surprise de voir apparaître des personnages







La super attaque d'Eiji consiste en un enchaînement imparable de plusieurs coups. Ici, sept coups (voir en haut à gauche) sont alignés.

Game Boy

BATTLE ARENA TOSHINDEN

AAARGH...

Les apparitions surprises, dans le jeu, sont assez fréquentes. Le premier des quatre boss à intervenir n'est autre que Sho. Et il est redoutable.





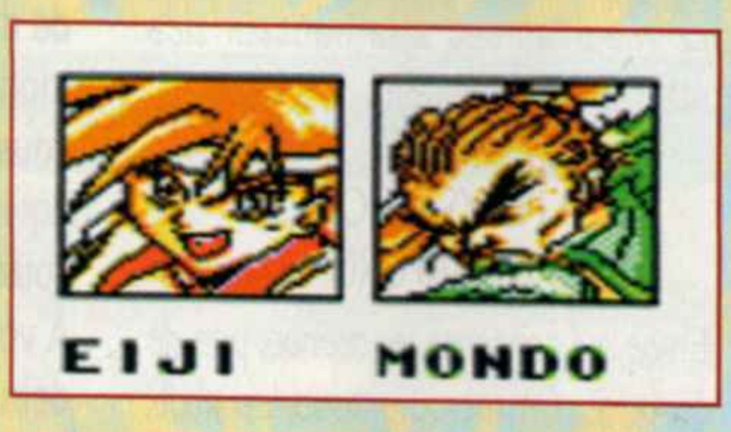


Jolie esquive de Fo qui se repose tranquillement sur sa bulle tandis que Sofia passe en dessous.

cachés. Vous aurez deviné que, parmi ceux-ci, se trouvent Gaïa et Sho, déjà présents dans la version originale, mais serez peut-être surpris d'apprendre que Gaïa « new-look » et Uranus (deux persos de Toshinden 2) répondent également à l'appel. Jouable et très amusant, Toshinden GB s'accorde même le luxe d'être quelque peu technique (enchaînements, vaste palette de coups et super pouvoirs...). Bref, avec World Heroes 2 Jet, Battle Arena Toshinden est le meilleur titre du genre sur Game Boy.

Chris





éditeur
TAKARA
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
NON
continue
INFINI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 89%

En résumé

Takara maîtrise l'art de la conversion. Cette mouture GB de Toshinden se révèle étonnante de fun et de jouabilité. J'aime.

Les avis

LEFLOU : « Sympa. C'est le seul mot qui me vient à l'esprit en jouant à ce jeu. On y retrouve tous les personnages d'origine, leurs coups spéciaux, les musiques et même le "ring-out". En fait, je me pose une seule question : ce jeu peut-il rivaliser avec le fameux World Heroes 2 Jet ? Car ce dernier proposait une quinzaine de personnages, des coups spéciaux à gogo et une jouabilité irréprochable. À mon avis, Toshinden GB ne devra son succès qu'à son nom. »

BUBU : « Si l'on ne compare pas bêtement cette version avec celle de la PlayStation, Toshinden Game Boy est très bon. Même techniquement. Côté jouabilité, il semble même meilleur, au regard de ce qui se fait sur les deux machines. En effet, sur PlayStation, Toshinden est, en ce domaine, inférieur à Tekken et Zero Divide. Mais sur Game Boy, il rivalise avec World Heroes 2 Jet. Ce dernier le devance cependant d'une courte tête, car il propose plus de persos. »

GRAPHISME 90%
Les personnages, malgré leur petite taille, possèdent une vraie personnalité.

ANIMATION 90%
C'est fluide, et surtout rapide, très rapide. Trop rapide ?

SON 84%
On reconnaît, quoique grésillants, tous les thèmes de la version originale.

JOUABILITÉ 90%
Les sprites sont un peu petits mais leurs coups sortent tout seuls.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

NHL FACE OFF

PlayStation



Quelque temps après la Saturn, la PlayStation se dote à son tour d'une simulation de hockey sur glace. Une fois n'est pas coutume, le jeu a été développé sous licence officielle de la NHL.

Dans la majorité des simulations sportives développées à ce jour sur PlayStation, les joueurs étaient représentés en 3D polygonale... et le résultat n'était que très rarement convaincant ! Avec NHL Face Off, Sony a décidé de revenir au traditionnel bitmap, tout en utilisant les capacités de la machine pour créer un environnement de 3D mappée. Le résultat est à la hauteur des attentes des amateurs de hockey.

PLAYSTATION VS SATURN

En ce qui concerne les menus, pas de surprise. On retrouve tous les choix existant déjà dans les simulations 16 bits les plus récentes. On a notamment la possibilité de participer au championnat de la saison 94/95 avec une équipe de la NHL. Et si le cœur vous en dit, vous pourrez vous amuser à effectuer des échanges de joueurs entre les diverses équipes et pourrez ainsi créer votre « Dream Team » du hockey. Grâce à l'option de création d'un joueur, vous pourrez aussi flatter votre ego en donnant votre nom à un joueur et en le dotant des caractéristiques maximales. En fait, cela n'a rien d'exceptionnel, puisque la simulation de la Saturn offrait déjà de pareilles possibilités. Les différences entre les deux softs sont minimes et



À la suite de cette action, un hors-jeu a été sifflé. Le ralenti prouve que les erreurs d'arbitrage sont possibles.

Avis d'amateurs

MC YAS, n° 89 : « Après un NHL All Stars surprenant sur Saturn, la PlayStation se dote à son tour d'une simulation de hockey sur glace, et ce n'est pas pour me déplaire ! Au niveau des menus, rien d'exceptionnel, si ce n'est la possibilité d'échanger des joueurs de différentes équipes et celle de modifier les joueurs comme bon vous semble. Bien sûr, toutes les équipes de la NHL sont au rendez-vous (exception faite des All Stars). À vous de choisir, donc. Dès le début du match, on est surpris par la prise en main simple et directe. Pas besoin de trois heures pour comprendre comment ça marche (sauf si l'on s'appelle Wolfen !). Cette simulation est si simple et agréable à jouer que même les néophytes succomberont à la folie du hockey sur glace. Un jeu à posséder de toute urgence ! »
CHON : « NHL Face Off ne brille pas forcément par ses graphismes, mais il se révèle très jouable et très fun. Même le débutant parvient à réaliser tout de suite de belles actions. Espérons que cette simplicité rendra ce sport plus populaire en France. »



NHL Face Off vous permet de personnaliser un joueur et d'intégrer votre création à l'une des équipes.



Au hockey, l'action est brève mais intense. N'hésitez pas à changer de ligne, même en cours de jeu.



Vous pouvez rejouer le championnat 94/95 de la NHL, depuis les phases éliminatoires jusqu'aux play-off.

NHL FACE OFF

éditeur
SONY
textes
ANGLAIS
genre
HOCKEY
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
INTERESSANTE
prix
A B C D E F













LA MAGIE DU SCOPE

L'option « magnétoscope » est particulièrement bien conçue. Elle permet de revoir, sous tous les angles, image par image ou à vitesse réelle, une phase de jeu litigieuse, confuse ou simplement magnifique.



Chaque arrêt de jeu donne lieu à un entre-deux d'engagement. Il est alors essentiel de récupérer le palet.



Une pénalité a été sifflée, les rouges bénéficient donc de l'avantage.



Un conseil : dans les situations désespérées, vous avez tout intérêt à remplacer le gardien par un attaquant.

concernent deux aspects. D'un point de vue graphique, ma préférence va indiscutablement à NHL All Stars, dont les sprites sont moins pixellisés à distance rapprochée. En revanche, NHL Face Off dispose d'une prise en main bien plus aisée (mais d'une difficulté globale moindre).

En conclusion, la qualité de ces deux simulations est à peu près équivalente. Les possesseurs de l'une et l'autre machine seront à coup sûr satisfaits de leur achat.

Wolfen

GRAPHISME — 82%

Sprite oblige, les joueurs sont assez pixellisés à distance rapprochée.

ANIMATION — 85%

Fluide, mais ça reste quand même du bitmap.

SON — 90%

La bande sonore contribue grandement à l'ambiance des matchs.

JOUABILITÉ — 95%

Une prise en main très simple et fort bien pensée.

PLAYER FUN 95%

en résumé

Un poil moins beau que le NHL de la Saturn, Face Off est cependant plus facile d'accès et plus fun. Indispensable aux inconditionnels du genre.

92%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

FINAL FIGHT 3

Super Nintendo

Super Nintendo

FINAL FIGHT 3



éditeur
CAPCOM
textes
ANGLAIS
genre
BASTON
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
NON
continue
OUI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
CORRECTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

Il existe deux grandes catégories de jeux de baston : ceux à la Street Fighter et ceux à la Final Fight. Capcom signe ces deux références du genre. Avec la suite de Final Fight, il confirme sa maîtrise !

Final Fight ne repose pas sur une succession de duels, mais sur des combats de rue « à la chaîne » contre des bandes. Un genre moins technique, mais où l'on se balade sans s'ennuyer, en empruntant différents chemins très dangereux.

Les voyous ont repris le contrôle de Metro-City, et Haggar, maire de la ville et ancien lutteur, doit faire appel à des amis pour les neutraliser : Dean (combattant de rue), Guy (maître en ninjitsu) et Lucia (experte en coups de pied dans les b...).

Côté technique, on retrouve la demi-douzaine de coups de base de FF1, et les armes de frappe à récupérer. Ont été ajoutées une projection supplémentaire et la possibilité de courir avant de frapper. Au chapitre des « innovations », FF3 reprend (timidement) des techniques d'autres jeux de baston : les combattants disposent ainsi de trois coups spéciaux, dont un enchaînement automatique qui ne peut se réaliser que lorsque la jauge d'énergie est au maximum. Autre emprunt : les combos. Il est désormais possible de réaliser plusieurs coups à la suite, et ce en appuyant sur un seul bouton ! Bref, si FF3 avait exploité plus avant son idée d'utiliser des techniques de Street Fighter, il aurait pu devenir un hit. Ainsi fait, il n'est que le meilleur de son genre.

Bubu



Magic Sam, tu serais gentil de me laisser finir ma partie et de lâcher ce paddle ! J'te dis que FF3, c'est pas Final Fantasy 3 !

En résumé

Le meilleur jeu à la Final Fight depuis Final Fight... grâce à quelques emprunts aux autres jeux de baston, dont Street Fighter !

GRAPHISME 90%
De grands persos, des décors colorés... mais moins jolis que ceux de FF1.

ANIMATION 89%
Les ralentissements de FF1 sont remplacés par des clignotements de sprites...

SON 80%
Musiques quelconques. Les bruitages ont moins la pêche que dans dans FF1...

JOUABILITÉ 90%
« Streetfighteuse » ou presque, si l'on s'habitue aux manipulations.



UPPER DECK™ SERIES 2 CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX!

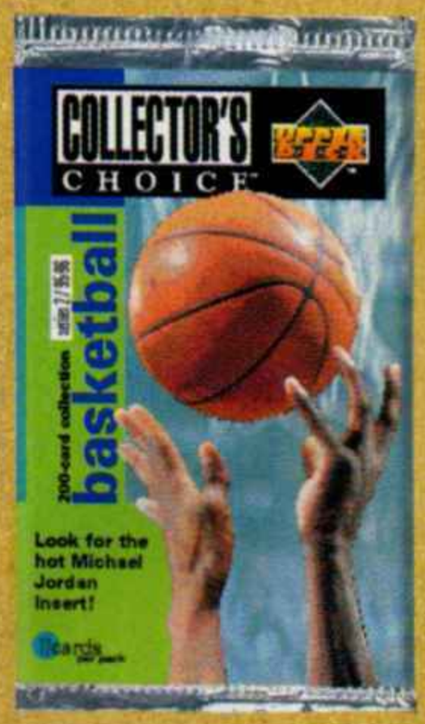






ATTENTION

LES INSERTS
MICHAEL JORDAN COLLECTION
& NBA EXTREMES
SONT UNIQUEMENT DANS LES PACKS
UPPER DECK™!



- 110 regular player cards
- 29 scouting report cards
- 29 I love this team! cards
- 16 1995 playoff time cards
- 5 Shawn Kemp's top 40 cards
- 9 Collector's Choice photo gallery
- 2 checklist cards

NBA

COLLECTOR'S CHOICE™

UPPER DECK™

NBA basketball cards

series 2/95-96

Upper Deck and the card/hologram combination are trademarks of The Upper Deck Company. ©1996 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A. The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the written consent of NBA Properties, Inc. Copr. ©1996 NBA Properties Inc.

ViteVu



SATURN

Toshinden Remix



prix 75 %

éditeur
SEGA

textes
ANGLAIS

genre
COMBAT

nombre de joueurs
1OU2

sauvegarde
NON

continue
INFINI

Alors que l'arrivée de Toshinden 2, sur PlayStation, est imminente, voilà, quelque peu décalé par rapport à l'actualité, le Toshinden premier du nom qui débarque sur Saturn. Plus complet que son homologue, dans l'ensemble (avec un mode de jeu supplémentaire, une intro fabuleuse et un nouveau boss), cette version pèche néanmoins par une réalisation de moins bonne facture. Les textures appliquées sur les décors et les personnages sont grossières et les effets de transparence laissent la place à une trame en pointillé décevante. Battle Arena Toshinden Remix n'est pas non plus un ratage total. Les personnages, assez charismatiques, ont des styles de combat très divers, et nombreux sont ceux qui essaieront de les maîtriser avec plaisir. La simplicité des commandes, ici, ne réserve pas le jeu aux seuls spécialistes du genre. Il est simplement dommage qu'il arrive si tard et que son concurrent direct, dans le domaine de la baston 3D, s'appelle Virtua Fighter 2. Ça, fatalement, ce n'est pas de chance... **Chris**





PLAYSTATION

Psychic Detective



prix 70 %

éditeur
ELECTRONICARTS

textes
ANGLAIS

genre
FILM INTERACTIF

nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON

continue
NON

Comme sur 3DO, il s'agit de mener une enquête à travers un film genre interactif. Le héros est un extra-lucide qui doit élucider un meurtre. Mais pour réussir à démasquer l'assassin, il faut écouter tous les suspects, et c'est là que cela se corse... si vous ne maîtrisez pas l'anglais. Certains dialogues sont trop speed et, du coup, on perd un max d'informations capitales. Mais faut vraiment être bête pour gâcher un jeu aussi joli ! La réalisation de Psychic Detective a beau être parfaite (vu la taille de la fenêtre, c'est pas difficile), l'omission du doublage lui sera fatale ! **El Didou**

PLAYSTATION

NFL QBC 96



prix 75 %

éditeur
ACCLAIM

textes
ANGLAIS

genre
FOOTUS

nombre de joueurs
1A8

sauvegarde
OUI

continue
OUI

Alors que Sony sort ce mois-ci NFL Game Day sur PlayStation, Acclaim riposte en nous proposant son propre jeu de foot américain. NFL QBC 96, puisque tel est son nom, présente en gros le même menu d'options que son concurrent. En revanche, les graphismes ne sont pas vraiment à la hauteur du soft de Sony : couleurs bien moins nombreuses et sprites de moindre taille. Ces lacunes ont la fâcheuse conséquence de rendre le jeu un peu brouillon. Alors, pas de précipitation : en attendant un peu, les fans du genre devraient bientôt trouver mieux sur cette machine. **Chon**







Battle Arena Toshinden Remix (Saturn)

LE ZOOM DE VITE VU

Admirez l'intro somptueuse de la mouture Saturn de Toshinden. À tomber par terre !

3DO

Captain Quasar



prix A B C D E F **75 %**

éditeur
STUDIO3DO

textes
ANGLAIS

genre
TIR

nombre de joueurs
1

sauvegarde
PILE

continue
OUI

Vous incarnez un capitaine envoyé à travers la galaxie pour annihiler l'armada d'un dictateur, prétexte classique pour introduire ce jeu de tir en 3D isométrique. Au cours de l'action, vous devez détruire certains éléments précis (générateurs, etc.). Pour les dénicher, il vous faudra emprunter des téléporteurs nécessitant un code d'accès que certains soldats ennemis vous lâcheront après de rudes combats. Quelle subtilité ! Bref, si Captain Quasar, relativement bien réalisé, est défoulant au début, il ne reste malgré tout qu'un petit jeu d'action sympa.

Bubu

PLAYSTATION

NFL Game Day



prix A B C D E F **83 %**

éditeur
SONY

textes
ANGLAIS

genre
FOOTUS

nombre de joueurs
1OU2

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
OUI

Les jeux de foot américain commencent à arriver sur les consoles 32 bits. Sony ouvre le bal en sortant cette simulation au menu d'options complet, à la stratégie « claire » pour un initié (mais difficile à déchiffrer pour un néophyte), et aux graphismes d'assez bonne qualité. Plusieurs angles de vue sont disponibles. Les joueurs, habituellement petits sur 16 bits, sont ici de grande taille, surtout lors du zoom avant qui accompagne l'action en attaque, agréable en dépit d'une légère pixélisation. À réserver en priorité aux amateurs de ce sport.

Chon

SUPER NINTENDO

Cutthroad Island



prix A B C D E F **20%**

éditeur
ACCLAIM

textes
ANGLAIS

genre
PLATE-FORME

nombre de joueurs
1OU2

sauvegarde
NON

continue
NON

Je n'ai aucun a priori contre les adaptations de films sur console. La preuve : j'adore Alien 3 et Batman For Ever. Toutefois, la rage m'envahit lorsque les éditeurs nous balancent des daubes éhontées comme ce Cutthroad Island. Tiré de *L'Île aux pirates*, il paraît évident que ce produit n'a pour cible que les enfants qui ont apprécié le film. Mais il est bâclé, minable et dénué d'intérêt. Pour le genre, pas d'innovation : c'est du beat'em up de A à Z... Pardon ! j'oubliais la fameuse poursuite en chariot que l'on retrouve à toutes les sauces depuis deux ans ! Pas de doute, on se moque de vous avec ce soft : l'intro se résume à un écran-titre avec un texte en anglais, et tant pis pour les plus jeunes (le public visé !)... Passons au premier niveau. Quatre ennemis semblables, deux prisonniers identiques dans le fond qui bêchent avec une hache, et trois fenêtres de cellule avec le même prisonnier ! Aucun effort pour les décors et pas davantage pour les ennemis. Deuxième niveau, la fameuse balade en chariot qui va vous stresser un maximum : vous y perdrez toutes vos vies. Là, retour à la case départ, car il n'y a pas mots de passe et pour les continues, il faut 30 000 points... encore sympa pour les plus petits (la cible !). Inutile de poursuivre, tout est du même acabit. Désolé, m'sieur Acclaim, mais je trouve ça navrant ! Et inutile de nous faire croire que le jeu est destiné aux plus jeunes, car même petits, les players ont du goût !





El D'idou

36 87 33

Gagnez plein de cadeaux







Les lots

15 K7 vidéo

Babel II

vol.

(version française)

15 K7 vidéo

8 Man

vol.

(version française)

VIDEO

AK VIDEO

DOSSIER

Jouer à plusieurs

Parmi les maux dont les consoles de jeux ont été tenues pour responsables un jour ou l'autre, l'isolement du joueur n'est pas le dernier. Voici venu le temps de dénoncer cette injustice aux yeux du monde ! Jouer à plusieurs : une nouvelle façon de garder le contact avec le monde des humains.



Dossier réalisé par Milouse et Didou



A deux, c'est mieux

Le jeu vidéo, lorsqu'il se pratique seul, finit toujours par lasser. Trop facile ? Trop dur ? Parfois, on ne sait pas très bien. La solution : affronter un humain !

La 3D ? Pas de problème : elles savent faire. Les scrollings différentiels multiplans ? Les yeux fermés. En revanche, dès que l'on demande à une console (ou un ordinateur) d'être suffisamment imprévisible pour nous tenir la dragée haute, mais pas trop pour nous laisser une chance, y a plus personne ! Car il est bien là le problème. Prenons l'exemple d'un jeu de baston que vous viendriez d'acheter, et auquel vous auriez joué seul :

A) Vous arrivez à battre le big boss.

B) Vous n'arrivez pas à battre le big boss.

Dans le cas A, on ne peut pas conclure que vous êtes fort, car le niveau de difficulté du jeu aurait pu être plus élevé.

Dans le cas B, on ne peut pas conclure que vous êtes faible, car le niveau de difficulté du jeu aurait pu être moins élevé.

Dans l'absolu, et en ce qui concerne les jeux qui font appel à l'habileté et à la rapidité (baston, course, sport), la console reste de toute façon la plus forte. Si l'on finit généralement par la battre, c'est parce qu'elle a été volontairement bridée par les programmeurs. Bref, tout cela est bien frustrant.

Ordonnance

Continuons sur notre exemple.

Vous avez dégotté un partenaire humain, la mine fraîche, l'œil vif, prêt pour le combat :

A) Vous le battez.

B) Il vous met une branlée sans appel.

Dans le premier cas, vous le narguez, hautain. Vous perdez un ami.

Arcade

Les jeux en réseau se sont développés ces dernières années dans les salles d'arcade, traçant la route des câbles de liaison sur 32 bits. Sega sort systématiquement une version « linké » de toutes ses bornes de course : Virtua Racing, Daytona USA, Sega Rally, et Indy 500. Cette approche plus conviviale du jeu en salle d'arcade a séduit un nouveau type de public, plus « bon enfant » qu'à l'accoutumée à l'image des Centres Sega.



Link ou split ?

Les jeux nécessitant une vue subjective (par les yeux du personnage) comme les simulations de course, et les jeux en 3D en général ne peuvent évidemment se jouer à deux en plein écran sur une seule télé. Il existe deux solutions à ce problème : scinder (« splitter ») l'image en deux (à chaque joueur sa moitié d'écran), ou relier les consoles. Dans le premier cas, on n'a besoin que d'un paddle mais l'écran de jeu se trouve réduit de moitié, ce qui s'accompagne souvent d'une dégradation de la qualité graphique. Dans le second cas, c'est beaucoup plus compliqué à mettre en place : il faut avoir à disposition 2 consoles, 2 jeux identiques, 2 télés, et 1 câble de liaison (vendu séparément). Bref, il faut être fortuné, ou avoir des amis qui peuvent assurer ! Le jeu en vaut pourtant la chandelle : quelques parties de Destruction Derby et Doom à deux auraient raison de vos hésitations, croyez-nous ! Et que les possesseurs de Saturn se rassurent : un premier jeu utilisant un câble de liaison est sorti au japon. On l'attend avec impatience en France.



Méprise

Attention ! ce n'est pas parce qu'un jeu propose un mode de jeu à plusieurs qu'il sera meilleur pour autant. On a déjà l'exemple de trois ratages en la matière sur 32 bits : Air Combat et Krazy Ivan, basiques, et Cyber Sled, d'une jouabilité et d'une réalisation catastrophique en mode Deux joueurs... uniquement !



Warp zone

Il existe un moyen très simple de faire participer un nombre de joueurs illimité : par records interposés. Prenons Unirally, course de monocycles sur SN. Alors que le jeu comprend un mode Deux joueurs en écran splitté, il ne tourne qu'à un seul joueur à la rédac. Chacun essaye en effet de battre les meilleurs temps consignés dans une table des records minutieusement tenue à jour par Stone.



L'exception

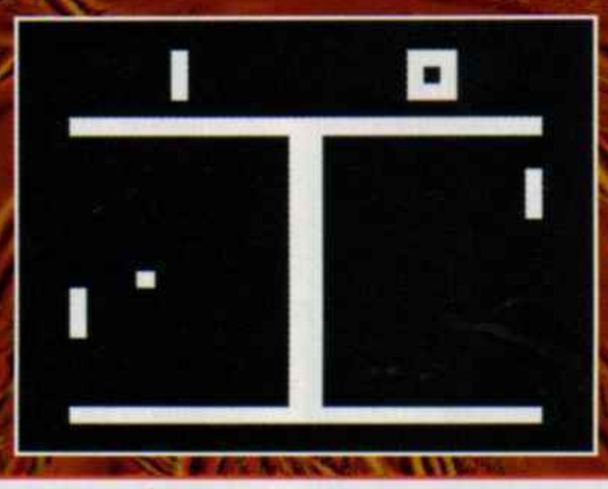
Les jeux de stratégie où deux camps s'opposent (wargames) posent un problème différent des jeux d'action : les consoles sont moins intelligentes que les hommes. Principalement à cause de leur absence de capacité à observer puis à tirer des enseignements des actions passées. Elles ne savent que répéter des tactiques que les programmeurs ont définies à l'avance. Une puce informatique ne s'adapte pas. Un joueur, si.

Second cas : vous décrétez, haineux, que ce crétin qui se marre ne remettra plus les pieds chez vous. Bref, si vous avez plein de copains à éliminer, le jeu à deux a servi à quelque chose. CQFD.

Bon, mais supposons que vous soyez décidé à vous montrer un peu plus diplomate. Dans les deux cas, l'un des joueurs est content et l'autre moins. Mais l'intérêt est que l'un va se battre durant les parties suivantes pour prendre la place de l'autre, et vice versa. Vous et votre adversaire allez changer de tactique, vous énerver ou exploser de joie, ce qui aura un effet sur votre prestation. Bref, tout compte, et les parties ne sont jamais les mêmes. C'est beaucoup plus subtil et, en plus, vous pourrez crier fièrement sur les toits que vous avez battu untel à Virtua Machin 4. Ouais... C'est pas joli-joli tout ça !

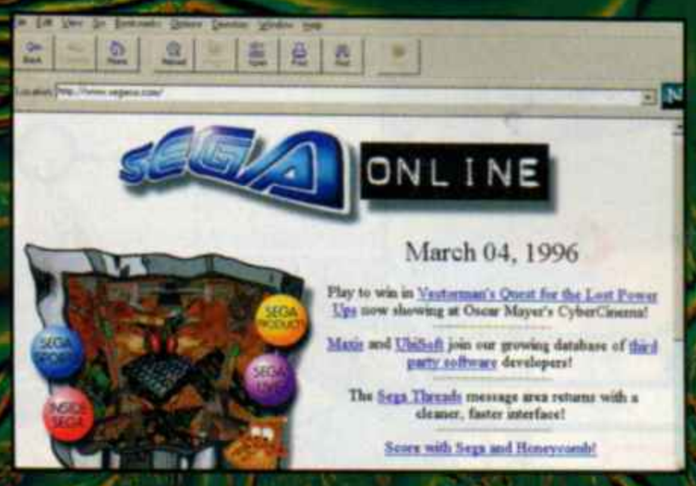
Pong

Même les premiers softs développés tiraient profit de la possibilité de jouer à deux.
Pong, l'ancêtre des jeux vidéo, voyait deux participants se renvoyer un carré, jusqu'à ce que l'un d'eux le rate... Soyez pas jaloux !



Jeux en réseau

Dans un futur proche, le jeu à plusieurs se pratiquera par l'intermédiaire de réseaux tels qu'Internet. Cela comportera de nombreux avantages :
1- Participation d'un nombre de joueurs théoriquement illimité.
2- Adversaire(s) pouvant se trouver n'importe où dans le monde, d'où l'avantage de toujours pouvoir trouver un adversaire à sa taille et cela à n'importe quelle heure du jour et de la nuit.
3- Pas besoin de sortir de chez soi, un accès au réseau est suffisant. Coût de connexion de moins en moins élevé.



À très court terme, Internet n'est pas réellement prêt à supporter le jeu en réseau : les lignes étant lentes et surchargées, de trop nombreux bouchons viendraient perturber continuellement les parties. Mais des solutions vont se développer (grâce aux lignes numériques, peut-être par le réseau câblé). La révolution des réseaux est en marche et vous ne pourrez pas y couper.

AVIS BRANCHÉS

Didou, multijoueur

Si je suis raide dingue de jeux vidéo, c'est avant tout pour le fun que dégagent les parties en multiplayer. Je ne crache évidemment pas sur les jeux « one player », mais une chose reste claire : hors du boulot, les seuls softs qui tournent chez « Didou's family » se pratiquent à plusieurs.
1- Mario Kart
2- ISS deluxe
3- NBA Jam

Chon, chasseur de record

Pour moi, le jeu à deux est primordial car il en découle une convivialité inégalable, faite de rivalité sympathique. Il suffit de voir les combats à la rédac sur VF2 ou les courses sur Sega Rally pour comprendre. Même un jeu qui se pratique seul peut déclencher indirectement cette convivialité (F-Zero par exemple), par le biais de la chasse au record.
1- Sega Rally
2- tous les Tetris
3- ISS Deluxe

Le Flou, branché réseau

À deux, c'est mieux, c'est plus marrant ! Mario Kart et Doom ne m'ont pas encore lassé et je suis sûr d'y jouer encore pendant un bon bout de temps. L'avenir des jeux vidéo passera forcément par le réseau et les parties à plusieurs. Ne jouez plus seul !
1- Mario Kart
2- Doom

Milouse, en mode battle

Difficile de faire un top 3 des titres multijoueurs ! Je placerai Mario Kart en tête sans hésiter, avec une préférence pour le mode Battle. Depuis trois ans qu'il est sorti, Le Flou et moi, nous n'en sommes pas encore lassés.
1- Mario Kart
2- Doom
3- Worms et Micro Machines

Chris, insomniaque

La convivialité d'un Worms ou d'un Bomberman promet des parties endiablées et des nuits que l'on ne voit pas passer. Fun et excitant, ce genre de jeu — à moins d'être méchamment coincé du paddle — fait invariablement l'unanimité.
1- VF2
2- Worms
3- Bomberman

Bubu, « faut pas gâcher »

Personnellement, je n'achète (quasiment) que les jeux pouvant se jouer aussi bien seul qu'à plusieurs. La convivialité et la durée de vie sont décuplées. « Faut pas gâcher », dixit Guy Roux. Le top étant les jeux incluant les modes Réseau et Split. Là, on en a pour son pognon ! Parce que par exemple, je n'ai pas encore eu l'occasion de jouer à deux à Doom PlayStation (remboursez !)... Et même si Doom, en split, ça gâche un peu, tant pis (c'est pas du pognon) !
1 Doom (le jour où je réussirai à jouer à 2...)
2 Worms
3 Bomberman
4- Mario Kart

Et les gagnants son

Voici une petite sélection des meilleurs jeux multijoueurs d'après les goûts très subjectifs de la rédac. Nous n'avons pas cherché à représenter tous les genres. Non, nous avons tout simplement dressé la liste des softs auxquels nous avions beaucoup joué à plusieurs, ceux qui nous ont fait passer des moments que l'on n'est pas près d'oublier.

Notation

Toutes les notes sont sur 5. 1, c'est bof, 5 très bien.

• RÉALISATION : il s'agit de la qualité graphique et sonore du jeu. Cette note tient compte de la diversité autant que des détails. Et contrairement à celles attribuées au sein de nos pages de tests, elle ne tient pas compte des capacités des consoles. Ne vous étonnez donc pas de voir les jeux 16 bits en queue de peloton.

• ACCESSIBILITÉ : il nous a semblé important de tenir compte de cet aspect des jeux. Une note élevée indique que n'importe quelle personne peut entamer une partie, même si elle n'a jamais mis la main sur un paddle. Pratique quand il s'agit de trouver quatre autres personnes pour se faire un Bomberman.

• DÉLIRIUM : un bon jeu n'est pas nécessairement un jeu drôle. Cependant, cet aspect revêt une importance tout autre à plusieurs. Question d'ambiance...

Enfin, ne cherchez pas de note de jouabilité, tous les jeux présentés ici excellent dans le domaine.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Star du foot

Pour ceux qui ne connaissent pas encore International Superstar Soccer, il s'agit d'une simulation de foot signée Konami. La première version était déjà fabuleuse. À la rédac, rares sont les jeux ayant suscité autant d'engouement chez les players. Réalisation quasi parfaite, Player fun excellent. Bref, un véritable top qui prenait toute son ampleur en mode Deux joueurs. ISS Deluxe, c'est le petit dernier, qui reprend tous les avantages et gomme les défauts et oublis du premier. Une pléiade de nouvelles animations et surtout d'options, comme par exemple la possibilité de jouer à quatre. Plus de doute, ISS Deluxe reste la meilleure simulation de foot sur 16 bits. Seul le jeu est bon, à deux fabuleux, à quatre, il devient brillant !

SUPER NINTENDO
REALISATION : 3
ACCESSIBILITE : 2
DELIRIUM : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ACCESSOIRE : QUADRUPLEUR



TOTAL NBA 96

L'orgie !

Les jeux de basket foisonnent sur PlayStation, mais le meilleur pour *Player One* est Total NBA 96. D'ailleurs, c'est le must toutes consoles confondues. Pourquoi ? Si vous nous posez une question pareille, c'est que vous ne l'avez pas encore vu. Il est en premier lieu sublime, les graphismes ont été particulièrement soignés. Non ! franchement, côté réalisation, il n'y a rien à redire. Une animation sans faille qui risque de vous scotcher à l'écran. Mais ce n'est pas le plus important, comme dirait Pedro, notre spécialiste du basket. Ce qui prime dans Total NBA, c'est la qualité de jeu que l'on peut développer. C'est effectivement une véritable simulation au sens noble du terme, qui devient un jeu unique lorsqu'on s'y met à 8 (avec deux quadrupleurs). Bref une véritable perle que tout basketteur en herbe doit posséder.

PLAYSTATION
REALISATION : 4
ACCESSIBILITE : 2
DELIRIUM : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
ACCESSOIRE : QUADRUPLEUR (X 2)







VIRTUA FIGHTER 2

Incontournable

On vous en a déjà beaucoup parlé, mais son absence au sein de ce dossier eût été une aberration. Si au départ Virtua Fighter 2 peut paraître rebutant, car assez difficile niveau prise en main (c'est tout relatif), il se révèle être le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues. Extrêmement bien réalisé, VF2 est en plus doté d'une durée de vie quasi illimitée. Chaque perso possède une tripotée de coups qui fait pâlir d'envie Ryu et sa clique de Street Fighter. Même ceux qui n'apprécient pas vraiment ce type de jeux doivent bien avouer que VF2 est prodigieux. Il suffit qu'un zozo enfourne le CD de VF2 dans une Saturn pour que la moitié de la rédac se retrouve en salle de test. Il y a eu les modes Bomberman, Road Rash et ISS Deluxe... Aujourd'hui, c'est VF2 qui tourne régulièrement à *PO*. Quant à vous recommander d'y jouer à deux, nous n'oserions pas vous faire cet affront !

SATURN
REALISATION : 5
ACCESSIBILITE : 3

DELIRIUM : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
ACCESSOIRE : AUCUN





WORMS

Éclatant

Alors là, chapeau ! Worms est simple autant qu'efficace. Pour ceux qui ne le savent pas encore, il s'agit d'un soft où l'on dirige une petite armée de vers de terre qui fait la guerre à une autre. Les actions se jouant à tour de rôle, on peut s'y mettre à quatre avec un seul paddle, ce qui est un plus appréciable. Simple, certes, mais technique aussi, ce qui lui offre une durée de vie non négligeable. Ajoutez à cela une bonne dose d'humour, et on obtient l'un des meilleurs jeux multiplayers du moment. Sa prise en main un peu lourde n'empêche pas de s'amuser dès les premières minutes. On le retrouve sur tous les supports (Saturn, PlayStation, Megadrive et prochainement sur SN, la version Game Boy étant décevante). Bref, Worms fait partie des titres que vous devez absolument posséder à moins que vous ne soyez qu'un sale gamin capricieux et stupide n'aimant pratiquer les jeux vidéo que tout seul dans son coin — j'en connais !

TOUTES CONSOLES
REALISATION : 2
ACCESSIBILITE : 3

DELIRIUM : 5
NBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ACCESSOIRE : AUCUN









BOMBERMAN

Explosif !

Il en existe trois. Le premier fit fureur au sein de la rédac, il fut même interdit en période de bouclage car plus personne ne voulait lâcher le paddle. Un jeu tout bête où l'on dirige dans un seul écran un petit perso qui lâche des bombes. Seul, cela devient vite rasoir ; à plusieurs (4 ou 5 selon les versions), c'est le délire assuré. Les graphismes ont beau paraître nunuches voire moches, cela n'a pas d'importance : ce qui prime avant tout, c'est le fun que dégage ce titre, probablement la référence en matière de multiplayer. Nous vous conseillons la dernière version, car on peut y jouer à cinq. Mais si vous êtes à court d'oseille, prenez la première que vous trouverez peut-être à bas prix (on peut tout de même y jouer à quatre). Alors, si vous et vos potes n'êtes pas des fondus de simulations sportives, on vous conseille de tenter une petite partie de Bomberman. Mais attention à la dépendance : vous risquez d'y passer des nuit s!

SUPER NINTENDO
REALISATION : 2
ACCESSIBILITE : 4

DELIRIUM : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 5
ACCESSOIRE : QUADRUPLEUR

PETE SAMPRAS
On s'fait un double ?

Sur 32 bits, les simulations de tennis ne sont pas encore au point ; par contre, sur 16 bits, on trouve facilement son bonheur. Pour la Megadrive, notre choix se porte sur Pete Sampras 96. Un soft particulier signé Codemasters, qui, comme pour Micro Machines, inclut l'adaptateur dans la cartouche. Le soft est riche, joliment réalisé et bourré de petites astuces qui vous permettront par exemple de jouer sur la Lune ! Sur Super Nintendo, c'est Super Smash Tennis qui tient le haut du pavé, parrainé par Yannick Noah (pour *Les Enfants de la terre*, l'association dont il s'occupe avec sa maman). Un tennis genre arcade très, très fun. Un jeu technique et drôle à la fois. On peut en plus y jouer à quatre. Même à un seul joueur, ces deux titres sont bons mais comme d'habitude ils prennent toute leur saveur à plusieurs.

MEGADRIVE
REALISATION : 2
ACCESSIBILITE : 3
DELIRIUM : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ACCESSOIRE : AUCUN



MICRO MACHINES
Total fun

Micro Machines est un jeu de course de véhicules minuscules sur des circuits aussi divers qu'amusants. Seul, le jeu est un peu gnan-gnan à notre goût, mais dès que l'on s'y met à deux, trois, ou quatre, c'est le délire ! Pour gagner, il faut faire sortir de l'écran les autres concurrents. En clair, il faut aller le plus vite possible ou exploser les adversaires en les poussant dans le décor. MM est un soft qui devient vite exaltant et qui suscite des petites phrases clés genre : « Tous sur la jaune ! » (tiens, ça rappelle Bomberman). La possibilité de concourir en équipes de deux booste encore son intérêt. Il existe trois versions sur Megadrive, nous vous conseillons la dernière. Elle est dotée d'un adaptateur, intégré bien sûr, et, petite nouveauté, vous pouvez construire vos propres circuits. Sur Super Nintendo, il existe deux versions. Évidemment, le dernier est plus intéressant et l'on peut y jouer à quatre sans adaptateur (deux joueurs par paddle, ambiance yoga des doigts !)

MD & SN
REALISATION : 2
ACCESSIBILITE : 4
DELIRIUM : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ACCESSOIRE : AUCUN



TETRIS
Familial

Inutile de présenter Tetris. Tous les joueurs acharnés le connaissent et il y a fort à parier que tous les possesseurs de Game Boy l'ont chez eux. Ce titre est à un seul joueur déjà très prenant, mais il suffit d'une autre Game Boy et d'un câble Link pour qu'il devienne ultra fun. À deux, les parties sont tout bonnement fabuleuses, et les membres de la rédac ne me contrediront pas. Nous vous invitons donc à trouver au plus vite un comparse pour y jouer, ce qui ne devrait pas être trop difficile. En plus, la prise en main et la compréhension du jeu sont tellement simples que les parties deviendront vite endiablées. Allez ! on ne perd pas plus de temps et on passe une petite annonce : JH cherche JF ou JH pour partie de Tetris, voire plus si affinités !

GAME BOY
REALISATION : 1
ACCESSIBILITE : 5
DELIRIUM : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
ACCESSOIRE : CABLE LIVRE

SUPER MARIO KART

Encore lui !

Ah ! ce bon vieux Mario Kart ! Les infidèles seront contents d'apprendre qu'il s'agit d'une compétition de karts délirante où tous les coups sont permis. Lancé pour cinq tours de course effrénée sur l'un des vingt circuits ou plongé pour un duel dans une arène, c'est un régal ! Si un jeu a su trouver l'équilibre parfait entre technique, fun et chance, c'est bien celui-ci. Plus on y joue, plus ça devient drôle, subtil et passionnant. De plus, bien que sorti il y a longtemps, Mario Kart bénéficie d'une réalisation excellente pour une SN. Enfin, comble du jeu à deux, on rigole même quand on perd !

SUPER NINTENDO
REALISATION : 3
ACCESSIBILITE : 2

DELIRIUM : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
ACCESSOIRE : AUCUN



SEGA RALLY

La compèt à l'état pur

Sega Rally n'a certes pas besoin d'être joué à deux pour être génial. Mais il faut bien avouer que les adversaires pilotés par la console sont de bêtes robots qui ne traitent pas à égalité avec le joueur. Branchez un second paddle, et tout est résolu. L'écran se scinde et le duel peut commencer. L'idéal est d'affronter un pote de même niveau (vous ne lâcherez alors plus le jeu). Mais si ce n'est pas le cas, des options permettent de handicaper l'un des joueurs, ou d'accélérer automatiquement la voiture de celui qui est en retard, ce qui, il faut l'avouer, gâche quelque peu l'esprit de course. De toute façon, sa réalisation hallucinante et sa jouabilité subtile lui assurent la pole position dans la catégorie des jeux de caisses, que ce soit pour un ou deux joueurs.

SATURN
REALISATION : 5
ACCESSIBILITE : 1

DELIRIUM : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
ACCESSOIRE : AUCUN



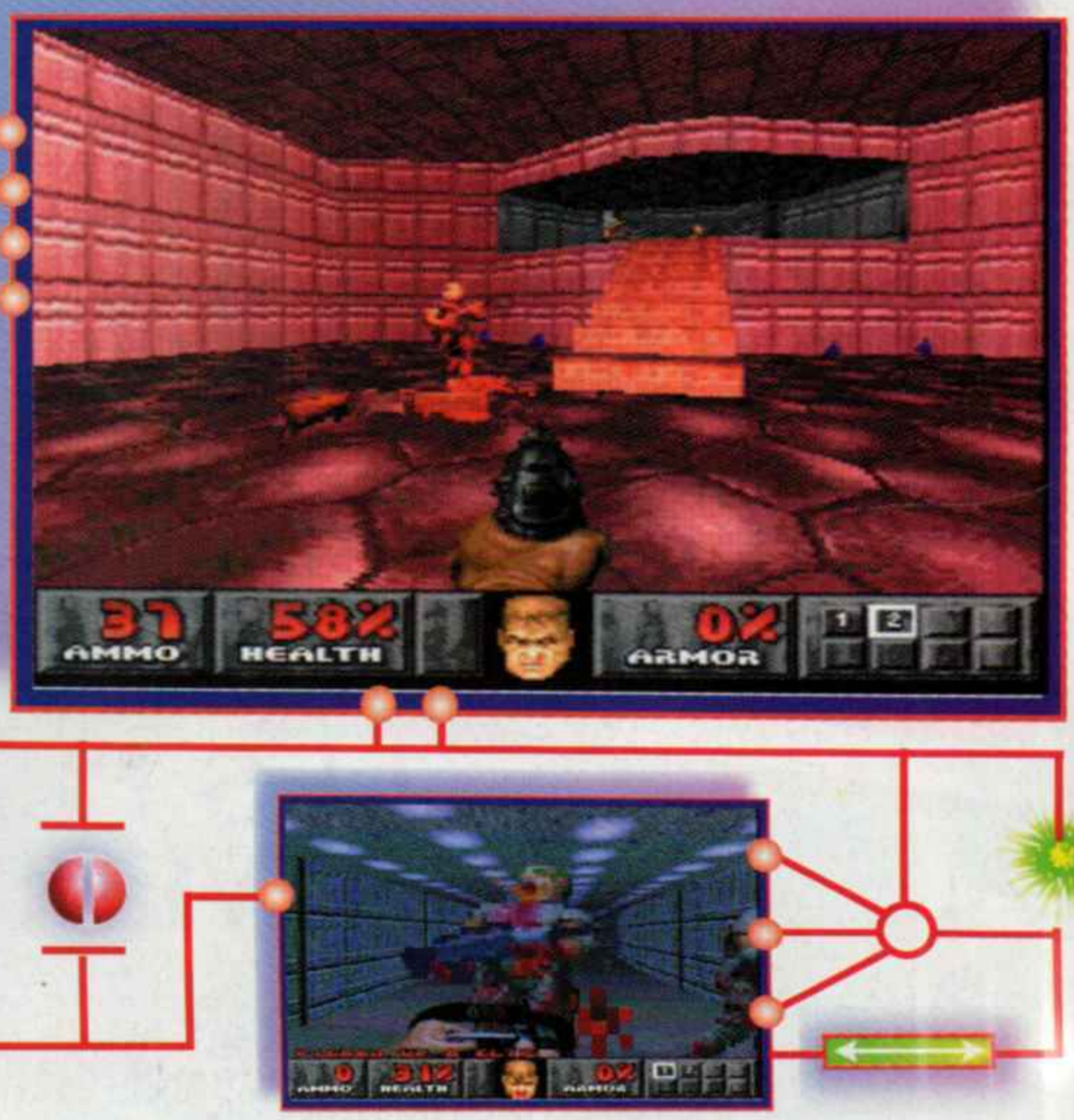
DOOM

Cache-cache

Nous vous avons déjà dit combien ce jeu était excellent à un joueur. De l'action 3D pure et (surtout) dure. Un réalisme jamais vu dans une ambiance des plus glauques. En branchant deux PlayStation, on découvre une autre facette du jeu, proche d'une partie de paintball dans la réalité. Mais avec des fusils à pompe, lance-roquettes et autres tronçonneuses, c'est nettement plus saignant ! Attention toutefois à ne pas rater votre partie de Deathmatch. Commencez par disposer les deux télés pour que l'adversaire ne puisse pas voir votre position. Même problème avec les sons pouvant vous trahir : utilisez des casques. Enfin, jouez sur des niveaux pas trop grands, où les salles ont plus d'une issue. On vous promet alors des parties qui risquent de se prolonger très tard.

PLAYSTATION
REALISATION : 4
ACCESSIBILITE : 4

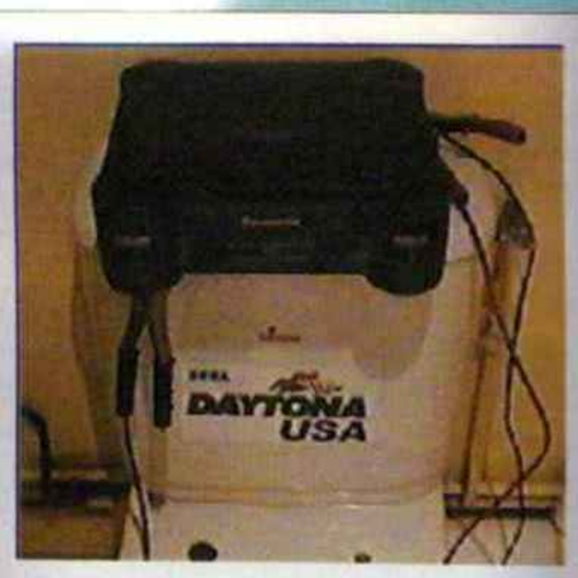
DELIRIUM : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
ACCESSOIRE : CABLE LIAISON





Les Slayer One sèment la terreur !

Voici les dernières images de Miguel, notre 3 DO retenue prisonnière depuis 417 jours par le magasin « J'm'en mets Plein les Fouilles », célèbre imposteur parallèle de la place de Paris.



PLANÈTE MENTEUR

Nous aussi, nous sommes allés faire un tour à Planète Manga. Le moins que l'on puisse dire, c'est que certains prennent vraiment les gagaballiens pour des gogos.

AKIRA IRAPAS ?

Quand on a appris la vraie-fausse venue d'Akira Toriyama sur le salon, on a chopé San Gokû dans un coin pour lui demander des explications sur cette étrange histoire...

SO : Dis, Dragon Ball, pourquoi ton papa n'est pas venu comme c'était annoncé ? Y a plein de monde qui l'attendait !
SAN GOKÛ : Bah ! justement. Il est venu, mais on l'a refoulé à l'entrée, car y avait plus de place dans le salon.
SO : Tu te fous de nous ?! Il paraît qu'il est parti tout de suite !
SON GOKOU : Bah oui ! vu le monde, il aurait fait la queue pour rien...
SO : Tu veux dire pour les petits Français ?
KAN GOUROU : C'est pas ça. Mais vous comprenez, du moment que le Maître passe dans l'coin, ça suffit pour les mongols... Et pis, il pouvait pas rentrer, d'abord !
SO : Et les entrées de service, les sorties de secours, il ne connaît pas ?
GROS GOUROU : Il ne connaît que l'entrée des artistes. Si y a pas moyen de rentrer dans de bonnes conditions, autant ne pas venir du tout.
SO : Hein ? hein ? Avoue, menteur ! il n'a jamais quitté le Japon, hein ?!
MENT BOKÛ : Mais si, il l'a fait ! Mais là, vous comprenez, un petit salon français de rien du tout, pour maître Akira !
SO : Mais, au fait, était-il au courant qu'il devait passer ?
SANS CAILLOU : Il a peut-être oublié, il est tellement occupé depuis qu'il a arrêté DBZ !
SO : Hum, hum... Bon allez, merci Gokou pour ces éclaircissements...



LE COURS DE ZARNAC

Toi aussi, apprends à te battre comme tes héros préférés. Voici le planning des cours de *DBZ* donnés par le grand maître Yanzinzen Jacques Sanfati.



Du lundi au vendredi (sauf mercredi) :

Séance de *Dragon Ball* de 8 h 00 à 12 h 30 (diffusion de toute la série des animes en VO)

Pause-déjeuner (sushis, nougat, jus de mangue et sauce pili-pili)

Vol plané de 13 h 00 à 15 h 00 (du 1er au 5e étage)

Boules de feu de 15 h 00 à 17 h 00 (seuls les élèves brûlés au 3e degré ayant leur mot d'excuse de l'hôpital seront dispensés)

Téléportation pour le cours suivant de 17 h 15 à 17 h 06.

Transmutation d'un billet de 500 F en billet de 50 F (les élèves sont priés d'apporter leur billet)

Fin des cours à 17 h 15 (racket des élèves par le professeur Vegeta)

Mercredi : de 8 h 00 à 19 h 00 : séance d'AB Production sans pause-déjeuner.

LES PLAYSTATION RÉVERSIBLES

Selon certains bruits de couloir, plusieurs PlayStation auraient été renvoyées au SAV de Sony parce qu'elles ne fonctionnaient qu'une fois retournées ! Chers possesseurs de PlayStation réversibles, inutile de perdre votre temps en envois postaux, il suffit de vous adapter !



TOUTE LA CLIQUE !

SHORT CIRCUIT

Docteur Click ne dit pas que des bêtises ! Pour preuve, ces phrases pleines de bon sens, prononcées à la fin d'une de ses dernière émission : « Vous êtes encore làààààà... Fantasclick !! Vous avez survécu... Bravo !! D'autres que vous se seraient réfugiés sur une autre chaîne, ha, ha !! ». Vous êtes prévenus : cette émission est dangereuse (elle provoque des crises d'épilepsie ?). Un peu plus loin, le docteur lançait un autre avertissement à ses (très) patients : « Hé, ho, ho ! s'il me manque un coprocesseur, ce n'est pas de ma faute, hein, maîîîîitreu ?! » Curieux ordinateur : quand il lui manque un processeur, il fonctionne mieux...



LA CLAQUE !

Docteur Click prend du galon ! Remarqué pour sa prestation très dance à *Micro Kids*, un éditeur de disques lui a demandé de présenter sa dernière compile. Vous l'avez peut-être vue à la télé. Aux dernières nouvelles, Dr Click serait en pourparlers avec Skyrock...



LES DOIGTS DANS L'NEZ !

On voit des trucs étonnants le dimanche matin à la télé. Alors qu'on zappait pour éviter *Micro Kids*, on s'est retrouvés plongés dans une dimension parallèle : celle du *Club Disney*, sur TF1. L'animateur tentait de faire tester NBA Jam TE à une flopée de gamin de 5-6 ans. Comme en témoigne ce cliché, les moutards de cet âge ne sont pas plus prêts à jouer à un jeu vidéo qu'à écouter les élucubrations d'un présentateur play-boy perdu dans ses fiches.



BLOTTIEROS SAPIENS SAPIENS

Alors que l'on croyait l'espèce éteinte, la communauté ludomaniaque s'est récemment émue de la réapparition d'un Jean-Michel Blottière. C'est en fait le fruit du travail de chercheurs persévérants qui a abouti à la découverte. Leur tâche avait débuté, il y a plusieurs mois, avec la fouille de la totalité des placards de Canal+, où il avait été vu pour la dernière fois. En vain. Ne reculant devant rien, ils ont alors entrepris de lire le cahier radio-télé-multimédia du journal *Le Monde*. C'est là que, contre toute attente, ils ont trouvé sa signature, preuve incontestable de son existence actuelle.
Rappelons que c'est dans les années 80 que le premier Jean-Michel Blottière est apparu. Il s'agissait alors de sa forme la plus primitive. Mais le milieu de la presse spécialisée dans les jeux vidéo se révéla favorable à sa multiplication. En 1992, on recensait pas moins de quatre JMB, respectivement : rédacteurs en chef du regretté *Tilt*, du furtif *PCReview*, et toujours *Consoles+*, et présentateur de l'émission télé *Micro Kids*, ce qui lui valut un important succès chez les 4-6 ans. Cette reproduction hors du commun ne rendit que plus inattendue sa disparition en 1994. Un mystère sur lequel les plus grands spécialistes vont maintenant pouvoir se pencher...



JMB revient dans Le Monde.

WARFF, LA CRIIIISE!

En tant que personnes jouant aux jeux vidéo, vous êtes tous concernés par la question ci-contre. Alors envoyez vos dons !

Et qui sait ? les recherches appronfondies sur la question démontreront peut-être que les jeux vidéo ne sont pas dangereux...



ÉCHANGISME

Psygnosis, l'éditeur de jeux étroitement lié à Sony, ayant décidé de développer des jeux sur Saturn, d'autres confrères passent à l'ennemi. Ainsi, Namco annonce « Namco Museum Vol 1 & 2 » sur Pico. Quant à Sega, il annonce son CD pour lire les photos sur PlayStation. Décidément, tout le monde n'a pas l'audace de Psygnosis !



TRUCS PRATIQUES

Contrairement à ce que l'on avait cru, les capacités de sauvegarde des nouvelles consoles n'ont pas encore mis fin à l'existence des mots de passe. Il y a parfois tellement d'informations à enregistrer que le code d'un niveau pourrait occuper plus d'une memory card à lui seul... Heureusement donc que nos bons vieux passwords codés sont là ! La preuve en est ce mois-ci avec Firestorm/Thunderhawk 2 sur Saturn.

Codes Action Replay

Hagane (SN)

* Armes :
Bombes Byakko : 7E0512FF
Nombre de méga-bombes : 7E0516xx
Shurikens infinis : 7E0511FF
(PS : il ne faut pas ramasser les bonus correspondants)
* Scores :
Dizaines/centaines : 7E051Dxx
Milliers/dizaines de milliers : 7E051Exx
Cent mille/millions : 7E051Fxx
(Filou, Beaucaire)

Looney Tunes basket-ball (SN)

Turbo permanent (team 1) : 7E08 A12F
Argent permanent (team 1) : 7E0C F54A
Argent permanent (team 2) : 7E0C F735
Sylvain Actmeyer, (Nantes)

LE CHEAT DU MOIS

Donkey Kong Country 2

Super Nintendo

50 vies, disparition des barils DK

Magic Sam



Magic Sam a enfin trouvé ce que cache le Cheat Mode publié dans le *PO* 61... Pour mémoire, voici la manip à suivre afin de l'obtenir : lorsque vous commencez une nouvelle partie, mettez le curseur sur Two Players Contest, et tapez **5 fois bas**. Le Music Test apparaît. Sans tarder, refaites **5 fois bas** pour que suive le Cheat Mode. Là, tapez les codes ci-dessous. Sachez qu'un flash et un « rire » de singe se font entendre s'ils sont réussis. Pour avoir 50 vies : **pressez Y, A, Select, A, bas, gauche, A, bas.**

Pour faire disparaître les barils DK des niveaux (ceux qui ressuscitent les persos) : tapez **B, A, droite, droite, A, gauche, A, X**. Oui, cela rend le jeu plus difficile ! Mais, en contrepartie, vous retrouvez les deux singes lorsque vous recommencez un niveau, même si l'un d'eux est décédé.



Sega Rally

Saturn

Sélectionner la troisième voiture et le quatrième circuit

Milouse



Celui que l'on a surnommé, à tort, « Milouse'control » maîtrise parfaitement Sega Rally. Il connaît même des cheats ! Ceux-ci s'effectuent au menu principal l'un après l'autre — ils sont cumulables et valables pour tous les modes de jeu. Circuit Lake Side : enfoncez simplement **X + Y** ! Voiture Stratos : tapez **X, Y, Z, Y, X**, puis commencez une partie. Attention, pour faire apparaître la voiture en mode Arcade, il y a une manip supplémentaire à exécuter. À l'écran de sélection des voitures, mettez le curseur sur l'un des véhicules à transmission manuelle, et **appuyez sur bas**.







Mots de passe

Doom

PlayStation

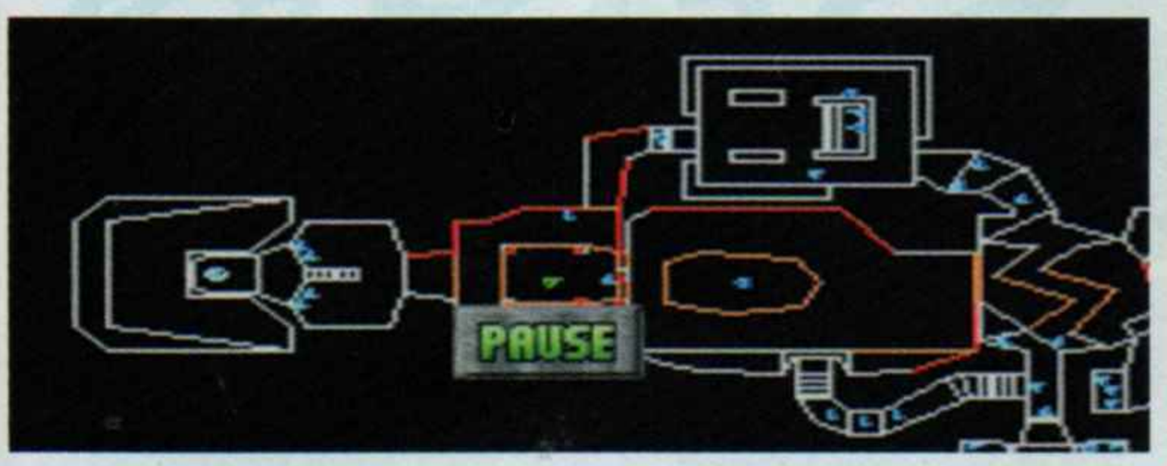
Voir le plan, tous les monstres et les bonus

Magic Sam

Vous ête perdu dans les profondeurs de Doom ? Vous ne réalisez pas 100 % partout ? Voici les codes qu'il vous faut ! Mais avant de les exécuter, mettez le jeu sur Pause...

* Plan du niveau en entier : ▲ ▲ **L2, R2, L2, R2, R1** ■.

* Voir tous les monstres et bonus présents sur le plan : ▲ ▲ **L2, R2, L2, R2, R1**, ●.



Killer Instinct

Game Boy

Jouer avec le boss

Magic Sam



Pour diriger Eyedol les « doigts dans le nez », tapez la séquence suivante à l'écran Versus, sur la manette une et/ou deux (pour le second joueur) : **droite (à maintenir), Select, Start, B, A**.

Virtua Fighter 2

Saturn

Téléportation de Jeffrey

Chris Fighter 2

Notre « fighter virtuel » a trouvé un bug dans le jeu, qui permet d'exécuter un coup incroyable, uniquement avec Jeffrey et Shun. Celui-ci doit s'asseoir **(2 fois bas)**, et Jeffrey effectuer son Semi Power Bomb **(diag. avant-bas + A + B + C)**. Ainsi il se téléporte sur Shun (quelle que soit la distance qui les sépare), avant de réaliser son coup !





Shinobi X

Saturn

Select Stage

Bubu & Reyda



Faites Pause, puis tapez **A, B, A, B, C**. Un chiffre apparaîtra en bas à gauche de l'écran. Changez-le avec gauche et droite pour choisir votre niveau.

NHL All-Star Hockey

Saturn

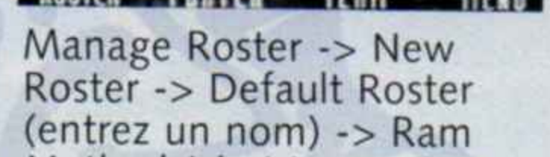
Paramétrer un joueur parfait

Bubu

Enchaînez les menus suivants (suivez la flèche !) :



Manage Roster -> New Roster -> Default Roster (entrez un nom) -> Ram Method (choisissez n'importe laquelle) -> Construct Player. Là, appuyez sur **A +**



B + C + X + Y + Z + haut. Le « Point Pool » passera alors à 600. Vous répartissez





ensuite ces points sur l'ensemble des attributs du joueur, de manière à les passer à 100 %.
Faites de même avec tous vos joueurs pour composer l'équipe parfaite...

NBA Jam TE (Saturn)

Rentrez les codes suivants à l'écran des initiales. Pour les dates de naissance des persos cachés, il faut maintenir enfoncés L + R durant la manip. Et pour les codes de fin, il faut maintenir enfoncé X + Y + Z.

* Personnalités :
Sequoia : SAW/APR/10
Kirby : CHR/DEC/18
Larry Bird : LAR/JAN/15
Hugo the Hornet : HOR/JUN/12
Suns Gorilla : APE/APR/2
Benny the Bull : BEN/SEP/20
Crunch : WOLF/MAR/7
Franck Thomas : FNK/JAN/8
Bill Clinton : BIL/JUN/3
Hillary Clinton : HIL/NOV/6
Prince Charles : CHA/MAY/4
Heavy D : HEA/JAN/9
Prince Bel Air : FRS/FEB/2
Jazzy Jeff : JAZ/OCT/9
* Groupe Sonic Youh :
Thurston Moore : MOE/JUN/8
Kim Gordon : GOR/JUL/3
Lee Renaldo : REN/FEB/4
Steve Shelley : SHY/JUN/8
* Équipe Acclaim :
Magic Hair : STH/EC/8
Chow Chow : CHD/MAY/5
Air-Dog : AIR/JAN/21
* Perso d'Iguana :
Hodgeson : HOG/DEC/31
* Équipe Williams :
Rivett : REV/JUL/6

Mots de passe

Mark Turmell : TUR/JAN/31
Tony Goskie : GOS/JAN/6
John Carlton : CAL/MAR/25
Sal Divita : DIV/JUL/3
Shawn Liptak : LIP/JAN/14
* Codes de fin :
Pour avoir 27 victoires et 9 défaites, tous les joueurs de réserve, et un niveau de jeu plus élevé, rentrez : FIN/JAN/1
Pour avoir 26 victoires et 9 défaites, et plus que les Rockets à battre pour gagner le jeu, rentrez : END/JAN/1
(Milouse'the basket)

Firestorm/ Thunderhawk 2 (Saturn)

EASY :
* S. Americana/Arms Running :
J4FVOFC2ABDVLI
JSHFONC55BDVQUA
J1NH1BC4RBDV1R2
* S. Americana/Stealth Down :
JNJ11FC74BDVUBQ
JBFH1JC6RFDFS7Q
JCK1U7C9IFDFRMQ
* Panama Canal/Canal Crisis :
JC4HUFC9LFDF14A
I5J9VMKRMJCFTEI
IVD9SACR2JCFQFI
* C. Americana/ Recapture Town :
IIB9SAKTMJCF17Q
IKDPSJCSFNAFSGA
IPK9SJCSQNAFR22
* Eastern Europe/ Escort Convoy :
IHE8Q3CUONAF1GI
L418Q2COOREFSK2
L9L8QJSIEREFQO2

The Mask

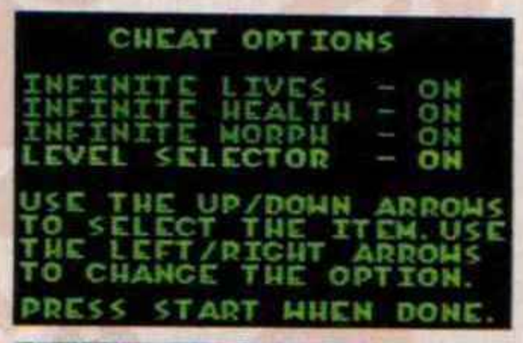
Super Nintendo

Menu Cheat

Bubu



J'ai démasqué l'écran Options de ce jeu : il dissimule un menu Cheat ! Vite, tapez la séquence suivante : **A, B, X, Y, L, R, L, A, B**. De nouvelles lignes apparaîtront : Infinite Life, Health, Morph = vies, énergie et transformation infinies. Mettez-les sur On. On peut également activer le Level Select (choix du niveau), puis aller sur la carte du monde. Ensuite maintenez Select enfoncé et placer la flèche sur le niveau désiré.





Comix Zone

Megadrive

Invincibilité

Bubu



Dirigez-vous dans le menu Options puis dans le juke-box. Là, déplacez le curseur sur les chiffres suivants, et enclenchez **C** sur chacun : **3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11**. Vous entendrez un « Oh year ! »... si vous êtes un mélomane digne de ce nom.

Virtua Fighter

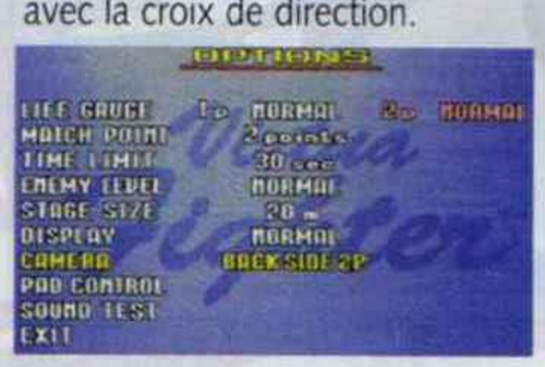
32 X

Jouer avec le boss, nouvelles vues

Christophe Garnard, Rouen

Si Virtua Fighter 2 fait des ravages sur Saturn, n'oublions pas que VF 32 X est également une excellente version.
Jouer avec Dural : à l'écran de sélection des personnages, le joueur Un doit mettre le curseur sur Akira, et faire **5 fois gauche/droite** avec la croix de direction. En mode Versus, le joueur Deux sélectionne Jacky et exécute **5 fois droite/gauche** avec la croix de direction.





Nouvelles vues : dans le menu Options, choisissez Camera et appuyez **5 fois droite** avec la croix de direction (bruits de coups). Faites ensuite **9 fois droite** pour faire apparaître «Backside 1P view ». Appuyez **1 fois de plus sur droite** pour que vienne à l'écran « Backside 2P view ». Commencez alors une partie, et vous verrez que 1P view correspond à une vue de dos du premier joueur, et que 2P view correspond à...



Tekken

PlayStation

Nouveaux coups, 10 hits combo

Tin



tion, faire **bas, bas, bas**, ■ + ▲.
* 10 hit combos :
Nina : ■ ▲ ■ ▲ ✕ ✕ ▲ ■ ▲ ●
Yoshimitsu : ■ ▲ ■ ● ● ● ■ ■ ■ ■
Michelle : ▲ ■ ▲ ▲ ✕ ✕ ✕ ● ● ■
King : maintenir droite puis ▲ ■ ■ ▲ ▲ ● ● ● ■ ✕.



* Coups :
Kazuya/Heihachi (salto sur l'adversaire) : **diag haut-avant**, ●, ✕ (rapidement).
Law (glissade) : **bas, diag. avant-bas, bas, diag. avant-bas**, ✕.
Armor King : ○ + △ (projection normale) et pendant la projec-





EXPLOSE TA PLAYSTATION® TOUTE NEUVE

AVEC DRAGON BALL Z L'ULTIME BATAILLE



BANDAI

Dans l'Ultime Bataille, 22 personnages se déchaînent au grand jour, 5 sont cachés ! A vous de les découvrir ! Avec la carte mémoire vous pourrez sauvegarder les personnages en mode entraînement. Le jeu est présenté avec un extrait du dessin animé que vous pourrez admirer en détail grâce à la puissance de votre Playstation® ! A vous de jouer seul ou à deux en simultané.

© Bird Studio / Shueisha, Toei Animation © Bandai, 1996. (Playstation trademarks of Sony computer entertainment inc.)

Mots de passe

* Middle East/ Recapture Territory :
L1LORRCK1REF012
L128RVSNAVMFT0Q
LPJORBSMRVMFQR2
* Middle East/Oil Dispute :
LCFKRNSOTVMF09I
LHJ4RNC0236FS1Q
K8A4RNCDA36FRTQ
KJV4RNCF036F1FA
* S. China/Seas piracy :
KM84RNCE436FVI2
KBC4RNCHE66FS4I
N3C4RNCGQ66FR72
MEDIUM :
* S. Americana/Arms Running :
J7411FC5OBDRTQI
JV5H1NC7DBDRRD2
JIDHUJC9BBDRO8A
* S. Americana/ Stealth Down :
JB79VBCQEBDRUAI
JFPPVBCQRFDBDQ
I3I9SVCVAFDBRUI
* Panama/Canal Crisis :
I5IPTRCUTFDBO3A
IQGOQ3SOVJCBSBQ
IL4ORQCJDJCBR6A
* C. Americana/ Recapture Town :
IAV8RMCLOJCB17A
IFR8RNCK8NABT92
L5BORNCMBNABRPQ
* Eastern Europe/ Escort Convoy :
LQ8KRNCP3NAB1QQ
LOO4RPCB8REBSUI
LKFKRNCCJREBR62
* Middle East/ Recapture Territory :
LCQKRPKHFREB1NA
LFQ4RNSGIVMBSBI
K7TKRN39VMBRCQ
* Middle East/Oil Dispute :
KTC4RNT4AVMB1UQ
KU1KRND4N36BS62
KP04RND6U36BQSI
N3R4RNDRC36B07A
* S. China/Seas Piracy :
N994RNDTE36BVOQ
NQD4RNDTG66BS62
NI4KRNDST66BR5Q

Madden NFL' 96

Megadrive

Équipes cachées, Sound Test et Turbo Coin Toss.

Pascal



* Équipes cachées : les codes s'exécutent à l'écran de sélection des équipes (logique non ?). Ces nouvelles formations sont pour la plupart issues des clubs déjà disponibles, mais avec les joueurs des années précédentes (c'est mieux qu'un CD-Rom multimédia sur le foot US !).
'81 49ers : C, A, B, B, B, C, C.
'84 49ers : C, A, B, A, C, C, A.
'88 46ers : C, A, B, A, A, B, B.
'89 49ers : C, A, A, C, B, A, C.
'94 49ers : C, A, A, B, C, A, A.
'71 Dolphins : B, B, A, C, B, C, C.
'73 Dolphins : B, B, A, B, A, B, B.
'82 Dolphins : B, B, A, A, B, A, C.
'84 Dolphins : B, A, C, C, C, A, A.
All '50s Team : C, C, A, B, B, B, A.



All '60 Team : C, C, A, C, A, B, C.
All '70s Team : C, C, A, C, C, C, B.
'72 Redskins : C, B, A, A, C, B, B.
'82 Redskins : C, B, A, A, A, A, C.
'83 Redskins : C, A, C, C, B, A, A.
'87 Redskins : C, A, C, B, B, C, B.
'91 Redskins : C, A, C, A, C, B, C.
'73 Bills : A, B, A, C, A, C, A.
'90 Bills : A, B, A, B, B, B, B.
'91 Bills : A, B, A, A, C, A, C.
'92 Bills : A, B, A, A, A, A, A.
'70 Cowboys : A, C, A, C, A, B, A.
'71 Cowboys : A, C, A, C, A, B, A.
'75 Cowboys : A, C, A, B, B, A, B.
'77 Cowboys : A, C, A, A, B, C, C.
'78 Cowboys : A, B, C, C, C, C, A.
'93 Cowboys : A B, C, B, B, A, C.
'95 EA Team : C, C, A, A, C, A, B.
'76 Raiders : B, A, B, B, B, A, C.
'80 Raiders : B, A, B, A, B, B, B.
'83 Raiders : B, A, A, C, C, A, C.
'75 Steelers : B, C, B, C, B, B, B.
Hall of Fame 1 : C, B, A, B, B, C, A.
Hall of Fame 2 : C, B, A, C, A, C, C.
'77 Broncos : A, C, B, C, A, A, C.
'87 Broncos : A C, B, B, B, A, A.
'89 Broncos : A, C, B, A, B, C, B.
AFC Pro Bowl : C, B, B, A, C, B, A.
'68 Rams : B, A, C, B, C, C, B.
'79 Rams : B, A, C, B, A, B, C.
'84 Rams : B, A, C, A, B, B, A.
'91 Rams : B, A, B, C, C, A, B.
'78 Seahawks : C, A, B, C, B, A, B.
'63 Bears : A, B, B, C, A, B, C.
'77 Bears : A, B, B, A, C, A, B.
'66 Packers : A, C, C, B, A, C, C.
'68 Jets : B, C, A, B, C, B, A.
'63 Chargers : C A, A, A, C, C, B
'81 Chargers : B, C, C, C, B, B, A.
'94 Chargers : B, C, C, B, C, A, B.
NFLPA I : C, C, B, A, C, A, A.
NFLPA II : C, C, B, B, B, A, C.
NFLPA III : C, C, B, C, A, B, B.
NFLPA IV : C, C, B, C, C, C, A.
NFC Pro Bowl : C, B, B, B, B, B, C.
'66 Chiefs : B, A, A, A, B, B, C.
'69 Chiefs : A, C, C, C, C, B, A.
'64 Colts : A, A, C, A, C, B, A.
'70 Colts : A, A, B, C, A, C, C.
'76 Patriots : B, B, C, B, A, A, C.
'85 Patriots : B, B, C, A, B, A, A.
'70 Giants : B, C, A, B, A, A, B.
'86 Giants : B, C, A, A, A, C, C.
'90 Giants : B, B, C, C, B, C ,A.
'81 Bengals : A, B, C, A, C, A, A.
'88 Bengals : A, B, B, C, C, C, B.
'62 Texans : B, A, A, B, A, C, B.
'69 Vikins : B, B, B, C, B, C, B.
'73 Vikins : B, B, B, B, C, B, C.
'74 Vikins : B, B, B, B, A, B, A.
'76 Vikings : B, B, B, A, B, A, B.
'60 Eagles : B, C, A, C, B, B, C.
'80 Eagles : B, C, A, C, B, B, C.
All Madden : C, B, B, A, A, A, B.
'65 Browns : A, A, C, B, B, B, C.
'74 Steelers : B, C, C, A, A, C, A.
'78 Steelers : B, C, B, B, C, A, C.
'79 Steelers : B, C, B, B, A, A, A.
'79 Buccaneers : C, A, C, A, A, B, A.
'79 Saints : B, B, C, B, C, B, B.
'80 Falcons : A, A, B, B, B, C, A.
'67 Packers : A, C, C, A, B, C, A.
'62 Lions : A, C, B, C, C, B, B.
'75 Cardinlas : B, C, C, A, C, C, C.
* Équipes étrangères :
'95 Rhein Fire : C, B, C, C, A, C, A.
Frankfurt Galaxy : C, B, C, A, C, A, C.
Amsterdam Admirals : C, B, B, C, A, C, B.
Scotland Claymores : C, B, C, C, C, C, C.
London Monarchs : C, B, C, B, B, B, B.
Barcelona Dragons : C, B, C, A, A, A, A.
* Les codes suivants s'effectuent à l'écran du menu principal :
Accélération du pile ou face (gag !) : A, C, C, B, B.
Sound Test : C, A, C, A, B.



Earthworm Jim : Special Edition

Mega CD

Debug Mode

Bubu



Pour faire apparaître le Debug Mode, faites Pause durant une partie, puis tapez **A + B, C, C, A, A, B, B, B + C**.

Wing Commander 3

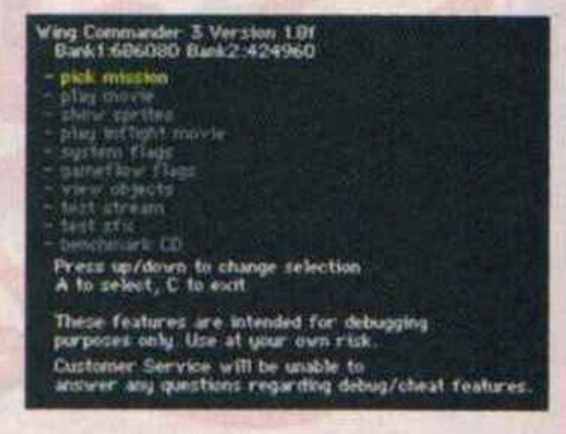
3DO

Debug Menu

Marc Indélébile (Paris)



À l'écran New Game/ Continue/Load Game, **maintenez les boutons L et P** (play) : le curseur « survolera » les options. Lorsqu'il sera **au-dessus de Continue, appuyez sur A**. Le menu de « débuggage » s'affichera avec diverses options, dont celle permettant de commencer n'importe quelle mission...



REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU !

/ CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ÈME	PARIS 16 ÈME	AMIENS (80)	ANTONY (92)	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE (31)	VERSAILLES (78)	VENTE PA
...s des Fossés St Bernard	17 rue des Écoles	56 Bd St Michel	137 avenue Victor Hugo	19 RUE DES JACOBINS	25 av de la Division Leclerc	37 cours Guynemer	12 rue Gaston Hulin	Centre commercial	14 rue Temponières	16 rue de la Paroisse	CORRESPOND
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS	galerie des Jacobins	N20 - 92160 ANTONY	60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	St Denis Basilique	(angle rue St Rome)	78100 VERSAILLES	46 rue des Fossés St
43 290 290	(1) 46 33 68 68	(1) 43 25 85 55	(1) 44 05 00 55	80000 AMIENS	(1) 46 665 666	44 20 52 52	49 50 58 58	6 passage des Arbaletriers	31000 TOULOUSE	(1) 39 50 51 51	75005 PAR
				22 97 88 88				93200 St DENIS	61 216 216		(1) 43 290
								(1) 42 43 01 01			CRETEIL (94

DES PRIX A TOMBER PAR TERRE ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE

5 RUE DU GENERAL LE
(ENTRÉE RUE PIETO
94000 CRETE

FIN AVRI

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

...ME GEAR NEUVE	599
...ME GEAR OCCASION	399
...ION REPLAY PRO 2	249
...PUTATEUR ALLUME CIGARE	99
...E DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
...GE BANANE	59
...E WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
...ADDIN	249
...MAN FOREVER	199
...RET ASTERIX - GG	199
...RT TRAP/ROAD RUNNER	99
...ROBOTNIK	199
...CHAMPIONSHIP	99
... 96	299
...E PACK 4 IN 1	199
...EY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	199
...AL KOMBAT 3	299
... JAM	149
... JAM TOURNAMENT EDITION	199
... SAMPRAS TENNIS	269
... TOUR 96	299
...ER RANGERS 2	299
...AL RAGE	269
...OUR DU JEDI	299
...UR	149
...ROUMPFS (LES)	199
...IC CHAOS	129
...IC DRIFT RACING	299
...GATE	99
...TS OF RAGE 2	269
...ER COLUMMS	149
...ES ADVENTURES	299
...INATOR	199
...E LIES	99
...TROOPERS	299
...ARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
...AGON CRYSTAL	99
...PIC GOLD	149
...TS OF RAGE	139
...TS OF RAGE 2	179
...ER MONACO GP 2 - A.SENNA	149
...IMATE SOCCER	139
JEUX 32X NEUFS	
...PTATEUR 32X NEUF	799
...PTATEUR 32X OCCASION	549
...	299
... 96	489
... 36 GREAT HOLES	349
...LES CHAOTIX	399
...	449
...AL KOMBAT 2	99
...ROSS 32 X SANS BOITE	349
...AM TOURNEMENT EDITION	99
...T TRAP 32X-CD	399
...AN CONTEST	349
...A FIGHTER	449
...	349
JEUX 32X D'OCCASIONS	
...TER BURNER	269
...SE KILLER 32X-CD	199
...	249
...CKLES CHAOTIX	279



WORMS
Megadrive / Super Nintendo
Saturn / Playstation &
Game Boy...

MEGA-CD NEUF	799
MEGA-CD OCCASION	549
MEGA-CD JEUX NEUFS	
BATMAN & ROBIN	299
ECCO 2	399
ETERNAL CHAMPION	299
FATAL FURY SPECIAL	399
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	99
PITFALL	149
ROAD AVENGER	69
SAMOURAI SHODOWN	349
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY (ANGLAIS)	349
MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS	
BEAST 2	139
BLOODSHOT	199
CHUCK ROCK 2	139
DUNE	269
ECCO THE DOLPHIN	139
FIFA SOCCER	169
GROUND ZERO TEXAS	169
NIGHT TRAP	269

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	89
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	369
ALADDIN	299
ALIEN SOLDIER	199
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	449
BATMAN FOREVER	299
COMIX ZONE	429
L'ILE AUX PIRATES	349
DEMOLITION MAN	199
DONALD IN MAUI MALLARD	449
EARTHWORM JIM 2	449
EXO SQUAD	399
FEVER PITCH SOCCER	199
FRANCK THOMAS BIG HURT	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
JIMMY WHITE SNOOKER	399
KAWASAKI SUP. BIKES	299
LEGENDE DE THOR	449
LEMMINGS 2	199
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
PRIMAL RAGE	399
PSG FOOTBALL	199
REVOLUTION X	399
RISTAR	199
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	249
SEPARATION ANXIETY	299
SHAQ FU	149
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	169
STREET RACER	249
SUPER STREET FIGHTER 2	499
SUPERMAN DEATH AND RETURN	199
THEME PARK	449
TINY TOONS	199
VR TROOPERS	399
WEAPONLORD	469
WORMS	369
ZOOP	249
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
AGASSI	169
ALIEN SOLDIER	139
ATP TOUR	269
BATMAN FOREVER	199
BILL WALSH FOOTBALL	199
CANNON FODDER	139
CHUCK ROCK 2	169
COBAYE (LE)	199
COOL SPOT	139
DAVIS CUP TENNIS	199
DRAGON'S FURY	275
F 22 INTERCEPTOR	169
FEVER PITCH SOCCER	139
FOREMAN FOR REAL	279
GRETZKY HOCKEY	279
JUNGLE STRIKE	249
KICK OFF 3	139
LANDSTALKER	275
LOTUS 2	139
PETE SAMPRAS 96	249
POWER MONGER	139
TINY TOON ALL STARS	249
TRUE LIES	169



MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	39
KIT NETTOYAGE	29

JEUX GAME BOY NEUFS	
4 IN 1 FUNPACK VOLUME 2	199
ANIMANIACS	249
ASTERIX	199
CHOPLIFTER 3	149
DESERT STRIKE	249
DONKEY KONG LAND	269
EARTHWORM JIM	249
FRANCK THOMAS BIG HURT	199
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
KIRBY'S DREAM LAND 2	249
MICKEY MOUSE V	269
MICROMACHINE 2	249
MORTAL KOMBAT 3	249
NHL 96	269
OBELIX	249
PGA 96	269
PINBALL DELUXE	249
PREHISTORIK MAN	269
PRIMAL RAGE	269
PROBOTECTOR 2	229
ROBOCOP VS TERMINATOR	199
STARGATE	199
SUPER MARIOLAND 2	249
SUPER RETURN OF THE JEDI	269
TRUE LIES	199
WARIOLAND	249
WATERWORLD	249
WORLD HEROES 2 JET	249
WORMS	249
ZELDA (VF)	249
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	179
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
GOLF	139
HUNT FOR RED OCTOBER	139
JORDAN VS BIRD	159
MORTAL KOMBAT 3	169
PRINCE VALIANT	175
SUPER MARIOLAND	139
TINY TOONS 2	169
TOP RANKING TENNIS	169
TRUE LIES	139

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA-ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149

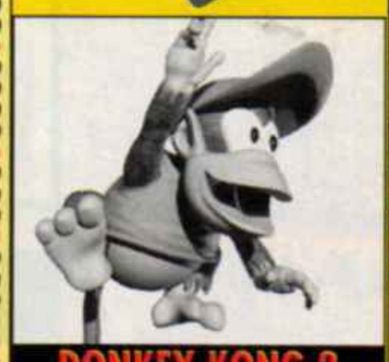


SNIN 499F
PLAYSTATION 349F

JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
BIG SKY TROOPER	249
BIKERS MICE FROM MARS	299
CANTONA FOOTBALL	299
L'ILE AUX PIRATES	399
DONKEY KONG COUNTRY 2	499
DOOM	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
DRAGON BALL Z DIMENSION (JAP)	549
DRAGON VIE DE BRUCE LEE	149
EARTH WORM JIM 2	399
FATAL FURY SPECIAL	399
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER	299
GOOF TROOP	149
HEBEREKE POPOITTO	449
ILLUSION OF TIME - RPG + LIVRE	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	399
KILLER INSTINCT	249
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
LEGEND	199
MICKEY - GREAT CIRCUS MYSTERY	449
MICROMACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	199
NBA LIVE 96	399
NHL 96	399
OBELIX	499
PGA TOUR GOLF 96	399
PINOCCHIO	499
POCKY & ROCKY 2	249
PORKY PIG	299
POWER RANGERS «FIGHTING EDIT»	499
PREHISTORIC MAN	499
REVOLUTION X	399
SAMOURAI SHODOWN (US)	499
SEAQUEST DSV	349
SECRET OF EVERMORE (US)	499
SECRET OF MANA RPG + LIVRE	449
SHANGAI 2	169
SMASH TENNIS - YANNICK NOAH	199
SOCCER SHOOTOUT	449
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	399
STREET FIGHT 2 TURBO S/BOITE	149
STREET RACER	199
SUPER BOMBERMAN 3	399
SUPER MARIO ALL STARS S/BBOITE	199
SUPER MARIO KART	399
SUPER MARIO WORLD 2	449
SUPER MARIO WORLD S/BOITE	149
THEME PARK	369
TIMECOP	399
TINTIN AU TIBET	499
TINY TOON WILD WACKY SPORTS	349
WEAPONLORD	469
WORMS	369
ZELDA 3	399
ZOOP	279
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS	
ALADDIN	199
AXELAY	139
CANNON FODDER	139
DONKEY KONG COUNTRY	269
EQUINOX	139
F 1 CHAMPIONSHIP EDITION	199
FIFA SOCCER	169
FINAL FIGHT 2	169
LEGEND	139
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	139
POWER RANGERS	349
PRIMAL RAGE	279
RANMA 1/2 2	199
WORLD HEROES	249



REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !



DONKEY KONG 2
SNIN 499F

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION + PAD + SWEAT	19
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA	
MANETTE PLAYSTATION	
2 MANETTES INFRA-ROUGE	
CARTE MEMOIRE	
CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES	
JOYSTICK FIGHTER	
JEUX PLAYSTATION NEUFS	
ACTUA SOCCER	
AIR COMBAT	
ALIEN TRILOGY	
ALIEN VIRUS	
ALONE IN THE DARK	
ASSAULT RIGS	
CYBERIA	
D	
DESCENT	
DESTRUCTION DERBY	
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE	
FIFA 96	
GOAL STORM	
GUNDAM	
JOHNNY BAZOOKATONE	
KRAZY IVAN	
LOADED	
MAGIC CARPET	
MORTAL KOMBAT 3	
MYST	
NBA JAM T.E	
NBA LIVE 96	
NEED FOR SPEED	
RAYMAN	
REVOLUTION X	
RIDGE RACER	
RIDGE RACER EVOLUTION (JAP)	
ROAD RASH	
SPACE HULK 2	
TEKKEN 2 (JAP)	
THEME PARK	
TOHSHINDEN	
TOHSHINDEN 2 (JAP)	
TOTAL NBA 96	
VAMPIRE (JAP)	
WING COMMANDER 3	
WIPE OUT	
WORMS	
X-MEN	
ZERO DIVIDE	
ZOOP	
JEUX PLAYSTATION D'OCCASIONS	
AIR COMBAT	
CYBER SLED	
CYBERSPEED	
DESTRUCTION DERBY	
DISCWORLD	
DOOM	
KILEAK THE BLOOD	

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2190
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ACTION REPLAY PRO (3 FONCTIONS)	399
VIRTUA STICK	299
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	169
CARTE MPEG CD-VIDEO + 1CD DEMO	1190
CARTE CD-PHOTO (VF)	169
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
D.	399
DAYTONA USA	399
DRAGON BALL GT (JAP)	549
DRAGON BALL Z (VF)	399
FIFA 96	399
GUNDAM	399
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MAGIC CARPET	399
MORTAL KOMBAT 2	349
NBA JAM T.E	399
PANZER DRAGON	449
RAYMAN	399
SEGA RALLY	399
SHINOBI-X	349
THEME PARK	399
VIRTUA COP	349
VIRTUA FIGHTER 2	399
X-MEN	399
JEUX SATURN D'OCCASIONS	
CLOCKWORK KNIGHT	149
CYBER SPEEDWAY	269
MYST	269
ROBOTICA CYBERNATION	269



COMMANDEZ FACILEMENT



Téléphone (1) 43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57



TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

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

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client |_|_|_|_|_|

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

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

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

Mots de passe

HARD :
* S. Americana/Arms Running :
J4KVGJC2UBD7TK2
JSL1HRC4IBD7RCA
JOV1UVC7OBD710A
* S. Americana/ Stealth Down :
JPQ1UJC9SBD7VR2
JDIHUNC8RFDNT92
JH5PVJCQ3FDNRB2
* Panama Canal/Canal Crisis :
JGT9SVCTAFDN15I
I6CPSMCSDJCNSPQ
IONPTICVBJCNQJA
* C. Americana/ Recapture Town :
IN88QUCUIJCN05Q
IBHORVC19NANS3Q
IF60RNCO7NANQII
* Eastern Europe/ Escort Convoy :
L708RNCIUNANOT2
LQ70RPKKVRENSJI
LVJ8RMCMORENRH2
* Middle East/ Recapture Territory :
LMC4RPCO6RENOEQ
LPDKRNSB7VMNTT2
LE94RNSA4VMNQDA
* Middle East/Oil Dispute :
K5TKRNSC1VMN1M2
K794RNAC636NSEA
KUB4RNAE436NQOI
KPJ4RNB3C36NO6I
* S. China/Seas Piracy :
KFI4RNB2436NUMI
KHS4RNB2466NTR2
N9PKRNB4J66NQOI
* Code de fin :
NQ543ND2M66F01Q
(Christian Laurent, Heusy, Belgique)

Johnny Bazookatone (Saturn)
Hotel : WALKER
Kitchen : OVERTIME
Hospital : VILLA
Penthouse : ENDBOSS (Chon)

NBA Jam TE

Saturn

Booster et transfigurer les joueurs

Milouse



Après la version PlayStation, voici les codes délirants de NBA Jam sur Saturn. Ils s'effectuent à l'écran Tonight's match up. La plupart sont compatibles entre eux et donc cumulables. À noter que les deux joueurs les rentrent chacun sur leur manette.
Power up defense (meilleure défense grâce à la supression des Goal Tending) : **droite, haut, bas, droite, bas, haut**.



Max Power (joueurs très forts qui font « jarter » les adversaires) : **droite, droite, gauche, droite, C, C, droite**.
Quick Hands (meilleure interception) : **4 fois gauche, Y, droite**.

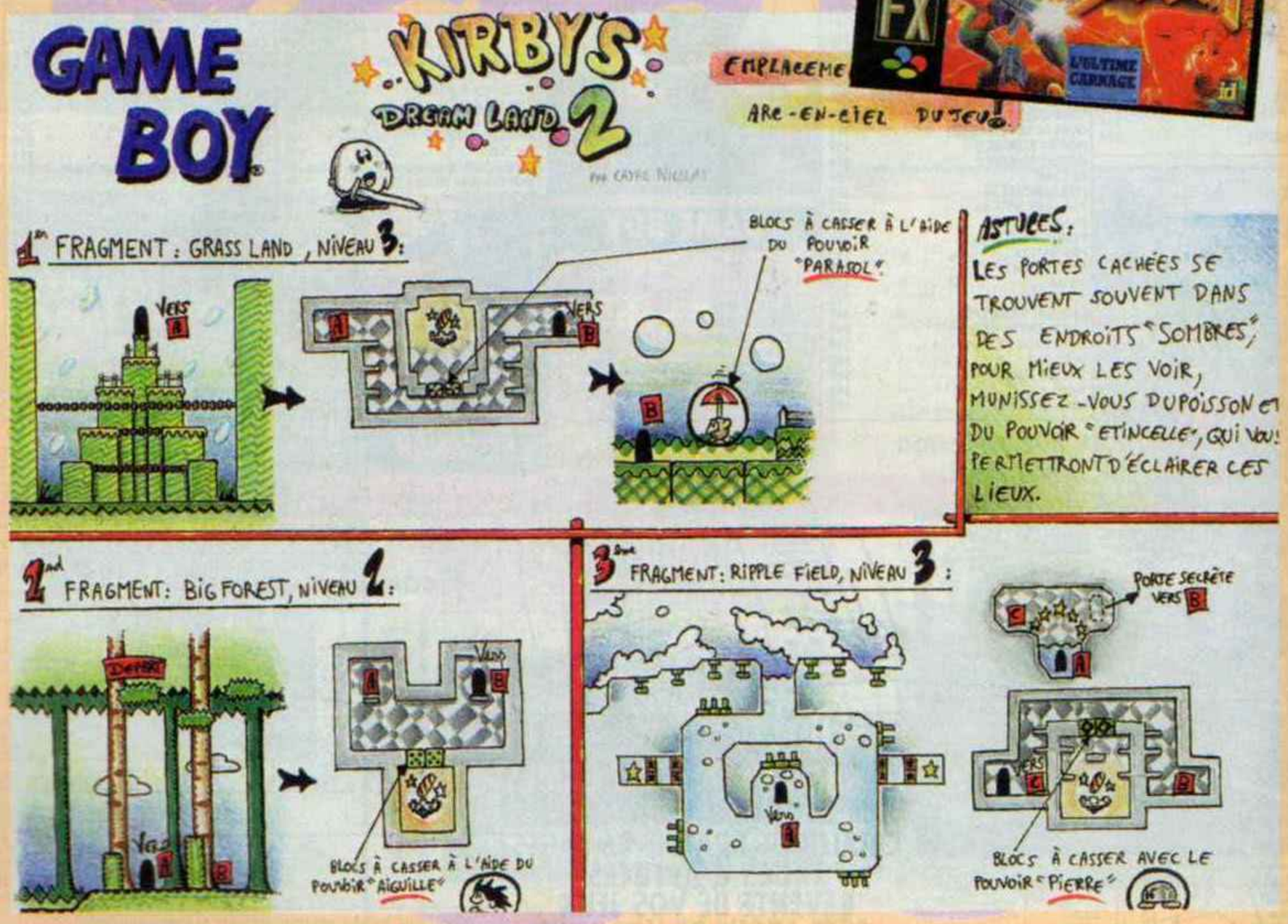
Power up 3 pts (plus de chance aux trois points) : **haut, bas, gauche, droite, gauche, bas, haut**.
Baby Mode (joueurs bébés) : tapez **B, Y, jusqu'à la disparition de l'écran Tonight**.
Big Heads (grosses têtes) : tapez **A, B, C, Y, jusqu'à la disparition de l'écran Tonight**.
Huge Heads (énormes têtes) : tapez **A, Y, C, B, jusqu'à la disparition de l'écran**



LE PLAN DES LECTEURS

Nicolas Cayré, de Paris, l'emporte ce mois-ci grâce à son plan de Kirby's Dreamland 2 Game Boy, dont le graphisme est proche de celui du jeu (avec les couleur en plus !). Il reçoit donc le jeu de son choix : Doom sur Super Nintendo, offert par Ocean (ben oui, il a vendu sa GB depuis !). Si vous aussi souhaitez gagner un jeu, envoyez d'abord un plan (ainsi qu'une liste de cinq jeux qui vous font envie) à : Player One, Zoulis plans des lecteurs, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.





Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

Nintendo
SNES - GAME BOY - NES
ultra Player

CREDITS

160

560

675

680

770

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

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.

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

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

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.

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.

* (offre non valable pour les hors-série et les nouveaux numéros).


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Flayer
DAO


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Flayer
DAO


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Flayer
DAO


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT
BOSS
25
CREDITS
Flayer
DAO


1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT
BOSS
50
CREDITS
Flayer
DAO


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT
BOSS
25
CREDITS
Flayer
DAO


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Flayer
DAO


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Flayer
DAO


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Flayer
DAO

Plans & Astuces

Mystaria

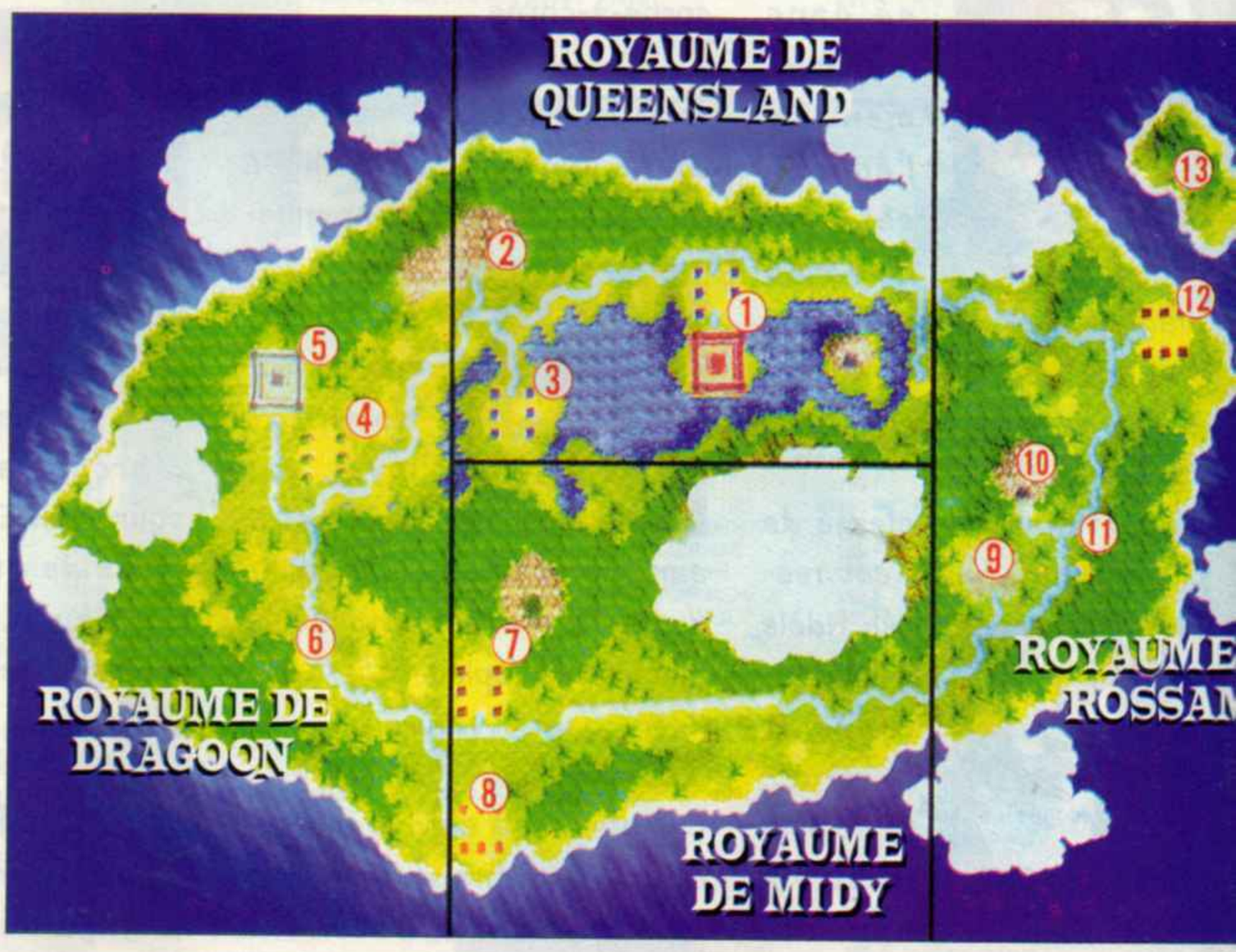
PARTIE 1

Mystaria est le tout premier jeu de rôle commercialisé sur la Saturn. Plus qu'une réussite, il a des allures de véritable petit chef-d'œuvre. À ce titre, il mérite plus que tout autre jeu que nous lui consacrions une solution complète.

Mystaria est un jeu que l'on pourrait qualifier de RPG/stratégie. En effet, il s'inspire pour une bonne part de la saga de Shining Force (sur 16 bits) qui, soit dit en passant, a bien mal tournée sur 32 bits.

Le jeu repose essentiellement sur les combats, qui prennent en compte de nombreuses notions typiques des wargames telles que le potentiel de déplacement, la portée des armes ou des sorts, les zones d'effets affectées par une attaque ou une magie, etc. La première partie de cette aide de jeu vous présente neuf des douze personnages et décrit leurs aptitudes en combat. La seconde partie est le fil conducteur de l'histoire. La carte générale de Mystaria est numérotée pour vous indiquer l'ordre des étapes à respecter. Les principaux combats seront accompagnés d'une carte du champs de bataille et d'un petit texte explicatif des tactiques à appliquer.

Venues d'un lointain pays de l'est, les armées de Lord Bane ont déferlé sur le paisible royaume de Queensland. Ce puissant mage, réputé immortel, a rallié à sa cause la reine du royaume à l'aide d'un charme magique. Le jeune prince, quant à lui, a réussi à s'enfuir en compagnie de Hector, son maître-d'arme, Saura, une jeune prêtresse, et Ferral, un homme-lion. Organisant la résistance dans le maquis, les quatre héros parviennent à surprendre Lord Bane lors d'une tournée d'inspection. Le combat s'engage...



1 - Queensheart
2 - Mont Burgeon
3 - Sibone
4 - Zarma
5 - Dragoon Castel
6 - Forest of Delusion
7 - Natis
8 - Ortona
9 - Tower of Multive
10 - Ruines
11 - Forest of Oblivion
12 - Kolbe
13 - Samosa Island



La scène cinématique d'intro est très réussie et représentative du jeu.



La magie est l'une des composantes essentielles de Mystaria.

LES PERSONNAGES

ARAGORN

Prince héritier de royaume de Queensland, son seul objectif consiste à vaincre Lord Bane afin que le royaume retrouve son intégrité.



Spécialisé dans le maniement de l'épée, il est également versé dans les arts magiques, ce qui en fait un personnage très polyvalent.

SAURA

Appartenant au clergé de Queensland, Saura est restée fidèle à la couronne et a refusé de se soumettre à Lord Bane. Elle a été contrainte de prendre la fuite avec Aragorn pour sauver sa tête, et surtout pour mettre ses talents de guérison au service de la résistance. Outre ses sorts de soin, elle dispose d'une large panoplie de sorts offensifs. Il faut la protéger coûte que coûte.



HECTOR

Ce vieux chevalier a eu de nombreuses occasions de prouver sa bravoure en combat pendant sa jeunesse. Il est désormais l'un des meilleurs archers du royaume et, accessoirement, le maître-d'arme du jeune prince. La portée de l'arc étant assez longue, il est plus efficace en combat à distance qu'au corps-à-corps.



FERRAL

On ne sait pas grand-chose du passé du dernier homme-lion.



En tout cas, ce personnage loyal est un puissant combattant, spécialisé dans le maniement de la lance et de l'épieu.

RAIKO

Cet homme a suivi le difficile entraînement des ninjas sous la houlette de Juza, son grand maître. Inféodé à Lord Bane, ce dernier a ordonné à Raiko de servir le maléfique magicien. Il faudra un événement important pour que Raiko se déshonore en acceptant de vous prêter allégeance. Il utilise l'épée et les techniques de combat ninjas.





ALETHA

Issue de l'union d'un homme maléfique et une fée, Aletha s'est engagée aux côtés de Lord Bane poussée par son père. Elle ne tardera pas à reconnaître ses erreurs et acceptera de mettre ses talents d'archer au service de la couronne. Elle dispose également de quelques pouvoirs magiques, mais dans une moindre mesure que Saura ou Aragorn.



KATZHAI

Cet homme-oiseau s'est engagé au service de Lord Bane après avoir été trompé par ce dernier. Il rejoint le groupe en même temps qu'Aletha et met son épée à votre service. Comme il est assez faible au début, vous avez intérêt à l'utiliser en combattant d'apoint pour asséner les derniers points de dommages aux ennemis.



ASHE

C'est le plus jeune des guerriers appartenant à la caste des chevaliers-dragons. Il manie très bien la lance et dispose en outre de la faculté de se transformer en dragon. Sous cette forme de Dragon, Ashe possède une large panoplie d'attaques. C'est un véritable char d'assaut capable d'encaisser de nombreux coups avant de tomber.



FIONA

Capitaine d'un équipage de pirate, Fiona joue d'ans un premier temps le jeu de Lord Bane et fait peser la menace du pillage sur les bateaux marchands. À la suite d'une trahison, elle mettra son navire, son équipage et son épée à votre service.





STOCK GAMES — N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

NEUF	
JOYPAD PLAYSTATION	199 F
MEMORY CARD	199 F
CABLE RGB	149 F
MULTITAP 4 JOUEURS	299 F
ACTUA SOCCER	349 F
ZERO DIVIDE	349 F
VIEW POINT	369 F
ROAD RASH	369 F
PRIMAL RAGE	369 F
NBA IN THE ZONE	369 F
TOTAL NBA	369 F
THE D	369 F
JOHN MADDEN FOOT 96	369 F
SHELLSHOCK	369 F

OCCASIONS	
CONSOLE PSX FR + 1 JEU	1890 F
TOHSHINDEN	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F
STRIKER	149 F
RIDGE RACER	199 F
DISC WORLD	199 F
CYBER SLEED	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
RAYMAN	249 F
STREET THE MOVIES	249 F
JUMPING FLASH	249 F
TOTAL ECLIPSE	249 F
WIPE OUT	249 F
RAPID LOADED	249 F
AIR COMBAT	249 F
RAIDEN PROJECT	249 F
NOVA STORM	249 F
LOADED	249 F
MORTAL KOMBAT 3	249 F
ASSAULT RIGS	299 F
DEFCON 5	299 F
WORMS	299 F
LEMMINGS 3D	299 F
NBA JAM T.E	299 F
CRAZY IVANS	299 F
THUNDER HAWK 2	299 F
THEME PARK	299 F
DOOM	299 F
TEKKEN	299 F
GOAL STORM	299 F
FIFA SOCCER 96	299 F



SATURN

NEUF	
JOYPADSATURN	169 F
PISTOLET VIRTUA COP	249 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	149 F
SEGA RALLY	349 F
FIFA SOCCER 96	349 F
MYSTARIA	349 F
WORMS	349 F
HANG ON 95	349 F
SIM CITY 2000	349 F
WING ARMS	349 F
VIRTUA FIGHTER 2	349 F
THE D	349 F
WIPE OUT	499 F
VAMPIRE HUNTER 2 (JAP)	4999 F

OCCASIONS	
CONSOLE SATURN + 1 JEU	1990 F
CARTES MPEG VIDEO	899 F
VIRTUAL FIGHTER	99 F
DAYTONA USA	99 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	199 F
SHINOBI X	199 F
STREET THE MOVIES	199 F
VICTORY GOAL	149 F
PANZER DRAGON	249 F
ROBOTICA	249 F
HI OCTANE	249 F
BUGS	249 F
CLOCK WORK NIGHT 2	249 F
LE MANOIR DES AMES	249 F
VIRTUA RACING	249 F
MYST	249 F
CYBER SLEED	299 F
GALACTIC ATTACK	299 F
RAYMAN	299 F
NHL HOCKEY	299 F
PEBBLE BEACH GOLF	299 F
THUNDER HAWK 2	299 F
THEME PARK	299 F



SUPER NINTENDO

JOYPAD SUPER NINTENDO	69 F	NBA JAM	149 F		
STARWING	69 F	ACTRAISER 2	149 F		
STREET FIGHTER II	69 F	DAFFY DUCK	149 F		
BLAZING SKIES	99 F	MR NUTZ	149 F		
DINO DINI SOCCER	99 F	SUPER BOMBERMAN	199 F		
KICK OFF	99 F	SKYBLAZER	199 F		
PILOT WING	99 F	UTOPIA	199 F		
FIRST SAMURAI	99 F	MICKEY MANIA	199 F		
SUPER TENNIS	69 F	NBA JAM T.E	199 F		
FIGHTING SPIRIT	99 F	SPARKSTER	199 F		
SUPER SOCCER	99 F	WARLOCK	199 F		
POPULOUS	99 F	STREET RACER	199 F		
GHOULS' N GHOSTS	99 F	ERIC CANTONA	199 F		
SUPER ALESTE	99 F	SUPER METROID	199 F		
SPINDIZZY	99 F	LES SCHTROUMPFS	199 F		
SUPER R-TYPE	99 F	MYSTIC QUEST	199 F		
MORTAL KOMBAT	99 F	FLASHBACK	199 F		
ALIEN 3	99 F	MORTAL KOMBAT 2	199 F	CANNON FODDER	249 F
SYNDICATE	99 F	ZELDA	199 F	EART WORM JIM	249 F
BATMAN RETURNS	99 F	DONKEY KONG COUNTRY	199 F	LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
TINY TOON	99 F	FIFA SOCCER	199 F	ROI LION	249 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F	NHL HOCKEY 95	249 F	INDY CARD NIGEL MANSELL	249 F
F ZERO	99 F	DRAGON BALL Z	249 F	V-BALL	249 F
EQUINOX	149 F	LOST VIKING	249 F	VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
INDIANA JONES	149 F	WOLFENSTEIN 3D	249 F	SUPER STAR SOCCER	249 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F	TURN & BURN	249 F	SAMOURAI SHODOWN	299 F
MAGICAL QUEST	149 F	LEMMINGS 2	249 F	ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F	ROCK & ROLL RACING	249 F	SECRET OF MANA	299 F
DRAGON	149 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	TIME OF ILLUSION	299 F
ADDAMS FAMILLY	149 F	DEMONS CREST	249 F	SUPER STREET FIGHTER	299 F



MEGADRIVE

JOYPAD MEGADRIVE	49 F	TURTLES FIGHTERS T.N.M.T	149 F		
CABLE PERITEL MD	99 F	FIFA SOCCER 95	149 F		
TRANSFORMATEUR	99 F	WINTER OLYMPIC	149 F		
SONIC	49 F	NBA SHODOWN	149 F		
STREET OF RAGE	49 F	FERRARI GRAND PRIX	199 F		
STRIDER	69 F	THUNDER FORCE IV	199 F		
ALIEN STORM	69 F	MICKEY MANIA	199 F		
JURASSIC PARK	69 F	FLASH BACK	199 F		
FIFA SOCCER	99 F	MR NUTZ	199 F		
KID CAMELEON	99 F	ALADDIN	199 F		
BULLS VS BLAZERS	99 F	LEMMINGS II	199 F		
AQUATIC GAMES	99 F	SONIC & KNUCKLES	199 F		
WRESTLE MANIA	99 F	PITFALL	199 F		
MORTAL KOMBAT	99 F	F1	199 F		
ULTIMATE SOCCER	99 F	NBA JAM T.E	199 F		
TOKI	99 F	GUNSTAR HEROES	199 F		
STREET FIGHTER II	99 F	DRAGON' S FURY	199 F	ROI LION	249 F
QUACKSHOT	99 F	LES SCHTROUMPFS	199 F	ASTERIX LE POUVOIR	299 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F	MEGA TURICAN	199 F	MORTAL KOMBAT 3	299 F
ALIEN 3	99 F	ROAD RASH II	199 F	SOLEIL	299 F
THUNDER FORCE II	99 F	MORTAL KOMBAT II	199 F	URBAN STRIKE	299 F
COOL SPOT	99 F	LANDSTALKER	249 F	SONIC 3	299 F
SONIC 2	99 F	JOHN MADDEN 95	249 F	SUPER STREET FIGHTER	299 F
DESERT STRIKE	149 F	NHL 95	249 F	LIGHT CRUSADER	299 F
NBA JAM	149 F	POWER DRIVE	249 F	SHINING FORCE II	299 F
ANOTHER WORLD	149 F	STARGATE	249 F	LA LEGENDE DE THOR	299 F
STREET OF RAGE II	149 F	EARTH WORM JIM	249 F	VIRTUA RACING	299 F



3 DO

CONSOLE 1290 F	
MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
WAY OF WARRIOR	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F
IMMERCERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STARBLADE	149 F
REBEL ASSAULT	149 F
MONSTER MANOR	149 F
NOVA STORM	149 F
JOHN MADDEN	149 F
SUPREME WARRIOR	149 F
NIGHT TRAP	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	149 F
THEME PARK	149 F
SALYER	149 F
FIFA SOCCER	149 F
HORDE	149 F
SUPER STREET FIGHTER	199 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
ROAD RASH	199 F
NEED FOR SPEED	249 F
RETURN FIRE	249 F
WING COMMANDER 3	249 F

NEO GEO CD

CONSOLE 1590 F	
JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F
FAT FURY SPECIA	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
BURNING FIGHT	199 F
ALPHA MISSION 2	199 F
STREET HOOP	249 F
MUTATION NATION	249 F
VIEWPOINT	249 F
WORD HEROES 2 JET	249 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	299 F
A D KOMBAT	299 F
KARNOV'S REVENGE	299 F
NINJA COMMANDO	299 F
KING OF FIGHTERS 95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

NEO GEO cartouche

CONSOLE 629 F	
JOYSTICK NEO GEO	249 F
MEMORY CARD	129 F
FATAL FURY	149 F
KING OF THE MONSTERS	149 F
NAM 75	199 F
BASE BALL 2020	199 F
ART OF FIGHTING	199 F
ANDRO DUNOS	199 F
WORLD HEROES 2	199 F
BASE BALL STARS	199 F
TOP PLAYER GOLF	199 F
NINJA KOMBAT	199 F
MAGICIAN LORD	199 F
RIDING HERO	199 F
FATAL FURY 2	199 F
LEAGUE BOWLING	199 F
WORLD HEROES	199 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
TRASH RALLY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	349 F
SENGOKU 2	349 F
SUPER SIDE KICKS	349 F
ROBO ARMY	349 F
SPIN MASTER	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
WORLD HEROES 2 JET	449 F
VIEW POINT	449 F
SAMOURAI SHODOWN 2	499 F
WIND JAMMERS	499 F
SUPER SIDE KICKS 2	499 F
LAST RESORT	499 F
GALAXY FIGHT	699 F

GAME BOY

CONSOLE 179 F +1 JEU	
CASTLEVANIA	69 F
POP UP	69 F
STAR WARS	69 F
DUCK TALES	69 F
GARGOYLES	69 F
DOUBLE DRAGON	69 F
GREMLINS 2	69 F
MARIO LAND	69 F
BATMAN	69 F
CHOPLIFTER 2	69 F
BATTLE TOADS	99 F
ASTERIX	99 F
BUBBLE GHOST	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
TALES SPIN	99 F
F1 RACE	99 F
MARIO LAND 2	129 F
MORTAL 2	129 F
STAR GATE	149 F
ZELDA	149 F

GAME GEAR

CONSOLE 299 F +1 JEU	
AX BATTLE	69 F
SHINOBI 2	69 F
DRAGON CRYSTAL	69 F
CHUCK ROCK	69 F
TERMINATOR	69 F
DONALD DUCK	69 F
SERIAL ASSAULT	69 F
PENGO	69 F
NINJA GAIDEN	69 F
SONIC 2	99 F
ROBOCOP VS TERM	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
CHUCK ROCK 2	99 F
LEMMINGS	99 F
SOLITAIRE POKER	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
TAZ MANIA	99 F
KLAX	99 F
CASTLE OF ILLUSION	99 F
MONACO 6P 2	99 F
LION KING	149 F
STAR GATE	149 F

NEC

CONSOLE 1490 F	
DUO-R + 1 JEU	1490 F
ARCADE CARD DUO	249 F
POWER SPORTS CARD	129 F
BOMBER MAN 92	129 F
TATSUJIN	129 F
FINAL SOLDIER CARD	149 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
PC KID 2	199 F
DODGE BALL CARD	249 F
FATAL FURY SPECIAL	99 F
ART OF FIGHTING	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
MAGICOAL	199 F
BRANDISH	249 F
SWORD MASTER	249 F
Y' S 1 ET 2	249 F
STAR PARODIA	249 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
LORD OF THUNDER	299 F
DRACULA X	299 F
DRAGON BALL Z	349 F
Y' S IV	349 F

Avec 10 000 JEUX de toutes sortes

... avec PLEIN de NOUVEAUTES en OCCAZ ...

STOCK un nom à RETENIR !!!

STOCK GAMES

LIVRAISON EN JET SERVICE 24H00 CHRONO*

Pour toute commande passée avant 16h30

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

NOUVEAU
METZ
80, En Fournirue
57000 METZ
☎ : (1) 87 37 37 47

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
M Poissonnière ou Gare du Nord
☎ : (1) 44 63 02 49

JUSSIEU
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M Jussieu Cardinal Lemoine
☎ : (1) 46 33 07 83
10h30 à 19h00

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M RER La defense
☎ : (1) 49 06 96 08

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M Marcel Sembat
☎ : (1) 46 21 19 92

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M Raspail ou Vavin
☎ : (1) 43 35 32 10

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 44 07 04 61

RCS PARIS B 391152 899

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
  N° carte bleue |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
  date d'expiration |_|_|/|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
  Signature →

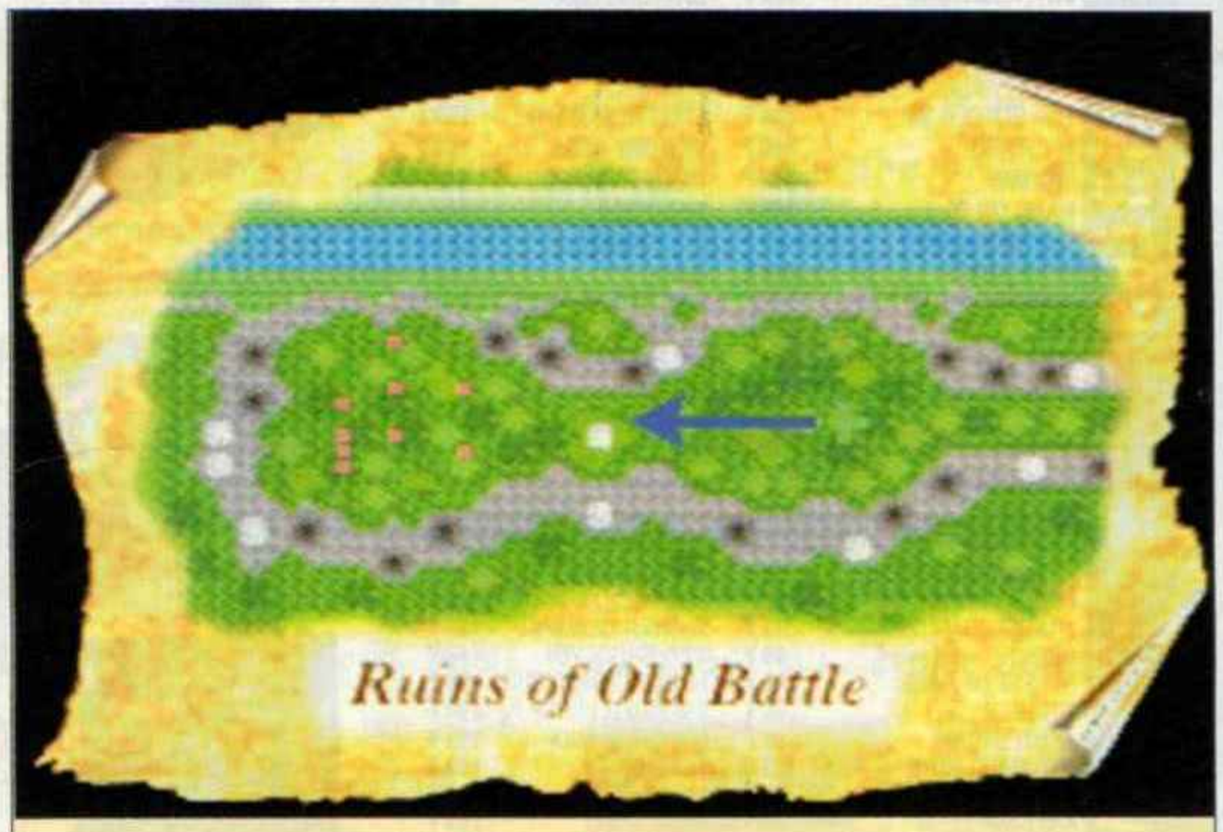
Nom : .....Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : .....Code Postal : .....Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F).
Rajouter 40 F en contre remboursement, COLISSIMO 48H. Rajouter 65 F en contre remboursement, JET SERVICE 24H.
Tous nos jeux d'occasion et consoles sont testés et garantis. Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles.

PLAYER 04/96

QUEENSLAND



COMBAT N° 1
RUINS OF OLD BATTLE

10 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
3 killers :	1	44	0
2 chargers :	1	50	0
4 lieutenants :	Var.	Var.	Var.
Lord Bane :	20	6900	4000

Tactique :

Ce combat d'introduction est perdu d'avance, quoi que vous fassiez.

À partir du moment où vous aurez approché de suffisamment près Lord Bane, celui-ci invoquera une vague de feu balayant le champ de bataille, sans s'inquiéterde savoir si ses soldats sont dans la zone d'effet. Furieux contre les exactions de son seigneur, Raito, le ninja, prêtera allégeance au prince de Queensland et sera intégré au groupe.



Dès le début, Lord Bane vous fait une démonstration de sa puissance. Impressionnant !



COMBAT N° 2
FOREST OF DELUSION

13 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
6 killers :	1	44	0
7 chargers :	1	50	0

Renforts :

- Point A : 1 killer ou 1 charger à chaque tour
- Point B : 3 killers

Tactique :

Débarrassez-vous rapidement des ennemis venant du chemin gauche avant de vous déplacer vers la voie centrale. Les renforts, arrivant de l'ouest à chaque tour (A), seront alors bloqués par les haies de buissons. Aussi idiots que bourrins, ces soldats n'auront pas la présence d'esprit de contourner l'obstacle naturel pour venir à votre rencontre. En arrivant au point B, de nouveaux renforts composés de trois killers feront leur apparition. Si besoin est, demandez à Saura de prodiguer quelques soins aux membres du groupe les plus faibles avant de décimer cette arrière-garde.

Quand l'un de vos personnages a acquis une nouvelle technique, activez-la en faisant un crochet par le T. Menu.

COMBAT N° 3
THE END OF THE FOREST



3 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Juza :	20	4500	500
2 assassins :	11	257	190

Tactique :

Votre fuite à travers la forêt s'achève par une confrontation avec Juza entouré de deux assassins. Ce lieutenant de Lord Bane est aussi le grand maître qui a fait l'éducation de Raiko, le ninja renégat rallié à votre cause. D'entrée de jeu, Raiko ne donne pas cher de votre peau. En effet, à l'instar du premier combat, vous ne pourrez faire autre chose que résister jusqu'à ce que tous les membres de votre groupe soient vaincus.



Juza, l'un des lieutenants de Lord Bane, dispose lui aussi d'une puissance de feu effroyable.



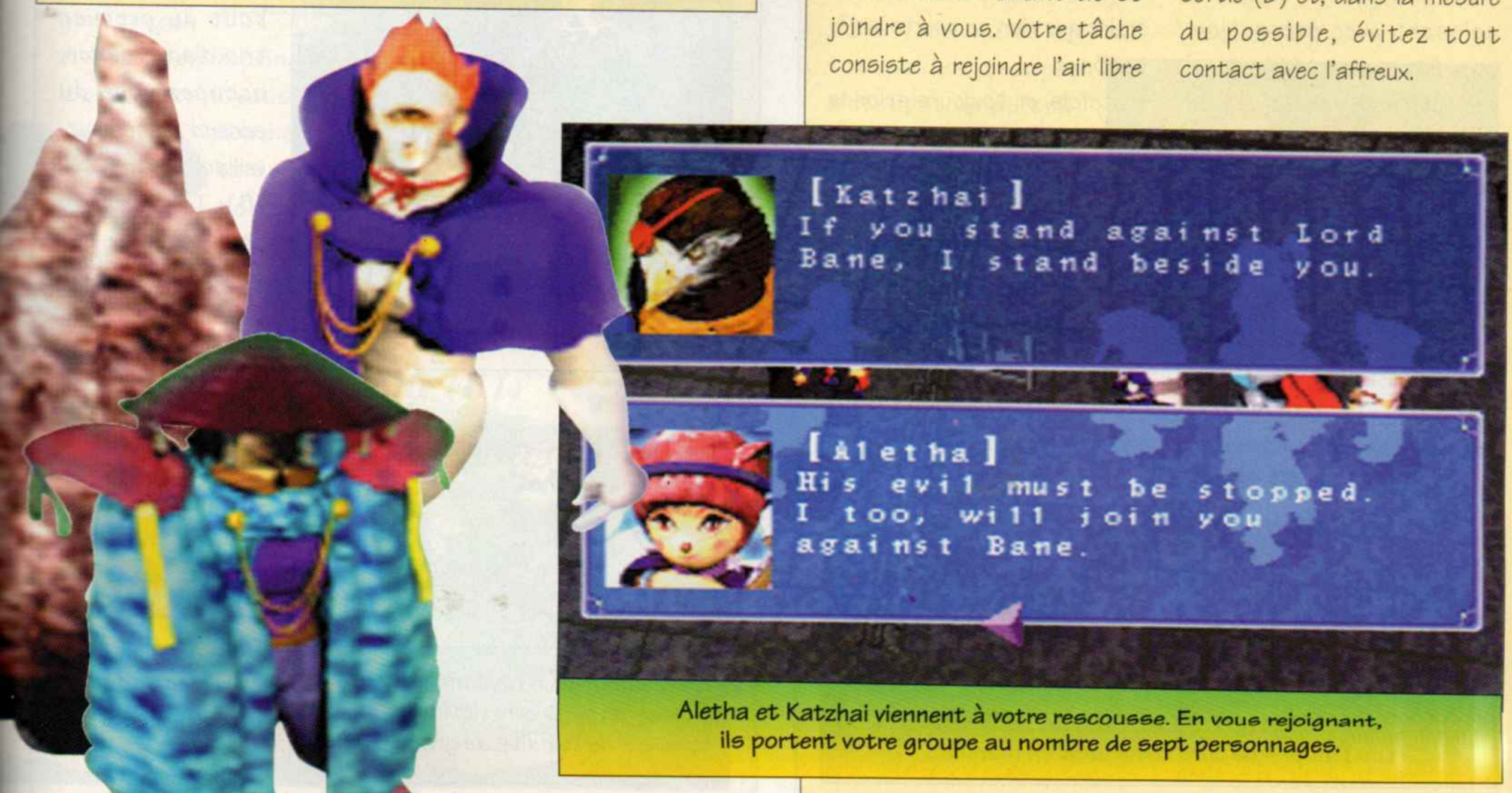
COMBAT N° 4
QUEENSLAND PALACE



13 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
13 chargers :	2	71	0
Renforts : le lieutenant Juza			

Tactique :

Après votre défaite contre Juza, vous êtes envoyé dans les geôles du palais royal. Au terme d'une audacieuse opération commando, les deux autres lieutenants emportés par la vague de feu du premier combat viennent vous délivrer avant de se joindre à vous. Votre tâche consiste à rejoindre l'air libre tout en expédiant dans un monde meilleur les treize gardes. Avant de vous diriger vers la sortie, pensez à vider les deux coffres situés dans l'anti-chambre en bas à gauche (A). L'issue restera bloquée jusqu'à ce que Juza en personne fasse une apparition. Dirigez-vous alors vers la sortie (B) et, dans la mesure du possible, évitez tout contact avec l'affreux.



Aletha et Katzhai viennent à votre rescousse. En vous rejoignant, ils portent votre groupe au nombre de sept personnages.



COMBAT N° 5
MOUNT FOOT OF THE QUEEN'S NOSE



30 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
10 reptens :	3	100	0
12 sorphists :	3	79	101
8 biavias :	3	91	0

Tactique :

Pour ce combat, il n'y a aucune tactique particulière à appliquer.

Contentez-vous de progresser doucement, sans utiliser tout le potentiel de déplacement des personnages. En agissant avec précaution, vous éviterez de vous retrouver submergé par les vagues d'ennemis.

Parvenus au sommet de la montagne, vous rencontrerez un vieux guerrier qui a combattu au côté de votre père lors de la Guerre des mages quelque vingt ans auparavant. Vous apprenez de la bouche du sage que Lord Bane n'est autre que la cinquième réincarnation d'un puissant mage maléfique en quête d'immortalité. Ses réincarnations successives tendent à laisser croire que rien ne pourra arrêter Bane.

Toutefois, et toujours selon la légende, seul un groupe de douze combattants pourrait définitivement mettre un terme aux agissements de Bane et surtout d'empêcher une nouvelle réincarnation.



Les troupes de Lord Bane sont en marche...



COMBAT N° 6
AROUND THE QUEEN'S LIPS RIVER



14 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
4 chargers :	5	130	0
10 archers :	5	131	0

Tactique :

L'accès à la ville de Sibone est surveillé par un détachement ennemi composé d'unités d'infanterie, et surtout d'archers. Ce combat s'avère assez délicat. Première chose : restez groupés. Évitez de céder à la tentation de séparer votre groupe et optez pour la traversée de l'un des deux ponts (A). Une fois venu à bout du premier trio d'adversaires, occupez-vous du second groupe surveillant l'autre pont (B). Toute cette première phase est assez facile.



Le Straight Shot des archers peut affecter plusieurs adversaires.

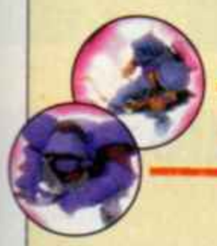
Ensuite, il va falloir vous occuper des archers dont la portée de tir est de six cases ! L'utilisation du sort Freeze s'avère très utile. Il permet en effet d'immobiliser l'adversaire temporairement tout en lui infligeant pas mal de dégats.



En passant d'un royaume à un autre, vous serez peut-être victime d'une embuscade de bandits de grand chemin.

DRAGOON KINGDOM

COMBAT N° 7
DRAGOON CASTLE F1



26 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
12 archers :	6	154	0
14 assassins :	6	156	105

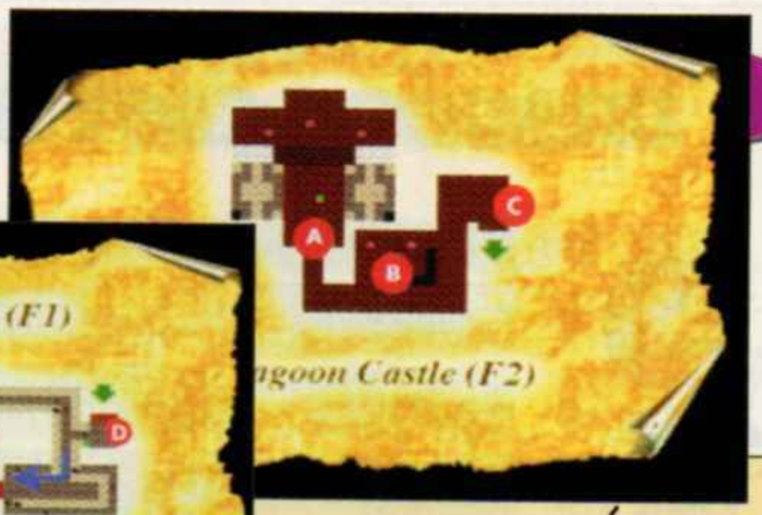
Tactique :

Après avoir franchi le seuil du château, vous découvrez des soldats en train de repousser l'armée de Lord Bane. En vous joignant à eux, vous prenez le contrôle d'un chevalier qui dispose de la faculté de se transformer en dragon. Investissez la salle principale ; les soldats loyalistes ne devraient pas tarder à être terrassés. Après avoir fait le ménage, occupez-vous des archers de la salle du milieu. Ensuite, empruntez le couloir du haut pour vous diriger enfin vers l'escalier de droite. Vous éviterez ainsi une bonne dizaine d'adversaires. Une fois parvenu à l'étage, Selene, inféodée à Lord Bane, vous précipitera dans les geôles du château en actionnant une trappe.



Ashe, votre nouveau compagnon, possède la faculté de se transformer en dragon.





Étage 1

RDC

COMBAT N° 8
DRAGOON CASTLE F2



ETAGE 1 - 5 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Selene :	6	3200	1000
4 chargers :	6	150	0
RDC - 8 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
8 chargers	6	150	0

Tactique :

Pendant que le groupe croupit dans les geôles, Ashe, le chevalier-dragon, s'entretient avec Selene. L'esprit pervers de Selene a inventé un jeu qui consiste à vous faire porter de l'eau à vos amis prisonniers... Cela paraît simple mais vous aurez en fait toutes les troupes d'occupation du château à vos trousses. Désormais, seuls les chargers sont restés et ils possèdent la particularité de se déplacer de trois cases à la fois.

Au premier étage, pas de problème. En arrivant en haut de l'escalier, vous aurez toutefois l'opportunité de vider les quatre coffres de la salle de gauche (B).

Au rez-de-chaussée, l'affaire se corse puisque ce ne sont pas moins de huit chargers qui vous attendent. L'astuce consiste à les attirer dans le coin d'une pièce en vous postant de l'autre côté des murs. Dans la grande salle (E), vous devrez coincer deux chargers. N'hésitez pas à attendre deux tours s'il le faut pour qu'ils se retrouvent vraiment collés contre le mur. Répétez la même opération dans la pièce de gauche (F) et foncez vers l'escalier (G).



Le potentiel de déplacement des gardes est limité à trois cases contre six pour vous.

Au sous-sol, il n'y a qu'un seul charger. Le coffre qui s'y trouve contient du vin et il vous faudra le donner au garde en allant à son contact lui parler. Ce « vin des dragons » contient un taux d'alcool tel que le garde ne tardera pas à s'effondrer, ivre mort. Emparé-vous de la clé et libérez enfin le reste du groupe.

COMBAT N° 9
DRAGOON CASTLE F2



9 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
Selene :	9	1600	1000
4 archers :	6	150	0
4 chargers :	6	150	0



Tactique :

Vous avez maintenant rendez-vous avec Selene en personne pour une petite explication. Vous la trouverez entourée de quatre chargers et autant d'archers.

Commencez par vous occuper des chargers à votre droite puis à votre gauche avant de remonter vous en prendre au premier groupe de deux archers. Lorsque vous en serez venus à bout, et si vous manœuvrez adroitement, vous devriez être en mesure de frite Selene sans qu'interviennent les deux derniers archers.

Sous sa forme de dragon, Ashe s'avère particulièrement utile pour lutter contre Selene. En revanche, cette dernière est quasiment immunisée contre les effets de sorts.



Sous sa forme de dragon, Ashe se révèle très efficace, surtout contre Selene.

COMBAT N° 10
FOREST OF SOLDIER'S SPIRIT



21 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
11 biavias :	8	190	0
7 sorphists :	8	180	180
3 reptens :	8	200	0



Tactique :

Aucune difficulté majeure à condition d'être bien équipé. Au centre de la forêt, vous découvrez un cristal bleu en lévitation (C). Un simple regard lancé à ce cristal provoque chez tous d'étranges visions, au demeurant très vagues. Il y a également deux armes à récupérer dans les deux clairières (A et B).



Ce cristal bleu demeure une énigme pour les membres de votre groupe.

COMBAT N° 11
ON THE SEA



11 ENNEMIS :	LE
Corsair :	
10 pirates :	

Tactique :

Arrivé à Ortoma, le tavernie vous demande de combattre le pirates qui terrorisent le navires marchands. Bonne poin vous acceptez et vous voi embarqué à bord d'un batea commercial. Lors de la compos tion du groupe de combattant n'oubliez pas de sélectionner v

COMBAT N°
SALMOSA ISL



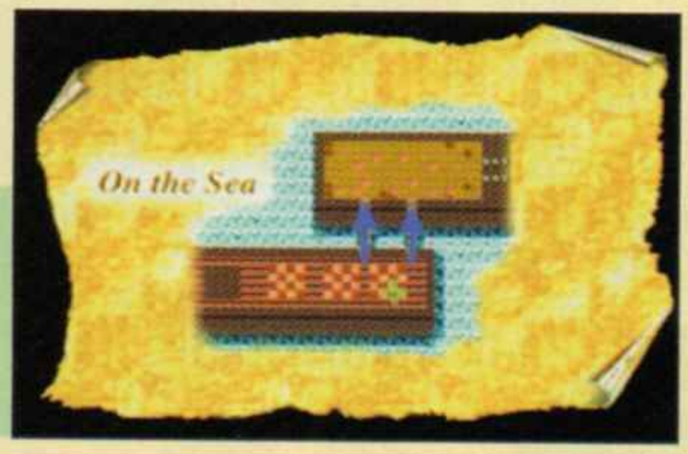
28 ENNEMIS :
6 gales :
7 flugels :
11 slothes :
4 S. rocks :
Renforts : 1 sloth,

Tactique :

Vous débarquez sur l'île constatez que la femme corsa est partie à la chasse au trés En vous lançant à sa poursui vous êtes arrêté par une horde monstres. Certains restent in sibles jusqu'à ce qu'ils subisse les effets d'un sort (offensif défensif). Dirigez-vous ensu vers le bas où vous aurez l'oc sion d'apprécier les ravages Straight Shot de vos archers. effet, alors que vous vous app tez à franchir le gué, les slot

KINGDOM

HP	MP
258	0
210	0



deux archers : ils vous seront d'une grande aide. Au cours de la traversée, vous êtes abordé par le Baracuda, un navire dirigé par une femme corsaire. Ce combat est encore une pure formalité, histoire de faire évoluer l'histoire. Quand vous serez venu (facilement) à bout de leur leader, les pirates tenteront de prendre la fuite. Heureusement, votre groupe parvient à s'embarquer discrètement à bord du Baracuda. Suite à une avarie, Corsair doit faire escale sur une île...

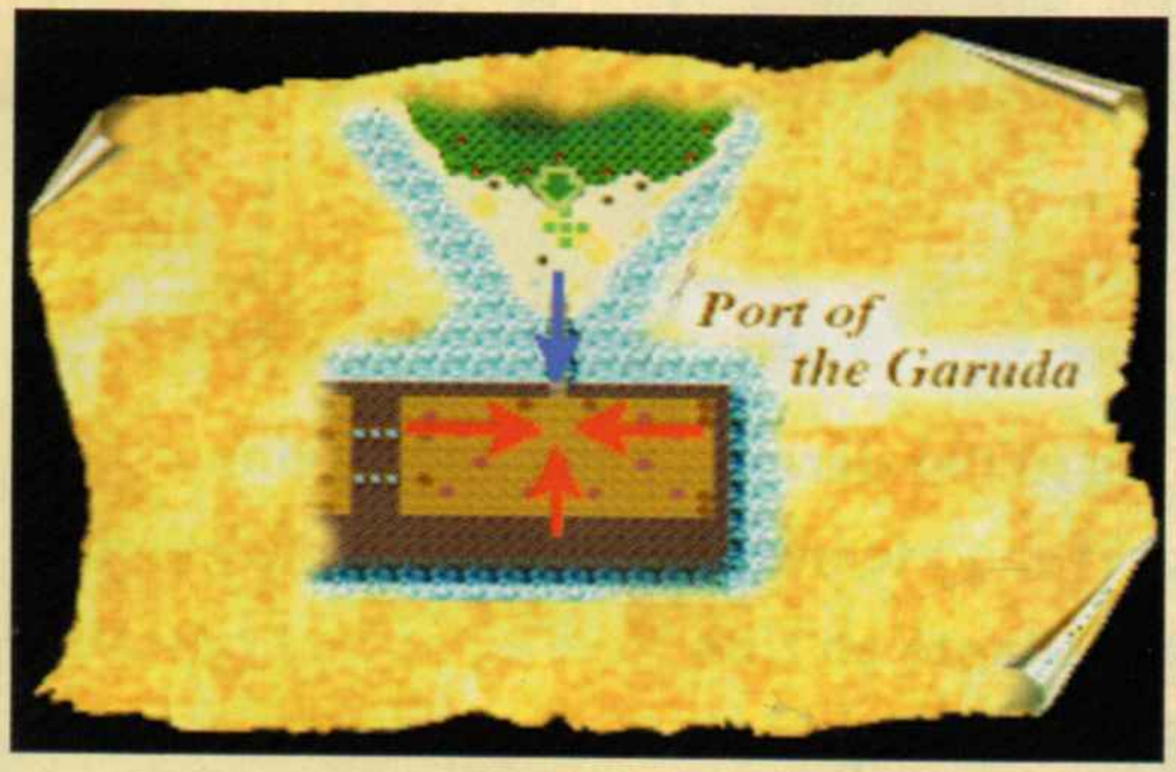


Dissimulé dans un navire marchand, le groupe va tenter de repousser l'assaut des pirates.

COMBAT N° 13
PORT OF THE GARUDA



14 ENNEMIS :	LEVEL	HP	MP
4 soldiers	9	220	0
5 marauders	9	215	0
5 archers	9	215	0



Tactique :

Quand vous aurez retrouvé Fiona (ex-Corsair), celle-ci décidera d'intégrer le groupe et de mettre son bateau à votre disposition. En revenant sur la côte, vous constaterez qu'il est désormais occupé par les troupes de Bane. Le combat est inéluctable surtout lorsque les occupants qualifient d'épave le bâteau de Fiona ! Pas de tactique particulière si ce n'est qu'il faut éviter de garder vos troupes groupées. À l'instar de certains de vos personnages, les opposants disposent désormais d'attaques affectant à deux cases. Lorsque vous aurez repris le contrôle du navire, Fiona donnera l'ordre de mettre le cap sur Ortoma.





Quand vous revenez sur la côte en compagnie de Fiona, le Baracuda est tombé aux mains de l'ennemi.

D

LEVEL	HP	MP
9	240	180
9	200	180
9	215	0
13	305	0

ou 1 flugel par tour





Ce combat, éprouvant par le nombre d'ennemis, se déroule dans la jungle.

ticipent et bloquent le passa-
. Vos archers n'auront plus
à foncer dans cet alignement
monstres. Passé l'affronte-
ent, regroupez vos troupes afin
leur prodiguer les soins qui
mposent. Il ne vous reste plus qu'à vous débarrasser des S. rocks obstruant l'issue, tout en surveillant le point A d'où provient une unité de renfort à chaque tour. Les S. rocks sont insensibles aux attaques physiques. Utilisez donc les sorts de Saura, ou mieux, les attaques Shock Wave et Sonic Ror du dragon.



endant sa chasse au trésor
solo, Fiona fait une étrange rencontre avec son frère.

CINÉMA

CRYING FREEMAN... ENFIN !

Dès juillet dernier, nous vous avions prévenu : le manga de Koike et Ikegami a été adapté en film "live". Par un Français. Fou de mangas. Et fou tout court. *Player* l'a de nouveau rencontré...

En préambule, répétons que *Crying Freeman* est LE film que tout fan de mangas, d'action et de ciné doit voir. C'est beau, romantique, ça cartonne et ça plaît même à celles et ceux qui ne savent pas ce qu'est un manga. *Crying Freeman* sort le 24 avril. Et vous nous en direz des nouvelles !

CHRISTOPHE GANS RACONTE

(Réalisateur de "Crying Freeman")

PLAYER ONE : Que penses-tu des descentes de police qui ont eu lieu récemment dans certaines librairies mangas de Paris ?

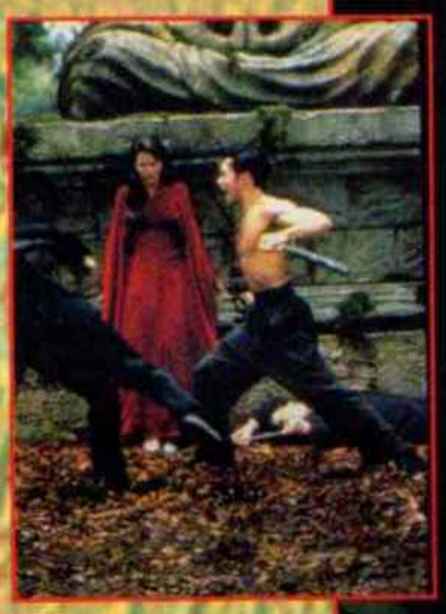
CHRISTOPHE GANS : C'était inévitable ! Je suis même étonné que cela n'ait pas eu lieu plus tôt ! Quand j'allais chez Virgin, je voyais, dans les rayons pour gosses, des trucs ultra-sexes mélangés avec des machins pour gosses ! Je savais qu'un jour, il y aurait une bavure ! Il y a un gosse de douze ans qui a acheté *Dragon Pink* et sa mère est tombée dessus... Et ça, je comprends parfaitement ! Je pense que les éditeurs jouent avec le feu... Ils devraient vraiment adopter un système d'avertissement beaucoup plus visible, précis... J'imagine la tête d'une mère en train de regarder *Dragon Pink* ou *Urotsukidoji 2*, faut pas déconner ! Moi, je suis pour que ces choses-là soient vues mais, en même temps, ce ne sont pas des trucs pour les enfants. Ça n'a jamais été l'intention des auteurs, des Japonais ou de l'industrie du manga... Comme le manga est un phénomène en ce moment, les distributeurs sortent n'importe quoi. C'est exactement le même problème que ce dont on avait déjà parlé : *Ken le Survivant* dans le "Club Dorothée" (voir *PO* juillet 95)...

Sur quoi travailles-tu en ce moment ?

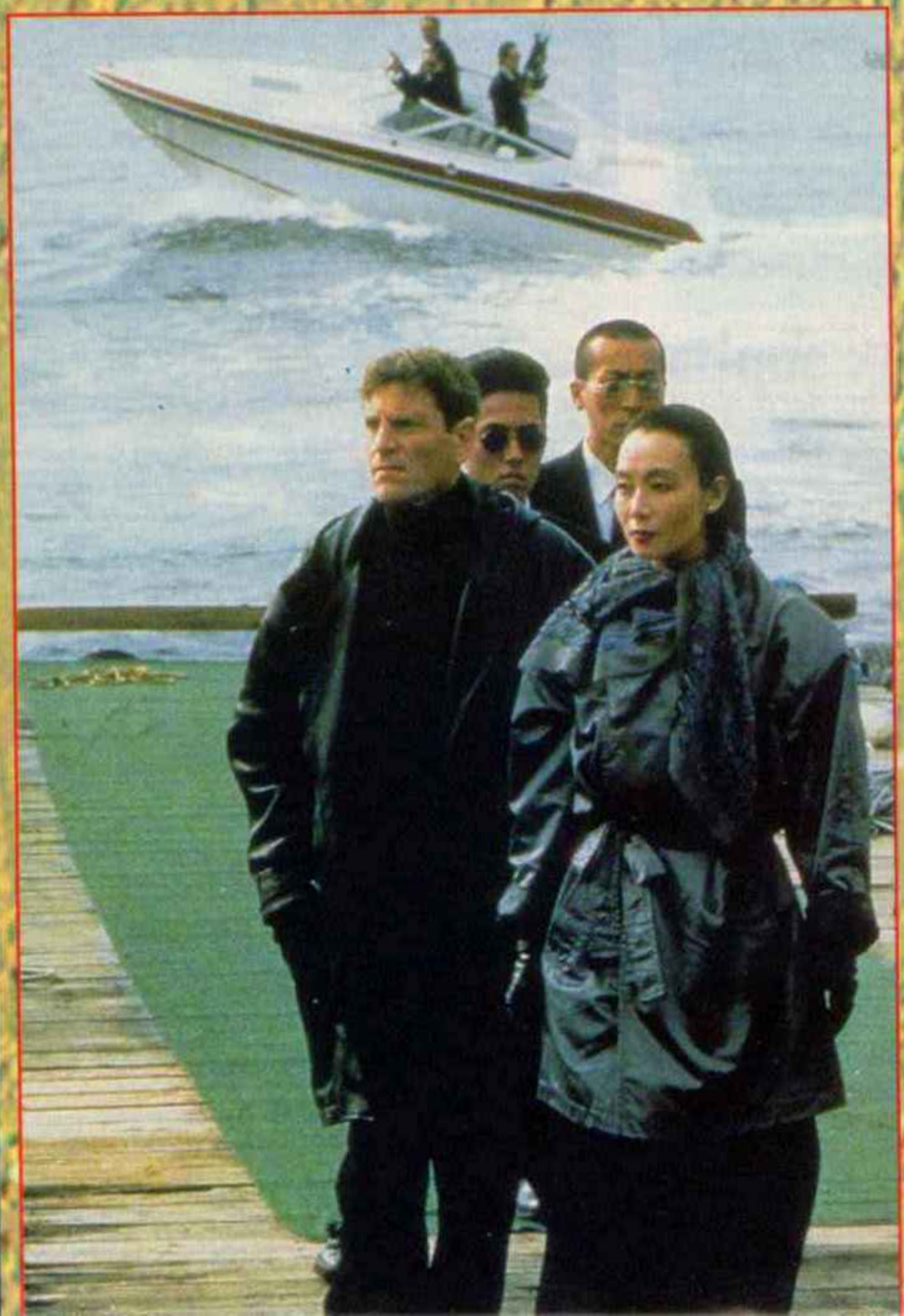
Actuellement, je prépare le lancement de *Crying Freeman* et ça me prend énormément de temps. En France, la promotion se fait beaucoup sur le fait que le film a été réalisé par un Français, je pense que c'est



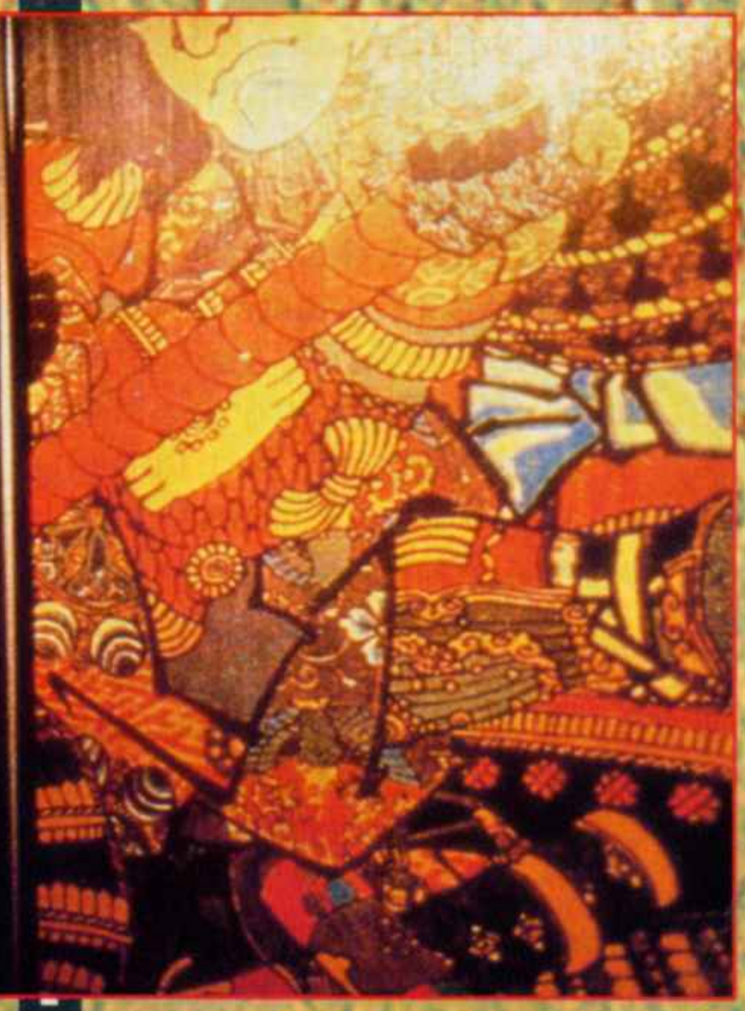














l'angle d'attaque choc sur ce titre. Ce n'est pas un film qui a été tourné avec des stars, etc. (...) C'est le fonctionnement de la communication en presse qui veut ça : quand il y a quelqu'un qui parle français, cela simplifie beaucoup les interviews en radio ou télévision... Donc, le fait que je suis français et que je peux revendiquer directement mes choix à la radio ou à la télévision me positionne comme l'élément média de cette promotion. En plus, le film ne ressemble pas à ce qu'on a l'habitude de voir en France ! Ce qui m'intéresse, ce n'est pas de me mettre en avant, mais d'expliquer qu'en France aussi, on a l'état d'esprit pour réaliser ce genre de choses. Ça suffit d'entendre dire que nous, les Français, ne sommes pas capables de produire ce type de films ! Ça nous isole, ça nous maintient dans notre position d'analystes, intellectuels, etc., tout en nous coupant de ce phénomène de créativité qu'on est en train de connaître.

Jusqu'à présent, en France, cinéma d'action rimait avec Besson...

Et cinéma imaginaire avec Caro et Jeunet... Je crois qu'il faut absolument arrêter ! Je crois que, dans le cinéma français, les gens commencent à se rendre compte que, si quelque chose n'est pas fait pour reconstituer tout le spectre d'influences des genres différents qui était ceux du cinéma français des années 60 (films de cape et d'épée, d'auteurs, polars, etc.), on est cuit ! La survie du cinéma français tient aux quotas et à l'avance... Si cela disparaît demain, on est très mal !

Mon film s'est fait sans aucune avance, sans aucune aide... Je fais du cinéma commercial et mon film a été financé par les pré-ventes... L'avance, c'est bien pour aider des films qui sont difficiles, qui n'auront pas accès au marché international (...). Le problème, c'est que l'avance, qui est une très belle idée à la base, est aux mains d'une bande d'apparatchiks qui s'en servent pour leurs petits copains (...).









Quels sont tes projets ?

Je travaille toujours sur *20.000 Lieues sous les mers*. Roger Avary est en train de faire les dialogues. Ce qui est chouette, c'est de penser

que Roger Avary, qui a écrit *Pulp Fiction* et qui a fait un des plus authentiques polars destructeurs de ces dernières années (*Killing Zoe*, NDLR), va faire un film à costumes ! Je pense que ça montre à quel point le film va être classique au niveau de sa facture, car je veux vraiment faire un grand film d'aventure comme on en tournait autrefois, et, en même temps, ça va être moderne. Le mec dans sa banlieue ne va pas regarder ça, en disant « Qu'est-ce que cette bande de lopettes habillées en chemises à jabot, en train de se balader dans un sous-marin au siècle dernier ? » C'est un peu le problème de *L'Ile aux pirates*... Je vois très bien le mec dans le Bronx, en train de regarder le film et de se dire « C'est un film de lopettes ». Tu les vois tous avec leur sourire *cheese*, en train de déclamer « En garde, monsieur de Pussycat ! » Je fais attention à ça... Même si j'ai envie de revoir ce genre de films, ce que l'on appelle les *swashbucklers* des années 30/40, je sais qu'il y a une réalité aujourd'hui au niveau du public, que je ne vais pas m'amuser à rejeter. Dans le film, il est question des rapports entre hommes et femmes, des relations entre Noirs et Blancs, parce que le film se déroule en pleine guerre de Sécession. Une grande partie de l'équipage est composée de Noirs, et je ne veut pas occulter cet aspect. (...) Je veux que les jeunes qui vivent aujourd'hui dans une société pluriethnique puissent avoir des points de relais sur l'écran, même si les personnages ont vécu à la fin du siècle dernier. Je compte commencer le tournage au terme de six mois de préparation. Admettons que cette préparation commence en mai, après le lancement de *Freeman*, le tournage devrait avoir lieu à la fin de l'année.

L'adaptation de *Ghost In The Shell* par Cameron, ça t'évoque quoi ?

Moi, ça me fait plaisir parce que j'ai un rapport avec un producteur, un mec formidable qui s'appelle Samuel Hadida, qui est à mon sens un visionnaire. C'est un type qui a lancé Tarantino en mettant de l'argent dans *Reservoir Dogs* et en le faisant ensuite travailler sur *True Romance* bien avant que *Pulp Fiction* n'explose. C'est un mec qui sort un film qui était réputé impraticable, qui est *Seven*, que l'on considérait trop hard, trop noir, trop millénariste, et ça fait un carton. C'est un mec qui a osé miser sur un film tiré d'un manga alors qu'à l'époque, il y a trois ans, c'était un truc de fou. Et le film sort pile-poil au milieu de la vague. Moi, j'ai des comptes à rendre vis-à-vis de ce type. Et quand je lui dis « On va faire *Patlabor* d'après Mamoru Oshii » et que, quelques mois plus tard, on apprend que Cameron va faire *Ghost In The Shell* d'après le même Mamoru Oshii, qu'est-ce que tu veux que je réponde ? « On a raison ! » Qui a raison ? James Cameron a forcément raison. Si on a eu une idée similaire, des mois avant, on a raison, donc, il faut continuer ! Continuer à prendre des risques, parce qu'à un moment, le marché confirme qu'on a raison. Et je suis ravi de savoir qu'au moment où lui tournera *Ghost In The Shell*, je serai en train de tourner *Patlabor* ! Ça me fait plaisir parce que, pour moi, c'est comme en sport : l'important, c'est de participer ! Et ce qui m'importe, c'est de participer à un mouvement que je sens. Ça me fait plaisir que des gosses fassent des clubs, veuillent apprendre une langue étrangère parce que ça les botte, ça veut dire qu'il y a un public prêt à se motiver. Un public qui est prêt à accepter de voir des choses assez audacieuses et assez extrêmes. Et je suis un fan qui attend de voir le *Ghost In The Shell* de James Cameron !

Quels sont tes mangas et animes préférés du moment ?

J'ai vu *Ghost In The Shell* et *Memories*. Le plus grand choc que j'ai eu, c'est *Memories* et, pour être plus précis, le premier segment de Morimoto.









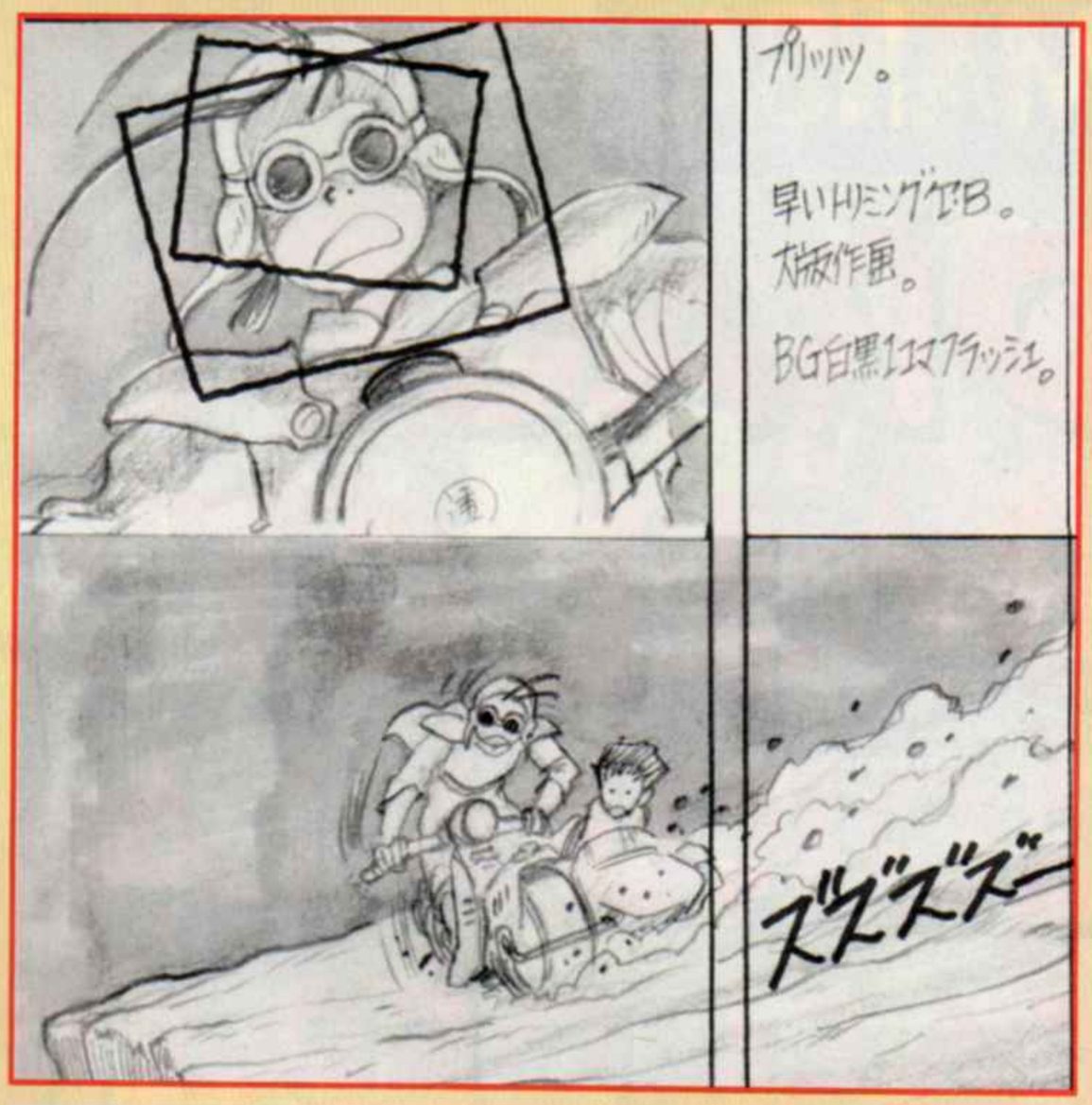
On a vu ce qu'il avait fait avec le clip de Ken Ishii... Ce qu'il fait avec le premier segment de *Memories* est ce que j'ai vu de mieux dans le genre depuis *Akira* ! Quand je dis ça, c'est en tant que grand lecteur de science-fiction depuis que je suis tout petit, qui a bouffé la science-fiction américaine des années 50, Van Vogt, Arthur Clarke, Ray Bradbury... Il est évident que c'est pour ces raisons-là que j'adore *Akira* et que j'ai été littéralement pulvérisé par le premier segment de *Memories* ! Parce qu'il fait référence à une science-fiction typiquement littéraire, à la fois philosophique, poétique... Donc, il est certain que j'ai plus de points de repère que dans le pur cyber de *Ghost In The Shell*, que je considère aussi comme un chef-d'œuvre. Mais ma sensibilité m'attire davantage vers des créations comme le premier segment de *Memories*. Le seul défaut que je vois dans *Memories*, c'est presque le défaut de sa réussite. Le premier segment est tellement monstrueux que j'ai énormément de mal à passer aux deux autres, que je trouve par ailleurs formidables. Il aurait mieux fallu le foutre à la fin ! Le segment de Morimoto a deux qualités : d'abord, c'est une des choses les mieux animées que j'ai jamais vues, il y a des animations sur des filets de fumée, t'y crois pas ! D'autre part, c'est un dessin animé qui joue pleinement sur ce que le DA peut faire. Le dessin animé, et plus particulièrement le manga, sert beaucoup à reproduire des sensations qu'on a généralement avec du cinéma. Et là, on passe à un cap supérieur : produire des choses que le cinéma ne peut pas encore donner et jouer déjà sur des idées de précarité de vision. On voit quelque chose, mais c'est un mirage. Il y a une image et le type passe littéralement à travers, comme s'il traversait une toile, et il déchire l'image ! On le sentait déjà dans le clip de Ken Ishii, où l'on est dans quelque chose qui tient à la fois du dessin animé et du film, sans être ni l'un ni l'autre, tout en étant un genre à part entière. Là, la vision elle-même est mise en doute, et je trouve que ce segment véritablement révolutionnaire ! (...)

Sinon, dans les OAV, je suis un fan de *Blackjack*... Je crois qu'il est impératif pour la reconnaissance du manga de publier l'œuvre d'Osamu Tezuka. Pour que le manga passe en France dans sa dimension officielle, il va falloir publier la fondation, comme l'œuvre de Tezuka. Bon, il y a des millions de planches, mais il va bien falloir débroussailler... L'œuvre de Tezuka est aveuglante de beauté, quand je la regarde, je deviens fou ! Quand tu vois la multiplicité d'inspiration de ce type-là et l'égal bonheur avec lequel il a traité absolument tout, c'est hallucinant ! (...)



Manga Vidéo sort ce mois-ci *Ninja Scroll* de Kawajiri, qu'en penses-tu ?

Taro Rin disait que Kawajiri est le plus grand du manga. La reconnaissance de Kawajiri prendra un peu de temps, car il est l'incarnation du manga dans tous ses vices. Il fait exactement tout ce que les gens reprochent au manga et c'est lui qui le fait le mieux ! *Ninja Scroll*, c'est vraiment une bonne grosse tranche de fun manga ! Je délire dessus et je l'ai déjà vu 12-15 fois ! C'est monstrueusement hard, et j'adore ça ! ■



FINAL FANTASY

Collector Edition



- 1 Box 211 x 250
- Les 4 épisodes en VOSTF sur 2 K7
- Couverture designée par AMANO
- Story Board de RIN TARO
  110 pages 200 x 200 - Noir et blanc

Sortie le 25 avril





BON DE COMMANDE à retourner à
Ciné Horizon - 8 rue Pradier - 75019 Paris
Tél. (1) 42 08 45 66
du lundi au vendredi de 10 h à 18 h - M° Pyrénées

Nom

Prénom

Adresse

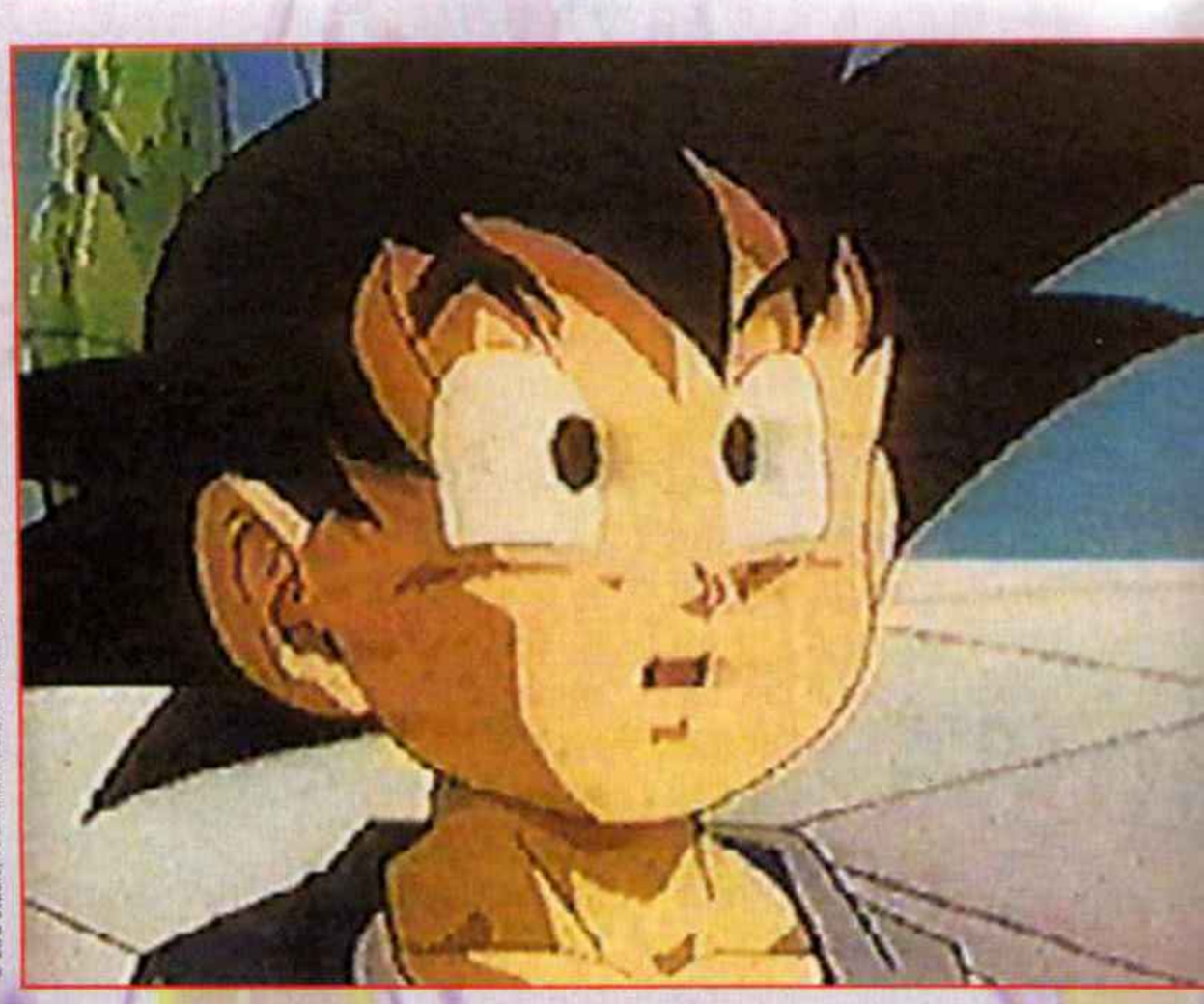
Code postal Ville

☐ Oui, je commande le coffret de Final Fantasy au prix de 290 Frs

☐ Oui, je veux recevoir régulièrement le catalogue Ciné Horizon

MANGA

DRAGON BALL GT : GOKU À LA CASE DÉPART !



© Bird Studio/Toei Animation/AB Productions



DBZ s'est arrêté au Japon le 31 janvier et a été remplacé par _Dragon Ball GT_, une nouvelle série que _Player_ a le privilège de vous présenter illico...

Contrairement aux deux précédentes séries (*Dragon Ball* et *DBZ*), *Dragon Ball GT* n'est pas adapté du manga d'Akira Toriyama, qui s'est interrompu l'année dernière après 42 numéros. Toriyama a néanmoins travaillé sur le design de la série (certaines de ses planches ont été publiées dans l'hebdo *Shonen Weekly Jump*). Que les fans du mangaka se rassurent donc : *DBGT* est une série approuvée et validée par le créateur !





© Bird Studio/Toei Animation/AB Productions

CHIBI GOKÛ

Diffusé depuis le 7 février, *DBGT* débute par un combat très « débézèdien » entre Gokû et Oob. Pendant ce temps, l'infâme Pilaf, un vieil ennemi de Gokû qui a réussi à rassembler les sept Dragon Balls réglementaires, s'apprête à invoquer Shenron. Heureusement pour la civilisation, l'ordre et le bon goût, Gokû débarque et menace de l'en empêcher. Excédé, le vilain souhaite tout haut que Gokû rajeunisse... C'était oublier







© Bird Studio/Toei Animation/AB Productions



K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

	Appleseed		135 F
NEW	Armitage 3	2 Vol	139 F
NEW	Babel II		159 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
	Blackjack	3 Vol	145 F
NEW	Borgman	2 Vol	145 F
NEW	Bubblegum Crisis	3 Vol	139 F
	Chasseur de vampire		139 F
NEW	Eight man		159 F
NEW	Hard Chasseur de primes		139 F
NEW	Humming Bird		169 F
	Golgo 13		139 F
	Gunnm		139 F
NEW	Guyver		169 F
	Ken le survivant le film		145 F
NEW	Kamui (Durée 132 Mn)	3 Vol	99 F
NEW	Kishin Heidan	3 Vol	99 F
	La cité interdite		129 F
	La légende de lemnear		145 F
NEW	Les ailes d'Honneamise		145 F
	Macross le film		145 F
NEW	Macross Plus 1		145 F
	Max & cie le film		145 F
	Max & Cie OAV		145 F
	Maps	2 Vol	129 F
	Moldiver	3 Vol	139 F
NEW	Ninja Scroll int -18ans		145 F
NEW	Nom de code Love City		159 F
	Orange road		139 F
	Patlabor	2 Vol	139 F
	Plastic Little		139 F
	Ran la légende Verte	2 Vol	139 F
	RG Veda		139 F
NEW	Réincarnation/Please save my earth		139 F
	Rouzin Z		139 F
	Slow Step	3 Vol	139 F
	Street fighter 2		139 F
	Tenchi Muyo	3 Vol	139 F
	The cokpit		139 F
	Watt Poe		145 F
NEW	You're Under Arrest	2 Vol	145 F
NEW	Yoma les ténèbres		169 F
NEW	Yugen Kaisha	3 Vol	99 F

K7 Vidéo Version Originale PAL

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

K7	La clinique de l'amour	3 Vol	145 F
K7	La blue Girl	3 Vol	139 F
K7	High Scholl Invasion	3 Vol	139 F
K7	Do Kyu Sei		139 F
K7	U JIN		139 F
K7	Kamasutra		139 F
Pack	4 K7		496 F

Bandes dessinées Françaises

	Vampire Miyu	2 Vol	65 F
	3D police		65 F
	Metal Hunters		65 F

Bandes Dessinées Japonaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

	B.D. Street Fighter X	1 Vol	99 F
	B.D. Dragon Ball X	1 Vol	99 F
	B.D. Dragon Ball BOX		190 F
	B.D. Sailormoon X (Moon Paradise)	11 Vol	110 F
NEW	B.D. Fobia	1 Vol	65 F
	B.D. Visionnary	10 Vol	65 F
	B.D. Conspiracy	5 Vol	65 F
	B.D. Q & I	5 Vol	65 F
	B.D. Erotique	5 Vol	90 F
	B.D. V.I.C.E.		120 F
	B.D. Virtual Angel		120 F

Bandes dessinées Françaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D.	Tropical Eyes	1 Vol	79 F
B.D.	Angel	3 Vol	45 F
B.D.	Cammy X		65 F
B.D.	Dark Wirbel		65 F
B.D.	Ogenki Clinic		65 F

Art Book Japonais

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Art Book	La blue girl/high Scholl Invasion	199
Art Book	U JIN Land Live	145 F
Art Book	Candy Moon Moon	199 F
	Signifiant	250 F
	Kyu Sei	199 F
	Illustrations	199 F
	Alice Soft	250 F
	Idol Janshi Suchie Pai	199 F

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale

NEW	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Deus		110 F
	Mamono hunter yoko	3 Vol	110 F
	Ushio & Tora	3 Vol	110 F
	PACK 3 K7 AU CHOIX		315 F
	K7 Shin Angel N° 1 Int -18 ans		139 F
	K7 Shin Angel N° 2 Int -18 ans		119 F
	K7 Shin Angel N° 3 Int -18 ans		119 F
	K7 Shin Angel N° 4 int -18 ans		119 F
	Pack 4 K7 Shin Angel		476 F
	Cyber city	3 Vol	129 F
	Dominion	2 Vol	129 F
	Venus War		129 F
	Mégalopolis	4 Vol	99 F
	PACK 3 K7 AU CHOIX		348 F
	K7 Dragon Pink int -18 ans	3 Vol	119 F
	Pack 3 K7 Dragon Pink		330 F
	Art of Fighting		145 F
	Fatal Fury	3 Vol	145 F
	Samourai Shodown		145 F
	PACK 3 K7 AU CHOIX		348 F

K7 Esclaves et soumises int -18 ans 99 F
K7 Fantasmes Charnels int -18 ans 99 F
K7 L'odysée du plaisir int -18 ans 99 F
K7 Possessions diaboliques int -18 ans 99 F
Pack 4 K7 396 F

	Ken le survivant la série	4 Vol	79 F
	Sailormoon la série	4 Vol	79 F
	Saint Seya la série	4 Vol	79 F
	City hunter la série	4 Vol	79 F
	Ranma 1/2 La série	4 Vol	79 F
	Pack 4 K7 au choix		396 F

K7 Urotsukidoji I int -18 ans 139 F
K7 Urotsukidoji II int -18 ans 139 F
K7 Urotsukidoji III N° 1 int -18 ans 139 F
NEW K7 Urotsukidoji III N° 2 int -18 ans 139 F
Pack 3 K7 Urotsukidoji int -18 ans 399 F

NEW	K7 Anges des Ténèbres int -18ans	2 Vol	139 F
NEW	K7 Twin Dolls int -18ans	2 Vol	139 F
	K7 Mad. Mètéo int -18ans	2 Vol	139 F
NEW	K7 Ma sorcière Rei Rei int -18ans	2 Vol	139 F
	Pack 3 K7 au choix int -18 ans		399 F
NEW	Kojiro	4 Vol	145 F
	Pack KOJIRO 2 K7 au choix		248 F
	Iria	3 Vol	139 F
	Lodoss	6 Vol	145 F
	Pack IRIA/LODOSS 3 K7 au choix		348 F
NEW	Cobra	10 Vol	145 F
	Cobra le film		145 F
	Pack COBRA 4 K7 au choix		496 F
	Saint Seya	4 Vol	139 F
	Pack SAINT SEYA 4 K7 au choix		496 F

HIT **NINJA SCROLL** NEW

Epopée médiévale ultra-violente
Par le réalisateur de la cité interdite
Prix du public au festival
du film fantastique de Yubari 1993





ANGES & DEMONS

Impasse Courhado 45058 ORLEANS Cedex

Tél 38.54.54.07

BON DE COMMANDE à envoyer à Anges & Démons Passage Courhado 45058 ORLEANS Cedex
A chaque commande, nous vous envoyons le dépliant couleur des nouveautés gratuitement

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
P04/96 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	80 F

Modalités de réglement

- ☐ Chèque à Anges & démons
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° _____ _____

_____ _____

Expire à fin : ____ / ____

Signature

Important
A votre première commande si celle-ci comporte un ou plusieurs articles interdits aux moins de 18 ans il est impératif de joindre un document photocopié attestant de votre majorité

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____ Tél _____

Code Postal _____ Ville _____



© Bird Studio/Toei Animation/AB Productions



Shenron, qui exauce promptement le souhait « accidentel » de l'idiot méchant. Aussitôt, Gokû rapetisse et retrouve le look d'ado-attardé-joufflu-et-mignon qu'il avait au début du manga ! Devenu Chibi Gokû, le héros (visiblement pas contrarié pour un sou) doit pourtant retrouver son apparence normale d'ici un an, sous peine de mourir ! Problème : les Dragon Balls ont, comme le veut la coutume, été dispersées aux quatre coins de la galaxie et Shenron ne pourra pas être ré-invoqué avant un an ! Il faut donc que Gokû parte sur une autre planète, pour y dénicher les Dragon Balls locales et formuler le vœu adéquat !

RETROUVAILLES

Peu après, Gokû s'empiffre (il n'arrête pas de bouffer tout au long de DBGT). À quelques pâtés de maison, Pan (la fille de Gohan et Videl et donc la petite-fille de Gokû) va au cinéma avec un rencart. En chemin, les deux tourtereaux assistent à un braquage qui dégénère en prise d'otages. Des coups de feu sont tirés et des balles perdues détruisent le plafond du restau, qui s'écroule sur la tête du goinfre Gokû, lequel rapplique sur le lieu du hold-up. Au grand dam de son petit copain, Pan décide d'intervenir et éclate promptement les bandits. Sur ce, déboule Tortue Géniale, toujours aussi « vert ».



Le vioque reconnaît Gokû... Chez Gohan (qui a une dégaine scandaleuse de jeune cadre dynamique), passé l'émotion des retrouvailles, tout le monde réfléchit au moyen de résoudre le (gros) problème de Gokû... Bulma signale qu'un astronef est à disposition chez Capsule Corp. Pan veut faire partie de l'équipage, mais tout le monde est contre cette idée, à la grande colère de l'irascible petite fille !









SUPER GLOUTON

Un peu plus tard, alors que les préparatifs vont bon train, des gangsters kidnappent Gokû. Ils espèrent obtenir une rançon mais les malheureux déchantent rapidement, car l'appétit pantagruélique du nain fait fondre leurs finances en un rien de temps ! Ils décident enfin de le relâcher, lorsqu'il leur fait une innocente démonstration de force (ce bougre de





© Bird Studio/Toei Animation/AB Productions

K7 VIDEO













Toutes les nouveautés
Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO			K7 VIDEO	
IRIA 1 à 3	139 f		Ken le Survivant (le film)	129 f
BAOH	139 f	P	Macross Robotech	129 f
LODOSS 5 à 6	139 f	R	You're under arrest Vol 1	139 f
PATLABOR	139 f	O	Black Jack	139 f
Street Fighter II	139 f	M	Vampire Hunter D	139 f
MOLDIVER 1 à 2	139 f	O	Ranma 1/2 Vol 3	139 f
Ran La Légende Verte	139 f	S	Kojiro Vol 3	169 f
Mégalopolis 1 à 4	99 f		Cobra 5	165 f
GOLGO 13	139 f		Cobra 6	165 f
DEUS	109 f	N	Chasseurs de primes-The hard	139 f
Bubblegum Crisis 1 &2	129 f	E	Ran la légende verte 2	139 f
ROUJIN Z	135 f	W	Kishin Heidan vol 1	139 f
APPLESEED	139 f	S	Yugen Kaisha vol 1	99 f
THE COCKPIT	165 f		Patlabor 2	169 f
PLASTIC LITTLE	139 f		RG Veda	159 f
La Légende de Lemnear	139 f		USHIO & TORA 1 à 3	139 f
MAPS 1 à 2	139 f		AH MY GOODESS 1 à 3	110 f
BORGMAN 2058	139 f		COBRA le film	165 f
Chasseurs de Vampires	165 f		GUYVER attaque zoanoïde	159 f
Tenchi Muyo 1 à 2	139 f		GUYVER la genèse	159 f

K7 INT-18 ANS
Nombreuses références PAL/SECAM
Copie carte d'identité obligatoire

SHIN ANGEL 1	139 f	DRAGON PINK 3	119 f
SHIN ANGEL 2 à 3	119 f	TWIN DOLLS	139 f
SHIN ANGEL 4	119 f	MA SORCIERE REI REI	119 f
Anges des Ténè 1 à 2	139 f	ARMITAGE 3	119 f
UROTSOKUDOJI 1 à 3	139 f	Possession Diabolique	159 f
MILLE METEO 1 à 2	139 f	Phantasme Charnel	159 f
Ogenki clinic 2	159 f	Esclave et Soumise	159 f
DRAGON PINK 1 à 2	119 f	L'Odyssée du Plaisir	159 f

CADEAUX
1sachet de HERO Collection et le catalogue de tous nos produits pour ta 1re commande*.
*Offre valable jusqu'au 30/04/96

MC diffusion

JEUX

PSX

KRAZY IVAN :	369 f
TWISTED METAL :	369 f
FIFA 96 :	369 f
WIPE OUT :	369 f
TEKKEN :	369 f
DOOM :	349 f
ASSAULT - RIGGS :	369 f
DESTRUCTION 2 :	369 f
EXTREME GAMES :	369 f

SATURN

SEGA RALLY :	399 f
FIFA 96 :	399 f
VIRTUA FIGHTER 2 :	399 f

Un chèque de 30 f à déduire sur ta prochaine commande*



MAGICS

MagicUS Terres Natales (booster) :	13 f
MagicUS Homeland (booster) :	13 f
MagicUS Ice Age (booster) :	18 f
MagicUS Ice Age (Starter) :	55 f
Magic Assemblée 4ème Ed (booster) :	20 f
Magic Assemblée 4ème Ed (starter) :	60 f
Intervention divine (Starter) :	70 f
Intervention divine (Booster) :	20 f
Intervention divine (Extention) :	15 f

DRAGON BALL Z

Trading collection le sachet :	35 f	Laser Card's pour 1 :	7 f
Trading collection 10 sachets :	320 f	Laser Card's pour 10 :	60 f
Hero collection n°4 le sachet :	27 f	Classeur 80 cartes :	30 f
Hero collection n°4 10 sachets :	245 f	Classeur de luxe :	149 f
Cardass n°25 par 1 :	5 f	Kit de luxe :	129 f
Cardass n°25 par 10 :	46 f	Hard Case :	40 f
Power level 15 par 1 :	5 f	Poster (N° modèles) l'un :	25 f
Power level 15 par 10 :	48 f	Poster (N° modèles) par 10 :	220 f
Crédit card ou rami par 1 :	7 f	Pogs (Officiel Japon) p6 :	12 f
Crédit card ou rami par 10 :	60 f	Pogs (60 + 3 Slaners) :	110 f
Figurine 5 cm l'une :	20 f	K7 DBZ du 1 à 11 (l'unité) :	119 f
Figurines 5 cm les 10 :	150 f	Les 4 K7 DBZ :	399 f
PP Card 28, 1 pochette :	3 f	K7 DB du 1 à 3 (l'unité) :	139 f
PP Card 28, par 35 pochettes :	70 f	Art Book n°3	139 f

ART BOOK DBZ COLLECTOR

VOL 1 : COMPLÈTE ILLUSTRATIONS	180 f	VOL 5 : TV ANIMATION PART 2	180 f
VOL 2 : STORY GUIDE	150 f	VOL 6 : MOVIES & TV SPÉCIALS	180 f
VOL 3 : TV ANIMATION PART 1	180 f	VOL 7 : DRAGON BALL	180 f
VOL 4 : WORLD GUIDE	150 f		

ANIMÉ COMICS DBZ de 1 à 15 69 f /vol

MANGAS DBZ N&B de 1 à 42 39 f /vol

MANGA 漫画



EROTIQUES INT-18 ANS
COPIE CARTE D'IDENTITÉ OBLIGATOIRE

MANGAS

ANGEL 1 à 7	58 f / vol
Angel Français 1 à 3	45 f / vol
FROG MEN 1 à 3	50 f / vol
JULIET 1 à 4	50 f / vol
KONAÏ SHASEI 1 à 5	58 f / vol
MISTYGIRL 1 à 2	80 f / vol
OGENKICLINIC 1 à 9	53 f / vol
Q & I 1 à 5	58 f / vol
VISIONARY 1 à 10	58 f / vol
YUO	80 f / vol

ART BOOKS

SIGNIFIANT	250 f
U-JIN LAND	95 f
TABOO	150 f
MINK	200 f
DO KYU SEI 1 à 2	200 f
Artworks Of Fairytale	198 f
CAN CAN BUNNY	120 f
Dragon Knight 4	200 f
LYCÉENNE (U JIN)	280 f
Viper	150 f

ANIMÉ COMICS

Dr SLUMP 1 à 9	69 f / vol	Blue Seed 1 à 4	78 f / vol
Ranma 1/2 (Movies 3)	80 f / vol	Final fantasy oav 1 à 2	100 f / vol
Saint Seya 1 à 4	69 f / vol	Hotaru no Haka (movie)	88 f
Slam Dunk 1 à 4 (movies)	69 f / vol	Ten Chi Muyo oav série 1 à 3	120 f / vol
Street Fighter II (movies)	98 f / vol	Ten C... Tv sér film comic 1 à 3	96 f / vol
St Fighter II Vict oav sér1 à 2	75 f / vol	The ghost in the shell	130 f
Yuyu Hakusho (JP) 1 à 2	69 f / vol	Albator 1 à 4	78 f
Yuyu Hakusho (1 movie) 1	69 f	Ninku (movie)	69 f
Yuyu Hakusho (2 movie) 1 à 2	69 f / vol	Ponpoko	66 f
3x3 eyes (oav série) 1 à 4	79 f / vol	Yadamon 1 à 5	68 f / vol
B.S. Sailormoon Tv sér 1 à 10	60 f / vol	Lady Oscar série Tv 1 à 12	68 f / vol
B.S. Sailormo... R Tv sér 1 à 8	60 f / vol	Cyber Weapon (français)	75 f
Bishojo S. Sailormoon R movie 1	85 f	Chasseur de fantômes Tv 1 à 2	80 f



MANGAS JAPONNAIS
Nombreuses références

KEN LE SURVIVANT 27 vol :	39 f / vol	RG Veda 1 à 9	50 f / vol
BASTARD 16 vol :	39 f / vol	Sactuary 1 à 12	50 f / vol
3x3 EYES 18 à 20 :	52 f / vol	Ushio et Tora 1 à 23	39 f / vol
CITY HUNTER 35 vol :	39 f / vol	Ushio et Tora 24 à 26	40 f / vol
SAILORMOON 13 vol :	39 f / vol		
YUYU HAKUSHO 19 vol :	39 f / vol		
RASH 2 vol :	39 f / vol		
ORANGE ROAD 18 vol :	39 f / vol		
DNA 2 5 vol :	39 f / vol		
SAINT SEYA 28 vol :	39 f / vol		
GUNNM 9 vol :	50 f / vol		
STREET FIGHTER GAG BATTLE :	75 f / vol		
DRAGON QUEST 31 vol :	39 f / vol		
ZETMAN 1 vol	39 f / vol		
Cat's Eye 1 à 18	39 f / vol		
Cobra 1 à 10	60 f / vol		
Crying Freeman 1 à 9	50 f / vol		
Dominion 1 à 2	90 f / vol		
Ghost in the Shell	100 f		
Dragon Pink 1 à 3	80 f / vol		
Gon 1 à 3	53 f / vol		
H2 1 à 12	39 f / vol		
H2 13 et 14	40 f / vol		
Legend of lenmear 1 à 3	80 f / vol		
Outlanders 1 à 8	39 f / vol		
Patlabor 1 à 22	39 f / vol		

ART - BOOKS

Akira Club	350 f
Phantasien	280 f
Magic Knight Ray Earth	220 f
Alpha	280 f
Tir Na Sorcha	220 f
Macross 7	130 f
Dragon Quest	250 f
Outlanders (book film)	85 f
RG Veda illustrations	320 f
Porco Rosso (Roman album)	120 f
Blue Seed (Roman album)	150 f
Bastard !! Guardress	280 f
Coo	180 f
Eccellente	200 f
Elverz	200 f
I.R.I.A. Zeiram	220 f

MANGAS FRANCAIS

AKIRA	96 f	Ranma 1/2 vol 1 à 6	40 f / vol
APPLESEED	76 f	Sailormoon 1 à 6	40 f / vol
Dragon Ball Z 1 à 18	37 f / vol	Assatte Dance 1	70 f
GON	39 f	TAKERU	85 f
GUNNM 1 à 4	39 f / vol	Cyber Weapon	75 f
KIRO	77 f	Les Elémentalistes vol 2	89 f
L'autoroute du soleil	85 f	RG VEDA 1 à 2	45 f / vol
Habitant de l' infini	55 f	Shang Hai (action)	79 f
L' homme qui marche	39 f	Vaelber Saga vol 1	89 f
Porco Rosso 1 à 3	62 f	Vidéo Girl Ai 1 à 10	30 f / vol



REVENDEURS .....CONTACTEZ NOTRE SERVICE PROFESSIONNEL :
VIDEO SERVICE DISTRIBUTION
B.P.14 - 47301 VILLENEUVE SUR LOT CEDEX - TEL/FAX 53 70 17 20
Catalogue K7 ; gadjets ; cartes Magics ; Goodies ; Tradings ; Mangas ; Art Books.

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - **Tél/Fax 53 40 21 93**
Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20

Offre valable jusqu'au 30/04/96 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel.

Bon de Commande
à retourner à : **MC Diffusion** - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(C 13-03) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 400 frs)	30 f
TOTAL A PAYER :	

Mode de Paiement :
☐ Par Chèque
☐ Mandat
Nom : .....
Prénom :.....
Date de naissance :
.....
Tél : .....
Adresse : .....
.....
.....
Signature :

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION*
36 69 07 74
Code Média : 13
Les Infos, les nouveautés
Des Centaines de Mangas à GAGNER !



*2'23 TTC la minute.







Gokû leur apporte une cabine téléphonique !).

LE COUP DE PAN

De son côté, Pan embrouille tout le monde, toujours dans l'espoir de participer au « grand voyage » (GT est l'abréviation de « Great Travel », le grand voyage). Furieuse d'être considérée encore comme une gamine, elle donne un coup dans la paroi du vaisseau, qu'elle endommage sérieusement. S'apercevant que personne ne l'a vue, elle camoufle son méfait du mieux qu'elle peut et part rejoindre Gokû.

Le jour du départ, la famille a été rejointe par Trunks, qui bosse maintenant à la Capsule Corp. Comme il s'ennuyait ferme, le courageux Trunks a décidé de larguer son boulot pour se joindre à la quête de Gokû, pour qui un coup de main ne devrait pas être de trop. Pan surprend tout le monde : la peste fonce dans le vaisseau et appuie sur le démarrage ! Personne n'a le temps d'intervenir et la fusée décolle, abandonnant sur son passage (because of le coup de Pan) un micro-processeur, au grand dam de Bulma !

Celle-ci découvre en effet que ce micro-processeur est vital pour le bon fonctionnement vaisseau. Et du coup, on s'en doute, tout le monde flippe. Dans l'espace, Trunks s'arrache les cheveux car les deux mioches n'arrêtent pas de se chamailler. L'incorrigible Pan ennuie ses deux camarades et Gokû continue de becqueter.

LE COUP DE LA PANNE

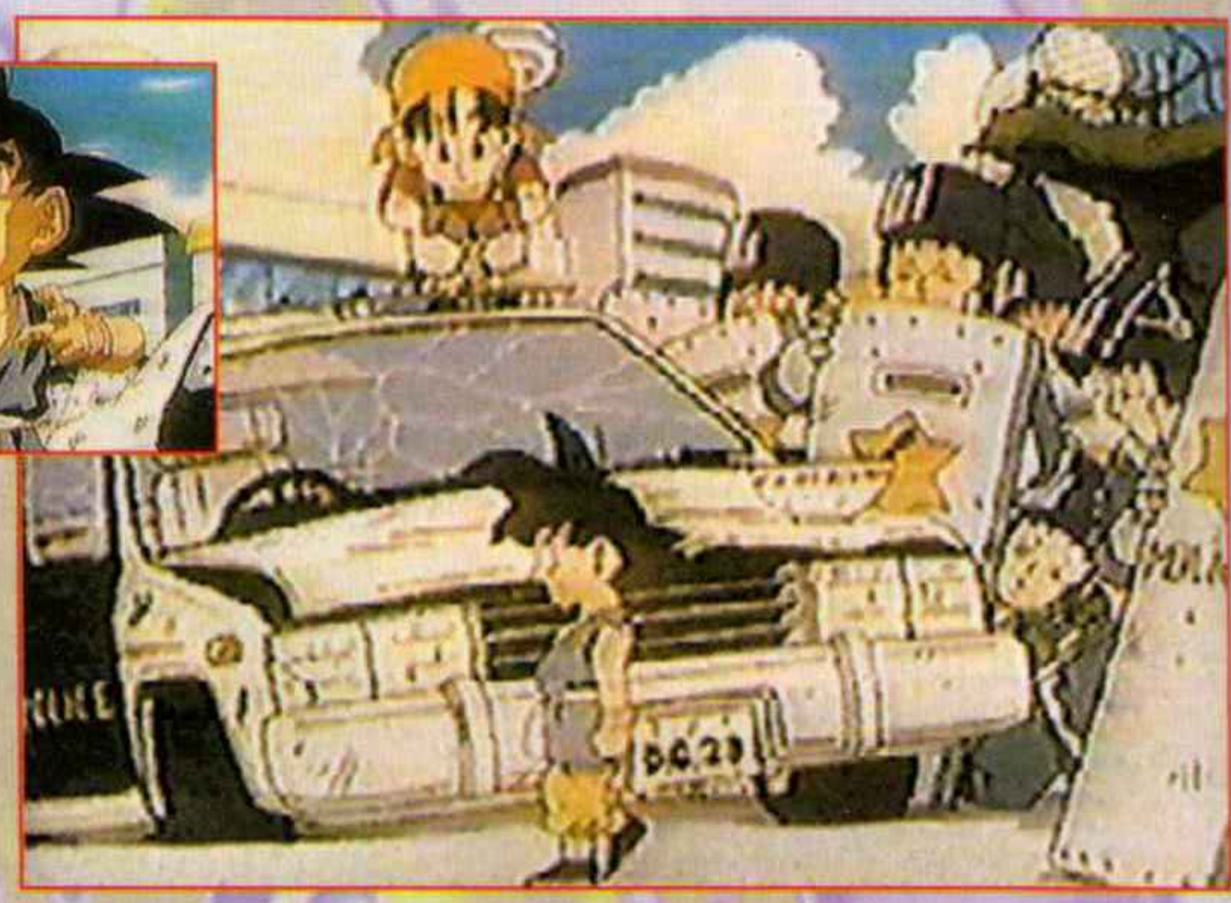
Mais la situation tourne au drame lorsque le vaisseau se met à tomber en morceaux (toujours le résultat du coup de Pan). Trunks réussit quand même un atterrissage forcé sur une planète voisine.



Le trio part à la recherche de pièces détachées. En route, ils sont alpagués par une foule hystérique qui les affuble de vêtements grotesques. Une fois extirpés à grand peine de cette cohue, les trois voyageurs s'installent dans un hôtel... qu'ils ne tardent pas à quitter clandestinement car ils n'ont pas assez d'argent pour payer la note (toujours le féroce appétit de Gokû !).

Après quelques péripéties, ils échouent dans un désert, où Trunks est persuadé qu'il va trouver une Dragon Ball... À la surprise générale, un robot mystérieux surgit et engloutit le radar de Trunks !

Que va-t-il se passer ? Comment vont-ils se tirer d'affaire ? Gokû restera-t-il toujours aussi glouton ? Et que penser du scénario ? Surveillez nos pages ! On vous en rendra compte !



NOTRE AVIS

Si nos impressions sur cette nouvelle série sont positives, on peut émettre quelques réserves quant à son évolution à long terme. Tout d'abord, *DBGT* marque une sorte de retour aux sources : fini les grandes empoignades spatiales, la Toei retrouve le ton humoristique de sa jeunesse ! Graphiquement, *DBGT* est un *Dragon Ball* avec les dessins de *DBZ*, l'animation étant correcte. Cela dit, ce « revival » (avalisé, rappelons-le, par Toriyama) n'est-il pas un signe d'essoufflement ? On peut craindre que *DBGT* ne pédale très rapidement dans la semoule et se borne à singer le *Dragon Ball* de la grande époque. L'avenir nous le dira...

À SAVOIR

Comme prévu, *DBGT* a été acheté par AB Productions. Le premier épisode devrait arriver vers la fin de l'année, à moins qu'AB ne diffuse la série sur son prochain bouquet de chaînes numériques...



© Bird Studio/Toei Animation/AB Productions

Tout les noms et marques citées sont © par leurs propriétaires respectifs . Prix révisables sans préavis , sous réserves d'erreur d'impression .



REVENDEZ

EPROM

ACHETEZ



✆ : 46 34 24 16

7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris



VERSION FRANCAISE :

	TOSHINDEN	349 F
HIT	WIPE OUT	349 F
	DESTRUCTION DERBY	349 F
	3D LEMMINGS	349 F
	DISCWORLD	349 F
NEW	ALIEN TRILOGY	369 F
	THE D	379 F
	F1 LIVE	349 F
	DARIUS GAIDEN	349 F
HIT	SEGA RALLY	369 F
	VIRTUA FIGHTER 2	369 F
	VIRTUA COP	449 F

249 F



F1 LIVE



THE D

IMPORT :

NEW	MEGAMAN 3	399F
	LA LEGENDE DE THOR	399 F
	PANZER DRAGON 2	399 F
	KING OF THE FIGHTER *95*	549 F
	DRAGON FORCE	399 F
HIT	DARK SAVIOR	399 F
	PUYO PUYO 2	399 F
	WAN GAN DEAD HEAT	449 F
	LINKLE LIVER STORY	399 F
	STREET FIGHTER 0	399 F
	VAMPIRE HUNTER	399 F
	GRADIUS DELUXE PACK	399 F
	ALBERT ODYSSEY 2	399 F
	VICTORY GOAL 96	399 F



THOR

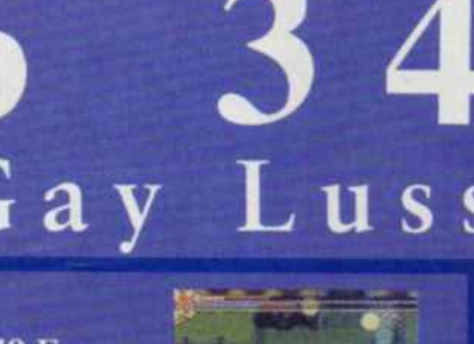
169 F



299 F



449F





MOTORTOON



GOEMON



GRADIUS

VERSION FRANCAISE :

	DESCENT	399 F
HIT	IN THE ZONE	349 F
	TOTAL NBA 96	369 F
HIT	ALIEN TRILOGY	369 F
	ACTUA SOCCER	359 F
	ROAD RASH	369 F
	ZERO DIVIDE	369 F
	POWER SERVE	349 F
HIT	VIEW POINT	369 F

IMPORT :

NEW	BIO HASARD	499 F
	TEKKEN 2	499 F
	GOEMON GANBARE	499 F
	GRADIUS DELUXE PACK	499 F
	COBRA THE PSYCHO GUN	499 F
	WINNING ELEVEN 2	499 F
	MOTORTOON GP 2	499 F
	SUIKO ENBU	499 F



249 F



169 F



199 F



169 F



IN THE ZONE



TOTAL NBA 96



ACTUA SOCCER

TEKKEN 2

HIT





VAMPIRE HUNTER

NINTENDO 64

399 Frs + 1 F
Livraison Chrono
sur toute la France

Disponible le 23 Avril
(Eventuellement)

TITRES

MARIO 64 , STAR FOX 64 , WAVERACE 64
CREATOR , BODY HARVEST
GOLDENEYE 007 , SHADOWS OF THE EMPIRE
BLASTDOZER
BUGGIE BOOGIE
MARIO KART 64
KIRBY BOWL
LEGEND OF ZELDA

MARIO RPG : 549 Frs
SUPER FAMICOM

CARTES

CHRONICLES US

ERE GLACIERE VF

ASSEMBLE VF

X FILES



Et beaucoup d'autres !!!

EPROM c'est aussi



Ces produits sont aussi disponible chez notre partenaire :
New Virtual Vidéo : 28 Rue Violet , 75015 Paris TEL : 40 59 81 47

Pour commander : Recopiez ou découpez le bon ci joint et renvoyer le à EPROM, 7 RUE GAY LUSSAC, 75005

TEL : 46 34 24 16
FAX : 46 34 09 00
10 H à 19 H30
Courrier 24/24H

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville Tel :

Références	Machine	Quantité	Prix
		Port + 30 F	
		TOTAL	

Mode de règlement :
CB: /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ /_/_/_/_/ Exp fin /_/_/ /_/_/ Banque :
Chèque à la commande : /_/ Contre Remboursement /_/ Port collissimo : 30 F
Port Chrono : 40 F Contre Remboursemnt : 76 F (console 50 / 80 / 14 9)

Player One / 04 / 96

CINÉMA

TOY STORY : LE REAL' PARLE !

Player One a eu, ce mois-ci, l'honneur de rencontrer John Lasseter, le metteur en scène du premier film 100 % en images de synthèse : _Toy Story_. Entretien avec un précurseur du monde de l'animation...

PLAYER ONE : Quelle est l'origine du film ?

JOHN LASSETER : À Pixar, nous voulons faire depuis 1983 un film entièrement en images de synthèse. Aussi, quand les gens de Disney nous ont contactés en 1990, nous avons sauté sur l'occasion. Pour nous, c'était une sorte de rêve... On avait l'impression d'avoir le monde à nos pieds... Pour le scénario, on

C'ÉTAIT UNE SORTE DE RÊVE...

s'est inspiré de _Tin Toy_, un court métrage entièrement réalisé en 3D qui avait été récompensé par un Oscar lors de sa sortie et qui racontait une histoire de jouets prenant vie...



Buzz l'Éclair ? Il en jette un max dans son scaphandre de ranger de l'espace, flambant neuf. Quel frimeur !

Comment définiriez-vous un film d'animation 100 % en 3D ?

Ça ressemble beaucoup à un film d'animation classique. Le processus est identique. Sauf que, avec des personnages en 3D, on a un peu la souplesse d'un tournage « live ».

Que pensez-vous de la japa
nimation ?

J'adore ! Miyazaki est l'un de
mes héros ! Il m'a beaucou
influencé ! J'adore sa mise e

APRÈS LES JOUETS, LES INSECTES...

scène, que je trouve trè
dynamique. Je pense qu'
aborde des thèmes trè
humains...

Pixar a signé pour réalise
trois films avec Disney.
Quels seront les prochains
Je ne peux pas trop parler d







prochain, mais je peux vous dire qu'il s'agira d'une histoire avec des insectes ! Ça me rappelle *Insektors*...

Je trouve qu'une des plus belles choses en images de synthèse a été réalisée par Phantom. C'était *Les Fables Géométriques*. Ils ont vraiment utilisé la 3D d'une façon intelligente, qui prenait en compte tous les paramètres inhérents à ce mode d'expression...

ROBIN WILLIAMS AIME LES JEUX VIDÉO !

La star du *Cercle des poètes disparus* et de *Fisher King* était récemment à Paris pour assurer la promotion de son film *Jumanji*. *Player* y était, à l'affût des confidences de ce grand fan devant l'Éternel de jeux vidéo...

« Je suis grand fan de jeux vidéo ! Ce que je préfère, ce sont les simulations de vol sur micro ordinateur ! Je joue également beaucoup à Doom. Il m'arrive aussi quelquefois de faire une partie avec Steven Spielberg sur Internet... Je me tiens au courant de l'actualité du jeu vidéo grâce à mes enfants... En fait, mon fils aîné est un fan de beat them all ! »

Les tee-shirts des Player sont enfin arrivés...
Ne les manquez pas !



49 F seulement

Bon à découper, à recopier ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre règlement à :
Bii - Tee-shirts Player - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Tél. : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris/RP, composez le 16).

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) tee-shirt(s) suivant(s) au prix unitaire de 49 F.
J'ajoute les frais d'envoi.
Pour 1 tee-shirt : 11,50 F, 2 tee-shirts : 16 F, 3 à 5 tee-shirts : 21 F. Au-delà de 5 tee-shirts, nous consulter au 44 69 26 26 (si vous habitez Paris/RP, composez le 16).

tee-shirt(s) Manga Player → x 49 F =
tee-shirt(s) Player One → x 49 F =
tee-shirt(s) Ultra Player → x 49 F =
→ Total + les frais d'envoi.

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

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Pays
Signature obligatoire des parents pour les mineurs

MANGA

EN IMPORT : DRAGON BALL

Ivre de bonheur (mais est-ce seulement le bonheur ?), Inoshiro fait le point sur les derniers volumes publiés à la gloire de vous-savez-qui...

Comme prévu, le septième et dernier art-book dédié au monde d'Akira Toriyama est désormais disponible. Beaucoup plus épais que ses six prédécesseurs (et toujours aussi nickel !), il se présente comme une sorte de fourre-tout dont les chapitres proposent (entre autres) des sujets aussi variés que le Dictionnaire des races humaines de la série, le Guide des attaques spéciales, les Représentations des mondes de *DB* ou encore le Guide pictural des goodies *DB*, lequel trace un panorama complet et assez surréaliste des kyrielles de produits dérivés (mention spéciale aux pantoufles et au globe !). Restons dans le merchandising avec ce *Guide des Cardass DBZ*, premier des deux annexes de la série précédente d'artbooks. Bénéficiant des mêmes qualités plastiques, ce bouquin détaille en long et en large les mille cardass inspirées par *DB* et *DBZ*. De quoi rendre littéralement fous tous les fans de ces cartes, que Bandaï distribue en version française (le bouquin n'aborde, bien sûr, que les cardass japonaises !)... Le deuxième tome devrait déjà être paru au moment où vous lisez ces lignes...





© Bird Studio/Shueisha/Toei

Terminons enfin en signalant que le numéro d'avril du mag *V Jump* comprend un dossier sympa sur les derniers avatars du mythe : *Dragon Ball GT*, le nouveau film *DB* et les prochains jeux en passe de débouler sur les Super Famicom et PlayStation...
Ce n'est pas de l'import, mais ça concerne *DB* : dans sa chanson *Ça le fait*, le rapper Doc Gynéco (face B du single *Viens voir le docteur*) parle de Gokû, Vegeta, et compagnie... n



OTOMO ! LE RECUEIL

***SOS Tokyo Metro Explorers* est un recueil rassemblant diverses œuvres du grand mangaka, auteur d'*Akira*. Un album indispensable pour tout amateur de mangas.**

Fabuleux ! Ce superbe ouvrage broché compile des œuvres méconnues et pratiquement introuvables de Katsuhiro Otomo, l'homme d'*Akira* et de *Memories*. Réalisés entre 1979 et 1995 (mais la plupart datent du début des années 80), les différents mangas présentés prouvent que l'auteur est capable de passer, avec un bonheur égal, du style néo-réaliste qu'on lui connaît si bien à celui, plus léger, des historiettes humoristiques. On y trouve encore des planches couleur qui ne sont pas sans évoquer l'art de la Chine communiste.
À *Player one*, nous avons été particulièrement impressionnés par *The Old-Timer Of Sun Burgs Hill*, un western (hanté par les mythes de Buffalo Bill et du général Custer) dont la pureté de trait confine par moments au sublime...
SOS Tokyo Metro Explorers est disponible en import. n



Concours

Player One



3615 : 1,29 F/mn

Pour Jouer : *jeux

Les Lots

20 jeux

Toy Story

sur Super Nintendo



INTERACTIVE
entertainment

Disney's TOY STORY

AGILE WARRIOR F-111X SUR PLAYSTATION

UN SEUL CONSEIL, ATTACHEZ VOS CEINTURES.



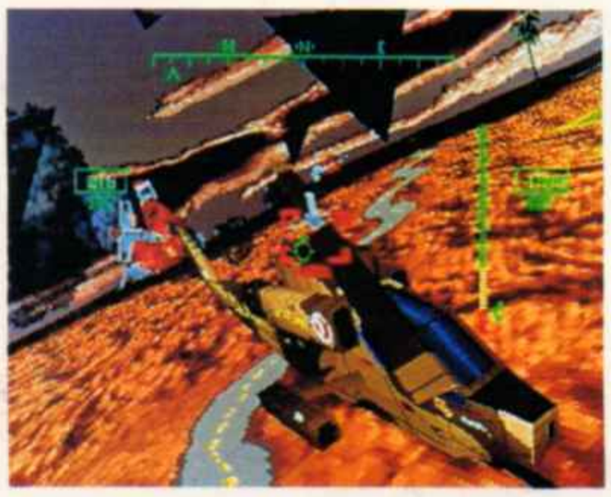
• « Un véritable challenge aux amateurs de combats aériens ». Player Fun : 95%
Player One

• « Un jeu de simulation fort difficile ... à voir ».
Consoles +

• « L'action cartonne dès les premières secondes du jeu ».
CD Consoles







3615 VIRGIN GAMES

Environnements 3D, option 2 joueurs, de nombreuses situations de combats, des armes surpuissantes,
tout est là pour vous faire vivre sept missions issues des véritables simulateurs de vol de l'armée jusqu'alors classées Top Secret. Alors aurez-vous assez de cran pour attacher votre ceinture et décoller avec le **F-111X ?**

Virgin INTERACTIVE entertainment

233, rue de la Croix Nivert 75015 Paris
HOT LINE : (1) 53 68 10 00
FAX : (1) 53 68 10 01

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. and Black Ops Entertainment,Inc.
All Rights Reserved. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Developed by Black Ops Entertainment, Inc.