Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Special été 200 pages

Saturn
Nintendo
Action
Megadrive
64
by

GRATUIT ! SUPPLEMENT MANGA

EXCLUSIF Interviews de stars

TEST : ETES VOUS UN VRAI PLAYER ?



Gagnez des PlayStation et des Saturn !

Les meilleurs jeux Toshinden 2, DBZ 2 Resident Evil

SPECIAL BASTON

COUPS INEDITS
TEKKEN 2
NIGHT WARRIORS
SF ALPHA

LES JEUX DES J.O. TRACK & FIELD
OLYMPIC SOCCER, OLYMPIC GAMES

66 Juillet / Août 96

ISSN : 1153 4451 - 219 FB - 7,5 $ Can - 9,5 FS

M 4413 - 66 - 32,00 F

32 F

LA BOUTIQUE TOON®



CET ÉTÉ, TOONETTE FUTÉE VOUS CONSEILLE



69F La vidéo VF Samouraï Shodown + 1 sachet «samouraï Spirit». Oui, c'est neuf !

99F La vidéo VF Macross le film

49F 59F La vidéo si vous les prenez par 4 (196F les 4) À l'unité : 59F Offre valavle pour : Watt Poe (STF) Slow Step (3 vol., STF) You're Under Arrest 1 (STF) Borman OAV (STF) et Film (STF)



JAPANIMATION...

- VF 3x3 eyes
- STF Ah! My Goddess 3 vol.
- VF Akira Le film
- F Akira 14 tomes
- F Akira 14 (Nouveau)
- VF Appleseed Le Film
- F Appleseed 4 tomes
- F Appleseed 5 (10/7)
- VF Armitage III 3 vol.
- VF Armitage III 4 (Nouveau)
- F Asatte Dance 2 tomes
- VF Babel II 2 vol
- VF Baoh
- F Bastard!! T.1 (13/8)
- VF Be bop Hi school
- F Bubblegum Crisis
- STF Bubblegum Crisis 4 vol.
- F City Hunter 4 tomes
- VF Cobra 10 vol.
- VF Cobra Le film
- D Cobra 1 «Génériques»
- D Cobra 2 «Musiques» (Nouveau)
- vre F Crying Freeman «Le tournage» **99F**
- F Crying Freeman 2 tomes **47F/tome**
- VF Cyber City 3 vol. **99F/vol**
- F Cyber Weapon Z T.1 **79F**
- VF Dancougar (Nouveau) **169F**
- STF Deus «Le secret des Kyoles» **119F**
- VF Dominion 2 vol. **139F/vol**
- M. F Dr Slump 6 tomes **149F**
- M. F Dr Slump 7 (13/8) **119F/vol.**
- V. VF Eight Man 2 vol. **139F**
- V. VF Final Fantasy 2 vol. **97F/tome**
- V. STF Final Fantasy Coffret Collector **97F**
- M. F Fly (Dragon Quest) 4 tomes **139F**
- M. F Ghost in the shell T.1 **75F/tome**
- V. VF Golden boy 1 (Nouveau) **75F**
- M. F Gon 2 tomes **119F/vol.**
- V. VF Gunnm **119F**
- M. F Gunnm 5 tomes **77F/tome**
- M. F Gunnm T.6 (Nouveau) **99F/vol**
- V. VF Guyver 4 vol. **99F**
- BD F HK T.1 «Avalon» (nouveau) **40F**
- M. F Ikkyû T.1 **109F/vol**
- V. STF Iria 1 3 vol. **77F**
- V. VF Kamui **139F/vol**
- V. VF Ken le Film **25F/tome**
- V. VF Ken TV T.1 4 vol. **149F/vol.**
- V. VF Ken TV Pack 4 **149F**
- V. VF Kishin Heidan 3 vol. **49F**
- V. VF Kôjirô! I 2 vol. **149F**
- V. VF Kôjirô! II 2 vol. **99F**
- V. STF Kojirô! Le film (nouveau) **47F/tome**
- Livre F L'Univers des Mangas **99F/vol**
- V. VF La Cité Interdite **79F**
- V. VF Les Ailes d'Honneamise **169F**
- M. F Les Élémentalistes 2 tomes **119F**
- V. STF Lodoss 1 **139F/vol**
- V. STF Lodoss 2-6 **39F/tome**
- V. STF Love city **39F**
- V. VF Macross II 1 vol. **99F/vol**
- V. VF Macross II.2 (nouveau) **119F/vol**
- V. VF Macross Le film **299F**
- V. VF Macross Plus 2 vol. **25F/tome**
- V. STF Maps 2 vol. **79F**
- V. VF Max et Compagnie Le film **139F**
- V. VF Max et Cie OAV 4 vol. **38F/tome**
- V. VF Megalopolis 4 vol. **139F**
- V. VF Moldiver 3 vol. **40F/tome**
- V. VF Monster city **40F**
- M. F Mother Sarah 2 tomes **139F/vol.**
- V. VF Nicky Larson 4 vol. **95F**
- V. VF Nicky Larson TV Pack 4 **57F**
- V. VF Ninja Scroll **139F/vol.**
- M. F Noritaka 2 tomes **169F**
- M. F Noritaka 3 (nouveau) **149F**
- V. STF Nuku nuku 1 (nouveau) **85F/vol.**
- M. F Orion T.1 2 tomes **300F**
- M. F Outlanders 3 tomes **139F/vol.**
- V. VF Patlabor 2 vol. **149F/vol**
- V. VF Plastic Little **149F/vol**
- A.C. F Porco Rosso 4 tomes **149F**
- V. VF Porco Rosso **119F**
- Art Book F Porco Rosso **139F**
- V. VF Ran La légende verte 3 vol. **139F**
- V. STF Ranma ½ OAV 3 vol. **77F/tome**
- V. VF Ranma ½ Film 2 vol. **149F**
- M. F Ranma ½ 8 tomes **139F/vol**
- V. VF Ranma ½ TV 4 vol. **139F**
- V. VF Ranma ½ TV Pack 4 **139F/vol**
- V. STF Réincarnations 1 **139F/vol**
- M. F Rêves d'Enfants T.3 **99F**
- V. VF RG Veda OAV **149F/vol**
- M. F RG Veda 2 tomes **99F/vol**
- M. F Riot 1 **149F**
- M. F Riot 2 (nouveau) **139F/vol**
- V. VF Roujin-Z **119F/vol**
- M. F Sailormoon 7 tomes **139F/vol**
- M. F Sailormoon 8 (nouveau) **149F**
- V. VF Sailormoon TV 4 vol. **89F/tome**
- V. VF Sailormoon TV Pack **85F/vol**
- V. VF Saint Seiya Film 4 vol. **300F**
- A.C. Jap. Saint Seiya 4 tomes **139F**
- V. VF Saint Seiya TV 4 vol. **40F/tome**
- V. VF Saint Seiya TV Pack 4 **40F/tome**
- V. VF Samouraï Shodown+1 sachet **139F**
- M. F Sanctuary T.1 **77F/tome**
- V. VF Street Fighter II **77F/tome**
- M. F Street Fighter II 4 tomes **149F/vol**
- V. VF Tenchi Muyo 3 vol. **99F**
- V. STF The Cockpit **57F/tome**
- V. VF The Hard **139F**
- M. F Tôkyô Babylon 2 tomes **169F**
- V. VF Urotsukidôji I **139F/vol**
- V. VF Urotsukidôji II **139F/vol**
- V. VF Urotsukidôji III 3 vol. **149F/vol**
- V. STF Ushio to Tora 3 vol. **39F/tome**
- M. F Vaelber Saga 2 tomes **85F/vol**
- V. VF Venus Wars **149F**
- M. F Version T.1 **300F**
- M. F Video Girl Ai 11 tomes **135F**
- M. F Video Girl Ai 12 (nouveau) **79F**
- CD Audio Video Girl Ai CD 1 **139F**
- V. STF Yohko 3 vol. **47F/tome**
- V. VF Yoma **77F**
- V. STF Yû Yû Hakusho Film **77F**
- V. VF Yugen Kaisha 4 vol. **99F**

BANDES DESSINÉES

- BD F 666 3 tomes **39F/tome**
- BD F Aquablue 5 tomes **85F/vol.**
- BD F Caste Méta-Barons 3 tomes **300F**
- BD F Lobo 3 tomes **139F/vol**
- Livre F Royo 2 tomes **49F/tome**
- BD F Slaine 4 tomes **85F/vol.**

MAGAZINES

- Mag. F Anime Land 17, 20, 21 **69F**
- Mag. F Anime Land 18/19 (double) **49F**
- Mag. F Anime Land 22-23 **139F**
- Mag. F Kameha Relié 8 tomes **47F/tome**
- Mag. F Manga Player 7 Mag. **139F/vol.**

FILMS

- V. VF Coffret Alien I+II+III **139F**
- V. VF X Files 1 «Le dossier secret» **49F/tome**
- V. VF X Files 2 «Tooms» **149F**
- V. VF X Files 3 «Enlèvement» **149F**
- V. VF X Files 4 (Sept. 96) **149F**
- Pack X Files 2 vidéos+1 sachet **79F/vol.**
- Pack X Files Les 3 volumes **85F/tome**
- V. STF Tex Avery Intégrale 8 vol. **149F**



POSTERS À LA PELLE!

- Poster Cobra 1 Cobra+Dom. dans Cimetière **25F**
- Poster Cobra 2 Cobra sur moto **25F**
- Poster Cobra 3 Cobra+Dominique sur moto **25F**
- Poster Cobra 4 Cobra+Homme de verre **25F**
- Pack 4 posters Cobra **80F**
- Poster DBZ Beaucoup de visuels! **25F**
- Pack4 posters DBZ **80F**
- Poster Sailor Moon Beaucoup de visuels! **25F**
- Pack4 posters Sailor Moon **80F**
- Poster X Files 1 Mulder & Scully **35F**
- Poster X Files 2 Faces **35F**
- Poster X Files 3 Mulder **35F**
- Poster X Files 4 Liquid X **35F**
- Poster X Files 5 Anasazi **35F**
- Poster X Files 6 Eye **35F**
- Pack6 posters X Files **180F**

JEUX VIDÉOS

395F 369F



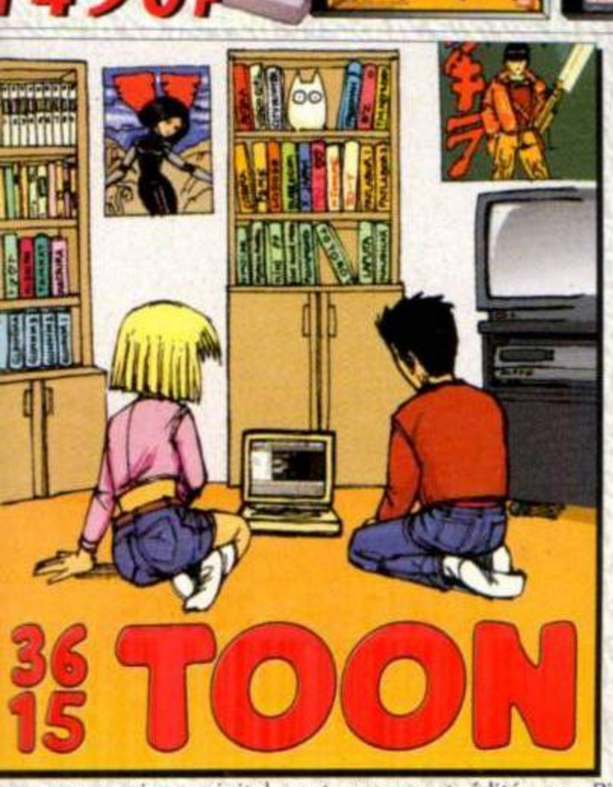
1490F

SONY PLAYSTATION

- Console PlayStation+manette **1490F**
- Acc. PSX Carte Mémoire **169F**
- Joy. PSX Manette Negcom **369F**
- Joy. PSX Manette Standard Sony **199F**
- Joy. PSX Fighter stick (arcade) **399F**
- Jeu VF Adidas Power Soccer **369F**
- Jeu VF Alien Trilogy **369F**
- Jeu VF Arcade classics **280F**
- Jeu VF Chronicles of the sword (nc) **369F**
- Jeu VF D (The D) **369F**
- Jeu VF DBZ Ultimate 22 **395F**
- Jeu VF Destruction Derby **369F**
- Jeu VF Doom **349F**
- Jeu VF Earthworm jim 2 **349F**
- Jeu VF Fade to black **385F**
- Jeu VF Formula one (nc) **399F**
- Jeu VF Jack is back **369F**
- Jeu VF Loaded **369F**
- Jeu VF Magic Carpet **369F**
- Jeu VF NBA Live 96 **369F**
- Jeu VF Need for Speed **369F**
- Jeu VF Resident Evil (nc) **369F**
- Jeu VF Ridge Racer Revolution **369F**
- Jeu VF Skeleton warriors **395F**
- Jeu VF Space Hulk **369F**
- Jeu VF Street Fighter Zero/alpha **385F**
- Jeu VF Tekken **349F**
- Jeu VF Thoshinden 2 (nc) **385F**
- Jeu VF Total NBA 96 **399F**
- Jeu VF View Point **369F**
- Jeu VF Wipe Out **369F**

SEGA SATURN

- Console Saturn+manette **1490F**
- Acc. Saturn Backup Memory **369F**
- Acc. Saturn Carte Video CD (Mpeg) **399F**
- Joy. Saturn Joypad Explorer **369F**
- Joy. Saturn Joypad Standard Sega **359F**
- Joy. Saturn Volant Arcade Racer **385F**
- Jeu VF D (The D) **469F**
- Jeu VF Destruction Derby **385F**
- Jeu VF Fifa Soccer 96 **399F**
- Jeu VF Magic Carpet **299F**
- Jeu VF Need for Speed **369F**
- Jeu VF Road Rash (19 juillet) **369F**
- Jeu VF Sega Rally **369F**
- Jeu VF Sim City 2000 **369F**
- Jeu VF Street Fighter Zero/Alpha **349F**
- Jeu VF Tôshinden Remix **389F**
- Jeu VF Virtua Cop+Gun **359F**
- Jeu VF Virtua Fighter 2 **549F**
- Jeu VF Wipe Out **369F**



Pour l'une...

3615 PSX®

Entrez dans le Paradis des Joueurs...

Astuces - Soluces - News - Previews - Tests - Sos

Gagnez :

2 Consoles par mois + 1 Jeu par jour !

3615 S32®

...et pour l'autre!

3615 DBZ

- Infos, Scoops
- Les 16 séries TV
- Les 19 films
- Les 42 mangas
- Les 187 personnages
- Les 187 combats
- Les 17 Artbooks
- Les 19 CD
- Le Glossaire
- Questions/Réponses
- Tous les fans

Tous ces services minitel sont conçus et édités par Pixtel. 3615 TOON, DBZ, RPG : 1,29F/mn. 3615 PSX, S32 : 2,23F/mn. Accès minitel rapide pour PSX : 3623 PSX (prix identique), si vous disposez d'un Magis Club

L'ITINÉRAIRE PRIX ROUGES: DES PROMOS ESCAGASSANTES!



69F

L'Anime Comic (Couleur-Japonais) DBZ (15 volumes parus)





109F

La vidéo Dragon Ball ou Dragon Ball Z au choix + 1 Sachet PP Card 27 (34 cartes + 1 laser)









199F

Le pack DBZ comprenant: 2 figurines, 1 sachet de 34 PP Card 27, Un manga Dragon Ball Français (1 à 21),Un manga DBZ japonais (31 à 42), 1 Anime Comics DBZ jap (1 à 13)

Manga F. Dragon Ball 21 vol.
Manga F. Dragon Ball 22 8/96
M. Jap. Dragon Ball (31-42)
Art Book Jap. 7 tomes
Anime Comic Jap. 15 tomes

38F/vol SP1-Badack SP2-Trunks story 1-Garlic 2-Dr
38F Willow 3-Thalès 4-Super Namec 5-Cooler 6-
35F/tome Metal Cooler 7-Cyborgs 8-Broly 9-Bojack 10-
199F/tome Retour Broly 11-Bio Broly 12-Gojeta 13-Tapion
69F/tome Calendrier Jap. DBZ 10è anni. 36x53cm **119F**

DBZ: DES PRIX, DES PACKS!





99F

La vidéo Dragon Ball ou Dragon Ball Z au choix + 1 manga DBZ japonais au choix (volume 31 à 42)



179F

Le Pack d'une Vidéo Dragon Ball Z VF au choix, un manga DBZ 42 et le Sweat-Shirt DBZ (taille unique)



69F

Le film, soit 197F le coffret des 3 films Dragon Ball VF: «La légende de Shenron», «Château du démon, «Aventure mystique»



79F

La vidéo Dragon Ball Z VF (11 volumes) ou Dragon Ball VF (3 volumes)

CHERS, LES LD? VOUS ÊTES SÛR?







KEN DRAGON BALL Z

Laser Disc Pal VF Akira **199**F
Laser Disc Pal VF DBZ 8 Broly **169**F
Laser Disc Pal VF Ken le film **169**F
Laser Disc Pal VF Porco Rosso **249**F
Laser Disc Pal VF Saint-Seiya Film 4 **169**F
Laser Disc Pal VF Urotsukidôji I+II **299**F
(LD Urotsujidôji interdit aux -18 ans)

LA FOLIE DES CARTES



DBZ PP Card 27 34 cartes+laser **49**F
DBZ Hero Col. 3 Sachet de 10 **19**F
DBZ Hero Col. 4 Sachet de 10 **19**F
DBZ Hero Col. 4 20 Sachets+Poster **299**F
Samouraï Shodown Sachet de 7 **12**F
Samouraï Shodown Boîte 10 sachets **90**F
X-Files Season 2 Sachet de 9 **18**F
X-Files Season 2 9 Sachets **145**F
X-Files Season 2 Boîte 36 sachets **499**F



AVEZ-VOUS VU LE PRIX DES FIGURINES? HEIN?



Vraiment géante cette figurine 40cm, non? (La vraie a des proportions normales!)

Fig. 40cm Géantes! **169**F/figurine
1-Gokû Super Guerrier 2-Gokû Hyper Guerrier 3-Janemba jaune 4-Gokû normal 5-Son Goten 6-Bou
Fig. à monter Gogeta **99**F
Fig. 13cm articulée **99**F/figurine
1-Gohan 2-Goten 3-Trunks 4-Végéta 5 Janemba rouge 6-Gokû Hyper Guerrier
Coffret 6 Super Guerriers 8 coffrets **79**F/cof.
Figurine 5cm DBZ à l'unité **10**F
Figurine 5cm DBZ les 24: 8F la figurine! **192**F
Figurine 5cm DBZ les 96: 6F la figurine! **590**F
Il existe 48 figrunes 5cm différentes (dites Super Guerrier). A l'unité ou par 24, elles sont en vrac. La boîte de 96 contient les 48.



99F

GRATUIT!

Une PP Card DBZ offerte pour chaque article commandé (Si vous commandez 5 articles, 5 cartes!). Les packs comptent pour un seul article. Offre valable jusqu'au 15/9/96.

GRATUIT!

Une figurine DBZ offerte avec chaque commande jusqu'au 15/9/96.



GRATUIT!

Le poster HK (une exclusivité de LA BOUTIQUE TOON), offert avec chaque commande jusqu'au 31/7/96.



EXCLUSIF! LA TOONETTE A SON TEE-SHIRT!



Tee-Shirt Boutique Toon M, L ou XL **90**F
Tee-Shirt Cobra XL **99**F
Tee-Shirt HK M, L ou XL **99**F
Tee-Shirt X Files XL (préciser dessin) **139**F
Sweat-Shirt DBZ M **79**F
Sweat-Shirt Cobra L ou XL **149**F
Casquette Cobra **99**F
Casquette DBZ **59**F
Casquette X Files **139**F

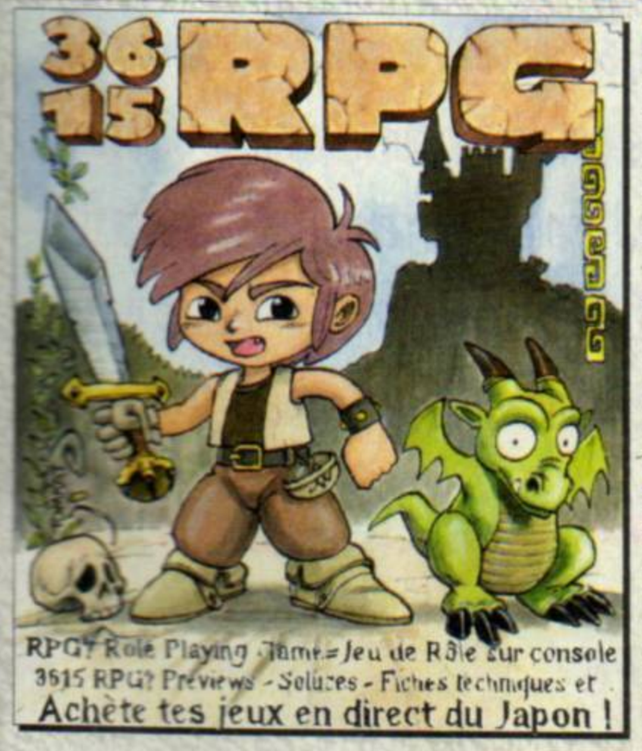


90F









INFORMATIONS PRATIQUES

- **Découpez**, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition. Commande sur papier libre: merci d'indiquer le code média «PL0796».
- **N'hésitez pas** à vous renseigner sur les dates de disponibilité par téléphone ou minitel.
- **Chronopost**: commandez de préférence par téléphone ou minitel afin de vérifier la disponibilité.



Catalogue, commande, Informations, Livraison, Service après vente:
(16.1) 49.76.19.63
Lu->Ve: **10-19h** Sa: **10-18h**
3615 BOUTIQUETOON
24h/24 7j/7 2,29 F/mn

INFORMATIONS JURIDIQUES Conformément à l'article 27 de la loi «Informatique et Libertés» du 6/1/1978, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre commande par La Boutique Toon. Vous disposez d'un droit d'accès et de modification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi être amené(e) à recevoir des propositions commerciales d'autres organismes ou société. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-le nous en précisant votre code client. LA BOUTIQUE TOON / CNIL - BP 249 - 94102 SAINT MAUR Cedex Siège social : 44, rue Garibaldi / 94100 SAINT-MAUR / Sarl à 500000F / RCS Créteil B353078140.

BON DE COMMANDE

À retourner à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°2**
sans affranchir **94109 SAINT-MAUR Cedex**

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
CADEAUX Le poster HK + 1 Figurine DBZ ! Si je commande au moins un article avant le 31/7/96 (HK) ou 15/9/96 (Figurine)	Gratuit
2	
3	
4	
5	
J'ai gagné PP Card ❑ **Catalogues couleur** (sans obligation d'achat !)	Gratuit

PL0796

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
Téléphone : Date de nais.:

FRAIS DE PORT
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
❑ Normal Une semaine environ 2
❑ Colissimo 1-2 jours 3
❑ Colissimo recommandé 4
❑ Chronopost Demain avant 12h 7
EUROPE : ❑ Envoi Recommandé 6
DOM TOM : ❑ Frais de port sur de
TOTAL À PAYER :

MODE DE PAIEMENT
❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement (+39F) (France métropolitaine seulement. de CR pour les jeux et consoles)
❑ Carte Bleue Visa Eurocard Masterc
❑ **Carte Aurore**
N° ____ ____ ____ ____
Expire à fin : __ / __ Signatur
Si mineur(e), signature des parents

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 (EdF).
Rédacteur en chef-adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Lionel BARGILLON.
Rédacteurs : Denis ADLOFF, Robby BARBE, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Reyda SEDDIKI, Sam SOUIBGUI (responsable import/On line), David TENÉ, Julien VAN DE STEENE.
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe et Yuko SOIROT.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO.
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY.
Infographistes : Gilles RENOULT, Wladimir MAGEOT (stagiaire).

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

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

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

Service des ventes : PROMÉVENTE - Lauric MONFOR.
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION. SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : 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, Christophe SOIROT.
Illustrations de couverture : © Capcom 1995.

Ce numéro comporte un supplément Manga Player Digest, folioté de 1 à 28, déposé sur la une de couverture et ne pouvant être vendu séparément.

ÉDITORIAL



NE M'ÉCRIVEZ PLUS JAMAIS CD-ROM

Entre deux siestes et six mois de vacances, les dinosaures de l'Académie française (70 ans de moyenne d'âge) ont choisi de se mettre à la page (il était temps !). Ils ont effectivement pris une décision de première importance : franciser le mot CD-Rom. Et c'est là qu'on commence à rigoler. Littéralement, CD-Rom signifie Compact Disc Read Only Memory, que l'on peut traduire par Disque Compact non réinscriptible. Jusque-ici tout le monde était satisfait de cette définition et de son écriture. Maurice Druon, secrétaire perpétuel de l'Académie française, a même constaté que « le sigle américain CD-Rom s'est installé dans l'usage de manière définitive pour désigner un objet d'emploi de plus en plus courant ». Il ne fallait pas être immortel pour découvrir que cette galette de silicium allait devenir le support universel des programmes informatiques. Très à cheval sur les mots qui pourraient « heurter notre graphie » selon les termes de l'Académie, les sages semblent avoir oublié qu'une langue évolue et s'enrichit au contact des autres ; week-end, sandwich, sex-appeal, sont autant d'exemples qui montrent que notre français est bien vivant. Le fou rire atteint son paroxysme lorsqu'on apprend le nouveau terme qu'il faudra utiliser dans toutes publications officielles : Cédérom. Le ridicule ne tue pas, c'est sûrement pour cela que les académiciens vivent très vieux.

64

NOMBRE DE BITS DE LA NOUVELLE NINTENDO

SORTIE LE 23 JUIN AU JAPON

EdF
(Eté Defrance)

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

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.

PARIS - ATLANTA : 7 Heures de vol... Et combien d'heures de jeu ?

KONAMI®

INTERNATIONAL TRACK & FIELD Sortie mondiale sur Playstation le 28 Juin 1996



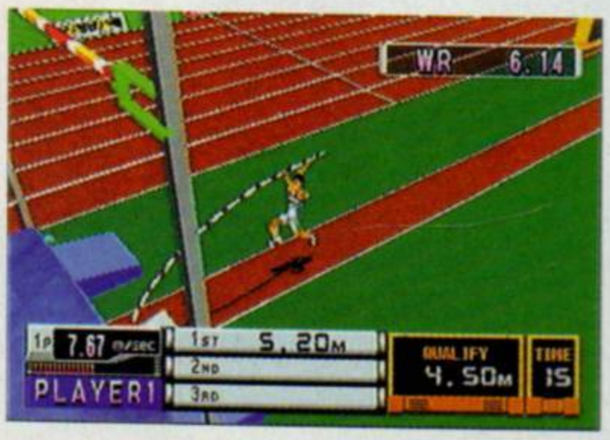


Le concentré de Jeux Olympiques

- 1 à 4 joueurs en simultané
- 11 disciplines officielles
- Motion Capture avec de vrais athlètes
- GamePlay très réaliste qui allie à la fois vitesse, réflexe et précision







LUDI GAMES

PlayStation

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. All rights reserved. and PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

66 JUILLET/AOÛT

SOMMAIRE

2 POSTERS : L'EFFACEUR ET LES JO



Elle est enfin arrivée ! La Nintendo 64 s'est levée à l'est. L'épilepsie de nouveau à « l'horreur »

CONCOURS
3668 32
3615 171
SCORE GAME ... 114
US GOLD 84

10 **Courrier**

Exceptionnel ! 4 pages de courrier... au lieu de 3. Merci qui ?

14 **Stop Info**

33 **Plans & Astuces**



Spécial baston : les coups inédits de Tekken 2, Street Fighter Alpha et Night Warriors.



Dirt Dash, Road Rage... les courses de voitures à l'honneur.

46 **Arcade**

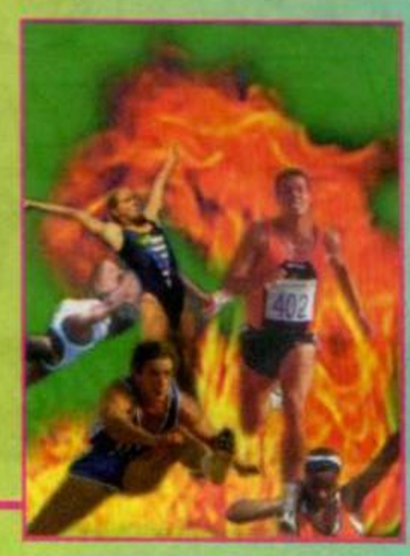
Etes-vous un vrai Player ?

52 **Grand test de l'été**



Motor Toon 2 : course délirante. DBZ 2 : enfin ! Sur Saturn et PlayStation... Iron Storm : un wargame historique accessible à tous.

56 **Over the World**



Olympic Games, Olympic Soccer, interview de Sébastien Flute.... tout ce qu'il faut savoir sur les JO est dans Player One

71 **Dossier JO**



Sea, Games & Fun Mallaury Nataf, Arthur, Maurice... des stars en vacances.

89 **Tests**



Resident Evil : sombre, inquiétant, angoissant... mortel ! Track & Field : médaille d'or des JO. Aquanaut's Holiday : le grand bleu sur PlayStation !

129 **Interviews**

Ce mois-ci, plus que jamais, les terreurs du jeu vidéo défendent vos intérêts.

142 **Slayer One**

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT EN PAGE 70

Des codes à la pelle, des cheats très choc, signés Bubu, prince de la bidouille.

144 **Trucs en Vrac**

159 ABONNEMENT

152 **Reportage**



Spécial cinéma : avec en avant-première Eraser, un film explosif où Schwarzy retrouve un rôle taillé à sa mesure..

Crée ta différence.

CHERRY COKE

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



SEGA

Seule Saturn a autant d'influence sur vous.

Surtout à ce Prix :

1490 F*

Console Saturn + 1 manette + mémoire de sauvegarde intégrée.

* Prix TTC généralement constaté.



Les effets de Saturn sur l'être humain sont multiples : augmentation du taux d'adrénaline, déformation du visage par la vitesse, sueurs froides, écarquillement des yeux... Il n'y a que sur Saturn que l'on trouve autant d'expériences marquantes. Elles ont pour noms Virtua Cop, Sega Rally, Virtua Fighter II, Panzer Dragoon II, Euro 96, Wipe Out, Toshinden... La console Saturn a également une formidable capacité multimédia : elle peut lire les CD audio, les CD photo et les CD video (avec une carte MPEG). Ne sentez-vous pas déjà le pouvoir d'attraction de Saturn ?

Astuces, infos, cadeaux : la ligne Sega 36 68 01 10** et sur minitel 36 15 Sega***. ** 2,23F/min *** 1,29F/min

SEGA SATURN™ PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

Courrier

Et voilà, ça continue ! Encore une nouveauté dans la rubrique Courrier de ce mois-ci : une page de plus ! (mais jusqu'où iront-ils ?) Toutes mes félicitations donc, car c'est bien vous, et vous seuls — grâce à la qualité de vos nombreux courriers —, qui avez motivé ces changements importants.
Le mois d'août sera celui d'un autre événement : il n'y aura pas de courrier puisque, comme chaque année, *PO* part en vacances... Rendez-vous donc à la rentrée et d'ici là, envoyez-moi plein de cartes postales !

Sam Player

Doom sur l'Ultra 64

sera-t-il différent de la version PlayStation ?

Un lecteur

L'Ultra 64 a été renommée Nintendo 64 depuis quelques mois déjà ! Doom sera effectivement différent, les développeurs ayant annoncé des niveaux inédits et des améliorations techniques pour la version N64.



Dessin non signé !

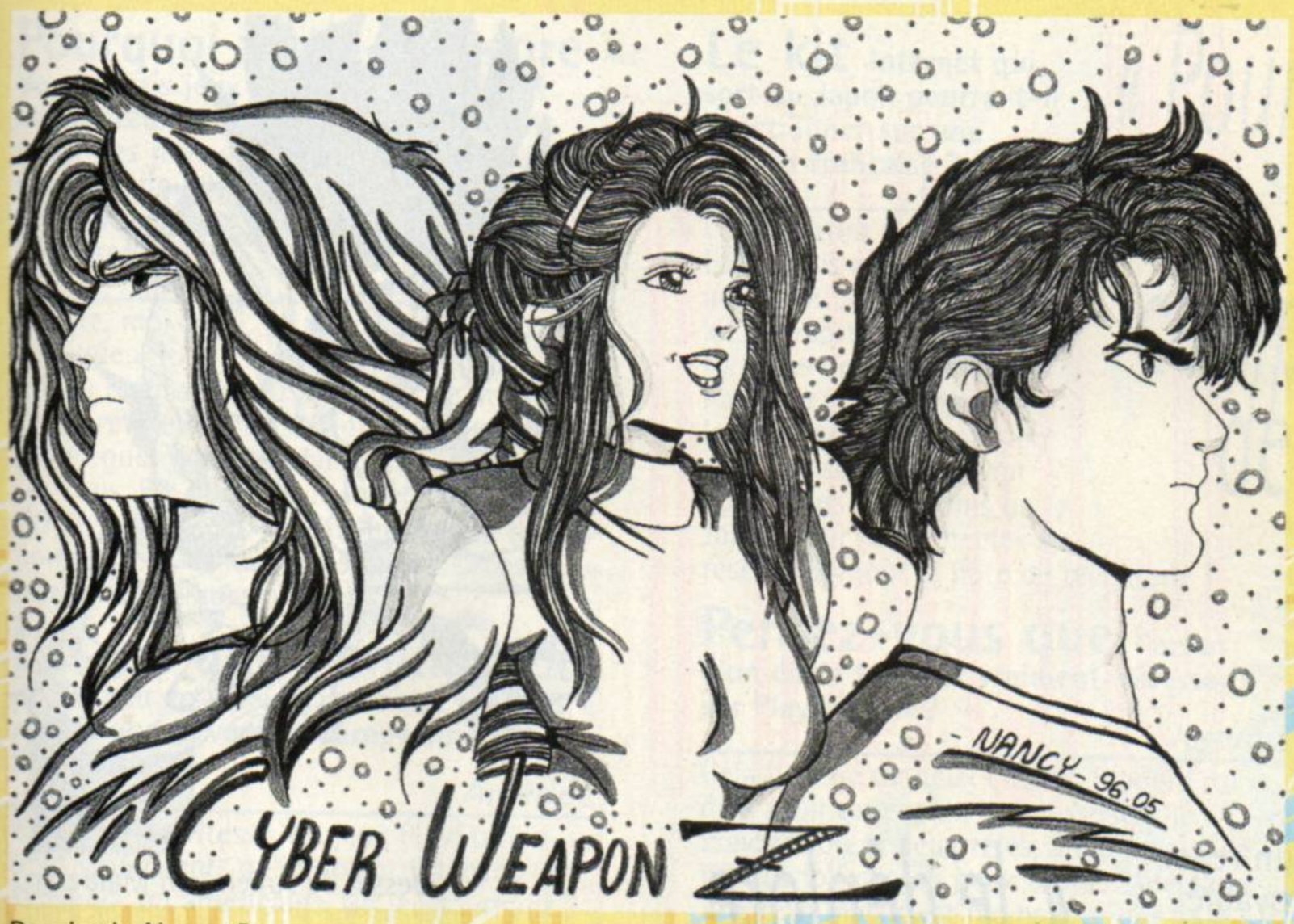
La 1re lettre du mois

Je vous écris pour vous faire part de mes doutes quant à l'avenir de Nintendo. En effet, j'ai l'intime conviction que le retard accumulé par cette société face à la terrible concurrence de Sony et de Sega ne sera jamais rattrapé et que Nintendo court à sa perte. Que de promesses ont été faites par ce géant de la console ! Seront-elles tenues ? Tout d'abord, pourquoi Nintendo s'entête-t-il à ne pas doter sa console de CD-Rom ? On en avait rêvé pour la Super Nintendo... On en rêvait pour leur 64 bits : il ne l'a pas fait ! Il faut reconnaître que cette lacune risque fort de nuire au lancement de la console : le support cartouche devient obsolète. On peut en tout cas espérer que le jeu de la concurrence fera baisser les prix. Toutefois, si Nintendo venait à développer des périphériques intéressants pour sa future console, son avenir serait moins morose. Un lecteur optique serait-il de bon augure ? Encore faudrait-il que la 64 bits se vende, et il semble que l'attitude actuelle de Nintendo ne mette pas en confiance ses clients potentiels. Ce point de vue peut vous paraître pessimiste, mais avec des projets qui n'aboutissent pas, un retard conséquent face aux autres, et un avenir qui me semble compromis pour Nintendo, mon manque de confiance m'interdit de dépenser de nombreux mois d'économies dans une console dont le futur est incertain. Il n'est donc pas étonnant que je me tourne vers Sega et Sony, qui, eux, ont déjà fait leurs preuves. On pourra toutefois regretter qu'il y ait aussi peu de jeux d'aventure sur PlayStation.

Benoît Jolivet

Le retard pris par Nintendo sur la sortie de sa nouvelle machine et l'arrogance des publicités parues dans la presse française à Noël dernier (elles conseillaient de ne pas acheter de 32 bits sachant que leur 64 bits sortirait en avril 96) n'aura pas grande influence sur les ventes de la Nintendo 64. Elle se positionne comme une console résolument grand public — puisqu'elle devrait se vendre en France à moins de 2 000 F — et, malgré tout le mal que tu lui souhaites pour t'avoir fait tourner en bourrique, Nintendo risque bien de liquider ses nouvelles machines comme des petits pains.
Pour ce qui est du support cartouche, il semble incorrect de le qualifier d'obsolète puisqu'il conserve un avantage de taille par rapport aux CD : sa vitesse. Mais peut-être n'as-tu pas expérimenté les longues séances d'attente durant le chargement d'un niveau sur 32 bits ? De plus, Nintendo prévoit effectivement un autre support (nommé pour le moment Bulky Drive) sur lequel on pourra aussi bien lire qu'enregistrer de nombreuses données.
Quoi qu'il en soit, ne vas pas imaginer que l'avenir de la N64 soit sombre. Nintendo a toujours prouvé, dans le passé, qu'il savait monter au créneau (même avec du retard...).

Sam



Dessin de Nancy B.

« Tout d'abord, pourquoi Nintendo s'entête-t-il à ne pas doter sa console de CD-Rom ? »

Et voici les nouvelles

questions d'un habitué...
1) J'aimerais voir le retour des P.-S. dans la rubrique Courrier.
2) Comptez-vous réaliser une K7 vidéo sur Player One (présentation des rédacteurs, de leurs jeux préférés...) que l'on pourrait commander avec des Crédits Players ?
3) Je trouve anormal que vous ayez consacré trois pages à Mario 64 dans votre numéro de juin, alors que Nights, qui n'en a qu'une seule, me semble être aussi important, si ce n'est plus, que les nouvelles aventures du plombier.

Warblade

1) Aaaaargh ! Je m'aperçois avec ta lettre que les P.-S. du mois dernier, que j'avais rédigés avec amour, ont été supprimés, faute de place ! J'y remédie de suite.
2) Quelle bonne idée ! Ensuite, les rédacteurs de *Player One* pourraient faire des concerts, tourner dans des films puis monter les marches du festival de Cannes. Dans la foulée, on ouvrirait des lieux de culte à leur gloire, où les gens viendraient prier tous les dimanches matin. Enfin, ils ouvriraient la mer en deux et feraient marcher les cul-de-jatte. Mais voilà, l'égocentrisme a de tristes limites : faire une K7 vidéo, ça coûte très cher !
3) Je peux t'assurer que sur le salon E3, Mario 64 a attiré autrement plus de monde que Nights. Et puis, à travers les trois pages de Mario 64, c'est aussi et surtout d'une nouvelle console dont nous parlons.

Pourquoi les OAV de Ranma ne sont-elles pas doublées en français ?

Jane

AB détient les droits de *Ranma* pour la France, et n'a pas jugé bon (comprends « rentable ») de le faire.

Quel est le meilleur jeu à acheter entre Fade to Black et Resident Evil ?

Olivier

Ces deux excellents jeux sont en effet très proches, mais le premier est légèrement plus porté sur l'action que le second, plus aventure. Les deux valent le coup. Alors, à toi de voir.

Salut, Sam. Je t'écris

juste pour savoir si un mec comme toi, qui est incollable côté consoles, peut avoir une quelconque opinion sur les vaches folles.

Jo

Les vaches folles, ce que j'en pense ? Tu me donnes là l'occasion de déclarer très officiellement à tous ceux qui voudront bien l'entendre que les jeux vidéo et les mangas n'y sont pour rien, promis-juré ! Non, je ne suis pas parano, mais « mieux vaut prévenir que guérir », telle est ma devise...

Les CD-Rom vierges

existent-ils ? Si oui, peut-on enregistrer des données sur un CD-Rom vierge à partir d'un lecteur CD d'ordinateur (PC ou Macintosh) ?

Yannick, possesseur de PlayStation.

Salut, l'apprenti pirate... Dis, pourquoi tu me poses ces questions ? Qu'as-tu derrière la tête ? Hum ? Enfin...
Oui, tu peux trouver des CD-Rom vierges dans le commerce, pour un prix compris entre 50 et 100 F. Comme son nom l'indique, un lecteur de CD, qu'il soit dans un ordinateur ou ailleurs, ne peut lire que les CD. En revanche, sont vendus à partir de 6 000 F des graveurs de CD qui se branchent sur ordinateur. Voilà. Et pour calmer les esprits les plus imaginatifs, voire malhonnêtes, les CD de la PlayStation sont protégés contre les copies de ce genre.

Comment faites-vous

pour noter les jeux ? Dans la rubrique tests, vous notez en pourcentage : faites-vous des moyennes ? Demandez-vous l'avis des autres testeurs ? Ou alors vous notez au pif ?

Fingers (in the nose ?)

Cela dépend. Avant, chaque testeur possédait sa tactique : l'un pointait l'échelle des notes en fermant les yeux, un autre mettait toujours la même note, alors qu'un troisième faisait rouler les CD sur la moquette et attribuait une note d'autant meilleure que le CD roulait loin. Mais voilà : un jour, on a changé la moquette, et on a pensé que les notes risquaient d'être faussées. Depuis, c'est beaucoup plus sérieux : on médite de longues heures pour décider de la note globale qui correspond à l'intérêt de chaque jeu, en tenant compte des titres semblables récemment notés. On ne calcule aucune moyenne, de peur de voir les tests de Bubu arriver avec deux jours de retard.

Que signifie dans vos tests le « Player Fun » ?

L. Mancino

Le Player Fun est une note subjective. C'est-à-dire que le testeur met ce qu'il veut, c'est sa note à lui, moins réfléchie mais plus passionnée que la note globale.

Lorsque l'on a gagné à un concours de Player One, combien de temps faut-il attendre pour recevoir son prix ?

Hafed

Normalement, les prix sont envoyés dans le mois suivant la publication des résultats.

Les cartouches SN iront-elles dans la Nintendo 64 ?

Buzz l'éclair

Non, les deux consoles ne sont absolument pas compatibles.

Courrier

La 2de lettre du mois

Enfin, je me décide à vous écrire pour exprimer un mécontentement qui, à mon avis, est partagé par d'autres. En effet, je déplore la médiocrité des émissions consacrées aux jeux vidéo et surtout de la principale : Micro Kid's. Alors que l'actualité du jeu vidéo est en pleine effervescence avec l'arrivée prochaine de la Nintendo 64 et les sorties de nombreux jeux de qualité sur Saturn et PlayStation, nous assistons tous les dimanche matin à une émission vide : trois tests (si l'on peut appeler cela test !), un reportage bidon et une rubrique Trucs. Il est incroyable qu'une émission « multimédia » consacre dix minutes sur le thème des « présentateurs virtuels » et bâcle trois pseudo tests en trois minutes. Pire, les tests sont des généralités : pas de notes détaillées, peu d'informations précises, etc. D'où la question : pourquoi réaliser une émission en images de synthèse (qui doit coûter extrêmement cher) si cela est fait au détriment du contenu ? J'attends d'une émission de ce type qu'elle m'informe sur l'actualité des jeux. À la place de ça, nous assistons avec le Docteur Clic à une démonstration d'images de synthèse certes bien réalisées mais dont l'intérêt est nul. Non, je ne trouve pas que les vociférations du présentateur virtuel aient un quelconque effet comique, bien au contraire, j'en viens à regretter l'ancienne formule de Micro Kid's qui était bien sûr moins sophistiquée mais dont l'intérêt était nettement supérieur à la version actuelle.

Lionel Babaz

« Je déplore la médiocrité des émissions TV consacrées aux jeux vidéo. »

Hélas, Lionel, je crains que ton appel ne demeure vain. En télé, la forme importe plus que le fond. Au point qu'une émission spécialisée dans le multimédia vire au one man show dominical. Le rythme doit être soutenu, pour que les télézappeurs n'aient pas le temps de zapper. Comment veux-tu faire un travail de fond dans ces conditions ? Mieux vaut prendre cette émission pour ce qu'elle est, une vitrine furtive du multimédia, plutôt que de me dire que tu préférais son ancienne formule animée par Jean-Mi au pays des enfants.
Y a des limites quand même !

Sam

J'ai entendu à la télé

que les jeux de rôle étaient dangereux pour certains. Est-ce que c'est la même chose pour Magic ?

Tails Pog Z

En lisant ta question, je ne peux m'empêcher de penser que la seule chose qui soit dangereuse, c'est d'écouter ce qui se dit à la télé ! Vas-y sans crainte.

Quand est-ce que DBGT

sortira, chez nous, en manga ?

Piccolo

DBGT n'existe pas en manga, pas plus au Japon qu'en France, car son créateur a cessé de réaliser les mangas de la série *Dragon Ball*.

La nouvelle formule de

courrier est nulle, alors reprends comme avant. En plus, le relookage est vraiment pas terrible.

David

Arrête de délirer, avec tous ces pâtés de couleur, j'avais l'impression d'écrire dans Consoles+ !

Comment faites-vous

pour prendre vos photos ? Je n'ai jamais réussi à en prendre une seule !

Son Goku

Nous branchons nos consoles sur une carte spéciale connectée à un ordinateur, et il n'y a plus qu'à appuyer sur un bouton pour obtenir une « photo » de l'écran.



Dessin de Julien Van Malderen.

Enfin !

Tu as augmenté la place pour le courrier. Merci à Bounane (et à toi, Sam, pour l'avoir écouté). Mes questions :
1) Dans le dossier E3 du PO n° 65 (juin), lorsque vous parliez de Mario 64, vers la fin, vous disiez : « Fini, les gros pâtés de pixels sur les objets vus de près... ». Je voudrais savoir s'il en sera de même pour les jeux développés avec le Model 3 sur Saturn ?
2) Quand je vois les jeux qui vont sortir sur la N64, je me dis qu'il faut que je l'achète. Et quand je vois VF3 et tous les autres jeux, je ne veux pas vendre ma Saturn. Ai-je raison ?
3) Dans PO 65, toujours, vous avez parlé d'Internet sur Saturn, dont le kit ne pouvait pas accéder à tout ce qu'on peut faire sur Internet. Alors, est-ce que cela vaudra le coup de l'acheter lors de sa sortie ?

Magic

1) Désolé de briser ton rêve, mais le Model 3 est un modèle de carte électronique utilisé dans les salles d'arcade uniquement. La Saturn n'a rien à voir dans l'histoire.
2) Je ne saurais te dire ce qu'il faut vendre ou garder, mais je te rappelle en tout cas que les images que tu as vues de VF3 était celles de l'arcade uniquement. D'ailleurs, VF3 Saturn n'a même pas été annoncé !
3) Je crois que nous devrons attendre d'avoir essayer ce kit avant de nous prononcer. Car un certain nombre d'inconnues demeurent : par exemple, l'absence de clavier nous pousse à nous poser quelques questions (comment taper un message digne de ce nom sans clavier ?). De plus, Sega risque de combiner la sortie du kit avec la mise en place d'un service Internet permettant de jouer en réseau à des jeux Saturn spécialement conçus pour cela. Pas d'inquiétude en tout cas : nous accorderons la place nécessaire à cet événement lorsqu'il se produira.

Pourquoi y a-t-il encore

de mauvais jeux ? C'est vrai, quoi, les concepteurs et les programmeurs sont aussi des joueurs. Alors, pourquoi ne se rendent-ils pas compte qu'ils sont en train de pondre une daube ? Ça me dépasse.

Rabo

Écoute, moi aussi, ça me dépasse. Quoique... Tout est en fait très simple : une fois la réalisation du jeu entamée, même s'il se révèle mauvais, l'éditeur tentera de le fourguer dans l'espoir de rentrer dans ses frais. Eh, oui, tout le monde ne lit pas *PO* et ses conseils avertis (holà là, la bonne pommade !), et même les pires daubes trouvent quelques preneurs...

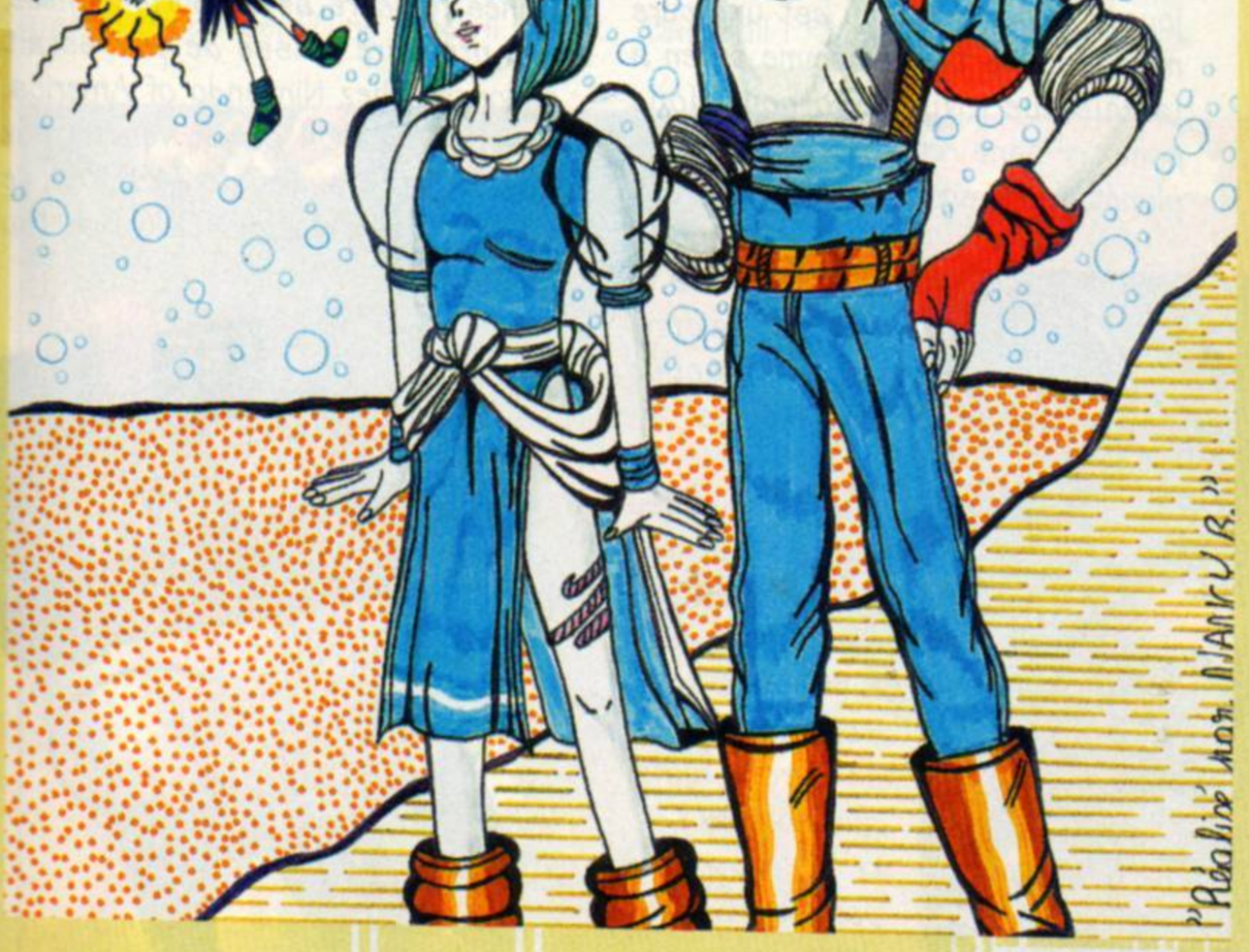
Est-ce que l'animation

de Tekken en version japonaise est plus rapide que la version européenne sur PlayStation ?

Amédée

En terme de vitesse, les jeux PlayStation sont équivalents qu'ils soient français, japonais, ou américains. Un jeu tournant chez nous perd en revanche environ 20 % de sa fluidité. Tekken, Ridge Racer, et les autres tournent ainsi à 25 images/seconde en Europe, contre 30 images/seconde au Japon. Et contrairement à la Saturn, les jeux n'ont pas besoin d'être reprogrammés pour cela.

Dessin de Nancy B.



Le kit **Internet qui sort au Japon pourra-t-il fonctionner sur une Saturn française ?**

Un lecteur

Le kit sortira d'abord aux États-Unis avant de sortir au Japon. Si tu utilises un kit d'import, non seulement tu auras des logiciels pour naviguer sur Internet en langue étrangère, mais en plus tu risques de devoir appeler les États-Unis ou le Japon pour te connecter au réseau. Bonjour la note de téléphone !

Pensez-vous que **l'achat d'un câble Link est vraiment nécessaire sur PlayStation ?**

Jeremy

Cela dépend de deux choses. D'abord, tu dois avoir un copain qui possède une PlayStation et deux télés, à moins que ce ne soit ton cas. Tu peux toujours déplacer une télé, mais c'est moins pratique ! De plus, ce copain doit également posséder des jeux prévus à cet effet. C'est un peu contraignant, mais crois-moi, un Doom ou un Destruction Derby à deux, ça vaut vraiment le coup ! Enfin, j'en profite pour signaler que Sony a livré son dernier jeu au Japon (Motor Toon 2) avec deux CD dans la boîte, afin de permettre de jouer à deux sans avoir besoin d'investir deux fois dans le même jeu. Une initiative que l'on attend impatiemment de voir appliquer en France.

« Pourquoi les développeurs ne se rendent-ils pas compte qu'ils sont en train de pondre une daube ? »

Dans ton mag, **les pages destinées aux achats par correspondance font ce que j'appelle de la pub mensongère (ô sacrilège !). Exemple : à l'heure où j'écris, vous avez testé Addidas Power Soccer, et vos amis qui font de la pub sont vachement en avance sur la parution du jeu. En effet, j'ai téléphoné à Espace 3 et j'ai voulu me procurer ce jeu de foot, mais ils m'ont répondu de ne pas téléphoner avant dix jours (ils ne l'avaient pas en magasin). Alors, je suis d'accord pour que tu les publies, mais je pense que si vos amis étaient honnêtes, les jeux se vendraient tout aussi bien et les autres lecteurs et moi seraient heureux.**

Gianni

D'abord, les revendeurs ne sont pas nos amis sous prétexte qu'ils passent de la pub dans *Player One*. La rédaction du magazine est totalement séparée du service qui vend les pages de pub. Ensuite, ce que tu me décris n'a rien d'une publicité mensongère. En effet, les magasins composent leur page de pub bien avant parution, et sont donc obligés de se fier aux prévisions des sorties des jeux. Du coup, il arrive qu'un jeu au catalogue ne soit dispo qu'en fin de mois, voire retardé de plusieurs mois. Bien sûr, nous avons déjà constaté des abus — ce qui nous a valu d'intenter un procès à un annonceur peu scrupuleux — mais la plupart du temps, il n'y a rien de malhonnête là-dedans.

Le retour des P.-S.

D'abord, merci à tous pour vos nombreux dessins.
Sebastian, faire un magazine comme *PO* coûte très cher, tu devrais plutôt réunir des copains pour faire un fanzine. Et puis, Player Two... C'est vilain de vouloir plagier *Player One*, tu sais !
David, Formula One sur PS pourra aussi se jouer seul, et devrait être en magasin en septembre.
Pitt, relis un *PO* d'il y a trois ans, et dis-moi ce que tu regrettes...
Hafed, désolé, mais je ne peux résoudre ton problème.
Yann, les Slayers ont fait semblant de ne rien entendre lorsque je leur ai lu ta lettre.
Chrono, tu peux faire confiance à ton magasin habituel.
Alexandre, pour ta SN, commence par Yoshi's Island et Secret of Mana.
Max, je n'ai pas les adresses que tu demandes, et je doute qu'elles existent. Pour Sega, contacte-les directement.
Alex, ce sont les éditeurs qui nous envoient les jeux avant leur sortie.
Désolé, Yann, mais personne à *Player* ne possède les documents que tu cherches.
Enfin, à Quentin et à tous, je rappelle qu'il y a deux Sam à la rédaction : Magic Sam (on se demande d'où il le sort, ce « magic »...), et moi-même, pas facile à reconnaître, puisque je ne me laisse jamais prendre en photo...

Stop INFO

C'EST PARTI !

NINTENDO 64

Le 23 juin, la Nintendo 64 a enfin envahi le sol japonais. Ultime point sur ce lancement.



DOUBLE JEU

Rencontre entre le cinéma et le jeu vidéo, Double Jeu *est un court métrage (8 min) mettant en scène un testeur de jeux vidéo qui teste un titre sans se rendre compte que le personnage qu'il dirige agit*



dans la réalité. L'équipe d'Adeline Software a réalisé deux minutes d'images de synthèse pour ce film, dirigé par Emmanuel Oberg, qui participera à de nombreux festivals.

FATAL FURY 3

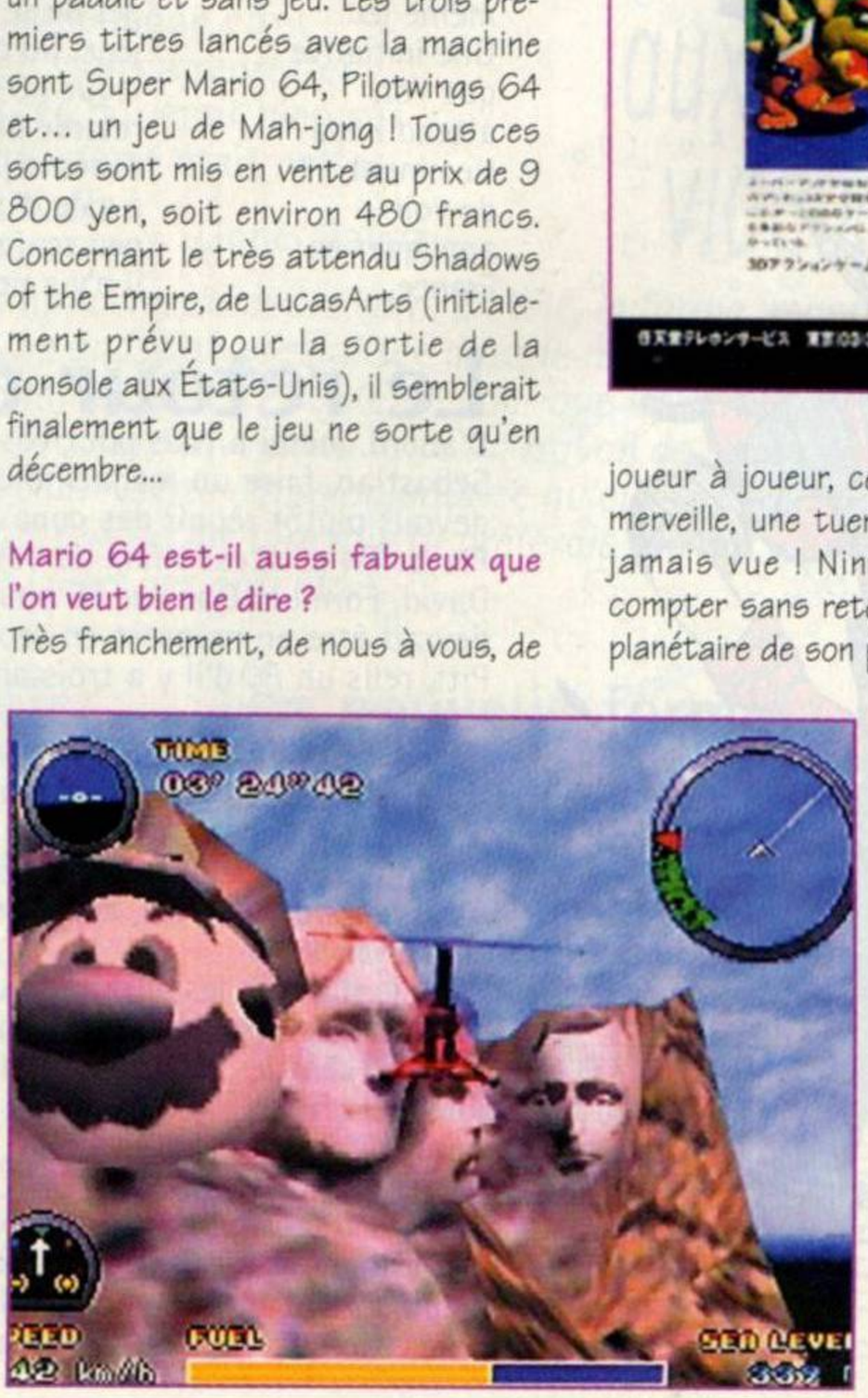
La valse des adaptations SNK sur 32 bits continue.Les possesseurs de Saturn vont pouvoir s'essayer aux subtilités bellicistes du fabuleux Fatal Fury 3. On aurait préféré, jouer à Fatal Fury Real Bout, encore plus réussi, mais ne faisons pas la fine bouche...
Sortie Japon : 28 juin.
Éditeur : SNK.



Cette sortie historique donne lieu à de nombreuses questions, qui vous concerne tous. Alors pour éclairer votre lanterne, prêtons-nous au jeu des questions-réponses.

Quel est le prix de la console et de ses premiers jeux au Japon ?
Pour la modique somme de 25 000 yen (environ 1250 francs) les japonais peuvent s'offrir une Nintendo 64 avec un paddle et sans jeu. Les trois premiers titres lancés avec la machine sont Super Mario 64, Pilotwings 64 et... un jeu de Mah-jong ! Tous ces softs sont mis en vente au prix de 9 800 yen, soit environ 480 francs. Concernant le très attendu Shadows of the Empire, de LucasArts (initialement prévu pour la sortie de la console aux États-Unis), il semblerait finalement que le jeu ne sorte qu'en décembre...

Mario 64 est-il aussi fabuleux que l'on veut bien le dire ?
Très franchement, de nous à vous, de joueur à joueur, ce jeu est une pure merveille, une tuerie comme on en a jamais vue ! Nintendo peut donc compter sans retenue sur le succès planétaire de son plombier. Mario est de loin le jeu le plus abouti de la console, talonné par une floppée d'autres hits.



Quelles sont les dates de sortie, définitives et sans appel, de la Nintendo 64 aux États-Unis et en Europe, ainsi que leur prix ?
Le 30 septembre pour les États-Unis. Selon certaines rumeurs assez surprenantes, une première baisse de prix serait annoncée chez Nintendo of America. En effet, la N64 serait vendue aux USA à 200 $ au lieu de 249,95 $, ce qui fait un peu plus de 1 000 F au lieu





de 1 300 F (comme par hasard, le même prix que la Saturn et la PlayStation...). Les jeux quant à eux oscilleront entre 49,95 $ et 79,95 $ (de 250 à 400 francs) ! En Europe, Nintendo annonce son arrivée à Noël au prix de 1 450 francs (chiffre non-officiel mais somme toute réaliste). Cependant, des rumeurs assez contradictoires affirment qu'elle débarquera soit quelques mois avant Noël soit quelques mois après ! Alors pour couper court à ces élucubrations, une seule solution : attendre !

Le nom Ultra 64 est-il définitivement parti aux oubliettes ?

Ces dernières années, la nouvelle console de Nintendo a été l'objet de moult rumeurs. Partant du nom de code « Project Reality », elle a ensuite été baptisée Nintendo 64 pour le Japon et Ultra 64 pour l'Europe et les États-Unis. Finalement, Nintendo a décidé de lui donner partout la même appellation : NINTENDO 64. Tel est donc son nom définitif !

Pourra-t-on se procurer une N64 japonaise en import ?

À cette question, *Player One* vous conseille comme d'habitude une grande prudence. D'une part, il est probable que Nintendo tente de contrôler l'import de la N64 et, d'autre part, vous risquez toujours de rencontrer des problèmes : prix prohibitif (soit 4 000 à 5 000 francs !), incompatibilité avec les jeux européens à venir, garantie précaire ou inexistante... Maintenant, si vous ne pouvez attendre la version française — prévue pour la fin de l'année — et que vous êtes plein aux as, libre à vous de tenter l'expérience. On vous aura prévenu !

Y aura-t-il incompatibilité entre les versions japonaises, américaines et européennes de la N64 ?

Comme à son habitude, le géant nippon compte bien protéger au maximum les marchés nationaux. Il y aura très certainement des petits malins pour sortir des adaptateurs universels, mais Nintendo risque de ne pas apprécier...

Quels sont les prochains jeux prévus sur N64 ?

Shadows of the Empire, Waverace 64, Bast Corps, Killer Instinct, Cruis'N USA, Wayne Gretzky Hockey, Mortal Kombat Trilogy, Kirby Air Ride, Super Mario Kart R, Starfox 64, Body Harvest, Tetrisphear, Buggie Boogie, Goldeneye 007, FIFA 96, Mission Impossible, Wargods, Super Mario RPG 64, F-Zero 64, Doom 64, Turok, Ultra Descent, Silicon Valley, Ultra Combat, Robotron X, Freak Boy, Robotech, NBA Hangtime, Monster Dunk, et Ken Griffey J.R. Baseball ! Rare, le développeur à qui l'on doit Donkey Kong Country serait en train de nous concocter de son côté trois produits qui n'ont pas été présentés à l'E3. Le premier serait un jeu de baston en 3D dans l'esprit de Tekken, disponible courant 1997, quant aux deux autres, il s'agirait de RPG développés pour le 64DD (Disk Drive). Tous ces titres devraient sortir entre fin 96 et début 97, sans plus de précision.

A-t-on des nouvelles des relations entre Squaresoft et Nintendo concernant des développements sur Nintendo 64 ?

Depuis plusieurs mois règne une énorme tension entre Square et Nintendo. Notamment depuis que Square a annoncé ses développements pour PlayStation. Mais finalement, il n'est pas exclu que des jeux exclusifs fassent leur apparition sur Nintendo 64.

De nouveaux éditeurs ont-ils rejoint la célèbre Dream Team des développeurs N64 ?

La Dream Team s'agrandit avec l'arrivée d'Interplay, de Konami et de Titus. Du côté de chez Interplay, on devrait voir débarquer un Descent 64. Par ailleurs il n'est pas exclu qu'un Earthworm Jim 3D soit aussi développé pour cette machine. Konami nous prépare, entre autres, un jeu de foot dans la lignée de International Super Star Soccer. Un Goemon Fight pourrait aussi voir le jour sur cette console. Quant à Castlevania, aucune date de sortie n'est prévue pour le moment. Pour finir, Titus nous annonce que leur premier titre N64 verra le jour seulement courant 1997. On attend...

Quand sortira le fameux 64DD ?

Selon les informations de Nintendo, le 64DD sortira début 97 au Japon au prix de 1 500 F. Le premier jeu utilisant ce support sera un Zelda inédit.



Voilà, tout ce que vous avez toujours rêvé de savoir sur la Nintendo 64 est détaillé dans ces questions-réponses.
La prochaine étape dans la découverte de la bête sera sans nul doute le décorticage en règle des premiers jeux disponibles au Japon. Nous vous donnons donc rendez-vous dès la rentrée pour les Over the World du siècle !

StOp INFO

STEELDOM

Suite de Reverthion (qui n'est pas sorti en France), Steeldom, sur PlayStation, en reprend le principe : l'affrontement en un contre un, sur une aire limitée, de deux combattants habillés d'armures et très véloces (une sorte de Virtual On). Apportant quelques innovations,



comme la possibilité de flotter un moment en l'air ou l'ajout de nouvelles techniques de combat rapproché, Steeldom paraît — et c'est logique — plus intéressant que son prédécesseur.

Sortie Japon : août.
Éditeur : Technosoft.

SENGOKU BLADE

Adaptation d'une borne récente, Sengoku Blade sur Saturn devrait en être une copie quasi conforme. Les effets spéciaux (simples) devraient être aisément réalisables sur une 32 bits. Ce shoot them up original vous invite à choisir un personnage humain qui fera office de vaisseau ! Chacun d'eux possède bien évidemment des caractéristiques différentes (en particulier au niveau du tir), et l'ambiance du Japon féodal dans lequel ils évoluent semble assez bien retranscrite.

Sortie Japon : NC.
Éditeur : Psikyo.



StOp INFO

SORTIES ANNONCÉES

Petit pot-pourri des jeux qui devraient débarquer sur vos consoles à la rentrée. À prendre avec des pincettes, car les sorties peuvent être à tout moment repoussées.

Comme chaque mois, Sony annonce une multitude de sorties. On retrouve ainsi **Prime Goal Ex**, *une simulation de foot de Namco,* **Raging Skies** *(ex-Sidewinder),* **Tekken 2**, **Jumping Flash 2**, *et* **Broken Sword**. *Suivront ensuite* **Motor Toon GP 2**, **Smash Court Tennis**, **Namco Museum Vol. 2** *et* **Crash Bandicoot** *en novembre !*

Chez Adeline Software, **Time Comando** *(que l'on attendait pour septembre) ne devrait finalement sortir qu'en novembre. L'attente sera longue.*

Sega annonce la sortie de la **Légende de Thor** *sur Saturn ainsi que de* **World Serie Baseball 2**.

Soviet Strike, *la séquelle de la série des Desert Strike débarquera sur PlayStation dans les mois à venir.*

En attendant les versions 32 bits, Ludi Games devrait sortir les moutures Game Boy et Game Gear de **Street Racer**. *Dans le même esprit,* **ISS Deluxe** *Megadrive ne devrait pas tarder à nous arriver. C'est pas trop tôt !*

Moult sorties annoncées chez Virgin I.E. Sur PlayStation : **Dark Stalkers**, **Victory Boxing**, **Earthworm Jim 2**, **Sea Bass Fishing** *(une simulation de pêche !),* **Base Ball**, **Monstrous City** *(!). Sur Saturn :* **Impact Racing**, **Criticom**, **EWJ 2**, **V.I.P. Soccer**, **Skeleton Warriors**. *Une brochette de titres bien variée !*

LES COULISSES DE TEKKEN 2

SHIGERU YOKOYAMA

Directeur général du développement logiciel chez Namco, Shigeru Yokoyama, nous livre ses premières impressions sur Tekken 2, quelques semaines après sa sortie au Japon.



PO : Quelle idée a été à l'origine de la série des Tekken ?

SHIGERU YOKOYAMA : Eh bien, nous avons commencé à utiliser le système de 3D, avec les polygones, pour développer des jeux de course. Ensuite nous avons voulu voir si nous pouvions reproduire fidélement les mouvements humains en utilisant des



polygones. Avec cela en tête, nous avons cherché à produire un jeu de combat. Voilà comment Tekken est né.



Parlons des personnages. Toutes vos créations ont-elles été incluses dans le jeu ?

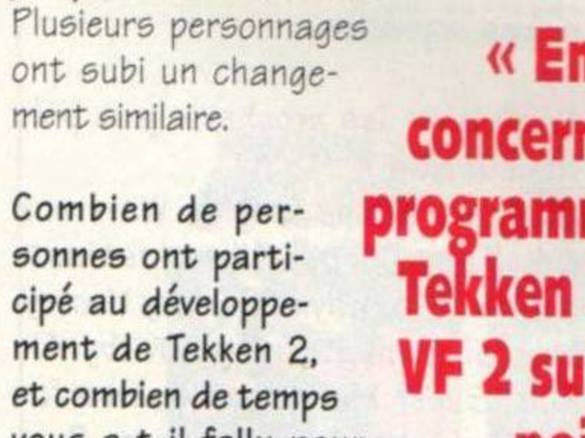
En fait, nous avons utilisé la totalité des personnages que nous avons créés. Cependant, certains d'entre eux ont évolués. Par exemple, au départ, Heihachi était censé être habillé en légionnaire



romain. Pour un boss de fin, c'était un peu ridicule. Cela manquait de dignité. Voilà pourquoi il a évolué jusqu'à son état actuel. Plusieurs personnages ont subi un changement similaire.

Combien de personnes ont participé au développement de Tekken 2, et combien de temps vous a-t-il fallu pour développer ce jeu ?

Le nombre de personnes ? Je ne peux pas vous donner un nombre exact, mais en comptant ceux qui n'ont même participé qu'un petit peu au développement, on peut dire qu'ils sont à peu près cinquante ou soixante. En ce qui concerne la création du jeu, elle n'a pas pris plus de quatre ou cinq mois. Avoir Tekken 1



comme base nous a bien sûr aidé à aller vite. Nous avions déjà une idée de ce que nous voulions faire.

Tekken 2 semble proposer un panel d'enchaînements très large, cependant, vous avez permis aux joueurs de réagir face à ceux-ci...

Oui, nous avons voulu élargir le nombre d'enchaînements possibles tout en essayant d'éviter qu'un joueur remporte une victoire trop facilement en les utilisant. Par exemple, il est possible d'échapper aux « King's throw combination » (les enchaînement de King qui se terminent par des projections). De même, il est possible d'annuler les 10 hits combos à certains moments. Aux joueurs de trouver comment.

« En ce qui concerne l'aspect programmation pure, Tekken 2 surpasse VF 2 sur plusieurs points. »

Comment situez-vous Tekken 2 par rapport aux jeux concurrents ?

Évidemment, quand nous avons créé nos jeux, nous avons jeté un œil sur notre rival, Virtua Fighter 2. Sachant que la comparaison serait inévitable, nous avons essayé de faire quelque chose de meilleur, avec nos propres innovations. En ce qui concerne l'aspect programmation pure, nous estimons que Tekken 2 surpasse VF 2 sur plusieurs points, et ce, que ce soit en arcade ou sur console.

Comme vous le savez, Sega développe actuellement Virtua Fighter 3 pour sa nouvelle carte, le modèle 3...

Nous allons certainement travailler nous aussi sur une carte qui soit assez puissante pour ne pas rester dans l'ombre de la modèle 3... Cependant, nous ne pouvons pas encore révéler quand elle sortira, ni quels jeux tourneront dessus.



SI vous aimez les super coups



Stop INFO

RÉSULTATS DU QUIZ PARU DANS PLAYER ONE N° 63

Du 1er au 10e prix : *1 K7 vidéo Babel II vol. 2 + 1 K7 vidéo 8 Man vol. 1. BUISSON Karine de Chevigny-Saint-Sauveur, DELAUNAY Chantal de Dampierre-sur-Havre, DO ALTO Hervé de Lyon, ENSER Vincent de Bondoufle, GUYOT Sébastien de La Charité-sur-Loire, MALINGE David de Plélan-le-Grand, MANSUY Frédéric de Nîmes, RAYNARD Ludwig de Chaniers, REY Nicolas de Romans, SUMIEN Anthony de Ambrault.*

Du 11e au 15e prix : *1 K7 vidéo Babel II vol. 2. BEROT Jérémy de Douvres-la-Délivrande, CHAZEL Baptiste de Apt, COCHARD Olivier de Campaul-Guimiliau, GUICHARD Brigitte de Miramar, VINCENT Cyril de Fleury.*

Du 16e au 20e prix : *1 K7 vidéo 8 Man vol. 1. GARDECHAUX Franck de Neuville-sur-Saône, LE NORMAND Thomas de Paris, RHUL Jacqueline de Damouzy, RONEY Dominique de Coutevroult, SONNATI Olivier de Nice.*

RÉSULTATS DU CONCOURS PSYGNOSIS PARU DANS PLAYER ONE N° 64

1er prix : *1 PlayStation + la collection complète des jeux Psygnosis (8 jeux) + 1 ballon de football + 1 paire de gants + 1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer + 1 tee-shirt Adidas + 1 casquette Adidas. MANIERE Mathieu de Dijon.*

Du 2e au 5e prix : *1 jeu Adidas Power Soccer + 1 ballon de football + 1 paire de gants + 1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer + 1 tee-shirt Adidas + 1 casquette Adidas. BECHER Roger de Mulhouse, CAPPE Jean-Philippe de Cloyes-sur-Marne, DUMOND Jérôme de Paris, PUYDEBOIS Nicolas de Tour-de-Salvagne.*

Du 6e au 10e prix : *1 ballon de football + 1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer + 1 tee-shirt Adidas + 1 casquette Adidas. ALLIAUME Cyril de Thouars, BEZIAUD Noël de Ancenis, HOURIEZ Christian de Villeneuve-la-Garenne, MARIE Fabrice de Corbeil-Essonne, PRISSETTE Thibault de Saint Fuscien.*

Du 11e au 20e prix : *1 cassette making-of du jeu Adidas Power Soccer + 1 tee-shirt Adidas + 1 casquette Adidas. COMINA Arnaud de Saint-André, DELORD Ivan de Marseillan, DUCOUSSO Tristan de Richarville, GARCIA Cédric de Saint-Priest, LISIECKI Bruno de Troyes, MANANNE Raphaël de Suresnes, MARGIER Anne de Tournon, MORGAN Pierre-Jean de Crach, NIEZ Jean-Marc de La Celle Saint Cloud, O'LEARY Adrien de Colombes.*

Du 21e au 30e prix : *1 tee-shirt Adidas + 1 casquette Adidas. BARRIERE Philippe de Paris, BENDOUMA Karim de Sarge, BRETON David de Neufchatel, CAMPEL Christophe de Emerchicourt, CECCARELLI Arnaud de Montluçon, DE GEYER Sven de Valognes, DURAND Julien de Loué, GORET Sébastien de Lafère, GUIBERT Thibault de Saint-Léger-du-Bourg-Denis, MALEZYK Mikaël de Foucherans.*

Tous les résultats ne se trouvent pas dans le magazine ?

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

RÉSULTATS DU SONDAGE PO N°64

Yannick Le Goc de Mazingarbe : tee-shirt Krazy Ivan. Claude Martinet de Crezy : casquette Lemmings. Christophe Sanliard de Ghisonnaccia : sac Adidas Power Soccer. Sébastien Vachon de Cugnaux : CD B.O. Toy Story. Jérôme Wasserscheid de Evian : casquette Shuriken. Yannick Ganachaud de Montargis : tee-Shirt D. Jacky Gorlier de Amiens : bombers Shuriken. Olivier Blondelle de Cognac : sweat-shirt PlayStation. Pierre et Laure Bourcier de St-André les Verg res : calendrier 3X3 Eyes. Arnaud Beal de St-Étienne : carte postale Crying Freeman.

SON ET LUMIERES

TUNNEL

La première création de Neon est une merveille. Tunnel B1 va vous exploser la rétine !



Ocean a eu du flair en proposant à la société Neon de développer pour son compte. En effet, les trois produits actuellement en développement chez ces jeunes programmeurs (Tunnel B1, Viper et Vanished Powers) sont tous des hits en puissance. Le premier à sortir sur PlayStation est Tunnel B1, une simulation futuriste mélangeant habilement labyrinthes, tir et recherche. Vous y pilotez une sorte d'aéroglisseur mâtiné au char d'assaut dans des tunnels sombres et bourrés d'ennemis. Plongé dans cet univers opaque et étouffant, vous devez remplir 25 missions aussi variées que difficiles. De l'annihilation pure et simple d'ennemis à la destruction de réacteurs nucléaires en passant par des courses-poursuites, vous ne vous ennuyez jamais. Votre liberté de mouvement totale, vous autorise toutes les actions dans les nombreux décors à la 3D irréprochable. Vous tracez pied au plancher, vous faites des demi-tours en catastrophe, enclenchez des boosters ultra-speed et surtout utilisez votre impressionnant arsenal. Huit armes dévastatrices vous offrent une puissance de feu énorme, mais tout juste suffisante pour exploser les tourelles de défense, les chars d'assaut, plutôt teigneux, et autres mines traîtresses qui entravent votre progression... Un véritable festival de bruits et d'explosions servi par des graphismes, une animation et surtout une richesse de couleurs impressionnante. Les effets de transparence frôlent la perfection — du jamais-vu sur PlayStation ! —, la vaste palette de tons des lumières est parfaitement choisie, le rendu de la fumée est plus réaliste que jamais et l'ambiance sonore bien oppressante ! Bref, Tunnel B1 sera à n'en pas douter un grand jeu, au niveau de difficulté certes très corsé mais tellement riche qu'il remportera tous les suffrages...







Sortie France : septembre (sur Saturn en octobre). Éditeur : Ocean.

FAUX DEPART...

FORMULA ONE

Le très attendu Formula One négocie actuellement le dernier virage avant sa sortie officielle. Cette simulation de F1 que nous avons évoquée dans les Stop Info du mois dernier est déjà à un stade très avancé. Si avancé que la plupart de nos confrères n'hésitent pas à le tester dès ce mois-ci. Pour notre part, il nous a semblé plus sage d'attendre une version finalisée afin d'être sûr que les promesses des développeurs seront bien tenues. Quoi qu'il en soit, en l'état actuel des choses, il ne fait guère de doute que Formula One va écraser toutes les simulations de F1 existantes. Outre le fait que visuellement, il est au top, la conduite se révèle d'un réalisme exemplaire. De plus, on retrouvera les 17 circuits composant les championnats F1 95 avec des décors fidèles jusqu'au plus petit panneau publicitaire et à la moindre bosse sur l'asphalte ! Plusieurs options telles que la direction (très) assistée, l'assistance au freinage, les modes Arcade et Simulation, permettent d'ajuster la difficulté en fonction de votre niveau. Maintenant, pour les extrémistes du réalisme, il reste à voir si certaines aberrations liées au chronométrage seront rectifiées au final et, surtout, si la personnalité des pilotes sera, comme on nous l'affirme, fidèle à la réalité. Enfin, jusqu'où sera poussée la possibilité de modifier les appuis aérodynamiques, les rapports de boîtes, la répartition du freinage, etc., et bien entendu, quelle sera l'influence des ravitaillements sur votre position et d'autres petits détails pointus.







TEKKEN 2
va vous
ÉCLATER !



HIT PLAYSTATION

鉄拳 TEKKEN 2

Jamais un jeu de combat n'a été aussi canon !

La nouvelle version du meilleur jeu de combat de tous les temps sort en septembre







SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h / 24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

" " et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. " " marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.

namco TM et © 1996, NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

* 2,23 F/mn TTC.

PlayStation

StOp INFO

US GOLD-KONAMI BON ESPRIT

Les JO rendent fou ! On a pu s'en rendre compte au cours de deux soirées organisées par US Gold et Konami pour la présentation de leurs jeux, respectivement Olympic Games et Track & Field. Pour le premier, un concours fût organisé sur la mythique épreuve du 100 mètres. Officiellement — c'est-à-dire sans l'aide du moindre bri-



quet —, Chon a remporté la victoire avec 9'82". Officieusement, Elwood — aidé d'un Zippo — a réussi un 9'80". Seconde manche avec Track & Field où le 100 mètres nage a été remporté par Elwood, suivi de près par Wolfen. Deux excellentes soirées où on a pu se rendre compte à grande échelle de l'engouement pour les simulations liées aux JO !

EN DIRECT DU MANS

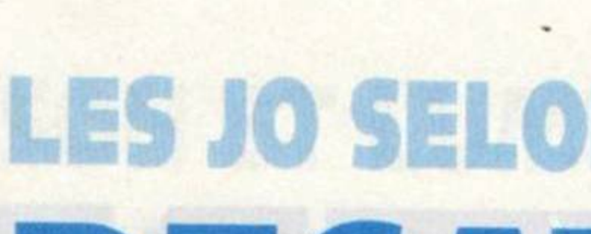
À l'occasion de la sortie chez Electronic Arts de Mario Andretti Racing sur PlayStation, Player One *a envoyé un reporter aux 24 heures du Mans où Mario Andretti (champion du monde de F1, d'Indycar...) parraine le jeu. Compte rendu complet de cet événement dès la rentrée, à l'occasion du test !*



LES JO SELON SEGA
DECATHLETE

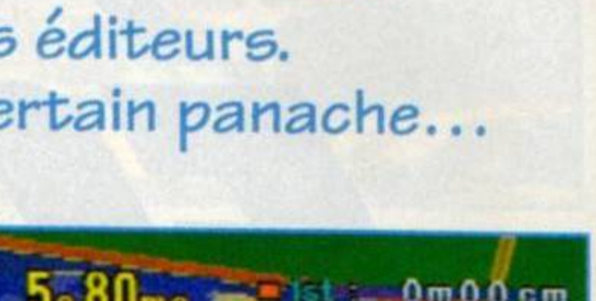


La folie des JO n'a pas fini de contaminer les éditeurs. Ce coup-ci, c'est Sega qui s'y colle avec un certain panache...

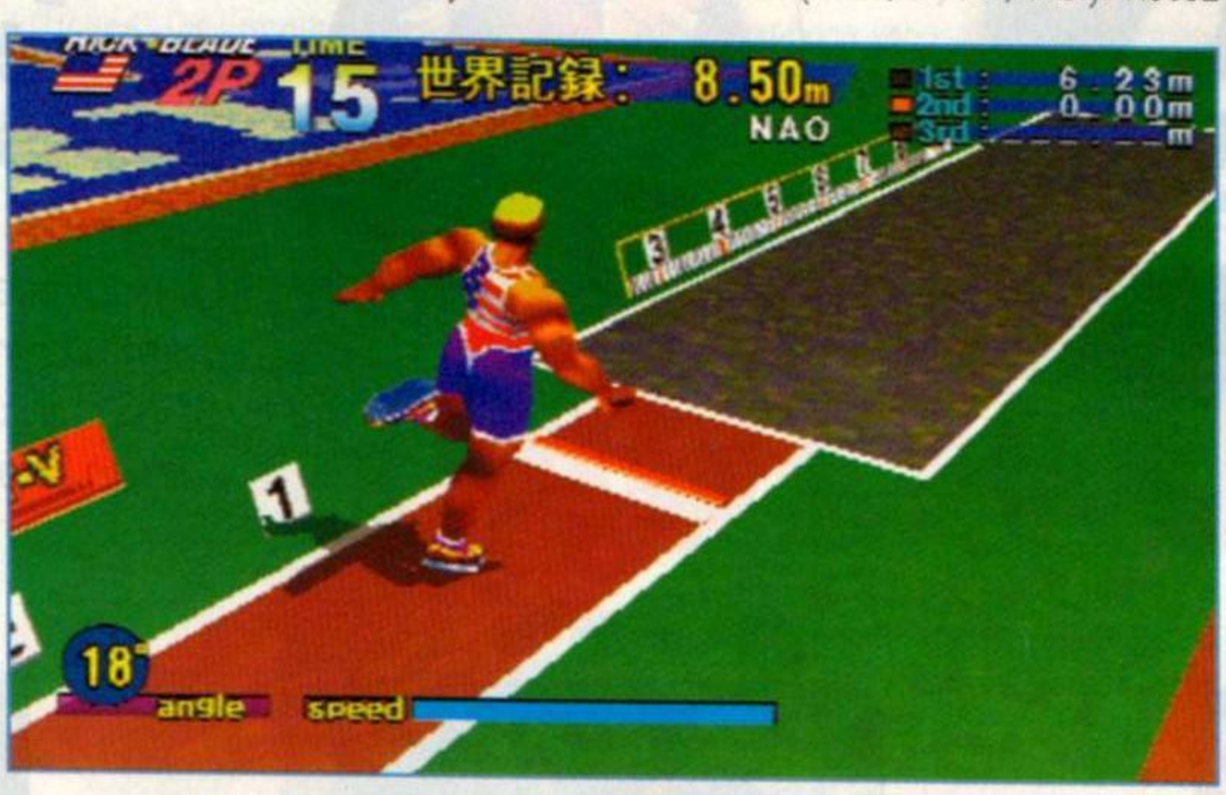


Track & Field et Olympic Games auront bientôt un challenger de taille baptisé Décathlète et édité par Sega Sports, qui sortira exclusivement sur Saturn. Vous pourrez vous initier aux dix épreuves constituant cette discipline (100 m, 110 m haies, 400 m, 1500 m, disque, poids, javelot, saut en longueur, saut en hauteur et enfin saut à la perche). Graphiquement, le soft est plutôt impressionnant avec des persos en 3D mappée, dans l'esprit de Virtua Fighter, et des décors très fins. Huit athlètes, qui sont

autant de caricatures, représentent de façon typique les différents pays. Les commandes sont assez ergonomiques, puisque vous avez un seul bouton de course, et un autre d'action (saut, lancer, etc.). Notez



qu'à l'instar d'Olympic Games d'US Gold, les épreuves ne sont pas exclusivement basées sur le bourrinage. Vous avez par exemple à gérer une barre de stamina (endurance) pour le 400 m et le 1500 m. Bref, Décathlète devrait sans problème remporter un franc succès, d'autant plus que quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément dans ces joutes ludiques !



Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.

POCAHONTAS



Entre plate-forme et réflexion, Pocahontas sur Megadrive est un soft agréable qui s'adresse certainement aux plus jeunes. Le but est de mener Pocahontas et le raton laveur au bout d'un niveau semé d'obstacles. Aidez les animaux de la forêt et ils vous donneront des pouvoirs (nager, courir...). Certes, les décors sont loin de ce que l'on peut espérer, mais on joue avec plaisir dans la mesure où l'action est variée.



Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur
les jeux vidéo sans jamais avoir osé le demander.

36 68 94 95*

36 15

VIRGIN GAMES*

24H/24

- **RÉPONSES PERSONNALISÉES**
- **SOLUTIONS**
- **ASTUCES**
- **JEUX CONCOURS**

*2,23 FTTC la minute

Virgin INTERACTIVE entertainment

© VIRGIN

StOp INFO

CRAMPONNEZ-VOUS

MOTOCROSS

Les simulations de motocross ne sont pas légion sur PlayStation. Warner lance donc le genre avec un titre très justement nommé... Motocross ! Vous voilà aux commandes d'un trial tout-terrain lancé



dans des courses endiablées. Au premier abord, ce jeu ne semble pas extraordinaire mais la version que nous avons vue n'était pas finalisée... Wait and see.

Sortie France : septembre.
Éditeur : Warner.

WILD ANIMALYMPICS

Titus s'essaye aux 32 bits avec une simulation type JO. Prenant le contre-pied des jeux dits « sérieux », Wild Animalympics sur Saturn et PlayStation met en scène des animaux de zoo. Esprit bon enfant ! Le résultat pourrait



être sympa, et intéresser surtout les plus jeunes.

Sortie France : septembre.
Éditeur : Titus.



36 68 PLAYER ONE

Jouez sur le 36 68 77 33 et gagnez des CD audio Shuriken

Player one

36 68 : 2,23F la minute

MC CLANE S'EN VA-T-EN GUERRE

DIE HARD TRILOGY

L'inspecteur John Mc Clane investit la PlayStation et la Saturn pour sauver de pauvres innocents d'une vague terroriste !



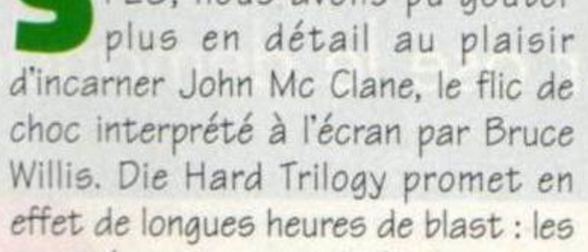
Suite à sa découverte lors de l'E3, nous avons pu goûter plus en détail au plaisir d'incarner John Mc Clane, le flic de choc interprété à l'écran par Bruce Willis. Die Hard Trilogy promet en effet de longues heures de blast : les trois épisodes sont fidèlement mis en scène. Du Nakatomi Plaza à l'aéroport de Los Angeles, jusqu'aux rues de New York, vous devez relever des défis à la hauteur du célèbre Inspecteur. Tour à tour Doom-like, Virtua Cop-like et Destruction Derby-like, le jeu est servi par des graphismes en 3D de toute beauté. Point assez délirant, votre mission, philanthropique dans son principe n'en reste pas moins dangereuse pour ceux que vous secourez. Par exemple, dans les rues de New York où vous devez désamorcer des bombes, votre conduite peut faire quelques victimes parmi les innocents piétons. Ils explosent en gerbes d'hémoglobine sur votre pare-brise ! Un petit côté gore qui donne au jeu un aspect primaire délectable.

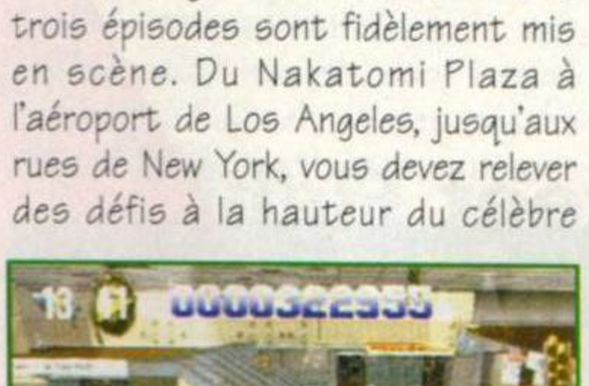
Mais Die Hard Trilogy doit aussi son intérêt à l'ambiance survoltée qui ne faiblit jamais et à



son action intense. Le temps joue contre vous et les temps morts dans cette intense course contre la montre ne sont pas légion ! Une belle réussite qui devrait enthousiasmer de très nombreux joueurs. On en reparle dans un test complet !

Sortie France : septembre.
Éditeur : Fox Interactive.







BOMBERMAN SATURN



Ça y est, Bomberman revient, et comme l'indique le nom de cette nouvelle version, il sévit cette fois sur Saturn. Inutile de revenir sur le principe de ce jeu fabuleux, j'ose imaginer que tout le monde le connaît. Encore plus intéressant que les versions sorties précédemment, ce Bomberman dispose de trois modes de jeu : le Story (classique, avec cinq mondes, des boss...), le Level Judgement (où une série d'épreuves vous permet de connaître votre niveau, vos records étant enregistrés) et, surtout, le Battle qui permet à dix joueurs (!) de s'affronter. On ne sait pas encore vraiment comment cela va fonctionner au niveau des branchements de paddles — vous imaginez le souk — mais en tout cas une chose est sûre : pour que tout le monde s'y retrouve, vous allez avoir besoin d'une grande télé.



Sortie Japon : juillet.
Éditeur : Hudson Soft.

PURE DESTRUCTION

MONSTER TRUCK RALLY

Préparez-vous à une bonne dose de sensations fortes avec Monster Truck, du big foot bien gonflé !

Le big foot est un énorme 4 x 4 aux roues surdimensionnées (jusqu'à trois mètres de diamètre !) dont la seule vocation est d'écraser tout ce qui peut l'être. Ce genre d'engins courants aux États-Unis s'offre à vous dans Monster Truck, un jeu qui, comme vous vous en doutez, ne fait pas dans la finesse. À la manière de Destruction Derby, votre objectif est de détruire sans réfléchir d'autres big foot lâchés dans la nature...



Primaire à souhait, Monster Truck possède deux atouts de choix : le pilotage est éclatant (on exécute des bonds formidables et l'animation est ultra-fluide) et les décors foisonnent de détails. Bref, ce nouveau titre de Psygnosis devrait ravir les fous du volant (qui pourront y jouer à deux en link !) Va y avoir de la casse !



Sortie France : novembre.
Éditeur : Psygnosis.







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 !!!

ECHANGEZ ajoutez 50 F pour 1 jeu de même valeur

OFFRE VALABLE SUR UNE PERIODE DE DEUX MOIS

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1190 F

149 F	190 F	190 F	249 F	290 F	290 F
❍ BATTLE MONSTER	❍ BLUE SEED	❍ MYST VF	❍ CLOCKWORK NIGHT 2 VF	❍ DARIUS GARDEN VF	❍ PANZER DRAGON 2 VF
❍ DARK LEGEND	❍ BUG VF	❍ NBA JAM VF	❍ COLLEGE SLAM	❍ DRAGON FORCE	❍ SIM CITY 2000 VF
❍ DAYTONA VF	❍ CYBER SPEEDWAY VF	❍ OFF WORLD VF	❍ HANG ON GP 96 VF	❍ EARTHWORMJIM 2	❍ STREET FIGHTER ZERO
❍ GALE RACER	❍ F1 LIVES	❍ PARODUIS VF	❍ LAYER SECTION	❍ GEX VF	❍ TOSHINDEN VF
❍ GOTHA	❍ FIFA 96 VF	❍ ROBOTICA VF	❍ RAYMAN VF	❍ GOLDEN AXE	❍ VAMPIRE HUNTER
❍ RIGLOR SAGA	❍ GALAXY FIGHT	❍ SHINNING WIDOWN	❍ THE D VF	❍ GRADUIS PACK	❍ VIRTUA FIGHTER 2
❍ SLAM DJNK	❍ GOLDEN AXE	❍ SHINOBIX VF	❍ THEME PARK VF	❍ IN THE HUNT	❍ WIPE OUT VF
❍ STREETFIGHTER MOVIES VF	❍ HANG ON 95 VF	❍ STEAM GEAR MASH	❍ THUNDER HAWK 2 VF	❍ MAGIC CARPET VF	❍ WORM'S VF
❍ VICTORY GOAL VF	❍ HI OCTANE VF	❍ VICTORY BOXING VF	❍ TOSHINDEN S	❍ MEGAMAN X	❍ X-MEN VF
❍ VIRTUA RACING VF	❍ JONNY BAZOOKA VF	❍ WINGS ARMS	❍ VIRTUA FIGHTER 2	❍ MYSTERIA VF	

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1190 F JAP 1390 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
❍ 3D LEMMINGS VF	❍ MOTOR TOONS	❍ AIR COMBAT VF	❍ LONE SOLDER VF	❍ 3 X 3 EYE	❍ ADDIDAS SOCCER VF
❍ BOXER ROAD	❍ NIGHT STRIKER	❍ ALIEN TRYLOGIE US	❍ NBA JAM TE	❍ ACTUA SOCCER VF	❍ AGILE WARRIOR VF
❍ COSMIC RACE	❍ NOVASTORM VF	❍ ARC THE LAD	❍ PARODUIS	❍ DBZ	❍ ALIEN TRILOGY VF
❍ CRIME CRACKERS	❍ OFF WORLD VF	❍ ASSAULT RIGS VF	❍ POWER SERVE	❍ EXTREME PINBALL VF	❍ MAGIC CARPET VF
❍ CYBER SLEED VF	❍ PRIME GOAL EX	❍ CRITICOM VF	❍ RAIDEN 2 VF	❍ GALAXY FIGHT VF	❍ MICKEY MANIA VF
❍ DESTRUCTION DERBY VF	❍ RIDGE RACER VF	❍ DEFCON V	❍ RAYMAN VF	❍ IN THE ZONE VF	❍ PGA 96 VF
❍ GROUND STROKE TENNIS	❍ SPACE GRIFFON	❍ DISC WORLD	❍ RIDGE RACER	❍ KING FIELD 2	❍ PHILOSOMA VF
❍ GUNDAM	❍ STARBLADE	❍ DOOM VF	❍ TEKKEN VF	❍ REVOLUTION X VF	❍ RIDGE REVOLUTION VF
❍ GUNNER HEAVEN	❍ STRIKER 96 VF	❍ FIFA 96 VF	❍ TOTAL ECLIPSE VF	❍ THE D VF	❍ ROAD RASH VF
❍ HI OCTANE VF	❍ TAMA	❍ GOAL STORM VF	❍ TWINBE PACK	❍ THEME PARK VF	❍ SHELLSHOCK VF
❍ KILEAK BLOOD VF	❍ TOSHINDEN VF	❍ HYPER SOCCER	❍ TWINBEE PUZZLE	❍ THUNDER HAWK 2 VF	❍ STREET FIGHTER ZERO
❍ KRAZY IVAN VF	❍ TOTAL ECLIPSE VF	❍ IN THE ZONE US	❍ TWISTED METAL VF	❍ TOUKUN RETSUDEN	❍ TOSHINDEN 2
❍ MAGIC BEAST WARRIOR	❍ V-TENNIS	❍ JOHNY BAZOOKA	❍ WWF	❍ VIEWPOINT	❍ TOTAL NBA 96 VF
❍ METAL JACKET	❍ WINNING ELEVEN	❍ JUMPING FLASH	❍ ZEITGEST	❍ WORMS VF	❍ TRUE PINBALL VF
❍ MORTAL KOMBAT 3 VF	❍ WIPE OUT VF	❍ JUPITER STRIKE VF		❍ X-COM VF	❍ WING COMMANDER 3 VF

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1190 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

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) 349 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 IV	❍ 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	❍ SKIDMARKS
❍ 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, CONSOLES, JEUX !

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
❍ MAGIK SWORD	❍ ADAMS FAMILY II	❍ BUBSY	❍ BD KID
❍ NCAA	❍ CASTELVANIA IV	❍ GHOUL'S N GHOST	❍ FIFA SOCCER
❍ OUT OF THIS WORLD	❍ DRAGON	❍ LEGNED	❍ FLASHBACK
❍ R-TYPE	❍ EQUINOX	❍ SHQ FU	❍ PUNCH OUT
❍ STARWING	❍ MICHAEL JORDAN	❍ WARLOCK	❍ STREET RACER
❍ SUPER SOCCER	❍ STREET F I TURBO	❍ WORLD CUP 94	❍ SUPER METROID
❍ TECNO NBA	❍ TWINBEE	❍ YOUNG MERLIN	❍ YOSHI COOKIES
200 F	**250 F**	**300 F**	**350 F**
❍ DONKEY KONG	❍ BLACK THORNE	❍ ASTERIX II	❍ DONKEY KONG II
❍ EARTH WORM JIM	❍ FLINGSTONE	❍ DRAGON BALLE Z II	❍ DOOM
❍ FATAL FURY SPECIAL	❍ JUDGE DREED	❍ MEGAMAN X II	❍ EARTH WORM JIM II
❍ HEBEREKE'S	❍ KILLER INSTINCT	❍ SECRET ON MANA	❍ FIFA 96
❍ NBA LIVES 95	❍ PAC IN TIME	❍ TINTIN	❍ FINAL FANTASY II
❍ SAMOURAI SHODOWN	❍ PUCKY ROCKY II	❍ TURBO TOONS	❍ MORTAL KOMBAT II
❍ WARIO WOOD	❍ SOCCER SHOOT OUT	❍ X-MEN	❍ YOSHI ISLAND

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 07/96

StOp INFO

NBA ACTION

Sega Sports ressort un titre Megadrive et l'adapte sur



Saturn. NBA Action, non content de bénéficier d'une chouette licence, est en plus une simulation de basket assez réaliste. Vous y retrouverez toutes les équipes de la ligue américaine et pourrez ainsi participer à des matchs d'anthologie avec vos joueurs préférés. Malheureusement, le jeu souffre d'une gestion de la 3D approximative.

Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.

PINOCCHIO, LE PANTIN S'ANIME

Surprenant que Pinocchio ait été aussi long à pointer le bout de son nez sur MD. Ce petit jeu de plate-forme promet d'être sympathique



et rigolo. Il devrait bénéficier en outre d'une réalisation honnête. Mais, à première vue, ce n'est pas un titre qui restera pas dans les annales.

Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.

INTO DREAMS NIGHTS

La mascotte de la Saturn est sans doute la meilleure réponse que Sega pouvait apporter à Nintendo face à Super Mario 64.



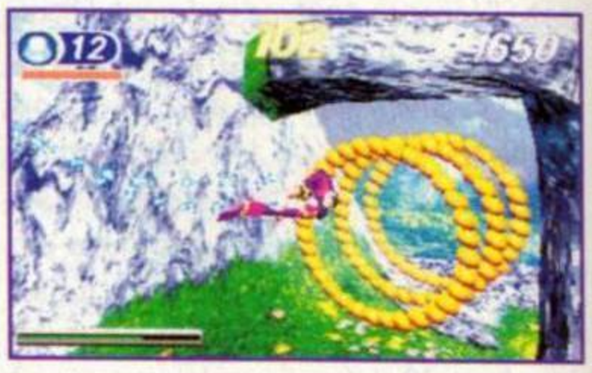
Après une première prise de contact lors de l'E3, nous avons pu découvrir plus amplement Nights. Techniquement impressionnant, ce jeu, à mi-chemin entre la plate-forme et le shoot'em up poétique, s'avère très proche dans son principe d'un certain Sonic. Plongé dans l'univers féerique et délirant de Nightopia (le pays des rêves),



vous dirigez alternativement un des deux héros, Elliot ou Claris, deux jeunes ados rêvasseurs, comme de bien entendu. Votre mission : libérer dans chaque niveau cinq étoiles de couleurs différentes symbolisant les « ideyas » de la pureté, l'intelligence, le développement, l'espoir et le courage. Celles-ci ont été dérobées par Wiseman (le méchant du jeu qui dirige le royaume de Nightmare et veut détruire Nightopia) et sont enfermées dans des sphères. Il vous faudra les libérer et de les ramener à leur dôme. Chaque niveau se termine avec un boss, toujours somptueux et le plus souvent redoutable.

Si l'univers du jeu est vaste, il est impossible de s'y perdre, grâce à des flèches qui indiquent la route à suivre et malgré le foisonnement des détails, on distingue toujours son objectif. Comprenez donc que l'action est assez « dirigée », détail qui va attirer les foudres des puristes qui, à l'époque, boudaient déjà Sonic...

Si vous suivez un parcours plus ou moins préétabli, votre liberté de mouvement est totale. Le héros a la possibilité de voler où bon lui semble, exécuter des loopings, se retourner dans toutes les directions, et ce, à très, très grande vitesse. Le maniement du perso, qui peut sembler



ingérable au premier abord, s'avère en définitive extrêmement instinctif. On attend d'ailleurs impatiemment le nouveau paddle analogique annoncé par Sega.

Mais le vrai point fort de Nights est son univers, tout en 3D, d'une richesse inouïe, si beau qu'il en devient une véritable invitation au rêve. Un charme qui devrait séduire bien des joueurs, dont la seule envie est de ne pas se prendre la tête...

Sortie France : septembre.
Éditeur : Sega.







3615 PLAYER ONE

3615 : 1,29F la minute

Testez vos connaissances sur le 3615 Player One et gagnez des jeux Bust a Move sur PlayStation. (*jeu)

Player One

LIFTING

NITOSHINDEN

Ce nouveau Toshinden, prévu sur PlayStation, étonne tout le monde avec une série d'innovations hallucinantes.



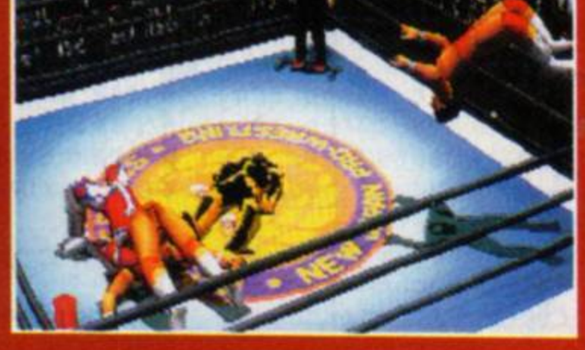
Le jeu ne reprend que quatre des personnages du Toshinden original (Tracy, Eiji, Sofia et Ellis). Les autres combattants sont de nouveaux-venus. En ce qui concerne la représentation graphique, les personnages existent en deux tailles : normale et bébé (!). Les combats entre deux protagonistes de tailles différentes sont possibles et, selon l'endroit où sont portés les coups, le corps des personnages se déforme ou s'allonge, un peu comme dans un dessin animé. Les techniques de combat sont elles aussi totalement inédites : plus question d'effectuer des manipulations (genre quart de cercle plus une touche) pour faire un coup spécial, mais simplement d'appuyer sur les boutons dans un ordre précis. Enfin, terminons en signalant la présence de barres inédites : la jauge « Overdrive » (pour effectuer des attaques plus ou moins puissantes) et la jauge d'évanouissement (lorsqu'elle est remplie, votre perso tombe évanoui). Bref, Nitoshinden, au moins, ne pèche pas par un trop grand respect aux règles établies. Le jeu n'étant terminé qu'à 50 %, ça promet...



Sortie Japon : septembre.
Éditeur : Takara.

SHIN NIPPON PRO WRESTLING

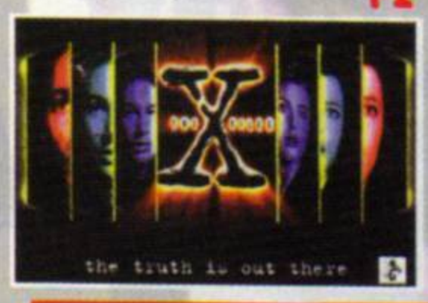
Sous-titrée Toukon Retsuden 2, cette simulation de catch prévue sur PlayStation semble être la plus aboutie du genre. Ses concepteurs n'ont pas lésiné sur les moyens et, pour une fois, ce sport bourrinissime pourrait se révéler quelque peu intéressant. Proposant plus de vingt personnages, SN Pro Wrestling comprend des centaines d'attaques et de prises différentes. On nous promet un niveau technique exceptionnel ainsi que la possibilité de jouer à quatre via le multi-tap, ce qui devrait permettre de mener des attaques concertées. De célèbres joueurs de catch nippons ont participé à l'élaboration du jeu, afin qu'il soit le plus fidèle possible à la réalité. Les graphismes ont été grandement améliorés par rapport à la première version (ce qui n'était pas très difficile, il faut l'avouer) et quatre angles de vue différents seront disponibles. Un jeu qui promet, apparemment, de bonnes séances de castagne et de rigolade.



Sortie Japon : octobre.
Éditeur : Tomy.

AMICROPUCE

19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS
Tél 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14
82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS
Tél 47.20.56.81 Fax 47.20.54.80
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

P2


P4


P3


X FILES (Aux frontières du réél)

POSTER X FILES 6 Modèles différents 90 x 60 Cm	
Le poster au choix P1 P2 P3 P4 P5 P6	40 F
les 3 posters au choix	99 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	15 F
Trading Cards US Season 2 la boîte	468 F
Trading Cards US Season 3 le sachet	17 F
Trading Cards US Season 3 la boîte	540 F

Pour tout achat d'une boîte X files un poster X files de votre choix GRATUIT

Cartes Master Vision Grand format	15 F
Tee shirt XL 3 Modèles différents	
Le tee shirt au choix T1 T2 T3	129 F
Les 3 tees shirts	297 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F
K7 Vidéo TOOMS	145 F
K7 Vidéo L'enlèvement	145 F
Roman X Files Les gobelins (Inédit) R1	25 F
Roman X Files Tornade (Inédit) R2	25 F

De nombreux autres articles X Files importés des USA disponibles sur notre dépliant X FILES

P6




R1


R2




T1 T2 T3


BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 19 Rue Ste Catherine 45058 ORLEANS Ce
A chaque commande, nous vous envoyons Igratuitement le dépliant X Files ou sur simple demande avec une enveloppe Timb

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
co796 po796 Total à payer	

Frais de port et d'emballa
Envoi Colissimo 3
Chronopost 7
DOM TOM 6
Autres Destinations 8
Contre remboursement + 4

Modalités de réglement
☐ Chèque à AMICROPU
☐ Carte bancaire
☐ Mandat lettre
☐ Contre remboursement
☐ Carte bancaire 16 Numé

N° _____ _____
_____ _____
Expire à fin : ____ / ____

Signature des parents pour les mineu

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____ **Tél** _____
Code Postal _____ **Ville** _____

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

Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible

StOp INFO

SATURN INTERNET... LA SUITE

Début juin, Sega Japon a annoncé qu'il lancera le kit Internet pour la Saturn cet été au Japon. Le prix prévu est de 14 800 yen (environ 750 francs). L'objectif est de vendre 500 000 exemplaires d'ici fin novembre 96. Curieusement, il semblerait que le modem qui sera inclus dans le kit en question est un 14 400 bauds alors que celui présenté à l'E3 de Los Angeles était un 28 800 bauds. En clair, mieux vaut attendre la version américaine ou européenne puisque la vitesse de transmission des données sera plus rapide.

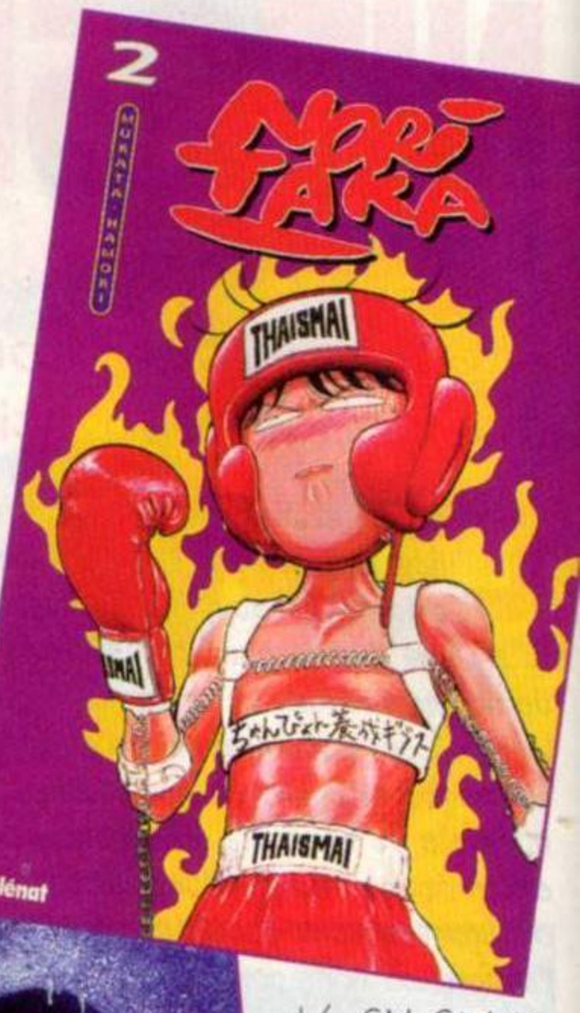
NOUVEAU MATOS CHEZ SEGA

Selon un article du Kyoto Daily News, Sega proposera une nouvelle Saturn dès le 5 juillet au Japon (ndlr : ils doivent faire référence à la Saturn blanche aux dimensions réduites). Il semblerait que le paddle analogique prévu pour Nights sera commercialisé en même temps. La rumeur laisse enfin entendre que, tout comme pour la N64, plusieurs coloris seront proposés... Primordial.

VIRGIN DEVIENT BURST

La branche qui développe les jeux en interne chez Virgin ne signe plus ses produits Virgin Interactive Entertainment mais, plus sobrement, Burst. Ainsi, plusieurs jeux Burst sont prévus pour cette année comme Spot Goes to Hollywood sur Saturn et PlayStation, ou Freak Boy sur N64. Burst sortira également un jeu pour Internet, provisoirement intitulé Energy. À suivre...

DES PLANCHES A LA PELLE
L'EDITION DANS TOUS SES MANGAS



Avec les grandes chaleurs, le flot des sorties de mangas ne tarit guère...

Glénat continue de frapper fort en sortant, entre autres, le deuxième tome du rigolo et conseillé *Nori Taka*. Dans ce volume, le « roi de la baston » doit faire ses preuves en affrontant le champion du club de boxe anglaise du bahut. Le résultat ? Un match anthologique et souvent hilarant. Un des meilleurs mangas du moment !





Mother Sarah

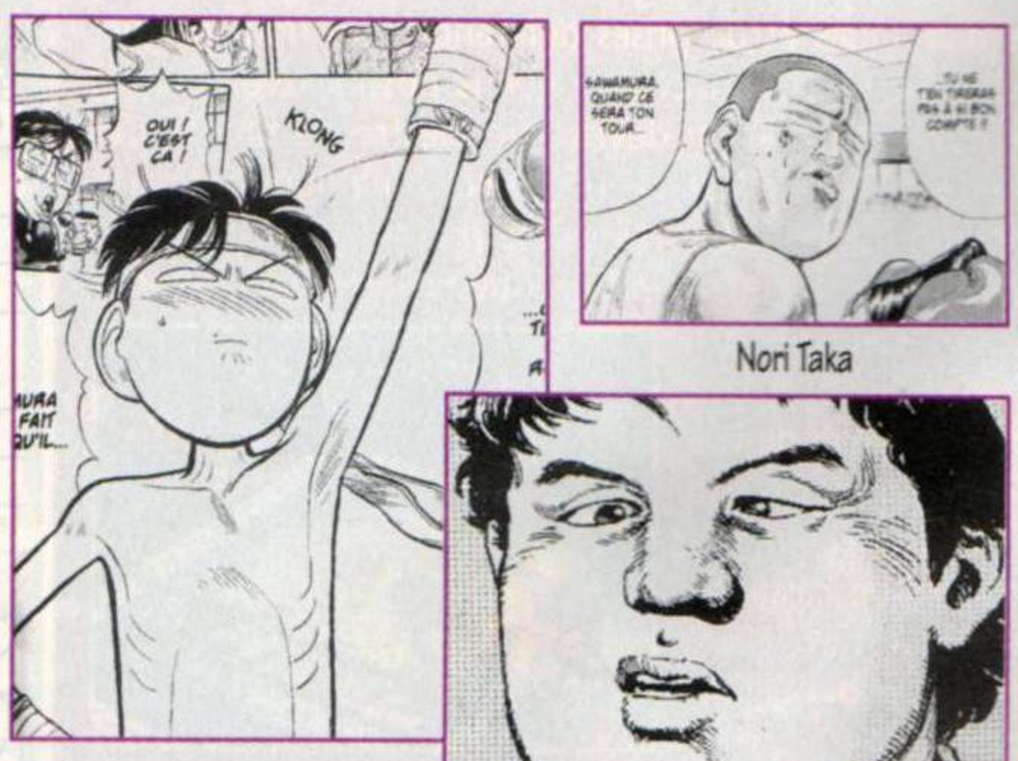


Toujours chez Glénat, il était question que l'éditeur sorte les beaux *Cobra* de Buichi Terasawa. Les livres étaient prévus pour le printemps, mais — selon certaines rumeurs — il paraît que ces mangas sortiront finalement chez un autre éditeur, pas encore identifié. On surveille et on vous en reparle...

Albin Michel (éditeur de *L'Echo des savanes*) s'est associé à Samouraï afin d'éditer des mangas. Au programme de la première livraison, un « grand classique » du genre érotique, qui n'étonnera pas de la part de ces deux éditeurs, le célèbre *Ogenki Clinic* qui narre les exploits torrides d'un sexologue obsédé et de son infirmière plantureuse et branchée SM. Strictement réservé à un public adulte, *Ogenki Clinic* est assez marrant et toujours loufoque. Dans un genre radicalement différent, le *Genocyber* de Tony Takezaki (auteur de *AD Police*) ne surprendra pas les fans de l'auteur, puisqu'il propose l'habituelle dose de violence et d'anticipation pessimiste. C'est correctement réalisé et rythmé comme une bonne série B.

Mais tout cela n'est rien en comparaison du passionnant *Mother Sarah*, dont le scénario est signé Otomo. Le deuxième tome vient de paraître chez Delcourt. *Mother Sarah* tiendra ses lecteurs en haleine, même s'il est moins essentiel qu'*Akira*. Il présente une nouvelle et très cohérente vision d'un avenir apocalyptique dans lequel les Terriens, exilés dans l'espace à la suite d'une guerre nucléaire, partent à la reconquête de leur planète, laquelle est tombée aux mains d'organisations fascistes et autres groupuscules bizarres. Incontestablement un manga à lire !





Nori Taka

Nori Taka

LES SORTIES DE LA RENTREE
CINEMANGA !

L'actualité cinématographique de la rentrée va faire des heureux ! En effet, une vague de chefs-d'œuvre de la japanimation devrait déferler dans nos salles obscures avant la fin de l'année.

Mon voisin Totoro d'Hayao Miyazaki devrait sortir en octobre. C'est une excellente nouvelle, car cela fait plus d'un an qu'il est annoncé... et régulièrement reporté. On a même craint un moment que ce film fabuleux ne connaisse pas les honneurs d'une sortie en salles, et que son exploitation se limite au marché de la vidéo. On en reparle à la rentrée... De même, le formidable *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii devrait débouler sur nos (grands !) écrans à l'automne, ce qui explique l'annulation pure et simple de sa sortie en vidéo.
Récapitulons : en 1996, sortiront en salles les films animés de *Sailor Moon*, *Le Tombeau des lucioles*, *Ghost in the Shell*, *DBZ 2* et *Mon voisin Totoro* ! La japanimation est à l'honneur et il ne manque plus que *Memories* pour que notre bonheur soit complet...



Le Tombeau des lucioles



C'est finalement le 23 octobre que sortiront au cinéma les deux films concernant *Dragon Ball Z* initialement programmé pour juin. Il s'agira comme prévu du *Retour de Broli* et de *Bio-Broli*, deux animes assez décevants, nettement inférieurs à *Badack*, *L'Histoire de Trunks*, *Gozita* ou *Tapion*. Ces deux derniers films, sortis au ciné en octobre dernier, seront disponibles en cassette vidéo, à la location dès la mi-juillet chez TF1 Vidéo, et à la vente en septembre.



Ghost in the Shell



Ghost in the Shell

MUSIQUES DE MANGAS LE SKEUD !

AB Disques a sorti fin juin un CD audio intitulé *Shuriken, les meilleures musiques de films manga*. Il comprend onze titres : *We Gotta Power (DBZ)*, *Pegasus Gensou (St. Seiya)*, *Moonlight Legend (Sailor Moon)*, *The Sunny Shiny Morning (Juliette, je t'aime)*, *Heart Of Madness (Ken le survivant)*, *Can't Stop It (Ranma 1/2)*, *Dead Or Alive (Fly)*, *Cha La Head Cha La (DBZ)*, *Shining Soul (Shurato)*, *Moon Revenge (Sailor Moon)* et *Idol Talk (Macross Plus)*. Chez *Player One*, on a plutôt tendance à éviter la variété nippone, mais comme vous êtes nombreux à apprécier les génériques, on préfère vous mettre au courant...



STOP INFO

STREET FIGHTER 3 ENFIN !

Ça y est, il semblerait que le jeu qui n'était qu'à l'état de projet depuis un moment soit enfin parti en développement. Capcom attendait apparemment de se perfectionner dans la réalisation de jeux de baston 3D, puisque SF3 devrait être, justement, en 3D. Profitons de l'occasion pour vous signaler que le premier jeu de baston en 3D de Capcom, Star Gladiator, sortira cet été en arcade.

SOUL EDGE 2 EN ARCADE

Une nouvelle version de Soul Edge vient de débarquer en arcade. On y retrouve de nouveaux personnages, comme Cervantes de Leon et Hwang Sung Kyung. La tenue de combat des différents protagonistes aurait également changée.

SONY EN PLEIN VIRTUEL

C'est au tour de Sony de se lancer dans l'aventure de la réalité virtuelle. En effet, la firme est en train de concocter une paire de lunettes baptisée Glasstron PLM 50. Munie de deux écrans à cristaux liquides, elle devrait vous permettre de regarder des vidéos et, bien sûr, de jouer sur PlayStation. Pour l'immersion, pas de problème : on ne les sentira même pas (leur poids ne devrait pas excéder les 320 grammes). Seul inconvénient de ces lunettes : le prix, pas virtuel, de 4 500 F environ.

APRES LA PICO, LA TV-MAIL

Cet automne, Sega lancera au Japon une nouvelle console, la TV-Mail, spécialement conçue pour se connecter aux services On-line mis en place par Sega grâce à une télé et à une ligne téléphonique. L'engin devrait coûter 16 800 yen (environ 900 F).

StOp INFO

TENGAI MAKYO



Sous-titré The Apocalypse IV, Tengaï Makyo est le quatrième jeu de rôle de la série des Far East of Eden (les trois premiers sont sortis sur CD-Rom Nec... euh, pardon : « cédérom naique »). L'histoire prend place dans l'Ouest américain du XIXe siècle, où vous incarnez un jeune garçon qui part à l'aventure pour débarrasser son pays des monstres qui



l'infestent (mais pas des gentils Indiens, cela va de soi...). Vos déplacements vous pousseront à faire de nombreuses rencontres, le concept de temps est géré (il faudra éviter de vous déplacer la nuit) et de nombreuses créatures essaieront, évidemment, d'entraver votre progression. Côté réalisation, le jeu semble graphiquement très réussi. Les couleurs sont vives, et certaines séquences, en DA, viennent souligner les moments clés (comme les rencontres avec les boss). Un RPG manifestement réussi, donc, programmé ici sur Saturn et que l'on espère bien voir un jour traduit en français...

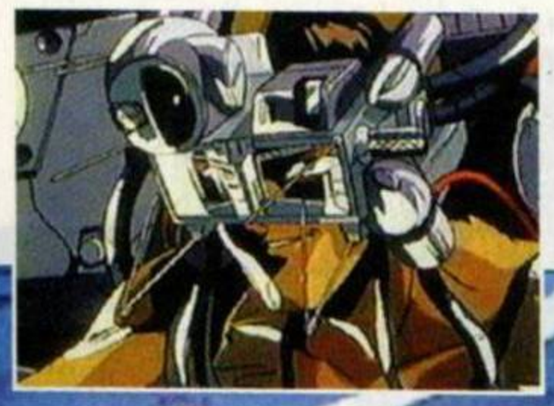
Sortie Japon : NC.
Éditeur : Hudson Soft.

ENCORE ET TOUJOURS !
K7 DE KAZE

Armitage III, Yugen Kaisha, Bubblegum, etc. Une pléthore de nouveaux épisodes !

Kaze enchaîne les sorties de K7 à une vitesse hallucinante et ses séries à suite, qui comptent de nombreux épisodes, y sont évidemment pour quelque chose. Voici donc présentées pour vous les dernières OAV disponibles.







Bubblegum Crisis

Commençons notre petit tour d'horizon des sorties Kaze avec *Bubblegum Crisis* (vol. 4). Cette série mythique, longtemps réservée à un public de fans fortunés (à cause du prix élevé des cassettes en import), continue avec une histoire de mécanique et de fou du volant, où un dénommé Gibson sème la terreur sur la route. Ce nouvel épisode de *Bubblegum* est saupoudré d'une bonne dose d'action — avec les « Knight Sabers », les voitures qui foncent, les motos qui volent... — et le mixage se révèle en fin de compte assez détonant. On regrettera simplement l'animation hésitante de certaines scènes. Un classique.

Bubblegum Crisis (vol. 4), Éd. Kaze. 35 min.

Un tantinet plus compliqué, *Armitage III* (vol.3) reste dans la lignée des épisodes précédents et nous fait partager, cette fois, les problèmes existentiels de l'héroïne, un robot hyper-évolué (qui peut même tomber enceinte !). Elle va tout faire pour retrouver ses origines et comprendre pourquoi elle a été créée. S'ensuivent quelques échauffourées explosives et des incursions dans un monde virtuel où les piratages possibles sont nombreux mais où l'on trouve, également, un maximum d'informations. Assez proche d'un *Ghost in the Shell* pour l'ambiance, *Armitage III* semble plutôt réservé à ceux qui ont déjà vu et apprécié les premiers épisodes. Les autres auront sans doute un peu de mal à suivre.

Armitage III (vol. 3), Éd. Kaze. 26 min.



Intéressons-nous maintenant à l'OAV suivante, *Yugen Kaisha* (vol. 4). L'entreprise de chasseurs de fantômes (« Exorcisme S.A., exterminateur d'esprits en tout genre à votre service... ») aura fort à faire dans cet épisode pour lutter contre la concurrence d'un groupe de moines (qui leur prennent tout leur boulot du jour au lendemain !). Heureusement pour Ayaka et sa bande, les exorcistes aux crânes rasés vont se







Armitage III



3615 PLAYER ONE

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

Player One



Yugen Kaisha

révéler d'assez basse moralité, et ils pourront se mesurer à eux sans grands scrupules. Sympa, dynamique et plutôt bien réalisé, *Yugen Kaisha* ravira sans doute les fans du genre.

Yugen Kaisha (vol. 4), Éd. Kaze. 26 mn.





Kishin Heidan

Appréciant apparemment beaucoup les séries à suite, Kaze nous fait aussi profiter du volume 3 de *Kishin Heidan*. Regroupant les deux épisodes de *Kishin contre le chevalier Panzer*, ce volume nous fait à nouveau plonger dans l'ambiance assez peu réjouissante de la Seconde Guerre mondiale, où des gentils et des méchants s'affrontent à l'aide d'énormes... robots. C'est là une recette japonaise assez connue : utiliser le contexte du IIIe Reich et y coller une histoire sans rapport aucun. Au final, on se retrouve avec une OAV de très bonne tenue, mais le parti pris demeure assez bizarre (même si ce n'est pas vraiment malsain). Enfin bon, comme les gentils gagnent...

Kishin Heidan (vol. 3), Éd. Kaze. 2 x 26 min.

Yoma est une sorte de sous-*Ninja Scroll*. Un jeune ninja, Hikage, part à la recherche de Maru, un de ses amis d'enfance possédé à présent par un démon. Divisée en deux parties, cette OAV démarre lentement et se révèle assez peu convaincante... L'intrigue, basée sur une histoire de morts-vivants, est assez sympa, mais pas très bien exploitée. La deuxième partie relève un peu le niveau, mais elle se résume malheureusement à une succession de combats contre différents monstres. Alors effectivement, l'action est au rendez-vous mais à part ça... Une OAV en définitive peu captivante.

Yoma, Éd. Kami Kaze. 2 épisodes de 30 et 37 min.

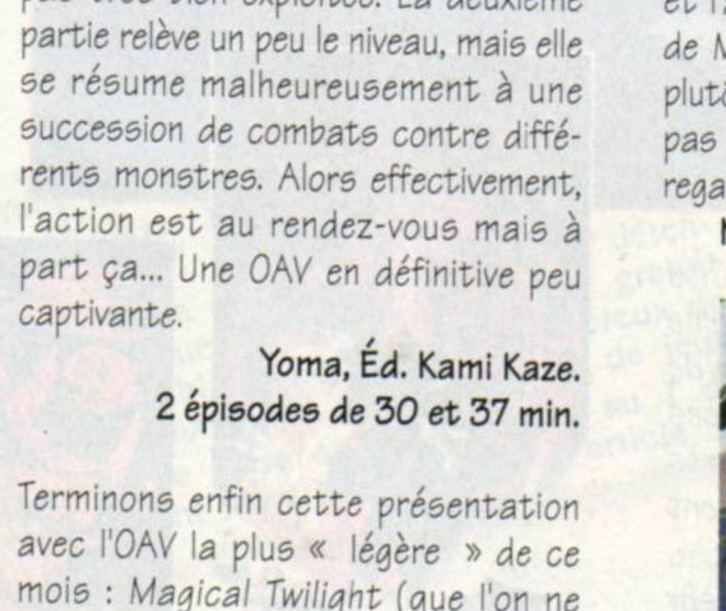
Terminons enfin cette présentation avec l'OAV la plus « légère » de ce mois : *Magical Twilight* (que l'on ne doit pas à Kaze, pour une fois). Cette dernière, éditée par EVA (Erotic Video Animation), nous raconte l'histoire de deux apprenties magiciennes du monde de la magie blanche. Chacune d'elles doit passer un examen dont le but consiste... à se rendre indispensable auprès d'un jeune Terrien. Ce dernier va donc recevoir les faveurs des jeunes filles, l'une se révélant beaucoup plus entreprenante que l'autre, et tout se déroulera plus ou moins bien jusqu'à l'arrivée d'une nouvelle élève, native du monde de la magie noire, qui devra, elle, tuer ce même jeune homme. Bref, tous ces imbroglios sont prétextes à cabrioles (pas si nombreuses et jamais vraiment hard, que les parents se rassurent), et l'ambiance résolument bon enfant de *Magical Twilight* rend ce spectacle plutôt agréable. Une OAV absolument pas indispensable, mais qui se laisse regarder.

Magical Twilight, Éd. EVA. 26 min.





Magical Twilight



Yoma





StOp INFO

GHOST IN THE SHELL KOKAKU KIDOTAI

Sous ce nom se cache en fait le jeu vidéo adapté de Ghost in the Shell, *le manga de Masamune Shirow. Le jeu en reprend l'ambiance et le côté futuriste. Pour le moment, le développement n'en est qu'à ses débuts et hormis une phase*





de jeu où l'on voit se déplacer un robot, les niveaux ne sont pas encore aboutis. M. Shirow se déclare cependant très satisfait du résultat (pour l'instant), et on peut espérer que Kokaku Kidotaï aura l'étoffe d'un grand jeu.

Sortie Japon : fin 96. Éditeur : SCE.

SAKURA TAISEN

Curieux mélange d'aventure et de simulation guerrière, Sakura Taisen vous invite à jouer les stratèges en dirigeant une unité d'élite constituée de jolies combattantes. Redoutables, celles-ci possèdent chacune des attaques différentes, et c'est à vous de décider de leur formation, de leurs actions...

Sortie Japon : septembre. Éditeur : Sega.



SPEEDY JAPANIMATION



Ce mois-ci, dans le monde de la japanime en français, on trouve plein de nouveautés intéressantes !

Manga Vidéo/PFC Vidéo sort l'artillerie lourde en balançant *Monster City*, *3x3 Eyes*, *Guyver 7/8* et *Macross + 2*. Signé Kawajiri, *Monster City* est une sorte de suite de la classique *Cité interdite*, qui raconte une nouvelle descente aux enfers, avec invasion de créatures dantesques et maléfices en tout genre. C'est palpitant, très bien réalisé et cela confirme le talent de Yoshiaki Kawajiri.





Quant à *3x3 Eyes*, il s'agit bien sûr de l'adaptation du manga de Yuzo Takada prépublié dans notre petit frère *Manga Player*. Exceptionnellement bien réalisée, cette OAV reprend avec une fidélité absolue l'esprit du manga. Un anime à se procurer de toute urgence !

Chez le même éditeur, Guyver 7/8 et *Macross + 2* bénéficient des mêmes qualités que les premiers chapitres de ces séries...

Du côté de chez AK Vidéo, les volumes 9 et 10 de *Cobra* viennent conclure l'intégrale de la série. La grosse sortie de l'éditeur s'appelle *Réincarnations* (une série de six OAV plus connue sous le nom de *Please Save My Earth*). Très originale, *Réincarnations* suit les traces de plusieurs jeunes Japonais qui rêvent tous d'une vie antérieure dans laquelle ils auraient été des scientifiques sélénites chargés d'étudier la Terre et la vie de ses habitants... Bien animé et bénéficiant de dessins de bonne facture, *Réincarnations* joue souvent la carte du mélo, mais le fait toujours avec finesse. C'est souvent poétique et intelligent, tant dans le propos que dans la mise en scène. Conseillé !

Enfin, Katsumi s'attaque au genre du « bad boy » avec *Be Bop High School*, une OAV agréablement réalisée qui retrace les batailles de gangs dans un lycée nipon des années 50. Cet esprit rebelle de la japanimation se laisse regarder sans déplaisir, même s'il reprend allègrement les clichés du genre.















STOP INFO

BASTARD !!

Bastard !!, qui passe du statut de manga à celui de jeu de rôle sur PlayStation, a pour sujet les aventures d'un magicien puissant et très malin. Les décors dans lesquels vous évoluez sont en 3D et vous avez la possibilité de modifier l'angle de vue. Le personnage principal, Dark Sun, rencontrera des dizaines d'autres persos et vous pourrez en contrôler jusqu'à quatre en même temps. Les caractères et aspirations de chacun pouvant être très différents, il risque d'ailleurs d'y avoir de l'animation au sein de votre petit groupe.



Sortie Japon : automne 96.
Éditeur : Shueisha Seita.

SF ZERO 2 ARRIVE SUR PLAYSTATION

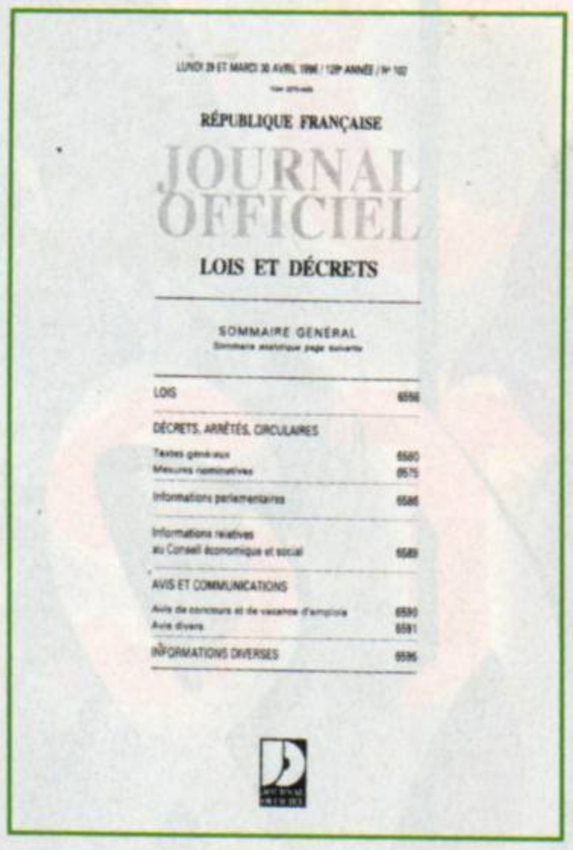
Capcom semble avoir l'intention de décliner son fabuleux hit d'arcade sur de nombreux supports. C'est donc sans grande surprise que nous apprenons la sortie prochaine de SF Zero 2 sur PlayStation. Vu la qualité de l'adaptation du SF Zero premier du nom, on peut s'attendre au meilleur...



Sortie Japon : été 96.
Éditeur : Capcom.

AVERTISSEMENTS

L'ETHIQUE DE L'EPILEPSIE : LE RETOUR



LUNDI 29 ET MARDI 30 AVRIL 1996 / 128e ANNÉE / N° 102

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

JOURNAL OFFICIEL

LOIS ET DÉCRETS

SOMMAIRE GÉNÉRAL

Sommaire analytique page suivante

LOIS	6556
DÉCRETS, ARRÊTÉS, CIRCULAIRES	
Textes généraux	6560
Mesures nominatives	6575
Informations parlementaires	6586
Informations relatives au Conseil économique et social	6589
AVIS ET COMMUNICATIONS	
Avis de concours et de vacance d'emplois	6590
Avis divers	6591
INFORMATIONS DIVERSES	6596

L'épilepsie, cheval de bataille de politiciens en mal d'idées, fait son retour avec un décret imposant un avertissement dans toutes les boîtes de jeu. Nécessité ou faux débat ?

Vous avez sûrement remarqué que toutes les boîtes de jeu vidéo comportent un avertissement sur les risques de crise d'épilepsie. Cette notice avait été rendue obligatoire par deux circulaires pondues dans l'urgence au début 1993 (et dans l'attente d'une étude médicale ; cf. *Player One* n° 28). Sachant qu'il ne peut y avoir plus de deux circulaires à suivre applicables, les ministères de l'Économie et des Finances, de la Justice, de l'Industrie, des Postes et Télécommunications et du Commerce extérieur (tiens, le ministère de la Santé est absent...) viennent de voter un décret. Qu'ont-ils décrété ? En premier lieu, que chaque jeu console — hormis ceux disponibles sur portables — susceptible de contenir des images stroboscopiques (c'est-à-dire des scènes faisant alterner rapidement l'obscurité et la lumière) doit être accompagné d'une notice vous avertissant d'éviter de jouer si vous êtes fatigué, de vous mettre dans une pièce bien éclairée, de faire des pauses toutes les heures et de vous positionner le plus loin possible de l'écran. Attention de ne pas faire d'amalgame : ce décret ne parle pas directement de crise d'épilepsie, mais estime que les jeux vidéo peuvent être révélateur d'un facteur de photosensibilité (lequel peut provoquer des crises d'épilepsie). « On s'est toujours posé la question du bien-fondé de ce décret », indique M. Brecheteau, trésorier du Sell (le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs). En effet, de nombreuses études médicales ont été menées à l'étranger, où aucune décision de ce genre a été prise. Il n'y a qu'en France que ces avertissements seront inclus dans les emballages, alors qu'aucune étude médicale n'a été menée à ce sujet. Surtout que « pour l'ensemble de la profession médicale, ce décret ne se justifie pas », ajoute M. Brecheteau. Pourquoi alors apposer un tel décret sur les jeux vidéo alors que la télévision ou les stroboscopes de boîtes de nuit, par exemple, peuvent tout aussi bien être révélateurs d'un facteur de photosensibilité... Où sont les avertissements ? Pour l'instant, « le Sell n'envisage pas de mener bataille contre ce décret, car il n'y a encore eu aucune protestation de la part des éditeurs », déclare Hervé Pasgrimaud, secrétaire général du Sell.

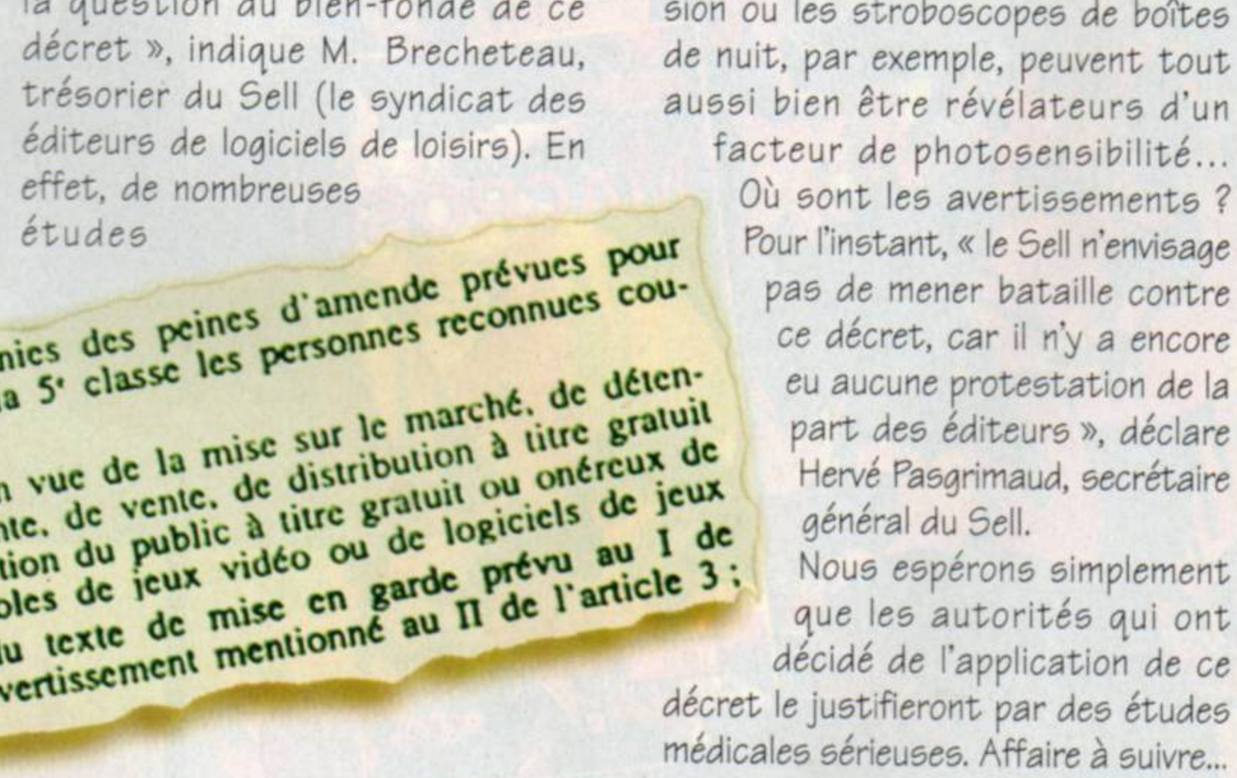
Nous espérons simplement que les autorités qui ont décidé de l'application de ce décret le justifieront par des études médicales sérieuses. Affaire à suivre...

II. – L'emballage des jeux vidéo, des logiciels de jeux vidéo et des consoles de jeux vidéo doit comporter l'avertissement suivant :

« Attention : chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières qui sont détaillées dans la notice jointe. »

Art. 5. – Seront punies des peines d'amende prévues pour les contraventions de la 5e classe les personnes reconnues coupables :

1° D'importation en vue de la mise sur le marché, de détention en vue de la vente, de vente, de distribution à titre gratuit ou de mise à disposition du public à titre gratuit ou onéreux de jeux vidéo, de consoles de jeux vidéo ou de logiciels de jeux vidéo non munis du texte de mise en garde prévu au I de l'article 3 et de l'avertissement mentionné au II de l'article 3 ;



Selon le décret, les portables ne sont pas mises en cause. Ouf !

StOp INFO

NIAN TO WONDERFUL

Dans la famille jeux débiles, celui-ci fait très fort, puisqu'il s'agit d'une simulation de... euh, d'animaux domestiques. Vous avez un chien ou un chat, à l'écran, et vous le voyez vivre. Vous lui donnez à manger, vous jouez avec



lui, vous lui demandez de se calmer... Comme avec un vrai ! Reste à voir si ce petit jeu n'est pas trop vite lassant mais au moins, ça va nous changer des shoot them up et des jeux de baston. Petit détail : cette « simulation » sévit sur PlayStation.

Sortie Japon : août.
Éditeur : Banpresto.

GAMERA 2000

On connaît le penchant des Japonais pour les gros monstres qui détruisent des villes. Gamera 2000, sur PlayStation, met en scène ce fantasme cauchemardesque dans un shoot them up pour le moins original où, accompagné d'une grosse bébête couleur émeraude, vous allez affronter une ribambelle de monstres et robots en tout genre. Un jeu pas vraiment révolutionnaire mais qui se rattrapera peut-être par son côté délirant.

Sortie Japon : NC.
Éditeur : Toei Digital.



SOS

Gagnez plein de cadeaux

Les lots

20 CD
Shuriken,
la compilation des meilleures
musiques de films mangas.
Versions originales en japonais.

15 K7 vidéo
Macross

15 casquettes
Shuriken



Plans & Astuces

SPECIAL BASTON

Les amoureux de la baston sont à la fête !

Ce mois-ci, ce dossier spécial des Plans & Astuces est consacré à trois des meilleurs jeux du moment : Tekken 2, Street Fighter Zero et Night Warriors.

AVERTISSEMENT !

Les aides qui vous sont données ne sont pas exhaustives ! Pour Tekken 2, par exemple, nous n'avons pas passé en revue la totalité des personnages (tous ne sont pas aussi intéressants techniquement). Et puis, nous avons évité, dans la mesure du possible, les recoupements avec les indications fournies dans la notice ou le jeu lui-même. Les trucs ou enchaînements à découvrir dans ces trois jeux sont nombreux, et ces pages, hélas, ne peuvent pas tous les contenir (à vous de découvrir ceux qui manquent !). Voilà, en tout cas, de quoi vous occuper une partie de l'été. Bon courage !



DOSSIER REALISE PAR CHRIS



Michelle

• Enchaînement (1) : Coup de pied bas, uppercut, coup de pied bas, coup de pied haut. Cet enchaînement fonctionne aussi avec Wang.

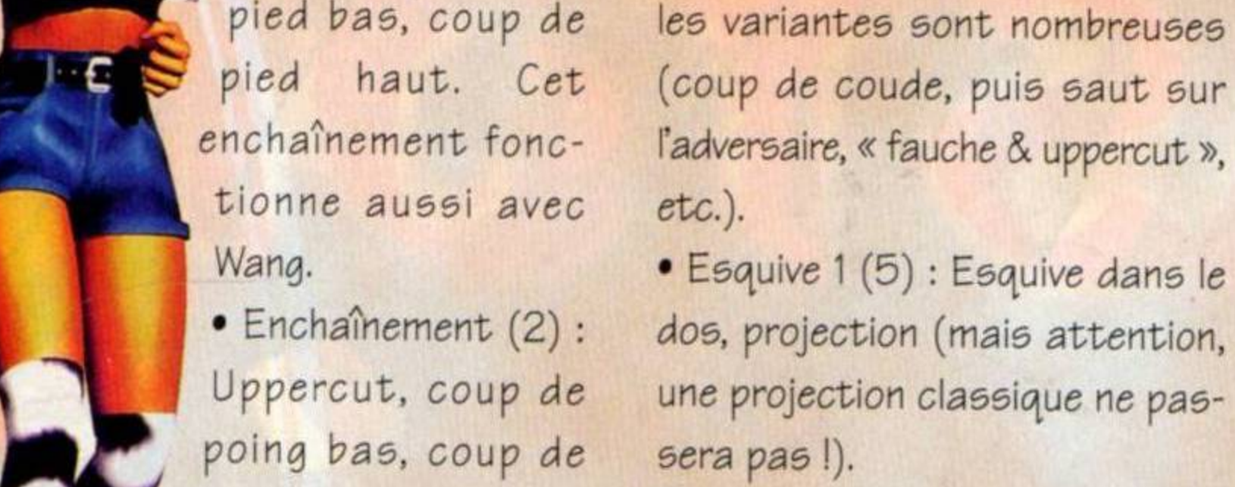
• Enchaînement (2) : Uppercut, coup de poing bas, coup de pied haut, uppercut. Facile.

• Enchaînement (3) : Uppercut, coup de coude, coup de pied bas, uppercut. Toujours pas de grandes difficultés.

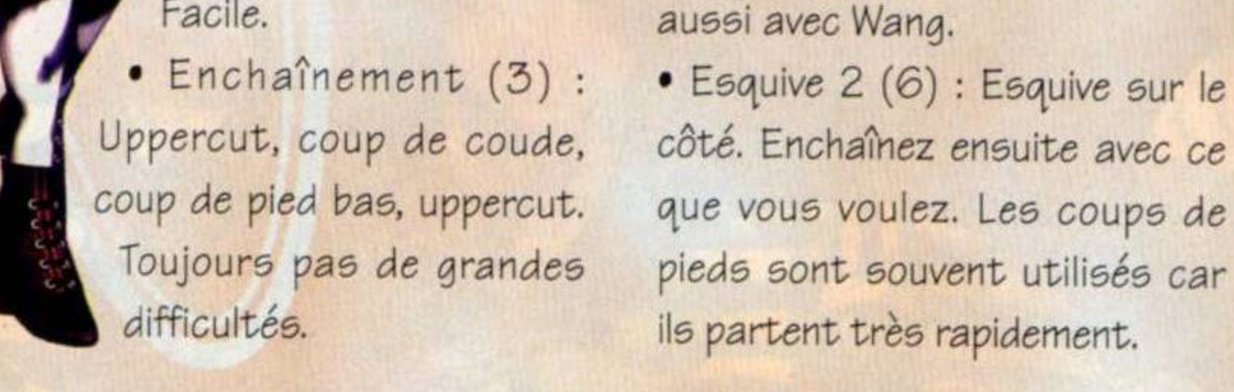
• Enchaînement (4) : Super attaque, coup de pied sauté, coup de pied bas. Après la super, les variantes sont nombreuses (coup de coude, puis saut sur l'adversaire, « fauche & uppercut », etc.).

• Esquive 1 (5) : Esquive dans le dos, projection (mais attention, une projection classique ne passera pas !).
Cette technique fonctionne aussi avec Wang.

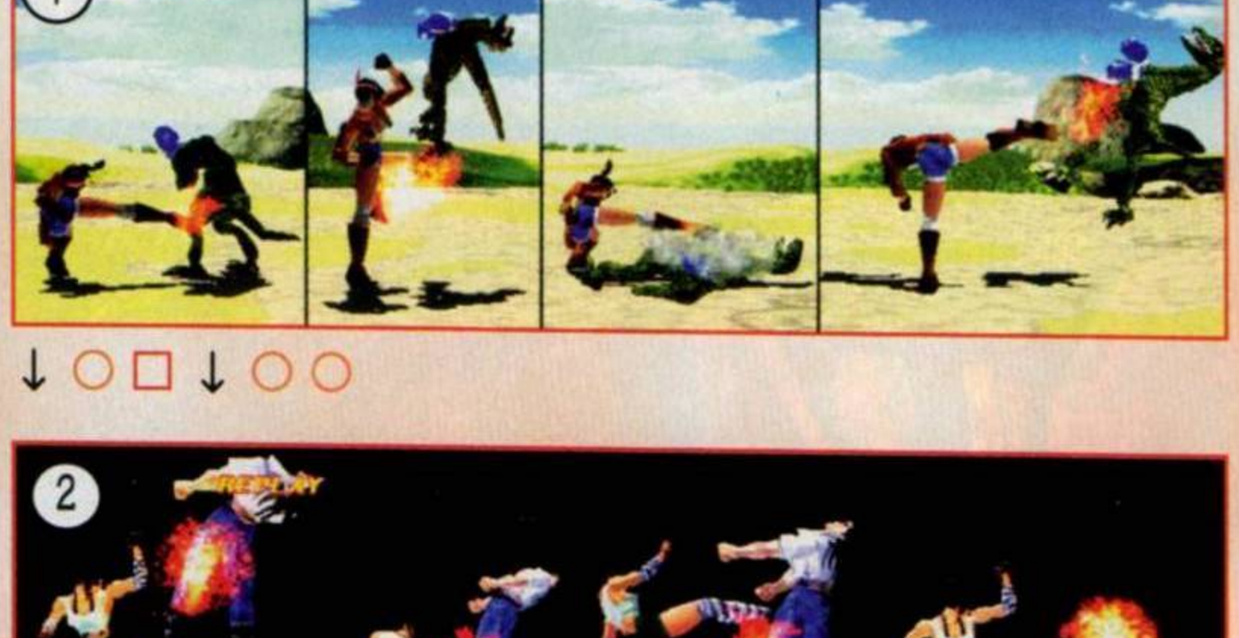
• Esquive 2 (6) : Esquive sur le côté. Enchaînez ensuite avec ce que vous voulez. Les coups de pieds sont souvent utilisés car ils partent très rapidement.



↓ ○ □ ↓ ○ ○



→ □ X + △, □



→ □ → → □ ↓ ○ □



→ □ + ○ ↗ ○ ↓ ○

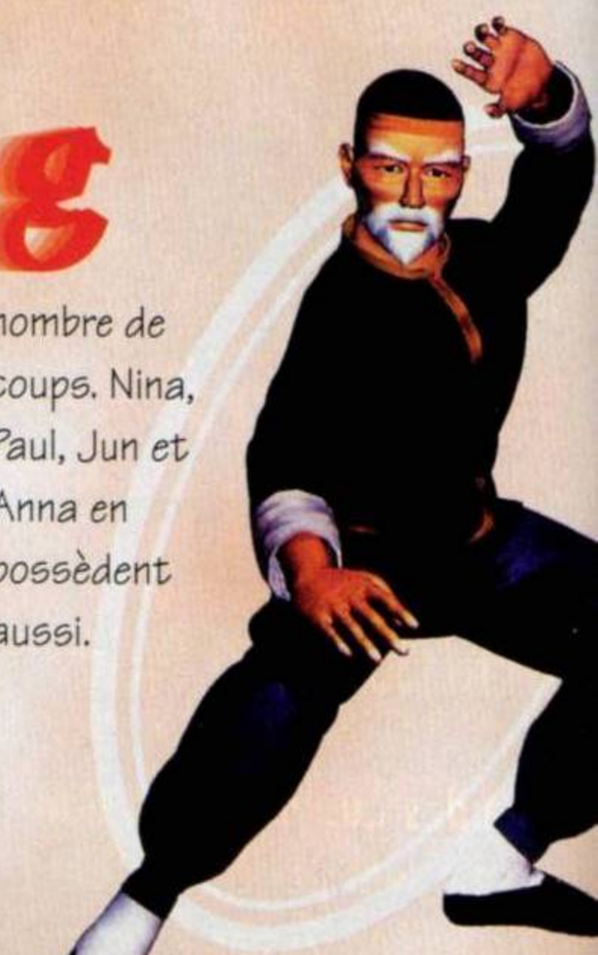


← △ □ △



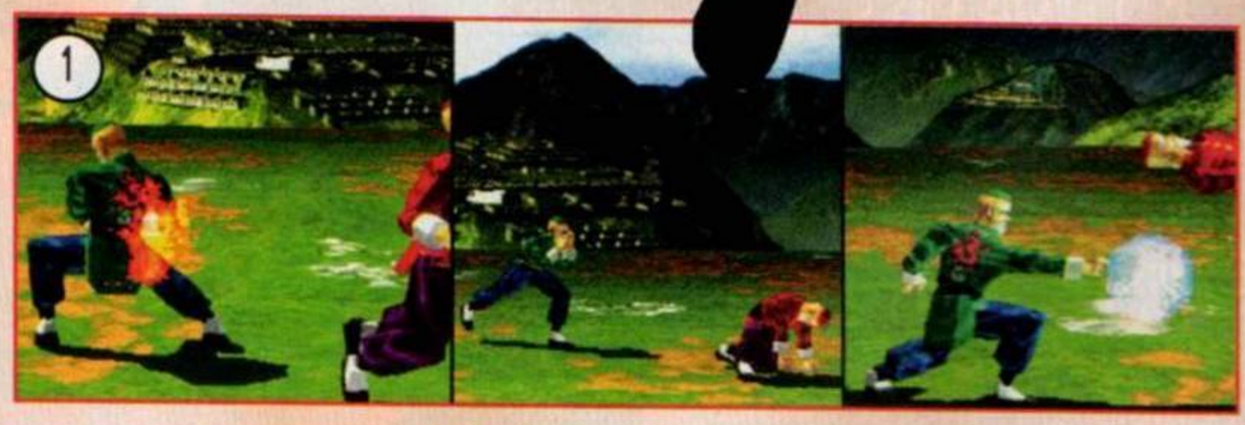
X + ○, ○ ○ ○

Wang



• Enchaînement (1) : Projection dans le dos, course vers l'adversaire, coup de poing. La flèche dans un rond blanc indique que vous devez maintenir la seconde diagonale pour effectuer la projection.

• Contre (2) : Les contres, évidemment, sont importants dans Tekken 2. Sortis au bon moment, ils permettent d'arrêter bon nombre de coups. Nina, Paul, Jun et Anna en possèdent aussi.

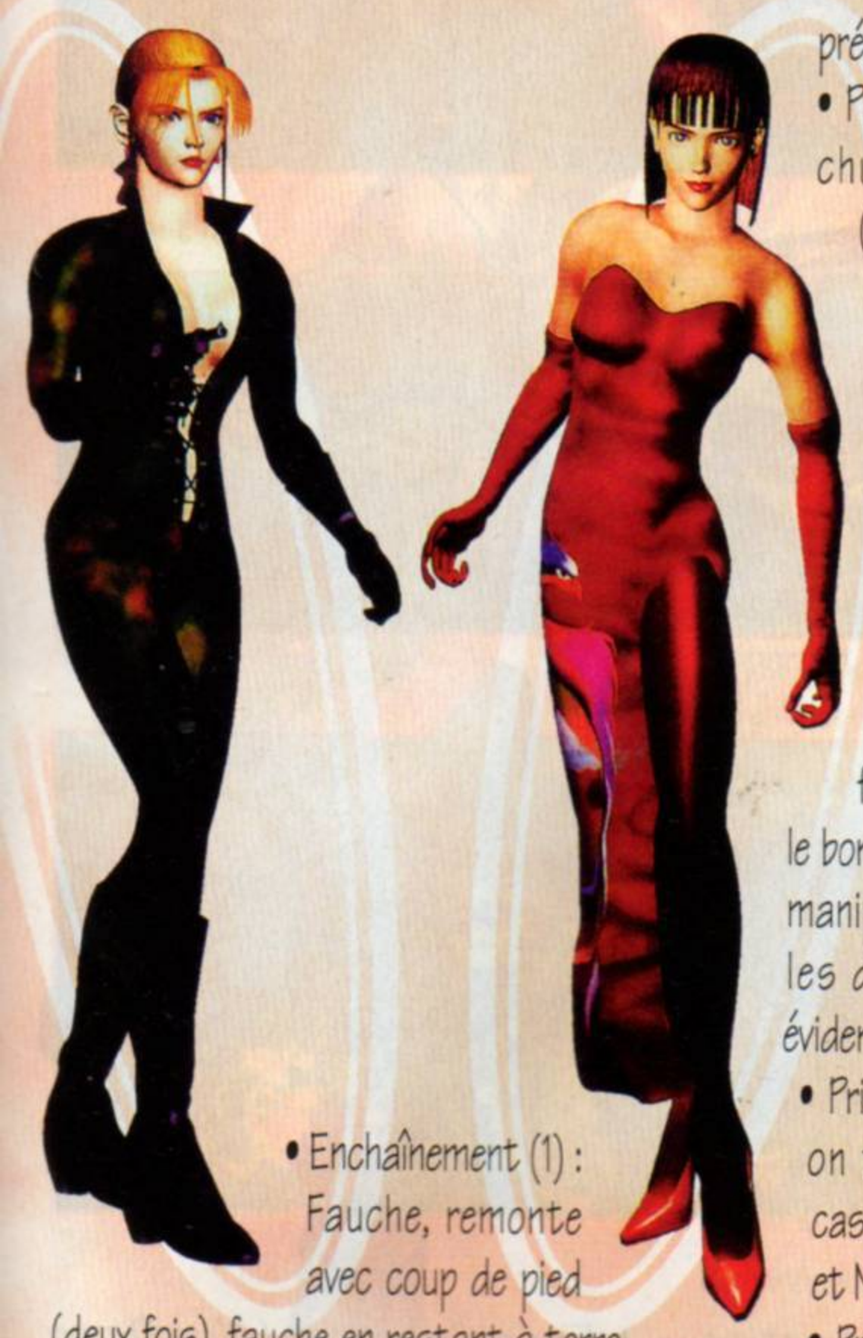


↘ ↘ △ + ○, → → → △



← □ + X ou ← △ + ○

Nina & Anna



précédent (Anna-Nina).

• Prise 1 (4) : Coup de poing, chute, on casse le bras (Anna-Nina). Un enchaînement en deux temps assez simple.

• Prise 2 (5) : Coup de poing, coup de genou, brise nuque une première fois, tombe au sol, brise nuque une seconde fois (Nina seulement). La difficulté consiste à trouver le bon timing, pour effectuer les manips au bon moment entre les différentes prises. Pas évident, mais faisable.

• Prise 3 (6) : Coup de poing, on tord le bras, chute, on casse le bras (concerne Anna et Nina).

• Prise 4 (7) : Coup de poing, on tord le bras, on récupère l'autre et on les casse tous les deux (Anna-Nina). Cet enchaînement était déjà présent dans Tekken 1.

• Prise 5 (8) : Coup de poing, on tord le bras, on récupère l'autre et on éjecte l'adversaire vers l'avant (Anna seulement).

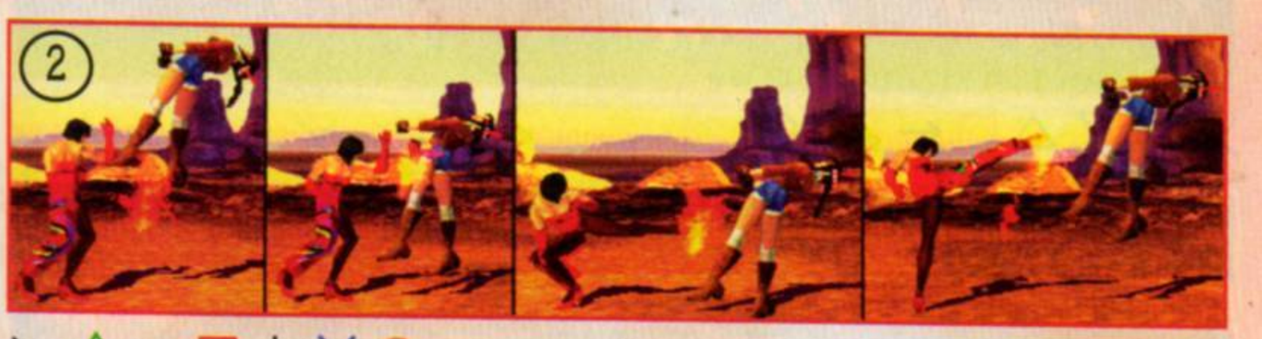
• Enchaînement (1) : Fauche, remonte avec coup de pied (deux fois), fauche en restant à terre (Nina seulement).

• Enchaînement (2) : Double uppercut, coup de pied bas, coup de pied haut (Anna-Nina).

• Enchaînement (3) : Fauche, remonte avec coup de poing, fauche, coup de pied en l'air, retombe sur l'adversaire. Une variante de l'enchaînement



↙ ○ ✕ ↙ ○ ✕ ↙ ○



↘ △ ↘ □ ↓ ✕ ○



↓ ✕ △ ↓ ✕ ○ → → ○



↓ ↘ → □ + △ / ✕ ○ ✕, □ + △



↓ ↘ → □ + △ / △ ✕ ○ △ △ / □, ✕ + ○, □ △, □ + △



↓ ↘ → □ + △ / □ ✕ △ □ / △ □ ✕ ○, □ + △



↓ ↘ → □ + △ / □ ✕ △ □ / ✕ □ ○, □ + △, □ + △



↓ ↘ → □ + △ / □ ✕ △ □ / △ ✕, □ + △, ✕ + ○, □ + △

QUI DIT MIEUX ?

Histoire de vous donner envie de vous entraîner, voici un petit record personnel à battre : 23 combats remportés en Survival Mode. Bon, alors je vous préviens tout de suite, il n'y a rien à gagner (pas de mais, je sais que vous êtes des gens intéressés). Prenez plutôt ça comme un défi !



Baek





↓ X X X

• Enchaînement (1) : Double uppercut, coup de pied, coup de pied au sol.

↘ △ ↘ □ ○ → → ○

• Enchaînement (2) : Deux coups de pied bas, un haut (on soulève l'adversaire), et on le repêche avec le même mouvement.

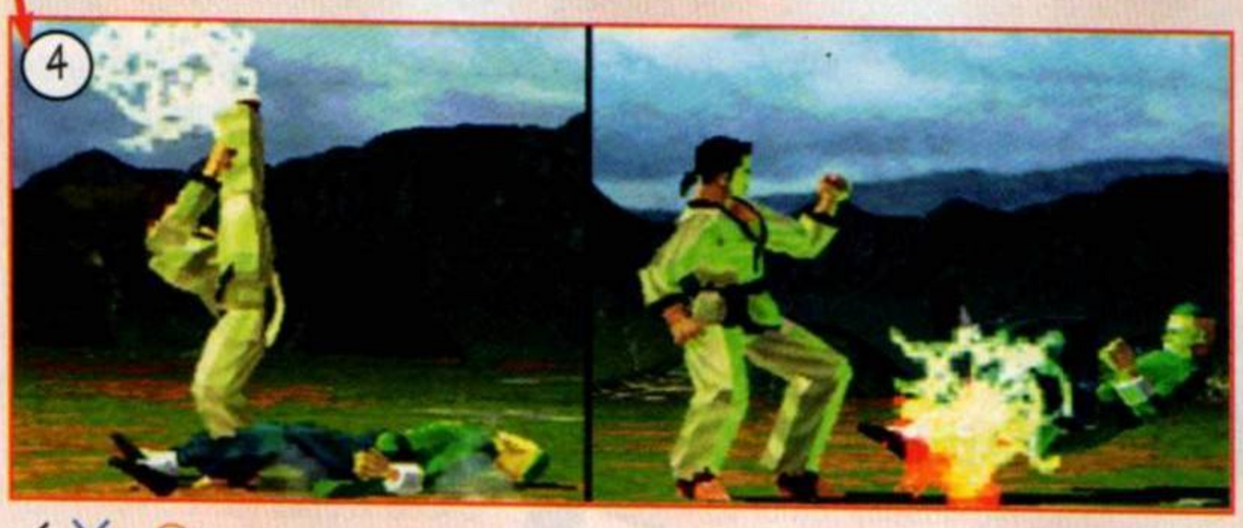
• Enchaînement (3) : Deux coups de pied bas, un haut (pour soulever l'adversaire), on le repêche avec deux petits coups de pieds, puis trois plus puissants. Cet enchaînement relativement simple retire énormément d'énergie.



↓ X X X



X X ○ ○ ○



↙ X + ○

• Enchaînement (4) : Deux coups de pied bas, un haut (pour soulever l'adversaire), on achève l'adversaire au sol avec le super coup de Baek.

QUI DIT MIEUX (BIS) ?

Après Nina et le Survival Mode, voici Baek et le Time Attack. Bon, ça dénote toujours du même esprit : voici un temps à battre — 3'41"40 —, vous n'avez rien à y gagner, sinon davantage d'estime pour vous-même ! Que les plus doués me fassent tout de même part de leur résultat, je suis curieux de voir de quoi vous êtes capables...



Jun





↘ △ ↓ X ○ ↙ ○ ○ ○



X ○ X △ □ ← □ X



→ △ X + ○, → △

• Enchaînement (1) : Uppercut, double coup de pied pour soulever l'adversaire et on termine avec des coups de pied circulaires au sol.

• Enchaînement (2) : Coup de pied bas, série de coups de poing, coup de pied haut.

• Enchaînement (3) : Uppercut, double coup de pied en l'air, uppercut. Trouvez le bon moment pour placer les coups de pied lorsque l'adversaire retombe.

Yoshimitsu



• Enchaînement (1) : Uppercut, rotation, uppercut, coup de genou. Les trois premiers coups passent facilement. Le coup de genou, lui, réclame quand même un minimum de pratique.

• Enchaînement (2) : Uppercut, uppercut, série de coups de pied bas circulaires. Essayez d'en faire moins de cinq, cela vous évitera de tomber évanoui.

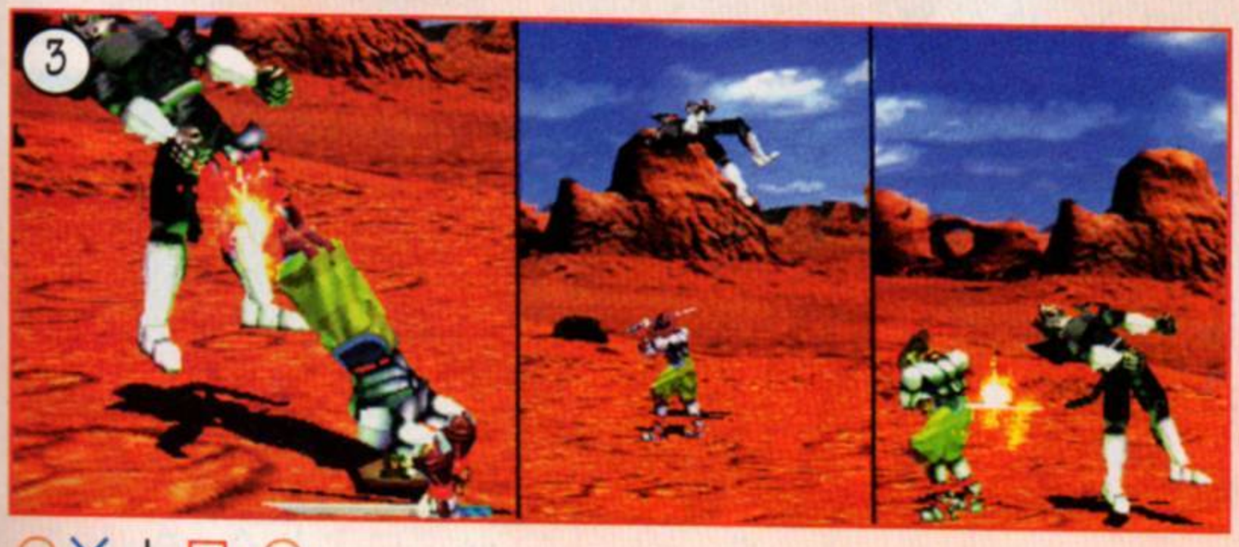
• Enchaînement (3) : On soulève adversaire avec les deux pieds et on le retouche, quand il tombe, avec un seppuku. Un enchaînement original, certes, mais à utiliser avec le maximum de précautions.



↘ △ ← □ ↘ △ → → ○



↘ △ ↘ □ ↙ ✕ *(quatre fois).*



○ ✕ ↓ □+○



↘ □ △ → ○ ✕ ↘ ✕



↘ □ △ ← ○ ✕ ○



↗ ○ ↗ ○ ↘ ✕



↘ ✕, □.



Bruce

• Enchaînement (1) : Double uppercut, double coup de pied haut, coup de pied au sol.

• Enchaînement (2) : Double uppercut, triple coup de genou.

• Enchaînement (3) : Double coup de pied sauté, coup de pied bas.

• Enchaînement (4) : Coup de pied bas, dragon punch.

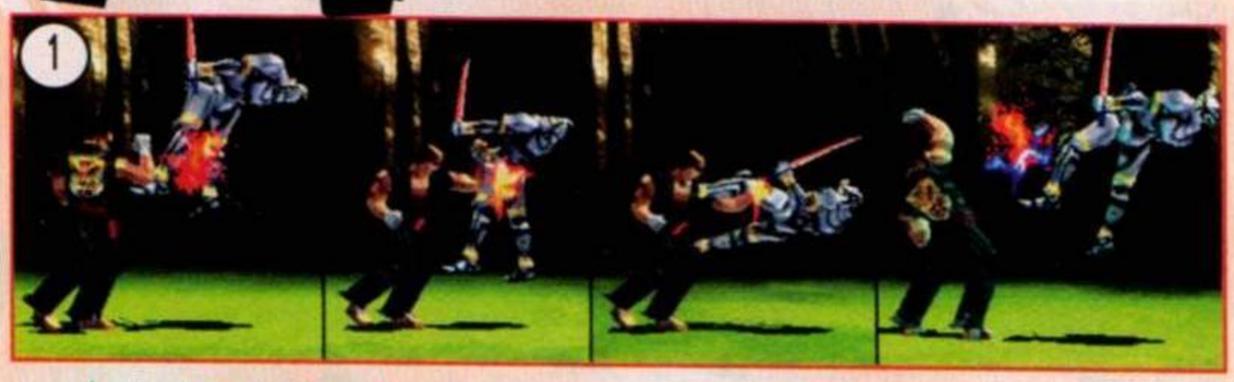
Cet enchaînement malgré sa simplicité provoque énormément de dégats chez votre adversaire. Vous pouvez l'utiliser sans modération.

Heihachi



• Enchaînement (1) : Double uppercut, et on repêche l'adversaire avec deux autres coups de poing.

• Enchaînement (2) : Double uppercut, et on rabat l'adversaire contre le sol avec un formidable coup de coude.



↘ △ ↘ □ ↘ □ △



↘ △ ↘ △ ↓ □

Law



• Enchaînement (1) : Somersault, coup de pied bas, deux coups de pied haut.

• Enchaînement (2) : Poing bas, somersault, trois coups de pieds haut.

• Enchaînement (3) : Poing bas, somersault, poing bas, somersault.

• Projection (4) : On attrape le cou de l'adversaire, et au lieu de lui donner un coup de poing (ce qui se passe normalement), on le fait chuter face contre terre.



X + ○ ↓ X X X



Lee

• Enchaînement (1) : Coup de pied sauté, série de coups de poing, coups de pied au sol.
Il faut repêcher l'adversaire très tôt pour placer les coups de pied.

• Enchaînement (2) : Coup de pied sauté, uppercut, série de coups de poing.



↗ ○ → △ △ △ ↓ X X



↗ ○ ↘ □ → △ △ △



↓ △ X ○ X ○



↓ △ X ↓ △ X



△ + ○ / □ △ □ + △

King





→ ↘ X + △



□ + △, □ X, □ + △ + ○



□ △ X □, □ + △



□ + △, X □, X + □



→↘ □ + X / △ □, □ + △ / X + ○, □ + △ / □ △, X + ○ / △ □ X ○

• Prise (1) : On attrape une jambe, casse le tibia, retord la même jambe et la casse une nouvelle fois (histoire d'être sûr que l'adversaire ne pourra plus remarcher).

• Prise (2) : On attrape une jambe, casse le tibia, attrape l'autre jambe pour les croiser, et on les casse toutes les deux.

• Prise (3) : On attrape une jambe, casse le tibia, et on retombe en arrière sur la jambe repliée pour la briser.

• Prise (4) : On jette l'adversaire par-dessus son épaule, on le retourne une première fois, on le retourne une seconde fois, on le soulève dans les airs pour l'écraser contre le sol et enfin on l'achève avec un giant swing. Autant l'avouer, cet enchaînement de prises est presque impossible à réaliser, mais il tue votre adversaire sur le coup. Pensez bien à effectuer les différentes manipulations du mouvement suivant dès que votre prise est amorcée (pendant que King jette l'adversaire par-dessus son épaule, vous effectuez la manipulation de premier retourné ; pendant le premier retourné, vous effectuez la manipulation du deuxième retourné ; et ainsi de suite).

Bon courage.



↓ □ ○ △



↙ □ + △ / △ ↓ □ □ (N) ○ □, □ + △

Paul



• Enchaînement (1) : Coup de coude, fauche, coup de poing. L'enchaînement le plus célèbre de Paul, et aussi un des plus efficaces.

• Prise (2) : On plaque l'adversaire au sol, commence à lui administrer des coups de poing et termine en le retournant pour lui casser la nuque. La flèche noire indique que vous devez maintenir la direction. Le (N) signifie que vous devez relâcher la direction. Attention, le timing à trouver est extrêmement précis ! Pour plus de sécurité, vous pouvez — c'est la technique classique — appuyer le plus rapidement possible sur carré et triangle pour donner jusqu'à cinq coups de poing.

• Enchaînement (3) : Coup de pied sauté, uppercut, et on rabat l'adversaire au sol avec un coup de coude.

↗ ○ ↘ □ ↓ □

Night Warriors

ANAKARIS



Enchaînement : Petit poing, poing moyen, pied moyen accroupi, pied fort accroupi. Comme d'habitude il faut, pour que les mouvements se suivent, trouver le bon timing.



SPÉCIAL



Vortex : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.



Momie Cut : Poing faible, poing faible, pied moyen, pied fort (rapidement). ↓



Elemental Blast : Pied moyen, poing faible, pied faible, poing moyen. ↓

BISHAMON



Enchaînement : Poing faible accroupi, pied faible accroupi, poing moyen accroupi, pied moyen accroupi, poing fort accroupi.



SPÉCIAL



Doomed Hand : → ↘ ↓ ↙ ← + coups de poing.



Samouraï Blades : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

DEMITRI

Enchaînement : Passage dans le dos pied moyen, poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen, poing fort.





SPÉCIAL



Demon's Fire : ↓ → ↘ + coups de pied.



Demon's Throw : ↓ → ↘ + coups de poing.

AUBALTH



Enchaînement : ↓ ↘ → + poing moyen, ↓ ↘ → + pied moyen, ← → + poing fort. Pour que cet enchaînement fonctionne, il faut que votre adversaire se trouve dans un coin de l'écran.



SPÉCIAL



Ray of Light : → ↘ ↓ + coups de poing ou de pied.



Sudden Wave : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de poing.



Bubble : → ↓ ↘ + coups de poing.

MORRIGAN



Enchaînement : Poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen accroupi, poing fort accroupi.



SPÉCIAL



Back Attack : → ↘ ↓ ↙ ←
+ coup de pied. Pour toucher votre adversaire, il faut que celui-ci effectue une action.



Illusion 1 : poing faible, poing faible, → poing moyen, poing fort.



Illusion 2 : poing faible, poing faible, → pied faible, poing fort.

DONOVAN



Enchaînement : Poing faible (5 fois), poing moyen. Un enchaînement assez peu recherché, il est vrai, mais qui a le mérite d'être assez simple à maîtriser...



SPÉCIAL



Wrath of God : ← ↙ ↓ ↘ →
+ coup de pied.



Dragon Fly : Poing moyen, poing faible, ← pied faible, pied moyen.

LEI-LEI



Enchaînement : Poing fort en retombant, poing faible, pied faible, poing moyen, poing fort.



SPÉCIAL



Earth Knifes : ← ↙ ↓ ↘ →
+ coups de pied.



Heavy Rain : Pied faible, pied fort, poing moyen, poing moyen, ↑

SASQUATCH



Enchaînement : Poing faible accroupi, pied faible accroupi, poing moyen accroupi, pied moyen accroupi, pied fort accroupi.



SPÉCIAL



Cold Breath : ← ↙ ↓ ↘ →
+ coups de poing.



Glacius Pool : ← ↙ ↓ ↘ →
+ coups de pied.

ZABEL



Enchaînement : Poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen accroupi, → + poing fort (deux impacts).



SPÉCIAL



Electric Shock : → ← + coups de poing.



Touch of Death : → ↘ ↓ ↙ ← + coups de pied.



Basket Time : → ↓ ↘ + coups de poing.

GALLON



Enchaînement : Poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen accroupi, poing fort.



SPÉCIAL



Wolf's Illusion : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.



Big Fire : → ↘ ↓ ↙ ← + coups de poing.

FELICIA



Enchaînement : Poing faible, pied faible, poing moyen, pied moyen, pied fort.



SPÉCIAL



Furious Cat : → ↓ ↘ + coups de poing.



Help ! : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

VICTOR



Enchaînement : Poing fort en retombant, poing faible, pied faible accroupi, ← + poing moyen, ← + pied moyen, pied fort accroupi.



SPÉCIAL



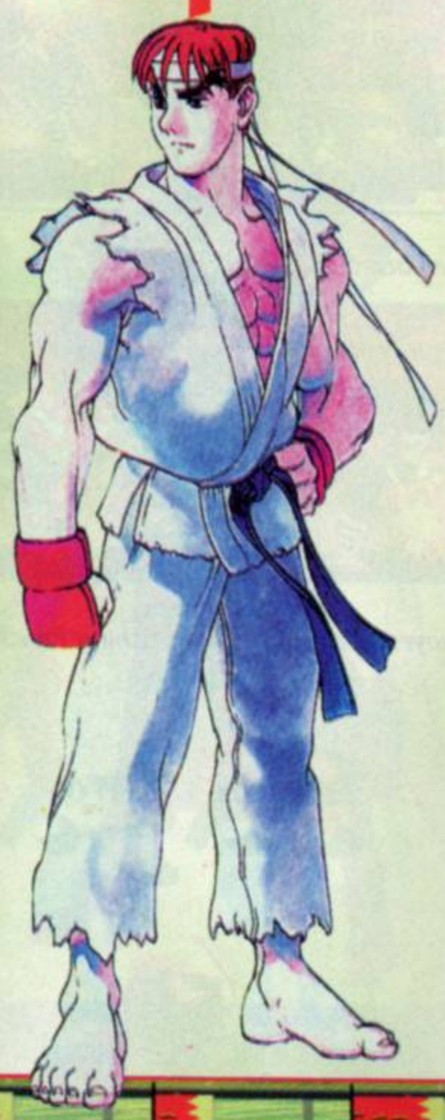
Earthquake : ↓ (2 s.) ↑ + coups de poings.



Victor's Maelström : ← ↙ ↓ ↘ → + coups de pied.

STREET FIGHTER ALPHA

Ryu



SUPER



Super Fireball :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + *coup de poing.*



Super Hurricane Kick :
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + *coup de pied.*



Enchaînement 1 :
Poing fort en retombant, poing faible accroupi (deux fois), poing moyen accroupi, hadoken.



Enchaînement 2 :
Pied fort en retombant, pied faible accroupi (deux fois), pied moyen accroupi, hurricane kick.

Ken



SUPER



Super Dragon Punch :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + *coup de poing.*



Vacuum Dragon Punch :
↓ ↘ → ↓ ↘ + *coup de pied.*



Enchaînement 1 :
Passage dans le dos pied moyen, pied moyen accroupi, Vacuum Dragon Punch.



Enchaînement 2 : Poing fort en retombant, pied faible accroupi (deux fois), pied moyen debout (un impact), hurricane kick.

Chun-Li



SUPER



Super Lightning Kick :
← *(2 s.)* → ← → + *coup de pied.*



Super Spinning Air Kick :
↙ *(2 s.)* ↘ ↙ ↗ + *coup de pied.*



Super Kikkoken :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + *coup de poing.*



Enchaînement 2 :
Poing faible debout, poing moyen accroupi, pied fort accroupi.

Enchaînement 1 : Point fort en retombant, pied moyen accroupi, Spinning Air Kick.

Adon

SUPER



Super Dashing Punch :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de poing.



Super Jaguar Kick :
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + coup de pied.



Enchaînement 1 :
Pied fort en retombant, pied faible accroupi, pied moyen accroupi, Jaguar Knee.



Enchaînement 2 :
Pied fort en retombant, poing faible accroupi, poing moyen accroupi, Super Dashing Punch.

Charlie

SUPER



Super Kick :
← (2 s.) → ← → + coup de pied.



Super Sonic Boom :
← (2 s.) → ← → + coup de poing.



Super Flash Kick :
↙ (2 s.) ↘ ↙ ↗ + coup de pied.





Enchaînement 2 : Pied fort en retombant, pied faible accroupi, pied moyen accroupi, Super Flash Kick.



Enchaînement 1 :
Pied fort en retombant, poing faible, poing fort, Super Sonic Boom.

SUPER



Super Tiger Shot :
↓ ↘ → ↓ ↘ → + coup de poing.



Tiger Genocide :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied.



Tiger Raid :
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + coup de pied.

Sagat





Enchaînement 1 : Pied fort en retombant, poing moyen accroupi, tiger shot.



Enchaînement 2 :
Poing faible debout, poing moyen debout, pied fort accroupi (attention au timing).

Rose



SUPER



Aura Soul Spark :
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + coup de poing.



Aura Soul Throw :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de poing.



Soul Illusion :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied.



Enchaînement 1 : Pied fort en retombant, poing faible, Soul Spark.



Enchaînement 2 : Soul Illusion (level 1), poing fort en retombant, poing fort, Aura Soul Spark (level 2).

Guy



SUPER



Super Dash Kick :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied.



Super Air Punch :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de poing.



Enchaînement 1 :
Pied fort en retombant, pied faible accroupi, pied moyen accroupi, Bushin (hurricane kick).



Enchaînement 2 : Pied fort en retombant, poing fort accroupi, bushin.



Enchaînement 1 : Pied fort en retombant, pied faible, poing fort.



Enchaînement 2 : Pied fort en retombant, poing moyen accroupi, Chain Slam.

SUPER



Super Chain Slam :
↓ ↘ → ↓ ↘ + coup de pied.



Super Head-Butt Rush :
← (2 s.) → ← → + coup de poing.

Birdie



l'arcade dépasse les bornes !

Pas de titre exceptionnel ce mois-ci, mais tout de même quelques bornes dignes d'intérêt. Côté sorties françaises, les simulations de course sont à l'honneur. Avec Dirt Dash et Road Rage, les fans du genre devraient être comblés. Reste Sky Target, suite très attendue d'After Burner et, bien sûr, les news en provenance du Japon.

On les a essayées pour vous

DIRT DASH

Namco

89%

Passé maître dans la création de simulations automobiles, Namco nous fait profiter ici d'un jeu bien sympathique, guère impressionnant au niveau de la réalisation, mais qui se rattrape par son côté fun assez irrésistible. Vous disposez de trois voitures différentes, plus ou moins rapides et faciles à conduire (histoire de contenter aussi bien le débutant que l'expert), et vous devez boucler le parcours d'un circuit périlleux dans les limites de temps qui vous sont imparties. Après avoir choisi l'angle de vue qui vous convient (les classiques : intérieure ou arrière), vous partez donc sur les chapeaux de roue, jetant un coup d'œil aux sept concurrents qui vous précèdent, et à partir de ce moment, tous les coups vous sont permis. Le jeu ne s'appelle pas Dirt Dash (que l'on peut traduire par « Sale coup ») pour rien.

La piste que vous suivez, comme vous allez pouvoir vous en rendre compte, ne vous autorise pas à relâcher votre attention une seule seconde. Brouillard, nuit, flaques d'eau, routes verglacées... Les concepteurs de Dirt Dash se sont apparemment fait plaisir, et selon l'importance des chocs que votre véhicule encaisse, vous pourrez voir une portière s'ouvrir ou bien carrément être arrachée.

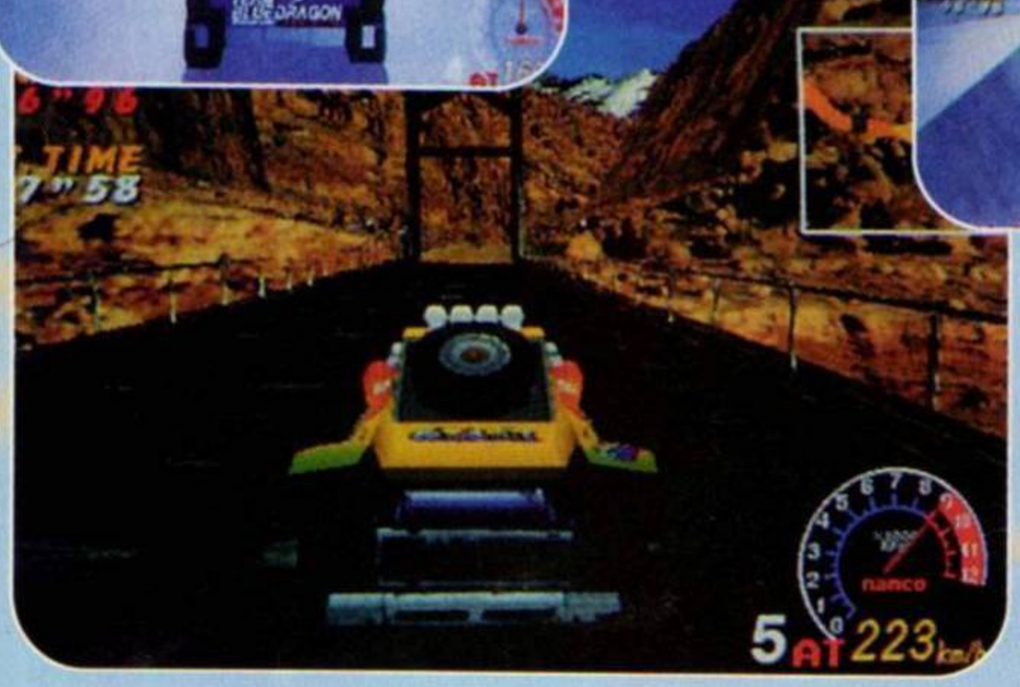












Sous des dehors un peu rudes, cette simulation se révèle néanmoins assez « sérieuse », et le pilotage réclame une véritable dextérité. L'art du dérapage n'est pas évident à maîtriser mais vous aurez l'agréable surprise, en ratant certains virages, de découvrir un raccourci, ou en tout cas un chemin parallèle, qui vous permettra de rejoindre la piste quittée involontairement.
Au final, Dirt Dash fait donc figure d'agréable divertissement mais on regrettera, pour l'instant, que la borne ne soit présentée que dans sa version individuelle (à plusieurs, en link, ça doit être le pied !).
À essayer tout de même, rien que pour le fun.

Points forts :
Des graphismes fouillés.
Les conditions de conduite très variables.
Le plaisir de jeu.

tips

Manx TT

Voici une astuce très rigolote qui permet de changer les motos en... moutons ! Pour ce faire, à l'écran de sélection « Transmission Select » (vitesses automatiques ou manuelles), montez deux fois vos vitesses grâce au bouton Up-Down, descendez-les deux autres fois, tournez votre guidon à gauche, puis à droite, donnez un coup de frein et enfin terminez avec un coup d'accélérateur. À ce moment, un bêlement devrait se faire entendre, prouvant que le tip a bien fonctionné.

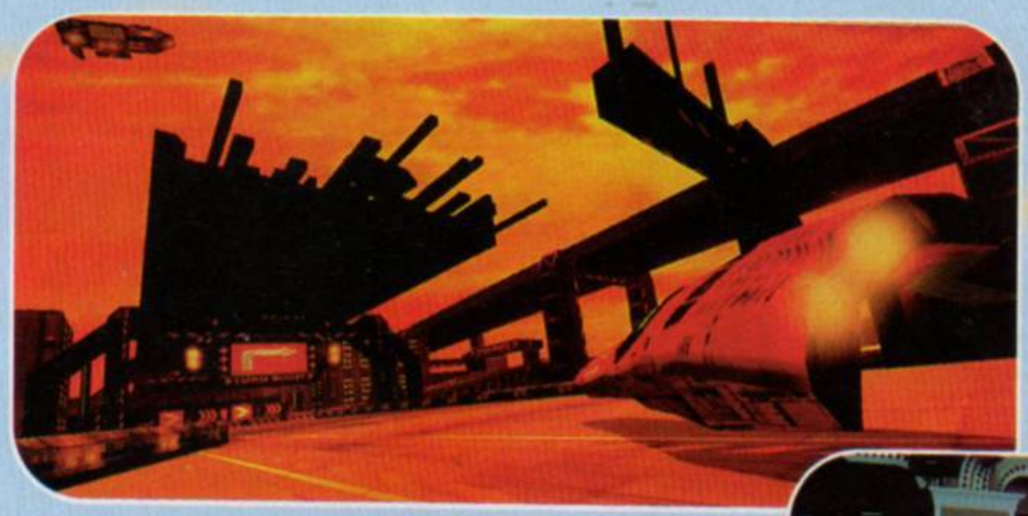


ROAD RAGE

Konami

84%

Derrière Sega et Namco, Konami joue les outsiders du jeu de course et le Road Rage qu'il nous propose aujourd'hui (connu aussi sous le nom de Speed King) se révèle, effectivement, un peu moins bon qu'un Dirt Dash ou un Sega Rally. Assez classique, le jeu propose cinq circuits plus ou moins techniques et deux véhicules (qui diffèrent par leur rapport vitesse maximale/taux d'adhérence). Faisant très fortement penser à WipEout, avec ses décors futuristes et les pointes de vitesse hallucinantes qu'il vous autorise à atteindre, Road Rage se révèle étonnamment tripant grâce à la borne d'arcade dans laquelle il est présenté (voir photo). Une fois à l'intérieur du cockpit, vous devez boucler votre ceinture (un passager peut vous accompagner), et lorsque votre bolide est en piste, vous êtes emporté dans un tourbillon, tournant dans tous les sens, les mains crispées à votre volant pour ne pas vous laisser emporter par la vitesse de rotation de la cabine. Les sauts sont nombreux, très impressionnants, et les concepteurs du jeu, plutôt cool, font revenir votre engin sur le milieu de la piste dès que vous vous en écartez un peu trop (ce qui s'avère inévitable). On ressort un peu essoufflé de l'expérience, au bout de deux ou trois minutes de ce régime, mais le sourire béat que l'on affiche prouve bien, quelque part, qu'on a apprécié pour ça, a priori, il faut vraiment être une petite nature). Une borne sympa, mais plus intéressante pour sa forme que pour son fond...









Points forts :
L'extrême sensation de vitesse.
La borne d'arcade, dans son ensemble.

SKY TARGET

Sega

88%

Dans la lignée directe d'After Burner, Sky Target vient ravir les amateurs qui n'avaient plus grand-chose à se mettre sous la dent dans ce genre assurément un peu spécial qu'est le shoot them up. Après avoir choisi votre avion parmi les quatre mis à votre disposition — ce sont de belles bêtes, ici, pas question de se battre avec un triplan — vous traversez donc les cieux, passant au travers de nuages cotonneux qui dissimulent vos ennemis, et votre objectif consiste bien évidemment à faire le plus de cartons possibles. Pour ce faire, deux sortes de tirs sont à votre disposition : la mitraille (tac-tac-tac... efficace seulement en courte portée) et le lock, bien plus redoutable, qui permet de balancer des missiles sur une longue distance. Les adversaires dans le ciel sont nombreux, bien sûr, mais vous aurez également fort à faire avec ceux qui vous tirent dessus depuis la mer (porte-avions) ou le sol (tanks). Pour éviter les dizaines de missiles que tous ces manants vous balancent, il n'y a qu'une seule chose à faire : bouger. Contrairement à After Burner, vous ne pourrez pas effectuer de rotations à 360 degrés, mais changer brusquement de direction au dernier moment, alors qu'une salve est sur le point de vous atteindre, devrait suffire. Évitez seulement de laisser trop d'ennemis présents à l'écran. Fun, bien réalisé et très varié, Sky Target a donc tout pour ravir les amateurs qui joueront ici les chevaliers du ciel avec entrain. Dommage, simplement, qu'il soit un peu trop difficile. Les boss, en particulier, sont énormes et vraiment très costauds.







Points forts :
La qualité de réalisation.
Les décors variés.
Le design dément de certains boss (tank, aile volante...).





SUPER PUZZLE FIGHTER II X

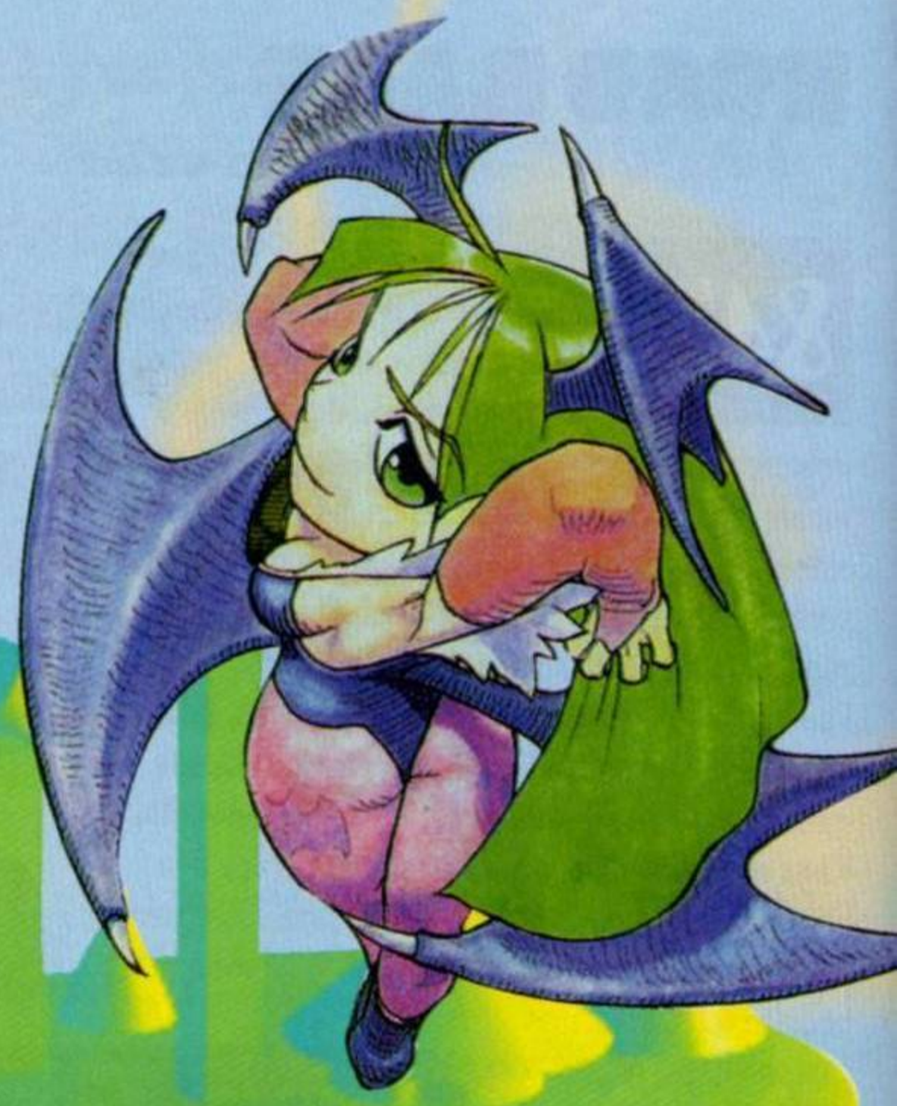
Capcom

Dans la série « j'utilise au maximum la notoriété d'un titre », Capcom fait ici très fort. Non content de sortir les uns après les autres des Street Fighter, l'éditeur nous propose une espèce de clone de Tetris animé par certains des personnages de sa série fétiche (accompagnés, pour l'occasion, de protagonistes de Night Warriors). C'est ainsi que l'on retrouve Ryu (tiens donc ?), Ken



(étonnant), Chun-Li (nous allons de surprise en surprise), Sakura (SF Zero 2), Morrigan, Lei-Lei, Donovan et Felicia.

Il semblerait également que Dan soit de la partie — peut-être en tant que personnage caché. L'écran de jeu, divisé en deux parties, vous autorise à vous mesurer à un adversaire au cours de parties épiques : les enchaînements de joyaux qui se superposent autorisent les combattants à effectuer des mimiques ou à s'envoyer des super pouvoirs. C'est marrant, pas révolutionnaire pour un sou, mais au moins une chose est sûre : Capcom rentabilise.



STAR GLADIATOR

Capcom

Toujours à la recherche d'un jeu de combat ultime en 3D, Capcom travaille d'arrache-pied sur Star Gladiator. Les personnages qu'il propose, assez peu charismatiques (le genre humanoïdes bizarres, avec des reptiles, des robots...), deviennent tout de suite plus intéressants dès que l'on voit de quoi ils sont capables. Les prises et techniques de combats se révèlent en effet très impressionnantes (on attrape l'adversaire, le balance en l'air, on saute pour lui donner un coup avant de retomber sur lui alors qu'il gît sur le sol) et c'est un plaisir de découvrir leur vaste panel de possibilités. La gestion des collisions semble fort correcte et des effets de lumière accompagnent certains coups particulièrement bien placés. Bref, Capcom innove et entre enfin dans la compétition pour ce qui concerne les jeux 3D. Son retard dans le domaine est certain mais l'éditeur, talentueux, le rattrapera sûrement...







ANGEL EYES

Tecmo

Les concepteurs de Dead or Alive, jeu de combat en 3D très attendu, nous font profiter ici d'un autre jeu de baston qui a pour particularité de ne proposer que des combattantes. Représenté en 2D, Angel Eyes joue à fond la carte de l'humour et des combos. Les scènes délirantes sont en effet nombreuses — une fille se protège avec un nounours, une autre effectue une attaque avec un ballon de volley... — et Angel Eyes semble s'être fortement inspiré des jeux Capcom pour tout ce qui concerne la technique utilisée. Les enchaînements réalisables font en effet beaucoup penser à ceux de Night Warriors, et certains détails, comme la présence de « Guard cancel », ne trompent pas le joueur averti. Bref, même s'il semble assez peu novateur et pas franchement extraordinaire, Angel Eyes pourrait se révéler assez sympa à jouer.



Une rubrique réalisée par Chris.

l'arcade dépasse les bornes !

PETER WELLER



PLANETE HURLANTE

(SCREAMERS)



En 2078, le danger peut avoir tous les visages.

TRIUMPH FILMS PRÉSENTE EN ASSOCIATION AVEC FUJI EIGHT CO., LTD. ET FRIES FILM COMPANY UNE PRODUCTION ALLEGRO FILMS
UN FILM DE CHRISTIAN DUGUAY "PLANETE HURLANTE" (SCREAMERS) AVEC PETER WELLER ROY DUPUIS JENNIFER RUBIN ANDY LAUER
DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE RODNEY GIBBONS PRODUCTION DESIGNER PERRY GORRARA MONTAGE YVES LANGLOIS MUSIQUE NORMAND CORBEIL CO-PRODUCTEUR JOSEE BERNARD MASA
TAKIYAMA SUPERVISING PRODUCER ANTONY I. GINNANE PRODUCTEUR EXÉCUTIF CHARLES W. FRIES D'APRÈS LA NOUVELLE "SECOND VARIETY" DE PHILIP K. DICK SCÉNARIO DAN O' BANNON ET
MIGUEL TEJADA-FLORES PRODUIT PAR TOM BERRY ET FRANCO BATTISTA RÉALISÉ PAR CHRISTIAN DUGUAY

COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL

APPELEZ AU 36 65 77 88

3615 COLUMBIA

SDDS Sony Dynamic Digital Sound

S-F

SKYROCK PRIORITÉ À LA MUSIQUE

10 ANS! 1986-1996

Par l'auteur de BLADE RUNNER et de TOTAL RECALL.
Sortie au cinéma le 10 juillet.

Gagnez
un téléviseur
16/9eme
en participant
au grand concours
ATLANTA sur
3615 USGold

Entrez
lég
Olym



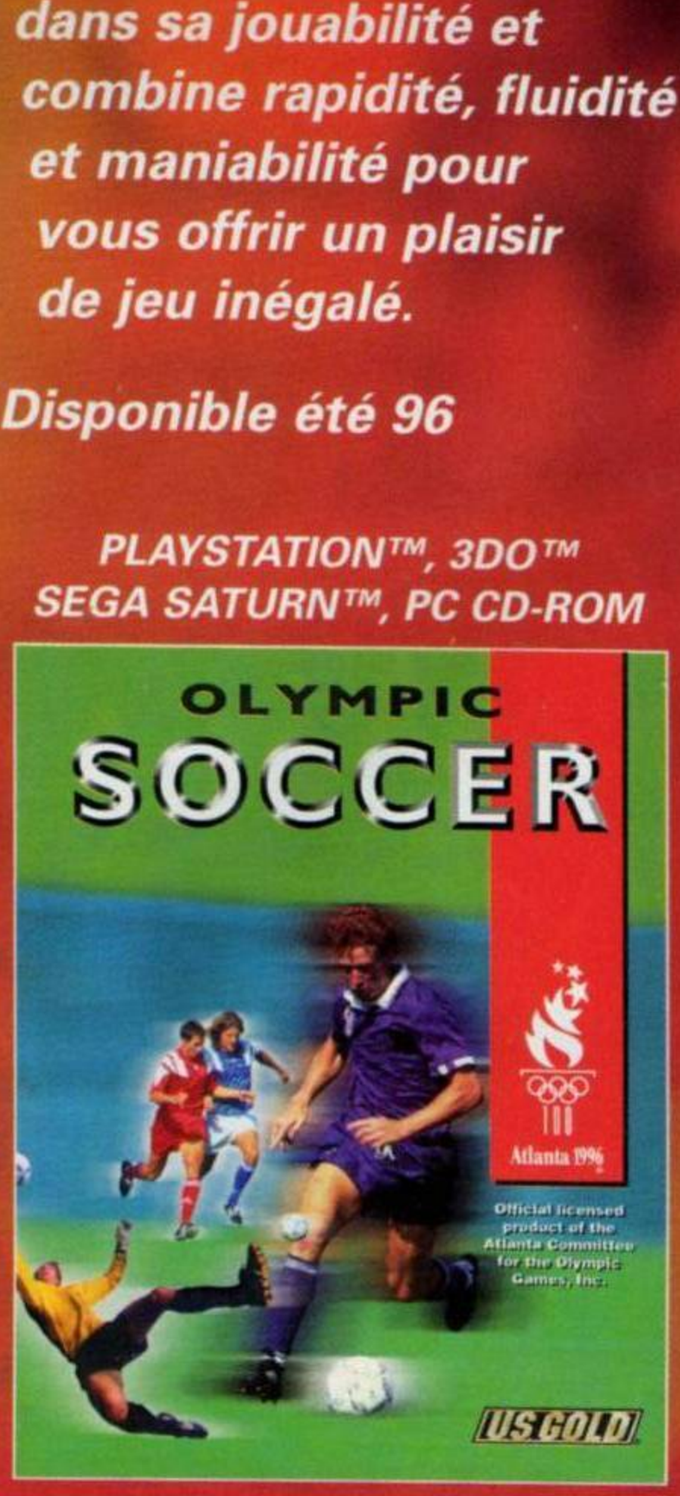
L'essentiel dans un jeu de football, c'est sa jouabilité. Vous pouvez avoir des effets graphiques et sonores exceptionnels, mais si la jouabilité ne suit pas, vous pouvez l'oublier !

OLYMPIC SOCCER excelle dans sa jouabilité et combine rapidité, fluidité et maniabilité pour vous offrir un plaisir de jeu inégalé.

Disponible été 96

PLAYSTATION™, 3DO™
SEGA SATURN™, PC CD-ROM

- Affrontez les 32 meilleures équipes du monde entier.
- Participez au véritable tournoi Olympique ou jouez en mode arcade.
- 1 à 4 joueurs simultanément pour plus d'action.
- Animation en motion capture hyper-fluides.
- Moteur 3D temps réel avancé.
- 18 angles de vue jouables.
- Joueurs et objets entièrement en 3D permettant de réaliser une multitude de mouvements : Tacles, amortis, contrôles, têtes, talonnades, volées...



fficial Licensed Product of The Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc.
© 1992 The Atlanta Committee for the Olympic Games (ACOG).
ll Rights Reserved.© 1995 U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford,
irmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered
ademark of U.S. Gold Limited. All Rights Reserved. Silicon Dreams is a
ademark of U.S. Gold Limited. All Rights Reserved.
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
EGA and SEGA Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

Toujours plus haut, toujours

dans la ende pique...

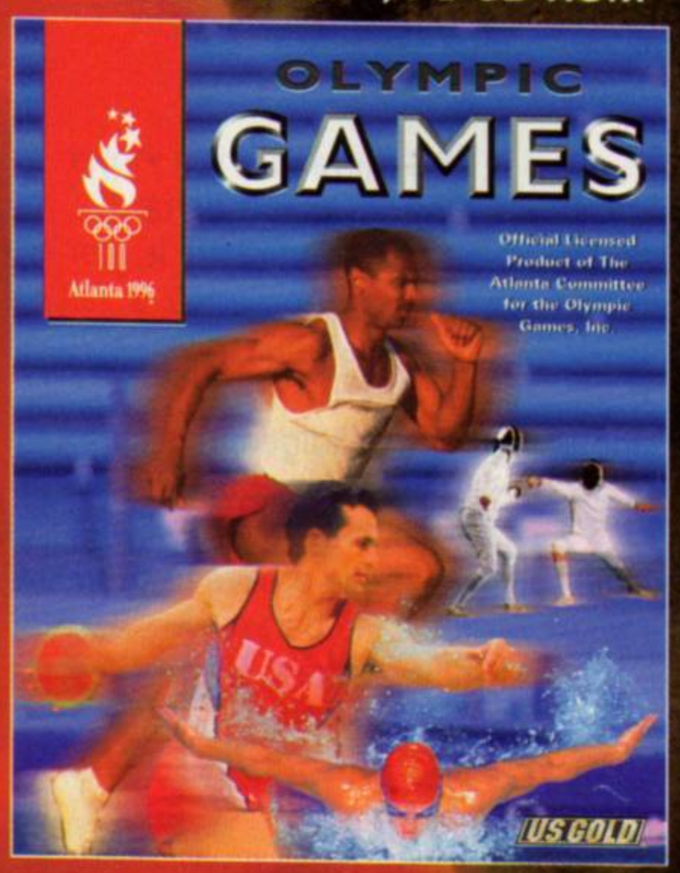
Live the Spirit

AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996®
COLLECTION





PLAYSTATION™, 3DO™
SEGA SATURN™, PC CD-ROM



Pour les hommes et les femmes du monde entier qui s'affrontent au plus haut niveau de compétition, les jeux Olympiques représentent bien plus qu'une épreuve sportive.
Les espoirs et les ambitions de plus de 10 000 athlètes seront testés jusqu'aux dernières limites pour atteindre la récompense suprême dans la lutte pour la gloire, la lutte pour l'OR !

OLYMPIC GAMES vous ouvre les portes d'Atlanta 96.

- *Le premier jeu multi-épreuves entièrement en 3D.*
- *Affrontez les meilleurs athlètes de 30 pays dans le véritable tournoi Olympique ou en mode arcade.*
- *15 épreuves Olympiques pour jouer seul ou à plusieurs.*
- *Jusqu'à 8 joueurs en réseau sur PC CD et sur consoles.*
- *Mouvements des athlètes parfaitement recréés grâce à des animations en Motion Capture.*

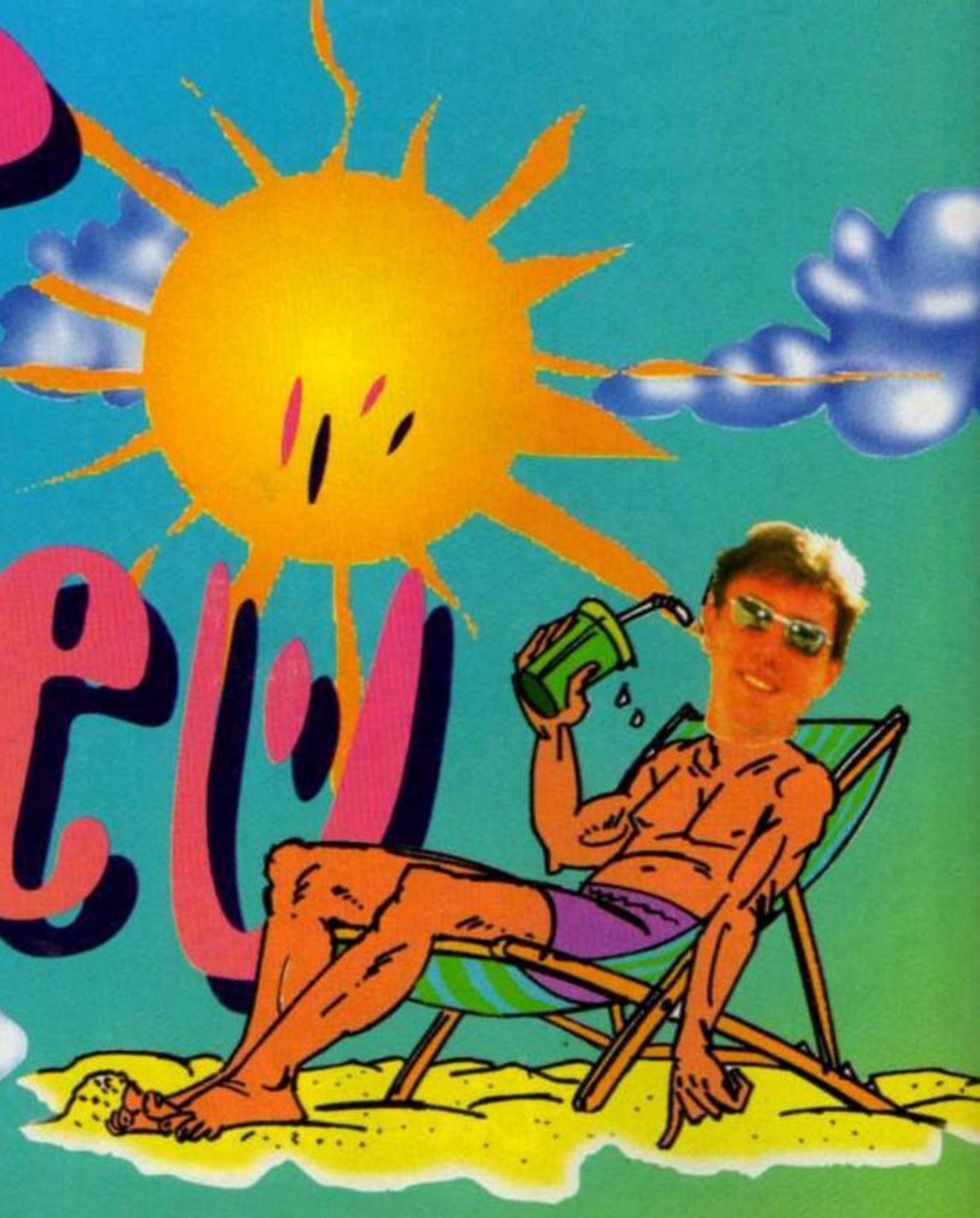
Distribué par CentreGold Fran
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Cl
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56-14

Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD (2,23 f la min

plus vite, toujours plus fort !

US GOLD

Grand Concours de l'Été Player One



LE GRAND TEST RINGARDOS DE L'ÉTÉ

Es-tu un véritable Player ? Bonne question ! Ce test très scientifique te permet de connaître la réponse à cette grave interrogation existentielle. Alors, cherche vite de quoi cocher (de préférence un crayon), et c'est parti. Tu n'as pas compris ? C'est mal barré... Bon, je reprends : coche la case correspondant à ta réponse, compte les points, lis ta solution... et puis c'est tout !

QUESTION 1 :
C'est le jour du départ, tout le monde s'active dans la maison. Papa finit la vaisselle, maman fait les niveaux de la voiture et ta sœur charge les valises. Ta grand-mère devrait arriver d'ici peu. Toi, tu :

● ... regardes DBZ, en priant ta sœur de faire moins de bruit avec les roulettes des valises.

■ ... vérifies de n'avoir oublié aucune cartouche de Game Boy.

✚ ... tu vas brûler un cierge à l'église pour que ta grand-mère arrive en retard au rendez-vous.

QUESTION 2 :
Sur l'autoroute, première heure de bouchon. Papa s'énerve, maman enlève ses chaussures, ta sœur écrit déjà à ses amies et grand-mère n'a pas loupé le rendez-vous ! Toi, tu...

✚ ... chantes : « Chauffeur si t'es champion, appuie sur le champignon ! » pour énerver un peu plus ton papounet.

● ... entames une partie de Zelda sur Game Boy

■ ... descends de la voiture, pour taper l'incruste dans le car, juste derrière, rempli de Suédoises.

QUESTION 3 :
Pause-pipi sur l'aire de repos « Au lutin qui rigole ». Ta sœur part chercher quelques plantes pour son herbier, maman tente de masser le dos de papa et grand-mère ronfle à l'arrière. Et toi ?

✚ Tu vas acheter des bonbons pour l'haleine que tu fourreras, discrètement, dans la bouche de ta grand-mère.

■ Tu vérifies si l'on peut trouver le dernier *Player One* dans la station-service.

■ Tu réveilles un routier pour voir s'ils sont vraiment sympa.

QUESTION 4 :
Vous êtes enfin arrivés à Pouilly-sur-Plage. Ton papa fonce dans le hamac pour se reposer, ta sœur décharge la voiture, ta maman relève ton papa qui vient de se croûter du hamac et ta grand-mère dors toujours à l'arrière de la voiture avec vingt bonbons à la menthe dans le bec. Et toi, que fais-tu, jeune ami ?

✚ Tu vas rejoindre ton copain Barnabé dans votre cabane en bambou (votre QG de l'été), pour préparer un sale tour à ta grand-mère.

● Tu fonces te planter devant la télé car tu ne veux pour rien au monde manquer DBZ.

■ Tu avoues à tes parents que tu as oublié (sans faire exprès) tes devoirs de vacances.

QUESTION 5 :
Ah ! le premier jour de plage. Ton papa travaille ses abdos avec une bière bien fraîche. Maman essaie de comprendre quelque chose à ton Player One. Ta sœur ramasse des coquillages pour son herbier (mais qu'est-ce qu'elle est bête, celle-là !) et ta grand-mère dort sous le parasol, car elle très sensible au soleil. Et toi, tu vas nous dire ce que tu fais ?

● Tu expliques à ta maman qu'il faut retourner le magazine dans l'autre sens.

■ Tu arraches ton *Player One* des mains de ta maman, pour faire le gentil test que Didou a fait rien que pour toi !

✚ Tu badigeonnes ta grand-mère (qui pionce la bouche ouverte) avec de l'huile d'olive et tu lui retires le parasol... discrètement !

QUESTION 6 :
Toute ta famille vient de partir manger une petite friture « Au marin qui sent



l'ail ». Toi tu profites de ce moment pour lire ton Player One. Pamela Anderson (une habituée de Pouilly-sur-Plage) arrive près de toi, s'allonge sur ta serviette et te demande de lui mettre de la crème dans le dos. Qu'est-ce que tu fais ?

✚ Tu caches ton slip de bain Mickey et tu balances ton seau et ta pelle, ni vu ni connu.

● Tu lui colles une tarte, et lui expliques que la prochaine fois que ses mamelles huilées frôlent ton *Player One*, tu lui refais le portrait !

■ Tu prends son numéro de téléphone et tu l'envoies le plus vite possible à Didou (au 19, rue Louis-Pasteur, à Boulogne-sur-Seine. France).

QUESTION 7 :
Fin de journée, la petite famille flâne en ville. Et paf ! vous tombez sur un glacier. Trois parfums au choix : chocolat, vanille et, bien sûr, fraise. Tu as droit à deux boules (gentil, le papa !). Tu prends quoi ?

✚ Vanille-chocolat.

■ Mangue-nougat.

● Un chewing-gum DBZ.

QUESTION 8 :
Manque de bol, même à Pouilly-sur-Plage, il y a un musée. Vous partez donc pour une visite culturelle au « Musée du marin qui sent l'ail et qui fait des tableaux ».

✚ Tu essaies de vendre ta grand-mère à des Japonais, en la faisant passer pour une sculpture de Dali.

● Tu pousses le guide dans l'escalier et tu accuses ta sœur.

■ Tu es déjà dans la salle d'arcade qui se trouve, pile-poil, face au musée.

QUESTION 9 :
Sur la plage, tu reconnais Ino, le roi du manga et du ciné chez Player One, qui squatte à quelques mètres de toi (décidément, que de beau monde à Pouilly-sur-Plage !) Que fais-tu ?

● Tu lui demandes si ce n'est pas lui qui jouait le rôle du bassiste dans *Hélène et les garçons*.

■ Tu files lui acheter un pack de Budweiser avant même qu'il t'en fasse la demande.

✚ Tu le branches avec ta grand-mère, en lui assurant qu'il est le fils de Pascal Sevran.

QUESTION 10 :
Déjà l'heure du retour, tout le monde est un peu tristounet... Et toi, alors ?

■ Tu t'en moques, car qui dit rentrée, dit nouveau *Player One*.

✚ Le voyage du retour n'est pas un problème, vu que ta grand-mère a été rapatriée par Europ Assistance.

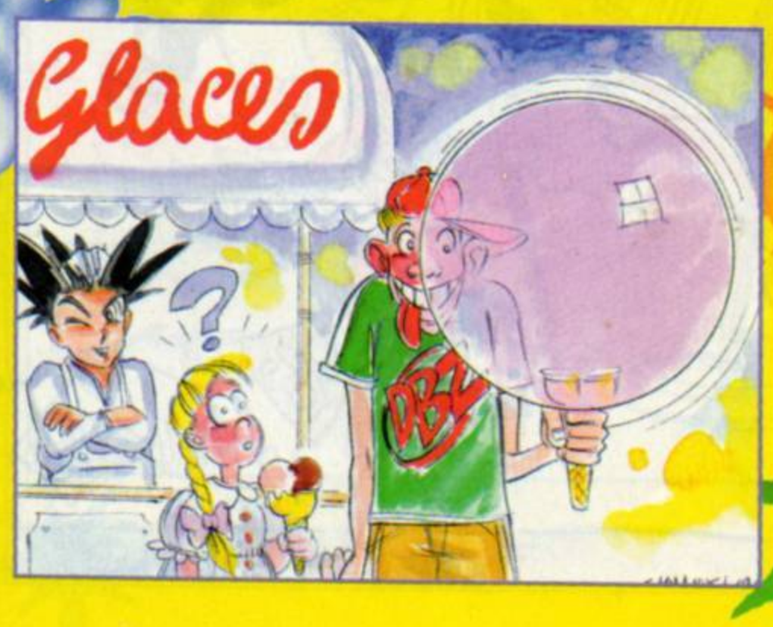
● Tu refuses de partir tant que l'épisode de DBZ n'est pas terminé !

QUESTION 11
(subsidiaire) :
Tu viens de finir ce test. Comment l'as-tu trouvé ?

■ Génial, giga-drôle mais cela ne t'étonne pas de la part de *Player One*.

✚ Nul, cela t'ennuie à mourir ce genre de jeux débiles (attention ! si tu coches cette case, tu vas sûrement paumer le gros lot... On t'aura prévenu, gamin !)

● Tu viens de comprendre que c'était un test et tu reprends tout depuis le début.



COMMENT INTERPRÉTER TES RÉPONSES

Bon, maintenant on comptabilise les croix, les carrés et les ronds. Et on lit uniquement le paragraphe pour lequel on a le plus de signes. Pour les « bubuliens », j'explique plus simplement : toi lire la réponse ou toi avoir plusieurs fois le même signe. Exemple : si toi avoir une majorité de ronds, toi lire réponse « ronds ». Toi avoir convenablement assimilé la complexité de l'opération ?

TU AS OBTENU UN MAXIMUM DE CROIX
Ferme vite ton *Player One* et demande à tes parents de t'accompagner chez un psy. Tu as apparemment de gros problèmes avec ta grand-mère, et cela doit remonter à ta petite enfance : une couche mal changée, un bonbon refusé ou alors c'est peut-être lorsqu'elle te nettoyait le visage avec un mouchoir qu'elle avait préalablement humecté avec sa salive. Bref, tu dois exorciser tout ça pour profiter pleinement de ta douce mamie.

TU AS OBTENU UN MAXIMUM DE RONDS
Tu es un bon lecteur, mais tu n'es pas encore digne d'être un véritable Player. Pense à laisser tomber un peu San Goku et intéresse-toi aux filles plutôt ! Les jeux vidéo, les mangas, c'est bien gentil, mais bon, il y a plein d'autres choses passionnantes dans la vie comme... heu... Si, je suis sûr qu'il y a plein de trucs, regarde par exemple les... Bon, allez, d'accord, vas jouer.

TU AS OBTENU UN MAXIMUM DE CARRÉS
Bienvenue dans le clan des Players ! Alors, toi, pas de doute, tu es des nôtres. Bon, pas la peine non plus de te pointer à la rédac dès demain, mais tu peux espérer fouler un jour de tes petits pieds l'épaisse moquette de nos locaux. Tu aimes les jeux vidéo, mais aussi les autres plaisirs de la vie. Tu sais être serviable et, crois-moi, dans la presse, c'est plus qu'un bon point : c'est un véritable atout ! Allez, bonne fin de vacances, mon frère, et que la farce soit avec toi !

TU AS UN MAXIMUM DE TRIANGLES
Alors, toi, t'as vraiment rien compris, car il n'y avait pas de triangle ! Un conseil : creuse un trou assez profond dans le sable et colle-toi la tête dedans. Demande a quelqu'un de t'ensevelir et ne nous casse plus les... pieds !

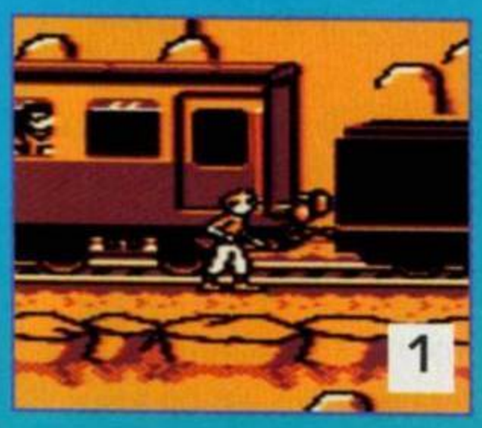
COMPTE TES POINTS !

	●	■	✚
Question1 :			
Question 2 :			
Question 3 :			
Question 4 :			
Question 5 :			
Question 6 :			
Question 7 :			
Question 8 :			
Question 9 :			
Question 10 :			
Question 11 :			

Les jeux « rigorigardos »

SAURAS-TU RECONNAÎTRE LA CONSOLE ?

Voila trois photos de Tintin au Tibet... Quelles sont les versions Megadrive, Super NIntendo et Game Boy ?





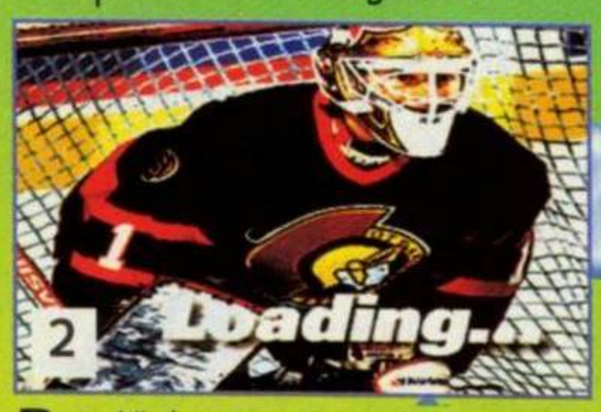


C'EST QUOI, CE BIN'S ?

Un petit malin a mélangé toutes les légendes. À toi de les replacer sous les photos correspondantes.



A : Sympa la petite illustration pendant le chargement !



B : Violent mais technique.



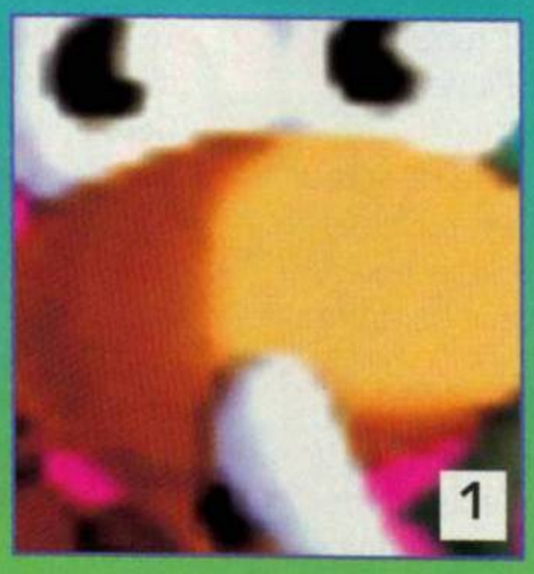
C : Bonjour, M'sieur le poisson !



D : Encore un jeu pour bourrins !

QUI SAIT QUI C'EST ?

Sauras-tu reconnaître les héros de jeux vidéo sur ces trois photos. Oui ? On veut des preuves ! Note le nom du perso que tu penses avoir reconnu.

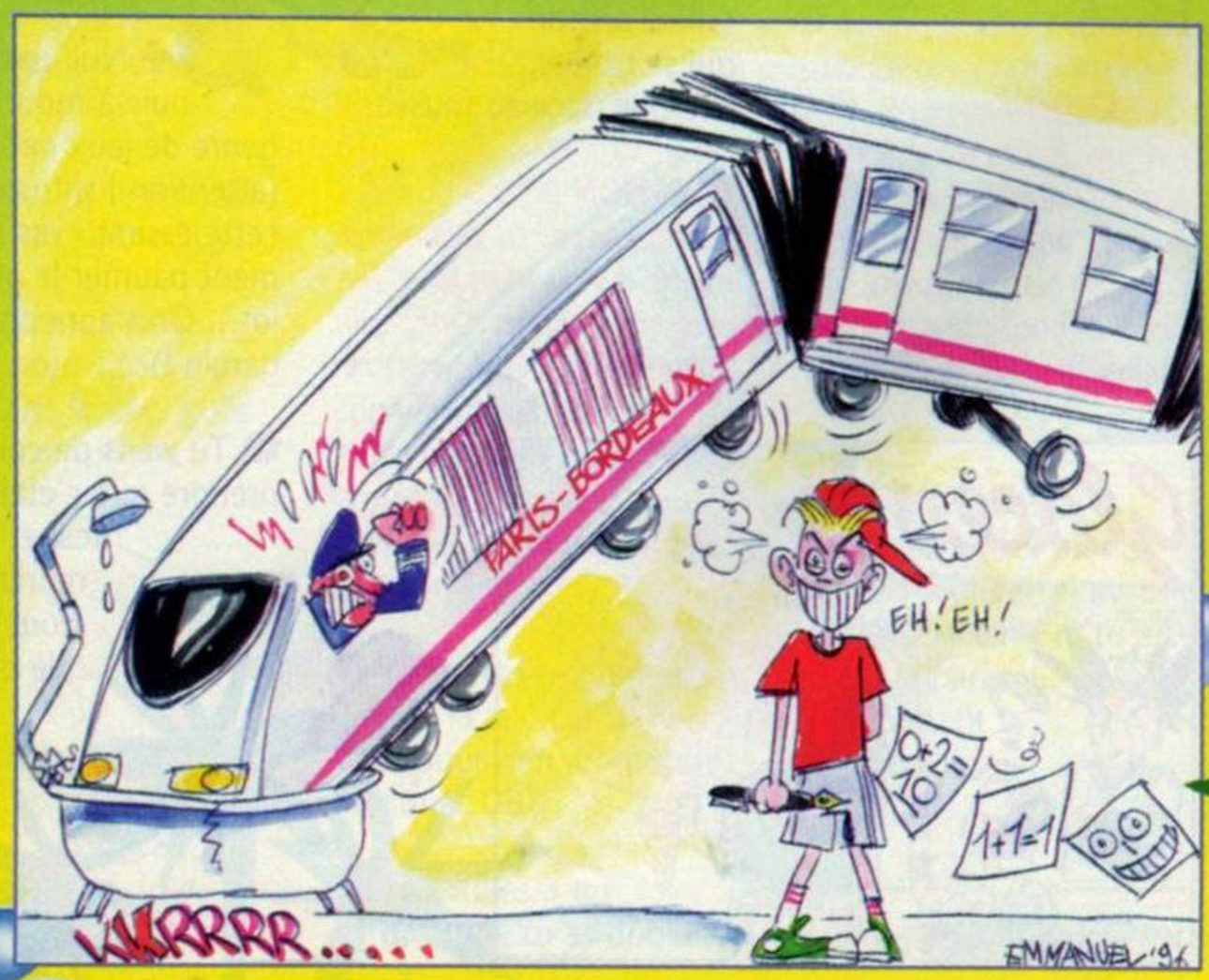






PROBLÈME PROBLÉMATIQUE DE MATHÉMATIQUES

Didou commence le test d'un jeu à 16 h 32 et il doit le rendre le lendemain à 8 heures et 29 minutes. Il en est à la moitié, lorsque Wolfen arrive avec International Super Star Soccer Deluxe. Sachant que Pythagore et Archimède s'en sont contrefichus toute leur vie, et que le train Paris-Bordeaux de 22 h ne tient pas dans une baignoire, à quelle heure Didou rendra-t-il finalement son test ? (tu as droit à une marge d'erreur de deux jours.)



de Player One

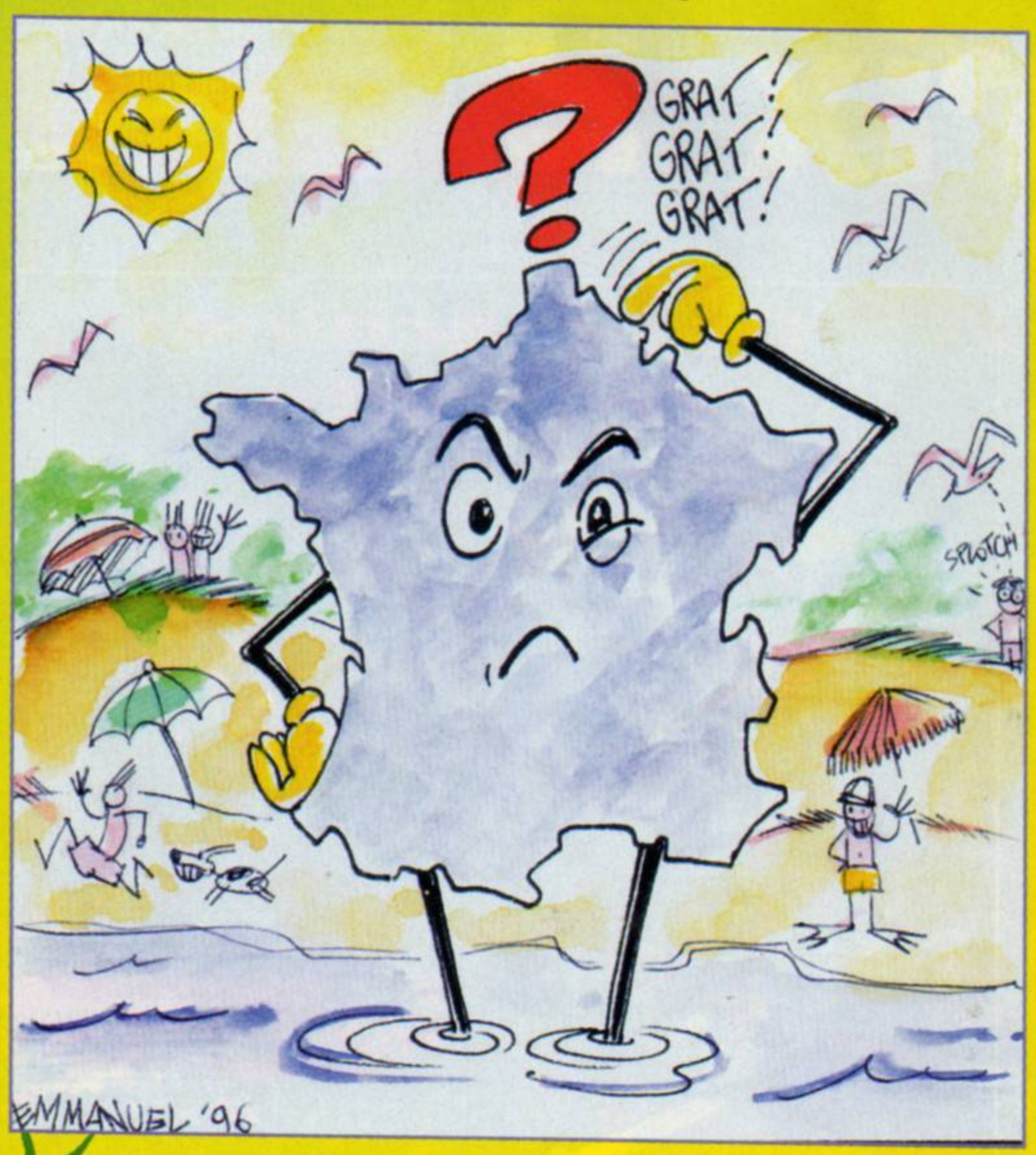
RÉBUS

Retrouve le cri de guerre de l'inénarrable Wolfen lorsqu'il est en colère !



LA FAMEUSE QUESTION SUBSIDIAIRE

(qui casse toujours l'ambiance)
Où se trouve Pouilly-sur-Plage ?



BON À DECOUPER

Envoie toutes tes réponses (si tu veux nous renvoyer le test photocopié, c'est avec plaisir mais en option) à :
Player One
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Nous nous ferons une joie de mettre le tout à la poubelle ! Non, partez pas, je rigole !
Bien sûr, on lira tout et — qui sait ? — tu sera peut-être l'un des dix grands gagnants des cadeaux « ripoux » dont personne ne veut à la rédac... Mais non, là aussi, c'est une blague !

Renvoie tes réponses avant le 10 août 1996

RÉPONSES :

1/ Sauras-tu reconnaître la console ?
Photo 1 : ..... Photo 2 : ..... Photo 3 : .....

3/ Qui sait qui c'est ?
Photo 1 : ..... Photo 2 : ..... Photo 3 : .....

2/ C'est quoi, ce bin's ?
Photo 1 : ..... Photo 2 : ..... Photo 3 : ..... Photo 4 : .....

4/ Le problème problématique de mathématiques
.....

5/ Rébus .....

6/ La fameuse question subsidiaire (qui casse toujours l'ambiance)
.....

Dans la liste ci-dessous, coche le cadeau que tu souhaites recevoir en cas de victoire.

☐ Le tee-shirt Gex, de Crystal Dynamics



☐ La casquette Konami





☐ Le baladeur stéréo de sport



☐ Le sac de plage E3

☐ Le ballon de basket dédicacé par Mutombo



☐ Le coffret de pin's





☐ Le sac à dos Nintendo 64



☐ La malette de Conrad, héros de Fade to Black



☐ Le tee-shirt Street Fighter Alpha, de Capcom

Over the World



Gulliver House comporte un bref passage dans un rayon de lumière, entre les fleurs et les papillons virevoltants.

Motor Toon Grand Prix 2



PlayStation

Motor Toon a été l'un des tout premiers jeux à sortir au Japon pour la PlayStation, il y a de cela 18 mois. Bien mignon, le jeu souffrait des défauts récurrents aux jeux édités par Sony, à savoir un sérieux manque de profondeur et une durée de vie bien légère. Avec cette nouvelle mouture, l'éditeur nippon semble vouloir faire oublier ses erreurs de jeunesse.
Pour les nouveaux, rappelons que Motor Toon 2 est un jeu de course de voiture d'inspiration « cartoonienne ». L'introduction donne d'ailleurs très bien le ton : présentation des héros et démonstration de leurs talents de pilote, entrecoupées par quelques scènes en images de synthèse, le tout sur fond de musiques typiquement japonaises scandant d'entraînants « Go ! Go ! Motor Toon ! ». Le CD vient à peine d'être lancé et déjà, le joueur est conquis...
Lors de son premier chargement, MT2 propose de jouer sur un seul circuit, au volant d'un des cinq bolides disponibles, ou de se lancer dans un championnat comportant, lui, cinq circuits. C'est seulement en passant par ce dernier que les courses deviendront accessibles. Alors pas d'hésitation, on plonge sans plus attendre dans le grand bain...

Le départ est lancé « à la Daytona », mais la comparaison s'arrête là.
La plupart des voitures ont des yeux, et se dandinent en se déformant au gré des virages ! Toutes ont un caractère visuel très marqué qui se retrouve dans leur comportement et performances.
Quant aux circuits, ils sont tout aussi délirants, enchaînant sauts, ponts, épingles et tunnels dans des décors aussi enfantins que somptueux.
L'évolution au sein de ces mondes inso-



Les sauts constituent des manœuvres très délicates. Le danger : retomber hors de la piste.

Des machines délirantes











lites est un feu d'artifice de chaque instant, étalant mille et une couleurs dans une représentation en 3D qui n'en finit pas d'éblouir nos yeux brillants d'émerveillement. Enfin, l'animation touchant la perfection et les folles musiques on ne peut plus appropriées achèvent de mettre le joueur K.O., des fois qu'il en redemande.
Avec une réalisation aussi aboutie, vous allez être vert si je vous dis que le jeu est nul et injouable, non ? Bon, alors,

Sur la piste étoilée

TOON VILLAGE





TOON ISLAND 2





CRAZY COASTER





GULLIVER HOUSE 2





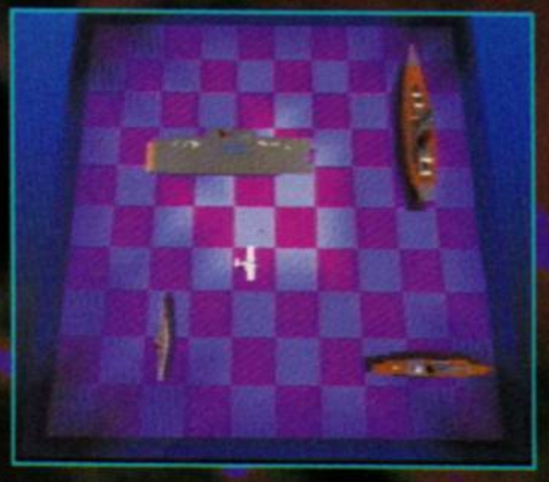
HAUNTED CASTLE





Les goodies











Lorsqu'on enclenche l'option Turbo, une traînée d'étoiles accompagne l'accélération foudroyante.

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers





je le dis ou je le dis pas ? OK, je ne dis pas que c'est nul et injouable, parce que d'abord, à chaque fois que je dis ça il m'arrive un malheur, et que, ensuite, ce ne serait pas vrai, et que mentir, c'est mal ! Surtout que là, c'est tout le contraire : le jeu est super jouable. Et il n'est même pas nul. C'est vous dire si on a eu chaud...

À propos de chaleur, l'ombre de Mario Kart plane largement sur MT2. Sur la piste, sont en effet disséminées des dalles jaunes procurant une option à quiconque y roule. Missiles, boules de feu, bombes, mines, déformateurs temporels, poids de 32 tonnes, et champignons hallucinogènes sont autant d'armes susceptibles de combler les lacunes de votre pilotage, mais que les concurrents savent aussi exploiter à merveille. Ne comptez toutefois pas trop dessus, car dans les deux derniers des cinq niveaux de difficulté, les options sont inutilisables. Il faudra donc trimer quelque peu pour gagner les championnats, mais le jeu en vaut la chandelle. Jugez plutôt : à chaque victoire à un niveau de difficulté donné, un « goodie » est gracieusement offert au joueur. D'abord, vous aurez accès à trois véhicules supplémentaires. Ensuite, chaque circuit pourra être parcouru à l'envers, mais dans des décors différents. Dans un troisième temps, un mode Combat de tank, un peu nul il est vrai, apparaît. Dans la foulée, c'est un jeu de bataille navale qui se révèle ! Enfin, mais parce que c'est vous et que vous avez une bonne tête, vous pourrez lancer Motor Toon Grand Prix R. Il s'agit d'un mini-jeu comprenant un circuit de MT2 légèrement modifié afin de permettre à une Formule 1 et à une voiture de Nascar (stock-car) d'y rouler, et sur lequel on peut jouer en mode Time Attack (chasse au records) au volant de l'un de ces deux bolides. Encore une fois, la jouabilité excellente permet de se faire plaisir à conduire ces engins très délicats, puis de profiter, en replay, d'angles de vues aussi grandioses que dans MT2.

Vous croyez peut-être tout savoir à propos de ce jeu ? Et pourtant, personne ne vous a parlé de la possibilité d'enregistrer de très nombreux replays de vos courses sur memory card (15 replays occupant 2 cases). C'est fini ? Non. La boîte du CD contient un autre CD, qui n'est autre qu'une copie spéciale du jeu permettant de jouer en link sur deux PlayStation, et ce avec un seul jeu. Une première ! À vous les parties endiablées avec votre meilleur pote sur Motor Toon 2, le jeu que vous allez vite acheter avant que je m'énerve ! D'ailleurs, il est prévu en France pour septembre. C'est pas beau la vie ?

Milouse

Motor Toon Grand Prix 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

textes
ANGLAIS

genre
COURSE D'ARCADE

Graphismes originaux et superbes.

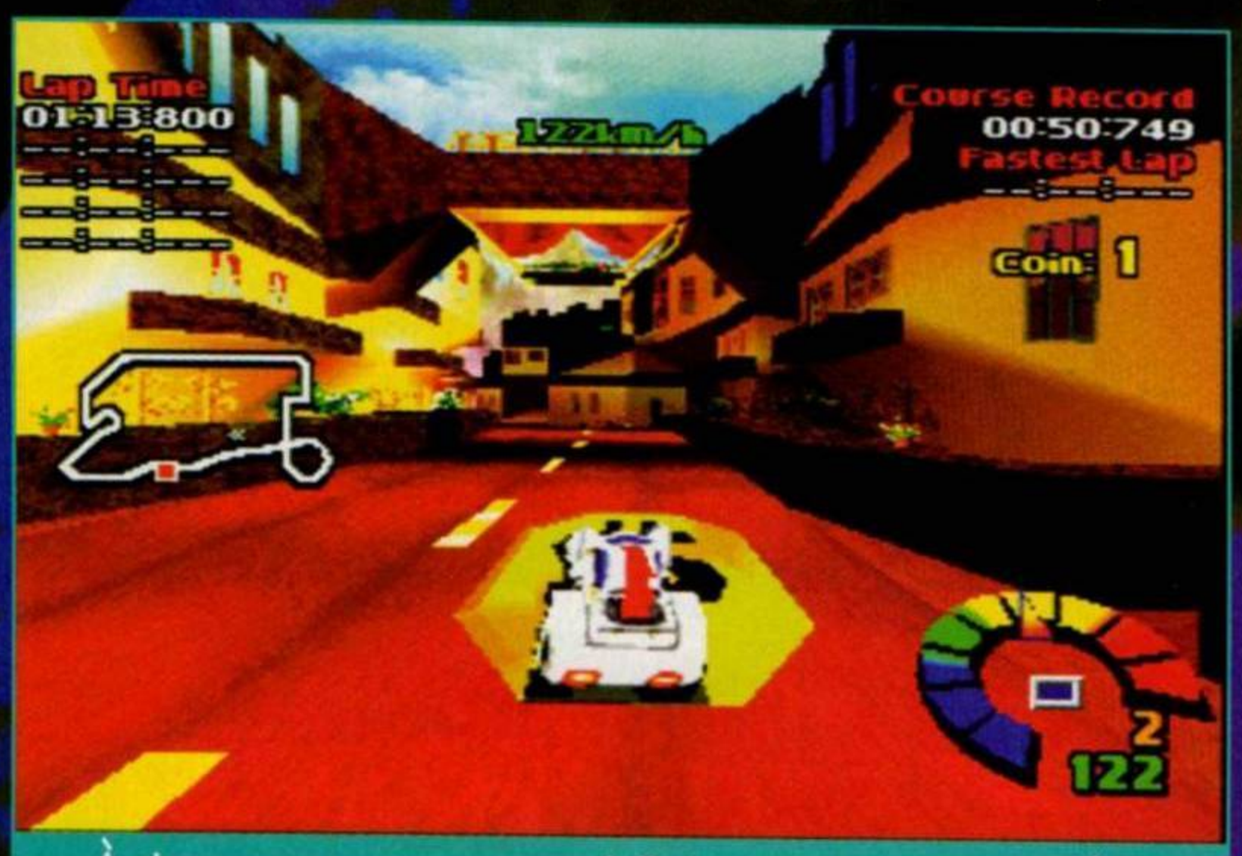
L'action est intense.

Les surprises.

Le second CD livré.

Les collisions entre les véhicules sont trop rigides.





À chaque passage sur une dalle jaune, on gagne une pièce servant à lancer le tirage au sort d'une option.

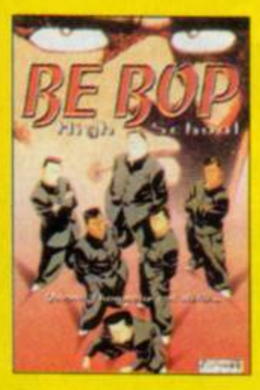


Une petite animation bien sympathique ! En mode Expert, il faudra beaucoup de rigueur pour la voir apparaître.

K7 VIDEO

MC diffusion

漫 MANGA 画













Toutes les nouveautés

Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO		K7 VIDEO	
Street Fighter II	139 f	Yugen Kaisha vol 3	109 f
MOLDIVER 1 à 3	139 f	Patlabor 1 ou 2	139 f
Mégalopolis 1 à 4	99 f	RG Veda	139 f
ROUJIN Z	135 f	COBRA le film	165 f
APPLESEED	139 f	GUYVER attaque zoanoïde	139 f
THE COCKPIT	165 f	GUYVER la genese	139 f
PLASTIC LITTLE	139 f	Yoma les Ténèbres	165 f
MAPS 1 à 2	139 f	Borgman vol 2	139 f
Tenshi Muyo 1 à 3	139 f	Eightman	159 f
Ken le Survivant (le film)	129 f	Humming Bird	165 f
Macross Robotech	129 f	Nom de code "Love City"	159 f
Macross + vol 2	149 f	Réincarnation	165 f
Porco Rosso	149 f	Slow Step vol 3	139 f
You're under arrest Vol 2	149 f	Final Fantaisy 2	139 f
Les ailes d'honneamise	149 f	Bubblegum Crisis 3	129 f
Black Jack 2 ou 3	159 f	Be Bop High School	129 f
Vampire Hunter D	139 f	Magical Twilight 1 à 2	129 f / vol
Ranma 1/2 Vol 3	139 f	Armitage 3 vol 1 à 3	119 f / vol
Kojiro Vol 4	165 f	Golden Boy	149 f
Cobra 7 à 10	165 f / K7	URUSEI YATSURA	130 f
Chasseurs de primes-The hard	139 f	Salamander	110 f
Ran la légende verte 2	139 f	Monster City	165 f
Kishin Heidan vol 2	139 f	3 x 3 Eyes vol 1	149 f

K7 INT-18 ANS

Nombreuses références PAL/SECAM

Copie carte d'identité obligatoire

SHIN ANGEL 1	139 f	Ma Sorcière Rei Rei 1 ou 2	119 f
SHIN ANGEL 2 ou 3	119 f	**Urotsokidoji 3 vol 3**	**139 f**
SHIN ANGEL 4 ou 5	**119 f**	Possession Diabolique	149 f
Anges des Ten. 1 ou 2	139 f	Phantasme Charnel	149 f
Urotsokidoji 1 à 4	139 f / vol	Esclave et Soumise	149 f
MLLE METEO 1 à 2	139 f	L'Odyssée du Plaisir	149 f
Ogenki clinic 2	159 f	**Fobia**	**139 f**
Dragon Pink 1 à 3	119 f / vol	**TWIN DOLLS 3**	**139 f**
Ninja Scroll	139 f	**Les Poupées du Vice**	**139 f**
TWIN DOLLS 1 ou 2	139 f	**Mission extrême**	**139 f**

CADEAUX
UNE **SURPRISE**
et le catalogue
de tous nos produits
pour toute commande*.
*Offre valable jusqu'au 30/09/96.

CD ORIGINAUX

Street Fighter II Vol 1 :	249 f
Street Fighter II Vol 2 :	249 f
Ghost in the Shell :	279 f
Waga Seishun no arcadia... ....2 CD (1 - 2) :	249 f /l'un
Nausicaa (la vallée du vent)	149 f
CAT'S EYES :	135 f
City Hunter : (The secret Service)	235 f
Kimagure Orange Road : (Max et Cie - original soundtrack)	235 f
St Seiya 1996 : (Sound Collector)	219 f

X-FILES

Le phénomène envahit la France !

Tee Shirt (XL) 6 modèles :	139 f
Casquette :	120 f
Porte clefs lumineux :	25 f
Trading Cards	18 f
CD original : (Sound Track the X-Files)	239 f

ART-BOOK

Art Book DBZ n°7 :	180 f

GOODIES

PP Card 29 (par 35) :	70 f
Power level 17 (par 10) :	48 f

JEUX DE ROLES

Star Wars (Starter) :	60 f
Star Wars (Booster) :	20 f
Middle Earth (Starter) :	60 f
Middle Earth (Booster) :	20 f

NEWS NEWS

Un chèque de 30 f à déduire sur la prochaine commande*

DRAGON BALL Z

Trading collection le sachet :	35 f	Classeur 80 cartes :	25 f
Trading collection 10 sachets :	320 f	Classeur 80 cartes par 5 :	99 f
Hero collection n°4 le sachet :	27 f	Classeur de luxe :	149 f
Hero collection n°4 10 sachets :	245 f	Trading Collection DBZ GT... ...le sachet (Août) :	30 f
Cardass n°27 par 1 :	5 f	Pogs (Officiel Japon) par 6 :	9 f
Cardass n°27 par 10 :	48 f	K7 DBZ du 1 à 11 (l'unité) :	119 f
Power level 17 par 1 :	5 f	Les 4 K7 DBZ :	399 f
Power level 17 par 10 :	48 f	K7 DB du 1 à 3 (l'unité) :	139 f
Rami Card DBZ par 1 :	5 f	Animé Comics DBZ de 1 à 15 :	69 f / vol
Rami Card DBZ par 10 :	48 f	Mangas DBZ de 1 à 42 :	39 f / vol
Rami Card Divers Japanim par 1 :	5 f	Mangas DBZ Français 1 à 19 :	37 f / vol
Rami Card Divers Japanim par 10 :	48 f	Art Book DBZ vol 1-3-5-6-7	180 f / vol
Laser Card's par 1 :	7 f	Art Book DBZ vol 2-4	150 f / vol
Laser Card's par 10 :	60 f		

PROMOS

Magic homeland (boost) 10 sachets	90 f
Power Level 15 ou 16 (x10)	25 f
Cardass DP 25 ou 26 (x10)	25 f
Pogs Officials Japon (x6)	9 f
Manga Sailormoon Jap 1 à 12	29 f / vol



EROTIQUES INT-18 ANS

COPIE CARTE D'IDENTITÉ OBLIGATOIRE

MANGAS		ART BOOKS	
ANGEL 1 à 7	58 f / vol	SIGNIFIANT	250 f
Go Go Videl	120 f	U-JIN LAND	95 f
OGENKICLINIC 1 à 9	53 f / vol	TABOO	150 f
Q & I 1 à 5	58 f / vol	MINK	200 f
VISIONARY 1 à 10	58 f / vol	Moon Moon Candy	200 f
DBX	149 f	Artworks Of Fairytale	198 f
Sailor X	149 f	CAN CAN BUNNY	120 f
Private Psycho Lesson	50 f	Dragon Knight 4	200 f
Chirality	85 f	LYCEENNE (U JIN)	280 f
Dark Wirbel 1 à 2	80 f / vol	Viper	150 f

ANIMÉ COMICS

Saint Seiya 1 à 4	69 f / vol
Slam Dunk 1 à 4 (movies)	69 f / vol
Street Fighter II (movies)	98 f / vol
St Fighter II Vict oav sér1 à 2	75 f / vol
Yuyu Hakusho (JR) 1 à 2	69 f / vol
Yuyu Hakusho (1 movie) 1	69 f
Yuyu Hakusho (2 movie) 1 à 2	69 f / vol
Blue Seed 1 à 4	78 f / vol
Tenshi Muyo oav série 1 à 7	120 f / vol
Tenshi... Tv sér film comic 1 à 8	98 f / vol
The ghost in the shell	130 f

EROTIQUES FRANCAIS

Conspiracy	69 f
Ogenki Clinic 1	69 f
Cammy X	149 f
Angel 1 à 3	45 f
Dark Wirbel	69 f
Kaori Paradise	69 f
Angel 4	45 f
Ogenki Clinic 2	69 f
Count Down	69 f

MANGAS JAPONNAIS

Nombreuses références

KEN LE SURVIVANT 27 vol :	39 f / vol	Outlanders 1 à 8	39 f / vol
BASTARD 16 vol :	39 f / vol	Patlabor 1 à 22	39 f / vol
3x3 EYES 18 à 20 :	52 f / vol	RG Veda 1 à 10	50 f / vol
CITY HUNTER 35 vol :	39 f / vol	Ushio et Tora 24 à 28	40 f / vol
SAILORMOON 14 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 32 vol :	39 f / vol		
ZETMAN 1 vol	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 à 16	40 f / vol		

ART - BOOKS



Phantasien	280 f
Magic Knight Ray Earth	220 f
Tir Na Sorcha	220 f
Dragon Quest	250 f
The Analysis of ghost in the shell	160 f
Setsuna	180 f
Legend of crystania (the movie)	120 f
Intron depot art work	240 f
Megami Paradise	185 f
You're under arrest	140 f
SNK World II	280 f
Ghost in the shell (roman album)	150 f
Dragon quest aventure of dai	76 f
Ten Shi Muyo Ryo oh Ki part II	140 f

MANGAS FRANCAIS



Exodus Créators	69 f
Genocyber	69 f
GON 1 à 2	39 f / vol
GUNNM 1 à 5	39 f / vol
KIRO	59 f
L'autoroute du soleil	85 f
Habitant de l' infini	59 f
L'homme qui marche	39 f
Porco Rosso 1 à 3	62 f / vol
Ranma 1/2 vol 1 à 6	40 f / vol
Sailormoon 1 à 6	40 f / vol
Assatte Dance 1 à 2	70 f / vol
TAKERU 1 ou 2	85 f
Cyber Weapon Z 1 ou 2	75 f

RG VEDA 1 à 3	45 f / vol
Born to Kill	55 f
Vidéo Girl AI 1 à 12	30 f / vol
Berserk vol 1	69 f
Elie	39 f
Dr KOH	59 f
Le chien Blanco	59 f
Mission temporelle	59 f
Vaelber Saga vol 1	89 f
Vampire Miyu 1 à 2	69 f / vol
AD Police	69 f
L'univers des Mangas	125 f
Le trou bleu	59 f
Au nom de la famille	59 f

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 30/09/96 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 13-07) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 400 frs)	30 f
TOTAL A PAYER :	

N° Carte Bancaire (16 numéros) : ..... expire à fin : .....

Mode de Paiement :
☐ Chèque ☐ Mandat
☐ C.Remb(+39f) ☐ CB
Nom : .....
Prénom :.....
Date de naissance : .....
Tél : .....
Adresse : .....
.....
.....
Signature :

REJOINS NOUS SUR MOVIE'S CONNECTION*
36 69 07 74
Code Média : 13
*2,23 TTC la minute.



Les Infos, les nouveautés
Des Centaines de Mangas à GAGNER !

Over the World

Saturn

Sword & Sorcery

Ces jours-ci, le Japon a la chance de découvrir le nouveau RPG signé Micro Cabin, l'équipe de développement qui a pour carte de visite l'excellent Riglord Saga (Mystaria en France). Contrairement à ce que laissaient croire certaines images, Sword & Sorcery n'est pas une suite de Riglord Saga ni même un jeu basé sur la même interface. Il se trouve que, dans son ensemble, la progression se déroule de façon plus traditionnelle et que les combats sont sensiblement simplifiés par la disparition de l'aspect wargame qui caractérisait Riglord Saga. Toutefois, l'intégralité de l'animation reste à base de 3D mappée . Que ce soit en ville ou lors de vos phases d'aventure, vous disposez d'une bonne demi-douzaine de vues 3D différentes. Les décors intérieurs et extérieurs sont hauts en couleur et offrent un réel plaisir de jeu. Au niveau des textes, c'est bien entendu du japonais mais, pour une fois, cela n'est pas un obstacle, au point de vue jouabilité du moins car en ce qui concerne le scénario c'est toujours la même rengaine : incompréhensible. Dans les commerces, les objets sont accompagnés d'icônes permettant de reconnaître d'un coup d'œil une armure, un heaume, une arme, etc. De plus, de petites flèches indiquent si l'objet concerné augmente ou diminue vos caractéristiques. Il en va de même dans les menus Équipement : pour une fois, c'est le rêve ! Durant les phases de combat, la caméra passe sur un angle rappelant la 3D isométrique. votre groupe est placé sur la gauche de l'écran et les adversaires sur la droite. Vous effectuez les déplacements de vos personnages le long de la bordure gauche de l'écran et déterminez l'action qu'ils vont effectuer. Une animation à base de zooms illustre la résolution de l'assaut. Il faut savoir que les personnages sont d'une stupidité sans borne : ils ne prennent pas la peine de contourner les obstacles pour aller au contact des monstres ! Au lieu de cela, ils tapent sur l'arbre, le rocher ou n'importe quoi d'autre. Il convient donc de les placer dans un axe leur permettant d'aller au contact des monstres sur une trajectoire rectiligne. Enfin,



L'intro est un véritable court métrage animé qui devrait ravir les amateurs de mangas et d'animés nippons.



La bande en vert clair (à gauche de l'écran) représente la zone de déplacement de vos personnages.



Autant que faire se peut, écourtez la durée des combats contre les boss en balancant les sorts les plus puissants.



Tous les dialogues clés apparaissent accompagnés du visage de l'orateur. Très pratique.



Enfin un menu d'équipement gérable malgré les textes japonais ! On remercie Micro Cabin d'avoir pensé aux icônes.

Les personnages

L'intro du jeu est une OAV assez bien conçue au cours de laquelle on découvre tous les protagonistes.



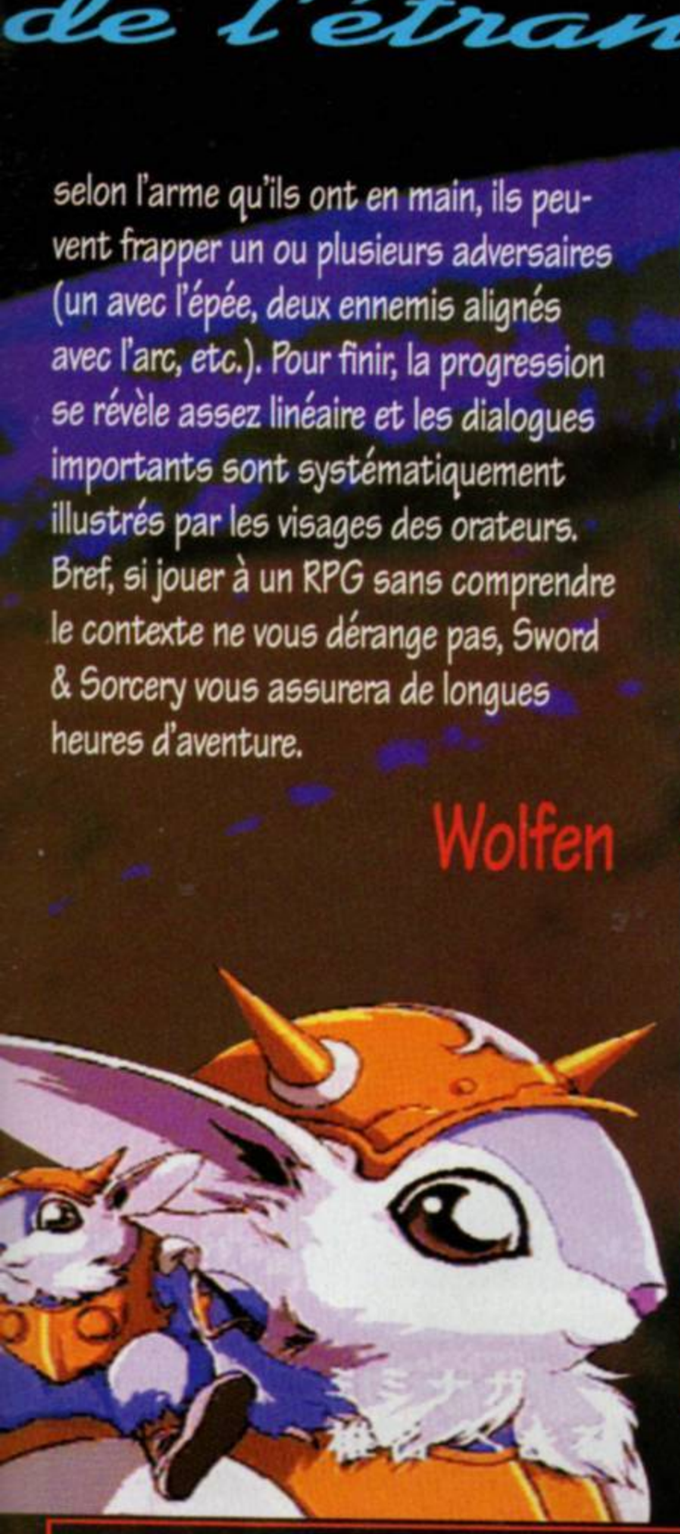








selon l'arme qu'ils ont en main, ils peuvent frapper un ou plusieurs adversaires (un avec l'épée, deux ennemis alignés avec l'arc, etc.). Pour finir, la progression se révèle assez linéaire et les dialogues importants sont systématiquement illustrés par les visages des orateurs. Bref, si jouer à un RPG sans comprendre le contexte ne vous dérange pas, Sword & Sorcery vous assurera de longues heures d'aventure.





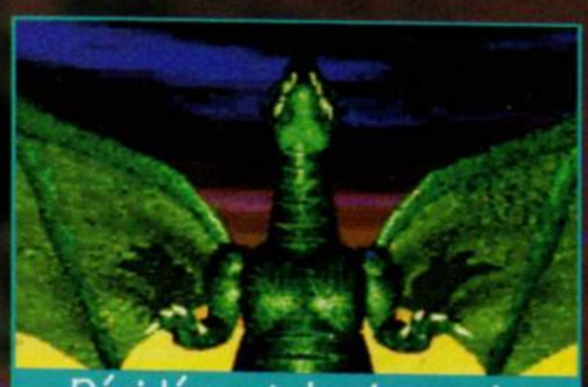
Ouvrez vos yeux, ce n'est pas si souvent qu'un jeu en 3D mappée offre une telle variété de couleurs.



Un des sorts de la magicienne vous permet de vous déplacer rapidement d'un site à un autre.



Le jeu est doté d'une notion de jour et de nuit. À la tombée du jour, un de vos persos se transforme en loup-garou.



Décidément, les japonais aiment beaucoup les dragons ! Remarquez, ce n'est pas pour nous déplaire.

Sword & Sorcery

date et lieu de sortie

DISPO JAPON

éditeur

MICRO CABIN CORP.

genre

RPG

texte

JAPONAIS

Les animations 3D.

L'un des rares RPG japonais accessibles aux occidentaux.

Un jeu assez linéaire.

Les vues

Les différentes vues proposées sont toutes très jouables à l'exception de la caméra VR1 (proche de la vue suggestive), avec laquelle chaque changement de direction du personnage s'accompagne d'une rotation à 90 degrés. Crispant à la longue !









Over the World

Depuis le temps qu'on attendait un DBZ qui innove, notre patience est enfin récompensée. Finis les éternels combats en 2D, cette fois, les capacités des nouvelles consoles sont réellement mises à contribution et c'est dans un univers 3D immense que vous évoluez. Trente-quatre des personnages les plus connus de la série sont ici à votre disposition, et ils s'affrontent au cours de combats sans merci, volant sur des centaines de mètres après avoir encaissé un coup, s'écrasant sur le sol en le faisant trembler... On retrouve vraiment, pour une fois, l'esprit de la série, et les fans devraient être aux anges.

Bon, ça c'est la vision idyllique des choses. La vérité, malheureusement, est tout autre. Pourtant, tout ce qui est écrit précédemment est vrai. Reprenons. L'univers en 3D ? Vous l'avez. Votre personnage peut se ballader vers l'avant, l'arrière, les côtés... La liberté est totale. Simplement — détail qui a son importance — votre personnage et les arbres qui constituent le décor ne sont pas en 3D. Ce sont des sprites, dessinés sous plusieurs angles pour ce qui concerne les persos (c'est un minimum !), et le rendu est tout sauf extraordinaire. En ce qui concerne le nombre faramineux de personnages, il faut d'abord savoir que vous n'en avez que sept à votre disposition normalement. C'est en terminant le mode Story et en remportant vos combats que le nombre de combattants disponibles augmente. Libérez de l'espace mémoire sur votre console si vous voulez valider vos sauvegardes. Autre « détail qui tue », les personnages disposent tous de la même palette de coups puisque, en fait, les combats se résument à des échanges anarchiques de coups de poing et de pied (il suffit d'appuyer comme un fou sur un bouton pour que les coups s'enchaînent) qu'il est possible de contrer sous certaines conditions. L'envoi de boules d'énergie est également possible (là encore, tout le monde a les mêmes) et seules les super attaques diffèrent d'un personnage à l'autre. Manque de bol, ces



Les boules d'énergie se balancent par dizaines. Se les prendre à bout portant est fortement déconseillé.

Saturn/PlayStation

Dragon Ball Z

Présentation

Comme on l'observe souvent avec les jeux développés sur les machines 32 bits, vous aurez droit à une présentation en images de synthèse de toute beauté. Sympathique, mais ce n'est que de la poudre aux yeux...







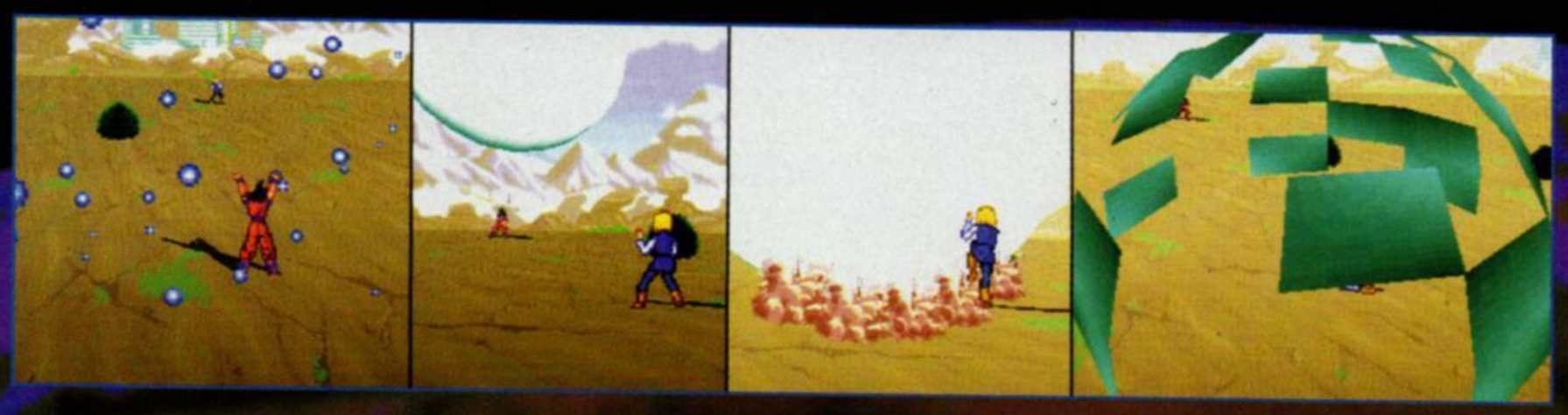








Ici, Vegeta vient de se prendre un enchaînement de vingt coups. Joli score, Goku !



Victoire !

Lorsque vous prenez un avantage décisif sur votre adversaire, vous pouvez admirer votre personnage effectuant un super pouvoir souvent très impressionnant. Dommage que l'on ne garde pas la possibilité de les invoquer en cours de jeu !



attaques se déclenchent toutes seules lorsque vous avez pris l'avantage sur votre adversaire. Autrement dit on se retrouve avec 34 protagonistes mais Krilin et Gogeta, par exemple, possèdent exactement les mêmes capacités. Quelque part, on se dit que c'est un peu dommage. Et on, vénérable sage populaire, a parfaitement raison.

Avec ce nouveau DBZ, les gens de chez Bandaï nous prouvent, une fois de plus, qu'ils sont incapables de nous proposer un jeu qui fasse honneur à la série mythique qu'est Dragon Ball. Il y a des fois où je me dis qu'ils feraient mieux de céder leur licence à un éditeur doué qui ne se servirait pas uniquement d'un nom pour essayer de vendre son produit. Mais bon, la poule aux œufs d'or n'est pas morte et ce DBZ est assez flashy pour plaire, cette fois encore, à la plupart des fans (soupir). En tous cas, je vous aurais prévenu.

Chris,
las, mais las...



Lors d'une partie à plusieurs, c'est l'ordinateur qui vous assiste. Mais vous pouvez l'aider vous aussi.



Match spécial : les trois Goku contre les trois Vegeta. Les paris sont ouverts...



L'écran de sélection des persos, très réussi, autorise des combats à six participants.

Saturn vs PlayStation

Le jeu, quasi identique sur les deux machines, se distingue sur PlayStation par des effets de transparence assez réussis (on a droit à une simple trame sur Saturn). Néanmoins, l'aura qui entoure les personnages et la finition du jeu en général semblent plus réussis sur Saturn. Cette dernière version emporte donc le match de comparaison d'une courte tête.



PlayStation



Saturn

Dragon Ball Z

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
BANDAI
textes
JAPONAIS
genre
COMBAT

Un univers en 3D assez bien géré.

Des finishs impressionnants.

Les persos possèdent tous les mêmes coups.

Combats brouillons.

Un jeu peu intéressant et vite lassant.

Over the World

Iron Storm

Saturn

Bien que les wargames d'inspiration médiéval-fantastique fleurissent au Japon, très peu d'entre eux parviennent chez nous. Dans la gamme historique, les passionnés occidentaux ont eu l'occasion de découvrir un Panzer General (PlayStation) retraçant la Seconde Guerre mondiale sur tous les fronts européens. Aujourd'hui, la Saturn se dote à son tour d'un véritable wargame historique sur le même thème, mais mettant en scène la totalité des conflits du Pacifique à l'Atlantique et de l'Asie à l'Europe, avec textes et menus en anglais !

Avant chaque scénario, un briefing vous explique les objectifs à atteindre pour être déclaré en condition de victoire ou de défaite. Dans la plupart des cas, la capitulation de l'ennemi survient lorsque son ou ses quartiers généraux sont détruits dans le laps de temps imparti (décompté en jours ou plus exactement en tours de jeu). Vous déplacez chacune de vos unités sur une carte en 2D quadrillée par des hexagones. On retrouve alors les traditionnelles notions de wargame telle que les potentiels de déplacement, d'attaque, de défense, zones de contrôle, portée d'arme, etc., le tout résumé assez succintement dans la doc. Lorsque vous arrivez au contact d'ennemis, vous avez le choix entre attaquer, vous retrancher, etc. En cas d'accrochage entre diverses unités, la résolution des combat (ajustée en fonction du terrain bien sûr) s'accompagne de multiples animations en 3D mappée qui arrachent vraiment les tripes de la Saturn. Bref, Iron Storm dispose de tous les arguments pour séduire les stratèges en herbe et sa simplicité d'accès le met à portée des néophytes. Toutefois, nul ne sait si ce jeu sera commercialisé chez nous. Toujours est-il que si c'est le cas, le soft ne sera probablement pas traduit. Donc, si vous êtes un passionné de wargame, et plus généralement de jeux de stratégie, n'hésitez pas à vous procurer la version américaine avant que les boutiques soient en rupture de stock...



La troisième bataille de la campagne nippone vous conduira à Pearl Harbor. Impossible de ne pas triompher.

Général Wolf

Gros plan sur l'armement

En consultant les fiches signalétiques de vos unités, vous découvrirez leurs caractéristiques techniques. Vous apprenez notamment contre quel type d'ennemis votre unité se montre la plus efficace (en attaque comme en défense), quelle est son autonomie en carburant, etc.

















Toujours en mode Campagne, la situation géopolitique mondiale est résumée entre chaque bataille.



L'artillerie est très efficace en combat indirect. Au contact d'ennemis, cela se passe beaucoup moins bien.



Iron Storm

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
WORKING DESIGNS
textes
ANGLAIS
genre
WARGAME

+ Un wargame très accessible...

- ... malgré une doc superficielle.

D-Day

Les batailles s'inspirant de situations historiques réelles, certaines d'entre elles seront à 95 % perdues d'avance selon le camp que l'on incarne. Cela concerne les forces alliés lors de l'invasion du Benelux et de la France en 1940. Le débarquement de Normandie est une situation assez équitable au cours de laquelle les alliés doivent impérativement bien gérer les premiers tours de jeu. Dans le cas contraire, les puissances de l'Axe réorganisées risquent d'opposer une farouche résitance à mesure que vous avancez vers l'est. Du coté du Pacifique, la campagne de l'Empire nippon propose des scénarios assez faciles du moins au début (L'invasion de la Manchourie, Pearl Harbor...)

Les animations

Comme tous les wargames, de quelque type qu'ils soient, Iron Storm est doté d'une option permettant de voir ou non les animations de résolution des combats. Pour une fois, elles sont tellement impressionnantes et variées qu'on ne se lasse pas de les découvrir et de les revoir.



Over the World

Skeleton Warriors

PlayStation/Saturn

Voilà un jeu qui a des chances de satisfaire les amateurs de beat them all, dont Jean Rémi fait partie (voir le Courrier des lecteurs *PO* n° 65). Vous incarnez le prince Lightstar, et vous cassez de l'ennemi à l'aide de votre épée. Grâce à elle, vous pouvez lancer différentes attaques, plus ou moins puissantes. Mais ce n'est pas tout : quand vous butez les ennemis en question, ils laissent des icônes qui, lorsque vous les récupérez, vous offrent des armes spéciales, de l'énergie vitale, ou encore des vies supplémentaires. Cet arsenal spécial vous sera fort utile quand vous serez face aux boss. Jusque-là, c'est plutôt classique. Ce qui l'est moins, ce sont les graphismes, un subtil mélange de sprites 2D et de décors 3D à tomber par terre. Les mouvements du perso sont également bien rendus. Votre objectif est d'accomplir quatre missions composées de plusieurs niveaux. Pour rompre un peu la monotonie, vous effectuez un stage bonus en 3D entre chaque mission. Chevauchant votre skybike, vous devez récupérer des icônes en évitant de vous faire descendre par les vaisseaux ennemis. À la fin de chaque mission, vous devrez vous mesurer aux inévitables boss. Bien que ceux-ci ne soient pas extrêmement difficiles à vaincre, je vous conseille de réserver vos armes spéciales pour cet affrontement. Car la route est longue, et vous ne bénéficiez d'aucun continue pour terminer le jeu ! À bon entendeur...

Chon,

...Squelet Chon.



Quand vous avez vaincu un boss, vous avez droit à une scène cinématique de toute beauté.

Skeleton Warriors

date et lieu de sortie
DISPONIBLE ÉTATS-UNIS
éditeur
PLAYMATES
textes
ANGLAIS
genre
BEAT'EM ALL

+
Les graphismes.
Les stages en 3D.

-
Un seul joueur.
Ni sauvegarde ni continue.
L'action parfois confuse.



Malgré sa taille très impressionnante, ce boss n'est pas difficile à battre.



Au cours de vos périgrinations, vous récupérez des armes très performantes.



Mis à part ses graphismes moins fins, la version Saturn est quasiment identique à celle disponible sur PlayStation.

Over the World

Super Nintendo

Fire Emblem II

Fire Emblem II

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

L'aspect tactique.
Les musiques.
Les décors.

Les textes en japonais.

Quelques mois après la sortie de Bahamut Lagoon (de Squaresoft), Nintendo contre-attaque avec un Fire Emblem II assez réussi. Ce RPG matiné d'une bonne couche de stratégie reprend le principe de jeu développé dans la saga de Shining Force. C'est-à-dire que le jeu est basé sur les combats plus que sur l'aspect recherche. Dit comme ça, Fire Emblem II peut paraître bourrin mais c'est loin d'être le cas puisque le jeu repose sur de solides bases de wargame. L'action se déroule sur d'énormes champs de bataille de qualité nettement supérieure à ceux de Bahamut Lagoon ou même de Shining Force. En revanche, les sprites symbolisant vos unités sont minuscules et manquent fatalement de détails. Les deux belligérants tiennent chacun des positions et, selon le scénario, il convient de défendre son château ou de déloger l'occupant en limitant les pertes au maximum. Concrètement, un tour de jeu se divise en deux phases où chacun des deux camps déplace une à une toutes ses unités. Après chaque déplacement, des animations somptueuses viennent illustrer le déroulement de la bataille. Il faut savoir que le type de terrain sur lequel se trouve l'unité au moment de l'assaut a énormement d'incidence sur l'issue du combat. Ainsi, une unité stationnant sur une aire fortifiée peut bénéficier d'un ajustement de + 30 % sur sa caractéristique de défense, tandis que celle se déplaçant sur une route aura un malus de 10 %. La clef de la victoire réside dans votre faculté à terminer un tour de jeu en replaçant systématiquement vos unités à couvert ou, du moins, le plus souvent possible. Enfin, pendant les combats, on assiste couramment à des dialogues entre plusieurs héros permettant ainsi de faire évoluer la trame du scénario (que les textes en japonais ne permettent pas d'apprécier à sa juste valeur !). Donc, une fois n'est pas coutume, nous avons affaire à un jeu de rôle très intéressant mais difficilement accessible pour les Occidentaux. Dommage.

Wolfen



Une situation délicate : les forces ennemies, un dragon en tête, marchent sur votre château faiblement défendu.



Le type de terrain influe sur les caractéristiques des forces antagonistes. Cela peut être à votre avantage, ou pas !

Over the World

Saturn

Keyou You Geki Tai

Keyou You Geki Tai vous glisse dans la peau d'une petite fille aux longs cheveux blonds coiffée à l'aide d'un pétard. Un look très particulier du genre de Great Giana Sisters, un très vieux clone de Mario apparu sur Amiga. Pas la peine de vous raconter d'histoire par le menu, le principe du jeu est archi-connu : il s'agit de progresser de niveau en niveau, en lattant les monstres afin d'arriver jusqu'au boss de fin...
Bref, aucune surprise de ce côté-là. Les surprises concernent plutôt les moyens mis à votre disposition pour parvenir à vos fins. Au départ, vous ne disposez que de vos frêles mimines pour faire face à l'ennemi. Mais, très vite, vous obtiendrez une marteau, un arc, un parapluie et tout un tas d'objets hétéroclites dont l'utilisation peut varier en fonction de vos besoins. Sachez tout de même que vous ne pouvez porter qu'un seul objet à la fois. Le choix sera cornélien à certains endroits !
Graphiquement, Keyou You Geki Tai ressemble légèrement à Goemon Gambarre. On trouve des temples, des Bouddha et une végétation inspirée du Japon traditionnel.



Sacré p'tit bout de femme ! La voici qui soulève une énorme statue (au prix d'une petite grimace quand même).

Aucun doute, c'est beau et varié. Viennent se greffer à tout cela des musiques plutôt mignonnes, une jouabilité honorable et une tripotée de niveaux. Keyou You Geki Tai vient combler un vide dans la logithèque saturnienne qui dispose encore de peu de jeux de plate-forme corrects.

Leflou

Keyou You Geki Tai

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
VICTOR
textes
JAPONAIS
genre
PLATE-FORME

Une héroïne marrante. Un genre rare sur Saturn.

Ça sent le « déjà joué ».



Le Crabe aux pinces d'or (rouge), en version japonaise. Impressionnant, le boss !



Une bourrasque de vent terrible emporte les ratons laveurs. Une scène mignonne et amusante.

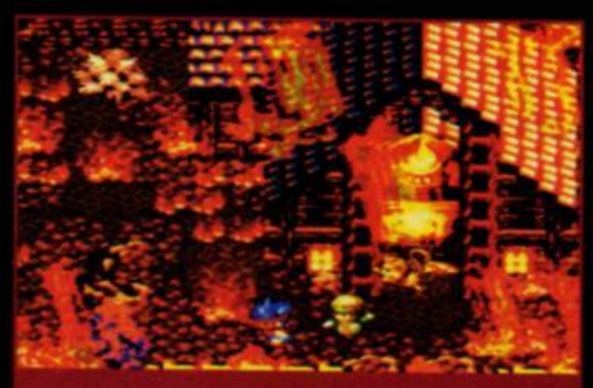
Super Famicom

Treasure Hunter G

Décidément, au pays du Soleil-Levant, Squaresoft est l'un des éditeurs parmi les plus productifs en matière de jeux de rôle. Son nouveau RPG s'appelle Treasure Hunter G et, pas de surprise, le cru de ce mois-ci est excellent.

À première vue, Treasure Hunter G a tout d'un jeu de rôle classique. Vous incarnez deux frères qui partent à la recherche de leur père disparu après avoir joué les Indiana Jones… Les déplacements s'effectuent en 2D pour passer à une somptueuse gestion du mode 7 sur la carte du monde. L'idée fondamentale du jeu repose sur un système de combat qui n'est pas sans rappeler celui de Bahamut Lagoon ou Fire Emblem II (dont il est question dans cette rubrique) ou, plus proche de nous, de la saga de Shining Force. En d'autres termes, cela signifie que Treasure Hunter G se caractérise par d'importantes notions de wargame. Aussi complet que soit ce système de combat, il n'en demeure pas moins axé arcade et facile d'accès. Durant les confrontations, chaque personnage dispose d'un potentiel de points d'action qui permet d'utiliser un objet, de combattre, se déplacer, etc. Il va de soi qu'un déplacement entouré d'alliés ne posera pas de problème tandis que, à proximité d'ennemis, votre potentiel subira un important malus, ce système ayant pour but de simuler l'opposition active de vos ennemis. Toute la partie touchant aux combats peut être assimilée assez vite, malheureusement, la gestion du matériel vient tout gâcher. En effet, la liste de l'équipement n'étant pas accompagnée d'icônes permettant de distinguer en un coup d'œil une armure d'un objet ou d'une arme, on passe le plus clair de son temps à faire des expériences. La perte de temps passée à tester les effets de tel ou tel objet n'encourage pas à passer outre le fait que l'histoire demeure, à la base, incompréhensible pour le public occidental.

Wolfen



L'un des événements incontournables du jeu est l'incendie de votre ville natale.

Treasure Hunter G

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SQUARESOFT
textes
JAPONAIS
genre
RPG

+
Les musiques.
Le système de combat.

–
La langue nippone.
La gestion du matériel.



Les déplacements d'un site à un autre s'effectuent sur cette carte gérée de façon remarquable par le mode 7.



Le terrain des combats est divisé en cases. Selon leur couleur, celles-ci occasionnent plus ou moins de malus à votre personnage.

Over the World

Sega Ages

machine
SATURN
éditeur
SEGA
Texte
JAPONAIS



Sega Ages vous propose deux jeux composés chacun d'une série de mini-jeux. Puzzles, quizz et petits jeux d'actions sont disponibles. Un pot-pourri lamentable, doté d'une réalisation en-



dessous de tout. Bref, c'est grave (et ça coûte la peau des fesses !). Si vous le croisez, changez de trottoir.

Leflou

Metal Black

machine
SATURN
éditeur
VING
Texte
JAPONAIS

Ce shoot them up ne propose rien d'intéressant, à part peut-être son système de méga-tir. En récoltant certains bonus, vous augmentez le contenu de la jauge du méga-tir. Quand vous voulez, vous déchargez ce tir, plus ou moins puissant selon le remplissage de la jauge, sur les ennemis. Pendant ce temps, vous pouvez continuer à récolter des bonus afin que la jauge ne se vide pas. Plus fort : si vous utilisez le méga-tir sur un boss, celui-ci réplique par le sien, il faut alors ramasser plein de bonus pour battre son tir d'abord et le toucher, après. Moi ça me fait penser à DBZ et ses histoires de kaméha bidule ! À part ça, le jeu est nul et très moche, ne l'achetez surtout pas, même pour l'histoire du tir à la DBZ !

Bubu

Darius 2

machine
SATURN
éditeur
TAITO
Texte
JAPONAIS

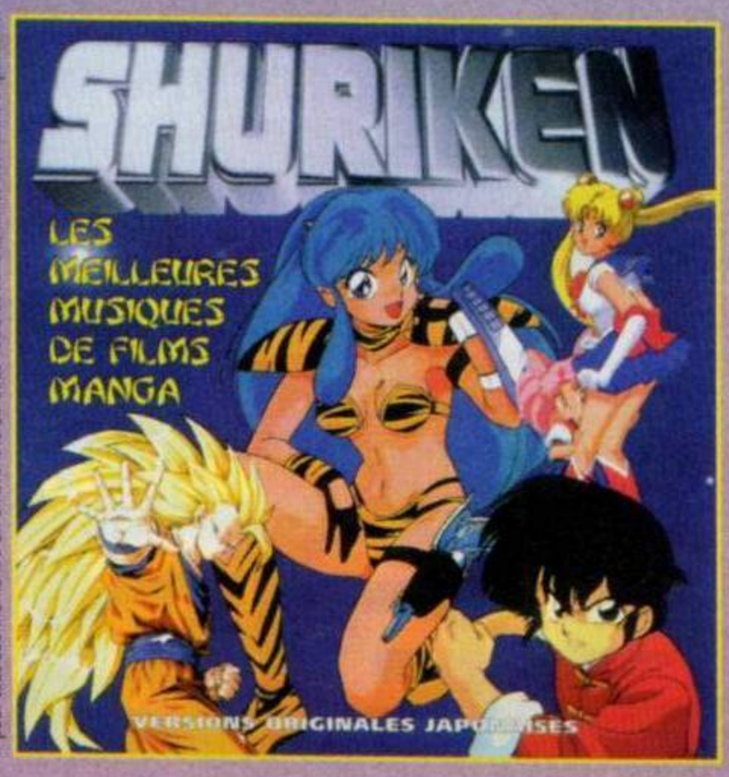
Ce jeu de tir est un antique jeu d'arcade. Et la version est donc belle comme une borne d'arcade... des années quatre-vingt ! Que dire de plus sur ce jeu dépassé ? Ah, si ! Signalons l'existence d'un étrange système de zoom. Si vous voulez l'image en plein écran, il faut la zoomer. Mais vous ne voyez alors plus que la moitié de l'action ! Pour tout voir, il faut donc contre-zoomer. Mais vous vous retrouvez alors avec une image 16/9e et des sprites riquiquis ! En fait, il faut changer de vue en cours de jeu, suivant l'action (vous pouvez choisir un angle intermédiaire). Signalons enfin que la suite de ce jeu, Darius Gaiden, est déjà dispo en version française, et qu'elle est bien meilleure...

Bubu



Offre spéciale

Abonne-toi
et reçois en cadeau :
1 CD SHURIKEN*
La compilation des meilleures musiques de films mangas.
Versions originales en japonais.
+ 11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection »**
**valeur : 27 F



* pour tout abonnement d'un an ayant débuté avant le 28 août 1996 et dans la limite des stocks disponibles.

11 numéros + 2 super cadeaux
320 F seulement
(ou 256 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 !

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/CD AB - 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
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

11 numéros + 11 cards Dragon Ball Z « Hero Collection » + 1 CD Shuriken*
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 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

US GOLD®

Le Magazine N°1 des Consoles

Player One



Olympic Soccer

Médaille d'or des jeux de foot sur 32 bits



Interview

Sébastien Flute : un archer en or

Historique

Les JO ont 100 ans ! US Gold, éditeur officiel des Jeux



Olympic Game

15 discipline d'un réalism à toute épreuv

Poster des Jeu

Dossier réalisé par les athlètes Chon, Mahalia et Robby.

OLYMPIC SOCCER

US Gold, détenteur du label officiel des JO d'Atlanta, nous convie à participer à l'épreuve de ballon rond. Son Olympic Soccer peut prétendre à la plus haute marche du podium des simulations de foot sur 32 bits.



Si le premier jeu de foot édité par US Gold, Fever Pitch, était loin d'être réussi, il en va autrement de ce nouveau produit. Voyons d'abord les différents modes de jeu disponibles. Ils sont au nombre de quatre. Le mode Amical permet de disputer un match sans enjeu, l'Arcade est en fait un mini-tournoi se déroulant sur six tours et qui se joue uniquement contre la console (vous pouvez tout de même jouer à plusieurs dans la même équipe). Plus sérieux, le mode Olympique met en compétition les seize équipes (Argentine, Australie, Autriche, Belgique, Brésil, Chine, République tchèque, Danemark, Espagne, Russie, Finlande, France, Allemagne, Angleterre, Écosse et Pays de Galles) participantes dans leurs groupes respectifs. Dans ce mode, vous pouvez sélectionner à loisir les équipes que vous souhaitez voir s'affronter. Enfin, le mode Ligue est un petit championnat auquel



L'arbitre de champ n'intervient pas très souvent. Mais lorsqu'il se manifeste, ça ne rigole pas !









L'INTRO

Comme dans Olympic Games, la séquence d'intro joue l'alternance : un gamin jongle dans la rue et, parallèlement, la même action se déroule dans un stade. Ici, la dimension historique du sport a été laissée de côté.

















peuvent prendre part de deux à seize formations parmi les trente-trois disponibles. Notez que la totalité des formations n'est disponible qu'en mode Amical ou Arcade. Les options, représentées par de petites icônes, sont assez complètes.

TECHNIQUEMENT CORRECT

Côté technique, il faut savoir que les graphismes sont à base de polygones avec très peu de textures ajoutées. Cela paraîtra peut-être un peu léger, mais c'est suffisant, et franchement moins gênant que dans Olympic Games. C'est un choix que les programmeurs ont fait de manière à pouvoir privilégier la vitesse de l'animation et la jouabilité. Les mouvements des persos quant à eux ont été réalisés à l'aide de la motion capture, mis à part certains mouvements particuliers, comme les têtes plongeantes, qui offraient un meilleur résultat en étant dessinés sur ordinateur. On peut dire que le résultat est plutôt probant, car l'animation est d'une vitesse et d'une fluidité fort appréciables. Côté son, il faut noter que les commentaires sont très bien adaptés à l'action, et aussi très enthousiastes; ils mettent une sacrée ambiance ! Les bruitages sont, dans l'ensemble, bien réalisés.



Le curseur, placé sous forme d'une flèche sous vos joueurs, vous indique la direction du but adverse.

Un menu d'options complet

Les options vont permettre aux plus acharnés d'entre vous de disputer un véritable match de 90 minutes ! Dans ce cas, le score final risque d'être élevé. Olympic Soccer prend en compte les nouveaux règlements : vous pourrez ainsi choisir la manière de terminer une rencontre avec les prolongations ou bien avec la règle de la mort subite. Lors des prolongations, la première équipe qui marque est déclarée vainqueur. Cependant, si à la fin du temps supplémentaire, aucune équipe n'a marqué, on a recours pour départager les prétendants à la médaille aux traditionnels tirs aux buts.







Lorsque vous vous trouvez placé en attaque, la tête reste une valeur sûre.





LES TIRS AU BUT

Une balle se déplace rapidement en changeant de trajectoire. Elle indique l'endroit où ira se nicher le ballon. Après, il s'agit de tirer au bon moment !

METTEZ LE FEU !

Non seulement les mouvements des persos sont fluides, mais ils sont également nombreux (une vingtaine). De ce fait, vous pourrez développer un style relativement riche et varié, bref, faire du beau football ! C'est une qualité essentielle pour les mordus de ballon rond. Entre les passes













LES VUES

En mode Replay, vous pouvez déplacer la caméra à l'aide des flippers. En cours de jeu, vous avez le choix entre six angles (de la vue aérienne à celle au ras du sol), déclinables sur trois vues du terrain (de face, incliné en diagonale et de côté), soit un total de dix-huit angles de vue. La vue à environ 50° et de côté semble être la plus jouable, car vous voyez ainsi vos partenaires et pouvez construire vos actions en fonction du jeu de l'équipe adverse.

PlayStation

OLYMPIC SOCCER

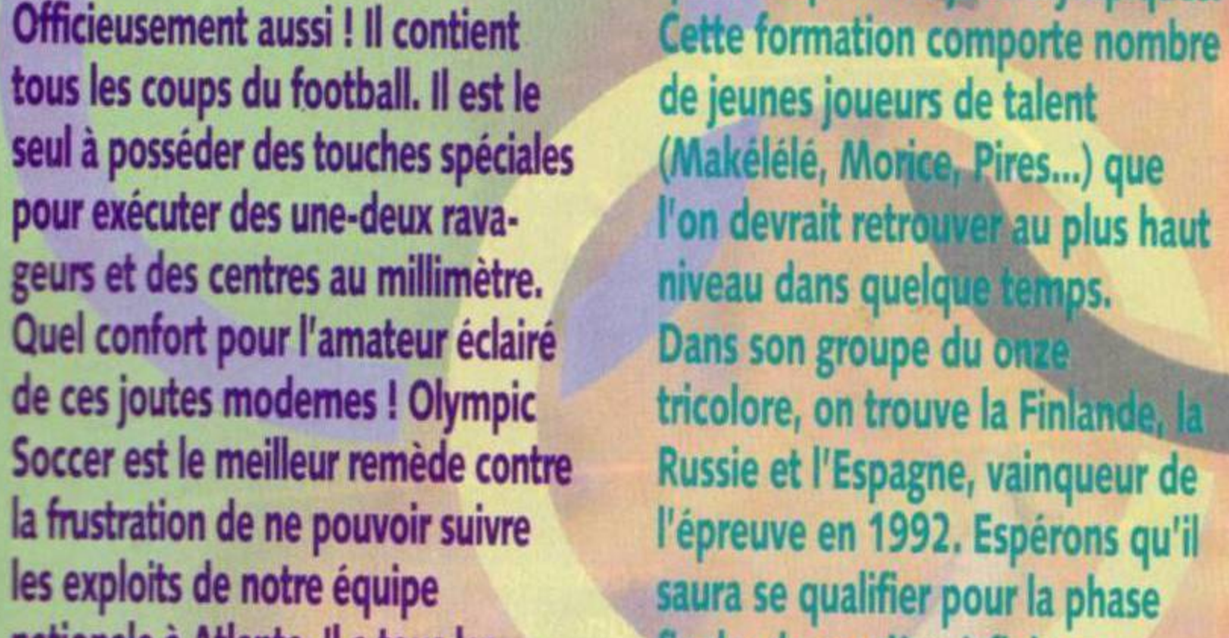
éditeur
US GOLD
textes
FRANÇAIS
genre
FOOTBALL
joueur(s)
1A4
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
VARIABLE
durée de vie
ASSEZ BONNE
prix
A B C D E F

LdF a fondu !

« Officiellement, Olympic Soccer est une excellente simu de foot. Officieusement aussi ! Il contient tous les coups du football. Il est le seul à posséder des touches spéciales pour exécuter des une-deux ravageurs et des centres au millimètre. Quel confort pour l'amateur éclairé de ces joutes modernes ! Olympic Soccer est le meilleur remède contre la frustration de ne pouvoir suivre les exploits de notre équipe nationale à Atlanta. Il a tous les atouts pour figurer sur la plus haute marche du podium des foot 32 bits. »

Allez, la France !

L'équipe de France Espoir a été qualifiée pour les jeux olympiques. Cette formation comporte nombre de jeunes joueurs de talent (Makélélé, Morice, Pires...) que l'on devrait retrouver au plus haut niveau dans quelque temps. Dans son groupe du onze tricolore, on trouve la Finlande, la Russie et l'Espagne, vainqueur de l'épreuve en 1992. Espérons qu'il saura se qualifier pour la phase finale, de manière à finir en beauté cette grande année pour le football français !



En fonction de son poste, vous pouvez demander à chacun de vos joueurs d'appliquer une tactique précise.









L'ACTION DE BASE

Olympic Soccer permet de développer un style de jeu relativement complet et impressionnant. Un centre conclu par une tête plongeante, constitue une action de base qui peut se révéler payante.

courtes, les passes longues, les amortis de la poitrine, les une-deux au ras du sol ou aériens, les retournés acrobatiques, les talonnades et les différentes têtes, il y a de quoi faire. Vous pourrez construire des actions vraiment impressionnantes et élaborées. Un autre moyen de surprendre le gardien consiste à donner de l'effet au ballon dès que vous avez tiré. Cet effet brossé est d'ailleurs presque abusif, car vous pouvez pratiquement faire prendre au ballon une trajectoire à 90° par rapport à sa trajectoire initiale. Pratique pour les corners rentrants ! Les penaltys, auxquels on ne peut hélas pas accéder directement, sont très bien gérés. Un curseur représentant le ballon se promène de gauche à droite, en changeant constamment de trajectoire. À vous d'appuyer quand bon vous semble, mais si vous ratez, vous n'aurez pas d'excuse ! Les replays sont évidemment présents, et vous permettent de revoir les actions de votre choix sous l'angle désiré.
Bref, Olympic Soccer se démarque des autres produits présents sur 32 bits, non pas en raison d'un quelconque côté spectaculaire, mais plutôt grâce à sa grande qualité de jeu.

Chon,
qualifié pour Atlanta.

PLAYER FUN 96%

en résumé

Moins spectaculaire mais plus rapide qu'Adidas Power Soccer, le jeu de foot 32 bits d'US Gold brille par sa jouabilité et son fun.

GRAPHISME 80%
De la 3D polygonale sans texture, mais ce n'est pas très gênant.

ANIMATION 92%
Elle est fluide et relativement véloce. Aucun problème de ce côté.

SON 90%
Commentaires très bons, bruitages corrects, mais musiques fatiguantes.

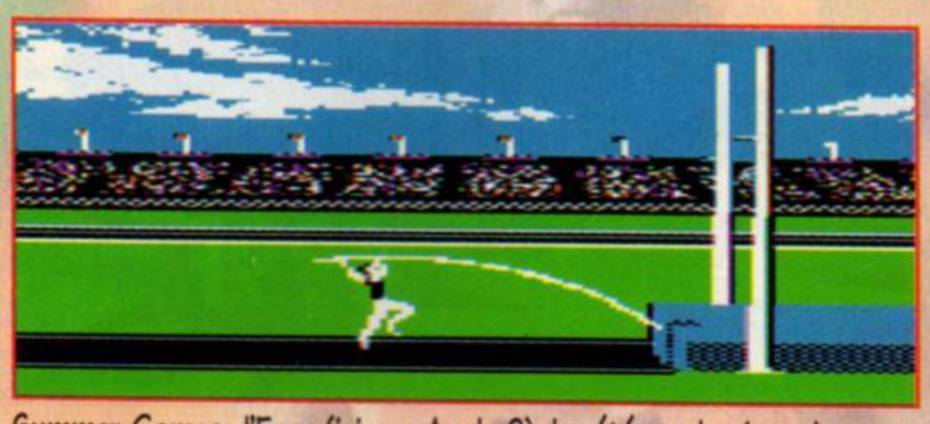
JOUABILITÉ 95%
Excellente et accessible. On peut réaliser de superbes actions rapidement.

100
95
93%
85
80
75
70
65
60
55
50



US GOLD ET LES JEUX VIDÉOLYMPIQUES

En acquérant la licence mondiale exclusive des Jeux olympiques d'Atlanta 96, l'éditeur anglais US Gold a obtenu le droit de transposer en jeu vidéo le plus grand événement sportif de tous les temps. La société de Birmingham compte ainsi battre les records de vente de ses précédentes licences. Car US Gold et les JO, c'est une histoire de jeux, mais aussi d'enjeux.



Summer Games d'Epyx (ici sur Apple 2), le vétéran des jeux de sport multi-épreuves date de 1984.

Lorsque, en 1982, Geoff Brown, respectable professeur de mathématiques, s'offre un Atari 800, il est loin de se douter que ce « petit » ordinateur va bouleverser sa vie. Le premier problème de Mister Brown est de trouver en Angleterre des programmes pour sa machine d'origine américaine. À l'époque, les éditeurs d'outre-Atlantique ne considèrent pas encore le marché européen, d'autant que les ordinateurs anglais ZX Spectrum, Atom puis BBC d'Acorn sont bien implantés en Grande-Bretagne. Qu'à cela ne tienne, Geoff Brown programme lui-même des petits jeux pour son micro. Conscient que d'autres personnes doivent également peiner pour trouver des jeux sur Atari, Geoff Brown pense à vendre ses propres réalisations. Et elles se vendent plutôt bien. Encouragé par ce premier succès, il décide d'investir l'intégralité de ses économies d'alors (un peu moins de 3 000 francs) pour importer des programmes américains et les distribuer sur le vieux continent. Les recettes des ventes sont immédiatement réinvesties pour importer de nouveaux titres. Parmi ceux-ci, il y avait l'excellent Summer Games d'Epyx (les JO de 1984 étaient programmés à Los Angeles), un jeu multi-épreuves basé sur les Jeux olympiques... À partir de cette époque, Geoff Brown va se consacrer entièrement à cette nouvelle activité, la distribution de jeux vidéo, en créant une structure dont il est le premier salarié.

LICENCIÉ JO

En 1984, avec l'avènement de nouveaux micro-ordinateurs (Amstrad CPC notamment), il ajoute une corde à son arc en devenant développeur : il adapte sur les micro-ordinateurs européens les meilleurs titres américains. Il choisit donc de baptiser sa société US Gold. En 1992, année importante, Geoff Brown réunit ses activités de distribution (Centersoft) et édition (US Gold) au sein d'une unique entité, Centregold, pour préparer l'entrée de son groupe sur le London Stock Exchange (la bourse) ; il obtient la licence des JO de Barcelone. Un jeu multi-épreuves est décliné sur toutes les consoles de Sega dont US Gold est développeur. Et c'est un véritable succès : Olympic Gold se vend à un million d'exemplaires dans le monde. La même année, US Gold ouvre un bureau au USA.



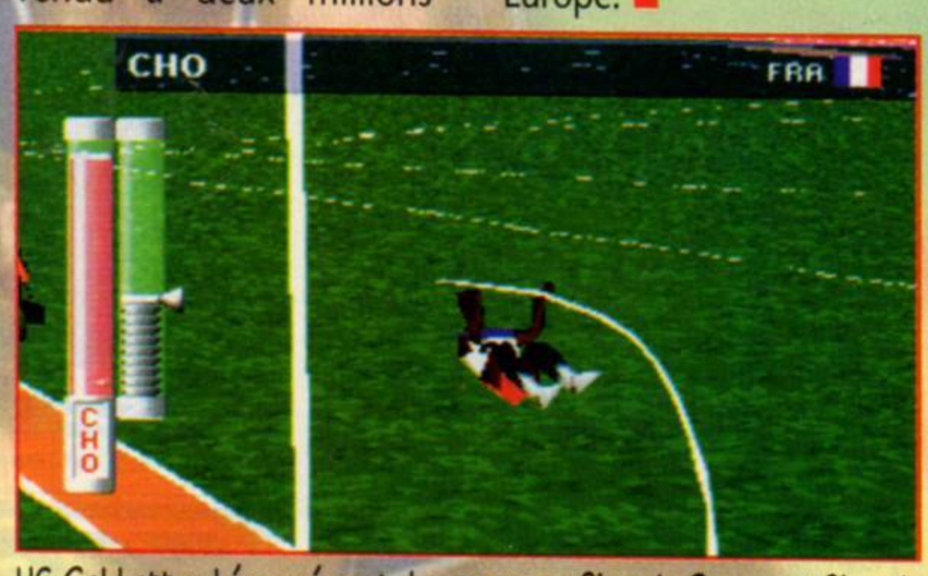
En 1994, US Gold remplie cette fois avec les JO d'hiver de Lillehammer. Le jeu est décliné sur les consoles de Sega et de Nintendo et sur PC.

De ce succès naît la volonté de faire des jeux vidéo sur les compétitions sportives les plus médiatiques. Ainsi, les JO d'hiver de Lillehammer 94 sont déclinés sur consoles Sega et Nintendo et sur PC par US Gold (Winter Olympics, vendu à deux millions d'exemplaires dans le monde) qui enchaîne avec le jeu officiel de la Coupe du monde de football aux USA sur les mêmes machines. Des filliales de la société sont ouvertes en France, en Allemagne et au Japon.

Un an plus tard, en 1995, le groupe Centregold représente 370 salariés dans le monde entier et US Gold est l'un des plus gros éditeurs de jeux vidéo en Europe. ■



1992 : Olympic Gold est le jeu officiel de jeux olympiques de Barcelone (sur consoles Sega uniquement) et la première licence JO d'US Gold.



US Gold attend énormément des nouveaux Olympic Games et Olympic Soccer, annoncés sur PlayStation, Saturn, 3DO et PC CD Rom.

SEGA SATURN



GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

PlayStation



GRATUIT !
140F EN BONS D'ACHAT

1490F

NINTENDO la 64 Bits

IMPORT DISPO !



TEL.

MEGA DRIVE



249F*

SUPER NINTENDO



369F*

3DO Goldstar



699F

JAGUAR



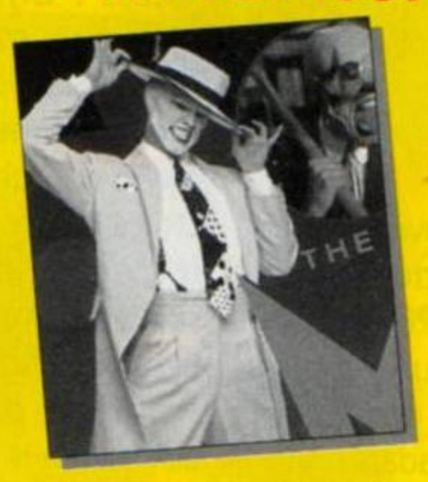
499F

Septembre 96 : Score Games s'installe sur + de 900 m² face à la gare St Lazare au 6 rue d' Amsterdam - 75009 Paris

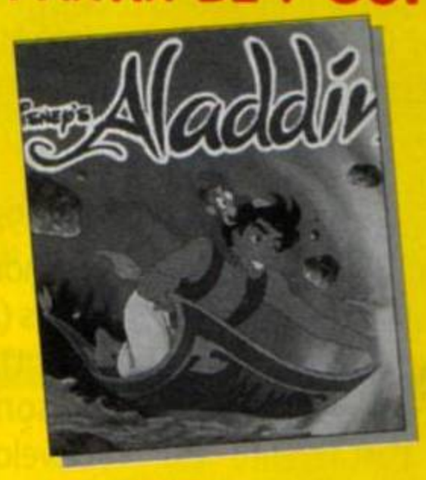
JEUX MEGADRIVE
A PARTIR DE : **39F**



JEUX SUPER NINTENDO
A PARTIR DE : **69F**



JEUX GAME GEAR
A PARTIR DE : **39F**



JEUX GAME BOY
A PARTIR DE : **49F**



JEUX 3DO
A PARTIR DE : **69F**



JEUX JAGUAR
A PARTIR DE : **49F**



JEUX SATURN
A PARTIR DE : **99F**



JEUX PLAYSTATION
A PARTIR DE : **99F**





3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES

TELEPHONE 36 685 686



REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

PARIS / CONSOLES — rue des Fossés St Bernard, 75005 PARIS, (1) 43 290 290
PARIS / CD-ROM — 17 rue des Écoles, 75005 PARIS, (1) 46 33 68 68
PARIS 6 ème — 56 Bd St Michel, 75006 PARIS, (1) 43 25 85 55
PARIS 16 ème — 137 avenue Victor Hugo, 75116 PARIS, (1) 44 05 00 55
AMIENS (80) — 19 RUE DES JACOBINS, galerie des Jacobins, 80000 AMIENS, 22 97 88 88
ANTONY (92) — 25 av de la Division Leclerc, N20 - 92160 ANTONY, (1) 46 665 666
ST DENIS (93) — Centre commercial St Denis Basilique, 6 passage des Arbaletriers, 93200 St DENIS, (1) 42 43 01 01
CRETEIL (94) — 5 RUE DU GENERAL LECLERC, ENTRÉE RUE PIETONNE, CRETEIL VILLAGE, 94000 CRETEIL, (1) 49 81 93 93
COMPIEGNE (60) — 37 cours Guynemer, 60200 COMPIEGNE, 44 20 52 52
POITIERS (86) — 12 rue Gaston Hulin, 86000 POITIERS, 49 50 58 58
VERSAILLES (78) — 16 rue de la Paroisse, 78100 VERSAILLES, (1) 39 50 51 51
TOULOUS — 14 rue Ten, (angle rue, 31000 TO, 61 21

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

+ 100 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

NOUVEAU juillet — **PARIS 4EME**, 18 BOULEVARD SEBASTOPOL, 75004 PARIS, 36 685 686

NOUVEAU juillet — **CHELLES**, Centre Co, CHELL, Nationa, 77508 C, 36 68



SEGA 16 BITS

GAME GEAR D'OCCASION	399
JEUX GAME GEAR NEUFS	
ALADDIN	249
COFFRET ASTERIX	199
COLUMNS (SANS BOITE NI NOTICE)	39
COSMIC SPACEHEAD	49
DR ROBOTNICK	199
F-1 CHAMPIONSHIP	99
JUDGE DREDD	99
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	199
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
REN & STIMPY	99
SONIC 1	39
STARGATE	99
TRUE LIES	99
WIZARD PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	
FORMULA 1	189
MORTAL KOMBAT 2	199
OLYMPIC GOLD	149
STREETS OF RAGE 2	179
JEUX 32 X NEUFS	
ADAPTATEUR 32X OCCASION	499
KNUCKLES CHAOTIX	199
MORTAL KOMBAT 2	99
MOTOCROSS 32 X SANS BOITE	199
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
JEUX 32 X D'OCCASION	
COSMIC CARNAGE	99
KNUCKLES CHAOTIX	139
METAL HEAD	199
VIRTUA RACING DE LUXE	139
JEUX MEGA-CD NEUFS	
MEGA-CD 2 OCCASION	499
FATAL FURY SPECIAL	299
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
PITFALL	149
SAMOURAI SHODOWN	299
THEME PARK	299
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	
DUNE	199
NIGHT TRAP	199
SILPHEED	149
THUNDERHAWK	139
MEGADRIVE 2 NEUVE	499
MEGADRIVE 2 D'OCCASION	299
MEGADRIVE 1 D'OCCASION	249
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	249
ALADDIN	299
ALIEN 3	299
ALIEN SOLDIER	199
ATP TOUR	449
BATMAN FOREVER	299
BOOGERMAN	199
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179
COMIX ZONE	429
CUTTHROAT ISLAND	299
DESERT DEMOLITION	299
DR ROBOTNIK	149
DRAGON'S REVENGE	299
DYNAMITE HEADDY	199
EARTHWORM JIM 2	299
ECCO 2	199
ETERNAL CHAMPIONS	199
EXO SQUAD	399
FIFA SOCCER 96	249
FRANCK THOMAS BIG HURT	299
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	369
JOHN MADDEN 96	249
JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION	199
KAWASAKI SUPER BIKES	299
KICK OFF 3	199
LEGENDE DE THOR	PROMO !
LEMMINGS 2	199
LIGHT CRUSADER	299
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
NBA JAM TE	199
SOLEIL	299
TOY STORY	399
TINTIN AU TIBET	449
VIRTUA RACING	349

NINTENDO

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR	335
ACCESSOIRES	TEL !
JEUX GAME BOY NEUFS	
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
DONKEY KONG LAND	269
TOY STORY	249
MORTAL KOMBAT 3	249
CHOPLIFTER 3	149
WORMS	249
KILLER INSTINCT	199
STREET FIGHTER	199
TOH SHINDEN	249
ZELDA (TEXTES FRANCAIS)	249
JEUX GAME BOY D'OCCASION	
F1 RACE	159
MEGAMAN 2	139
SUPER MARIOLAND 2	169
TOP RANKING TENNIS	169
WORLD CUP	139
ZELDA	169
SUPER NINTENDO NEUVE	599
SUPER NINTENDO D'OCCASION	399
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MN EURO PRIME GOAL	499
ASTERIX	199
BATMAN FOREVER	399
CUTTHROAT ISLAND	299
DIRT RACER	369
DIRT TRAX FX	349
DOOM	299
DONKEY KONG 2	499
EARTHWORM JIM 2	299
FLINTSTONES	449
HAGANE	399
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	249
HURRICANES	399
KILLER INSTINCT	249
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299
MICKEY GREAT CIRCUS	449
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	499
NBA GIVE & GO	499
NBA JAM TE	199
NFL QUATERBACK 96	399
PGA TOUR GOLF 96	399
POP & TWIN BEE	199
POWER RANGERS FIGHTING EDITION	499
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	199
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399
SHANGAI 2	149
SPIROU	499
SUPER BOMBERMAN 2	199
SUPER BOMBERMAN 3	299
SUPER METROID	149
TIME COP	399
TINTIN AU TIBET	499
URBAN STRIKE	299
WRESTLEMANIA ARCADE GAME	299
ZELDA	299
TIME COP	399
TOY STORY	449
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION	
ALADDIN	199
ASTERIX	169
BATTLETOAD'S IN BATTLEMAN	139
DONKEY KONG COUNTRY	269
DRAGON BALL Z ULTIME MENACE	339
EARTH WORM JIM	279
EARTH WORM JIM 2	199
ILLUSION OF TIME	219
JURASSIC PARK	139
LE ROI LION	299
MORTAL KOMBAT 2	149
TINTIN AU TIBET	379
ZELDA 3	269
NINTENDO 64	
CONSOLE NINTENDO 64 + MANETTE	TEL
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO	TEL
MARIO 64	TEL
RAVE RACER	TEL
SHADOWS OF THE EMPIRE	TEL
PILOT WINGS 64	TEL

3DO GOLDSTAR

EXCLUSIF SCORE GAMES !	
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE	699
CONSOLE 3DO NEUVE + MANETTE + FIFA	749
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
ADAPTATEUR MANETTE SUPER NIN.	99
JEUX 3DO NEUFS	
ALONE IN THE DARK	199
ALONE IN THE DARK 2	369
BATTLE SPORT	299
BLADE FORCE	249
CAPTAIN QUAZAR	199
CREATURE SHOCK	449
CRIME PATROL	199
DEADALOUS ENCOUNTER	399
DEFCON 5	299
DEMOLITION MAN	199
DIGITAL DREAMWARE	199
DRAGON'S LORE	399
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
GEX	149
HELL	149
IMMERCENARY	149
KILLING TIME	199
KINGDOM	149
MICROCOSM	99
PERFECT GENERAL	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHOENIX 3	199
POLICENAUTS	199
PSYCHIC DETECTIVE	349
SHADOW	149
SHOCKWAVE 2 : THE GATE	349
SHOCKWAVE 2 SCENARII	99
SLAM & JAM 95	149
SOCCER KID	199
SPACE HULK	199
STARBLADE	149
STARFIGHTER	349
STRIKER	349
SUPER WING COMMANDER	299
SYNDICATE	99
THEME PARK	149
WING COMMANDER 3	149
JEUX 3DO D'OCCASION	
BLADE FORCE	249
DRAGON LORE	299
DRAGON'S LAIR	169
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69
GEX	139
KILLING TIME	99
MAD DOG MAC CREE	239
NEED FOR SPEED	239
NOVASTORM	139
RETURN FIRE	169
ROAD RASH	169
SHOCKWAVE	79
SPACE HULK	139
STARBLADE	99
SUPER WING COMMANDER	79
WAY OH THE WARRIOR	79
WING COMMANDER 3	99

ATARI JAGUAR

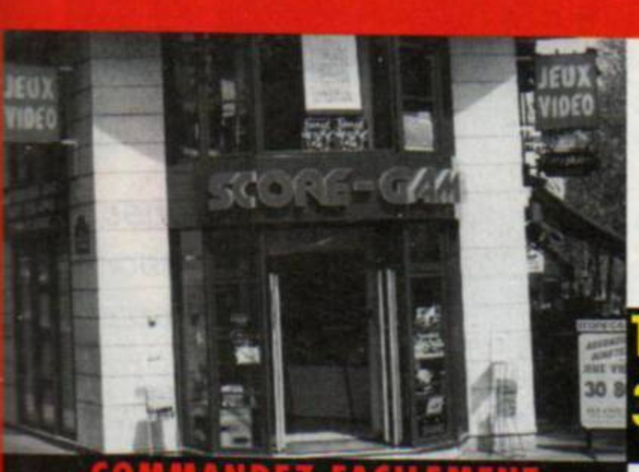
CONSOLE JAGUAR 64 BITS NEUVE	499
LECTEUR CD-ROM	1390
JAG LINK	249
ADAP. MULTI JOUEURS	199
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	199
JEUX JAGUAR NEUFS	
ATTACK OF THE MUTANTS PENGUINS	449
BRUTAL FOOTBALL	199
BUBSY	199
CANNON FODDER	299
CHECKERED FLAG	199
CLUB DRIVE	199
CYBERMORPH	99
DEFENDER 2000	449
DINO DUDES	199
DOUBLE DRAGON 5	199
DRAGON	199
FIGHT FOR LIFE	449
HOVER STRIKE	349
IRON SOLDIER	349
KASUMI NINJA	199
RAYMAN	449
SENSIBLE SOCCER	299
SYNDICATE	299
ULTRA VORTEX	399
VAL D'ISERE	299
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP.	399
ZOOL 2	199
JEUX JAGUAR OCCASION	
CANNON FODDER	199
CHECKERED FLAG	139
DINO DUDES	139
IRON SOLDIER	249
SENSIBLE SOCCER	249

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	169
2 MANETTES INFRA ROUGE	299
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
3D LEMMINGS	349
ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN THE DARK 2	349
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLACK FIRE	399
BUG	399
CHAOS CONTROL	369
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT 2	349
CRITICOM	399
CYBERIA	369
D	399
DAYTONA USA	199
DEFCON 5	349
DESTRUCTION DERBY	349
DIE HARD TRILOGY	399
DISCWORLD	349
DRAGON BALL GT - JAP	499
DRAGON BALL Z	399
EARTHWORM JIM 2	399
EURO 96	399
FIFA 96 PROMO !	249
GEX	299
GOLDEN AXE THE DUEL	349
GUNDAM	399
HANG ON GP 96	399
HI OCTANE	369
HORDE (THE)	349
IMPACT RACING	399
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MAGIC CARPET	369
MORTAL KOMBAT 2	349
MYST	399
NBA JAM T.E	399
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY	399
NIGHT WARRIORS	399
OFF-WORLD INTER. EXT.	349
PANZER DRAGON 2	369
PARODIUS	399
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	399
POWER PLAY HOCKEY	399
PRIMAL RAGE	369
RAYMAN	399
RETURN TO ZORK	399
RISE 2	399
ROAD KILL	399
ROAD RASH	369
ROBOTICA CYBERNATION	349
SEGA RALLY	369
SHELLSHOCK	369
SHINOBI-X	349
SIM CITY 2000	399
SKELETON WARRIORS	399
SLAM & JAM	299
STREET FIGHTER ALPHA	399
STREET FIGHTER MOVIE	399
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TILT	399
TITAN WARS	369
TOSHINDEN	399
TRUE PINBALL	349
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349
VICTORY BOXING	399
VICTORY GOAL	199
VIRTUA COP	369
VIRTUA COP + PISTOLET	499
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUAL OPEN TENNIS	399
WING ARMS	399
WIPE OUT	349
WORMS	349
X-MEN	369
ZOOP	369
+ 500 JEUX D'OCCASIONS SATURN (EXEMPLES DE PRIX...)	
CYBER SPEEDWAY	249
DAYTONA USA	99
D	299
HI OCTANE	279
JOHNNY BAZOOAKTONE	279
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYST	249
MYSTARIA REALMS OF LORE	279
NHL HOCKEY	269
PANZER DRAGON	199
PEBBLE BEACH GOLF	269
ROBOTICA CYBERNATION	249
SHINOBI-X	199
THEME PARK	299
THUNDERHAWK 2	279
TO SHIN DEN (JAP)	199
VICTORY BOXING	269
VIRTUA FIGHTER 2	279
VIRTUA FIGHTER REMIX	149
VIRTUA RACING	169
VIRTUA HYDLIDE	169

PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION + PAD + 140F BONS D'ACHAT	1490
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE TURBO	169
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
VOLANT	499
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
AQUANAUTS HOLIDAY	349
ADIDAS POWER SOCCER	399
ALIEN TRILOGY	349
ALIEN VIRUS	369
ARCADE CLASSIC	249
ASSAULT RIGS	349
CHESSMASTER 3D	399
CHRONICLE OF THE SWORD	369
CYBERIA	369
D.	349
DARK STALKERS	399
DEFCON 5	349
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY 2	369
DOOM	349
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE V.F	399
DRAGON BALL Z (JAP)	449
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	499
EARTHWORM JIM 2	349
FADE TO BLACK	369
FIFA 96 SUPER PROMO !	249
FORMULA 1	369
GALAXY FIGHT	399
GEX	349
HEBEREKE POPOITTO	369
IMPACT RACING	349
IN THE HUNT	399
JOHNNY BAZOOKATONE PROMO !	299
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
MAGIC CARPET	369
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MOTOR TOON GP 2	NEW
MYST	369
NBA IN THE ZONE	369
NBA JAM T.E	279
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY 96	369
OLYMPIC SOCCER	
PANZER GENERAL	
PSYCHIC DETECTIVE	
RAGING SKIES	
RAVEN PROJECT	
RAW PURSUIT	
RAYMAN	
RETURN FIRE	
RESIDENT EVIL	
RETURN TO ZORK	
RIDGE RACER	
RIDGE RACER REVOLUTION	
RISE 2	
ROAD KILL	
ROAD RASH	
SKELETON WARRIORS	
SOUL EDGE	
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	
NBA LIVE 96	
NHL FACE OFF	
PO ED	
SLAM AND JAM 96	
SPACE HULK 2	
TEKKEN 2	
THEME PARK	
TRACK & FIELD !	
TOHSHINDEN 2	
TOTAL NBA 96	
VIRTUAL OPEN TENNIS	
WING COMMANDER 3	
X-MEN	
ZERO DIVIDE	
ZOOP	
+ 800 JEUX PLAYSTATION D'OCCAS (EXEMPLES DE PRIX...)	
3D LEMMINGS	
ACTUA SOCCER	
AIR COMBAT	
ASSAULT RIGS	
CYBER SLED	
CYBERSPEED	
D	
DEFCON 5	
FIFA SOCCER 96	
HI OCTANE	
JOHNNY BAZOOKATONE	
KILEAK THE BLOOD	
LOADED	
LONE SOLDIER	
MORTAL KOMBAT 3	
NBA JAM T.E	
NOVASTORM	
STRIKER 96	



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 GRATU**

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

OLYMPIC GAMES

PlayStation
Saturn

Fort de sa licence officielle, US Gold nous propose un soft basé sur les Jeux olympiques. Une belle façon de fêter tous ensemble le centenaire des jeux modernes, nés sous l'impulsion d'un certain Pierre de Coubertin.

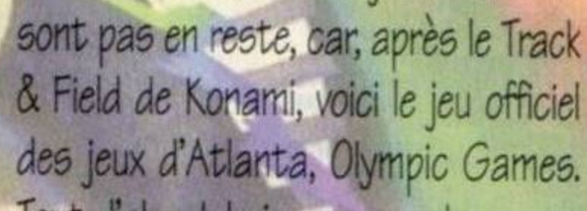


Cette année se déroule la centième édition des JO. Les amateurs de jeux vidéo ne sont pas en reste, car, après le Track & Field de Konami, voici le jeu officiel des jeux d'Atlanta, Olympic Games. Tout d'abord, le jeu surprend par son incroyable pauvreté graphique. Tout est en 3D polygonale, avec parfois un petit peu de texture, mais cela reste très dépouillé. En revanche, il possède des atouts qui pourraient bien vous séduire. À commencer par le nombre d'épreuves (15), mais aussi en raison de leur variété. Vous pourrez en effet vous essayer à différents styles de tir, mais aussi tester votre adresse à l'escrime ou votre force à l'haltérophilie. Autre atout : huit sportifs « en chambre » peuvent s'affronter simultanément. Avouez que pour la convivialité, c'est top ! Enfin, Olympic Games n'a rien de surréaliste : les records présents dans le CD pour chaque épreuve sont fidèles à la réalité et, même si vous arrivez à les battre, ce ne sera pas avec une marge énorme.

LA BEAUTÉ INTÉRIEURE

Mais passons au jeu lui-même. Les commandes sont simples : deux boutons pour courir (en alternant), et un bouton d'action. Vous avez le choix





COUCOU, C'EST EUX !

Il n'est pas rare de voir des personnes de l'équipe de développement s'incruster dans leur création ludique. Ainsi, vous pourrez voir les noms de Rob Palfreman et de Mark Walden comme compétiteurs.

séduire. À commencer par le nombre d'épreuves (15), mais aussi en raison de leur variété. Vous pourrez en effet vous essayer à différents styles de tir, mais aussi tester votre adresse à l'escrime ou votre force à l'haltérophilie. Autre atout : huit sportifs « en chambre » peuvent s'affronter simultanément. Avouez que pour la convivialité, c'est top ! Enfin, Olympic

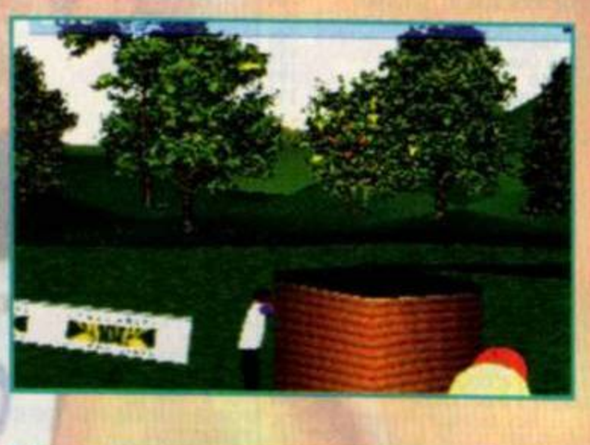


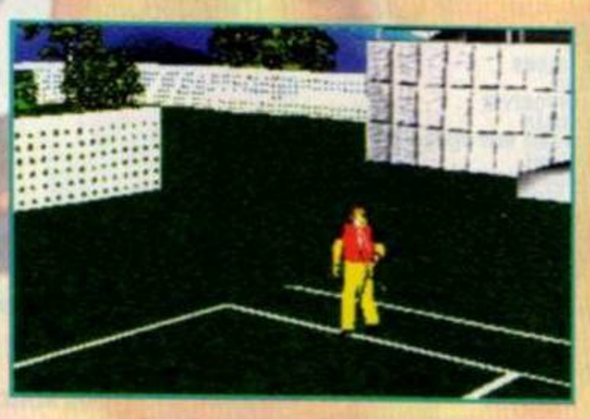
Les deux traits verts de droite vont descendre le long de la jauge. Stoppez-les au trait rouge pour un lancer idéal.













REPOS !

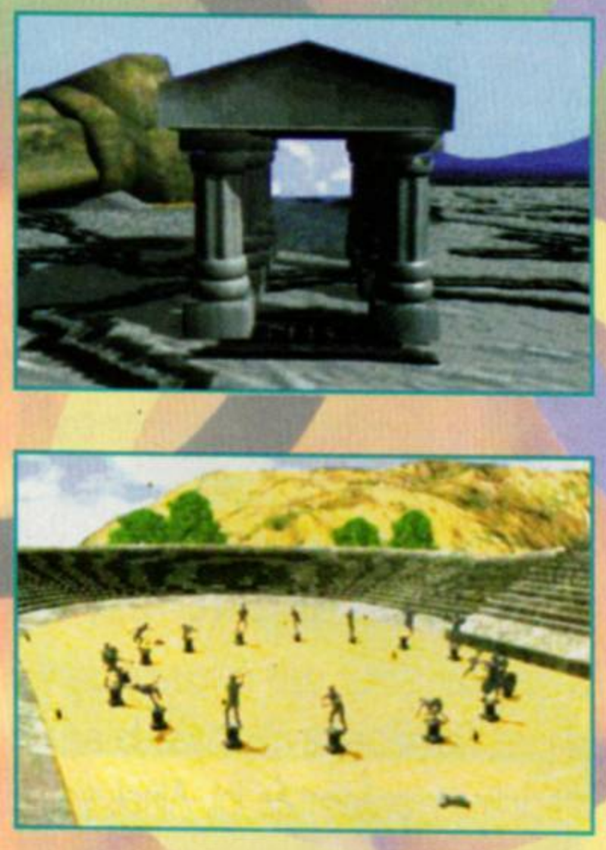
Olympic Games ne propose pas que du bourrinage; l'escrime, le tir rapide, le ball-trap et le tir à l'arc ne demandent pas de frapper frénétiquement sur le paddle. Faites plutôt appel à vos réflexes et, surtout, soyez précis, c'est plus reposant.

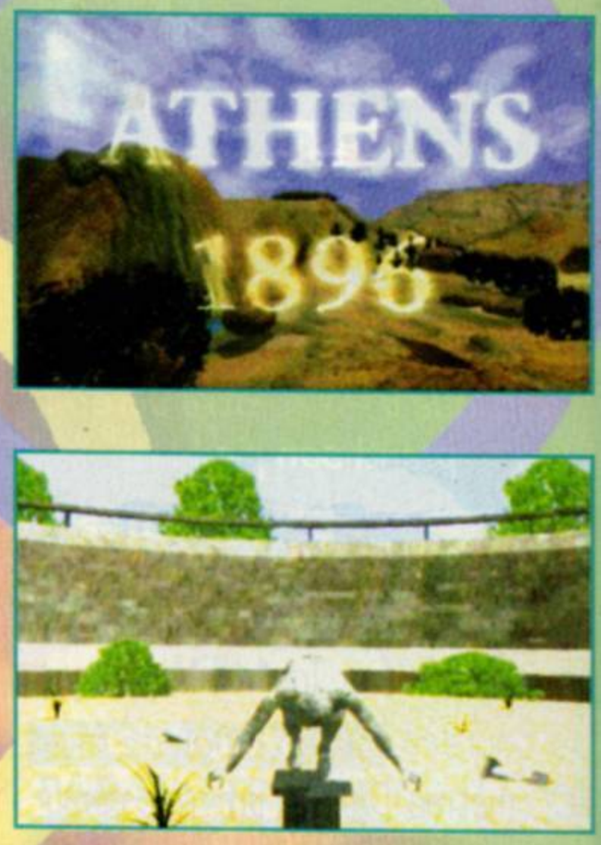
Ce sont les athlètes qui en parlent le mieux

ELWOOD : « Une licence comme celle des JO se doit de proposer des épreuves d'un réalisme maximal. Opération réussie pour US Gold avec cette simulation, très technique, qui ne mise pas tout sur le bourrinage. Certes, le jeu n'est pas très beau, mais il propose des challenges intéressants. Battre un record du monde n'est dèjà pas une mince affaire, alors pas la peine d'espérer faire un 100 mètres en sept secondes ! Un parti pris qui se défend... »

WOLFEN : « Olympic Games propose 15 épreuves contre 11 pour son rival Track & Field. Il est donc plus riche d'un point de vue sportif, mais son visuel s'avère assez rébarbatif. Toutefois, pour être vraiment performant, il faut garder les yeux rivés sur la jauge de puissance plus que sur les joueurs. Enfin, la lutte permanente avec une trentaine d'autres athlètes alliée au déroulement officiel des JO (tant que tu gagnes tu joues) en font un jeu assez prenant. »



















L'INTRO DU CENTENAIRE

L'introduction d'Olympic Games, en images de synthèse, célèbre le centenaire des jeux olympiques. La caméra plonge sur une carte d'Europe, et traverse un temple grec. À partir de là, les images évoquant l'histoire des JO se mélangent : on passe d'une installation moderne à un stade antique, d'un coureur contemporain à des statues illustrant les épreuves originelles. La suite vous laisse découvrir les épreuves disponibles dans le jeu, pour revenir sur un sprinter statufié : les JO reviennent à la légende.



Quand vous battez un record olympique ou mondial, le juge en tombe à la renverse.

entre quatre modes de jeu. Tout d'abord, l'Entraînement qui, comme son nom l'indique, vous permet de vous familiariser avec les disciplines de votre choix. Le mode Arcade ensuite, dans lequel vous ne disputez pas toutes les épreuves, et récupérez des points en fonction de vos performances. Notez que dans ce mode, vous avez trois vies au départ. Chaque fois que vous ne réussissez pas à vous qualifier, vous perdez une vie. Quand vous avez perdu les trois, vous êtes simplement éliminé ! Autre choix, le mode Olympique, dans lequel vous disputez la totalité des épreuves suivant l'ordre défini par la console. Là, seuls les trois premiers marquent des points, car ce sont les seuls à obtenir une médaille (5 points pour l'or, 2 pour l'argent, et 1 pour le bronze). Dans ce mode, vous n'avez pas besoin de vous qualifier pour concourir lors de l'épreuve suivante. Enfin, le dernier mode disponible est le Challenge. Ici, vous récupérez des points comme dans le mode Arcade, mais sa spécificité est que vous êtes libre de choisir le nombre des épreuves, ainsi que leur ordre.



Lors d'un duel en escrime, si vous êtes victime d'une attaque basse, votre perso prend son pied !

cerez quasiment pas. Les autres épreuves d'athlétisme (hauteur, longueur, perche, triple-saut, javelot, disque et marteau) fonctionnent suivant un système de jauges, l'une symbolisant votre puissance, et l'autre vous indiquant le moment où il faut appuyer. Votre précision constitue donc un élément donc tout aussi déterminante.

... ET LE RESTE

S'il est au cœur des épreuves olympiques, l'athlétisme n'est pas la seule discipline représentée ici. Ainsi, vous pourrez vous essayer à la natation, dont le principe même est calqué sur celui des 400 mètres, vous muscler grâce à l'haltérophilie, ou vous lancer dans de vifs duels d'escrime. Les trois dernières épreuves sont consacrées au tir. Le tir rapide consiste à viser des cibles qui disparaissent de plus en plus rapidement, le ball-trap à tirer sur des cibles mobiles (des assiettes en argile) et enfin, le tir à l'arc est géré de façon assez réaliste,

Les épreuves que vous aurez à disputer sont variées. Tout d'abord, il y a les courses : le 100 mètres et le 400 mètres. Dans la première épreuve, il suffit de prendre un bon départ. Ensuite, c'est une question de puissance. Pour le 400 mètres, le problème est plus délicat car vous avez une barre de souffle et devez, de ce fait, gérer votre effort pour ne pas finir la course sur les rotules.

L'ATHLÉTISME...

Car si vous n'avez plus de souffle, vous aurez beau marteler les boutons comme un furieux, vous n'avan-

Les autres en causent aussi !

CALIMÉRO : « Objectivement, ce soft n'est pas très joli, il est même plutôt moche. Tout le monde s'accorde à dire que Track & Field est plus beau et plus accrocheur de prime abord. Mais au niveau des épreuves, une seule sort du sempiternel athlétisme. Ce qui fait la force d'Olympic Games, c'est la diversité des disciplines (bonne surprise, on participe au ball-trap, par exemple). À vous de choisir entre plus esthétique ou plus complet. »

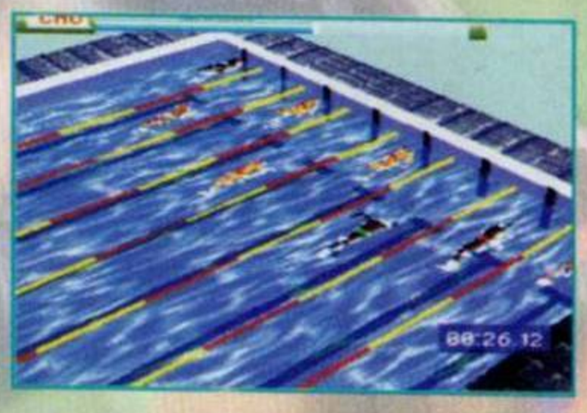
DIDOU : « Mouais, je dois avouer que je le trouve terriblement laid ce jeu ! Personne ne peut dire le contraire : les sportifs sont à pleurer tant ils sont monstrueux. Évidemment, cela met une grosse claque au jeu, mais à mon avis ça ne le condamne pas complètement. Car Olympic Games est un bon jeu voire même très, très bon ! Plus d'épreuves, de techniques... Bref, un challenge complet pour les amateurs du genre. Toutefois si je devais choisir entre les deux, j'avoue que mon choix se porterait sur Track & Field pour ses graphismes. »

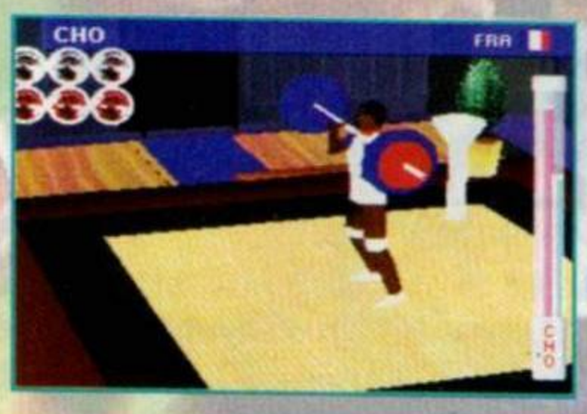


















LES ÉPREUVES

Voici 9 des 15 épreuves d'Olympic Games. Le 100 m, où il faut évidemment bourriner mais aussi et surtout prendre un bon départ. Les épreuves de lancer (poids, javelot, disque et marteau) dans lesquels vous devez, en plus d'avoir une bonne course, appuyer au bon moment, et donner un angle relativement faible (environ 35°). Le saut en longueur, suit le même principe de jauges mais le saut à la perche demande, lui, plus de précision, car il faut planter la perche, puis la faire fléchir. La natation, à l'instar du 400 m, vous oblige à gérer votre effort. Pour l'haltérophilie, vous devez soulever l'haltère en deux temps, l'escrime demande de la vivacité et les épreuves de tir, de la précision.



38° semble être l'angle idéal pour réaliser un lancer de marteau ou de disque le plus efficace possible.



Pour remporter l'épreuve reine, le 100 mètres, il est primordial de prendre un excellent départ.

OLYMPIC GAMES



Le départ du 100 m nage libre est très réaliste. Dès que l'angle change, c'est parti.



Jusqu'à huit joueurs humains peuvent prendre part à ces olympiades vidéoludiques.

puisqu'il prend en compte la direction et la force du vent.

LE RÉALISME AU SERVICE DU SPORT

Une dernière chose en ce qui concerne le mode Olympique, vous vous retrouvez dans une situation similaire à la réalité. Ainsi, vous disputerez des épreuves qualificatives, avant d'accéder à la finale, où vous pourrez éventuellement rencontrer vos potes... s'ils sont qualifiés ! Pour les sauts en hauteur et à la perche, ainsi que l'haltérophilie, vous récupérez trois essais après chaque réussite. Autant vous dire que les parties peuvent alors durer des heures ! Bref, US Gold a choisi de miser sur le réalisme, au détriment de l'aspect graphique. Ce serait vraiment dommage de ne pas profiter de ce jeu, qui s'avère tout de même très prenant, dès lors qu'on commence une partie. Après tout, le côté ludique n'est-il pas ce qu'il y a de plus important dans un jeu ?

Chon,
essouflé.



L'épaulé-jeté se fait en deux temps. Il faut conserver votre équilibre quand vous avez l'haltère au-dessus de la tête.









LA TACTIQUE

Lors du 400 mètres, ou du 100 mètres nage libre, ménagez votre effort. Soit vous vous arrêtez à mi-parcours pour souffler, soit vous faites la totalité du parcours tranquillos. Moi, j'ai une préférence pour la première solution !

éditeur
US GOLD
textes
FRANÇAIS
genre
JEUX OLYMPIQUES
joueur(s)
1 A 8
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
PARAMÉTRABLE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

La folie des JO bat son plein. Pour contrer Konami et son Track & Field, US Gold sort Olympic Games, le jeu officiel. Ses atouts : réalisme et fun.

GRAPHISME 60%
C'est sans aucun doute le point faible du jeu. Les polygones sont dénués de texture.

ANIMATION 82%
Certaines épreuves souffrent de quelques ralentissements gênants.

SON 85%
Là encore, c'est plutôt irrégulier. Dans l'ensemble, il n'y a rien de transcendant.

JOUABILITE 94%
Il suffit d'appuyer sur le bon bouton au bon moment.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50



ATLANTA







1896-1996, 100 ANS DE JEUX OLYMPIQUES

« CITIUS, ALTIUS, FORTIUS » : PLUS VITE, PLUS HAUT, PLUS FORT !



DU TEMPS D'OLYMPIE

L'origine des jeux sportifs grecs sur lesquels sont basés les Jeux olympiques se perd dans la nuit des temps. Il s'agit d'abord de compétitions locales dans la région d'Elide. Tombées en désuétude, elles sont rétablies par les rois Iphitos d'Elide, Lycurgue de Sparte et Cleosthène de Pisa en 884 avant Jésus-Christ. Une décision — déjà — politique, puisque pendant le déroulement des jeux, une trêve suspend toutes actions guerrières entre Elide, Sparte et Pisa. Les différentes épreuves, auxquelles ne peuvent participer que les citoyens grecs, sont (comme Homère les décrit dans son *Iliade*) les courses athlétiques, le pugilat, les lancers et les courses hippiques. Les femmes ne peuvent participer, ni même assister aux jeux qui se déroulent pendant la nouvelle lune du solstice d'été. L'intervalle de quatre ans entre deux célébrations des jeux est appelé Olympiades. 776 avant J.-C. marque ainsi la première célébration historique des Jeux olympiques et le départ de la chronologie grecque comptée par Olympiades. À partir de 576 avant J.-C., les colonies grecques prennent part aux jeux, ainsi que les Macédoniens après leur victoire de Chéronée et, beaucoup plus tard, les romains.

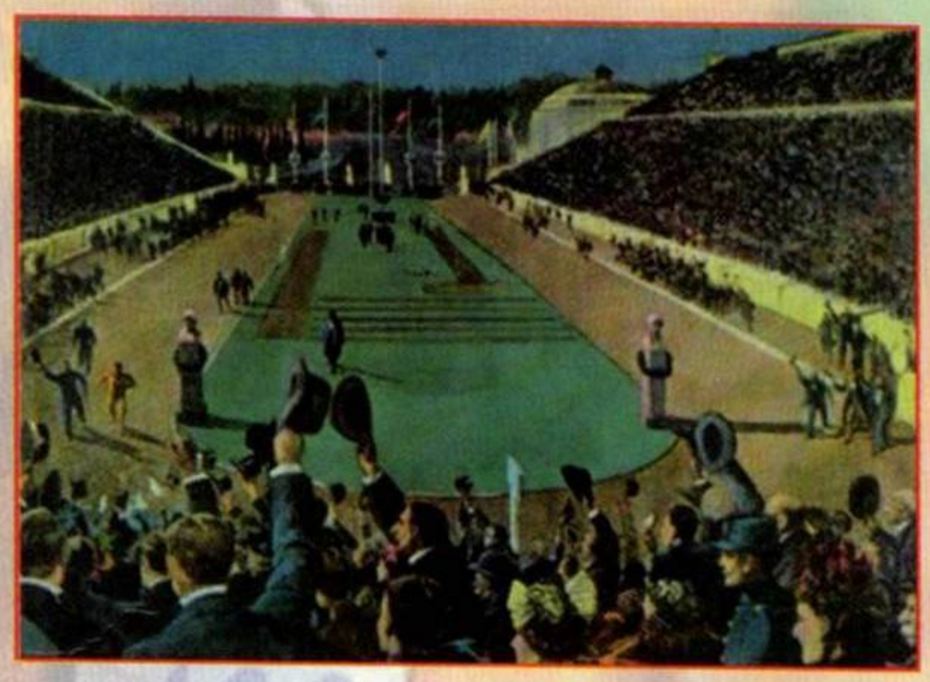
LES JEUX OLYMPIQUES MODERNES

C'est en automne 1894, au cours d'une conférence réunissant à la Sorbonne les représentants de 14 nations, que le baron Pierre de Coubertin propose de rénover les antiques jeux d'Olympie. À l'époque, l'idée du pédagogue français ne soulève pas l'enthousiasme de son auditoire. Pourtant, 17 siècles après que l'empereur Romain Théodose 1er l'ait aboli (en l'an 394), l'olympisme renaît en Grèce. La première édition des Jeux olympiques modernes se déroule à Athènes du 6 au 15 avril 1896. Ce sont quelque 311 athlètes défendant les couleurs de 13 pays qui établissent alors le premier palmarès de ce qui deviendra la plus grande et la plus médiatique des compétitions sportives.



QUELQUES DATES IMPORTANTES

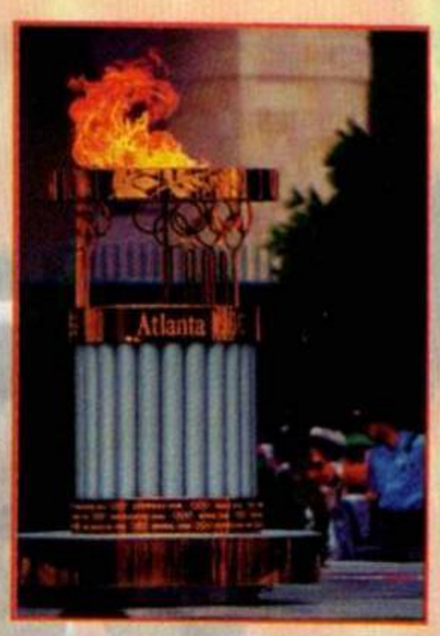
1920 : apparition officielle à Anvers (Belgique) du célèbre drapeau aux cinq anneaux (d'après une idée du baron Pierre de Coubertin et inauguré sur le drapeau olympique du 20e anniversaire du comité international olympique, en 1914).
1924 : première édition des Jeux olympiques d'hiver à Chamonix (France).
1928 : apparition de la flamme olympique lors des Jeux d'Amsterdam (Pays-Bas).



Depuis 1994 et les jeux de Lillehammer (Norvège), les JO d'hiver se déroulent en alternance avec les Jeux d'été et non plus la même année comme c'était le cas depuis 1924. Ainsi, les prochains Jeux olympiques d'hiver sont programmés pour 1998, à Nagano (Japon).

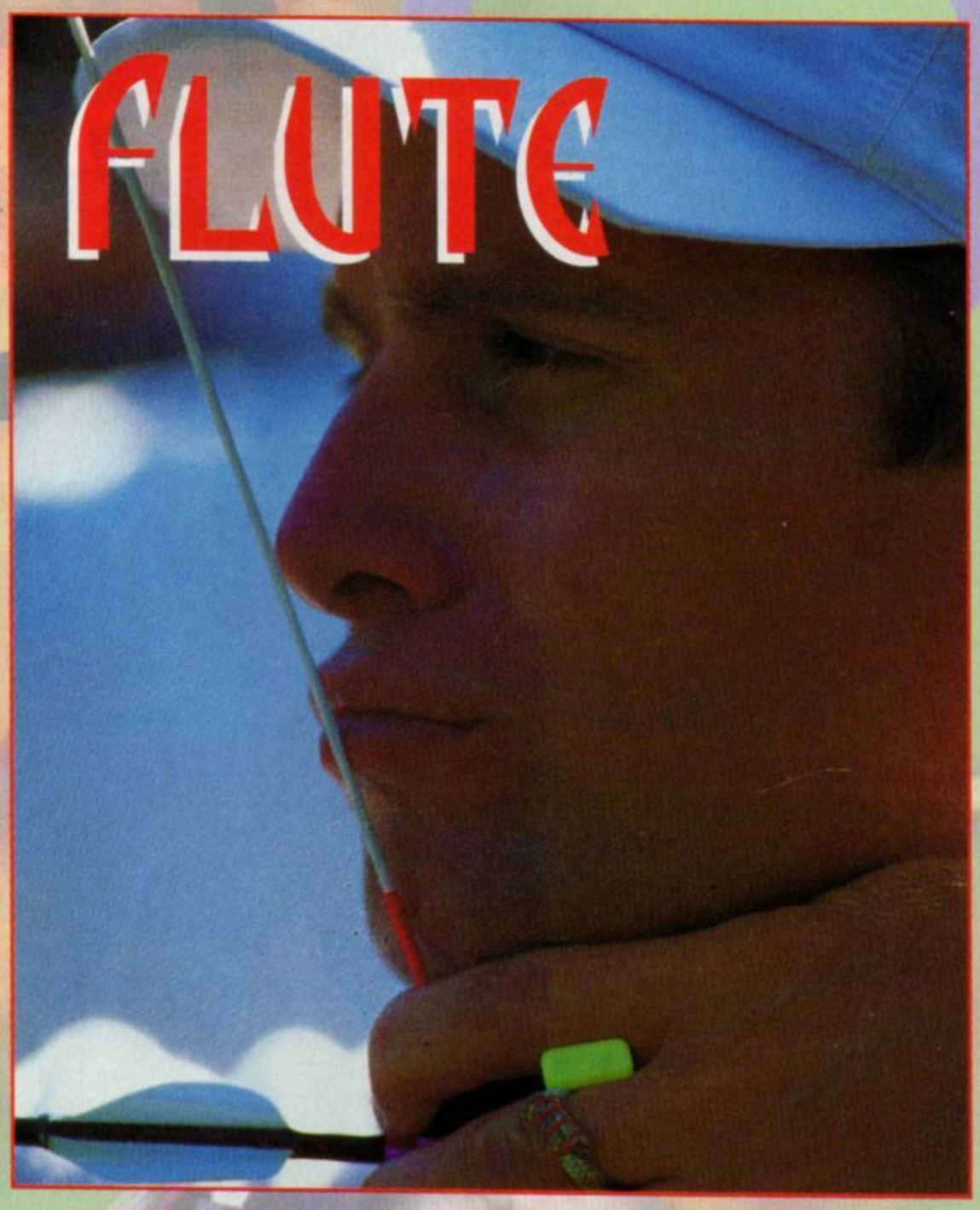
ATLANTA

Exactement cent ans après Athènes, les Jeux olympiques d'Atlanta — qui se dérouleront du 19 juillet (cérémonie d'ouverture) au 4 août (cérémonie de clotûre) — constitueront la plus grande compétition sportive de tous les temps. Pendant vingt jours, la capitale de la Géorgie, ville berceau de Coca-Cola et de CNN, accueillera plus de 10 000 athlètes, représentant 196 pays. Les investissements financiers consentis par le comité d'organisation, les nations participantes, les nombreux sponsors officiels et les médias représentent des milliards (et des milliards...) de francs. Bref, la célébration du centenaire des JO sera un événement sans précédent, et vous en entendrez parler même si vous partez en vacances à Pouilly-sur-Plage. Il y a même un jeu vidéo officiel des JO, c'est vous dire ! ■



SÉBASTIEN FLUTE

LE ROBIN DES BOIS FRANÇAIS



Le champion olympique de tir à l'arc en 1992 remet son titre en jeu à Atlanta. Ça tombe bien : dans Olympic Games, ce sport de précision est à l'honneur.

PO : Comment vous préparez-vous aux Jeux olympiques ?
SÉBASTIEN FLUTE : On s'entraîne environ deux fois par jour et cinq jours par semaine. Bon en mal an, c'est entre une et deux heures le matin, et deux et trois heures l'après-midi. À cela, viennent s'ajouter les compétitions au rythme d'un week-end sur trois.

Pourquoi avoir choisi le tir à l'arc ?
Comme beaucoup de gamins, je m'étais amusé avec un arc et des flèches que j'avais faits moi-même. Ça me plaisait beaucoup et comme mes parents voulaient que je fasse un peu de sport, je me suis inscrit dans un club. Ensuite, j'ai suivi le cursus classique; c'est-à-dire entraînement au club, compétitions régionales jusqu'au championnat de France. J'ai été retenu dans l'équipe de France junior.

Vous êtes-vous fixé une date limite pour arrêter ?
Non, pour l'instant je n'ai pas réellement de limites. Je les pose les unes après les autres. Je m'étais fixé Barcelone pour objectif, maintenant il y a Atlanta. Pourquoi pas Sydney dans quatre ans ? Ça serait un beau challenge.

Envisagez-vous une reconversion ?
On est obligé de l'envisager car nous ne sommes pas à l'abri d'un mauvais coup (tomber dans un escalier... par exemple !). Actuellement, je suis une formation sur la gestion, la finance au sein de l'institut de formation de l'un de mes sponsors. Savoir que l'on a une porte de sortie, cela donne une tranquillité d'esprit.

Connaissez-vous un peu les jeux vidéo ?
Un tout petit peu. J'ai un ordinateur mais je m'en sers pour travailler et presque jamais pour jouer. Le seul soft auquel je joue de temps en temps, c'est Tetris. C'est dû au fait que je n'ai jamais eu vraiment l'occasion ni le temps. Ceci dit de temps en temps, c'est bien agréable.

Quel adolescent étiez-vous vers 14-15 ans ?
Ça faisait déjà un moment que je pratiquais le tir à l'arc donc ça me prenait beaucoup de temps. Je m'entraînais trois fois par semaine. C'est à cette période que j'ai décidé d'arrêter mes autres activités. Je voyais que j'avais le niveau pour participer à des championnats de France.

Comment avez-vous réussi à gérer cette passion ?
Jusque 17-18 ans, je jonglais entre les entraînements, les compétitions et le reste. Malheureusement, je ne suis peut-être pas un très bon exemple mais j'ai un peu mis les études entre parenthèses. Ça a heureusement payé. À 17 ans j'ai intégré l'INSEP ce qui m'a permis à la fois de suivre des cours et pratiquer le tir à l'arc.

Ado, vous vous imaginiez champion olympique ?
Non, c'est venu par étapes. Quand on gagne un championnat du monde, on essaie de voir ce qui suit.

Quel est votre objectif maintenant que vous êtes médaillé des JO ?
Ma finalité est de pratiquer un sport que j'aime, et c'est pour ça que j'ai choisi de continuer même après Barcelone. Ce qui m'intérresse, c'est de faire des compétitions assez serrées où la victoire n'est jamais acquise avant la dernière flèche.

Quel autre métier vous aurait tenté ?
Je ne me suis jamais réellement posé la question parce que tout s'est bien passé. Gamin, j'avais très envie d'être pilote d'hélico.

Trouvez-vous dommage que l'on ne propose pas ce sport à l'école ?
C'est évident ! Pouvoir essayer un nouveau sport à l'école (comme c'est le cas de la gym ou du judo) et l'approfondir après, c'est fabuleux. Ce sport commence à se développer mais il reste encore très marginal. ■

FICHE SIGNALÉTIQUE :

NOM : Flute
PRÉNOM : Sébastien
NÉ LE : 25 mars 1972 (24 ans)
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARCOURS : Intègre l'INSEP en première, rate son bac pour cause de championnat du monde, préparation aux JO et armée.
Pratique le tir à plein temps depuis 1992.
En parrallèle étudie la fiscalité et la gestion.
MEILLEURES PERFORMANCES :
Champion d'Europe junior en extérieur (1989).
Champion du monde sénior en salle (1991).
Champion d'Europe en extérieur un mois avant les Jeux olympiques, champion olympique, 4e en équipe de France toujours aux Jeux (1992).
Dans la discipline olympique, champion du monde par équipe (1993).
Vice-champion du monde en salle (1995).
Pour 1996, la cible est encore vierge !

OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996
COLLECTION

ENTREZ DANS LA LEGENDE OLYMPIQUE

Gagnez 2 PlayStation et les jeux Olympic Games et Olympic Soccer !

Les questions :

A/ Combien y-a-t'il d'épreuves dans Olympic Games ?
1 - 10
2 - 12
3 - 15

B/ Combien d'équipes sont représentées dans Olympic Soccer ?
1 - 25
2 - 30
3 - 32

C/ Quelle est l'équipe de développement qui a réalisé Olympic Soccer et Olympic Games ?
1 - Core
2 - Silicon Dreams
3 - Formgen

Les lots :

1er et 2e prix :
1 PlayStation
1 Multi-tap
1 jeu Olympic Games

3e et 4e prix :
1 Multi-tap
1 jeu Olympic Soccer

du 5e au 8e prix :
1 jeu Olympic Games

du 9e au 11e prix :
1 jeu Olympic Soccer

du 12e au 30e prix :
1 tee-shirt.

Pour participer au concours :

Vous pouvez gagner plus vite en composant le 36 68 77 33 ou en tapant le 36 15 Player One, Rubrique Jeux, ou adresser vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bii, concours Player One/US GOLD,
BP 4, 60700
Sacy-le-Grand.



US GOLD®

Extrait du règlement

Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 2 consoles PlayStation, de 6 jeux Olympic Games, 5 jeux Olympic Soccer et de 19 tee-shirts. Les réponses devront parvenir avant le 28 août 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One N°68 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 septembre 1996.

L'EFFACEUR

Il effacera votre passé pour protéger votre avenir.

WARNER BROS. PRÉSENTE

UNE PRODUCTION ARNOLD KOPELSON UN FILM DE CHARLES RUSSELL ARNOLD SCHWARZENEGGER "L'EFFACEUR" (ERASER) JAMES CAAN VANESSA WILLIAMS JAMES COBURN ET ROBERT PASTORELLI

MUSIQUE DE ALAN SILVESTRI CO-PRODUCTEURS STEPHEN BROWN CAROLINE PHAM MONTAGE MICHAEL TRONICK, A.C.E. PRODUCTION DES DÉCORS BILL KENNEY DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE ADAM GREENBERG, A.S.C.

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS MICHAEL TADROSS CHARLES RUSSELL HISTOIRE DE TONY PURYEAR ET WALON GREEN & MICHAEL S. CHERNUCHIN SCÉNARIO DE TONY PURYEAR ET WALON GREEN

PRODUIT PAR ARNOLD KOPELSON ET ANNE KOPELSON RÉALISÉ PAR CHARLES RUSSELL

BANDE ORIGINALE DU FILM DISPONIBLE SUR CD ET K7



DISTRIBUE PAR WARNER BROS. (Transatlantic), Inc.





WARNER BROS.
A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY
© 1996 Warner Bros. Tous droits réservés.



SORTIE LE 7 AOÛT

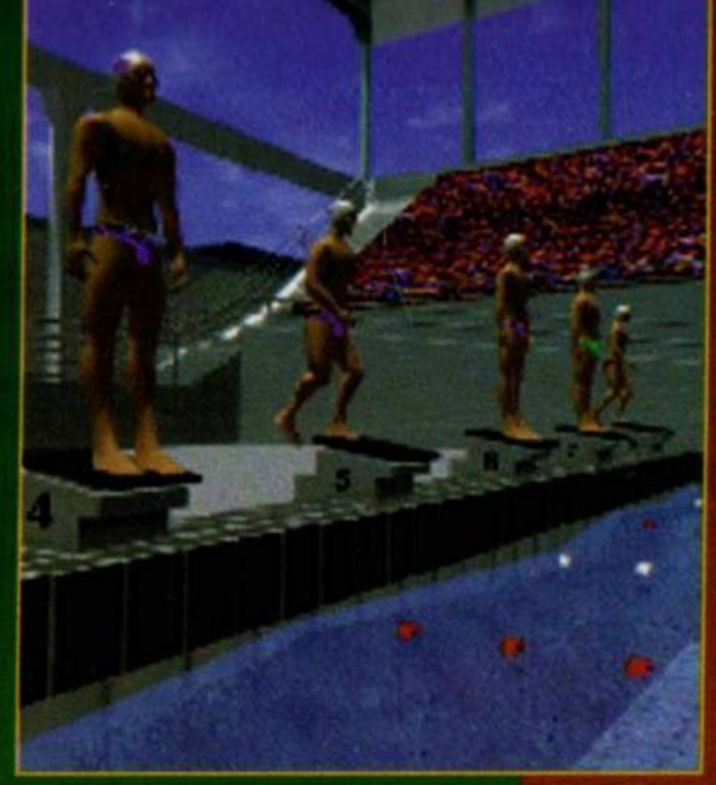
AUTHENTIC

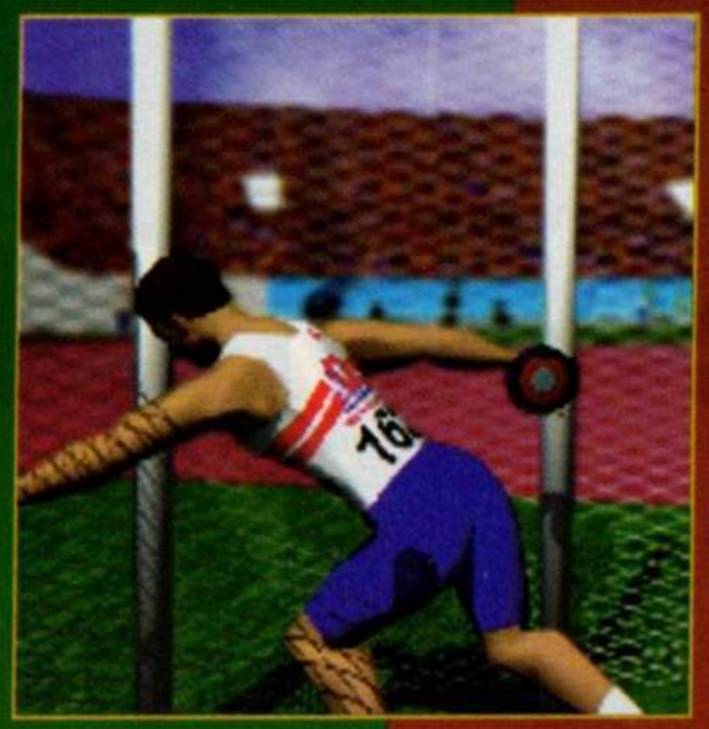
OLYMPIC GAMES

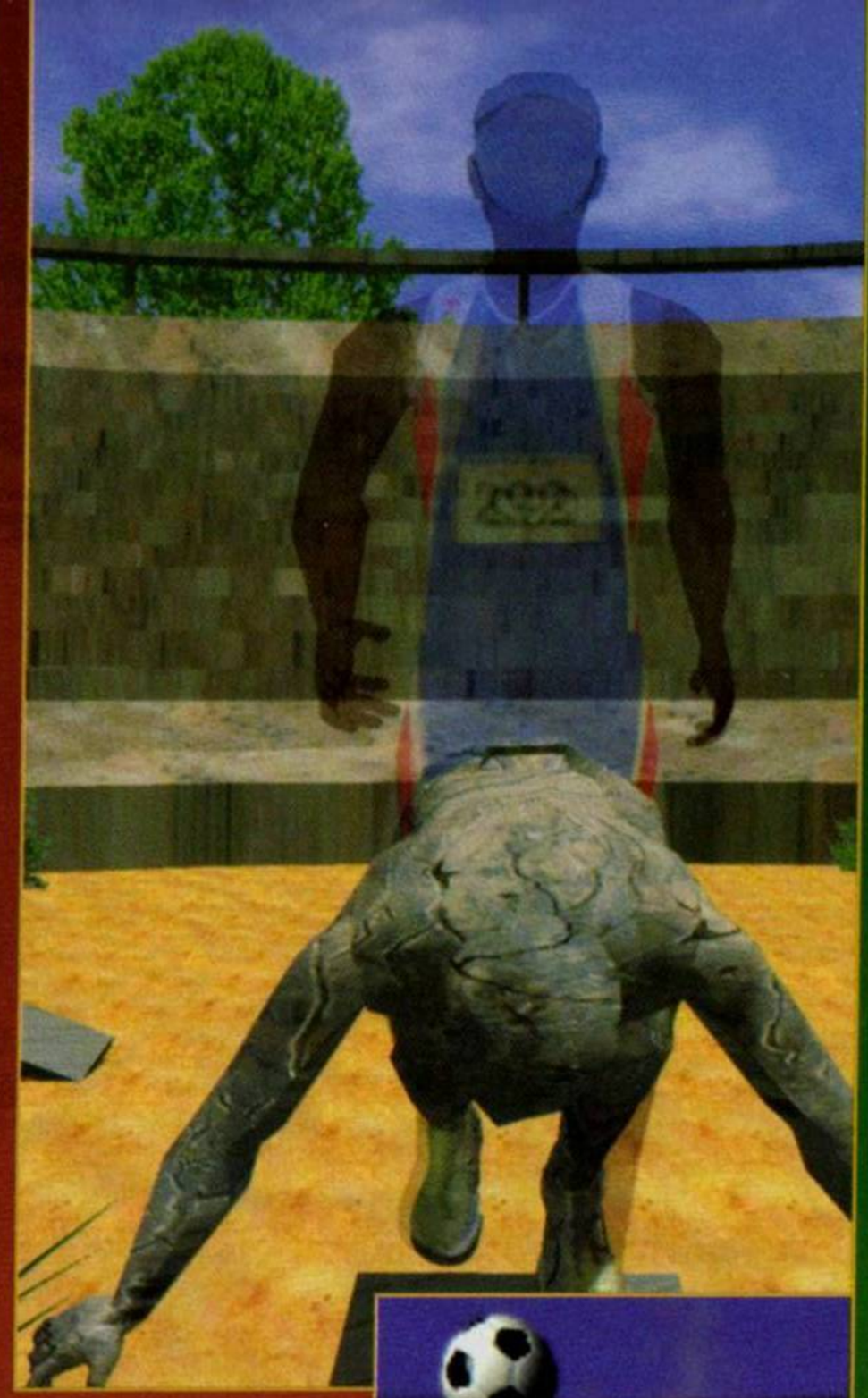
100

Atlanta 1996®

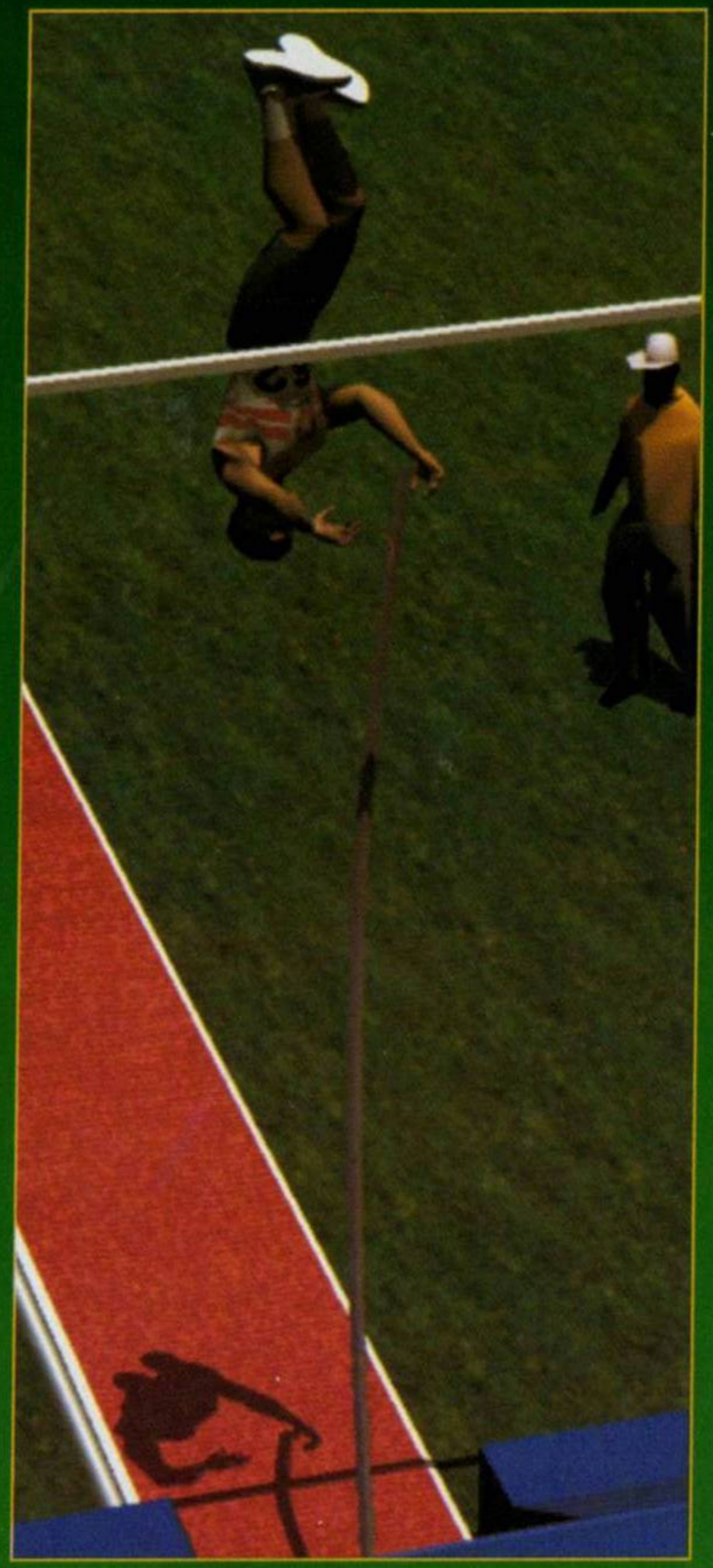
COLLECTION







Player one

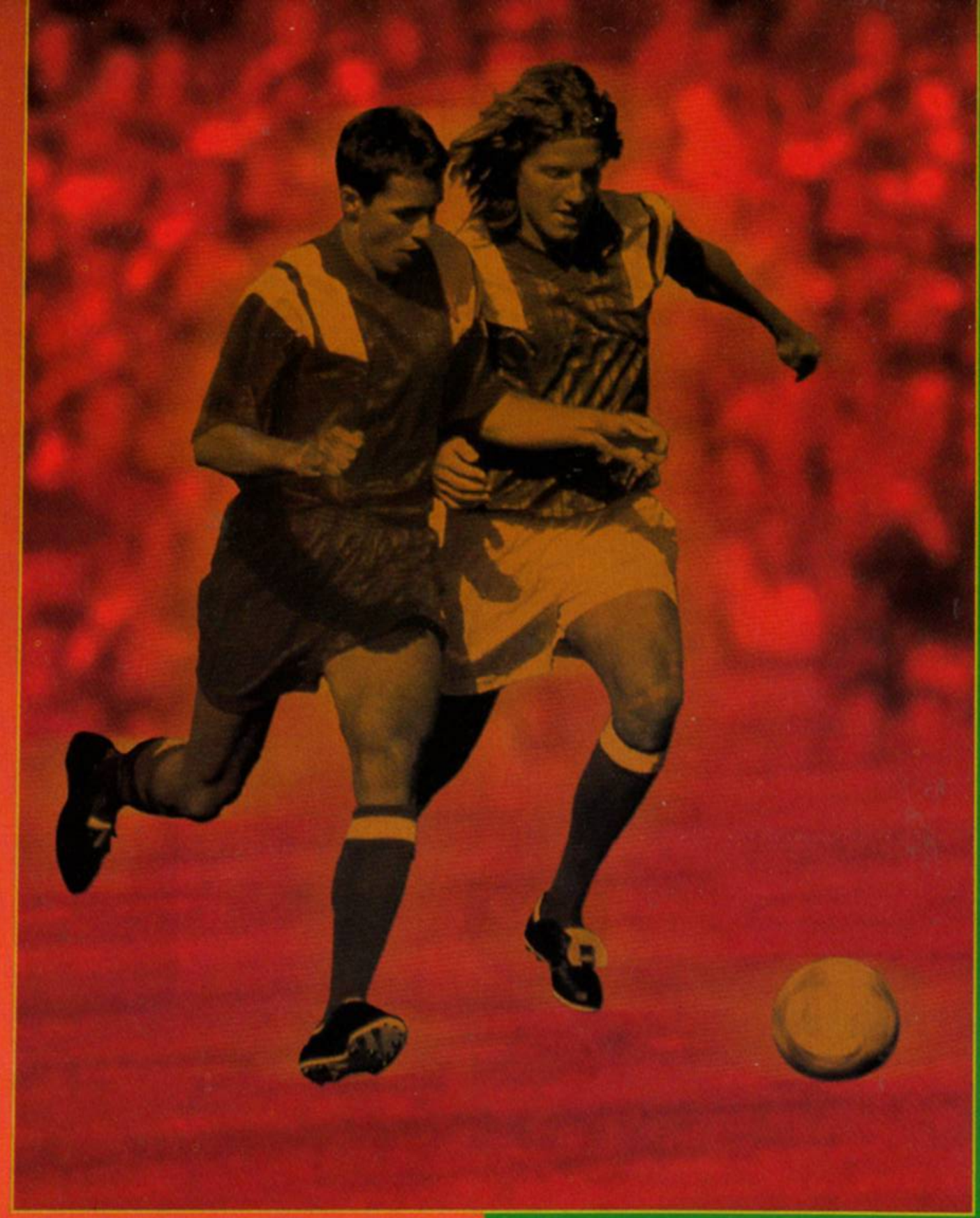













US GOLD



SCHWARZENEGGER

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 TESTÉS

Super Nintendo

Power Piggs of the Dark Ages 126

Game Boy

Tintin au Tibet 122

PlayStation

International Track & Field 90
Resident Evil 100
Battle Arena Toshinden 2 104
Sampras Extreme Tennis 108
Aquanaut's Holiday 110
Space Hulk 112
A IV Global Evolution 116
Galaxian 3 118
Slam'n Jam '96 120
Impact Racing 125
NHL Powerplay 125
Three Dirty Dwarves 125
Cheezy 127
Gunship 127

Saturn

Slam'n Jam '96 120
NHL Powerplay 125
The Need for Speed 126
Shining Wisdom 126
Discworld 127

LES TESTS DÉCODÉS

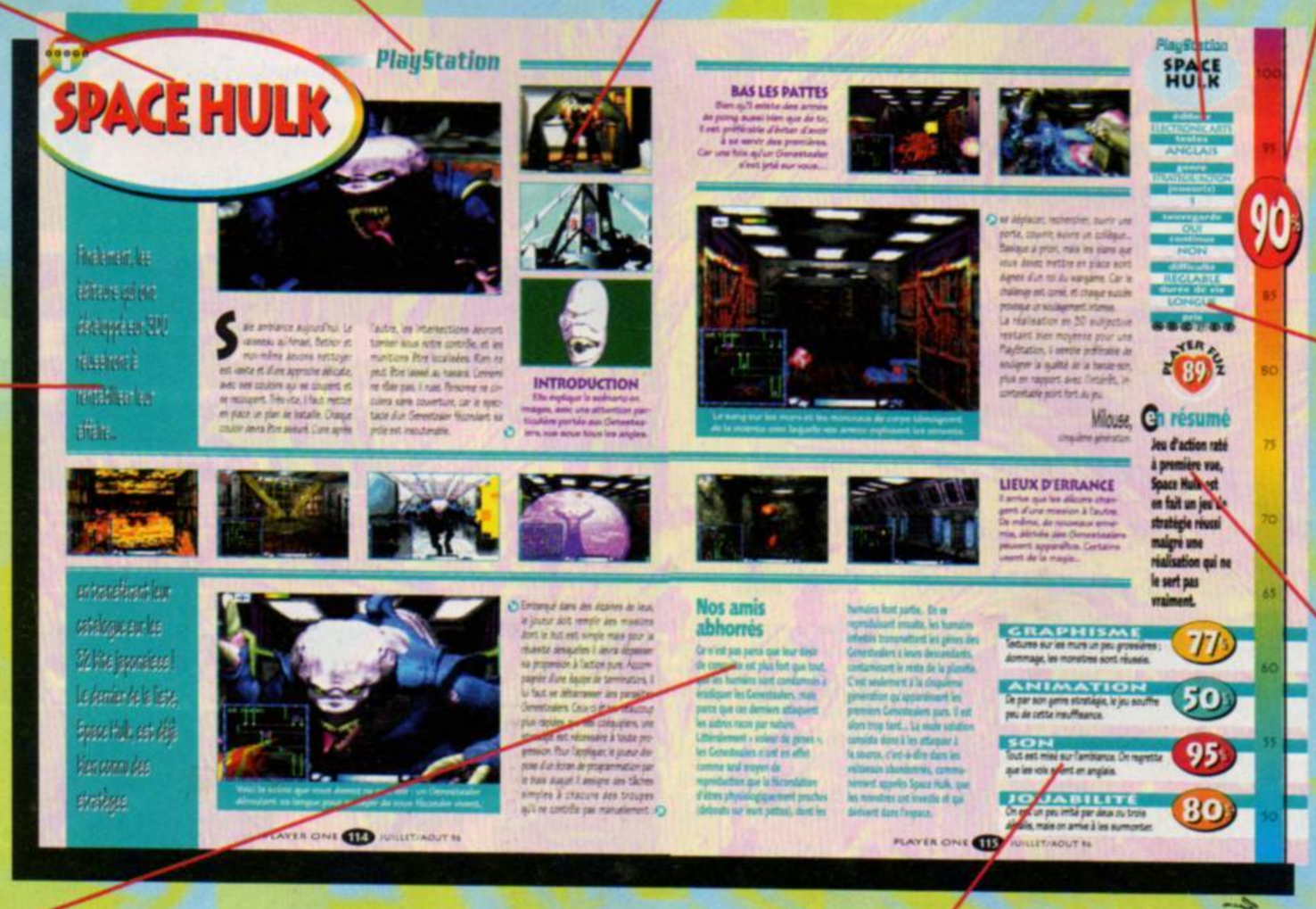
Type de console

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

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

Données techniques

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



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

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

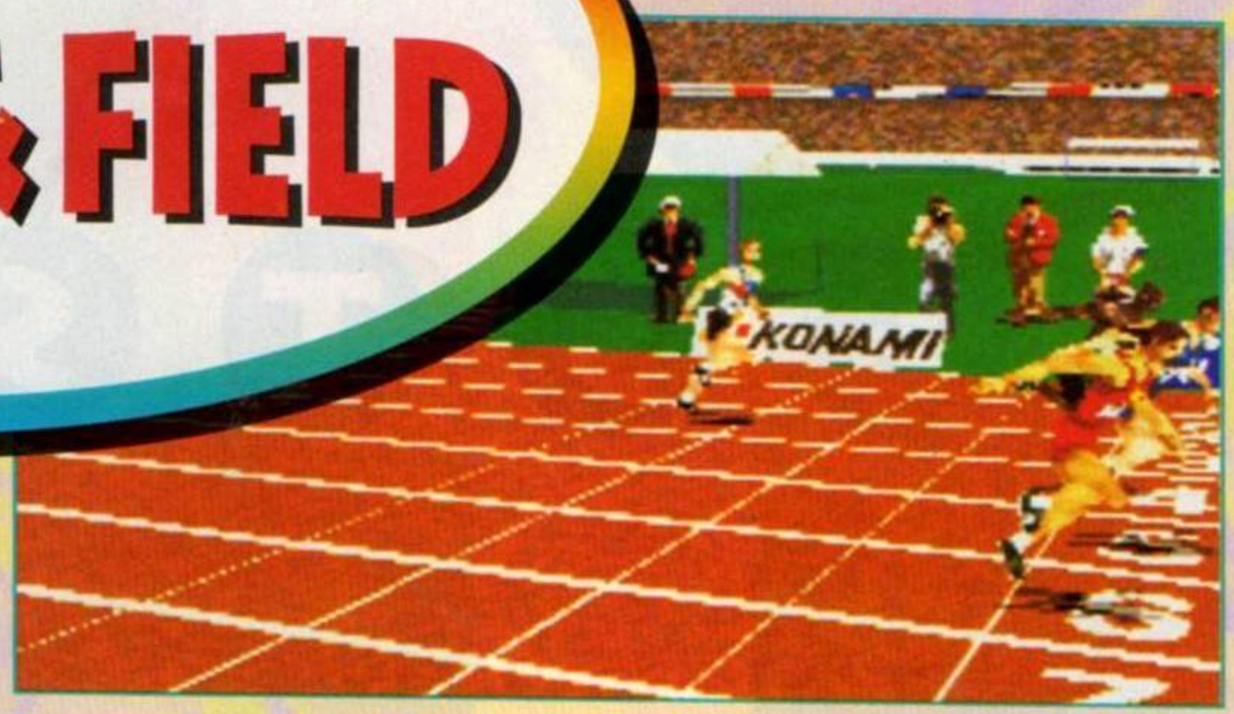
Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

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

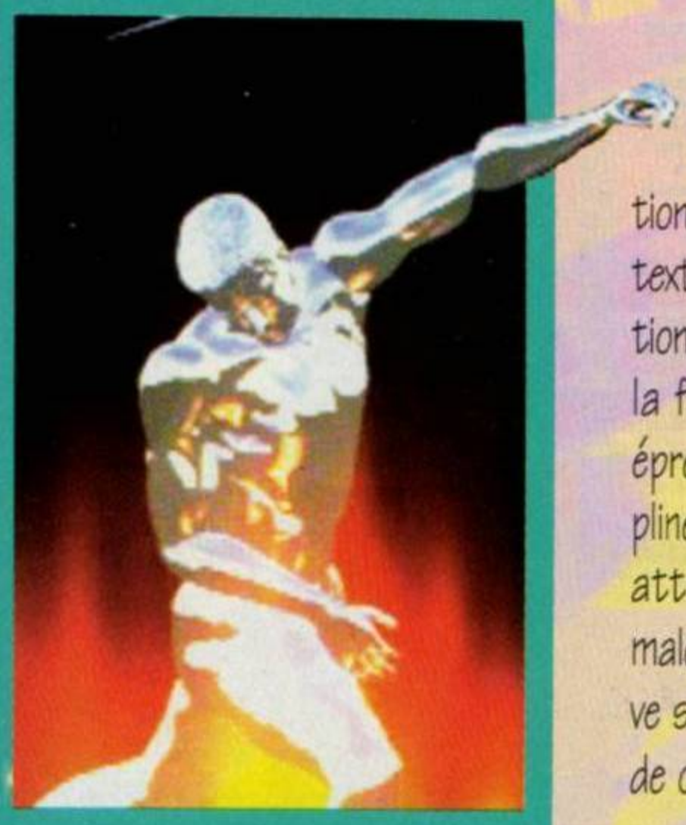
Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

PlayStation



S'il y a un genre qui faisait cruellement défaut aux 32 bits, c'est indéniablement la simulation d'athlétisme. À la veille des JO, un exploit est en passe d'être accompli.



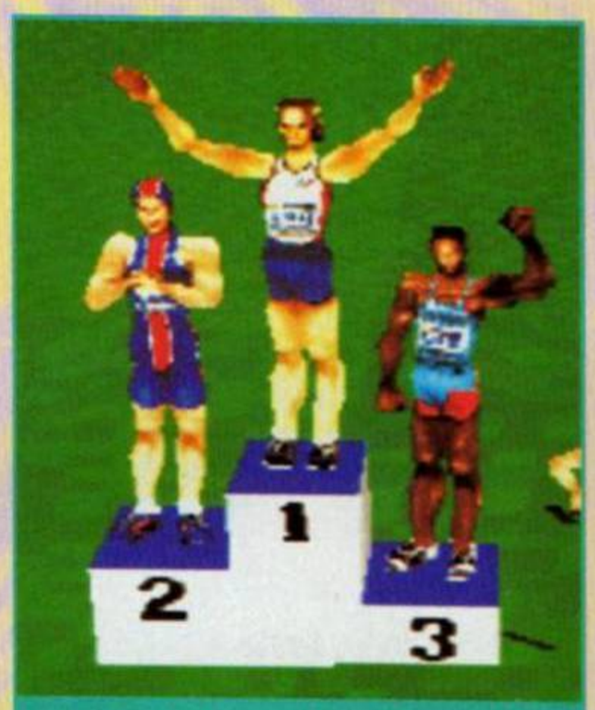
L'origine d'International Track & Field remonte au début des années 80. À cette époque, une borne d'arcade proposait une série d'épreuves d'athlétisme où quatre joueurs pouvaient s'affronter simultanément. Les commandes étaient simples : deux boutons de vitesse et un bouton pour définir l'angle des lancers, des sauts, etc. Aujourd'hui, Konami ressort l'idée d'un fond de tiroir poussiéreux et lui fait subir un lifting pour l'adapter sur PlayStation, en utilisant les techniques de pointe. Le résultat est fort concluant, toute nostalgie mise à part.

UN JEU QUI ATTIRE LES FOULES

Dès les premiers instants, on ne peut rester insensible à la qualité des graphismes. Le stade est intégralement réalisé en 3D mappée tandis que les sportifs font l'objet d'un gros travail de motion capture. Cela se traduit par une représentation en polygones dotés de superbes textures. Dans son contenu, International Track & Field se présente sous la forme d'un hendécathlon (onze épreuves). Pour chacune des disciplines proposées, les joueurs doivent atteindre des performances minimales afin de se qualifier pour l'épreuve suivante. La meilleure performance de chaque athlète sera alors convertie en points afin de déterminer le vainqueur au terme des onze épreuves. On distingue trois catégories d'épreuves : courses, sauts et lancers. Les courses se déroulent en un seul sprint tandis que, pour les autres disciplines, vous disposez en tout et pour tout de trois essais. Vous trouverez dans les pages suivantes le détail de chaque épreuve ainsi que quelques petites astuces pour augmenter vos performances sans dopage. Certains déplorent que le jeu ne se déroule pas à la façon d'un véritable meeting, c'est-à-dire en continuant une épreuve jusqu'à avoir accumulé trois échecs successifs. C'est peut-être dommage pour les puristes, mais en contre-partie, cela permet d'avoir un jeu qui « tourne » rapidement puisque trois quarts d'heure suffisent pour une partie à quatre.

Très rapidement, le joueur débutant peut rivaliser avec les athlètes gérés par la console. Mais c'est avec son mode Quatre joueurs qu'ITF développe de véritables arguments de convivialité. Les crises de rire sont alors monnaie courante sans que soit exclue pour autant la pression émanant d'un score serré entre plusieurs joueurs. Bref, il ne fait aucun doute que Track & Field est l'un des jeux de l'été, à se procurer d'urgence. S'il vous faut un argument ultime pour être entièrement convaincu, sachez qu'à ce jour, ITF reste l'une des rares simulations sportives mettant en scène des polygônes qui soient jouables.

Wolfen,
courbaturé du doigt.



Le traditionnel podium clôt le meeting. Le vainqueur est le joueur le plus régulier sur l'ensemble des épreuves.



Certaines performances sont l'occasion de quelques délires. Ici, une taupe, ailleurs, un Godzilla ou un zeppelin…

LE 100 MÈTRES

C'est la discipline reine de tous les meetings d'athlétisme et la plus simple ici. Lorsque le coup de feu du starter retentit, il convient d'appuyer le plus rapidement possible sur les boutons de vitesse en essayant d'adopter un rhytme régulier. Lorsque le scrolling atteint les lignes de repère quelques mètres avant l'arrivée, il suffit d'appuyer sur le bouton Action pour que votre sprinter penche le buste en avant, grapillant ainsi quelques précieux centièmes de seconde.



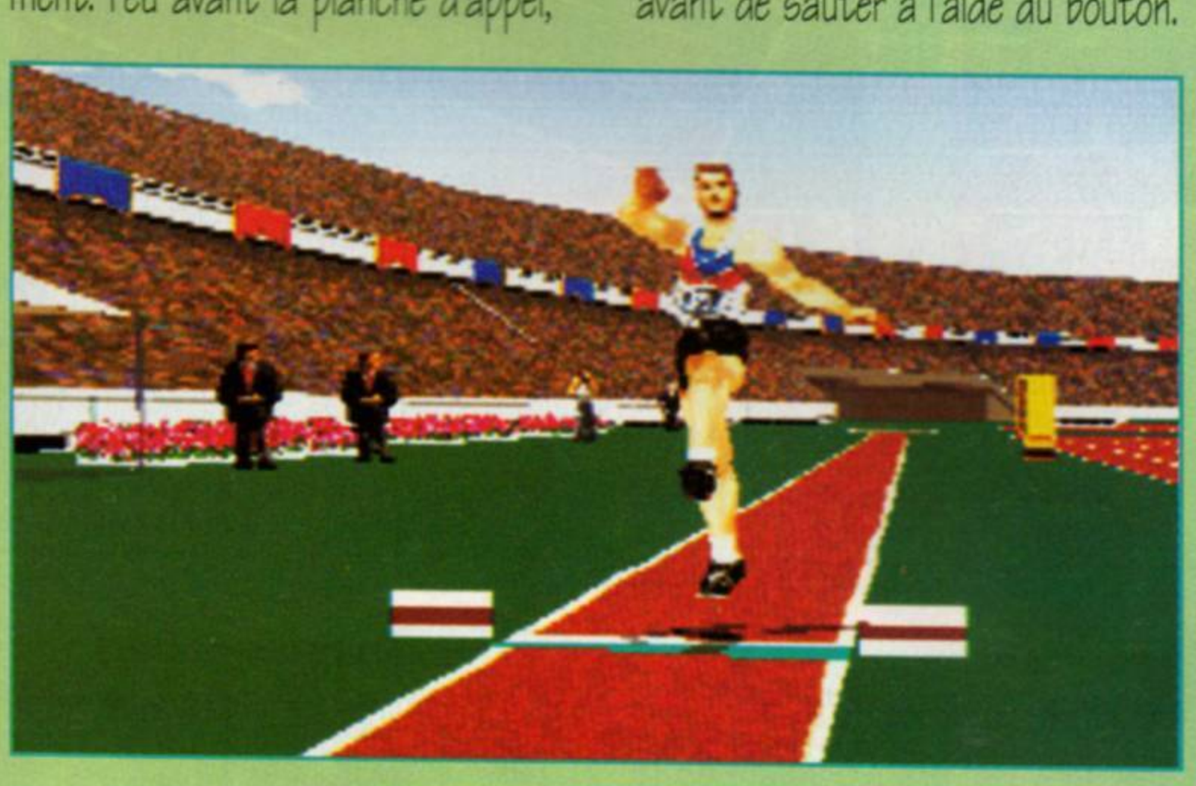


LE SAUT EN LONGUEUR

C'est également une discipline assez facile à maîtriser. Attendez que votre joueur ait lancé le bras en avant pour accélérer progressivement. Peu avant la planche d'appel, vous devez fournir l'effort maximum avant de sauter à l'aide du bouton.



Maintenez ce dernier enfoncé jusqu'à ce que l'angle de l'impulsion atteigne la fourchette des 40 à 50 degrés. Lorsque l'athlète atteint l'apogée de son saut, donnez une seconde impulsion (plus courte que la première) sur le bouton de saut afin d'assurer une bonne réception dans le bac.
Lors de certaines performances (6,66 m, 9,99 m, etc.), une taupe fait une apparition surprise.





LE LANCER DE POIDS

Il s'agit de la première épreuve de lancer. Le lanceur se positionne dos à l'arc de cercle délimitant la zone de chute du poids. Il faut alors appuyer comme un dératé sur les boutons de vitesse afin de donner un maximum d'élan au lanceur. En deux petites secondes, il effectue un demi-tour, en même temps qu'un curseur représentant la direction du lancer. Juste avant que le curseur n'atteigne l'arc de cercle, il faut donner une brève impulsion pour définir l'angle du lancer. L'ideal consiste à obtenir un angle compris entre 38 et 45 degrés.
À 22,22 m, Godzilla a cru bon de manifester sa joie dans les tribunes.

LE 100 MÈTRES NAGE LIBRE







Comme son nom l'indique, cette discipline n'a pas grand-chose à voir avec l'athlétisme. Le 100 m nage libre est la seconde épreuve de vitesse qui s'avère être également la plus éprouvante puisqu'il faut parcourir deux longueurs de bassin. Dès le coup de feu du starter, il convient de « bourriner » comme sur le 100 mètres sur piste. Pour effectuer le demi-tour à l'issue de la première longueur, il suffit d'appuyer sur le bouton Action afin que le nageur se retourne en s'aidant d'une impulsion contre le mur. Cette manœuvre de retournement exige un bon timing sous peine de vous faire perdre de précieuses secondes.

LE 110 MÈTRES HAIES





Le 110 mètres haies est la troisième et dernière épreuve de vitesse. La procédure de départ se déroule exactement comme lors du 100 mètres. Il convient alors de trouver le bon rythme pour anticiper les obstacles mais un seul dixième de seconde de décalage et c'est la catastrophe. La véritable difficulté survient dès lors que plusieurs joueurs de niveau différents jouent ensemble ; les bons joueurs prennent une telle avance que leurs adversaires distancés par le scrolling ne sont plus visibles à l'écran. C'est toutefois l'un des rares défaut de ce jeu toutes disciplines confondues.

LE SAUT EN HAUTEUR

Parmi les épreuves de sauts, la hauteur et la perche sont deux disciplines un peu à part. En ce qui concerne la hauteur, la vitesse maximale n'est pas très difficile à atteindre et l'effort à produire est très court. Lorsque le sauteur se présente parallèlement au sautoir, appuyez en maintenant le bouton Saut enfoncé jusqu'à ce que le bassin du sportif franchisse la barre. Relâchez alors le bouton de saut afin qu'il donne le coup de reins nécessaire pour passer les jambes. La hauteur limite est de 2,70 mètres. Toutefois, si vous parvenez à franchir cette hauteur avant votre deuxième essai, vous pourrez placer la barre au-delà de cette limite lors du ou des deux derniers essais.





LE LANCER DU MARTEAU

C'est, avec le disque, la discipline de lancer la plus délicate. Le lanceur se place dans un cercle de plus de deux mètres de diamètre. Comme pour tous les lancers, la zone de chute du marteau est délimitée par un arc de cercle d'environ 40 degrés. Le lanceur fait tourner son projectile deux fois autour de lui pour prendre un peu de vitesse, après quoi il fait contrepoids avec son corps avant d'entamer quatre tours d'élan supplémentaires et de lâcher le marteau dans un râle.

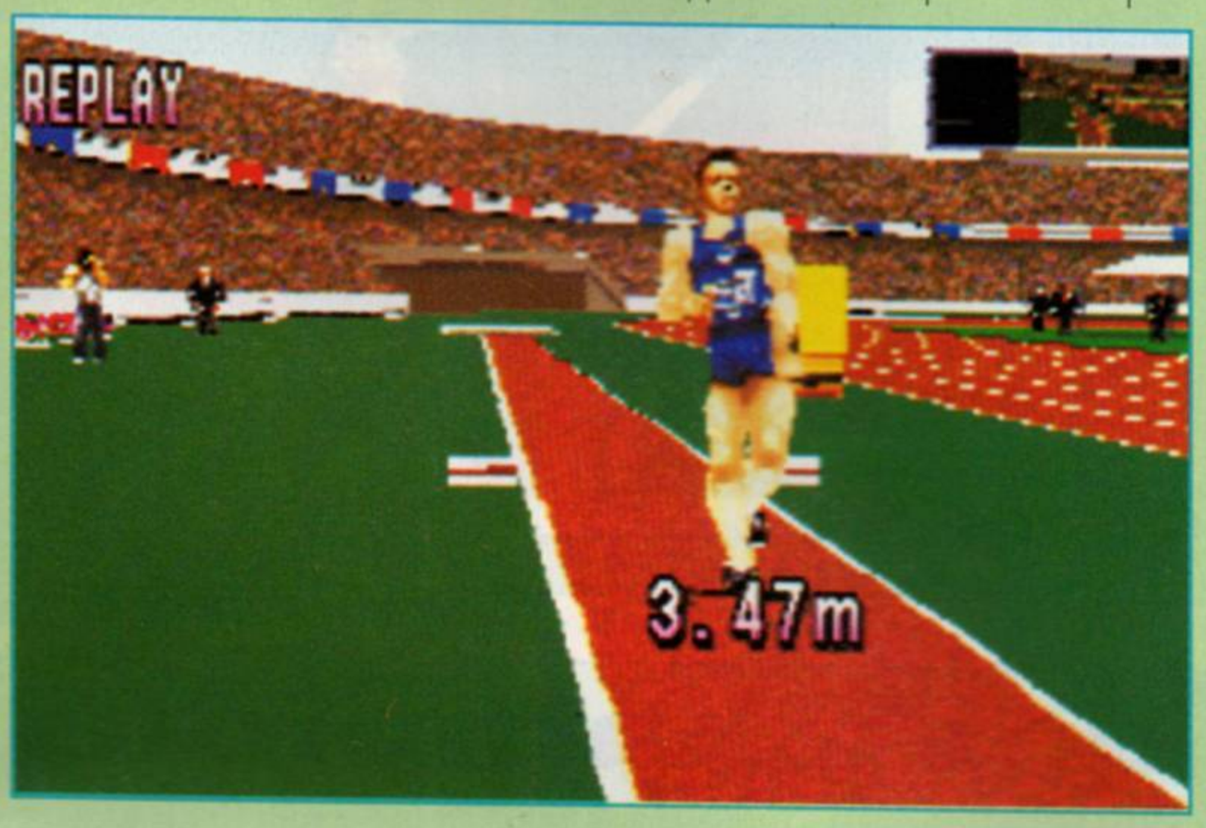




Un curseur de direction suit bien sûr les rotations. Pour atteindre l'angle idéal (38 à 45 degrés), commencez à appuyer sur le bouton dès le début du dernier tour. Un lâcher de ballons salue certaines performances.

LE TRIPLE SAUT

Le triple saut est un peu plus complexe que le saut en longueur. Lorsque le sauteur s'élance, il doit atteindre sa vitesse maximale quelques mètres avant la planche d'appel. Les deux premières impulsions s'effectuent par une pression légèrement prolongée sur le bouton adéquat. Vous ne définissez l'angle du saut que lors de la troisième impulsion. À l'instar de la longueur, il convient ici de terminer en donnant une brève impulsion sur le bouton de saut pour assurer la meilleure réception possible.
La taupe fait de temps à autre une apparition remarquée.



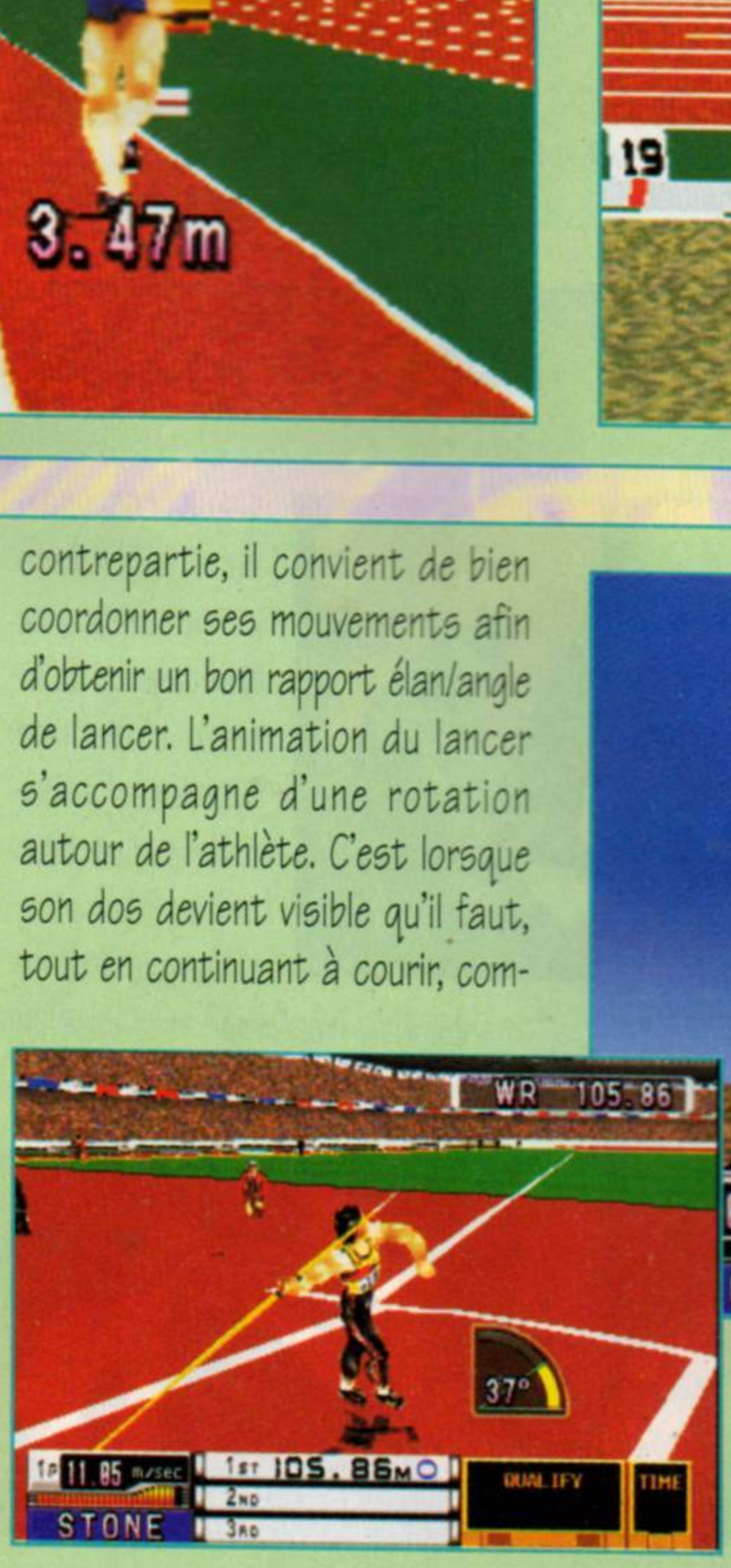


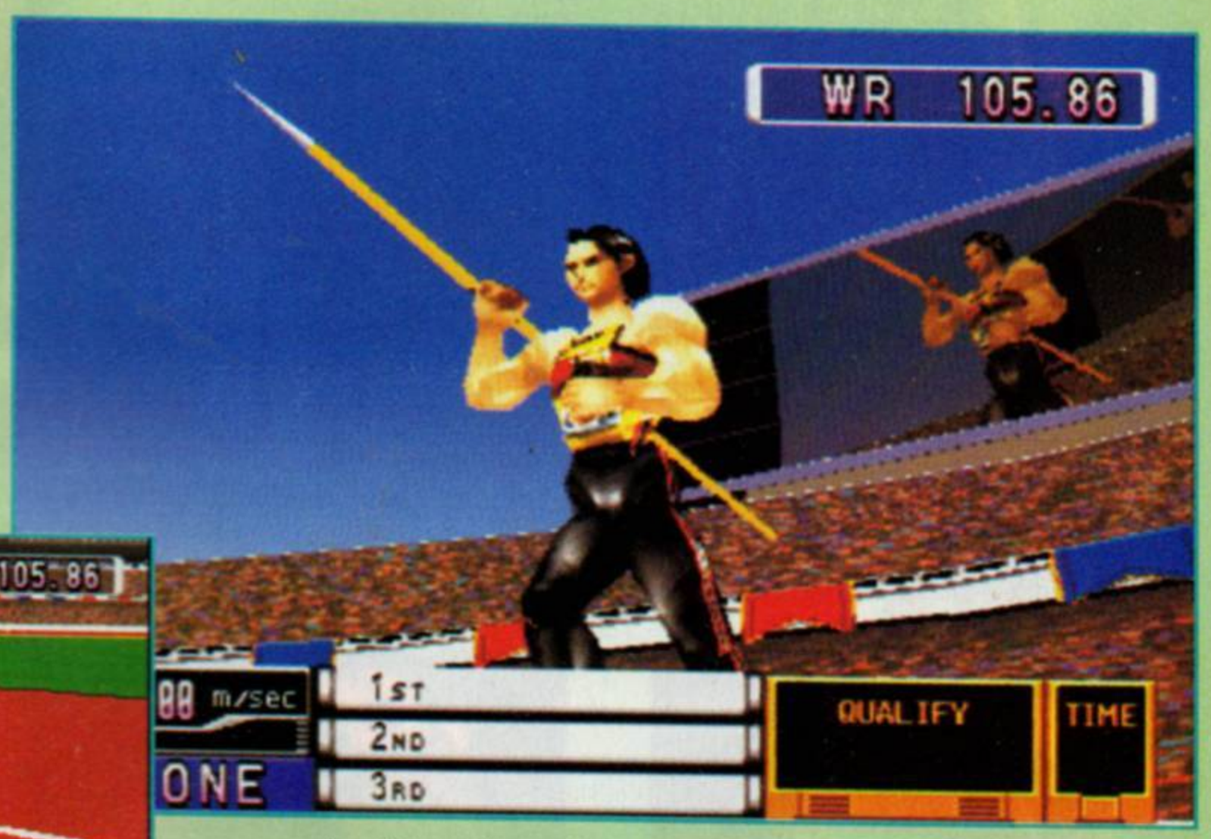


LE LANCER DE JAVELOT

Contrairement aux autres épreuves de lancer, la prise d'élan du lanceur de javelot n'est pas circulaire, ce qui évite les problèmes de direction. En contrepartie, il convient de bien coordonner ses mouvements afin d'obtenir un bon rapport élan/angle de lancer. L'animation du lancer s'accompagne d'une rotation autour de l'athlète. C'est lorsque son dos devient visible qu'il faut, tout en continuant à courir, commencer à définir l'angle du lancer. Lorsque l'angle est compris entre 40 et 45 degrés, relâchez le bouton de lancer.
Un zeppelin arborant le logo de Konami survole quelquefois le stade. Un événement assez rare.







LE SAUT À LA PERCHE

Le saut à la perche est peut-être la discipline la plus difficile à maîtriser. Que le record officiel de Sergeï Bubka ait tenu plusieurs jours à la rédac atteste de cette évidence. La première clé pour atteindre des hauteurs supérieures à six mètres réside dans la prise d'élan. En effet, le perchiste abaisse sa perche automatiquement en arrivant à proximité du sautoir. Ce n'est que lorsqu'il entame son ascension qu'il faut effectuer une série de





pressions sur le bouton de saut afin de faire passer les pieds, le bassin puis le buste. À l'instar du saut en hauteur, la limite maximale peut également être dépassée. Atteindre le cap des 6,60 m avant votre dernier essai vous autorisera une tentative à une hauteur plus élevée. Toutefois, au-delà de 6,20 m, il devient nécessaire de privilégier l'efficacité au détriment du style. La navette spatiale nous gratifie de sa présence, de façon aléatoire.



LANCER DE DISQUE

C'est la discipline de clôture de cet hendécathlon. C'est également l'épreuve de lancer la plus difficile, dans la mesure où vous ne disposez que de deux tours d'élan pour atteindre la vitesse optimale. Comme pour le marteau et le poids,



un curseur accompagne le lanceur lors des rotations d'élan. L'angle s'élargit très rapidement, aussi ne faut-il pas trop anticiper pour la pression du bouton de lancer. Une fois n'est pas coutume, l'angle idéal se trouve dans la fourchette des 40 à 50 degrés.



Les techniques des champions

Afin d'accroître leurs performances, certains ont eu recours à de petits stratagèmes. Déjà, tout le monde s'accorde pour dire que la reconfiguration des touches est primordiale. La grosse majorité a opté pour les touches cercle et croix en ce qui concerne la vitesse, et L1 et L2 pour les angles. Ensuite chacun a sa technique : Wonder Fra, par exemple, enroule ses doigts dans son tee-shirt pour les faire glisser rapidement sur les boutons de vitesse (1) ! À long terme, il n'est pas sûr que le maillot apprécie vraiment. Chon, quant à lui, a opté pour le bâton de colle Uhu (2). Ce cylindre de plastique est vraiment idéal dans la mesure où le crantage du bouchon offre une excellente adhérence sur les boutons. Mahalia, elle, préfère le marker (3). Très ergonomique, celui-ci permet d'atteindre des vitesses honorables. La technique de Wolfen consiste à utiliser un briquet (4), dont la petite taille offre la possibilité de réduire l'ampleur du mouvement. Cela dit, des adversaires loyaux feront appel à leur seule dextérité manuelle (5). Pour finir, un petit avertissement : *Player One* décline toute responsabilité en cas d'endommagement des paddles suite à l'usage d'ustensiles !











LES JO DE PLAYER ONE EN IMAGES

L'arrivée d'International Track & Field a suscité un vif intérêt à la rédac, au point que l'on a dû organiser nos propres Jeux olympiques afin de déterminer, une bonne fois pour toutes, quels étaient les meilleurs. Compte rendu d'une compétition d'anthologie.

• Pour les séries qualificatives du saut en hauteur, Caliméro prodigue ses quelques menus conseils à Lionel, le maquettiste, plus à l'aise avec une souris qu'un paddle !



• Ces olympiades ont parfois revêtues des allures handisports, à l'image d'Elwood.



• Le malheur des uns fait le bonheur des autres : Caliméro réalise une excellente performance au grand désespoir des Lionel (tous deux maquettistes).



• Ces olympiades ont occasionné de nombreuses crises de rire. C'est ça, la convivialité.



• La finale du lancer de javelot. Tandis que Wonder Fra fournit son effort, les autres concurents restent hyper concentrés.





Le podium

Toute olympiade qui se respecte s'achève sur un podium. Au final, c'est Lionel (le brun) qui a remporté le plus d'épreuves, talonné de près par Mahalia, digne représentante de la gente féminine. Enfin, Wonder Fra monte sur la troisième marche... Ils sont pas beaux, nos champions ?

Ce qu'en pensent les athlètes

ELWOOD : « En dépit d'un concept qui peut sembler primaire, T&F fait partie de ces jeux qui prennent une dimension magique à plusieurs. L'énergie dépensée au cours des parties endiablées est énorme, mais le plaisir d'exploser ses adversaires dans les onze disciplines proposées justifie tous les excès ! Une pure merveille, qui justifie l'achat d'un quintupleur, parce que, tout seul, on s'ennuie quand même un peu... »

CALIM : « Impressionnant est le mot ! Depuis longtemps, j'attendais de voir arriver un nouveau jeu capable d'allier ainsi le fun et la convivialité. Au même titre qu'un Bomberman (ou presque), T&F est le jeu idéal pour organiser les concours les plus fous. Et puis, pour un grand sportif comme moi (!), c'est le top... »

CHON : « Très fun, ce soft possède un avantage par rapport à Olympic Games : il est beau ! Et convivial. C'est un jeu très arcade, qui réclame une bonne technique du bourrinage de boutons. Alors, à vos briquets ou tubes de colle! »

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

96

éditeur
KONAMI
textes
ANGLAIS
genre
SIMU D'ATHLÉTISME
joueur(s)
1 A 4
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
D'ENFER !
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 99%

En résumé

International Track & Field tient plus du jeu d'arcade que de la simulation pure. C'est sans aucun doute le soft le plus convivial sur PlayStation.

GRAPHISME 97%
Des polygônes comme on aimerait en voir plus souvent.

ANIMATION 95%
Les personnages sont très bien animés, zooms et rotations fluides.

SON 90%
Les commentaires auraient gagné à être moins répétitifs.

JOUABILITÉ 90%
La plupart des joueurs apprécieront l'interface, mais pas les paddles.

LIONEL POIROT

PLAYER ONE.INTERVIEW.PLAYER ONE.

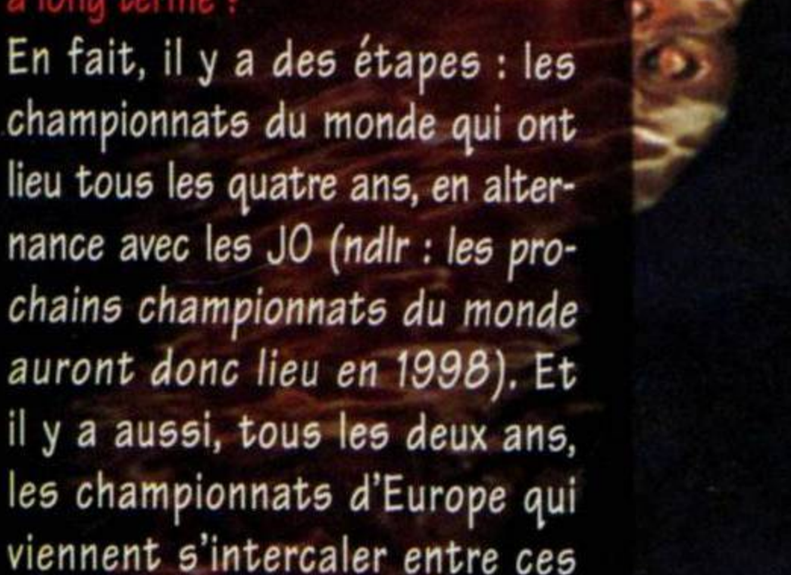
Ce sportif cultive la bonne humeur et la passion de la natation à haut niveau. Après les JO de Barcelone, il défendra les chances de la France à Atlanta.

PLAYER ONE : Comment se prépare-t-on aux Jeux olympiques ?

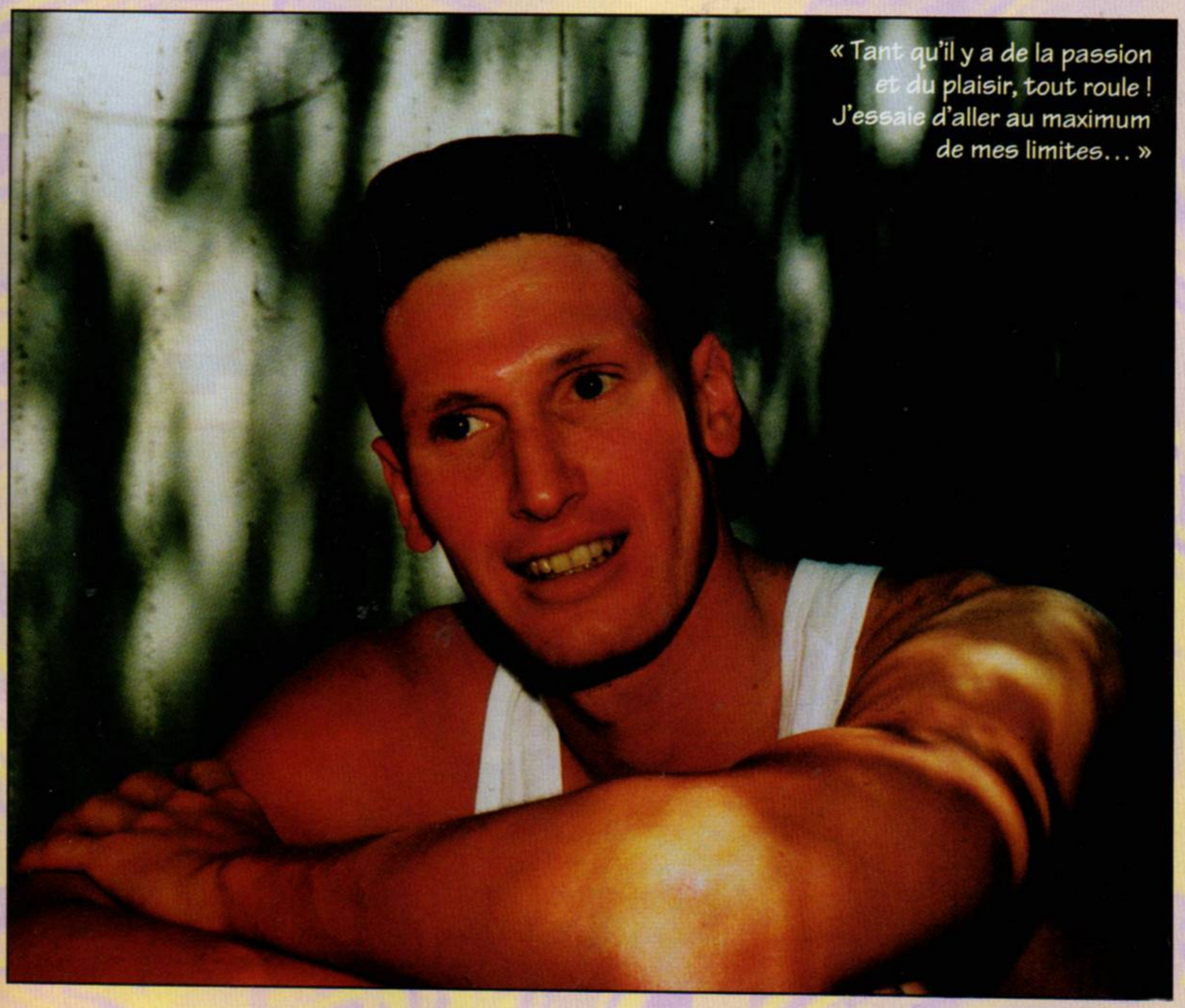
LIONEL POIROT : D'abord, on ne se prépare pas l'année des Jeux ! Cela se passe sur plusieurs années. C'est un entraînement à très long terme...

Qu'entends-tu par entraînement à long terme ?

En fait, il y a des étapes : les championnats du monde qui ont lieu tous les quatre ans, en alternance avec les JO (*ndlr : les prochains championnats du monde auront donc lieu en 1998*). Et il y a aussi, tous les deux ans, les championnats d'Europe qui viennent s'intercaler entre ces



Les temps de Lionel au 100 m nage libre sont de 52'60" dans la piscine virtuelle de Track & Field et 51'00" dans la réalité.


« Tant qu'il y a de la passion et du plaisir, tout roule ! J'essaie d'aller au maximum de mes limites... »

deux événements. La préparation à long terme, c'est donc la préparation à chacune de ces étapes annuelles.

Combien de temps consacres-tu par jour à cette préparation ?

Je passe quatre heures dans l'eau et je fais une heure d'exercices physiques, de septembre à janvier. Puis, à l'approche des échéances, je ralentis la cadence.

D'où tires-tu ta motivation ?

Tant qu'il y a de la passion et du plaisir, tout roule ! J'essaie d'aller au maximum de mes limites...

En tant que nageur, quel est ton objectif ?

Être dans les seize premiers mondiaux.

Qu'est-ce qui t'a attiré dans Track & Field ?

Le réalisme. Notamment au niveau des graphismes. Par exemple, dans l'épreuve de lancer, j'ai bien aimé le fait de pouvoir faire varier l'angle en fonction du temps pendant lequel on garde le bouton appuyé. Et puis, pouvoir jouer à quatre, pour faire des « pizzas-games parties », c'est vraiment top !

Tu étais joueur auparavant ?

Oui, j'ai déjà passé des heures avec mon frère sur sa Megadrive.

Quels sont les titres qui t'ont le plus marqué ?

J'ai bien aimé Olympic Gold (ndlr : JO de Barcelone d'US Gold), Street Fighter II, la série des Strike et le fabuleux Flashback...

À quel moment joues-tu ?

Chaque fois que l'occasion se présente et, qui plus est, à chaque fois que je suis avec mon frère !

Penses-tu qu'un jeu comme Track & Field peut susciter des vocations ?

Disons que je trouve bien qu'un jeune qui n'a pas de passion s'intéresse aux jeux vidéo. Parce que c'est peut-être grâce à cela qu'il va s'ouvrir à autre chose. Et si Track & Field lui donne envie de courir « en live » pour battre des records, pourquoi pas !

Quelle est ton opinion sur les jeux vidéo tels qu'ils sont conçus aujourd'hui ?

J'ai l'impression qu'ils s'adressent de plus en plus à des joueurs adultes et donc que la cible s'élargit. Je crois que les jeux sont en pleine évolution et c'est tant mieux... Mais ils coûtent toujours aussi cher !

Est-ce que tu te souviens de tes quinze ans ?

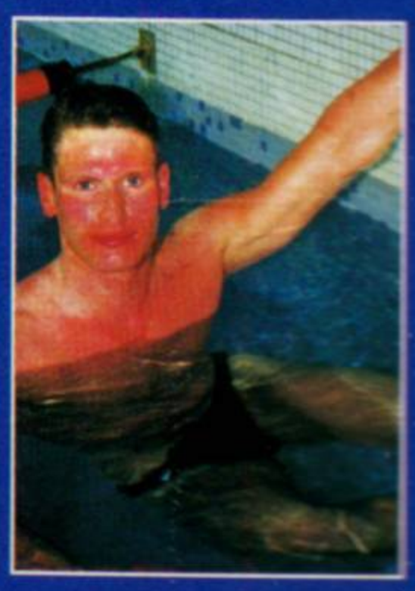
Bien sûr. J'étais un ado un peu spécial : je partais tous les midis et tous les soirs à l'entraînement. Mais comme j'aimais déjà beaucoup parler avec les autres, j'ai toujours réussi à m'intégrer sans problème.

Les filles étaient folles de toi ?

J'ai eu la chance à cet âge-là de rencontrer la femme de ma vie et aujourd'hui, je suis heureux... comme un poisson dans l'eau ! ■

Propos recueillis par David Téné.

FICHE SIGNALÉTIQUE

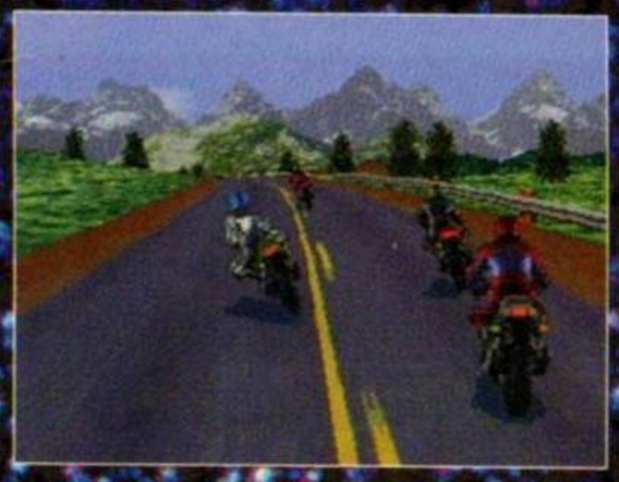


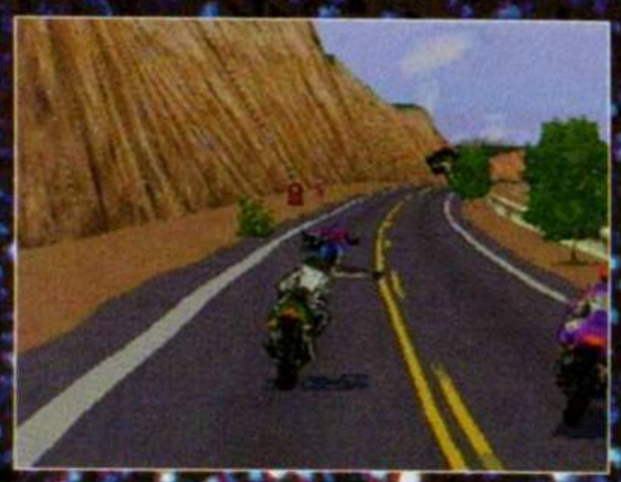
NOM : POIROT
PRÉNOM : LIONEL
AGE : 22 ANS
ETUDES :
EN DEUXIÈME ANNÉE DE GESTION
FORMATION : CLUB ATHLÉTIQUE DE BOULOGNE-BILLANCOURT
PERFORMANCES :
DOUBLE CHAMPION D'EUROPE JUNIOR EN 1990 (CINQ MÉDAILLES).
FINALISTE AUX JO DE BARCELONE (1992).
CHAMPION DE FRANCE SUR 4 X 200 M NAGE LIBRE (1996)
DOUBLE SÉLECTION À ATLANTA.
SPÉCIALITÉ : 200 M NAGE LIBRE.

SEGA SATURN

SANS

Des motos, des chaînes, des matraques et un cerveau qui fonctionne





ROAD RASH™

Road Rash est une marque de Electronic Arts • The Need for Speed est une marque de Electronic Arts. Road & Track est une marque déposée de Hachette Filipacchi Magazines, Inc. Utilisée sous licence par Electronic Arts. Ce produit n'est sponsorisé par aucun fabricant automobile. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. • Sega Saturn et Sega sont marques de Sega Enterprises Ltd.

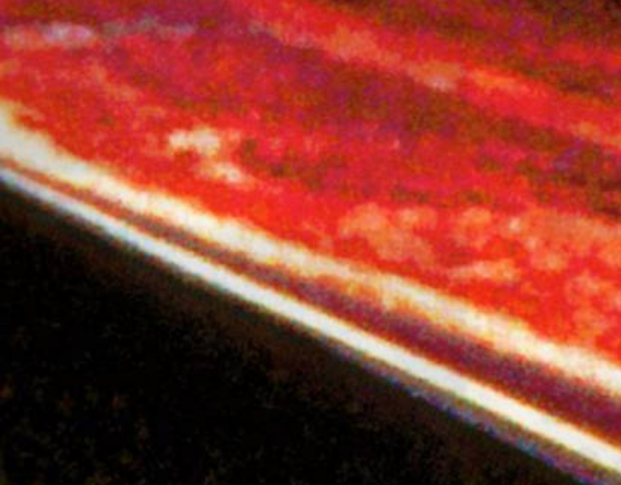
3615 EA DIRECT 2,23F/mn ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS

LIMITES

La route vous appartient

Un mode deux joueurs et des bolides super puissants





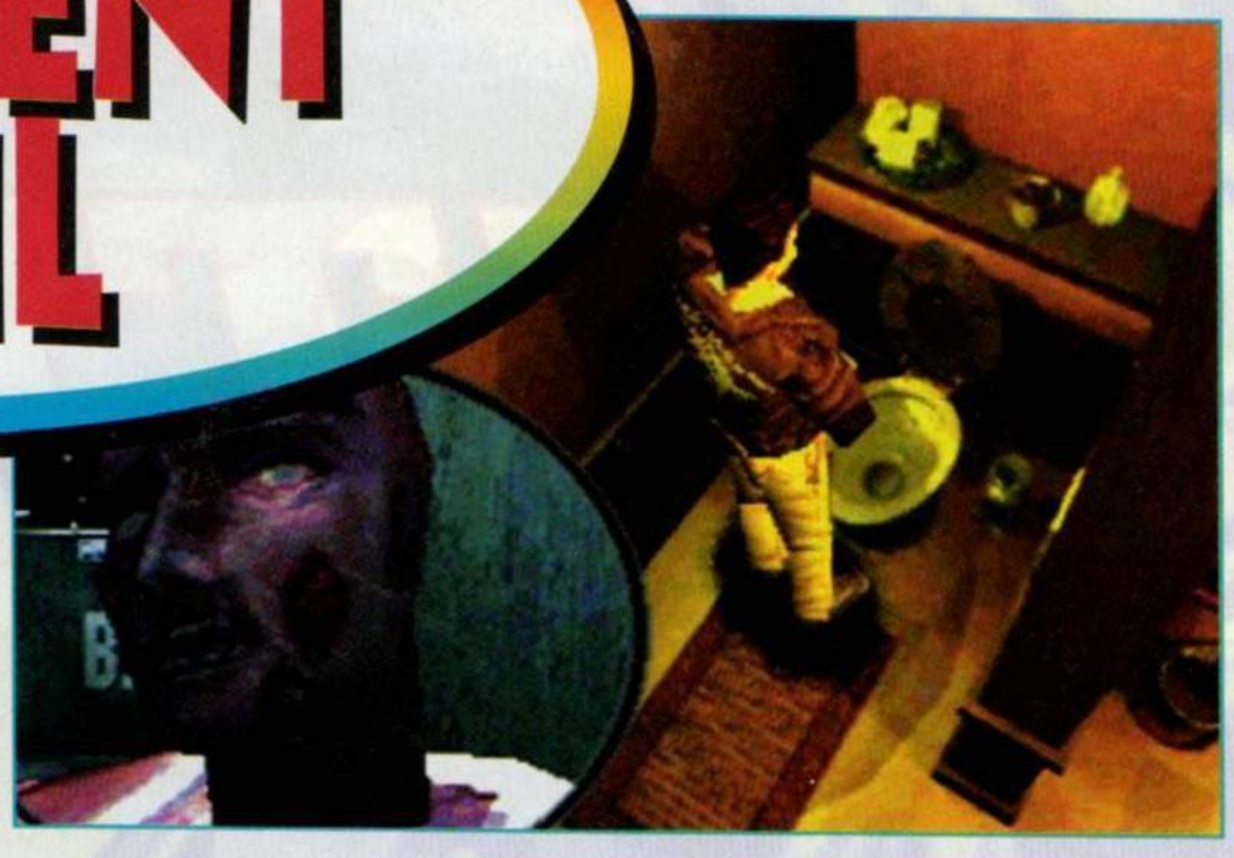
http://www.ea.com/

ROAD & TRACK présentent

The NEED for SPEED™

Pour obtenir de plus amples d'informations sur Road Rash et Need for Speed, écrivez à Electronic Arts Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or cedex, ou téléphonez au 72 53 25 00.

RESIDENT EVIL















Bienvenue dans le monde de Resident Evil ! Sombre, inquiétant, angoissant... mortel, ce jeu va vous emmener très loin, réveillant en votre âme vos peurs les plus profondes. Et le pire, c'est que vous allez aimer ça !

Premier jeu d'aventure-action en 3D réalisé par Capcom, Resident Evil étonne. Il étonne parce qu'on ne s'attendait pas du tout à ce que cet éditeur nous propose ce genre de jeu, et aussi parce que, pour un coup d'essai — tous en chœur, je suis sûr que vous connaissez la suite —, c'est un coup de maître ! Une double bonne surprise, donc. Et un formidable pied de nez aux détracteurs de Capcom qui pensaient que, hormis les jeux de baston, ce dernier ne savait pas faire grand-chose.

Rappelons brièvement la trame de Resident Evil. Vous faites partie d'une expédition spéciale, l'Alpha Team, et partez en hélicoptère au milieu d'une jungle inquiétante pour retrouver les membres disparus d'une autre expédition. Les recherches ne durent guère longtemps, et vous découvrez bientôt plusieurs cadavres affreusement mutilés. C'est la consternation. Les cris affreux de plusieurs créatures vous sortent de votre torpeur : des chiens, énormes et manifestemment pas tout à fait normaux, se lancent à votre poursuite. Vous n'avez plus le temps de rejoindre votre hélicoptère et le seul abri en vue est une inquiétante bâtisse, là, juste devant...





EN AVOIR... OU PAS

En choisissant de jouer avec Jil, la fille, vous serez beaucoup aidé. Elle dispose de plus d'armes, ouvre les portes facilement... Essayer de terminer le jeu avec Chris se révèle bien plus ardu.



Après vous être débarrassé du vilain clébard, ramassez toutes les plantes vertes : elles vous redonnent de l'énergie.

« COURS, FOREST, COURS ! »

La présentation vous met tout de suite dans l'ambiance. Fuyant une horde de chiens mutants assoiffés de sang, l'Alpha Team se réfugie dans l'inquiétante demeure de la forêt de Rancoon.

À bas la censure !

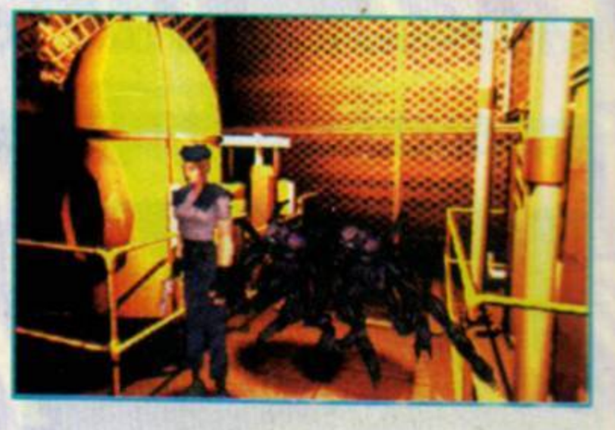
Comme on pouvait malheureusement le prévoir, les versions européenne et américaine de Resident Evil n'ont pas échappé à la censure. Oh ! ce n'est pas une catastrophe, et le jeu ne perd rien de son intérêt à cause de cela, mais lorsque l'on connaît le Bio Hazard japonais, on peut remarquer que certaines scènes un peu trop sanglantes ont été volontairement tronquées. Ainsi, pendant l'intro, on ne voit plus les cadavres à terre, ni la main arrachée qu'un des soldats retrouve. De même, dans la maison, on ne vous montre pas la tête du soldat que le zombie a commencé à dévorer. Il est vrai que tout cela n'était pas de très bon goût, mais quitte à réserver le jeu à un public averti — a priori, un gamin de dix ans devrait avoir du mal à se le procurer — autant profiter pleinement de la version originale, dans toute son horreur.
















« EUH... ON FAIT AMI ? »

De nombreuses créatures infestent les lieux. Les zombies, lents et malhabiles, veulent vous croquer. Les araignées géantes crachent un liquide acide. De leur cadavre s'échappe une multitude de petits aranéides. Les serpents ne vous attaquent pas si vous courez. Les chiens sont rapides. Enfin, les abeilles, corbeaux et autres poissons sont assez peu redoutables. Il faut juste faire un peu attention. Et puis, bien sûr, il y a la créature la plus terrifiante de toutes : Tyrant...



Attendre le dernier moment pour tirer est certes risqué, mais vous causez de cette façon davantage de dégâts.

Les membres survivants de l'Alpha Team sont au nombre de quatre : Chris, Jil, Barry et Wrexster. Selon que vous choisissiez de jouer avec Chris ou Jil, le scénario ne sera pas tout à fait le même, à l'instar des aides qui vous seront accordées (voir encadré). Je ne saurais donc trop vous conseiller de terminer une première fois le jeu avec la fille, histoire de bien connaître la maison, et après seulement de tenter de jouer avec Chris. Avec ce dernier, en effet, vous n'avez quasiment pas le droit à l'erreur : vos munitions sont comptées, les sauvegardes possibles réduites au minimum et les ennemis se révèlent plus nombreux et plus résistants... Ça n'a vraiment rien à voir.

« IN YOUR HEAD, ZOMBIE... »

Le scénario de Resident Evil, bien plus recherché qu'on pourrait le penser au premier abord, vous plonge dans une sombre histoire de manipulations génétiques. C'est ainsi que vous apprenez, entre autres choses, que les zombies qui infestent les bâtiments sont en fait des chercheurs qui ont succombé à un virus qu'ils



Certains angles de vue donnent carrément le vertige. Et si vous vous voyez du plafond, ce n'est pas par hasard...

étaient eux-mêmes en train d'élaborer. Les expériences, ici, sont d'ailleurs apparemment allées bon train puisque les animaux et insectes que vous rencontrez (chiens, abeilles, araignées...) sont tout sauf normaux et ils ont manifestement été créés pour tuer. Une puissante industrie pharmaceutique a commandité toutes ces expériences et, les choses allant mal, elle essaie d'étouffer l'affaire. Vous êtes pour elle le grain de sable dans l'engrenage qu'il faut à tout prix éliminer.

Mélangeant allégrement action (beaucoup) et réflexion (un peu), Resident Evil est en fait un Alone in the Dark (le premier jeu du genre) mais version hard. Ici, les têtes explosent, les membres s'éparpillent, et c'est la peur au ventre que l'on tourne le coin d'un couloir, toujours prêt à tomber sur quelque créature démoniaque. Si vos craintes se vérifient, vous aurez au moins l'avantage de pouvoir tirer à bout portant, causant, de cette manière, beaucoup plus de dégâts. Les plus chanceux réussiront même à dégommer les bras des zombies, évitant ainsi de se retrouver alpagué. Les angles de vue et les musiques comptent aussi beaucoup dans l'ambiance de Resident Evil. Le sentiment d'oppression, de danger, de malaise est permanent... Il peut quelquefois ne rien se passer mais le pouvoir de suggestion est si grand que vous êtes continuellement sous pression. Éprouvant !



ÂMES SENSIBLES S'ABSTENIR

Resident Evil fait partie de ces jeux dont on ne sort pas indemne. Nous avons affaire ici à un véritable film d'horreur, dont vous êtes l'acteur, et lorsqu'un zombie croque le cou fragile du personnage que vous incarnez (mmmh... ce bruit de mastication !) vous avez vraiment très mal.

Resident Evil laissera certainement des marques sur votre subconscient. J'ai frissonné en m'y essayant, retenu mon souffle et remercié le ciel de n'être pas cardiaque lorsque l'adréna-



















INTERMÈDES

Ne reculant devant rien pour nous offrir le jeu le plus beau et le plus complet possible, Capcom s'est permis le luxe de ponctuer Resident Evil de petites scènes cinématiques. Ces dernières, bien évidemment en images de synthèse, vous obligent à rester spectateur quelques dizaines de secondes durant. On ne s'en plaindra pas. Les occasions de souffler ne sont pas si nombreuses. Ne vous étonnez pas non plus si, sans que rien ne vous en avertisse, les personnages se mettent soudain à parler entre eux. Le scénario, complexe, mérite parfois quelques éclaircissements, et c'est en écoutant les propos échangés que vous pourrez y comprendre quelque chose. La lecture des livres trouvés est aussi utile.



La chambre bleue, très belle, est la pièce dans laquelle vous trouverez le plan du rez-de-chaussée. Utile.



Descendre dans ces profondeurs abyssales n'est pas exempt de tout risque. Mais bon, quand faut y aller..

Mélangeant allégrement action (beaucoup) et réflexion (un peu), line, soudain libérée, venait faire battre bien au-delà de la normale mon muscle palpitant. J'en ai rêvé la nuit, j'y ai pensé le jour, et me suis dit qu'avec dix ans de moins, j'aurais sans doute cauchemardé pendant quelques longues semaines, mouillant mes draps et appelant ma maman au secours. Tout ça pour dire que Resident Evil se révèle excessivement



Les zombies s'écroulent et se relèvent plusieurs fois lors d'un combat. Méfiez-vous lorsqu'ils se trouvent à terre...



Après les chiens, c'est à des araignées géantes que vous avez affaire. L'endroit est décidément malfamé.

dur, et qu'il n'est pas bon, vraiment, de le laisser entre toutes les mains. S'il est vrai que le jeu, lorsqu'on le connaît par cœur, se termine assez rapidement (une surprise explosive vous attend si — exercice réservé aux plus acharnés — vous le bouclez en moins de trois heures), le fait de pouvoir jouer avec Chris ou Jil allonge nettement la durée de vie. De plus, les vrais aventuriers voudront admirer toutes les fins imaginées (quand on sauve Barry, quand on ne le sauve pas...), essayer de voir ce qu'ouvre la clé « mystère » qui vous est donnée lorsque vous terminez le jeu (en regardant les photos qui habillent ce test, vous devriez déjà avoir une idée), tenter de tuer le Tyrant au couteau (!), etc. Ceux-là devraient passer, au final, une bonne trentaine d'heures sur le jeu. Bref, Resident Evil est une pure merveille et l'on attend avec impatience — eh oui, il est déjà prévu — Resident Evil 2...



Les machines à écrire servent de points de sauvegarde. Utilisez donc vos rubans avec parcimonie.

Chris,

« On ne meurt qu'une fois, et c'est pour si longtemps... »
(Molière, le Dépit amoureux)









ALLEZ EN PAIX

Lors de votre exploration, vous croiserez plusieurs gars salement amochés. La plupart du temps, vous ne pourrez bien malheureusement plus grand-chose pour eux (à part, peut-être, prononcer un Pater...).

PlayStation

RESIDENT EVIL

éditeur
CAPCOM
textes
FRANÇAIS
genre
EFFRAYANT
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
VARIABLE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 98%

En résumé

Âmes sensibles, attention ! Resident Evil est grandiose, mais il prend aux tripes. Tâchez d'éviter d'y jouer seul, de nuit, tous volets clos...

GRAPHISME 96%
Les persos se fondent dans les décors digits. Monstres affreusement sublimes.

ANIMATION 96%
Chaque créature possède sa propre démarche. On tremble rien qu'à les regarder.

SON 98%
Musiques délicieusement angoissantes, ambiance sonore et voix des persos parfaites.

JOUABILITE 94%
Les commandes sont instinctives, les collisions précises... Rien à redire.

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

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2



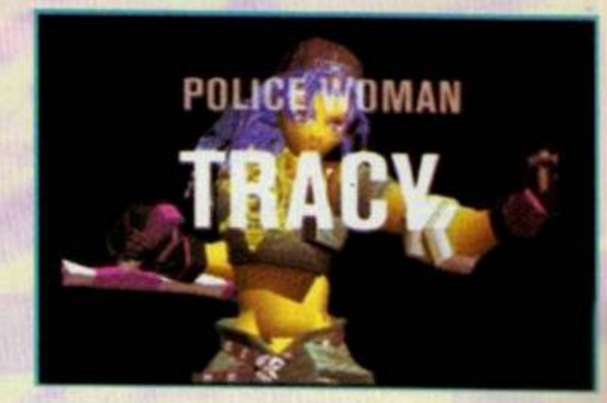
Attendue par beaucoup avec impatience, la suite de Toshinden — premier jeu de combat 3D de la PlayStation — arrive enfin en France. Gros plan sur un titre déjà sujet à controverse.

Pour commencer, intéressons-nous aux différents protagonistes du jeu. Ne désirant manifestement pas changer une équipe qui gagne, les concepteurs de Toshinden 2, prudents, ont repris tous les personnages du premier épisode. C'est ainsi que l'on retrouve Eiji et Kayin, les deux héros, l'allure fière, altière, leur grosse épée à la main. Ellis et Sofia, représentantes du sexe féminin, manient le fouet et le poignard avec toujours autant d'aisance tandis que Fo, railleur, les attend en aiguisant ses longues griffes. Ne restent plus que Rungo, armé de son impressionnante massue, Duke, le chevalier pugnace et Mondo, le plus original peut-être, avec sa longue lance et son air renfermé. Les nouveaux arrivants ne sont pas nombreux mais leurs personnalités, très différentes, leur permettent de constituer un panel hétéroclite. Le plus impressionnant

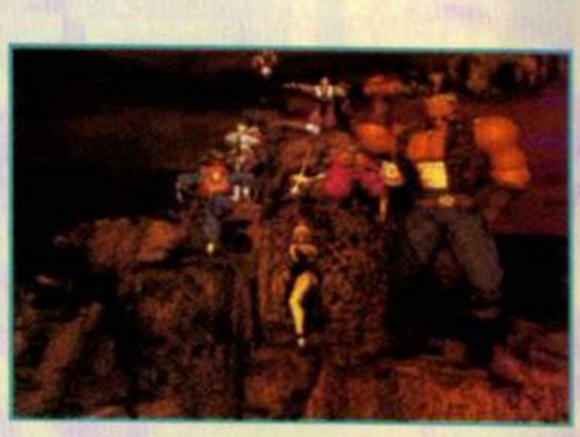


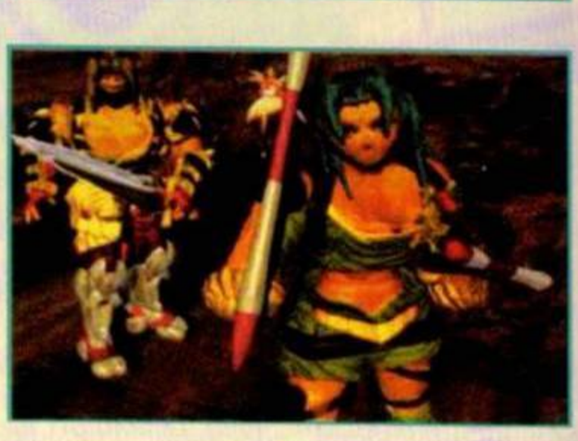
Tracy et Kayin aiment beaucoup s'amuser à faire des tours complets en l'air. C'est efficace et en plus joli.



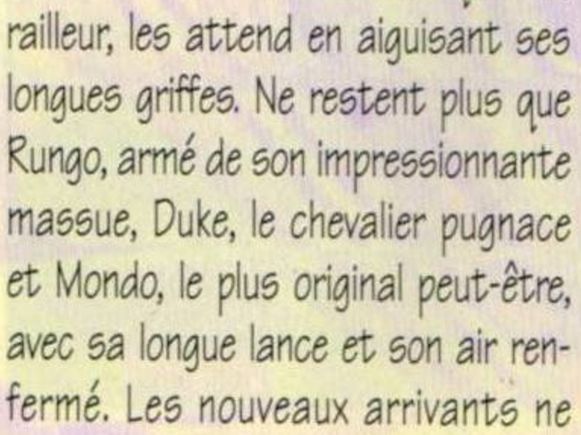


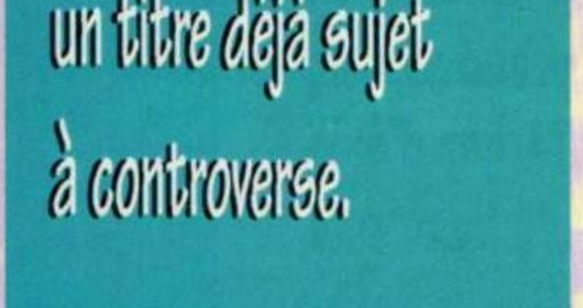


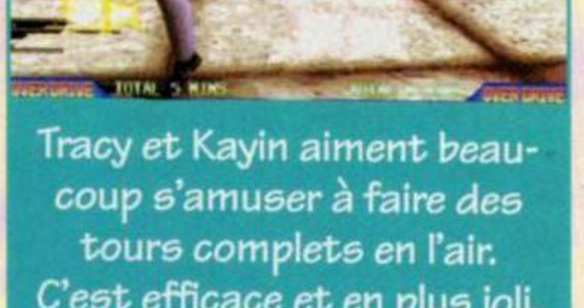


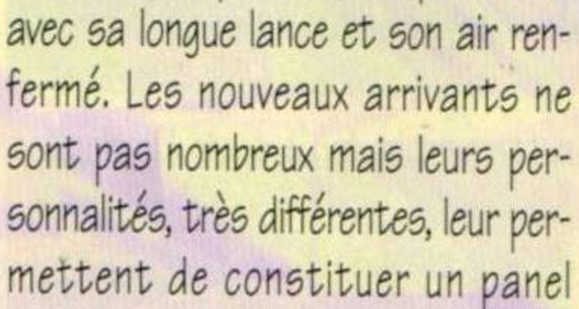












EN CAS DE COUP DUR

Comme dans le premier épisode, chaque perso possède deux super attaques surpuissantes. La première ne peut s'effectuer que lorsque la barre Overdrive, au bas de l'écran, se met à clignoter. Pour sortir la seconde, vous devez attendre que votre barre d'énergie soit presque entièrement entamée. Notez que les manipulations liées à ces attaques, assez compliquées dans le premier Toshinden, ont été simplifiées.

des trois est sans aucun doute Gaïa, le boss de Toshinden premier du nom. Débarrassé de son imposante armure, il se révèle beaucoup plus sympa à maîtriser et fait presque figure, dans l'absolu, de nouveau personnage. J'aime. Tracy, petite bonne femme au physique avantageux (pas touche, elle est armée de tonfas) se révèle très réussie elle aussi. Dommage que — l'imagination a dû manquer aux concepteurs —



Gaïa, débarrassé de sa lourde armure, fait ici face à Rungo, presque aussi massif et impressionnant que lui.

elle ressemble tant à Ellis. Chaos, enfin, porte bien son nom puisqu'il fait absolument n'importe quoi. Grimaçant, gesticulant et criant sans cesse, il sera adoré par certains tandis que d'autres, au contraire, ne pourront pas le supporter.

OMBRES ET LUMIÈRES

Les combats, dans Toshinden 2, se déroulent toujours sur une aire de jeu fermée, surélevée dans les airs,

La superbe des boss

En plus de ses onze personnages de base, Toshinden 2 dissimule quatre boss magnifiques. Les deux premiers, Uranus et Master, apparaissent dès que vous participez au tournoi : ils vous attendent à la fin. Superbes et très originaux — admirez donc Uranus, cet ange sublime —, ils se révèlent en plus redoutables. Après avoir terminé le tournoi au niveau 8, vous avez la possibilité de les sélectionner (écran de sélection des personnages, case mystère. Appuyez sur Select pour que les persos défilent moins vite). Si d'aventure il vous prenait l'envie de recommencer un tournoi niveau 8 en sélectionnant un de ces boss, vous auriez la bonne surprise, une fois votre besogne terminée, de découvrir à nouveau deux autres boss sur l'écran de sélection des persos. Le premier, Sho, est déjà connu des fans puisqu'il était présent dans la première version de Toshinden. En revanche, le second, Vermilion, est un parfait inconnu, assez peu sociable du reste puisqu'il se bat carrément... à coups de pistolets !



Tracy ressemble comme deux gouttes d'eau à Ellis (le costume excepté). Manque d'imagination des concepteurs ?





VAS-Y, COGNE !

Votre adversaire a chuté : soit vous lui sautez dessus, soit vous le frappez à nouveau. Mondo, lui, a choisi la seconde solution.

et au-delà des limites de laquelle il ne vaut mieux pas sortir. Pour éviter le Ring Out tant redouté, le système de roulades, sur le côté, a été conservé. Certains le regrettent, mais cela marque l'originalité du jeu, et à mon avis c'est plutôt une bonne idée. En ce qui concerne les différents coups et pouvoirs spéciaux, de nombreux détails ont été améliorés. D'abord, la palette de mouvements des personnages est plus riche, ce qui augure des parties plus intéressantes (par exemple, en effectuant deux fois Droite, avant d'appuyer sur un bouton, vous avez droit à des coups inédits). En ce qui concerne les pouvoirs spéciaux, la différence est moins flagrante mais elle n'en est pas moins réelle, et chaque

















BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

éditeur
TAKARA
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
NON
continue
INFINI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

91%

L'avis de Leflou

« La mode est aux personnages cubiques. Il faudra s'y faire, j'en ai bien peur. Toshinden 2 ne déroge pas à la règle « virtua fighterienne » et propose des combattants un peu trop polygonaux à mon goût. Si le but est de montrer que le jeu est bien en 3D, le message est passé, merci ! Je trouve que ce jeu a régressé graphiquement par rapport au premier (Mondo en est le meilleur exemple). Certes, des effets de lumières intéressants sont apparus mais ça ne prend pas avec moi ! Ce qu'on nous donne d'un côté, on nous le retire de l'autre. Rendez-nous des personnages aux formes lisses et réalistes. Ras-le-bol des graphismes Coleco ! »





Quoique d'apparence frêle, Ellis vient d'envoyer valdinguer Eiji comme un rien. Sa fierté de mâle va en prendre un coup !







ENCHAÎNEMENT DE BASE

La présence d'enchaînements dans cette nouvelle version de Toshinden représente un atout non négligeable. Les plus évidents à effectuer se retrouvent souvent d'un personnage à l'autre. Le schéma classique est le suivant : poing faible, poing fort, pouvoir spécial (un pas trop lent à sortir, tant qu'à faire !). Vous pouvez varier avec pied faible, pied fort, ou pied faible, poing fort, etc.

PLAYER FUN 94%

En résumé

Cette seconde mouture de Toshinden est controversée. Pourtant, elle possède de grandes qualités, notamment le plaisir de jeu.

protagoniste possède de nouvelles attaques redoutables. Enfin, des plus non négligeables font leur apparition : la présence d'enchaînements, la possibilité de frapper son adversaire au sol... Des possibilités classiques, présentes dans la plupart des autres jeux du même genre, mais qui faisaient cruellement défaut au Toshinden premier du nom.

Quoique manifestement réussi et agréable à jouer, Toshinden 2 n'est pas exempt de quelques défauts. La première remarque à faire, la plus évidente, concerne son manque certain d'innovations. Le résultat ne déçoit pas, certes, mais on aurait pu s'attendre à mieux. En ce qui concerne les effets de lumière, sur lesquels les concepteurs ont manifestement misés pour donner une certaine originalité au jeu, le résultat est assez déroutant. Certaines poses sont magnifiques mais l'effet de contre-jour peut, par moments, gêner la visibilité et amoindrir le plaisir de jeu. Dommage. Enfin, détail de moindre importance, on regrettera l'absence de replay.

Du pour et du contre, donc, pour un jeu qui mérite des égards et n'est, quoi qu'on en dise, absolument pas bâclé.

Chris,

quintessencie l'art ludique du combat.

GRAPHISME 92%
Les personnages, quoique cubiques, sont très réussis. Décors un peu vides.

ANIMATION 95%
Mouvements rapides et combats impressionnants... Du tout bon.

SON 85%
Musiques tout juste réussies. En revanche, les voix des persos sont extraordinaires.

JOUABILITÉ 95%
Les pouvoirs sortent tout seuls (même si le paddle Sony n'aide pas).

DRAGON BALL Z

DES TONNES DE GOODIES !

taille-crayons

cahiers

porte-clés

trousses

kit papeterie

sacs à dos

figurines

classeurs

LA RENTREE SERA ANIMEE...

papier à lettres

autocollants

carnets

cartes postales

cahiers

SAILOR MOON

EN VENTE DANS LES MAGASINS SPÉCIALISÉS, VPC, JEUX VIDÉO, VIDÉO CLUBS, MULTI-SPÉCIALISTES.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : I.D.E.

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : (16.1) 49.39.01.66

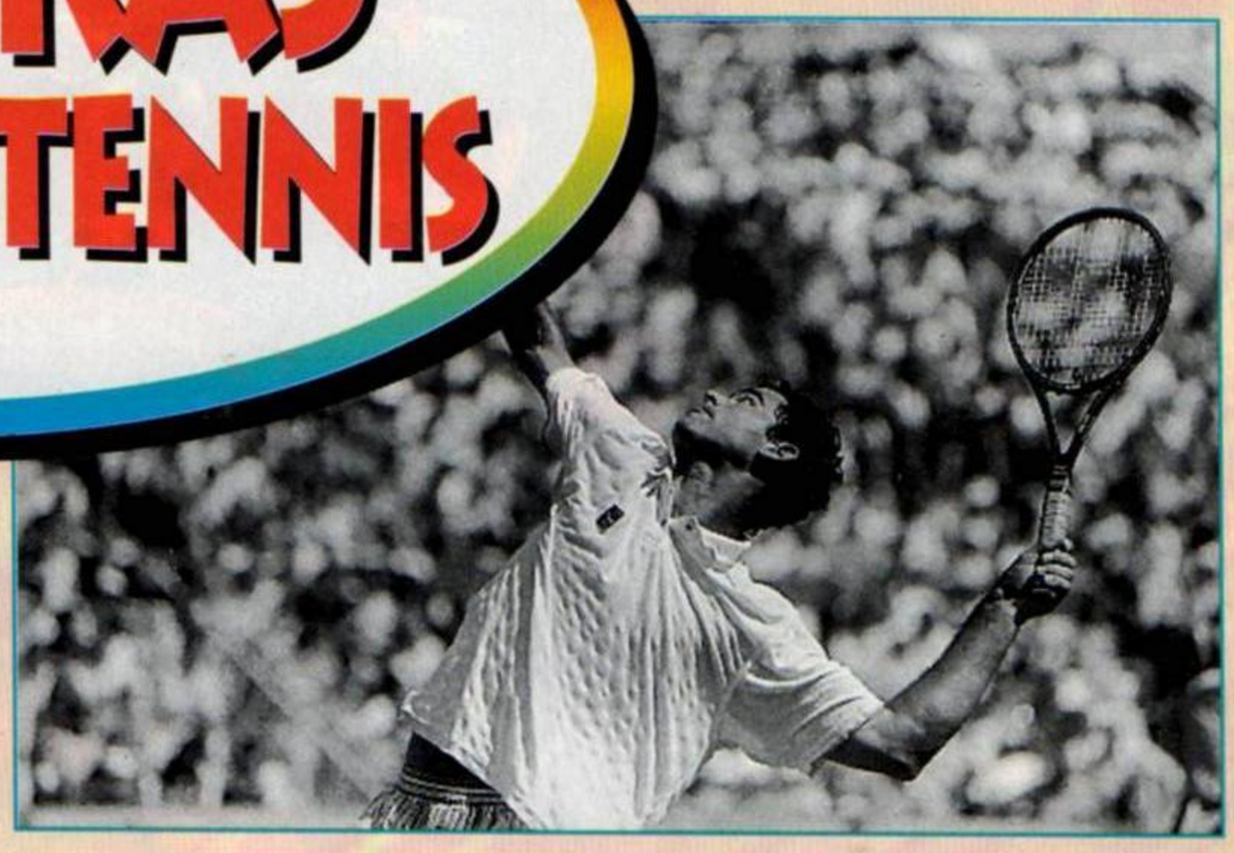
I.D.E

DRAGON BALL Z : © BIRD STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION / AB TOYS
SAILOR MOON : © NAOKO TAKEUCHI / KODANSHA / TOEI ANIMATION

SAMPRAS EXTREME TENNIS

PlayStation

Ce nouveau Sampras saura-t-il nous apporter la simulation de tennis que nous attendons toujours sur 32 bits ?



Pete Sampras et Pete Sampras 96 sur Megadrive font partie des meilleurs jeux de tennis sur 16 bits. Cette version PlayStation était donc très attendue. Dès le départ, on s'aperçoit que le jeu est soigné. Les différents courts sont magnifiques et, graphiquement, les joueurs sont plutôt réussis. Ouf ! On peut souffler car, pour l'instant, les simulations de tennis qui se sont essayés à la 3D étaient assez loupées. Là, c'est juste correct, mais pas éblouissant : le public et les juges de lignes ont l'air un peu grotesques et les ramasseurs de balles brillent par leur absence ! Pour un passage sur 32 bits, on pouvait quand même espérer davantage d'ambiance et une représentation plus détaillée.



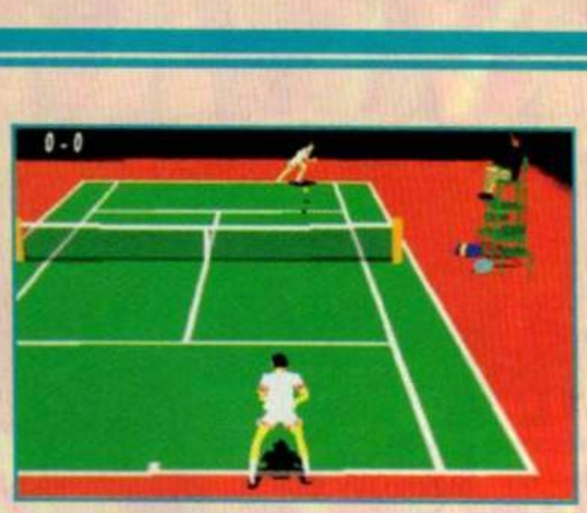




DEVINETTE !

Ils ont de drôles de looks, mais ne sont pas mauvais du tout. Qui sont-ils? Les persos cachés, bien sûr.

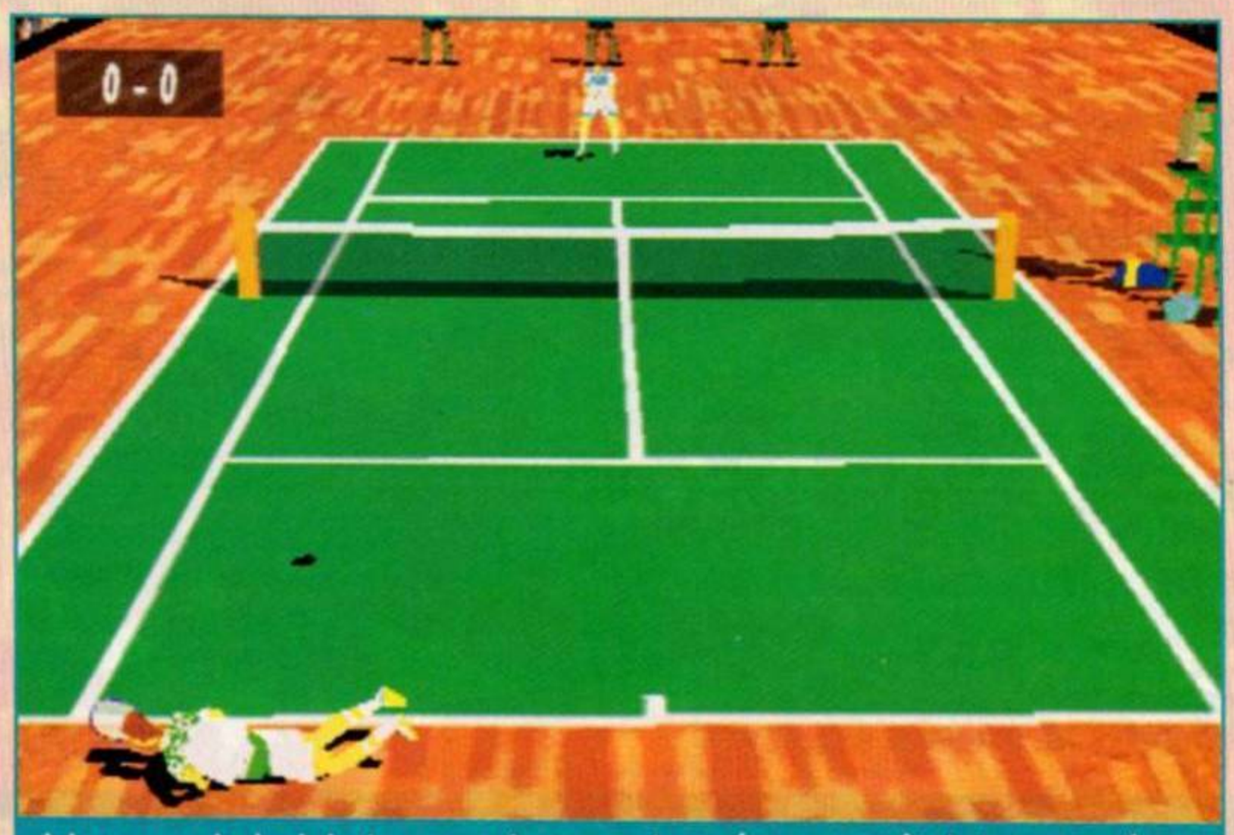








Eh bien, non ! Le jeu est correct mais ce n'est pas encore lui qui détrônera les 16 bits sur les courts...



Manque de bol, le joueur n'a pas plongé assez tôt ! Je vais pêter ma raquette, si ca continue... Mauvais joueur, moi ?

ET LE JEU, DANS TOUT ÇA ?

À l'usage, Pete Sampras Extreme Tennis se révèle très agréable. On prend rapidement ses marques et la richesse technique est appréciable : le joueur dispose de plusieurs services et de tous les coups classiques de ce sport. S'il n'y avait un petit problème pour faire plonger le joueur,

PlayStation

SAMPRAS EXTREME TENNIS

éditeur
CODEMASTERS
textes
ANGLAIS
genre
SIMU DE TENNIS
joueur(s)
1A4
sauvegarde
CARTE
continue
INFINIS
difficulté
MOYENNE
durée de vie
HONNÊTE
prix
A B C D E F

FUN OU EFFICACE ?

En vue subjective, les parties sont fun mais difficiles à maîtriser. En revanche, la vue aérienne, classique, donne une vision claire des échanges. L'originalité le dispute à l'efficacité.







Évidemment, on peut jouer à quatre à Pete Sampras. En double, les rencontres sont aussi fun qu'en simple, et le jeu reste fluide.

on pourrait même dire que la jouabilité est parfaite. Mais il manque à cette simulation plein de petites choses comme les statistiques, un tableau récapitulatif pendant le match qui reprendrait tous les scores, etc. Bref, pour l'instant, le jeu n'est pas complet (la version que nous avons testée n'était pas totalement terminée) et, même s'il s'agit déjà d'un très bon soft, il n'atteint pas le rang de hit, notamment à cause d'un manque d'ambiance générale impardonnable.

El Didou,
le roi de la ligne.





OÙ VEUX-TU JOUER, PETIT ?

Les courts sont très joliment représentés mais la balle rebondit exactement de la même façon quelle que soit la surface choisie.

Les Players montent au filet

ROBBY : « Après le Power Serve d'Ocean, on attendait beaucoup de cette simulation Codemasters. En dépit d'une jouabilité correcte, il lui manque quelques ingrédients pour devenir un hit. Ainsi, on aurait aimé pouvoir redéfinir les boutons du paddle, nommer un joueur que l'on crée, consulter un panneau de scores plus détaillé et un tableau de statistiques pour chaque joueur en cours ou en fin de partie. Assurément, le numéro 1 mondial méritait mieux. »

WOLFEN : « Les simulations sportives ont du mal à s'imposer sur 32 bits. Sampras Extreme offre des sensations moins intenses que les simus sur 16 bits. De plus, le comportement des joueurs est curieux, voire exaspérant : sur terre battue, il est impossible de déraper pour aller chercher une balle amortie ou lointaine. Si cette tendance persiste, attention au massacre sur la N64 ! »

PLAYER FUN 90%

En résumé

Sampras Extreme Tennis est le meilleur tennis 32 bits du moment, mais il n'est pas assez magique pour devenir un hit. Dommage...

GRAPHISME 85%
Tout est presque parfait… mis à part le public, franchement raté.

ANIMATION 90%
Les animations des joueurs sont sublimes. De très beaux mouvements.

SON 88%
Le son est bon, mais cela manque tout de même un peu d'ambiance.

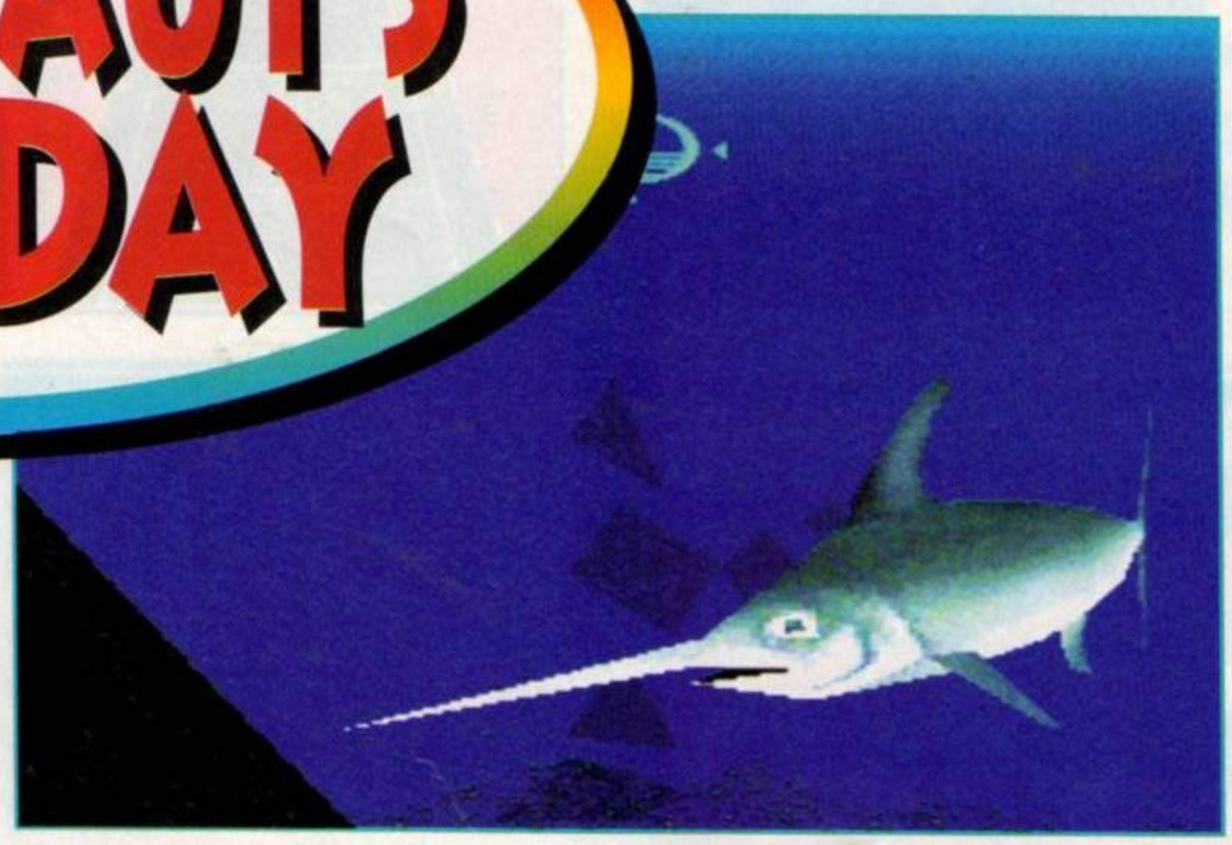
JOUABILITÉ 94%
On arrive très vite à rattraper la balle et même à faire de beaux points.

90

100
95
85
80
75
70
65
60
55
50

AQUANAUT'S HOLIDAY

PlayStation



Depuis quelque temps, force est de constater que certains développeurs n'hésitent pas à sortir des sentiers battus. C'est le cas d'Artdink qui, avec Aquanaut's Holiday, propose un concept de jeu révolutionnaire basé sur l'inaction et la passivité... Explications.







SIM OCÉAN

C'est à partir de votre base sous-marine que vous mettez en place l'aménagement du récif sur le site du parc. Quand vous vous trouvez dans votre QG, vous pouvez également consulter la carte des zones océaniques déjà explorées grâce à un procédé d'auto-mapping, et localiser avec précision l'emplacement des balises.

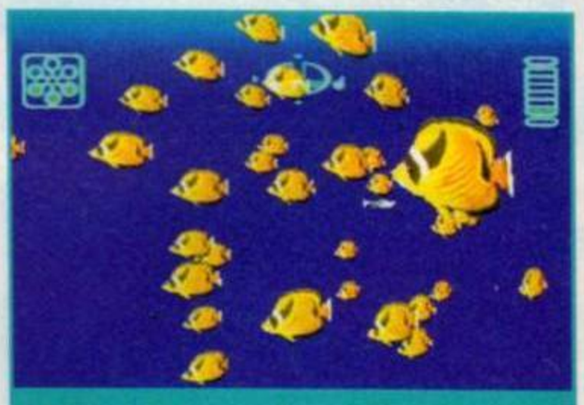
Les possesseurs de micro se rappellent certainement d'un soft de gestion d'aquarium. Il était alors question de nourrir des poissons virtuels à heure fixe et de gérer la reproduction des diverses espèces. Cette fois, il n'est plus question d'un simple aquarium puisque le théâtre de votre inactivité est carrément un océan.

VOUS MARINEZ CHEZ VOS HARENGS ?

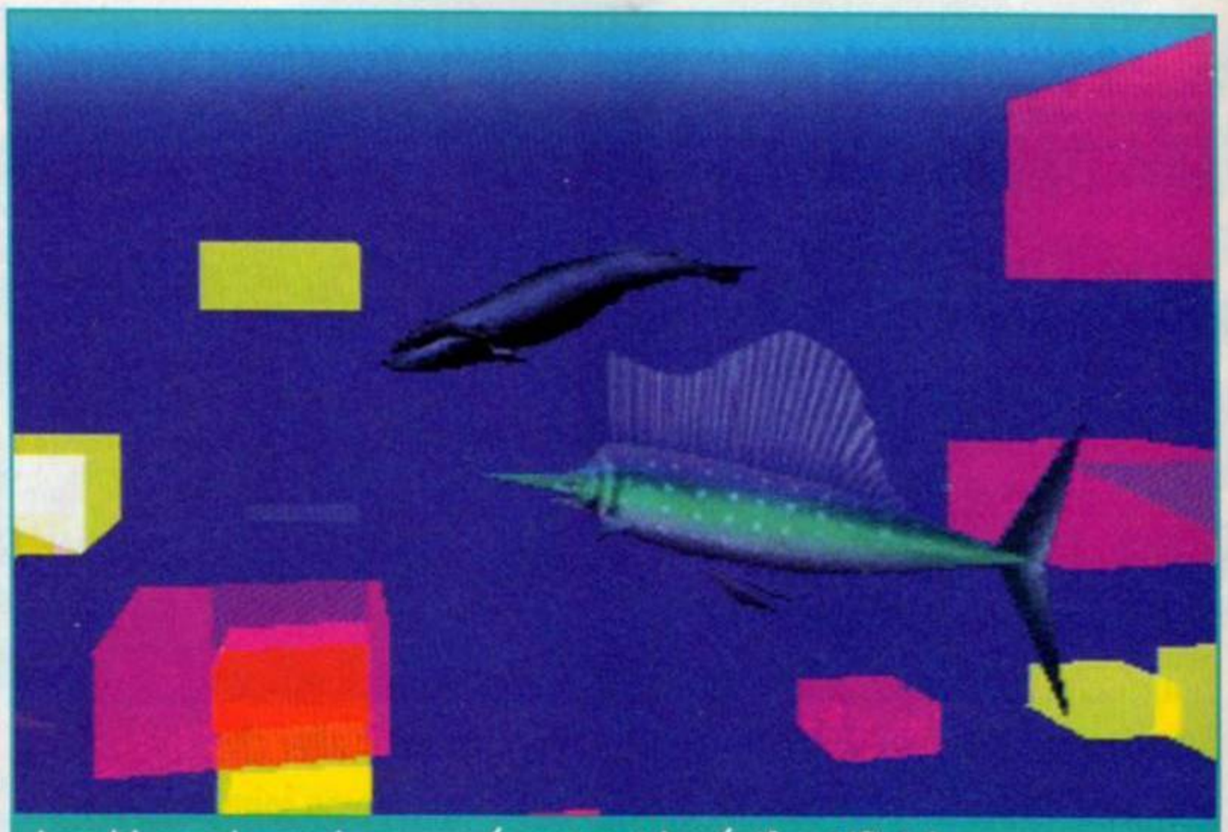
Une parcelle du vaste océan vous appartient et vous décidez d'y créer une réserve naturelle. Encore faut-il la peupler ! La première tâche va donc consister à créer un écosystème en

L'avis de Didou

« Pas mal cette plongée dans le grand bleu... mais hélas un peu trop bleu à mon goût ! La pauvreté de décors m'a vraiment navré ! Pas d'algues, ni de coraux, que de l'eau et quelques rochers. Dommage car le jeu est bon, voire même excellent (du moment que l'on oublie la pauvreté des décors). Autre malus, l'abscence de fiches signalétiques qui auraient pu nous en apprendre un peu plus sur les espèces que l'on croise. M'enfin, cela reste tout de même un très bon jeu — que je conseille à tous les fanas de plongée —, un peu surprenant au début mais vraiment passionnant après quelques heures. En plus pas besoin de bouteilles, ni de tuba ! Certes, c'est moins féerique qu'une vraie plongée,mais lorsqu'on est loin de la mer... »



De nombreux bancs de poissons évoluent aléatoirement. Votre sonar ne permet pas de modifier leur comportement.



Les blocs de couleur représentent le récif artificiel que vous avez aménagé. Peu à peu, nombre d'espèces y éliront domicile.

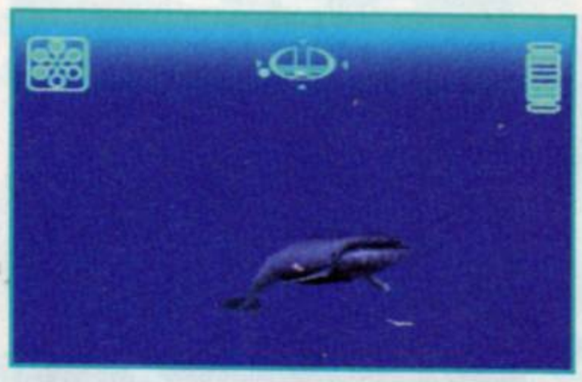
PlayStation

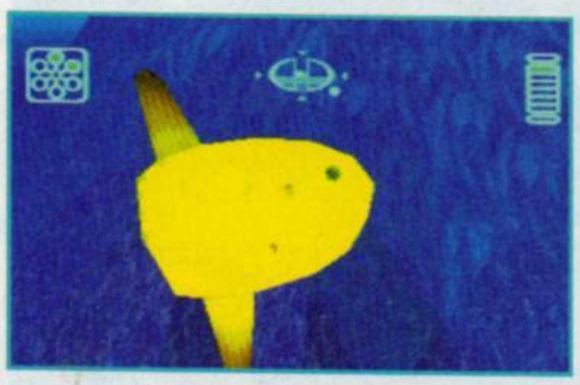
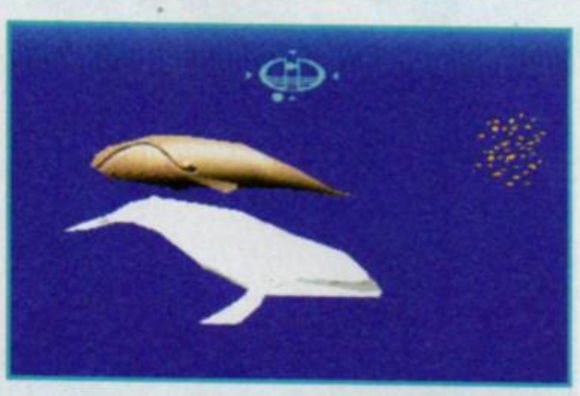
AQUANAUT'S HOLIDAY

éditeur
ARTDINK
textes
ANGLAIS
genre
UNIQUE
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
AUCUNE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 97%

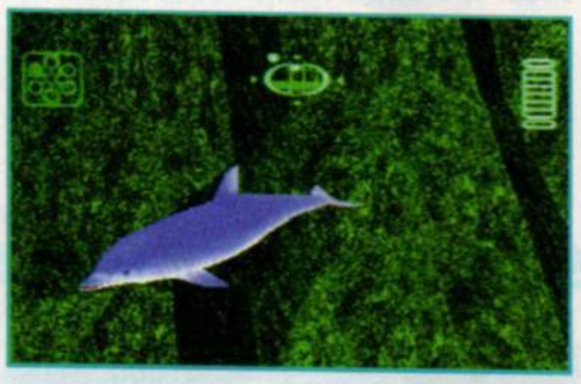
LE MONDE DU SILENCE










Aussi beau qu'un documentaire du commandant Cousteau, Aquanaut's Holiday est le soft idéal pour se détendre.

aménageant le récif. Puis, il faudra partir à la découverte des fonds marins à l'aide d'un submersible équipé de quatre sonars influant sur le comportement des diverses formes de vie. Pour chaque espèce, il convient de découvrir la fréquence sonore qu'elle affectionne. Les poissons entament alors une sarabande et vous suivent jusqu'à votre parc. La réalisation est à couper le souffle, et si l'on déplore quelques problèmes de clipping sans incidence sur la jouabilité, la qualité et la diversité des textures sont étonnantes. Quant aux principaux acteurs (les poissons), ils sont d'un réalisme à tomber par terre et ce, même à distance rapprochée. On peut regretter que ce soft ne soit pas complété d'un aspect documentaire avec une fiche signalétique pour chaque espèce décrivant ses caractéristiques et son environnement. Quoi qu'il en soit, Aquanaut's Holiday est le jeu le plus zen jamais conçu.

Wolfen,
vieux loup de mer.

GRAPHISME 96%
Les poissons sont plus vrais que nature. Seul hic : la représentation du récif.

ANIMATION 92%
Un peu de clipping, mais pas de quoi crier au scandale.

SON 90%
Les quelques sons et effets spéciaux sont irréprochables.

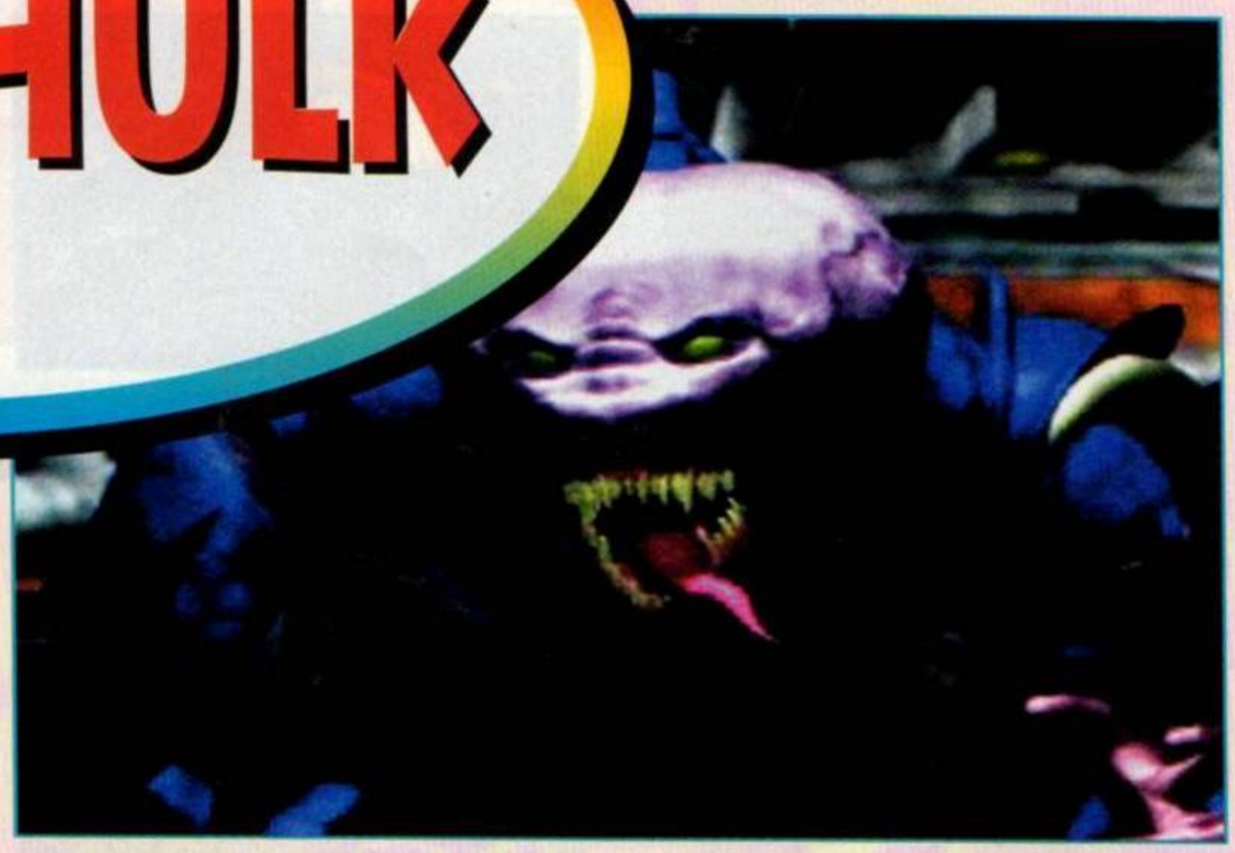
JOUABILITÉ 95%
Trois minutes chrono suffisent pour se familiariser avec l'interface.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

SPACE HULK

PlayStation

Finalement, les éditeurs qui ont développé sur 3DO réussiront à rentabiliser leur affaire...





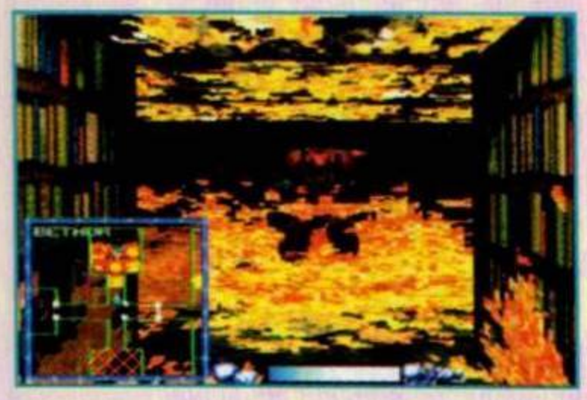




INTRODUCTION

Elle explique le scénario en images, avec une attention particulière portée aux Genestealers, vus sous tous les angles.

Sale ambiance aujourd'hui. Le vaisseau qu'Amael, Bethor et moi-même devons nettoyer est vaste et d'une approche délicate, avec ses couloirs qui se coupent et se recoupent. Très vite, il faut mettre en place un plan de bataille. Chaque couloir devra être assuré. L'une après l'autre, les intersections devront tomber sous notre contrôle, et les munitions être localisées. Rien ne peut être laissé au hasard. L'ennemi ne rôde pas, il ruse. Personne ne circulera sans couverture, car le spectacle d'un Genestealer fécondant sa proie est insoutenable.









en transférant leur catalogue sur les 32 bits japonaises ! Le dernier de la liste, Space Hulk, est déjà bien connu des stratèges.



Voici la scène que vous devrez ne pas voir : un Genestealer déroulant sa langue pour essayer de vous féconder vivant.

Embarqué dans des dizaines de lieux, le joueur doit remplir des missions dont le but est simple mais pour la réussite desquelles il devra dépasser sa propension à l'action pure. Accompagnée d'une équipe de terminators, il lui faut se débarrasser des parasites Genestealers. Ceux-ci étant beaucoup plus rapides que ses coéquipiers, une stratégie est nécessaire à toute progression. Pour l'appliquer, le joueur dispose d'un écran de programmation par le biais duquel il assigne des tâches simples à chacune des troupes qu'il ne contrôle pas manuellement :

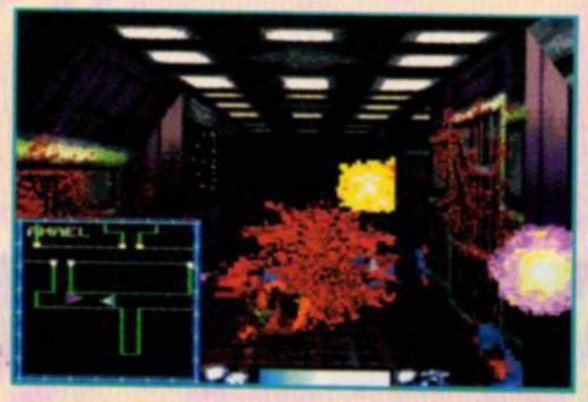
PlayStation

SPACE HULK

éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
ANGLAIS
genre
STRATEGIE/ACTION
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
RÉGLABLE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

BAS LES PATTES

Bien qu'il existe des armes de poing aussi bien que de tir, il est préférable d'éviter d'avoir à se servir des premières. Car une fois qu'un Genestealer s'est jeté sur vous...



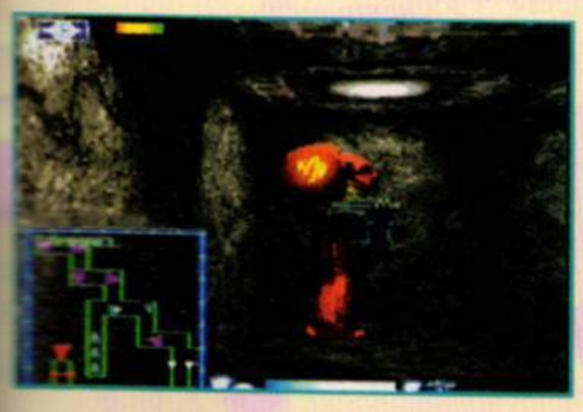




Le sang sur les murs et les morceaux de corps témoignent de la violence avec laquelle vos armes explosent les ennemis.

se déplacer, rechercher, ouvrir une porte, couvrir, suivre un collègue... Basique a priori, mais les plans que vous devez mettre en place sont dignes d'un roi du wargame. Car le challenge est corsé, et chaque succès provoque un soulagement intense.
La réalisation en 3D subjective restant bien moyenne pour une PlayStation, il semble préférable de souligner la qualité de la bande-son, plus en rapport avec l'intérêt, incontestable point fort du jeu.

Milouse,
cinquième génération.





LIEUX D'ERRANCE

Il arrive que les décors changent d'une mission à l'autre. De même, de nouveaux ennemis, dérivés des Genestealers peuvent apparaître. Certains usent de la magie...

Nos amis abhorrés

Ce n'est pas parce que leur désir de conquête est plus fort que tout, que les humains sont condamnés à éradiquer les Genestealers, mais parce que ces derniers attaquent les autres races par nature. Littéralement « voleur de gènes », les Genestealers n'ont en effet comme seul moyen de reproduction que la fécondation d'êtres physiologiquement proches (debouts sur leurs pattes), dont les humains font partie. En se reproduisant ensuite, les humains infestés transmettent les gênes des Genestealers à leurs descendants, contaminant le reste de la planète. C'est seulement à la cinquième génération qu'apparaissent les premiers Genestealers purs. Il est alors trop tard... La seule solution consiste donc à les attaquer à la source, c'est-à-dire dans les vaisseaux abandonnés, communément appelés Space Hulk, que les monstres ont investis et qui dérivent dans l'espace.

En résumé

Jeu d'action raté à première vue, Space Hulk est en fait un jeu de stratégie réussi malgré une réalisation qui ne le sert pas vraiment.

GRAPHISME 77%
Textures sur les murs un peu grossières ; dommage, les monstres sont réussis.

ANIMATION 50%
De par son genre stratégie, le jeu souffre peu de cette insuffisance.

SON 95%
Tout est misé sur l'ambiance. On regrette que les voix soient en anglais.

JOUABILITÉ 80%
On est un peu irrité par deux ou trois détails, mais on arrive à les surmonter.

PLAYER FUN 89%

90

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

Les questions

A ScoreGames est spécialisé dans la vente :
1 de jeux vidéo et consoles neuves et d'occasion
2 de cassettes et de CD
3 de télévisions

B Quelle est la date d'ouverture prévue du Super ScoreGames à Saint-Lazare ?
1 mars 96
2 septembre 96
3 novembre 96

C Quelle sera la surface de ce Super ScoreGames ?
1 250 m²
2 500 m²
3 + de 900 m²

D Quel est le nombre de magasins ScoreGames en France ?
1 2
2 13
3 18

E Combien y a-t-il de jeux disponibles dans les magasins ScoreGames ?
1 50 000
2 80 000
3 + de 100 000



Av

SCORE

LA VIDEO -

gagnez
console
3 PlayS
E
3 Sa
offe

Pour participer au concours :
Vous pouvez gagner plus vite en composant le 36 68 77 33 ou en tapant 3615 Player One, rubrique Jeux, ou adresser vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bii, concours Player One/Ultra Player/ScoreGames, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

PlayStation™

Paris/Consoles
46, rue des Fossés-Saint-Bernard
75005 Paris
(1) 43 290 290

Paris/CD-Rom
17, rue des Écoles
75005 Paris
(1) 46 33 68 68

Paris 6e
56, bd Saint-Michel
75006 Paris
(1) 43 25 85 55

Paris 16e
137, avenue Victor-Hugo
75116 Paris
(1) 44 05 00 55

Antony (92)
25, av. de la Division-Leclerc, N
92160 Antony
(1) 46 665 666

Saint-Denis (93)
Centre Commercial
Saint-Denis-Basilique
6, passage des Arbalétriers
93200 Saint-Denis
(1) 42 43 01 01

Créteil (94)
5, rue du Général-Leclerc
(Entrée rue piétonne)
Créteil Village
94000 Créteil
(1) 49 81 93 93

ec

GAMES

U PASSION

votre 2 bits : tation t turn rtes

Les lots

Du 1er au 6e prix :
1 console 32 bits (Saturn ou PlayStation)
1 bon d'achat de 50 francs valable dans les magasins ScoreGames.

Du 7e au 30e prix :
1 bon d'achat de 50 francs valable dans les magasins ScoreGames.



rsailles (78)
. rue de la Paroisse
100 Versailles
) 39 50 51 51

elles (77)
ntre Commercial Chelles 2
tionale 34
508 Chelles
) 36 685 686

mpiègne (60)
. cours Guynemer
200 Compiègne
20 52 52

Poitiers (86)
12, rue Gaston-Hulin
86000 Poitiers
49 50 58 58

Toulouse (31)
14, rue Temponières
(angle rue St-Rome)
31000 Toulouse
61 216 216

Amiens (80)
19, rue des Jacobins
Galerie des Jacobins
80000 Amiens
22 97 88 88

SEGA SATURN

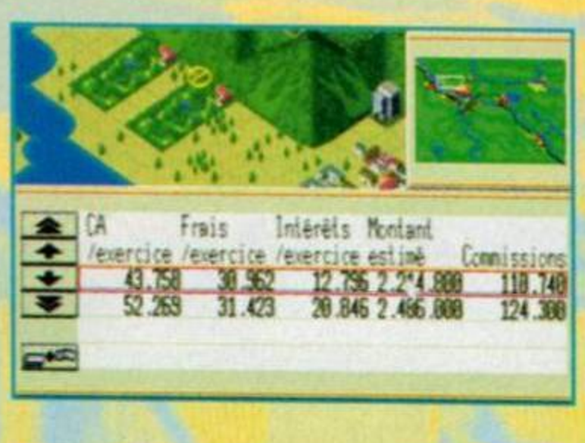
Extrait du règlement :
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de trois consoles PlayStation, de trois consoles Saturn et de 30 bons d'achat de 50 francs valables dans les magasins ScoreGames. Les réponses devront parvenir avant le 28 août 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 68, Ultra Player n° 38 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 septembre 1996.

AIV GLOBAL EVOLUTION

PlayStation



Enfin ! la PlayStation nous offre sa simulation de gestion. Celle-ci n'atteint certes pas le degré de réalisme d'un Sim City 2000, mais elle est suffisamment dense et riche pour constituer un bon apprentissage du genre. Tous à vos memory cards !







GARÇON, LE MENU !

Gestion du portefeuille, du nombre de vos constructions, de vos réseaux de transports : tous ces éléments coûtent de l'argent. Les menus sont là pour vous aider. Clairs et bien présentés, vous saurez en un clin d'œil si vous êtes au bord de la faillite. N'hésitez pas à emprunter de l'argent et à spéculer sur vos immeubles pour vous en sortir.

AIV Global Evolution est un clone très proche de A Train, de Microprose (sorti sur bon nombre d'ordinateurs). A IV vous place aux commandes d'une société de transports ferroviaires et routiers. Il vous faut donc dessiner les trajets des lignes de bus et de trains, décider de leurs horaires, veiller à ce qu'il n'y ait pas de conflit entre vos différents trains (deux départs sur la même ligne, par exemple). Au début, vous disposez d'une ligne, déjà construite, et d'un train de marchandises. Ce train vous permet d'acheminer des matériaux de construction aux endroits stratégiques que vous choisirez. Les

Unique mais pas parfait

AIV Global Evolution est, pour l'instant, le seul et unique jeu de gestion disponible sur PlayStation. Il devient la référence du genre sur cette machine. Et c'est un peu dommage car nombre de défauts, plus ou moins importants, apparaissent avec le temps. Premier reproche : l'aspect esthétique. Ce n'est pas parce qu'un jeu est très intéressant qu'il peut se permettre d'être laid ! Ce genre de lacune était plus ou moins excusable sur 16 bits mais plus du tout sur 32 bits où les capacités des machines permettent de réaliser de petites prouesses. Second reproche : la gestion des menus est rendue parfois lourde et peu pratique. Quant aux icônes qui composent ces menus, ils tiennent vraiment de l'abstraction et il est souvent difficile de connaître leurs significations au premier coup d'œil. Des petits défauts qui deviennent vite gênants.





En sus du mode de jeu de base, il existe des scénarios tout prêts. Une variété agréable qui rallonge la durée de vie.



C'EST POSSIBLE... MAIS À QUEL PRIX !

Voici un exemple de début de partie assez bien engagée. Premier conseil : avant de vous lancer à poser des rails dans tous les coins, explorez un peu la région pour situer les villages et autres concentrations d'habitations. Inutile de faire passer la voie de chemin de fer près d'un site où se trouvent deux ou trois immeubles (un bus suffira !). Vos voies se doivent d'être rapides et de relier les concentrations importantes de population. Plutôt que de raser les montagnes, optez pour la construction de tunnels. Le coût sera moindre et en plus, vous respecterez le relief. Le train est un bon moyen de voyager, ne le négligez pas !

matériaux de construction sortent des usines et permettent de tracer routes et réseaux de chemin de fer, d'ériger immeubles, hôtels, restaurants, piscines, bref, tout ce qui va vous rapporter de l'argent. Il faut accorder une grande importance à ces matériaux, ils constituent votre capital de départ et c'est grâce à eux que vous pourrez développer votre région. Vous vous apercevrez rapidement qu'une conception préalable sur papier peut être très utile, car une fois votre réseau d'acheminement de matières premières bien établi, vous devrez vous attaquer aux transports. Et là, les choses deviennent moins simples : il faut régler les horaires en fonction de la population et gérer le trafic. Plus important encore, il faut utiliser les bus de façon complémentaire, donc ajuster leurs horaires sur ceux des trains, etc. Il y aurait encore beaucoup à dire sur ce jeu, on signalera juste qu'il est de qualité honorable malgré quelques défauts de jeunesse.

Leflou

PlayStation
A IV GLOBAL EVOLUTION

éditeur
ARTDINK
textes
FRANÇAIS
genre
SIMU GESTION
joueur(s)
1
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON
difficulté
PAR SCÉNARIO
durée de vie
DES MOIS
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 80%

en résumé

Ce jeu de gestion, le premier disponible sur PlayStation, est correct mais pèche par un manque d'ergonomie. Une souris sera la bienvenue !

GRAPHISME 55%
Sobre voire austère, en tout cas vraiment utilitaire.

ANIMATION 60%
Scrolling saccadé. Les vues en 3D sont tout juste correctes.

SON 45%
Musiques de supermarché et bruitages réduit au minimum.

JOUABILITÉ 70%
Les menus sont un peu confus et le tout peu ergonomique.

100 95 90 85 **80** 75 70 65 60 55 50

GALAXIAN 3



éditeur	NAMCO
textes	ANGLAIS
genre	TIR
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	LES SCORES
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	FAIBLARDE
prix	A B C D E F

Adapté de la borne d'arcade de Namco sortie en 1988, Galaxian 3 arrive sur PlayStation. Un jeu qui perd beaucoup de son charme original mais possède quelques atouts sympathiques.

Les fondus de l'arcade connaissent bien Galaxian 3. Cette borne d'arcade proposait à six joueurs de monter dans un gros vaisseau pour friter une horde d'ennemis à grands coups de lasers bleu, jaune, vert et rouge. Pas de surprise ici, le rendu visuel est largement en dessous l'original (sans être catastrophique). Petit plus (vraiment tout petit), Galaxian 3 sur PlayStation propose une mission supplémentaire.

100 % CINÉMATIQUE

Le jeu est donc constitué d'une longue séquence vidéo dans laquelle viennent se greffer des éléments en 3D destructibles qui, du fait de leurs couleurs plus éclatantes, sont donc assez lisibles à l'écran. Cependant, la réalisation s'avère inégale. Certes, la première mission est la réplique exacte de l'arcade, mais elle a déjà pris un coup de vieux : les couleurs sont laides et certains éléments du décor fades. La seconde mission quant à elle est vraiment magnifique. Les couleurs et les architectures ont été bien plus travaillées. Enfin, sachez que, Galaxian 3 ayant l'avantage de pouvoir se jouer à quatre, vos scores seront sauvegardés sur memory card. Cela dit, méfiez-vous, la faible durée de vie n'incite pas à l'achat en neuf !

Leflou,
adore la vidéo mais là, non !

PLAYER FUN 60%

en résumé

Ce shoot them up magnifique (normal, c'est de la vidéo) manque totalement d'esprit et de punch. Son atout : le jeu à quatre.



Détruisez ce générateur pour anéantir la base intersidérale. Du Star Wars recraché (voire même re-vomi !).

GRAPHISME 85%
Une mission magnifique côtoie une autre plutôt laide, d'où une note mitigée.

ANIMATION 90%
Les accès disque ne perturbent pas l'action. Les séquences sont donc fluides.

SON 75%
Des musiques de « sous-Star Wars » mixées avec des sons corrects. Bof !

JOUABILITÉ 60%
Des passages très speed et très perturbants. On a du mal à voir où poser le viseur.

100 95 90 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

- **ANTIBES**
  5, rue Vauban - 06600
  Tél : 93 34 39 14
- **VILLEFRANCHE**
  11, rue des Marais - 69400
- **MULHOUSE**
  11, rue de la Justice - 68100
  Tél : 89 46 48 43
- **VOIRON**
  2, avenue Georges Frier - 38500
  Tél : 76 65 72 55
- **BIENTÔT À ROUEN, PAU, LE MANS, MONTPELLIER, ANGOULEME, VIENNE.**

CONSOLE SONY PLAYSTATION
VERSION FRANÇAISE **1490 F + 1 CD**

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER



ADIDAS POWER SOCCER



RIDGE RACER REVOLUTION



RESIDENT OF EVIL



FADE TO BLACK

- PLAYSTATION complète 1490 F
- PLAYSTATION complète + 1 JEU ..... 1690 F

ACTION REPLAY .... 349 F
CABLE PERITEL ..... 149 F
CARTE MEMOIRE ... 149 F
NEW CARTE MEMOIRE 8 Mo.. 299 F
MANETTE ORIGINE .. 199 F
MANETTE TURBO ... 149 F
VOLANT + PEDALIER . 499 F

NOUVEAUTES

KING FIGHTER 95 JAP	499 F
F1 FORMULA ONE	349 F
SPACE HULK	NC
DIE HARD TRILOGY	NC
VIEW POINT	349 F
OLYMPIC SOCCER	349 F
ARCADE CLASSIC	349 F
IMPACT RACING	349 F
SKELETONS WARRIORS	369 F
NBA LIVE 96	369 F
SHELLSHOCK	349 F
NHL QUATERBACK	369 F
RETURN FIRE	349 F
STREET FIGHTER ALPHA	349 F
PANZER GENERAL	369 F
PETE SAMPRAS	369 F
CHRONICLES OF SWORD	369 F
X-MEN	349 F
DBZ 2 jap	499 F

HITS ET PROMOS



ALIEN TRILOGY	349 F
ASSAULTS RIGS	299 F
D	349 F
DESCENT	369 F
JACK IS BACK	349 F
MAGIC CARPET	369 F
TEKKEN 2 jap	499 F
TRUE PINBALL	349 F
TOTAL NBA	329 F
ROAD RASH	369 F
DARK STALKER	349 F
DOOM	299 F
RAYMAN	299 F
FIFA	249 F
NBA ZONE	249 F

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

CONSOLE SATURN
VERSION FRANÇAISE **1490 F**

PROMO SUR TOUS LES JEUX
NOUVEAUTÉS EN PREMIER





ULTIMATE MORTAL KOMBAT III



VAMPIRE HUNTER



NEED FOR SPEED

- SATURN complète 1490 F
- SATURN complète + 1 JEU .... 1690 F

ACTION REPLAY ..... 349 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL . 149 F
MANETTE TURBO ..... 149 F

NOUVEAUTES

PANZER DRAGON 2	399 F
X MEN	399 F
ROAD RASH	369 F
NIGHT WARIORS	369 F
SKELETONS WARIORS	399 F
DBZ 2 JAP	499 F
JACK IS BACK	399 F
STREET FIGHTER ALPHA	399 F
VAMPIRE HUNTER	399 F

HITS ET PROMOS

«D»	329 F
DAYTONA	99 F
F1 CHALLENGE	249 F
FIFA	249 F
GOLDEN AXE	349 F
HANG ON	249 F
MAGIC CARPET	369 F
MYSTERIA	369 F
SEGA RALLY	369 F
SHELLSHOCK	369 F
MARIO RPG	429 F
LEGEND DE THOR jap	499 F
VIRTUA COP	499 F
VICTORY GOAL 96 jap	499 F
VIRTUA FIGHTER II	369 F
WING ARMS	249 F

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

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 Miséricorde - 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
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Les Moulins» - 92130 — Tél : 47 36 17 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
Manosque
Centre Commercial Hyper U - 04100 — Tél : 92 87 05 70
Millau
21, rue Droite - 12100 — Tél : 65 61 07 01
Nimes
2, 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
Roanne
11, place du marché - 42300 — Tél : 77 70 03 48
Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 65 68 41 79
Royan
62, boulevard de la République - 17200 — Tél : 46 05 21 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

NOUS RACHETONS COMPTANT TOUS VOS JEUX MEGADRIVE ET NINTENDO

DES MILLIERS DE JEUX D'OCCASION DISPONIBLES A PARTIR DE 49 F

NOUVEAU MARIO RPG US
499 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 !

VENTE PAR CORRESPONDANCE

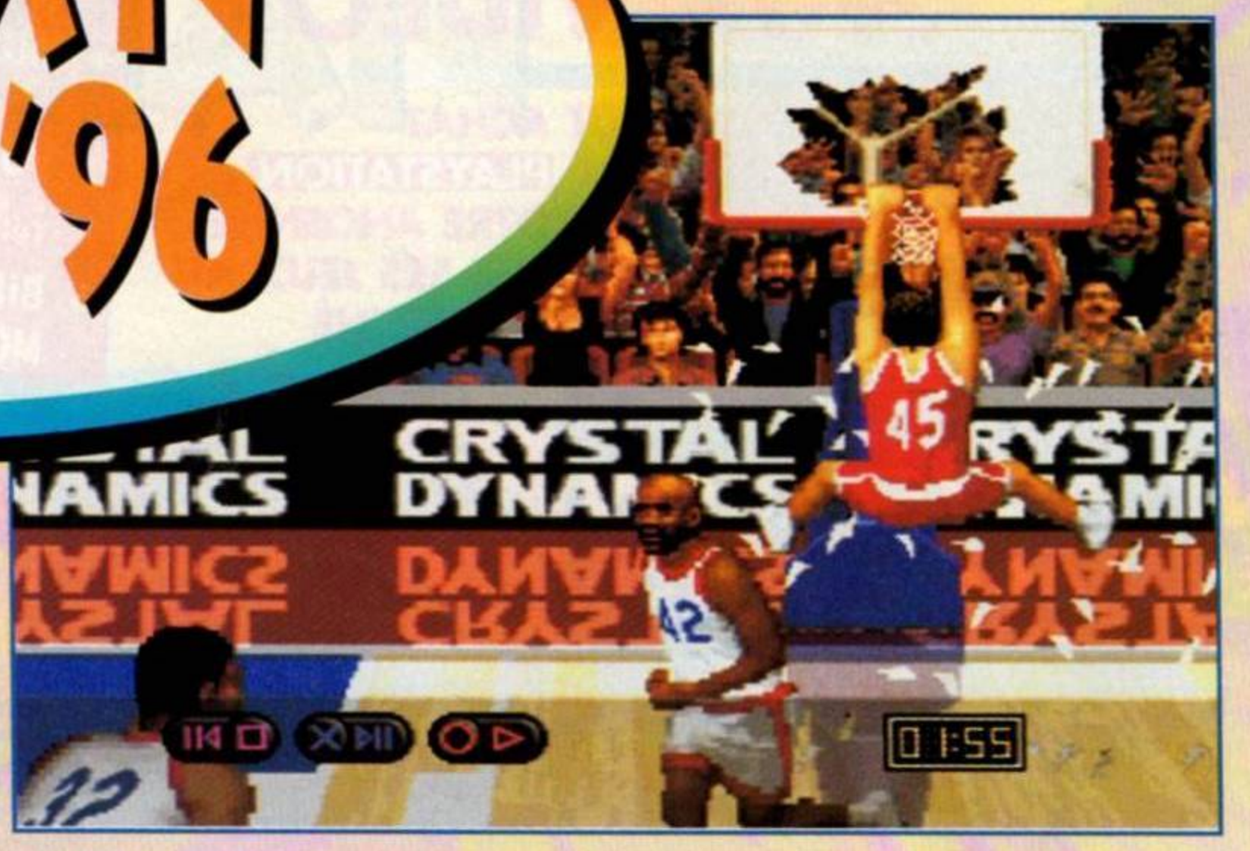
MINITEL
3615
ULTIMA GAMES

TELEPHONE
34 42 76 76
FAX
34 66 97 84

PAR COURRIER
ULTIMA VPC
BP 11
95650
BOISSY L'AILLERIE

SLAM'N JAM '96

PlayStation
Saturn



Transfuge de la 3DO, Slam'n Jam millésimé 96 joue les prolongations sur les nouvelles 32 bits. Si l'action est toujours aussi intense, il a quand même un petit air « has been ».

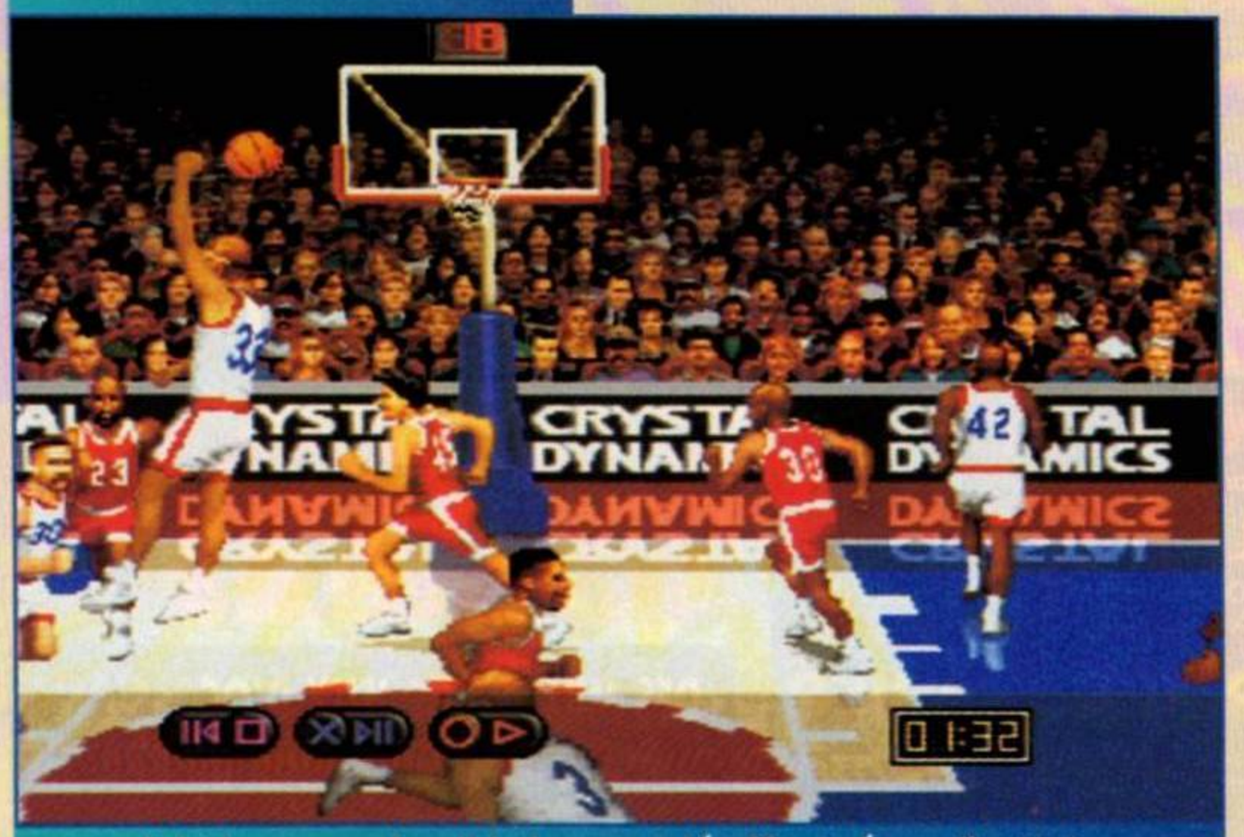
Slam'n Jam '95 avait marqué les esprits en sortant l'an dernier sur 3DO car il s'agissait du premier jeu de basket en 3D. Dans cette version 96, la vue est toujours la même, et le fun aussi présent. Seulement, en un an, d'autres jeux en 3D ont vu le jour sur les 32 bits de Sega et Sony. Entre Total NBA 96 (encore inégalé à ce jour), NBA in the Zone ou encore NBA Live 96, la lutte est plutôt rude.

Pourtant, Slam'n Jam a bien tenté de s'adapter en proposant un mode Quatre joueurs, et en incorporant une sorte de Dream Team au sein de laquelle on retrouve deux stars incarnant deux époques différentes : Karim Abdul Jabbar et Earvin « Magic » Johnson ! Hélas, cela ne suffit pas.

UNE SEULE VUE

Car en dépit de cette affiche de rêve, Slam'n Jam '96 aura bien du mal à se faire une place de choix face à une concurrence déjà bien installée. D'autant qu'il souffre d'une petite lacune : un seul point de vue est disponible, à une extrémité du terrain. Ce qui signifie que vous voyez d'abord votre équipe de dos, avant de lui faire face au changement de mi-temps. Difficile d'obtenir une action claire dans ce cas, ou de construire une attaque.

Chon



Admirez ce splendide bras roulé effectué par l'artiste Karim Abdul Jabbar.

PlayStation
Saturn
SLAM'N JAM '96

éditeur	CRYSTAL DYNAMICS
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 89%

en résumé

Slam'n Jam investit la PlayStation et la Saturn. Un jeu amusant, mais arrivant un peu tard au vu des récentes sorties sur ces supports.

GRAPHISME 86%
Correct et ça ne pixellise pas trop en plan rapproché.

ANIMATION 90%
Elle est fluide et véloce, ce qui donne un bon rythme à l'action.

SON 82%
Il n'y a rien d'extraordinaire, mais c'est assez bon pour passer inaperçu.

JOUABILITÉ 85%
Elle est relativement bonne, même si l'action est parfois assez confuse.

83%

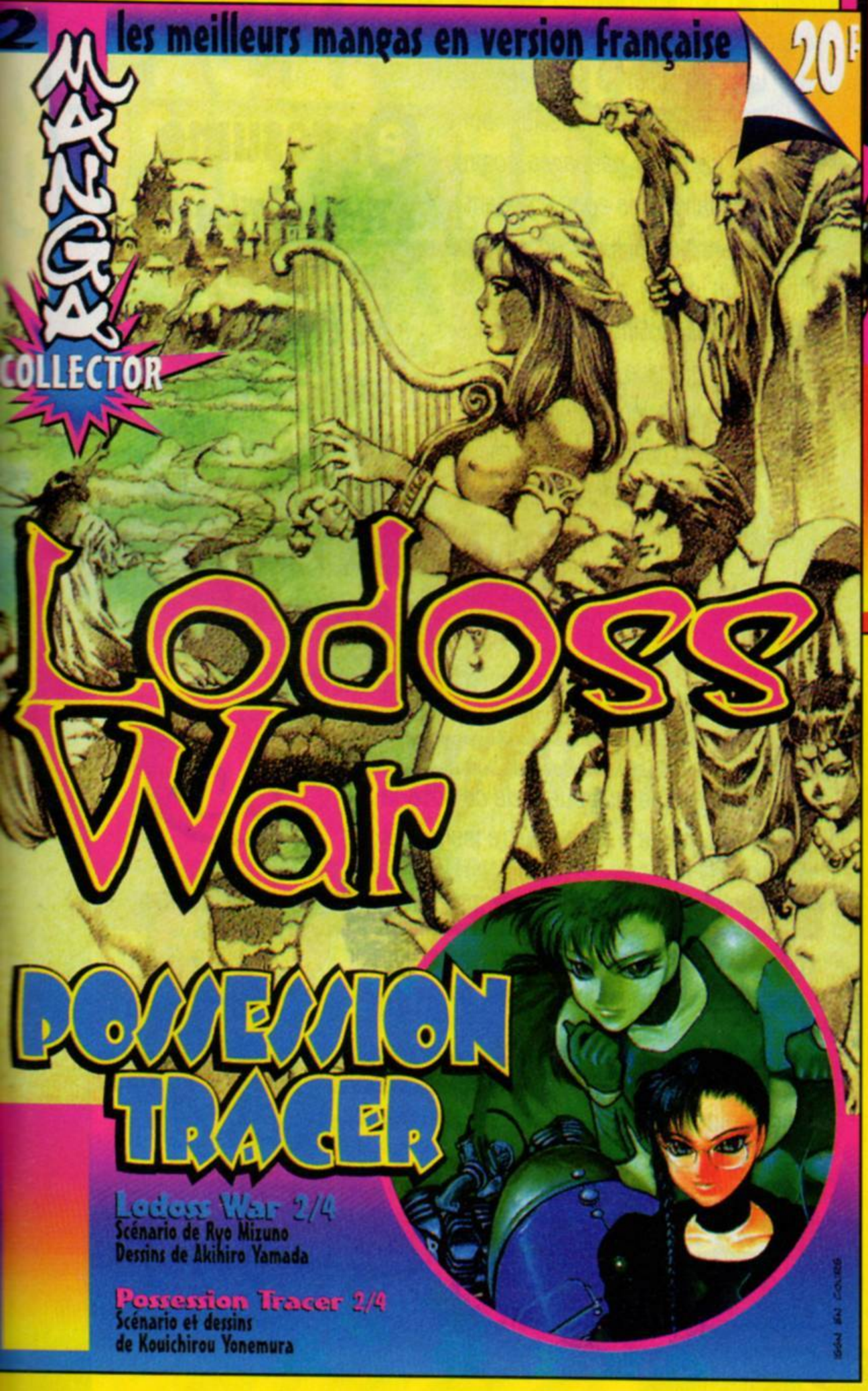
100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

NOUVEAU

100% manga

20F





Tous les 15 du mois

2 magazines Collector

Les N° 2 en vente chez tous les marchands de journaux

TINTIN AU TIBET

Game Boy

Game Boy

TINTIN AU TIBET



éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
VARIABLE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 60%

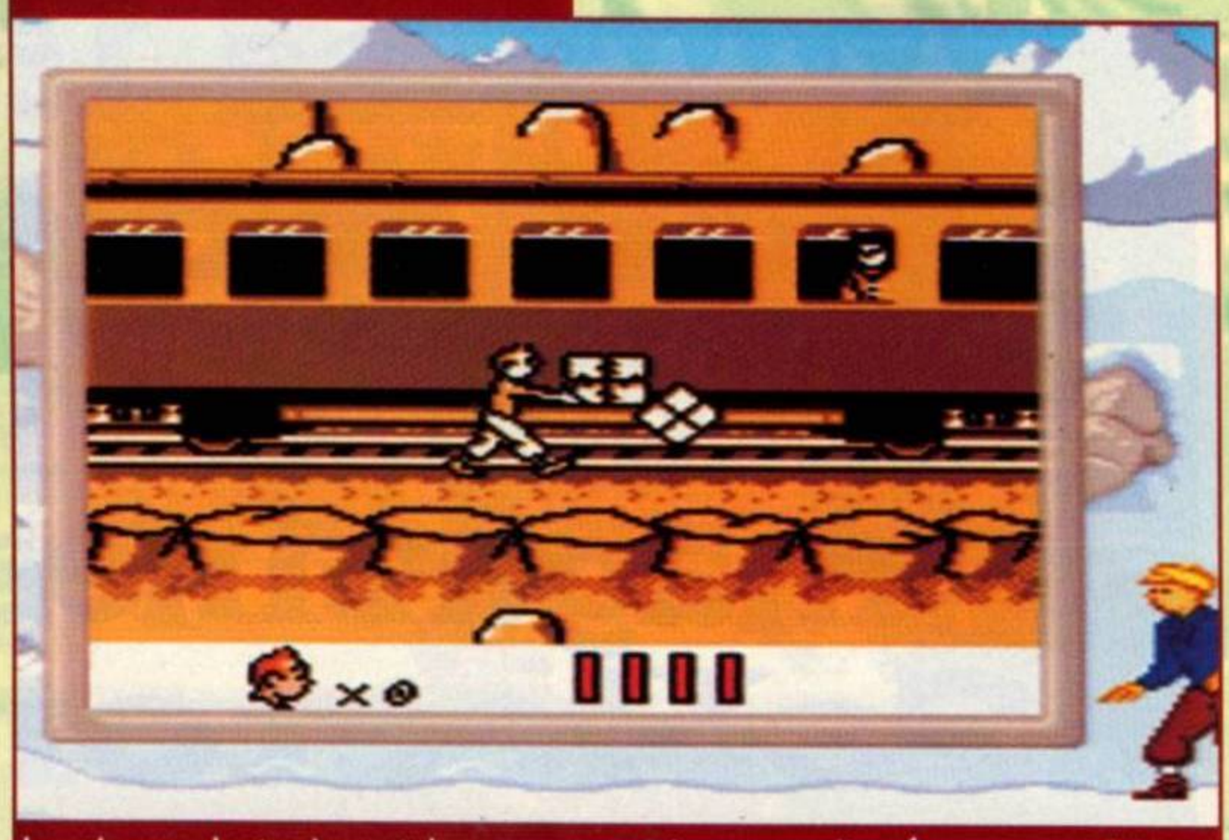
Après avoir exploré les 16 bits, le reporter à la houpette s'attaque sans faire de pause à la portable de Nintendo... Oubliez la couleur, et pensez plutôt au bonheur d'emporter le blondinet avec vous sur la plage.

Tintin sur Super Nintendo s'est extrêmement bien vendu. Normal, me direz-vous. Le soft a eu de très bonnes critiques (tout à fait méritées, d'ailleurs) et on ne peut pas dire que le père Tintin soit peu vendeur. Alors, évidemment, Infogrames ne laisse pas tomber un aussi bon filon et sort une version Game Boy, pile-poil pour l'été. Mais attention ! là, c'est beaucoup moins enthousiasmant. Sur Game Boy, pas de couleur, du coup le jeu perd de sa magie. Car la force de Tintin au Tibet reste tout de même la fidélité du style graphique par rapport à l'album d'Hergé. Sur Game Boy, on se retrouve donc avec une conversion franchement banale qui reprend les multiples niveaux. Bon, n'exagérons rien, cela reste tout de même un petit jeu sympa : les graphismes et l'animation sont corrects pour la console, et le jeu n'est pas dénué d'intérêt, les niveaux sont variés et certains passages comme celui de la lamaserie sont amusants. Seul gros reproche, il est un peu trop difficile, un malus d'autant plus regrettable que Tintin au Tibet se destine a priori aux plus jeunes. Bref, sans être un mauvais jeu, il n'apporte rien de nouveau. Du coup, je ne le conseillerai qu'aux tintinophiles, les autres risqueraient d'être déçus.

El Didou,
cherche Milou pour lui botter le c...

en résumé

Tintin au Tibet sur Game Boy n'a évidemment pas le charme des versions 16 bits. Sans être un grand jeu, il saura vous occuper sur la plage...



Le niveau du train est beaucoup moins compliqué que sur 16 bits. Évidemment, on ne joue plus sur deux plans.

GRAPHISME 80%
Ma foi, c'est assez réussi de ce côté-là... On arrive même à reconnaître les héros.

ANIMATION 83%
No problemo ! C'est fluide, rapide et je n'ai pas croisé de ralentissement.

SON 69%
La musique est parfois un peu stressante mais bon rien de gravissime.

JOUABILITÉ 79%
Si on a parfois un peu de mal, en règle générale, c'est parfaitement correct.

76%

100 95 90 85 80 70 65 60 55 50

Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

Nintendo
SNES • GAME BOY • NES
ultra Player

CREDITS
160

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

560

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.*
675

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.
680

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

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande).
680

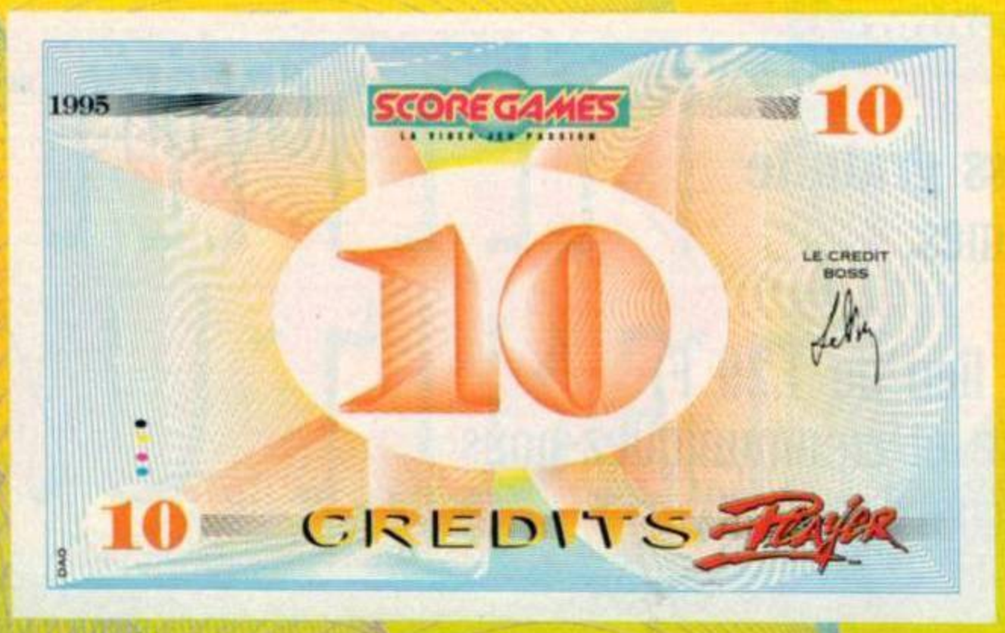
Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande).
1 000

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine
et bon de commande).
2 000

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

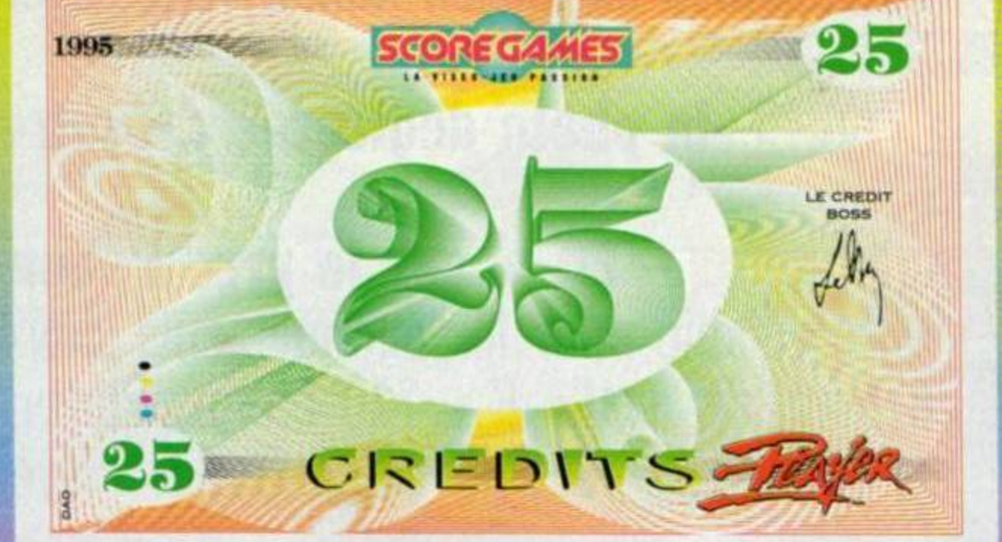
Retournez vos Crédits Player découpés,
accompagnés de l'offre de votre choix
et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

* (offre non valable pour les hors-série et les nouveaux numéros).


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player
DAG


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player
DAG


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player
DAG


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT
BOSS
25
CREDITS
Player
DAG


1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT
BOSS
50
CREDITS
Player
DAG


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT
BOSS
25
CREDITS
Player
DAG


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player
DAG


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player
DAG


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player
DAG

Vite Vu

SATURN

Discworld



prix A B C D E F **85 %**

éditeur
PSYGNOSIS
textes
FRANÇAIS
genre
AVENTURE
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

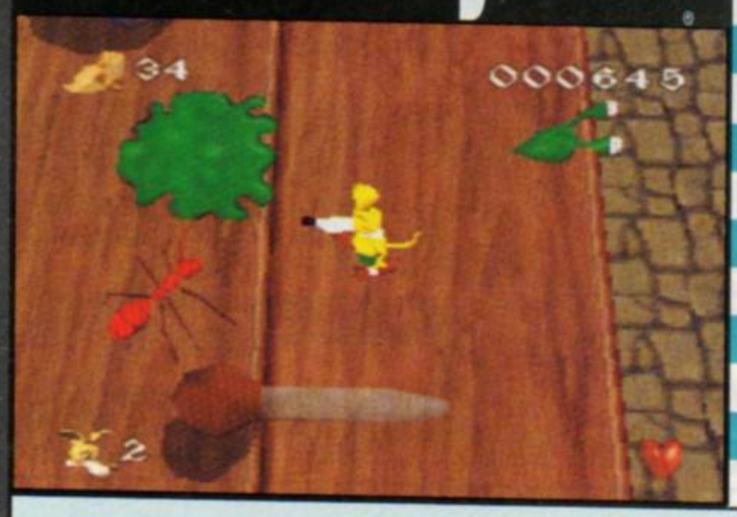
Rincevent, l'apprenti magicien, est de retour. Non pas pour de nouvelles aventures, mais pour conquérir le cœur des Saturniens. Après avoir séduit un grand nombre d'aventuriers de la PlayStation (voir PO n°57), Discworld débarque sur la 32 bits de Sega dans une version identique. Derrière ce jeu aux graphismes enchanteurs des plus trompeurs, se cache un scénario où l'humour tient une place de choix. Inspiré des livres de Terry Pratchett, Discworld plonge le joueur dans un monde qui pousse jusqu'à l'absurde les clichés de l'heroïc-fantasy. On y interagit en déplaçant son personnage d'écran en écran, puis en utilisant un pointeur pour ramasser des objets, les utiliser et dialoguer avec les personnages loufoques qui peuplent les lieux. Une interface simple et efficace, qui a depuis longtemps fait ses preuves dans les jeux micro. Les voix, un régal, sont en anglais sous-titré pour permettre à tous de se lancer dans l'aventure. Attention cependant, car la quête menant au terrassement du dragon qui hante Discworld est longue, très longue, et passe par une série d'actions qui manquent parfois singulièrement de logique. Une caractéristique propre à décourager l'aventurier du dimanche (solution complète en septembre dans notre p'tit frère *Ultra Player*). Dommage, car les graphismes sont magnifiques et les quelques animations qui agrémentent le tout bien marrantes. De même, les musiques constituent un accompagnement heureux. Bref, un must... pour joueurs téméraires.

Milouse



PLAYSTATION

Cheezy



prix A B C D E F **75 %**

éditeur
OCEAN
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME 3D
nombre de joueurs
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON

Le genre de la plate-forme n'est pas mort, et Ocean nous le démontre brillamment avec Cheezy. Le perso, une souris, évolue dans différent types d'environnement 3D. Par exemple, on trouve de la plate-forme telle qu'elle est conçue dans les jeux 16 bits, quelques niveaux où Cheezy est vu de haut (il dispose alors d'un flingue pour détruire ses nombreux ennemis) et des scènes d'action variées. Le décor a fait l'objet d'un travail de perspective en 3D (un peu comme dans Toy Story). Mais bon, tout cela ne vaut pas un bon Jumping Flash !

Wolfen

PLAYSTATION

Gunship



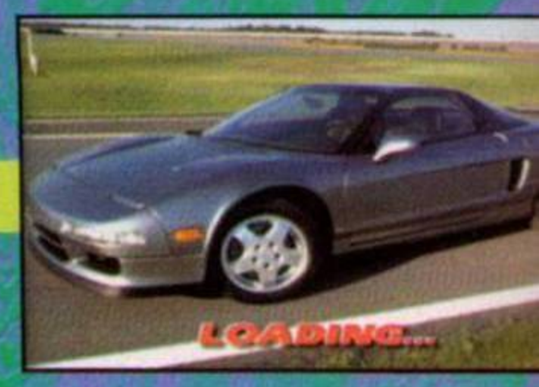
prix A B C D E F **74 %**

éditeur
MICROPROSE
textes
FRANÇAIS
genre
SIMULATION
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

Une nouvelle fois, les éditeurs raclent leurs fonds de cartons pour nous resservir des jeux oubliés depuis bien cinq ou dix ans. C'est le cas de cette simulation d'hélicoptère. Je m'y étais longuement plongé lors de sa sortie sur Atari ST, mais je doute que beaucoup de joueurs d'aujourd'hui ferment les yeux sur le manque flagrant d'effets graphiques de cette version. On survole lentement le terrain, se cachant derrières les collines pour surgir et flinguer une cible que l'on ne verra quasiment pas. Réservé aux fous de simus qui n'ont que faire des graphismes.

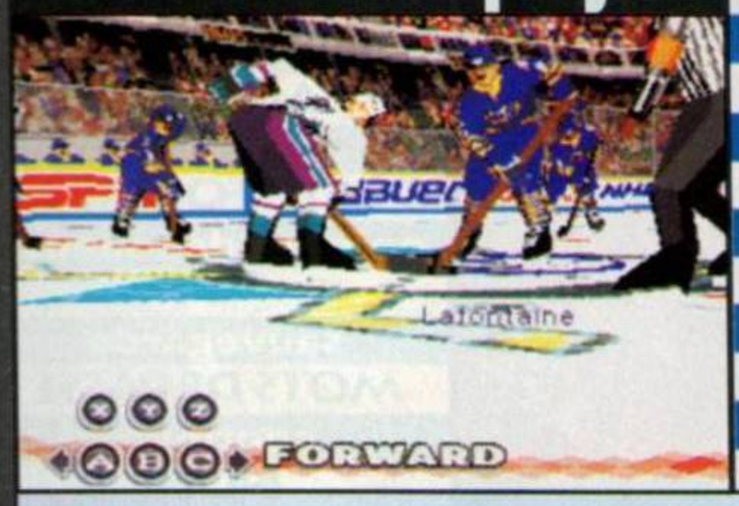
Milouse

ViteVu



SATURN/PLAYSTATION

NHL Powerplay



prix 85%

éditeur
VIRGIN I.E.
textes
ANGLAIS
genre
SIMU DE HOCKEY
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
NON

NHL Powerplay arrive sur le marché alors que pas mal de simulations se bousculent déjà au portillon. Comme son nom l'indique, il s'agit de la énième licence de la NHL pour rejouer un championnat ou les play-off 95 avec les vrais joueurs. Les hockeyeurs sont représentés en 3D polygonale. Toutefois, pour en être vraiment sûr, il a été nécessaire de faire appel au zoom du replay. Quoi qu'il en soit, c'est fluide, ça bouge bien, peut-être même un peu trop rapidement mais bon, pas de quoi crier au scandale. Un bon soft, maisje n'ai pas ressenti le plaisir de jouer que j'avais éprouvé avec le NHL All Star de Sega.

Wolfen

PLAYSTATION

Impact Racing



prix 60%

éditeur
VIRGIN I.E.
textes
ANGLAIS
genre
COURSE/TIR
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI

S'il n'est pas un jeu raté à proprement parlé, Impact Racing ne fera pas date dans l'histoire de la PlayStation... Sur une douzaine de circuits, des bolides concourent non pas pour arriver premier, mais pour se débarrasser des adversaires à l'aide de canons, missiles et mines. Entre les courses, le joueur peut apporter des améliorations à son véhicule (original, non ?). Les circuits, bien que jolis et d'une bonne variété graphique, sont en fait plutôt monotones, se résumant à une sorte de couloir. La réalisation est des plus banales, confirmant le fait que le jeu n'a aucun atout pour sortir du lot.



Milouse



SATURN

Shining Wisdom



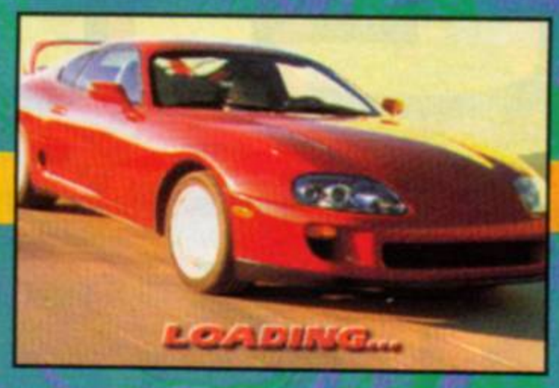
prix 60%

éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
RPG
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

Développer un RPG visuellement comparable à un jeu 16 bits me semble scandaleux. Ne vous laissez pas abuser par le titre : il ne s'agit pas d'une suite de Shining Force (l'une des meilleures saga RPG de la Megadrive). Shining Wisdom est un jeu de rôle sans surprise, avec des phases de combat à la Zelda. Seule l'utilisation ponctuelle du zoom hard nous rappelle que le jeu tourne sur Saturn ! Bref, un jeu sans intérêt.

Wolfen







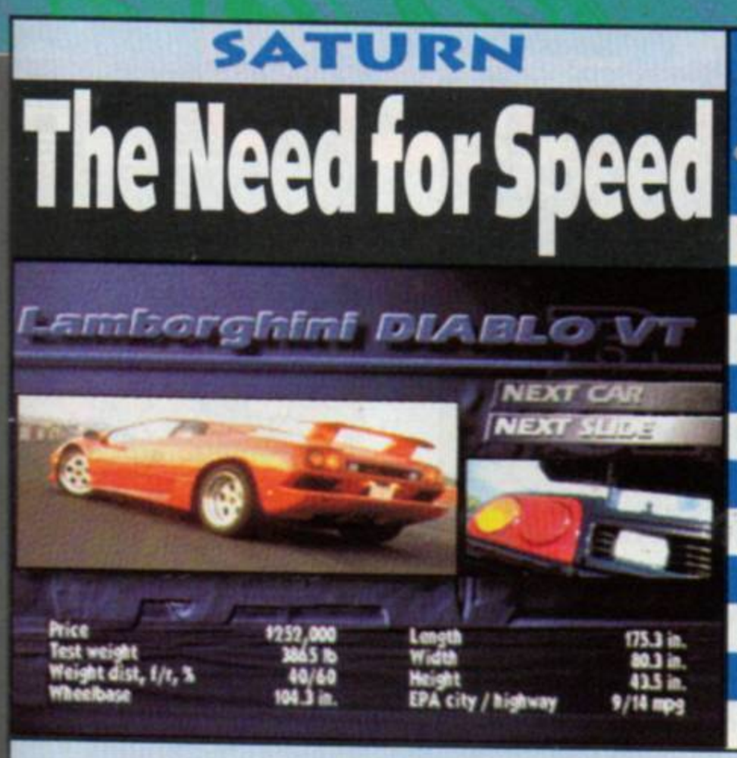
The Need for Speed (Saturn)

LE ZOOM DE VITE VU

Des bolides carrossés comme Lolo Ferrary

SATURN

The Need for Speed



prix A B C D E F **96 %**

éditeur
ELECTRONIC ARTS

textes
ANGLAIS

genre
COURSE

nombre de joueurs
1OU2

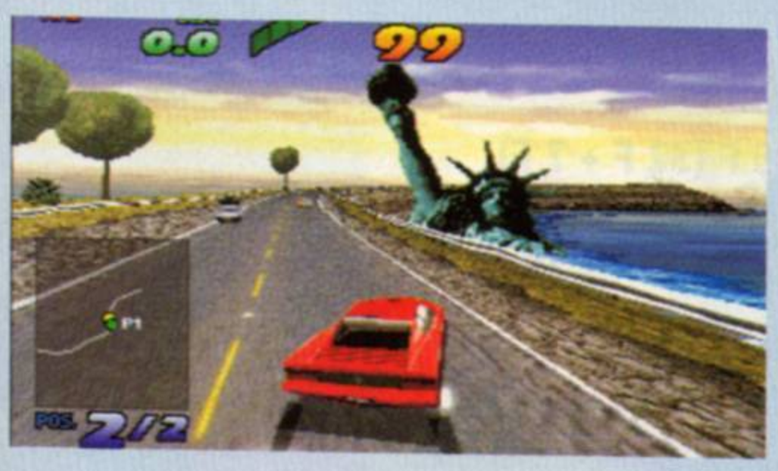
sauvegarde
OUI

continue
NON

Il ne fait pas forcément bon sortir un jeu de course sur Saturn depuis l'arrivée de Sega Rally, qui a placé la barre terriblement haut. The Need For Speed possède malgré tous des atouts suffisants pour se faire une place au soleil. Alors que SR demande un doigté sans faille, NFS fait appel à l'agressivité et au sang-froid : lancé à plus de 200 km/h sur de magnifiques routes touristiques à bord de coupés de luxe et poursuivi par la police, il faut oser dépasser le ou les concurrents ! Le tout en évitant de braves beaufs qui roulent tranquillement dans les deux sens de circulation. Au total, ce sont plusieurs dizaines de kilomètres (sur circuit fermé ou route ouverte) qui vous tendent les bras, à vous et à l'un de vos amis, qui par la magie du split d'écran, pourra vous rejoindre dans cette folle chevauchée mécanique.



La réalisation de NFS, quasi identique à la version PlayStation (PO 63), est un peu particulière puisqu'elle passe par la 3D, ce malgré l'obligation de visualiser l'action toujours dans le même sens — d'où l'absence d'impressionnants mouvements de caméra. La contrepartie est un affichage d'une qualité sans pareil : pour la première fois sur Saturn, on ne voit pas les décors s'afficher petit à petit, par saccades. Les accidents sont tout simplement magnifiques. Enfin, la jouabilité et l'animation, quasi parfaites, vous permettront d'assouvir votre soif de sensations. Bref, on a vraiment l'impression de foncer à toute barzingue sur la route et le pire, c'est que l'on y prend goût !



Milouse

SUPER NINTENDO

Power Piggs



prix A B C D E F **68 %**

éditeur
TITUS

textes
FRANCAIS

genre
PLATE-FORME

nombre de joueurs
1

sauvegarde
OUI

continue
OUI

Soyons direct : Power Piggs of the Dark Ages n'a vraiment rien d'un hit. C'est un jeu de plate-forme tout ce qu'il y a de plus classique. Si je voulais être méchant, je dirais qu'il a plus d'un métro de retard. On dirait presque un des premiers jeux de la Super Nintendo. Son style graphique, assez spécial, ne plaira sûrement pas à tout le monde. Toutefois pour tous les fondus de plate-forme, cela reste un challenge assez sympa, d'autant plus que le jeu, riche en niveaux, est d'une bonne difficulté. Dommage qu'il soit un peu « has been », car il y avait de l'idée dans le style graphique.

El Didou

SATURN

Three Dirty Dwarves



prix A B C D E F **78 %**

éditeur
SEGASOFT

textes
ANGLAIS

genre
BEATTHEMALL

nombre de joueurs
1 À 3

sauvegarde
NON

continue
OUI

Three Dirty Dwarves narre l'aventure loufoque de trois chevaliers nains. Venus d'un jeu de rôle, ils se retrouvent sur Terre... dans un magasin de sport, où ils empruntent battes de base-ball, boules de bowling et fusils à pompe pour casser du méchant. Le look destroy (style Beavis & Butthead), les zooms et les boss en 3D sont les points forts du jeu. Mais l'action est trop confuse et l'éventail de coups, pourtant réussis, reste limité. Le mode Trois joueurs accroît bien heureusement la durée de vie.

Mc Yas

complétez votre collection !



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.



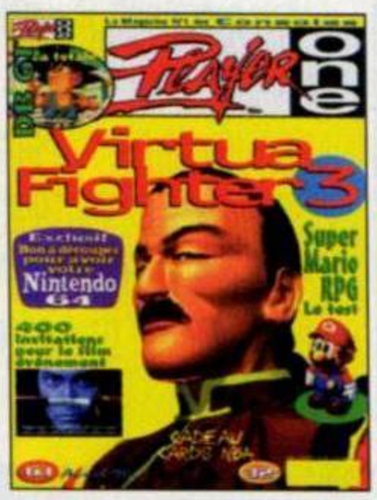
61 février 96

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.



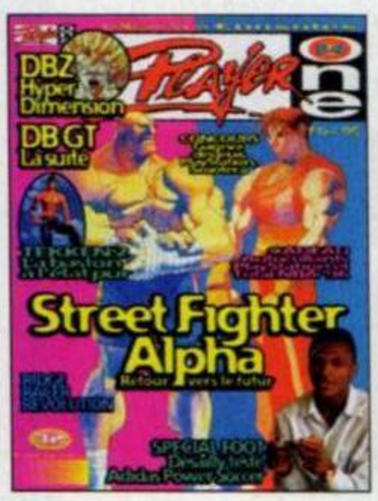
62 mars 96

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.



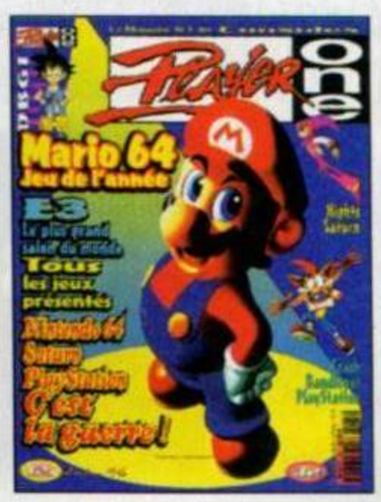
63 avril 96

Dossiers : Les coups de l'arnaque, Jouer à plusieurs.
Tests : Toy Story, Panzer General PSX, Wing Commander III PSX, The Need for Speed PSX, Magic Carpet PSX/Saturn...
OTW : Super Mario RPG SFC, Bahamut Lagoon SFC, Vampire Hunter Saturn, Alone 2 Saturn...
Plans et Astuces : Mystaria (1).
Cadeau : NBA Basketball Cards.



64 mai 96

Dossier : Spécial Foot.
Tests : SF Alpha, Panzer Dragoon Zwei, Kirby Dream Course, Night Warriors, Ridge Racer Revolution, Tintin au Tibet, Adventure of Lolo 2...
OTW : Tekken 2, Lode Runner, King of Fighters '95, DBZ Hyper Dimension, Choro Q, Dragon Force, ...
Plans et Astuces : Mystaria (2).
Cadeau : autocollants Sony.



65 juin 96

Dossier : Formés pour jouer. Spécial salon E3.
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball,...
OTW : Jumping Flash 2, Le trésor secret de Ludra, Thor, Le Miracle de Saint Ermos, Don Pachi,...
Plans et Astuces : Mystaria (fin).



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 *.

25	26	27	28	29	30	31	32					
33	34	35	36	37	38	39	40					
41	42	43	46	47	48	50	51					
52	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	
Hors-série n°5												

Attention !
Les numéros 1 à 24 et 44, 45, 49, 53, 54 sont épuisés.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
	35 F (28 F + 7 F)		
	37 F (30 F + 7 F)		
	39 F (32 F + 7 F)		
	51 F (35 F + 16 F)		

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... **Ville :** .....

Signature obligatoire*
***des parents pour les mineurs**

* sauf blocages

PLAYER ONE

INTERVIEWS DE

Stars Games and Sun

Dossier réalisé par Mahalia, surfeuse.

Que font les stars en vacances ? Sont-elles mer ou montagne ? Bikini, ou doudoune ? Game Boy ou PlayStation ? Pour le savoir, Mahalia les a traquées. Révélation : les stars sont comme nous ! Elles attendent avec impatience l'arrivée des vacances... Sous le soleil, évidemment.

Roger Louret

Maurice

Difool

Dikembe Mutombo

Mac Lesggy

Indra

Arthur

Mallaury Nataf

MALLAURY NATAF

L'ex-héroïne du sit-com *Le miel et les abeilles* n'a rien perdu de son allant. Une rencontre placée sous le signe de l'enthousiasme et de la joie de vivre qui rythment son quotidien.

« J'étais accro à Tetris. Je jouais partout, même en conduisant... »



PO : Comment occupez-vous vos vacances ?

MALLAURY : Je choisis un sport, ski nautique ou tennis, et je m'y consacre toute la journée. En ce moment, je préfère aller à la montagne.

Pas si facile de se balader tranquillement quand on est connu ! Comment faites-vous en été ?

Photos : Yves Bottalico