Le Magazine N°1 des Consoles

Player One

yStation
endo 64
Saturn
egadrive
G

Cadeau
carte Dragon Ball
Chromium

Concours
200 lots
à gagner

Formula One
La meilleure
simulation de
F1

Resident Evil
Solution
complète

En avant-première
Independence Day
Le film événement

L'envol
des jeux 3D

Nights
Super Mario 64
Crash Bandicoot
Jumping Flash 2

67 Septembre 96

32F

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

M 4413 - 67 - 32,00 F

K7 Vidéo SECAM 90 % de nos K7 à 115 F

	3 x 3 eyes		125 F
	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Armitage 3	4 Vol	115 F
	Borgman	2 Vol	115 F
NEW	Bubblegum Crisis	5 Vol	115 F
	Cobra	10 Vol	135 F
	Cobra le film		135 F
	Dancougar		149 F
NEW	El Hazard	2 Vol	139 F
NEW	GUNSMITH CAT		149 F
	Golden boy		139 F
NEW	Genocyber		139 F
NEW	Guyver	5 Vol	115 F
	Hard Chasseur de primes		115 F
	Kamui		135 F
	Iria	3 Vol	115 F
NEW	Kishin Heidan	4 Vol	115 F
	Kojiro	4 Vol	135 F
NEW	Kojiro Le film	4 Vol	135 F
	Lamu		130 F
NEW	Le chateau de cagliostro (LUPIN)		139 F
	Les ailes d'Honneamise		115 F
NEW	Lodoss V.Française	1 Vol	139 F
	Macross 2	2 Vol	139 F
	Macross Plus	2 Vol	115 F
	Max & Cie OAV		115 F
	Mégalopolis	4 Vol	99 F
	Moldiver	3 Vol	119 F
	Monster City		139 F
NEW	Moonlight la pierre de lune		139 F
	Ninja Scroll		135 F
	Orange road	2 Vol	115 F
	Patlabor	2 Vol	115 F
	Porco Rosso		139 F
	Ran la légende Verte	3 Vol	115 F
	Ranma 1/2	3 Vol	115 F
	RG Veda		115 F
NEW	Rhéa Gallforce		110 F
	Salamander		130 F
	Street fighter 2		115 F
	Tenchi Muyo	3 Vol	115 F
	The cokpit		115 F
NEW	Tokyo Babylone		139 F
NEW	Vidéo Girl Ai		130 F
	Yoma les ténèbres		115 F
	Yugen Kaisha	4 Vol	99 F
	Yuyu Hakusho		130 F

Nombreux autres titres disponibles
Tous les prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo SECAM VersionFrançaise intégrale

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

	K7 Shin Angel N° 1		139 F
	K7 Shin Angel N° 2 à 5	NEW	119 F
	K7 Esclaves et soumises		79 F
	K7 Fantasmes Charnels		79 F
	K7 L'odysée du plaisir		79 F
	K7 Possessions diaboliques		79 F
	K7 Mission extrême	NEW	129 F
	K7 La poupée du vice	NEW	129 F
	K7 Urotsukidoji I		135 F
	K7 Urotsukidoji II		135 F
	K7 Urotsukidoji III N° 1		135 F
	K7 Urotsukidoji III N° 2		135 F
NEW	K7 Urotsukidoji III N° 3		135 F
	K7 Anges des Ténèbres	2 Vol	135 F
	K7 Twin Dolls	2 Vol	135 F
	K7 Mademoiselle Météo	2 Vol	135 F
	K7 Ma sorcière Rei Rei	2 Vol	135 F
NEW	K7 Magical Twilight	3 Vol	119 F
	Imma Yojo	NEW	129 F
	Stainless Night	NEW	129 F
	Twin Angel	NEW	129 F

Mangas Français Bandes dessinées

Akira	14 Vol	96 F	
AD Police		69 F	
Amer Béton	1 Vol	55 F	
Au Nom de la famille		59 F	
Appleseed	5 Vol	76 F	NEW
Astro Boy		42 F	NEW
Bastard	1 Vol	40 F	NEW
Bersek		69 F	
Born to kill		55 F	
Le chien Blanco		59 F	
Crying freeman	2 Vol	46 F	
Art book Crying Freeman		99 F	
Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F	NEW
Code Quantum		25 F	
Docteur slump	7 Vol	38 F	NEW
Don Giovani		59 F	
Dragon ball	22 Vol	38 F	NEW
Fly (Dragon quest)	6 Vol	25 F	NEW
Ghost in the shell		78 F	
Gon	2 Vol	38 F	
Gunnm	6 Vol	40 F	NEW
Gun Smith Cats		42 F	NEW
HK		98 F	
Ikkyu	2 Vol	69 F	
L'habitant de l'infini		59 F	
Le trou Bleu		59 F	
Les élémentalistes	3 Vol	95 F	NEW
Metal Hunter		69 F	
Mother Sarah N° 1		92 F	
Mother Sarah N° 2		78 F	
Nicky Larson (City Hunter)	6 Vol	25 F	NEW
Nomad	3 Vol	96 F	
Noritaka	3 Vol	40 F	NEW
Orion	2 Vol	76 F	
Porco Rosso	4 Vol	56 F	
Porco Rosso Art book		169 F	
Power Ranger		40 F	
Rainbow		45 F	
Ranma 1/2	9 Vol	38 F	NEW
Red Hawk	2 Vol	45 F	NEW
RG Veda	3 Vol	45 F	
Riot	2 Vol	78 F	NEW
Robot de l'espace		59 F	
Sailormoon	9 Vol	38 F	NEW
Shoma		45 F	
Sanctuary		69 F	
Street fighter II	4 Vol	46 F	
Striker	2 Vol	49 F	NEW
Takeru Couleur	2 vol	75 F	NEW
Tenchi Muyo Couleur		69 F	
Tokyo Babylon	3 Vol	45 F	NEW
Vampire Miyu	2 Vol	69 F	
Version		49 F	
Vaelber Saga		85 F	
Vidéo girl aï	12 Vol	30 F	NEW

Bandes Dessinées Japonaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Street Fighter X	1 Vol	99 F	
B.D. Dragon Ball X		99 F	
B.D. Dragon Ball BOX		190 F	
B.D. Sailormoon X		110 F	
B.D. Visionnary	10 Vol	65 F	
B.D. Conspiracy		65 F	
B.D. Q & I		65 F	
B.D. Erotique	5 Vol	90 F	
B.D. V.I.C.E.		120 F	
B.D. Virtual Angel		120 F	

Art Book Japonais

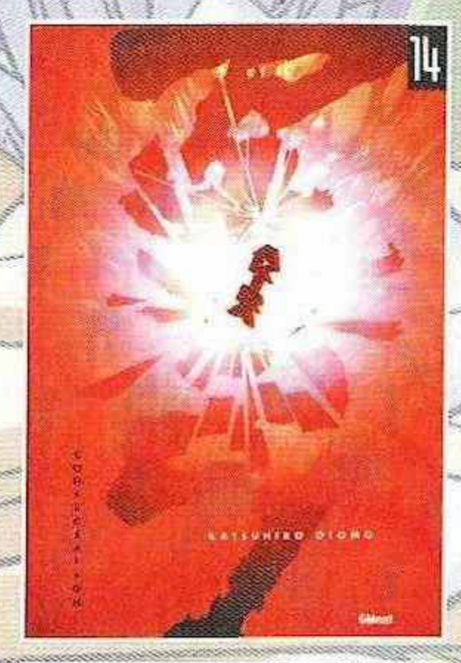
INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

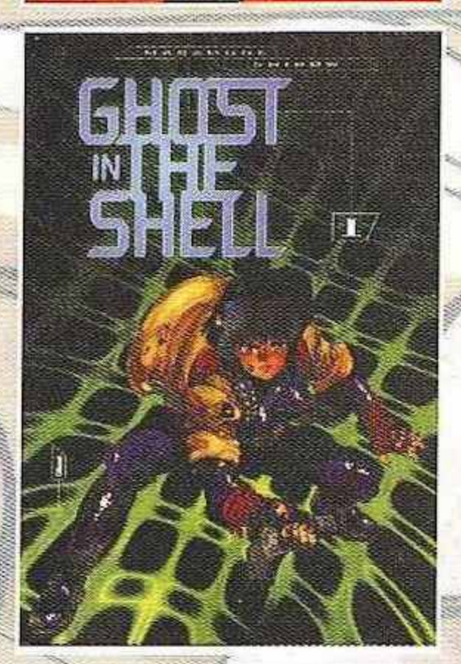
Art Book La blue girl		199 F
Art Book U JIN Land Live		145 F
Art Book Candy Moon Moon		129 F

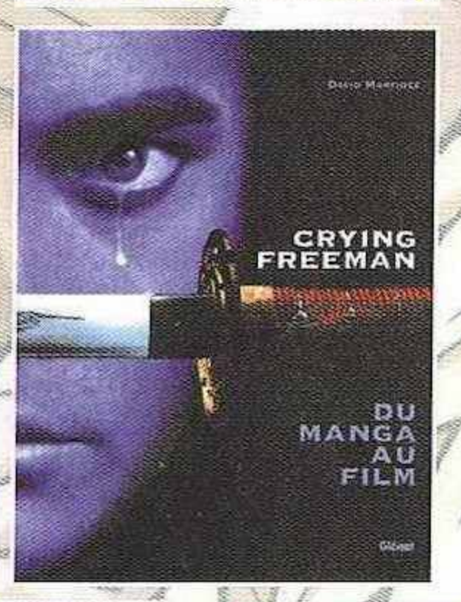
Bandes dessinées Françaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Tropical Eyes	1 Vol	79 F	
B.D. Angel	4 Vol	45 F	NEW
B.D. Cammy X		69 F	
B.D. Dark Wirbel		69 F	
B.D. Ogenki Clinic	2 Vol	69 F	NEW
B.D. Kaori Paradise		69 F	







AMICROPUCE

Tél (33) 69.21.84.84

F8 F3 F1 F6 F7 F2 M1 K1 U1 F5 F4

Figurines 40 Cm
149 F

Goku Ultra 18 Cm
99 F

Gozita 35 Cm
Entièrement articulé
199 F

Gozita 15 Cm
A monter sans colle
99 F

ENFIN DISPONIBLE !
K7 GOZITA & TAPION
En version Française
149 F

G6 G4 G2 G1 G5 G7 G3 G8

Super Guerriers 20 Cm
Articulés
69 F

G11

Figurines Super Guerriers Articulées
69 F/fig

G 1	Son Goten	G 9	Tapion
G 2	Trunks	G 10	Minoshiya
G 3	Son Gohan SG	G 11	Hirutendegan
G 4	Végéta	G 12	Klilyn
G 5	Janemba	G 13	Videl
G 6	Goku Ultra	G 14	MaginBoo
G 7	Gotenks	G 15	Govita
G 8	Gotenks	G 16	Raditsu
		G 17	Freeza
		G 18	Broly
		G 19	Piccolo
		G 20	Govita

Tous les prix de nos articles sont unitaires

K7 Vidéo SECAM Version Française intégrale DRAGON BALL Z

K7 A la poursuite de Garlic	89 F
K7 Le Robot des glaces	89 F
K7 Le combat fraticide	89 F
K7 La menace de namec	89 F
K7 La revanche de cooler	89 F
K7 100000 Guerriers de métal	89 F
K7 L'offensive des cyborgs	89 F
K7 Broly le super guerrier	89 F
K7 Les mercenaires de l'espace	89 F
K7 Le père de Son Goku	89 F
K7 L'histoire de trunks	89 F
K7 La menace de namec	89 F
Pack 3 K7 Dragon Ball Z	249 F

DRAGON BALL

K7 La légende de Shéron	79 F
K7 Le chateau du démon	79 F
K7 L'aventure mystique	79 F
Pack 3 K7 Dragon Ball	198 F

K7 Vidéo Version Originale PAL DRAGON BALL Z

K7 Tapion	79 F

Bandes déssinées Françaises

B.D. Dragon ball	22 Vol	38 F

Art Book Japonais

Art Book Power Level Perfect	129 F
Art Book Collector 4 Vol	
Vol 3 TV Animation Part 1	129 F
Vol 4 World Guide	129 F
Vol 5 TV Animation Part 2	129 F
Vol 6 Movies & TV Spécials	129 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Coffret N° 9
79 F

Coffret N°14
79 F

Coffret N°12
79 F

Coffret N°11
79 F

DRAGON BALL GT

5 Figurines Kit à monter 15 Cm

K1 Gozita	99 F	K2	99 F
K3 Tapion	99 F	K4 Minoshiya	99 F
K5 Govita	99 F		

U1 Kit Monté Goku Ultra 18 Cm	99 F
M1 Kit Monté 35 Cm Gozita	199 F

8 Figurines de 40 Cm 149 F

F1 San Gokou SG — F2 San gokou ultra
F3 Janemba — F4 San Gokou
F5 San Goten — F6 Boo
F7 Videl — F8 Tapion

20 Coffrets différents

Le Coffret de 6 figunines de 5 cm	79 F

Coffret N°1 à 20 avec 6 figurines
Coffret N°22 avec 4 Super Guerriers & 1 tirette de combat 89 F

4 Blisters Billes Super Guerriers

N°1 12 billes + 1 Calot + 6 figurines	89 F
N°2 6 Calot + 1 boulet + 1 figurine	89 F
N°3 3 Bilook + 1 figunine	89 F
N°4 12 Billes + 6 Calots + 1 boulet + 1 figurine	89 F

Figurine articulées de 10 Cm

Les 6 Figurines de 10 cm articulées	120 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Heros Collection 4 le sachet de 10 cartes	20 F
Trading DBGT le sachet	30 F
Carte DB Chromium le sachet	30 F
20 DBZ Cartes Trading differentes Série 1	20 F
Sachet de 35 PP cards ancienne série	45 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions	120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes	100 F
40 Power Level 17 dont 2 brillantes	180 F
40 Power Level 18 dont 2 brillantes	200 F
40 Cardass N° 27 dont 2 brillantes	200 F
Kit PP Cartes de luxe DBGT 1	
40 cartes + album + boitier	149 F
la boîte de 200 Power level 13	300 F
100 Cardass collector ancienne série	250 F
100 Characters collector ancienne série	250 F
100 Minicartes collector ancienne série	250 F
Casquette	35 F
9 PP cards dont 2 brillantes sous blister	25 F
Jeu Barcode avec 50 cartes Barcodes rares	150 F
Estampe en rotin	55 F
Tee Shirt débardeur	59 F
Figurine San gokou à peindre	59 F
Marque page (Shiru)	5 F

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Coffret N°10
79 F

Coffret N°22
89 F

3615 CROPUCE
3615 GHT*XFILE

BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE BP 33 91201 Athis Mons Cedex

A chaque commande, nous vous envoyons les photos de toutes nos figurines, K7, mangas et Art Book dans nos 2 dépliants Dragon ball Z gratuitement ou sur simple demande avec une enveloppe Timbrée

Désignation de l'article	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage	
C0996 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost France	70 F
DOM TOM	65 F
Autres Destinations	80 F
Contre remboursement	+45 F

Modalités de réglement

- ☐ Chèque à AMICROPUCE
- ☐ Carte bancaire
- ☐ Mandat lettre
- ☐ Contre remboursement
- ☐ Carte bancaire 16 Numéros

N° _____

Expire à fin : ____ / ____

Signature des parents pour les mineurs

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

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

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

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 (SdF).
Rédacteur en chef-adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Lionel BARCILLON, Elizabeth LÊ, Nathalie ROY-REUILLER.

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu), Christophe DELPIERRE (Chris), Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE (El Didou), Stéphane PILET (Le Flou), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro - responsable Zoom), Reyda SEDDIKI, Sam SOUIBGUI (responsable import/on line), Julien VAN DE STEENE (Milouse).
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-VIÉ.

Service abonnement
B.I.I. - BP 4, 60700 Sacy-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 : Nights © Sega 1996, DBZ © 1989 Bird Studio/Shueisha/Toei Animation Co. Ltd.

Ce numéro comporte en supplément une carte Dragon Ball Chromium, déposée sur la une de couverture et ne pouvant être vendue séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

ÉDITORIAL

UN PODIUM POUR TROIS

À peine la flamme olympique d'Atlanta éteinte, il faut déjà songer aux prochains JO. Pas ceux de Sydney, qui se dérouleront dans quatre ans (on a le temps d'en reparler...), mais ceux qui vont opposer Sega, Sony et Nintendo. Trois pour une médaille d'or. En clair, un podium d'une place. Déjà en éliminatoires face à Sega, Sony a pris une sérieuse avance. Avec sa PlayStation, il détient le record du monde de consoles vendues en un an en Europe. Il frise le million. Sega termine en deuxième position. Après son « faux départ » (lancer de la Saturn en plein été, dégringolade précipitée des prix, soutien mitigé des éditeurs...), il n'a jamais été en mesure de revenir sur le leader. L'écart est d'environ 1 pour 4. Nintendo, lui, a préféré se passer des éliminatoires. Péché d'orgueil ? Des gradins, il a pu apprécier la course sans faute de Sony tout en méditant sur la morale : « Rien ne sert de courir, il faut partir à point ». En meeting au Japon, Nintendo a remporté un succès prometteur. Plus de 800 000 N64 vendues en l'espace de deux mois ! Belle moyenne. Mais il lui faudra confirmer cet exploit sur le terrain international. Les jeux restent à faire. Entre Mario, Nights et Crash Bandicoot, les stars des consoles ne se feront pas de cadeau. Player One et vous, lecteurs, seront les arbitres de ces jeux modernes où la devise de Coubertin — « L'important est de participer » — prête à sourire. Malheur aux vaincus...

SdF
(Stade De France)

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

SUPER-HEROS INSTANTANE

A consommer avant 11.10.99

ELECTRONIC ARTS®

TIME COMMANDO™

Mode d'emploi :

1> Déchirez l'emballage

2> Ouvrez la boîte

3> Découvrez la nouvelle technologie Xtra-3DMotion

4> Préparez-vous à voyager dans le temps

INGREDIENTS :
ZONES TEMPORELLES <PREHISTOIRE, MOYEN-AGE, EMPIRE AZTEQUE, FAR WEST, JAPON DES SAMOURAIS, EMPIRE ROMAIN, PRESENT ET FUTUR>
TECHNOLOGIE GRAPHIQUE SOPHISTIQUEE, PIED, POING, ROCHER, MASSUE
EPEE, LANCE, FUSIL, GRENADE, LASER, STRATEGIES DE COMBAT.
GARANTI SANS COLORANT.

ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL

Time Commando est une marque d'Adeline Software. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts. PlayStation et sont des marques de Sony Entertainment Inc. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.
Pour obtenir de plus amples d'informations sur Time Commando, 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.

3615 EA DIRECT 2,23F/mn
ELECTRONIC ARTS

http://www.ea.com/

Disponible sur Playstation

67 SEPTEMBRE

SOMMAIRE

CONCOURS

Konami 55
DBZ 101
3668 125
3615 151

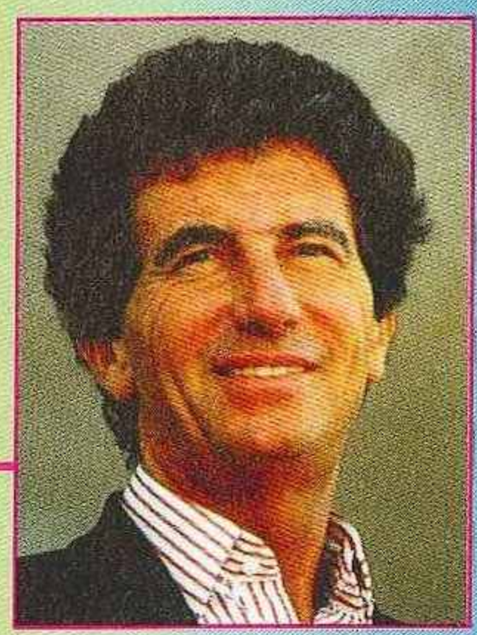
L'événement à venir : Final Fantasy VII sur PlayStation. Attention, intrus ! les Slayer One investissent les pages des Stop Info.

10 **Courrier**

Sam fait de la résistance : toujours 4 pages de courrier.

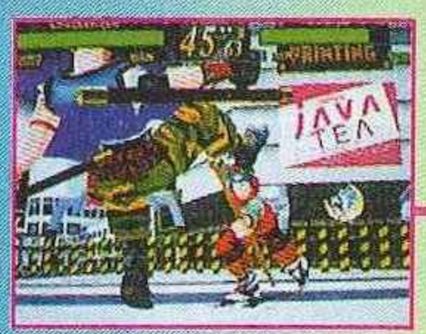
14 **Stop Info**

L'ancien ministre de la Culture, Jack Lang dresse un bilan de son action dans le domaine du jeu vidéo.



36 **Interviews**

Culturellement correct ?



Deux gros titres Sega : Gunblade et (surtout) Last Bronx, un jeu de baston digne de VF2.

38 **Arcade**

42 **Over the World**

Second jeu de la N64, Pilotwings 64 va enflammer les amoureux d'air et de nature.

VF Kids, attendu en arcade, débarque déjà sur Saturn : irrésistible.

Tobal n° 1, un jeu de baston classique, designé par Toriyama : intéressant.

Un nouveau genre est né. Avec Nights et Super Mario 64, venez faire un tour dans cette nouvelle dimension.

60 **Dossier Plate-forme 3D**

82 **Poster**

Formula One, la meilleure simulation de F1 en image.

85 **Tests**

Formula One met la gomme !

Time Commando : le jeu à remonter le temps.

Gungriffon : du Robotech à l'action trépidante.

Athlete Kings : en attendant les JO de Sydney.

126 **Trucs en Vrac**

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

Resident Evil dévoile ses obscurs secrets.

134 **Plans & Astuces**

144 **Zoom**

Ciné, bédé, manga, musique... tout ce qui fait oublier un instant le jeu vidéo. Ce mois-ci, en avant-première, un film événement : Independence Day.

Abonnement page 159

Flippant,
Hallucinant,
Culte,
Obsédant,
Stressant,
Terrifiant,
Mythique,
Speedant,
Dément,
Décapant,
Monstrueux,
Intense,
Aliénant,
Sanglant.

ALIEN™ TRILOGY

La chasse est ouverte sur Saturn !

GAGNE 1 JEU PAR JOUR AU 36.68.10.25**

* 2,23 FTTC/mn

Trucs et astuces : 36-15 ACCLAIM*
http:/www.acclaimnation.com

GREY Entertainment

Alien, Aliens, Alien 3,™ & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. TM and © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
**Pré-tirage avec un instant gagnant par jour du 01/09/96 au 30/09/96.

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

Sûr de toi.

Tu es le meilleur.

Dans l'enfer de la course,
tu maîtrises ton bolide.

Tu es le meilleur.

Ton adversaire connaît ta valeur.

Tu es le meilleur.

Dépassement à l'intérieur.
Dépassement à l'extérieur.

Tu es le meilleur.

Encore 3 tours. Accélère.
C'est la victoire.

TU ES LE CHAMPION.

"...UN CHEF D'OEUVRE ABSOLU"
95%
Joypad

"LE PODIUM DE L'ANNEE"
★★★★★★
CD Consoles

"UN CHEF D'OEUVRE EST NE"
5/5
PlayStation Magazine

"CETTE SIMULATION EST DEMENTIELLE"
93%
Consoles+

FORMULA 1

Le jeu officiel FIA sur PlayStation

Courrier

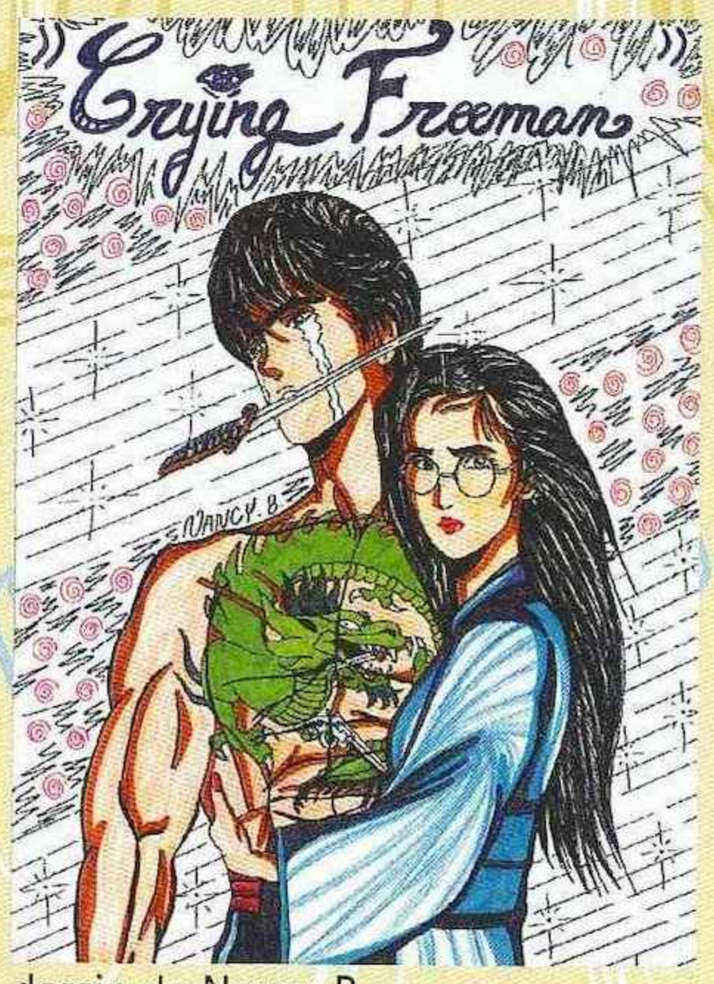
Non, je ne vais pas vous la jouer « Salut ! Bonnes vacances ? », histoire de ne pas vous rappeler la dure réalité de la fin de l'été. Dure est d'ailleurs un bien grand mot quand on voit l'actualité des jeux, plus chaude que jamais. Et qui dit grosse actualité, dit grosse quantité de questions pour Sam ! Alors, je squatte encore quatre pages ce mois-ci. Et si je reçois autant de lettres et de dessins le mois prochain, je ne vois pas de raison de repasser à trois ! Alors, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Sam Player

Ça va paraître un peu idiot, mais c'est quoi au juste les P.-S. ?

Scorpion

Ce sont les post-scriptum, l'endroit où je passe quelques messages perso à l'attention de lecteurs qui ont écrit.



dessin de Nancy B.

J'ai remarqué que la Jaguar d'Atari a été commercialisée en mai 94 (PO n° 42), et je trouve que les éditeurs ont très largement ignoré cette console, même si ses capacités s'apparentaient plus aux 32 qu'aux 64 bits. À l'époque, la Saturn était à peine prévue. Et par rapport aux 16 bits, la Jaguar avait les capacités techniques de répondre aux 32 bits et de leur faire concurrence (je me rappelle d'Alien VS Predator). Mon avis est que la Jaguar est sortie trop tôt, et si les éditeurs avaient développé de bons jeux dessus, les consoles et les jeux 16 bits se seraient moins vendus. Donc, à mon avis, il y a eu boycottage. La Jaguar est pour ainsi dire, mort-née.

Arnaud Seibel

Je dois avouer que cette façon de refaire le monde avec des « si » et une Jaguar m'a paru assez insolite. Je te trouve sympa lorsque tu dis que ses capacités tenaient plus des 32 que des 64 bits ! Ceci dit, le mot boycottage n'a pas lieu d'être ici : un éditeur développe un jeu sur une console s'il pense que ce sera rentable. Pour cela, il faut des garanties, à savoir un nombre élevé de machines vendues. Ça, c'est le boulot du constructeur. Atari avait obtenu le soutien de nombreux éditeurs, mais la quasi totalité des jeux annoncés n'ont jamais vu le jour, faute d'acheteurs potentiels. Regarde ce qui se passe avec les consoles japonaises : ce sont les constructeurs de consoles qui montrent la voie en développant les premiers jeux.

Le prochain jeu de course de Sega sur Saturn sera-t-il Indy 500 ou Virtua Racing Remix ?

Warblade

Indy 500 a été annulé très tôt, et je n'ai pas entendu parlé d'un VR Remix. D'ailleurs, VR Saturn (une daube) n'a pas été développé par Sega. Les prochains titres devraient être l'adaptation de ManxTT et la suite de Daytona.

« À mon avis, il y a eu boycottage de la Jaguar. »

Si on commande une photo de son journaliste préféré avec les Crédits Player, alors on peut avoir ta photo, Sam, non ?

David

Non, car je ne suis pas journaliste ! D'ailleurs, voici l'occasion d'apporter une précision qui évitera à nos lecteurs des envois inutiles.

En lisant le magazine des abonnés de Canal+, j'ai vu, parmi les acteurs du film Tarpin, le nom de David Perry !? S'agit-il du programmeur ou d'un autre ?

Earthworm Sam

Non, ce n'est qu'un homonyme.

J'adore la rubrique Over The World, mais crois-tu qu'il soit nécessaire de nous faire baver alors que la plupart des jeux ne sortent pas en France et sont souvent en japonais ?

RPG-Man

La plupart des jeux présentés en OTW sont jouables par le commun des français. Libre au lecteur de les acheter en import donc (après s'être assuré qu'il peut les faire tourner sur sa console). Et puis c'est aussi l'occasion de couvrir l'actualité des jeux au Japon, toujours plus riche qu'en France...

La lettre du mois

dessin de Caroline Maufroid.

Quelques questions :

1) Réponds par oui ou par non : Final Fantasy III et Chrono Trigger sortiront-ils un jour en France ?
2) Pourquoi a-t-on si peu de traductions françaises sur console, alors que sur PC, tous les jeux sont traduits et distribués en France dans un délais quasi nul ?
3) Pourquoi y a-t-il si peu de jeux d'aventure de type micro sur consoles ?

Camite

1) Je suis un peu interloqué ! Tu me sommes de répondre à une question dont je n'ai pas la réponse ! J'en sais rien...
2) Il n'est pas facile de comparer les marchés respectifs des PC et des consoles. Sur PC, il n'y a quasiment aucun décalage dans les dates de sorties d'un pays à l'autre. Une situation héritée de l'époque où le piratage des jeux vendus sur disquettes était monnaie courante : si un éditeur tardait à sortir un jeu en France, par exemple, celui-ci risquait d'arriver après les copies pirates, soit trop tard...
3) Je pense que tu fais allusion aux jeux de type Discworld. Et la (triste) réponse est peut-être que les éditeurs prennent les joueurs sur console pour des gogos incapables de s'intéresser à ce genre de jeu. Aventure, jeu de rôle, même combat !

Bonjour, je m'appelle Julien

et j'ai 18 ans. Je vous écris pour vous demander quelques conseils pour pouvoir créer un fanzine portant sur la PlayStation. J'ai déjà commencé à trouver quelques idées, mais j'aimerais toutefois avoir des conseils de votre part.

Julien Bedez

Le propre du fanzine est de te permettre de faire ce que tu as envie de faire. Tu n'as pas de contrainte réelle, si ce n'est matérielle : mieux vaut disposer d'un ordinateur et d'une imprimante graphique. Ensuite, l'accès gratuit à une photocopieuse est souhaitable. Enfin, mieux vaut se mettre à plusieurs pour rédiger un fanzine.

Si je t'écris, c'est pour faire part à *Player One* et à ses lecteurs de mon point de vue sur la tendance actuelle qui privilégie la technique au détriment de l'intérêt. Et je n'irai pas trop en arrière pour appuyer ma thèse. Dans *Player One* n° 66, test de Olympic Games, je cite l'avis de Didou : « Mon choix se porterait plus sur Track and Field pour ses graphismes ». Autrement dit, Olympic Games, plus varié, plus réaliste, et qui peut se jouer à huit est moins bon que son concurrent parce qu'il n'aurait pas de textures... Ensuite, test de AIV Global Evolution, Le Flou déclare : « Ce genre de lacune esthétique n'est plus tout acceptable sur 32 bits ». Mais un jeu n'a pas besoin d'être beau pour donner du plaisir au joueur. Zelda sur NES est ignoble graphiquement. En est-il mauvais pour autant ? Les jeux de gestion ou de stratégie ne sont jamais très beaux. Alors, doit-on condamner le genre sur 32 bits ? On arrive à Galaxian 3, auquel vous attribuez 65 %. C'est beaucoup trop. D'accord, c'est beau. Mais la durée de vie à quatre joueurs ne dépasse pas une heure. Les notes dans *Player One* étant en général beaucoup trop élevées, ça me fait penser qu'il faudrait deux échelons de notes dans vos tests : un pour la note telle que vous l'attribuez actuellement, et un pour l'intérêt à l'achat.
Sinon, dans les Vite Vu, Shining Wisdow sur Saturn obtient 60 %. La réalisation, c'est sûr, n'a pas l'air fameuse. Mais vous ne dites rien au sujet de la qualité du scénario, alors que c'est l'élément le plus important dans ce genre de jeu. Final Fantasy III n'est pas en polygones texturés, mais il n'a pas d'équivalent sur 32 bits. L'entêtement remarquable des éditeurs en ce sens n'est profitable à personne puisqu'aucune simulation de tennis sur 32 bits ne vaut les meilleures sur 16 bits. Ben oui, tous ces polygones sont un peu trop statiques... Heureusement, l'arrivée d'un jeu alliant beauté et intérêt comme Resident Evil est rassurante. Et l'entrée dans la danse du maître Nintendo pourrait mettre fin à cette longue période de rodage...
Voilà pour ce petit plaidoyer, à la prochaine, ciao !

Camite

Voilà une lettre comme je les aime, mélangeant le bon sens à la démesure, bref une lettre polémique. Sur le fond, tous les journalistes de Player One *sont entièrement d'accord avec toi : l'intérêt d'un jeu prime sur tout le reste. Maintenant, quelques précisions sur tes exemples. Si on attache Didou devant deux consoles, l'une avec Track & Field, l'autre avec Olympic Games, il jouera au premier. Au nom de quoi devrait-il dire le contraire si on lui demande son avis ? Track & Field n'est pas seulement plus beau, il est aussi plus simple à jouer, donc mieux adapté à un jeu à plusieurs. D'autre part, le très laid Olympic Games a quand même eu 93 %... Tu ne peux donc pas nous taxer de ne pas donner la priorité à l'intérêt.*
Pour AIV GE, sa réalisation nous a paru en-dessous du seuil minimum. Or cela peut avoir une importance, même pour un jeu de gestion. AIV aurait été ainsi plus confortable à utiliser s'il avait été plus beau. Et s'il n'a « que » 80 %, c'est justement parce que son intérêt n'a pas comblé ses lacunes techniques.
En ce qui concerne Galaxian, sa durée de vie, quand on joueseul, est plus élevée, et tu fais le procès du style plus que du jeu lui-même. Si ceux qui aiment le genre apprécient Galaxian, c'est leur problème après tout.
Concernant les notes, il est vrai que la moyenne n'est pas vraiment à 50 %. Mais il n'en reste pas moins que leur valeur relative reste intacte, car nous veillons a attribuer les notes en fonction de celles des autres jeux du genre récemment testés.
Je ne m'attarde pas sur le problème de Shining Wisdow, puisqu'il a été relégué en Vite Vu, où il n'y a pas de place pour exposer un scénario qui est de toute façon décevant.
Enfin, pour tes dernières remarques, je te dirai simplement ceci : il n'est pas nécessaire de faire un jeu laid pour faire un jeu intéressant. Comprends que ce n'est pas la faute des polygones si les jeux de tennis en 3D sont moins bons. Disons simplement que les éditeurs ne se sont pas foulés... Car c'est eux et seulement eux qu'il faut blâmer, pas les améliorations techniques des consoles.

Sam

« J'ai un gros problème, ma PlayStation ne lit plus les jeux. Mais j'ai la solution ! »

À la sortie de la Nintendo 64 en France, combien coûteront (environ) le jeu Mario 64 et une manette ?

Albert

Ni prix ni date n'ont été annoncés par Nintendo pour la France. Le constructeur a en revanche fait connaître sa volonté de calquer le prix des cartouches et manettes sur ceux de la Super Nintendo, soit environ 400 à 500 francs pour les premières, et 150 francs pour les secondes. Cela n'a rien d'officiel, bien sûr.

Sony emploie pour la PlayStation le slogan suivant : « Elle est là, et pour longtemps ». Crois-tu que c'est vrai, ou juste pour rassurer le consommateur ?

XXXXX

Peut-être les deux ? Seul l'avenir nous dira si ce slogan, l'un des plus ringards que j'ai jamais entendu, se justifiait.

Serait-il possible de ne plus agrafer les pages, mais plutôt de les coller comme dans le PlayStation Player, parce que la couverture se barre tout le temps.

Lionel

Le problème, c'est que Bubu est chargé de relier les numéros. Et avec le « dos carré » de *PlayStation Player*, il s'était collé les doigts, et en avait mis partout. Alors qu'avec les agrafes, il s'en plante bien quelques unes dans les mains, mais au moins, il ne salit pas la rédac. Alors, on a choisi de garder la couv avec les agrafes, d'autant plus que cela t'oblige à faire attention à ton *PO* !

Pourquoi dans les jeux de course, comme Sega Rally par exemple, les décors apparaissent-ils petit à petit, comme par enchantement ? Alors que, à mon avis, ça rendrait les courses encore plus réalistes si ça venait de loin.

Scorpion

Plus il y a de polygones texturés à l'écran, plus une console a de travail lorsqu'elle doit afficher une image. Afin de ne pas être débordée et ralentie, elle ne dessine pas les polygones les plus lointains, d'où le phénomène que tu as remarqué.

Pourquoi Sega et Nintendo ne sortent-ils pas un adaptateur pour leur nouvelle console, qui permettrait de jouer à ses jeux favoris sur 16 bits ?

Warblade

De telles extensions coûteraient aussi cher que les consoles 16 bits correspondantes, alors à quoi bon...

Je possède une PlayStation depuis le mois de septembre, et depuis quelques semaines, j'ai un gros problème : ma console ne lit plus les jeux ! Mais j'ai la solution : il faut que je la positionne verticalement, et alors tout rentre dans l'ordre. Je voudrais savoir si c'est bon pour la console de la mettre comme ça, et si tu me conseilles de la renvoyer sachant qu'elle est encore sous garantie.

Stéphane

Stéphane, ton problème a beau faire sourire, il n'en est pas pour autant original. D'ailleurs, les Slayers en avaient parlé dans *PO* n° 63. Plusieurs possesseurs de PlayStation ont eu ce problème, qu'ils ont résolu soit en plaçant la console sur le côté, soit en la retournant carrément ! Dans tous les cas, et après avoir bien souri de la situation, je conseille de retourner la console... pour réparation ou échange.

Ayant remarqué dans la page « Complétez votre collection » que presque la moitié des magazines étaient épuisés, j'ai failli avoir un arrêt cardiaque ! Que se passe-t-il ? Vous ne pouvez plus les renouveler ? Ça coûte trop cher ? Bientôt, je ne pourrais plus compléter ma collection de Player One si ça continue !

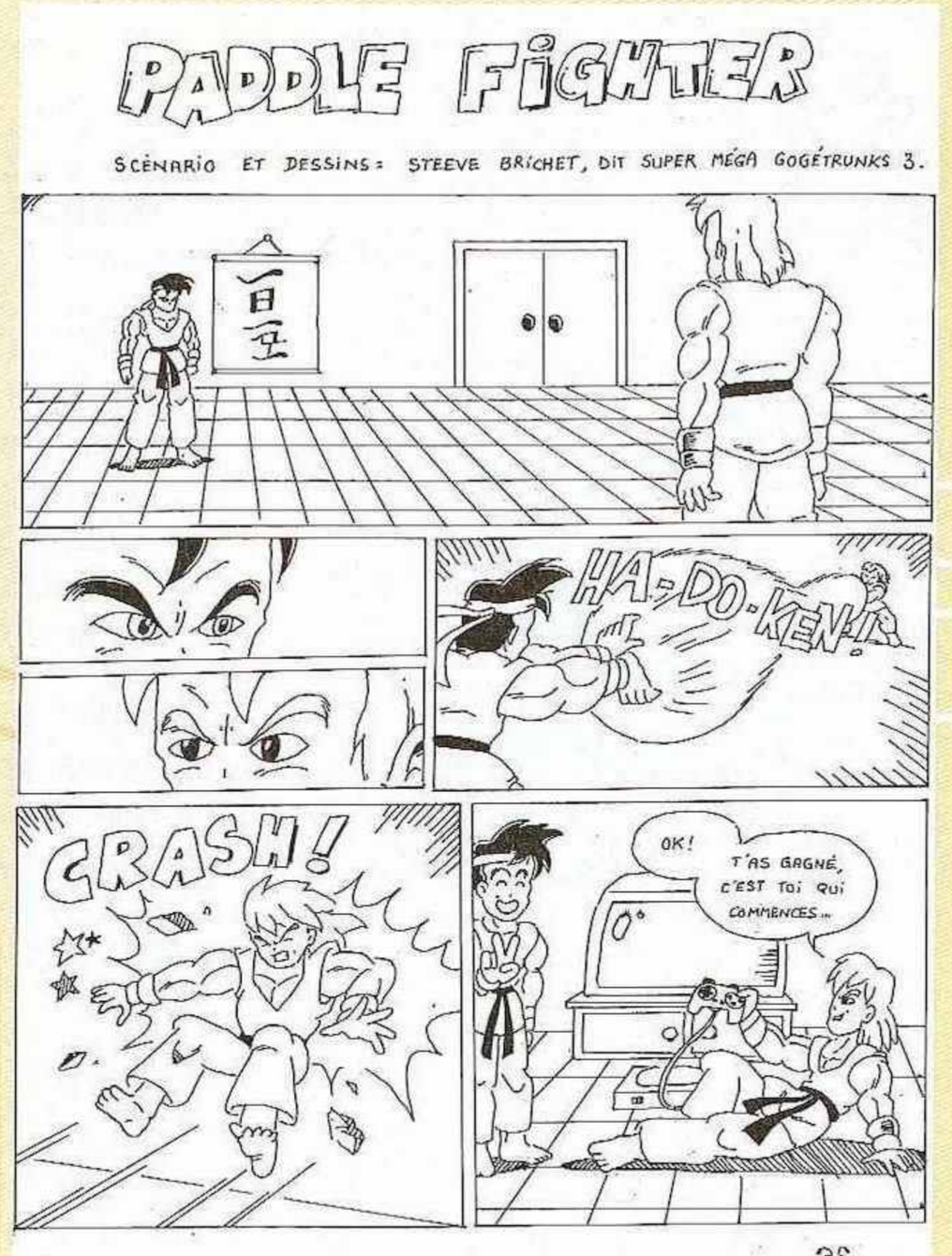
Un fan de PO

Il y a eu beaucoup de changement dans la fabrication de *Player One* depuis ses débuts, et il nous serait impossible de retirer les plus anciens des numéros. Et même pour les numéros récents, cela serait beaucoup trop coûteux. Peut-être que d'autres lecteurs possèdent ces vieux numéros ? Même moi, il me manque des numéros, égarés... et aujourd'hui épuisés !

Selon moi, la Saturn et la PlayStation vont disparaître dans l'ombre de la Nintendo 64. Et toi, qu'en penses-tu ?

SLVPO

Je pense que tu as tort. Le parc des 32 bits japonaises est déjà important, et les éditeurs gagnent de l'argent en y développant. (Et là où il y a des thunes à prendre, il y a des jeux qui sortent !). De plus, la Nintendo 64 n'a pas encore de jeux pour faire face à VF2, Tekken, et autres Sega Rally.



dessin de Steeve Brichet.

« Les interviews de Difool et autres Arthur, on s'en tape ! »

Je vous écris tout d'abord pour vous féliciter de l'évolution de Player One. Je viens en effet de jeter un coup d'œil à l'un de mes anciens numéros et force est de constater que le mag a fort bien évolué avec le temps.
Passons aux questions :
1) L'exposition prolongée aux jeux vidéo est-elle une des causes de la « maladie de la vache folle » ?
2) Votre confrère Ultra Player ayant changé de formule, ne se pose-t-il pas comme un de vos concurrents directs ?
3) Iggy vous a-t-il réellement quitté comme il l'annonçait dans le numéro 61 ?
4) Est-il prévu un Super Game Boy pour la Nintendo 64.
5) Pourquoi le Virtual Boy n'est-il pas sorti en France ? Cette machine avait

pourtant l'air intéressante et novatrice.
6) À quand un PlayStation Player avec pourquoi pas... une partie des tests sur CD Rom (comprenez Cédérom) ?
7) Les interviews de Difool et autres Arthur, on s'en tape... surtout lorsqu'elles occupent 11 pages.
Sur ce, longue vie à Player One.

Charles

1) Est-ce que tu me demandes ça parce que tes vaches s'adonnent aux jeux vidéo ?
2) Non, car *Ultra Player* est plus complémentaire que concurrent de *Player One*. Les jeux testés y sont moins nombreux mais accompagnés d'aides de jeu, de plans...
3) Eh oui ! Un beau matin d'hiver, il a enfilé ses oreilles de Mickey, sauté sur son tapis volant, et disparu dans la brume.
4) Non, pas pour le moment.
5) Beaucoup de joueurs au Japon ne sont pas de ton avis, et je ne vois pas comment une console novatrice qui ne marche pas au pays du Soleil-Levant pourrait percer en France. Si tu veux mon avis, il ne faut pas espérer voir le Virtual Boy distribué officiellement en Europe.
6) Oublie cette idée, car la lecture d'un texte est bien moins confortable sur une télévision que sur du papier. Cela devient même rapidement insupportable pour les yeux.
7) Il est normal que cela ne plaise pas à tout le monde, mais ton *PO* de cet été était plus épais que d'habitude. C'était un petit plus qui n'a en rien empiété sur la place accordée aux jeux vidéo, qui n'a d'ailleurs cessée d'augmenter depuis la naissance de *Player One*.

dessin de Antonin Gallo.

« Je voudrais supplier les éditeurs de sortir plus de RPG. »

Le prix de la Saturn

peut-il encore baisser d'ici Noël ? Il y a peu de temps, courait une info parlant d'une nouvelle version Saturn au coût de fabrication moins cher.

Megabyte

C'est possible, mais il ne s'agirait sûrement pas d'une baisse importante. La Saturn dans sa nouvelle robe (plus petite) n'est prévue qu'au Japon pour l'instant.

Je voudrais

supplier les éditeurs de sortir plus de RPG. En manque d'aventures, j'ai même essayé de jouer en japonais, mais c'est vraiment trop dur. Je suis maman, j'ai 40 ans, et je ne pense pas être la seule « personne âgée » à être passionnée par ce genre de jeu. Alors, Messieurs les éditeurs, faites un effort. Il y a un marché potentiel à saisir !
Sinon, j'ai une PlayStation, une Saturn, une Super Nintendo, et je sais que je vais craquer pour une N64. Je suis tentée d'acheter une N64 américaine en septembre, car j'achète beaucoup d'import. Je suis d'origine anglaise, donc pas de problème de langue. Que me conseilles-tu ?

Jacqueline

La pénurie de RPG en France est d'autant plus dommageable qu'il n'y a pas que les adultes qui apprécient le genre. Il faut en tout cas reconnaître à Sega le mérite de ne pas oublier les RPGistes.
Sinon, un joueur qui achète de l'import et qui lit correctement l'anglais a effectivement intérêt à acheter ses consoles en import. Il faut veiller à ce qu'elles soient modifiées en PAL par l'importateur, et à posséder une télévision acceptant le 60 Hz (c'est le cas de tous les postes récents).

Les P.-S.

Bruno, Sim City prévu sur PlayStation. David, nous testons tous les jeux qui sortent officiellement. Punisher, ton histoire de devoir de Français m'étonne au plus haut point, d'ailleurs je ne suis pas sûr d'avoir bien compris. Thomas, je connais ton petit truc, mais il y a beaucoup plus simple ! Même chose pour Denis. Je te laisse deviner. Christophe, il n'y avait pas de poème dans ton enveloppe !

Stop INFO

PSYGNOSIS-SONY

Psygnosis vient finalement d'annoncer que ses produits seront encore distribués par Sony et ce, jusqu'en mars 1997. Voilà un couple qui semble bien instable... En clair, Sony devrait se charger de distribuer WipEout 2097, Destruction Derby 2, Thunder Track Rally, Tenka, Discworld II et l'Ile du Dr Moreau. À suivre... jusqu'à la prochaine scène de ménage.

BLOCS DE COULEUR SUR 32 BITS

Jusqu'à ce jour, les joueurs des galaxies Sega et Sony se sentaient lésés puisque les Tetris ne sortaient que sur les consoles de Nintendo...

Eh bien, c'est fini ! The Tetris Corporation, qui détient les droits pour Tetris, vient de donner son accord à Jaleco pour développer Tetris Plus sur Saturn. Ce jeu, proche de la version originale, devrait proposer tout un tas de nouveaux modes pour s'éclater à plusieurs. Il n'est pas exclu que ce soft sorte, peu après la version Saturn, sur PlayStation.

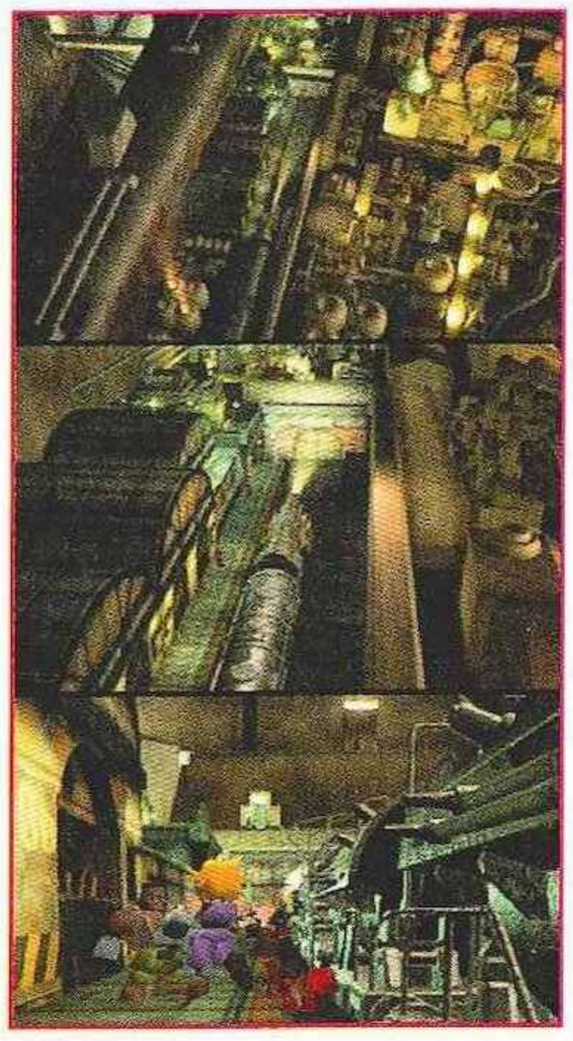
SORTIE IMMINENTE

FINAL FANT

C'est officiel : le septième volet de la série des Final Fantasy sort en décembre sur PlayStation. Plus que trois petits mois à attendre et nous pourrons, enfin, passer des nuits sur un RPG qui promet d'être extraordinaire. Petit avant-goût du bonheur.

FF VII devrait, à coup sûr, faire un carton au Japon à la fin de l'année. La série est mythique, la console capable de grandes choses, et les dernières informations que nous avons recueillies à son sujet augurent du meilleur*. Comme prévu, le jeu tiendra sur 2 CD. Histoire de faire une comparaison, FF VII contiendra 300 fois plus d'informations que FF VI, et 250 fois plus que Chrono Trigger ou Romancing Saga 3. Cela ne veut pas dire qu'il sera plus long (il devrait vous falloir un temps somme toute moyen, soit une bonne quarantaine d'heures pour le terminer) mais la qualité graphique du jeu n'aura évidemment plus rien à voir avec les RPG de la Super Famicom. Les décors sont entièrement réalisés en images de synthèse (ils paraissent tellement vrais, parfois, qu'on croirait presque voir des images digitalisées) et se révèlent assez hallucinants. Il faut admirer les jeux de lumière, les ombres... Nous avons affaire à un véritable travail d'orfèvre. Les personnages et les ennemis sont en 3D, et évoluent dans ces fabuleux décors avec une aisance remarquable... Le résultat n'est pas du tout choquant. En ce qui concerne les combats, ils sont vus normalement de côté, comme d'habitude, mais des mouvements de caméra accompagnent certaines actions spécifiques (invocation d'un pouvoir magique, attaque particulièrement dévastatrice, etc.).

En ce qui concerne les personnages du jeu, on en connaît maintenant quatre : Claude, Fallis, Valet et Red VIII. Les trois premiers sont déjà des habitués de la série — ce sont respectivement le héros, la magicienne et le costaud du groupe (il a des mitraillettes à la place des mains !) —, mais Red VIII fait figure de nouveau-venu. C'est une créature hybride, mi-loup, mi-lion, qui



ASY VII

possède vraiment un look d'enfer. Bref, inutile de décrire plus avant FF VII, il faudra maintenant y jouer pour en dire davantage. Admirez donc, pour le moment, les photos qui habillent ces pages et rendez-vous dans quatre ou cinq Player One pour le test complet.

FINAL FANTASY TACTICS

Square semble décidé à relancer la folie Final Fantasy puisqu'en plus de FF VII, un autre jeu, baptisé Final Fantasy Tactics, est prévu sur PlayStation pour le printemps 97. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu d'aventure mâtiné de wargame, dans lequel vous devrez faire preuve d'un sens tactique particulièrement aigu. Le déplacement des personnages s'effectuent case par case, les stratégies possibles sont nombreuses et les pouvoirs magiques que vous pouvez invoquer très impressionnants. Les scènes de combat, représentées en 3D isométrique, peuvent être visualisées sous différents angles (grâce à des effets de rotation), ce qui promet du grand spectacle et permet en outre de mieux évaluer les reliefs et les distances sur le champ de bataille... Hironobu Sakaguchi (le père de la série des Final Fantasy) et Yasumi Natsumo (créateur de Tactics Ogre et Legend of Ogre Battle) ont réuni leurs talents pour nous concocter un jeu parfaitement abouti. On peut donc s'attendre au meilleur et il faut bien l'avouer, on attend déjà ce Final Fantasy Tactics avec une certaine impatience.

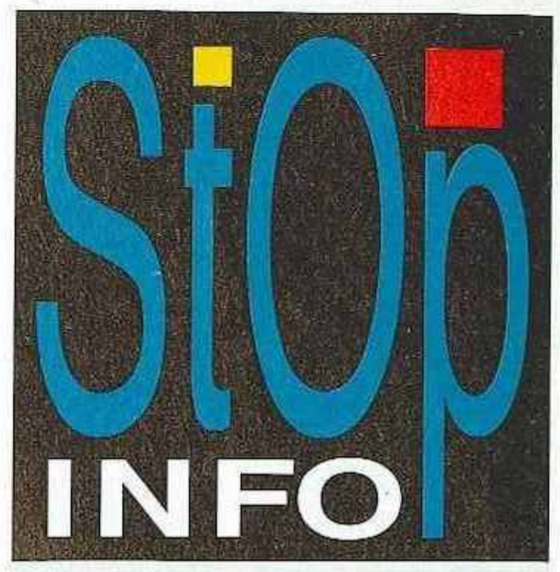
Final Fantasy Tactics

* On a même pu y jouer ! En effet, une démo courte (mais jouable !) de Final Fantasy VII est fournie avec le jeu Tobal, en import japonais. Si vous hésitiez à l'acheter...

800 000

NINTENDO 64 VENDUES AU JAPON

Malgré une date de lancement tardive, le 23 juin, la Nintendo 64 a conquis de nombreux Japonais. Une semaine après son arrivée dans les boutiques, 500 000 nippons ont déjà acheté la bête. Un record qui a permis à Nintendo de prendre 6 % du marché japonais des consoles nouvelles génération, face à Sega, Sony, Nec et Panasonic. Et ce n'est pas fini, car au moment où vous lirez ses lignes, quelque 800 000 N64 auront investi le marché japonais. La barre du million va bientôt tomber... Autre détail qui tue : les boutiques se plaignent d'être à court de paddles colorés vendus à l'unité. C'est marrant quand même que nos amis japonais achètent déjà un second paddle, alors qu'aucun des titres disponibles ne le nécessitent !



DAYTONA PLUS

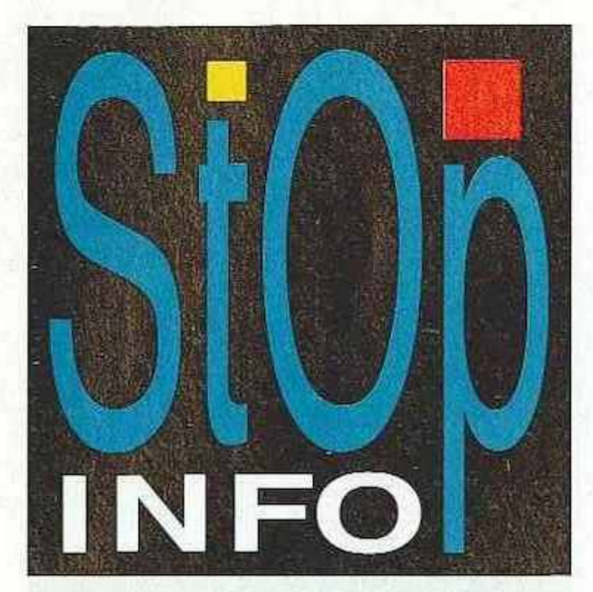
De nouveaux renseignements sur la prochaine version de Daytona, prévue pour la fin de l'année, circulent sur Internet. Il devrait utiliser les toutes dernières librairies graphiques de Sega, ce qui devrait lui conférer une haute qualité graphique. Très speed, l'animation devrait être fluide puisqu'on nous promet 30 images par seconde (comme Sega Rally !). Trois nouveaux circuits devraient être proposés, ainsi que la possibilité de créer les vôtres. Pour finir, un mode Deux joueurs (écran splitté) sera disponible.

DRAGON'S LAIR 2

Après l'adaptation de la version originale de Dragon's Lair sur Mega CD, ReadySoft nous prépare l'adaptation sur Saturn du second épisode. Le principe assez particulier et qui ne plaît

pas à tous, reste le même : appuyer au bon moment sur la bonne touche. L'aventure au cours de laquelle Dirk, notre chevalier, doit retrouver la princesse Daphné (encore !) reste aussi belle et les animations aussi sympa puisqu'elles sont toujours réalisées par Don Bluth, un ex de chez Disney. Notez que, dans ce nouvel épi-

sode, notre héros ne se trouve pas seulement dans les salles du château mais se balade également à l'extérieur.



ENIX RÉVÈLE SON PREMIER JEU N64

Enix, qui nous a déjà séduit sur Super Nintendo avec des jeux comme Actraiser ou Soulblazer,

nous dévoile Wonder Project 2 - Josette of Corlo Woods, son premier titre Nintendo 64. Dans ce jeu d'aventure, vous incarnerez Josette, une jeune fille innocente créée par le vieux Gepetto, le père de

Pinocchio. Toutes ses actions utilisent la FMV (Full Motion Video), censées lui donner un air de réalité.

VIRGIN SORT SON FREAK

Freak Boy devrait être le premier jeu Nintendo 64 de Virgin I.E. Dans ce jeu d'action en 3D, vous incarnez un personnage qui pourrait changer d'apparence lorsqu'il attaque ses ennemis. Selon Virgin, le game-play de ce jeu devrait

être complètement différent de ce que l'on a pu connaître jusqu'à maintenant. À suivre...

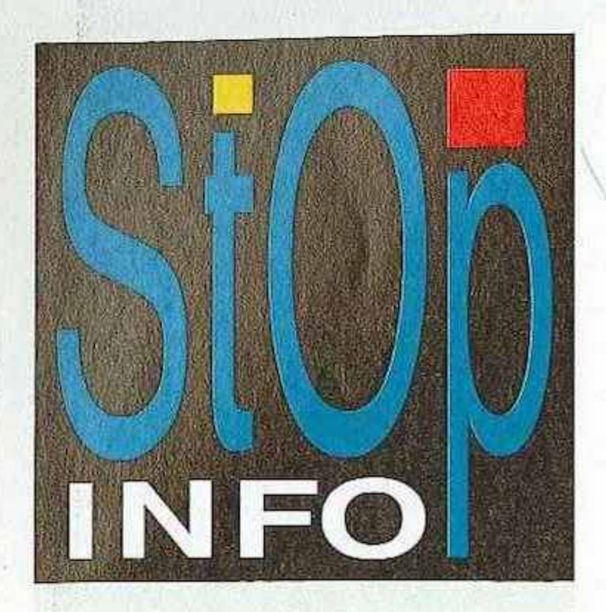
ADRENALINE
WIPEOUT 2097

À peine plus d'un an après la sortie de trois de ses plus gros titres sur la 32 bits de Sony, Psygnosis remet ça. WipEout 2097, la déferlante, arrive !

Toujours dans l'esprit du premier volet, très apprécié par bon nombre de possesseurs de PlayStation, WipEout 2097 apporte de nombreuses choses. Les huit circuits du jeu sont nouveaux. Toujours aussi beaux, ils sont un peu plus détaillés graphiquement, et surtout plus longs. Ils ont également une zone de réparation qui vous remplira votre barre d'énergie, dont la présence est aussi une nouveauté. Cela donne une plus grande importance à l'utilisation des armes, puisque chaque véhicule concurrent peut être définitivement mis hors d'usage. Les armes font aussi l'objet de quelques innovations accompagnées d'effets visuels que vous allez aimer ! Et en parlant d'effets visuels, chaque vaisseau laisse maintenant une magnifique traînée lumineuse derrière lui. La jouabilité a été légèrement revue et corrigée pour réduire l'énervement habituel des débutants : lorsque l'on frotte légèrement sur un mur, cela ne fait que ralentir le vaisseau au lieu de le stopper net. Les quinze vaisseaux, qui ont leur propre comportement, et les musiques d'ambiance techno signée de quelques groupes célèbres achèveront de promettre le jeu à une carrière aussi brillante que celle de son prédécesseur. Test prévu dans le prochain numéro.

Sortie France : octobre.
Éditeur : Psygnosis.

DRAGON FOLLIEUX
avec Lee Hong
DRAGON FOLLIEUX AVEC LEE HONG
LA CHUTE D'UN GRAND DU KARATÉ
Lee Hong, ex-star des films Karaté des années 70 vit un terrible drame après avoir joué au jeu Tekken 2.
Qui aurait pu prévoir que le vieux maître incontesté des arts martiaux se retrouverait un jour au tapis à cause d'un jeu vidéo. C'est pourtant le drame que vit aujourd'hui Lee Hong. Ses disciples ne le respectent plus. Pire ils sont devenus plus forts en reprenant les prises vues dans le jeu Tekken 2.
Longtemps, il a vécu avec un terrible secret
En sage qu'il est, Lee Hong a bien essayé de combler son handicap.
Tous les soirs il s'exerçait secrètement sur le jeu Tekken 2. On ne l'a pas vu pendant des semaines.
C'est ce qui a alerté ses voisins. Quand les infirmiers sont arrivés il essayait d'avaler sa ceinture noire.
A l'hôpital il est terrorisé par les infirmières. Surtout celle qui se prénomme Michelle, comme l'un des personnages du jeu.
On espère tous revoir rapidement le vieux maître sur les tatamis. Il nous a fait tellement rêver.
Laquelle de ces jeunes femmes apparemment innocentes a mis Lee Hong dans cet état?
NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.
Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.
PlayStation
"PlayStation" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. namco ™ et © 1996 Namco Ltd. Tous droits reservés. *2,23F/mn TTC.



IZNOGOUD IS SO GOUD !

La célèbre BD commise par Tabary et Goscinny a donné naissance à une série de DA diffusés à la rentrée sur France 2. Parrallèlement, Microïds s'est lancé, en accord avec France Télévision et Saban International, dans l'adaptation d'Iznogoud en jeu vidéo.
Prévu pour février 97 sur PlayStation, celui-ci devrait, s'il respecte l'esprit de la BD, donner lieu à de franches rigolades.

CONCOURS TEKKEN 3

Cet été, Namco a organisé un concours de rêve auquel nombre d'entre vous, j'en suis sûr, auraient aimé participer. Le concept était simple : il suffisait d'envoyer à l'éditeur un dessin ou un texte décrivant un personnage, un costume, une attaque ou un niveau pour Tekken 3 (qui, soit dit en passant, semble prévu dans un avenir assez proche. VF 3 doit y être pour quelque chose), le premier gagnant du concours remportant... la borne d'arcade originale de Tekken 3. Rien que ça !

UN JOB POUR LES JOUEURS

Vous avez 18 ans, les jeux vidéo vous branchent, vous arriveriez à vendre Rénald Pedros à l'Ajax d'Amsterdam (n'est-ce pas, Laurent...) ? Et en plus, vous cherchez un job ? Ça tombe bien, l'agence Pénélope recherche sur toute la France des vendeurs pour la grande distribution et les magasins spécialisés. Votre mission : réaliser des démonstrations de CD-Rom et jeux vidéo les mercredis, samedis et dimanches. Si ça vous tente, envoyez un CV et une photo à : Pénélope, réf. CT
171, Quai de Valmy
75010 Paris.

TAKARA REMPILE

TOSHINDEN MANIA

Toshinden marche fort, et c'est sans grande surprise qu'on le retrouve aujourd'hui, et sur PlayStation (TSD 2 Plus) et sur Saturn (TSD URA)...

Après l'assez médiocre Toshinden Saturn, TSD URA (comprenez Toshinden Ultimate Revenge Attack) fait figure de Toshinden 2, à quelques différences près. D'abord, les personnages ont été retravaillés, et graphiquement, les capacités de la Saturn semblent être heureusement mises à contribution (avec l'utilisation du High Resolution No Interface pour un meilleur rendu). Parmi les nouveautés, on notera surtout l'apparition de deux nouveaux personnages : Toshin Hey, un robot humanoïde, et Ripper, un être mystérieux armé de deux redoutables couteaux-sabres. Rien de bien extraordinaire donc, mais un jeu qui, cette fois, égalera peut-être en qualité la version PlayStation. D'autres softs Toshinden sont censés suivre cette version dans l'avenir.
Autre nouveauté, Toshinden 2 Plus, une nouvelle mouture sur PlayStation, qui selon nos informations, serait en fait ni plus ni moins qu'un Toshinden 2 Remix. Entendez par là qu'il s'agit d'une évolution graphique et technique du second volet...

Sorties Japon : août (pour Toshinden 2 Plus) et septembre (pour Toshinden URA).
Éditeur : Takara.

Toshinden URA (Saturn).

Toshinden 2 Plus (PlayStation).

Toshinden URA (Saturn).

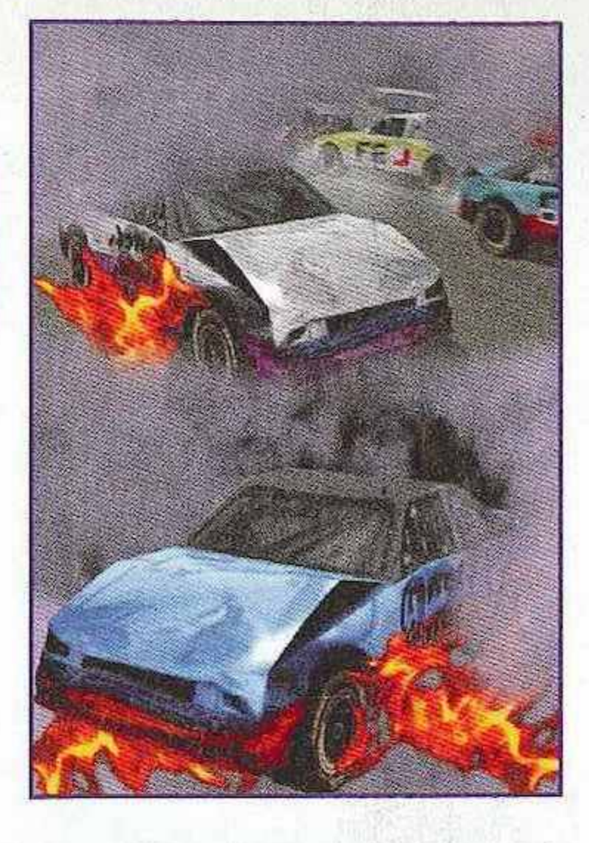
JEUX PROPRES

Une mère américaine a fait en sorte que plusieurs magasins ne vendent plus certains jeux vidéo ! Tout a commencé lorsque son fils de 14 ans acheta le jeu de baston Primal Rage sur Megadrive. En découvrant celui-ci, la mère ne broncha pas jusqu'à ce qu'elle voie un des combattants uriner sur son adversaire. Alors, elle péta une durite. C'est vrai quoi, imaginez que ça donne l'idée à son ado d'aller faire de même sur le petit voisin ! Du coup, elle décida que les enfants (le sien et ceux des autres) n'ont pas à s'adonner aux jeux dégoûtants et violents. Elle présenta donc une pétition, signée entre autre par le sénateur Bob D(r)ole (candidat « sérieux » aux élections présidentielles). Plusieurs chaînes de magasins ont donc retiré ce jeu (ainsi que d'autres) de leurs rayons, de peur de se faire boycotter. Pourtant Primal Rage était noté comme convenant aux enfants de plus de 13 ans par la commission compétente, et c'est inscrit sur la boîte (mais madame ne sait peut-être pas lire) ! Le jeu est même repassé devant cette commission, qui a émis le même avis... Le jeu de baston est donc réapparu dans certains magasins, dans tous ses formats (Saturn, SN...), sauf Megadrive, car c'est cette version que la mère a vue. L'éditeur a préféré sacrifier cette vieille mouture plutôt que de risquer lui aussi d'être boycotté... Cela semble arranger tout le monde, sauf un autre garçon, qui a la rage parce qu'il ne trouve plus un seul jeu de baston dans sa ville...

TOUJOURS PLUS

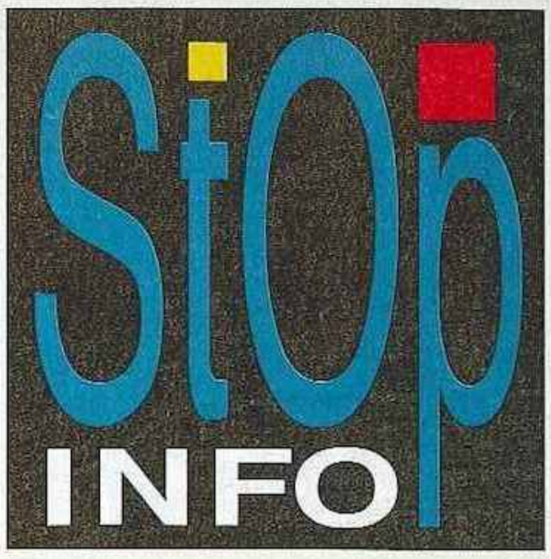
DESTRUCTION DERBY 2

Lorsqu'un des plus grands jeux de la PlayStation fait peau neuve, une chose est sûre : ça va vrombir !



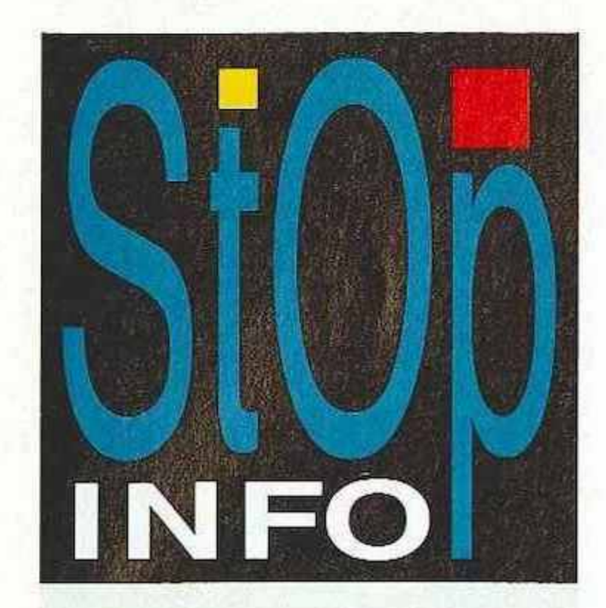
Tout comme pour WipEout 2097, Psygnosis effectue ces temps-ci un ravalement de façade sur tous ces hits. Destruction Derby, la course de stock-car la plus impressionnante de la PlayStation se voit donc entièrement reliftée, pour le plus grand bonheur des fans. Au rayon des nouveautés, la liste est longue... et alléchante ! Tout d'abord, on découvre de nouveaux circuits plus longs et surtout plus accidentés. Exit la platitude du premier épisode, tout n'est ici que bosses et tremplins. Bon esprit, car nombre de joueurs regrettaient le côté linéaire des différentes pistes dans le premier volet. Autre innovation de taille, l'apparition de stands pour réparer sa caisse ainsi que la possibilité d'acheter des options. Ce détail apporte plus de richesse au jeu, ainsi qu'une once de stratégie (il faut désormais gérer les réparations, sinon votre bolide se transforme vite en épave). Pour terminer, DD2 conserve bien entendu tous les détails qui firent sa gloire. Ses incroyables graphismes, sa violence dans les chocs et les poussées d'adrénaline... Seule chose regrettable : on ne peut toujours pas jouer à deux via un écran splitté. Bref, DD2 ne devrait pas passer inaperçu dans les chaumières. Une bonne chose pour les fans de destruction totale !

Sortie France : novembre.
Éditeur : Psygnosis.



DRAGON BALL TOUT EN CHROMES

Panini lance une nouvelle série de cartes de collection Dragon Ball *(la première série). Venues des États-Unis, ces cartes ont de quoi ravir les fans. Non seulement elles sont superbes (genre plastifiées avec des couleurs qui pètent) mais en plus, elles respectent au détail près l'univers de* DB *! Disponible en édition limitée — bientôt collector —, cette série devrait donner naissance à d'autres séries, notamment sur* DBZ. *Comble du bonheur,* Player One *s'est associé à cet heureux événement et vous offre une de ces somptueuses cartes* Dragon Ball *dans ce numéro. Elle est pas belle, la vie ?*



RÉSULTATS DU CONCOURS MBK PARU DANS PLAYER ONE N° 64

1er prix : 1 Booster Next Generation + 1 tee-shirt à manches longues + 1 tee-shirt «Booster». FROMENTIN Frédéric de Saint Witz. Du 2e au 10e prix : 1 tee-shirt à manches longues + 1 tee-shirt «Booster». BENDOUMA Karim de Sarge, BRUCELLE Sébastien de Brest, CHIRON Jérôme de Saint Herblain, FERNANDES Anaïs de Plaisir, LE COURTOIS Xavier de Vannes, LE GALLO Jérôme de gentilly, POLAERT Alain de Troyes, STRBIK Thierry de Douai, TURQUIN Franck de Reims. Du 11e au 20e prix : 1 tee-shirt «Booster». CAMPEL Christophe de Emerchicourt, DURAND Julien de Loué, GERBER Yannick de Canet-Plage, GRENIER Jeanne de Zouafques, LIEVENS Eric de Paris, MANANNE Raphaël de Suresnes, NACHATE Brahim de Neuilly-Plaisance, RODRIGUEZ François de Peymeinade, SAUVAGE Bertrand de Six-Fours, TREHIN Mael de Pollestres.

RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 PARU DANS PLAYER ONE N° 65

1er au 10e prix : 1 jeu Po'Ed sur PlayStation + 1 jeu Primal Rage sur PlayStation + 1 tee-shirt. BELLE Nicolas de Sautron, BEROT Jérémy de Douvres-la-Délivrande, BERNAL Guillaume de Marciarg, DEYROLA-DE Arnaud de Colmar, FOUCQUART Laurent de Le Mesnil-Saint-Denis, FOYER Michel de Sochaux, MAUTI Sébastien de Boulogne-sur-Mer, RAUCH Benoît de Bars-sur-Aube, RENON Julien de Fontenay-les-Bris, VERNE Olivier de Le Pradet.

RÉSULTATS DU GRAND CONCOURS DE L'ÉTÉ RIGORINGARDOS

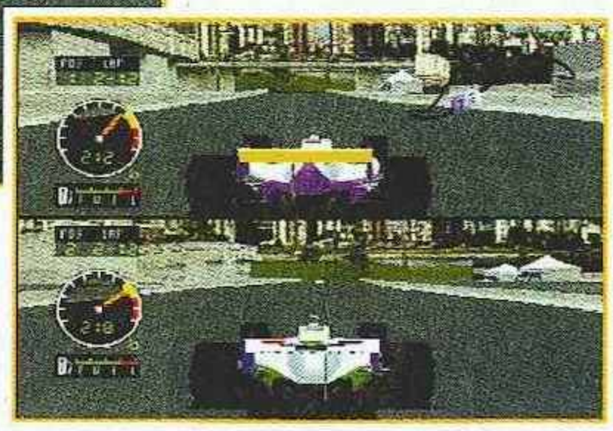
Le tee-shirt Gex à Te SUNLAY de Torcy. Le baladeur stéréo de sport à Rémi SISOUVANT de Valréas. La casquette de Konami à Denis SIROUX de Chasse sur Rhône. Le ballon de basket à Pierre THEAK de Vahl-Ebersing. Le coffret de Pin's à Farouk KOUT de Meaux Beauval. Le sac de plage E3 à C.M. DUMOND de Paris. La malette de Conrad à Arnaud CUNTZMANN de Obernai. Le sac à dos N64 à Thomas EYS-SARTIER de Bordeaux. Le tee-shirt Street Fighter Alpha à Gilles CAZAL de Tulle.

Les résultats complets des concours sont aussi sur le 3615 Player One. 3615 : 1,29 F/min.

SUR LA GRILLE

ANDRETTI RACING

Décidément, la PlayStation aime les simulations de course... surtout celles qui sont bourrées de qualités !



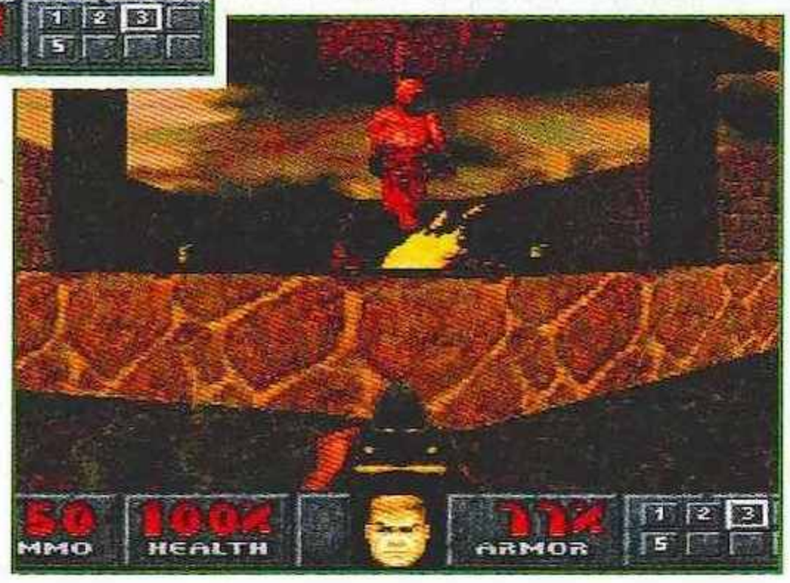
Alors que Formula One de Psygnosis vient juste de sortir, Electronic Arts nous propose de goûter aux joies de l'indy-car, ou du stock-car (genre Nascar) grâce à ce jeu parrainé par Mario Andretti, le patriarche de cette famille célèbre outre-Atlantique. Mario, Michaël, Jeff, sont présents dans ce jeu, et, c'est de bonne guerre, aux premières loges ! Le jeu comprend seize circuits du championnat d'indy-car (la F1 américaine), qu'il vous sera aussi possible d'emprunter avec les autres voitures. On peut y jouer à deux avec une seule console, mais aussi à quatre, en linkant deux PlayStation. Simple, mais il fallait y penser. D'autant que l'écran splitté s'avère très jouable et ne ralentit pas l'animation. Bref, c'est avec impatience que l'on attend la sortie de ce soft, un hit en perspective.

Sortie France : octobre.
Éditeur : Electronic Arts.

NOUVEAUX NIVEAUX

FINAL DOOM

Cette version de Doom n'apporte absolument aucune innovation par rapport à celle que vous connaissez sur PlayStation. Il s'agit simplement de soixante nouveaux niveaux. On crierait à l'arnaque s'il s'agissait d'un autre jeu. Mais les vrais fans hurlent plutôt de joie. En effet, ils étaient frustrés de voir qu'il existe des milliers de niveaux supplémentaires sur PC (conçus par des joueurs), et qu'eux n'en avaient qu'une cinquantaine. Avec Final Doom, ils pourront se consoler. D'autant plus qu'il s'agit, évidemment, de niveaux créés par les developpeurs du jeu, et donc très bien conçus (ce qui n'est pas toujours le cas des niveaux officieux sur PC). Voilà donc de quoi les faire patienter en attendant l'arrivée du successeur de Doom, Quake, lui-même annoncé sur PlayStation pour novembre. Cerise sur le gâteau : Duke Nukem 3D est lui aussi en passe de débouler sur la console de Sony. Le pied !

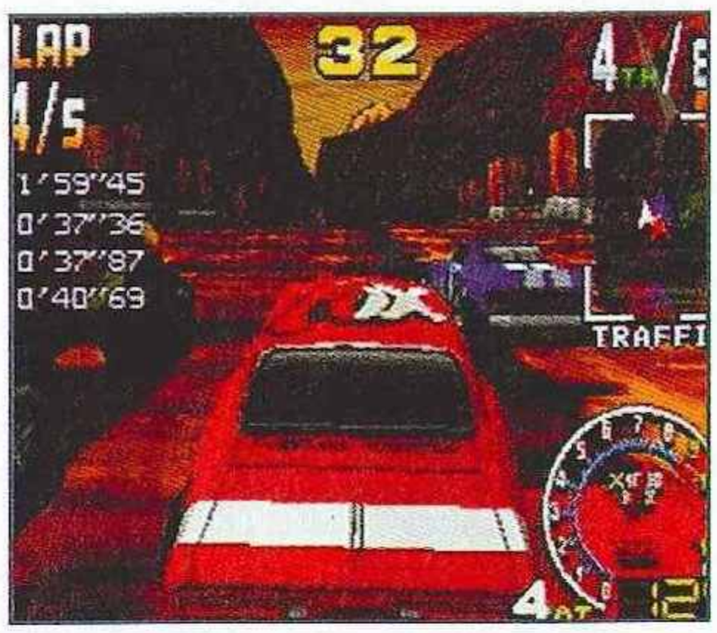


Sortie France : octobre.
Éditeur : GT Interactive.

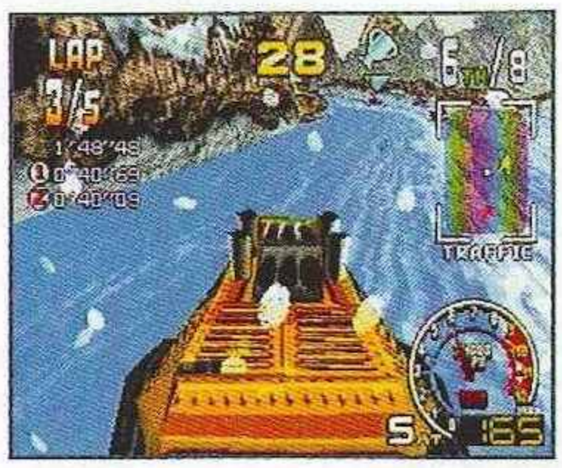
COCORICO

BURNING ROAD

Vous ne connaissez pas encore Toka ? Normal, ces jeunes développeurs viennent tout juste d'accoucher de leur premier jeu. Un hit en puissance !



Leur nom a une sonorité japonaise, leur jeu ressemble à s'y méprendre à une grosse production nippone et pourtant, ils sont français ! Pour leur premier titre sur 32 bits, les petits frenchies de Toka ont fait très fort. Snobant les gros éditeurs tels que Namco ou Sega, ils ont réussi à créer un jeu sublime à mi-chemin entre Daytona USA et Ridge Racer. Rien que ça ! D'ailleurs, ils l'avouent sans peine, leur inspiration vient tout droit de ces deux hits, dont ils ont su conserver le meilleur. Burning Road est donc un jeu de caisses a priori classique : trois circuits, quatre types de véhicules radicalement différents, la possibilité de jouer à deux en link, et techniquement, de la 3D à gogo. Aussi belle que dans Ridge Racer, elle s'offre en plus le luxe d'être encore plus rapide et fluide ! Une véritable prouesse orchestrée à la cadence de 158 000 polygones par seconde. Les courses ont quant à elle un arrière-goût de stock-car bien speedé sur des circuits variés et chatoyant. C'est bon à jouer et, comme le confessent les programmeurs, leur objectif premier est de provoquer chez le joueur des bouffées d'adrénaline à couper le souffle. Eh bien, Messieurs, soyez rassurés, le pari est réussi de bien belle manière !

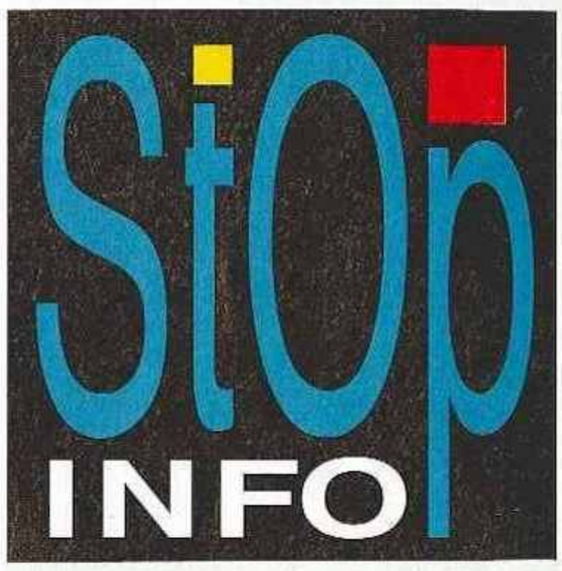


Sortie France : octobre.
Éditeur : Funsoft.

L'APRES D ENEMY ZERO

Après D, les gens de chez Warp nous proposent un nouveau film interactif apparemment plus beau, plus long (il tient sur quatre CD) et, on l'espère, plus intéressant. Les informations concernant ce jeu, prévu sur Saturn, arrivent pour l'instant au compte-gouttes. Heureusement, la lecture des interviews de quelques programmeurs et la vision d'une espèce de bande-annonce nous ont permis d'en apprendre un peu plus. Cette dernière se révèle assez tripante. On y voit une jeune femme sortir d'un sommeil cryogénique, après un long voyage dans l'espace. Elle s'asseoit, allume le moniteur qui se trouve devant elle et visionne une scène où un membre de l'équipage se fait décapiter par une créature qui a dû, manifestement, s'introduire dans le vaisseau (évidemment, on ne voit pas l'agresseur, mais on devine bien le trip Alien). Question ambiance, le jeu a bénéficié d'un soin tout particulier au niveau de la musique — une suite pour piano sera d'ailleurs éditée et vendue avant que ne sorte le jeu — et il ne reste plus qu'à savoir ce que vaut Enemy Zero côté intérêt de jeu pour être assuré de se trouver devant un grand titre. En tout cas, le spectacle promet d'être grandiose.

Sortie Japon : décembre.
Éditeur : Warp.



NICE ET LE MULTIMEDIA

Le multimédia vous branche ? La ville de Nice accueille, du 20 au 23 septembre à l'espace Méditerrannée du palais Acropolis, le premier salon du multimédia et des jeux vidéo. Cap Cyber, tel est son nom. Vous pourrez y découvrir au travers d'un village multimédia et d'un autre vidéoludique, l'univers du CD-Rom, du online, des réseaux et même de la japanimation.

LE RETOUR DES P.A.

Suite à votre courrier implorant, nous avons décidé de relancer la défunte rubrique des petites annonces de Player One. Alors envoyez-nous dès maintenant par courrier votre P.A. Vous la retrouverez dans le prochain numéro de Player One. PO-Petites annonces, 19, rue Louis-pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

PERFECT WEAPON : DU TEKKEN GORE ?

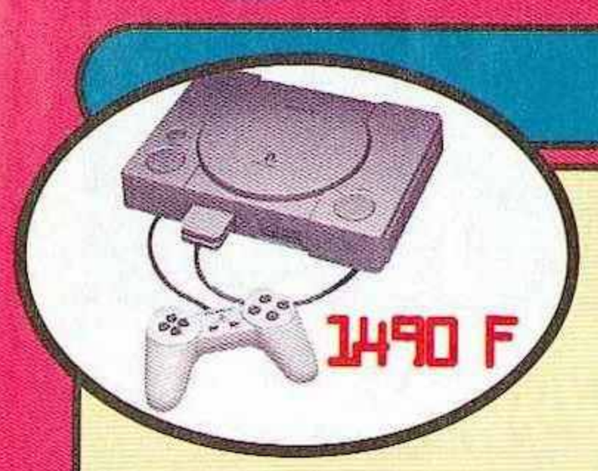
American Softworks Corporation aime à décrire Perfect Weapon, son prochain jeu de baston en 3D comme un joli mix entre Tekken 2 et Resi-

dent Evil... Prétentieux ? Il est encore trop tôt pour le dire mais les premières images en font déjà baver plus d'un.
Sorties Japon: novembre (sur Playstation) et début 1997 (sur Saturn).
Éditeur : Americain Softworks Corporation.

N°1 DE L'OCCASION SUR PAR

LES MEILLEURS PRIX, LES MEILLEURS CONSEILS, UN GRAND CHOIX DE JEUX, TOUTES LE

PLAYSTATION



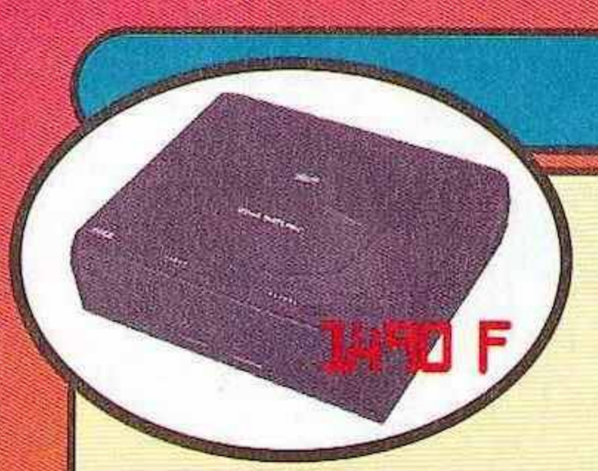
NEUF

CABLE RGB	129 F
JOYPAD PSX	149 F
MEMORY CARD	199 F
MEM. CARD 120 BLOCKS	299 F
OVERBLOOD (JAP)	499 F
TOBAL N°1 (JAP)	499 F
FADE TO BLACK	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
FORMULA ONE	369 F
TEKKEN 2	369 F

OCCASION

CONSOLE PSX + 1 JEU	1290 F
ACTUA SOCCER	199 F
ADIDAS SOCCER	299 F
AIR COMBAT	199 F
ALIEN TRILOGY	249 F
ALONE IN THE DARK	249 F
ASSAULT RIGS	199 F
CRAZY IVANS	149 F
CRITICOM	199 F
CYBER SLED	149 F
DESCENT	299 F
DESTRUCTION DERBY	149 F
DISC WORLD	149 F
DOOM	199 F
EXTREME GAMES	249 F
FIFA SOCCER	149 F
GEX	249 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	149 F
LOADED	149 F
LONE SOLDIER	199 F
MAGIC CARPET	249 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NBA JAM TE	149 F
NEED FOR SPEED	299 F
NOVA STORM	149 F
NBA IN THE ZONE	249 F
RAIDEN PROJECT	199 F
RAPID RELOAD	199 F
RAYMAN	249 F
RIDGE RACER	149 F
RIDGE RACER REV	299 F
ROAD RASH	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
STRIKER	99 F
SHELLSHOCK	249 F
THE D	199 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHINDEN	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	249 F
TRUE PINBALL	299 F
WING COMMANDER III	199 F
WIPE OUT	199 F
WORMS	299 F
THEME PARK	299 F
ZERO DIVIDE	149 F

SATURN



NEUF

CABLE RGB	129 F
JOYPAD EXPLORER	99 F
JOYPAD SATURN	169 F
PRO ACTION REPLAY	299 F
ARCAD RACER (VOLANT)	429 F
BOMBER MAN (JAP)	429 F
DARK SAVIOR (JAP)	429 F
ALBERT ODDYSSEY (JAP)	429 F
IRON STORM (US)	429 F
GUARDIAN HEROES	329 F
MORTAL KOMBAT 3	349 F
LOADED	349 F
NEED FOR SPEED	369 F
NIGHT + PAD ANALOGIC	449 F

OCCASION

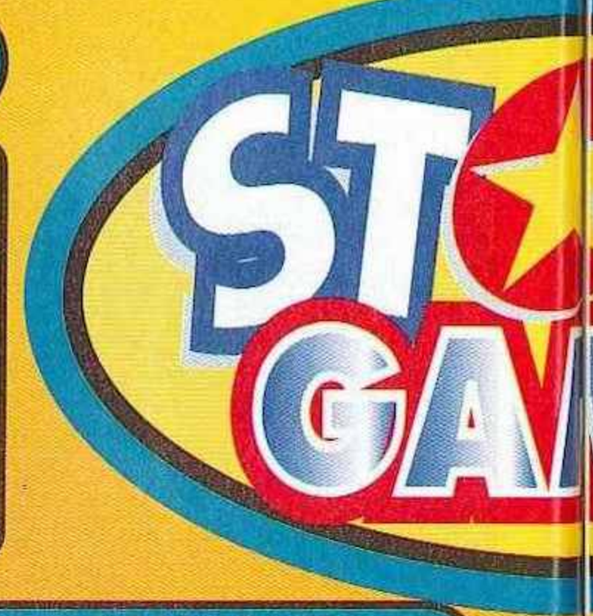
CONSOLE SATURN + 1 JEU	1290 F
CARTE MPEG	799 F
ALONE IN THE DARK	299 F
BAZOOKATONE	249 F
BUGS	249 F
BAKU BAKU	249 F
CLOCK WORM NIGHT	149 F
CLOCK WORM NIGHT II	249 F
DARIUS	249 F
DAYTONA	99 F
DIGITAL PINBALL	249 F
F1-LIVE	249 F
FIFA SOCCER 96	199 F
GALACTIC ATTACK	249 F
GOLDEN AXE DUEL	249 F
NANG ON 96	249 F
MAGIC CARPET	249 F
MYSTERIA	249 F
NHL HOCKEY	249 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON II	299 F
PARODIUS	249 F
PEEBLE BEACH GOLF	249 F
RAYMAN	249 F
ROBOTICA	199 F
SEGA RALLY	299 F
SHELLSHOCK	249 F
SHINOBI X	199 F
SIM CITY 2000	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
THE D	199 F
THE HORDE	249 F
THEME PARK	299 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHIDEN	249 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP	249 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER 2	299 F
VIRTUA RACING	199 F
VIRTUA REMIX	149 F
WING ARMS	249 F
WIPE OUT	249 F
WORMS	299 F
X-MEN	299 F

NEO GEO CD

JOYPAD NEO GEO	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	149 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
FATAL FURY 3	149 F
TOP HUNTER	149 F
FAT FURY SPECIA	149 F
BASEBALL STAR 2	199 F
ALPHA MISSION 2	149 F
BASEBALL STAR 2	149 F
STREET HOOP	199 F
MUTATION NATION	199 F
VIEWPOINT	199 F
WORD HEROES 2 JET	199 F
LAST RESORT	249 F
SAVAGE REIGN	249 F
A D KOMBAT	249 F
KARNOV'S REVENGE	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KING OF FIGHTERS 95	329 F
SAMOURAI SHODOWN 3	329 F

3 DO

MAD DOG MAC CREE	99 F
QUARANTINE	99 F
SHOCK WAVE	99 F
BURNING SOLDIER	99 F
WING COMMANDER	99 F
SEWER SHARK	99 F
DRAGON REVENGE	99 F
MICROCOSM	99 F
ALONE IN THE DARK	99 F
HELL	99 F
IMMERCERNARY	99 F
JURASSIC PARK	99 F
STARBLADE	99 F
REBEL ASSAULT	99 F
JOHN MADDEN	99 F
TOTAL ECLIPSE	99 F
OFF ROAD INTERCEPTOR	99 F
SALYER	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NIGHT TRAP	149 F
THEME PARK	149 F
HORDE	149 F
RETURN FIRE	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
ROAD RASH	199 F
NEED FOR SPEED	299 F
CAPTAIN QUASAR	249 F



PC CD ROM

COMMAND & CONQUIER	299 F	F1 GP	299 F	RISE OF THE ROBOT	99 F	WARCRAFT II	249 F
CIVILISATION II	299 F	LOST EDEN	149 F	STAR WARS II	249 F	WING COMMANDER IV	299 F
CAESAR II	299 F	MAGIC CARPET 2	249 F	SCREAMMER	149 F	WIPE OUT	199 F
DUKE NUKEM 3D	249 F	MECH WARRIORS II	249 F	STONE KEEP	199 F	WORMS	249 F
ECSTATICA	149 F	PHANTASMAGORIA	249 F	SETTLERS II	299 F		

AUTRES CONSOLES

MEGA CD - 32 X - CDI
NINTENDO - MASTER SYSTEM

PROCHAINEMENT
BRIANCON
ROUEN
BEAUVAIS

JUSSIEU - VPC
3, rue d'Arras
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ (1) 46 33 07 83

Ouvert de 10h30 à 19h00 NON STOP
JUSSIEU - ESPACE CONSOLES
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ (1) 46 33 07 83

Ouvert de 10h30 à 19h00 NON STOP
JUSSIEU - ESPACE CD ROM
13, rue des Ecoles
75005 PARIS
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
☎ (1) 46 33 07 83

REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
☎ (1) 43 55 76 45

ENGHIEN
52, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHIEN LES BAINS
☎ (1) 39 64 36 52

LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M° RER La defense
☎ (1) 49 06 96 08

GARE DU NORD
23, rue d' Abbeville
75009 PARIS
M° Poissonnière ou Gare du nord
☎ (1) 44 63 02 49

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M° Raspail ou Vavin
☎ (1) 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M° Marcel Sembat
☎ (1) 46 21 19 92

Ouvert de 10h00 à 20h00 NON STOP
METZ
80, En Fournirue
57000 METZ
☎ 87 37 37 47

NANTES
9, rue Jean-Jacques Roussseau
44000 NANTES
☎ 40 48 13 14

BREST
15, rue Louis Pasteur
29200 BREST
☎ 98 46 11 46

Ouvert de 10h30 à 19h00 NON STOP
NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 NICE
☎ 93 13 00 10

NOUVE
SYSTEME D'
Votre jeu
contre un autre d
Ex : Vous donnez DO
nous vous donnon
* Cette offre s'applique su
votre choix et sur une
un jeu plus cho
différence

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre.

...S ... MOINS CHER QUE TOUT

STOCK GAMES

NOUVEAUTÉS, NOTRE NOUVEAU SYSTEME D'ECHANGE, ... STOCK GAMES C'EST TOUT ÇA !!!

SUPER NINTENDO

349 F

CABLE RGB	99 F
TRANSFORMATEUR	99 F
JOYPAD SUPER NIN	69 F
STARWING	59 F
STREET FIGHTER II	59 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
KICK OFF	99 F
PILOT WING	99 F
FIRST SAMURAI	99 F
SUPER TENNIS	69 F
FIGHTING SPIRIT	99 F
SUPER SUCCER	99 F
POPULOUS	99 F
GHOULS' N GHOSTS	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ALIEN 3	149 F
SYNDICATE	199 F
BATMAN RETURNS	99 F
TINY TOON	149 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
F ZERO	99 F
EQUINOX	149 F
INDIANA JONES	149 F
TECMO NBA BASKETBALL	149 F
MAGICAL QUEST	149 F
RISE OF THE ROBOTS	149 F
DRAGON	149 F
ADDAMS FAMILLY	149 F
NBA JAM	149 F
ACTRAISER 2	149 F
BAFFY DUCK	149 F
FIFA SOCCER	149 F
SUPER BOMBERMAN	199 F
KILLER INSTINCT	149 F
UTOPIA	199 F
MICKEY MANIA	199 F
NBA JAM T.E	199 F
SPARKSTER	199 F
WARLOCK	199 F
STREET RACER	199 F
ERIC CANTONA	199 F
SUPER METROID	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MYSTIC QUEST	199 F
FLASHBACK	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ZELDA	199 F
DONKEY KONG COUNT.	199 F
MR NUTZ	199 F
LEMMINGS 2	199 F
NHL HOCKEY 95	249 F
DRAGON BALL Z	249 F
LOST VIKING	249 F
WOLFENSTEIN 3D	249 F
TURN & BURN	249 F
ROCK & ROLL RACING	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
DEMONS CREST	249 F
CANNON FODDER	249 F
EART WORM JIM	249 F
URBAN STRIKE	299 F
ROI LION	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
V-BALL	249 F
VAL D' ISERE CHAMPION	249 F
SUPER STAR SOCCER	249 F
TIME OF ILLUSION	249 F
SAMOURAI SHODOWN	299 F
ADDAMS FAMILLY VALUES	299 F
SECRET OF MANA	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
JUNGLE STRIKE	299 F

MEGADRIVE

179 F

JOYPAD MEGADRIVE	39 F
CABLE PERITEL MD I / MD II	99 F
TRANSFORMATEUR MD I / MD II	99 F
SONIC	39 F
STREET OF RAGE	49 F
STRIDER	69 F
ALIEN STORM	69 F
JURASSIC PARK	69 F
FIFA SOCCER	99 F
KID CAMELEON	99 F
BULLS VS BLAZERS	99 F
AQUATIC GAMES	99 F
WRESTLE MANIA	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
ULTIMATE SOCCER	99 F
TOKI	99 F
STREET FIGHTER II	99 F
QUACKSHOT	99 F
ETERNAL CHAMPIONS	99 F
TINY TOONS	99 F
THUNDER FORCE II	99 F
COOL SPOT	99 F
SONIC 2	99 F
NBA JAM	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DESERT STRIKE	149 F
STREET OF RAGE II	149 F
TURTLES FIGHTERS	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
WINTER OLYMPIC	149 F
NBA SHODOWN	149 F
THUNDER FORCE IV	149 F
MICKEY MANIA	149 F
FLASH BACK	149 F
MR NUTZ	149 F
ALADDIN	149 F
LEMMINGS II	149 F
NHL HOCKEY 95	149 F
PITFALL	199 F
FERRARI GRAND PRIX	199 F
ALIEN 3	199 F
NBA JAM T.E	199 F
GUNSTAR HEROES	199 F
DRAGON' S FURY	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
MEGA TURICAN	199 F
ROAD RASH II	199 F
MORTAL KOMBAT II	199 F
STAR GATE	199 F
JOHN MADDEN 95	199 F
SONIC AND KNUCLES	199 F
POWER DRIVE	249 F
LAND STALKER	249 F
EARTH WORM JIM	249 F
ROI LION	249 F
URBAN STRIKE	249 F
SONIC 3	249 F
FIFA SOCCER 96	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
SOLEIL	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
LIGHT CRUSADER	299 F
SHINING FORCE II	299 F
LA LEGENDE DE THOR	299 F
VIRTUA RACING	299 F

Tous nos prix sont révisables sans préavis dans la limite des stocks disponibles.

NEO GEO cartouche

129 F

JOYSTICK NEO GEO	249 F
MEMORY CARD	129 F
SUPER SPY	149 F
KING OF THE MONSTERS	149 F
NAM 75	149 F
BASE BALL 2020	149 F
ART OF FIGHTING	149 F
WORLD HEROES 2	149 F
BASE BALL STARS	149 F
MAGICIAN LORD	149 F
FATAL FURY 2	149 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
TRASH RALLY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FOOT FRENZY	349 F
EIGHTMAN	299 F
SENGOKU 2	349 F
SUPER SIDE KICKS	249 F
ROBO ARMY	299 F
WORLD HEROES 2 JET	449 F
SAMOURAI SHODOWN 2	499 F
WIND JAMMERS	499 F
SUPER SIDE KICKS 2	499 F
LAST RESORT	499 F
GALAXY FIGHT	699 F

NEC

CONSOLE DUO R + 1 JEU	1290 F
PC GT + 1 JEU	849 F
ARCADE CARD DUO	249 F
ART OF FIGHTING	99 F
BOMBER MAN 92	129 F
BRANDISH	249 F
DODGE BALL CARD	249 F
DRACULA X	299 F
DRAGON BALL Z	349 F
F1 CIRCUS 91	149 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
FATAL FURY 2	99 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
FINAL SOLDIER CARD	149 F
LORD OF THUNDER	299 F
MAGICOAL	199 F
NINJA GAIDEN	99 F
PC KID 2	199 F
POWER SPORTS CARD	129 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
STAR PARODIA	249 F
SWORD MASTER	249 F
TATSUJIN	129 F
VIGILANTE	99 F
Y' S 1 ET 2	249 F
Y' S IV	349 F

JEUX A PARTIR DE 49 F

GAME BOY

199 F + 1 jeu

Jeux à partir de 69 F

WARIOLAND	149 F
ZELDA	149 F

GAME GEAR

349 F + 1 jeu

Jeux à partir de 69 F

BATMAN RETURNS	99 F
ECCO THE DOLPHIN	99 F
FIFA SOCCER	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
NBA JAM TE	129 F
SHINOBI	99 F
SONIC DRIFT	149 F
STRIDER	99 F
WONDER BOY	99 F

JAGUAR

299 F + 1 jeu

CANNON FODDER	199 F
DRAGON	199 F
KASUMI NINJA	149 F
PINBALL FANTASIES	199 F
WOLFENSTEIN 3D	149 F
ZOOL 2	149 F

Tous nos produits d'occasion sont testés et garantis !!!

...AU !!!
...CHANGE :
- 50 F
même valeur*.
...M (PSX) + 50 F,
...RAYMAN (PSX).
...es jeux d'occasion de
...ême console pour
...raoutez la
... plus.

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE DE MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS !!! TEL (1) 46 33 07 83

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES

3, rue d'Arras - 75005 PARIS - Tél : (1) 46 33 07 83

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

REGLEMENT

- Carte bleue ❑
  N° carte bleue |_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
  date d'expiration |_|_|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
  Signature →

FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F).
Rajouter 40 F en contre remboursement, COLISSIMO 48H. Rajouter 65 F en contre remboursement, JET SERVICE 24H.
Tous nos jeux d'occasion et consoles sont testés et garantis. Nos jeux sont disponibles suivant les stocks disponibles.

RCS PARIS B 391 152 899

Réalisation : SCOR (1) 48 49 66 70

SHOOT'EM ZIK MTV'S SLAMSCAPE

Proche de Tron dans son scénario (un homme se retrouve emprisonné dans la mémoire d'un ordinateur), Slamscape sur PlayStation vous plonge dans un univers virtuel où se mèlent actions et musiques. Ce mix explosif donne naissance à un jeu bien speedé ou les décors torturés semblent issus de l'imagination d'un programmeur allumé. Slamscape alterne l'arcade pure et le shoot them up à la vitesse de la lumière. Peuplé de gros nounours, d'araignées et d'une foule d'objets étranges, le jeu

semble aux premier abord déconcertant. Remarquez, il paraît que le but est de tout casser. C'est tout de suite plus simple, non ? Graphiquement très beau, cet excercice de style psyché présente au moins le mérite d'être original et techniquement réussi.
Reste à savoir si ce soft étrange tient vraiment la route après quelques heures de jeu ! Réponse le mois prochain lors du test complet...
Sortie France : octobre.
Éditeur : CIC Video.

SHOOT THEM UP

PROJECT X2

Après l'impayable Worms, l'équipe de développeur de Team 17 nous a concocté un shoot them up bien classe sur PlayStation et Saturn.

Sous le nom de Project X2 (le premier volet n'est sorti que sur PC), se cache un des shoot them up les plus aboutis sur console. Certes, il reste très basique dans son principe — difficile d'innover dans le genre — mais graphiquement, il casse la barraque. Assez proche de Viewpoint pour ses couleurs, ses effets de lumières et sa gestion des vaissseaux en 3D, Project X2 alterne les scrollings verticaux et horizontaux. C'est beau, ça va vite sans ralentissements, les combats sont bien balèzes et les vagues ennemies incessantes. Bref, il s'agit bien là d'un shoot'em up pour les pros au doigté infaillible. Ceci étant, les novices pourront toujours s'y essayer en Easy... Comme d'habitude, vos missions sont ponctuées de boss (le plus grand occupe plusieurs écrans de jeu !) et de bonus variés pour booster vos armes. Dans ce foisonnement, on a parfois du mal à s'y retrouver, mais avec un peu de pratique, on arrive à maîtriser cette profusion.

Au-delà de son aspect classique, Project X2 frappe quand même un grand coup, techniquement parlant. La PlayStation se donne à fond dans ce ballet de pixels et, de l'avis des programmeurs, elle atteint presque ses limites ! Remarquez, quand on sait que tous les objets rencontrés sont modélisés en 3D, qu'il n'est pas rare d'en voir trente s'afficher en même temps à l'écran, et que la gestion des lumières est parfaite, on comprend sans peine que la PlayStation a du boulot pour faire bouger tout ce petit monde !
Avec ce nouveau hit, les développeurs de Team 17 risquent une nouvelle fois de faire parler d'eux, d'autant plus que, ne chômant pas, ils sont en train de concocter parallèlement un second titre : Allegiance, sorte de Doom mâtiné de recherche. On vous reparle de tout ça dans les mois qui viennent, le temps que Team 17 peaufine ses bébés...

Sortie France : octobre.
Éditeur : Ocean.

JOUETS VIDEO

De grands noms du jouet (Lego et Mattel en tête) se lancent enfin dans la production de jeux vidéo (pour les petits enfants). Ils ont décidé de développer des jeux éducatifs (beurk !), sur PC CD-Rom, évidemment (« dis papa, comment ça marche ?! »). Et sur les consoles des gamins ? Rien, pour l'instant ! Une démarche marketing qui paraît stupide de prime abord, mais qui est en fait d'une subtilité remarquable : en dégoûtant les enfants des jeux virtuels, ils pensent sans doute les ramener définitivement à leurs barbies analogiques...

Le CD-Rom « Barbie maîtresse d'école », cauchemar de la rentrée...

SAMOURAI ATTITUDE

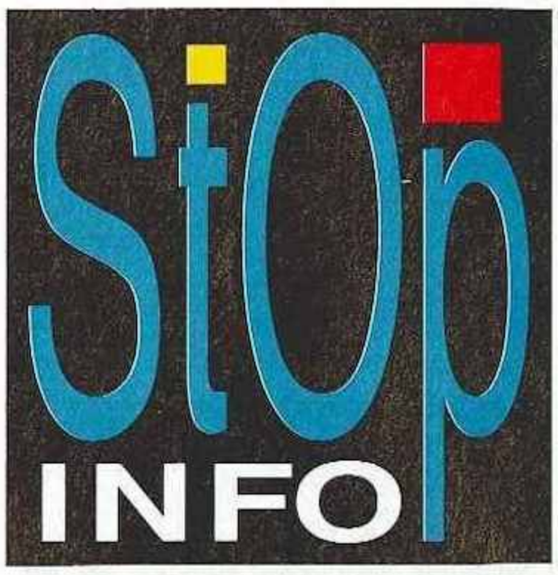
BUSHIDO BLADE

Square semble vraiment décidé à révolutionner le domaine des jeux de combat puisque, après Tobal n° 1, l'éditeur s'apprête à sortir, toujours sur PlayStation, une étonnante simulation de combat au sabre.

Incarnant un apprenti-assassin formé à la maîtrise du sabre (le Narukagamishinto-Ryu, pour ceux que ça intéressent), vous décidez un jour de quitter votre groupe,

le Kage. Mais les membres de celui-ci ne l'entendent pas de cette oreille. Vous connaissez bien trop de secrets, et il est hors de question de vous laisser quitter les vôtres aussi promptement. À ce moment-là, il ne reste qu'une solution : tracer votre chemin à la pointe de votre épée.
Les combats, dans Bushido Blade, font appel à un nouveau concept. Ici, en effet, pas de barre d'énergie. Le but est de frapper votre adversaire une seule fois et de le tuer sur le coup (!). Histoire que les combats durent un peu, on imagine qu'il ne sera pas si facile de porter ce coup fatal (les parades devraient aller bon train) mais le concept, tout de même, paraît assez curieux. Pour tenir la route, Bushido Blade devra bénéficier d'une jouabilité à toute épreuve et on attend avec impatience de voir ce qu'il peut donner.

Sortie Japon : début 97.
Éditeur : Squaresoft.



IL EST VIVANT !

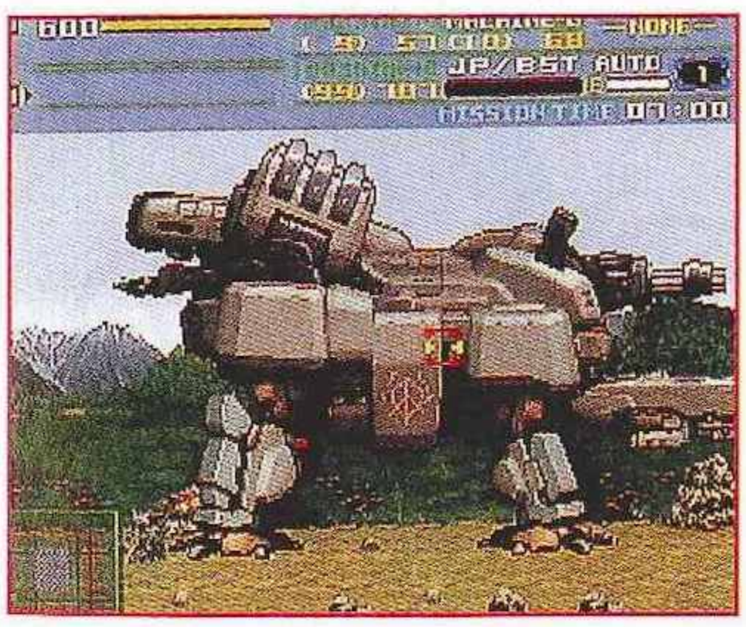
Nous avons retrouvé Jésus. Il s'est réincarné dans la cartouche Japonaise de Pilotwings 64. Regardez

bien dans cette grotte sur la pierre du bas... Si, si, c'est bien lui ! Petite anecdote à ce propos, les versions américaine et européenne risquent fort de voir ce gag retiré du jeu.
Ah, la censure !

JYUSOKIHEI

RHYNO 2

Que tous ceux qui se souviennent de Valken, sur Super Famicom, lèvent le doigt. Si vous ne l'avez pas oublié, le jeu étant assez vieux, c'est que vous l'aviez apprécié (vous avez raison, c'était une merveille), et c'est sans doute avec joie que vous apprendrez aujourd'hui la sortie d'un jeu qui en est directement inspiré : Jyusokihei Rhyno 2. Ce dernier, prévu sur Saturn, vous invite à diriger un robot au cours de missions toutes plus périlleuses les unes que les autres. Trois types d'attaques et trente sortes d'armes sont à votre disposition. Les ennemis, selon leur nature, seront bien évidemment plus sensibles à tel ou tel type d'arme. À vous de bien les choisir. Une particularité : selon vos distances de tir, l'écran rapetissera ou s'agrandira grâce à des zooms. On attend de voir le résultat. Le nombre de robots disponible augmentera à chaque fois que vous réussirez une mission et on nous promet que le jeu proposera un robot très spécial. Bref, Jyusokihei Rhyno 2 fait fait figure de jeu d'arcade explosif et il devrait faire un joli carton.



Sortie Japon : novembre.
Éditeur : Messaia.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!

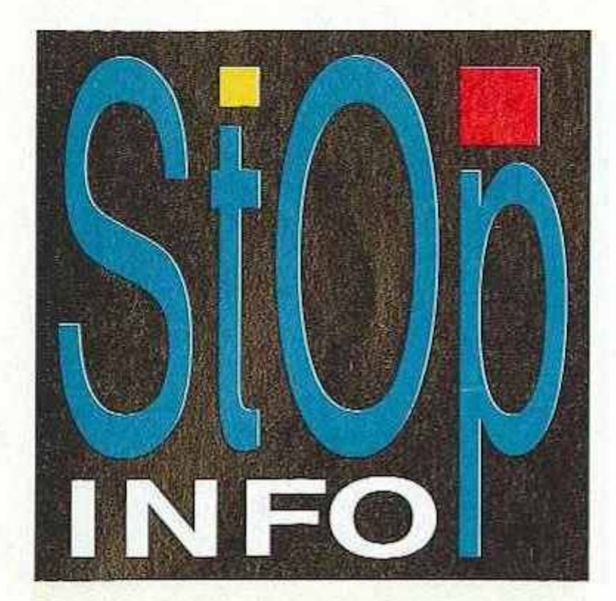
VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.

- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE

ALORS, POUR PLUS D'INFORMATION OU UNE DEMANDE DE DOCUMENTATION :
PAR TELEPHONE au 47 74 54 73
PAR COURRIER à
STOCK GAMES DISTRIBUTION
71, avenue du Président Wilson
92800 PUTEAUX

STOCK GAMES



ILS ONT DIT...

Drôles, pertinentes, à côté de la plaque, les citations qui suivent sont toutes intéressantes. Voire même consternantes !

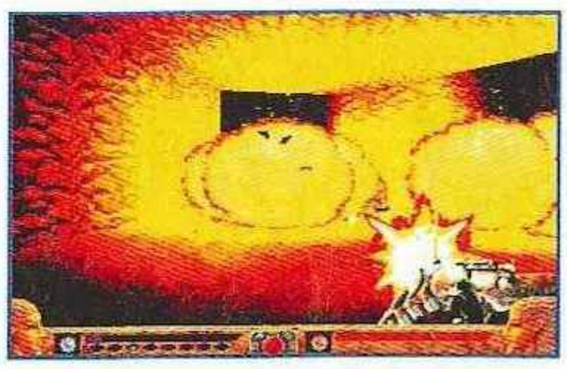
Lu dans le Canard enchaîné *(14/08/96), cette phrase adressée par le député RPR du Puy-de-Dôme Pierre Pascallon, à François Bayrou, notre ministre de l'Éducation nationale :* « La collection de timbres est certainement une occupation plus saine que les jeux vidéo ou simplement le désœuvrement. L'argent de poche dépensé pour l'achat de timbres ne sera pas utilisé pour la drogue ou d'autres passe-temps dangereux... »
Ah, en voilà une pensée moderne ! Nous invitons M. Pascallon à venir faire une partie de collage de timbres en compagnie de Wolfen.

Concernant le succès du lancement de la N64 au Japon, Mark Lewis, vice-président international de Electronic Arts donne son point de vue. « Il est en fait très simple de vendre un million d'unités d'une nouvelle console au Japon, surtout si vous êtes Nintendo. Le vrai test arrive après, et en dehors du Japon. »
Remarque pertinente qui sera confirmée (ou ne le sera pas) à partir du 30 septembre...

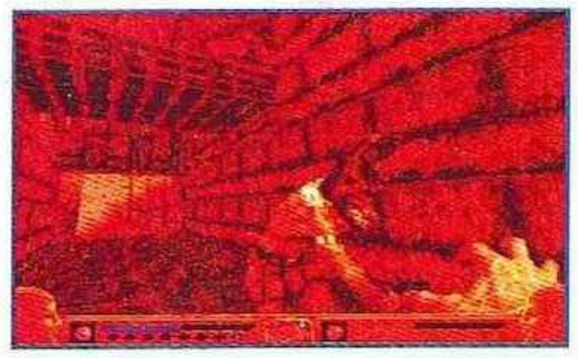
DOOM-LIKE SUR SATURN
EXHUMED

Il manquait un Doom à la Saturn. Qu'à cela ne tienne, puisque voici venir Exhumed, une excellente surprise.

Conçu par Lobotomy Software, Exhumed prouve une fois de plus que la Saturn peut tout faire. Doom-like jusqu'au bout des ongles, Exhumed vous plonge dans un univers égyptien fourmillant de temples, pyramides, de déserts et de créatures divines peu recommandables. Vous voilà prévenu, vous aurez fort à faire pour vous diriger dans



les niveaux labyrinthiques tout en cassant de l'ennemi à tout va. Fort heureusement pour vous, un arsenal imposant vous permet d'avoir du répondant face à vos belliqueux adversaires. Du simple sabre jusqu'aux sorts de magie en passant par un lance-flammes ou une rotative, le choix est vaste ! Au niveau de l'action, pas de surprise, ou plutôt pas de mauvaise surprise. Vous pouvez marcher, courir, sauter, vous déplacer latéralement et, comble du luxe, regarder dans toutes les directions. Les commandes

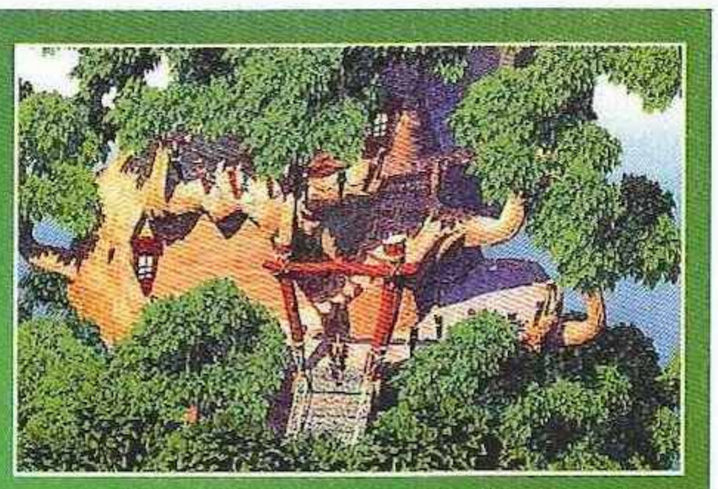


sont gérées de façon ergonomique, et entrer dans le jeu ne prend que quelques instants. Jusque-là, vous me direz, tout semble très classique. Certes, mais techniquement, Exhumed est en revanche très classieux. La 3D bouge à merveille, les décors et ennemis sont (relativement) fins et les effets de lumière proprement somptueux. Et pour vous prouver que ce jeu en a, citons la petite phrase de Stef Le Flou voyant le soft pour la première fois : « Ça ressemble à Quake ! ». Espérons donc qu'Exhumed soit aussi long et varié qu'il est beau et jouable, auquel cas la Saturn aura trouvé son Doom !

Sortie France : octobre.
Éditeur : Sega.

SAGA FRONTIER

Un mythe est né...



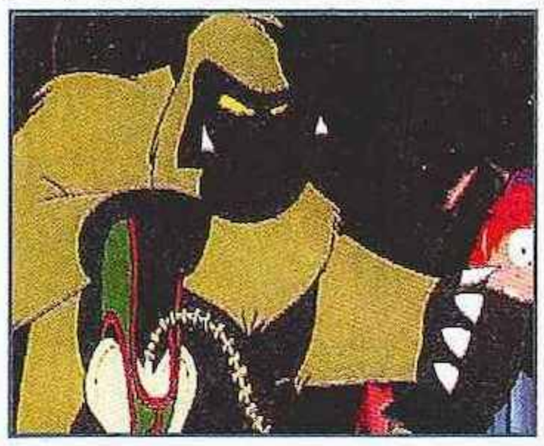
Square s'est installé sur PlayStation, et semble apparemment avoir pris son rythme de croisière. Merveille annoncée parmi d'autres : Saga Frontier. Ce jeu fait suite aux Romancing Saga parus sur Super Famicom. Ces derniers n'étant jamais sortis en France (et même pas en import américain), la plupart d'entre vous ne les connaissent sans doute même pas de nom, mais soyez assurés d'une chose : cette série commence à tenir du mythe — juste derrière Final Fantasy et Dragon Quest, en fait — et elle connaît un franc succès au Japon. Que dire de cette nouvelle version si ce n'est qu'elle est annoncée comme étant, évidemment, la plus belle et la plus aboutie des jeux de la série à ce jour ? À la vue des photos, on n'a aucune peine à le croire. Les décors que vous traversez sont en effet de toute beauté et si l'aventure se révèle assez intéressante, n'importe quel fan de jeu de rôle devrait ici atteindre le nirvana. Soyons donc patients et croisons les doigts pour que, cette fois, Saga Frontier bénéficie d'une traduction et soit disponible sous nos latitudes.

Sortie Japon : printemps 97. Éditeur : Squaresoft.

MADE IN JAPAN
LES NOUVEAUTES

En plus des gros titres prévus au Japon, il en est d'autres, un peu moins attendus, qui méritent tout de même d'être présentés. Ils sont réunis pour vous sur cette page.

Commençons ce petit tour d'horizon des sorties japonaises de septembre avec **Brain Dead 13** (Soft Vision, Saturn), sorte de dessin animé interactif, qui paraît aussi beau et inintéressant que tous ceux qui ont vu le jour jusqu'à présent. Vous avancez de



Braind Dead 13.

stage en stage, et lorsque vous en recevez l'ordre, vous devez appuyer sur une direction et un bouton bien précis. Si vous vous trompez, vous mourez, et vous pouvez recommencer à l'infini. Ce genre de jeu doit avoir son public, mais bon... Plus intéressant, **Shadow Struggle** (Banpresto, PlayStation) est un jeu de baston assez original puisqu'il vous permet, au fil de vos combats, d'acheter des techniques de combat. Vous finissez donc par vous retrouver avec un personnage complètement personnalisé et, si vous le désirez, vous pouvez enregistrer ses caractéristiques sur memory card. Vous n'avez plus alors qu'à utiliser celle-ci pour pouvoir jouer chez un copain. Reste à voir si, au-delà de cette idée sympathique, Shadow Struggle se révèle assez captivant. Pour rester dans le trip baston, jetons donc un coup d'œil à **Fist** (Imagineer, PlayStation et Saturn). Apparemment beaucoup

Shadow Struggle.

Fist.

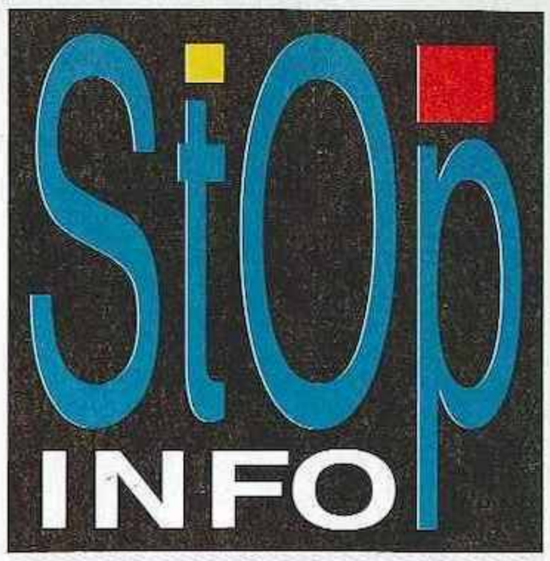
moins sérieux que le jeu précédent, Fist vous invite à manipuler des personnages aussi étranges qu'une « bunny girl » ou une jeune fille en costume de souris (sur huit personnages de base, vous avez six filles. Pas mal.). On devine l'ambiance délire mais franchement, je doute que ce genre de titre fasse un carton. Reste enfin **Death Wing** (Cybertech Designs, PlayStation), sorte de Star Wars interstellaire, apparemment pas mal foutu, qui devrait plaire aux fans. Le système d'armement semble assez complet et les missions semblent intéressantes. Comme d'habitude, il reste à apprécier la jouabilité.

Pour ce qui concerne les gros titres, attendus de tous, à savoir **Dark Savior** et **Fighting Vipers**, tous les deux sur Saturn, sont prévus pour fin août. Le premier est annoncé depuis un bon bout de temps et il semble qu'il ait été bien peaufiné. Avant qu'il ne sorte, plusieurs CD musicaux tirés de la bande sonore du jeu ont été commercialisés. Apparemment, les japonais voient là un très gros titre. À surveiller. Quant à Fighting Vipers, adaptation du jeu d'arcade, il est inutile de vous le présenter. Ces deux titres seront décortiqués le mois prochain, en OTW.

Dark Savior.

Death Wing.

Fighting Vipers.



C'EST... ...WHIZZZZZ !!

Rapidité et sang-froid, tels sont les maîtres mots de Whizz sur Super Nintendo.

Vous y incarnez un lapin qui doit effectuer une course contre la montre. Le parcours est représenté en 3D isométrique. Ce n'est qu'en indiquant les quatre points cardinaux, que vous pouvez vous déplacer pour chercher la ligne d'arrivée. Dur, mais assez sympathique... Whizz est aussi prévu sur Saturn et PlayStation. Dans sa livrée 32 bits, le principe reste inchangé, mais les graphismes sont plus colorés. ***Sortie France : octobre. Éditeur : Titus (SN), Ludi Games (32 bits).***

DONJONS & DRAGONS IRON & BLOOD

Ce titre vise deux publics, qui sont parfois différents. Les amateurs de baston et les férus de jeux de rôle. Les seize personnages appartiennent à l'univers médiéval et fantastique propre aux premiers JDR. Vous pourrez ainsi incarner un elfe, un gobelin, un chevalier, etc. Outre le mode Versus, un mode Story est prévu. Quant aux graphismes, très colorés, ils collent parfaitement à l'ambiance. ***Sortie France : novembre. Éditeur : Acclaim.***

LE TOP À VENIR

Désormais, vous retrouverez chaque mois dans Player One *le top des jeux attendus avec impatience par la rédaction. Coups de cœurs, ces titres risquent de cartonner... sauf erreur de jugement ! Attention : ce top n'est pas un classement mais simplement une liste !*

SORTIES EN FRANCE

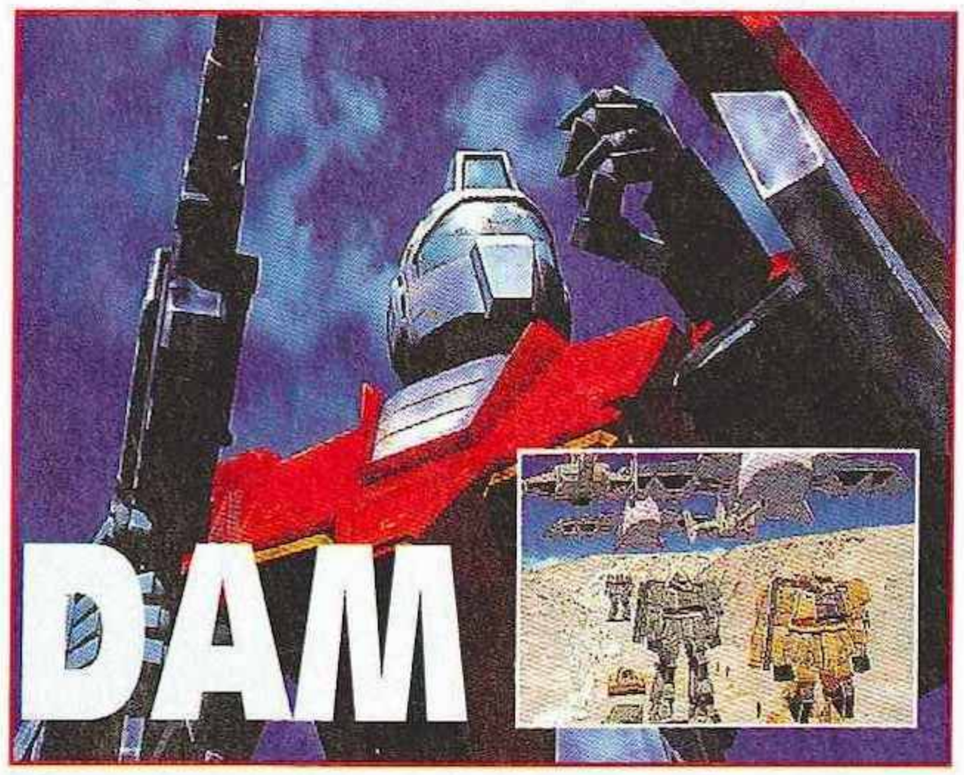
*1 - **Duke Nukem 3D** (PlayStation, GT Interactive, novembre). Le meilleur des Doom-like pointe enfin le bout de son gun sur 32 bits. Ça devrait cartonner dur !*
*2 - **Tekken 2** (PlayStation, Sony, octobre). Plus besoin de présenter le hit de Namco. Vous comprenez notre impatience...*
*3 - **Down in the Dumbs** (PlayStation, Philips, février 97). Enfin, un vrai jeu d'aventure à mourir de rire !*
*4 - **Hexen** (Saturn/PlayStation, GT Interactive, octobre). Commis par l'équipe d'ID Software, ce Doom médiéval n'a rien à envier à son grand frère.*
*5 - **Tintin, le temple du soleil** (SN, Infogrames, décembre). Seconde licence pour Infogrames sur les albums de Hergé. Espérons que cet épisode soit aussi beau que Tintin au Tibet... et surtout moins difficile !*

SORTIES AU JAPON

*1 - **Final Fantasy VII** (PlayStation, SquareSoft, décembre). Si on lui accorde deux pages de Stop Info, c'est pas pour rien.*
*2 - **Virtua Fighter 3** (Arcade, Sega, fin 96/début 97). Pour faire plaisir à Chris, qui, ne l'oublions pas, aime vous faire découvrir ses coups de cœur dans sa rubrique arcade.*
*3 - **Bio Hazard 2** (PlayStation, Capcom, sortie N.C.). Très peu d'infos sur cette suite de Resident Evil, mais gageons qu'il sera toujours aussi angoissant.*
*4 - **Street Fighter Alpha 2** (PlayStation/Super Famicom/Saturn, Capcom, octobre). Même si la saga commence à sembler vieillote, cette énième version réserve des surprises. Comble du bonheur, Virgin l'annonce sur PlayStation et Saturn pour novembre en France, en même temps que Star Gladiator !*
*5 - **Smash Court Tennis** (PlayStation, Namco, octobre). Qui ne connaît pas ce jeu de tennis mourra dans l'heure ! À noter que ce célèbre titre est prévu pour décembre en France.*

PLUS FORT QUE GUNGRIFFON ?

MOBILE SUIT GUNDAM



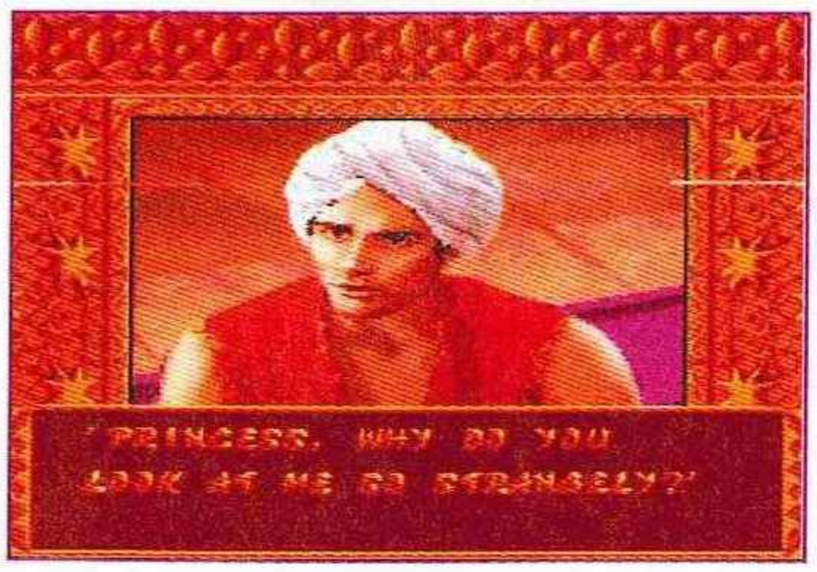
La Saturn semble se spécialiser dans le combat de robots en 3D. Après l'excellent Gungriffon, c'est un jeu de la série des Gundam qui s'apprête à débarquer en force sur la 32 bits de Sony.

L'accent a été mis sur la qualité de mouvements des Mobile Suits (le nom de vos robots). L'animation tourne en effet à 30 images/seconde et l'équipe de développement a été divisée en plusieurs groupes, chacun s'occupant d'un robot en particulier. Les missions proposées pourront aussi bien être remplies en solitaire qu'en compagnie de quelques Mobile Suits alliés. Dans ce dernier cas, vous serez davantage assisté mais lorsqu'un de vos compagnons sera en danger, vous devrez aller l'aider. Cela peut être un handicap. Question jouabilité, vous pouvez combattre à distance, bien sûr, mais également au corps à corps. Votre robot sait effectuer des sauts, et vous avez la possibilité d'attaquer ou de modifier votre direction en l'air. Bref, Mobile Suit Gundam ressemble effectivement beaucoup à Gungriffon, mais il devra se révéler aussi fun et aussi jouable pour s'imposer comme une nouvelle référence. Sur ce point, le jeu de chez Game Arts a fait très fort et il ne sera pas évident de l'égaler. On attend de voir...

Sortie Japon : septembre.
Éditeur : Bandaï.

SUPER NINTENDO

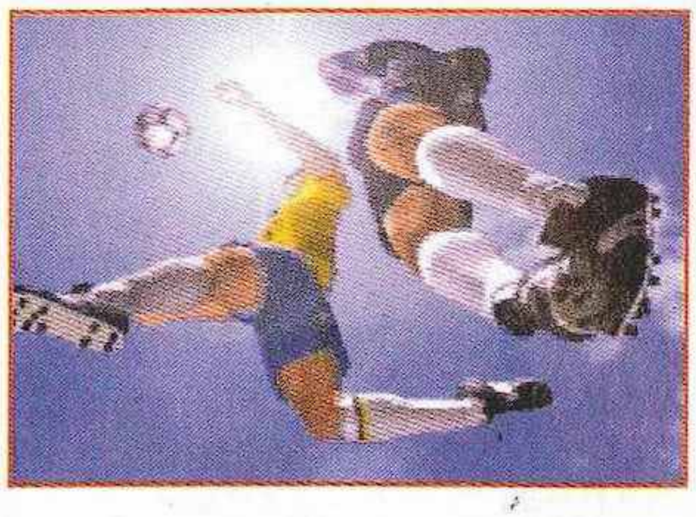
PRINCE OF PERSIA 2



Connu de tous, Prince of Persia prépare son come-back sur Super Nintendo. Rappelons qu'à l'origine, ce jeu ne tournait que sur PC. Jusqu'à ce que Konami s'en mêle et sorte le premier épisode sur la 16 bits de Nintendo. Cette fois, c'est Titus qui s'y colle. Le principe du jeu est toujours le même : rejoindre la princesse en un minimum de temps. Pour cela, il faudra éviter les pièges du parcours, et défier les gardes dans des duels au sabre. Les déplacements du personnage sont toujours fluides, genre Flashback. Les graphismes, en revanche, semblent moins fins que dans le premier volet, et les couleurs sont moins nuancées. Rendez-vous dans le prochain numéro pour en savoir plus.

Sortie France : octobre.
Éditeur : Titus.

FOOT ATTITUDE WORLDWIDE SOCCER



Après un Victory Goal moyen, Sega nous gâte avec un Worldwide Soccer bien plus abouti.

La Saturn et le foot ne faisait pour l'instant pas très bon ménage. Les choses risquent fort heureusement de changer avec cette nouvelle production de Sega Sports intitulée très humblement Worldwide Soccer. Au premier abord, le jeu semble très classique. Options de base, réglages habituels et autres gadgets sont là pour le confort, mais ce qui nous intéresse avant tout, c'est la jouabilité. Et là, force est de constater que les petits gars de chez Sega ont fait un effort. La prise en main rapide permet d'entrer dans le vif du sujet sans détour et de s'amuser tout de suite. Les joueurs bougent et leurs mouvements s'avèrent aussi nombreux que réalistes. Seules petites ombres au tableau, une relative inertie des actions et des graphismes un tantinet grossiers. Voilà au moins une simulation qui ne se prendra pas un carton rouge au bout de cinq minutes de jeu. Qui sait, elle saura peut-être même s'attirer des fans...

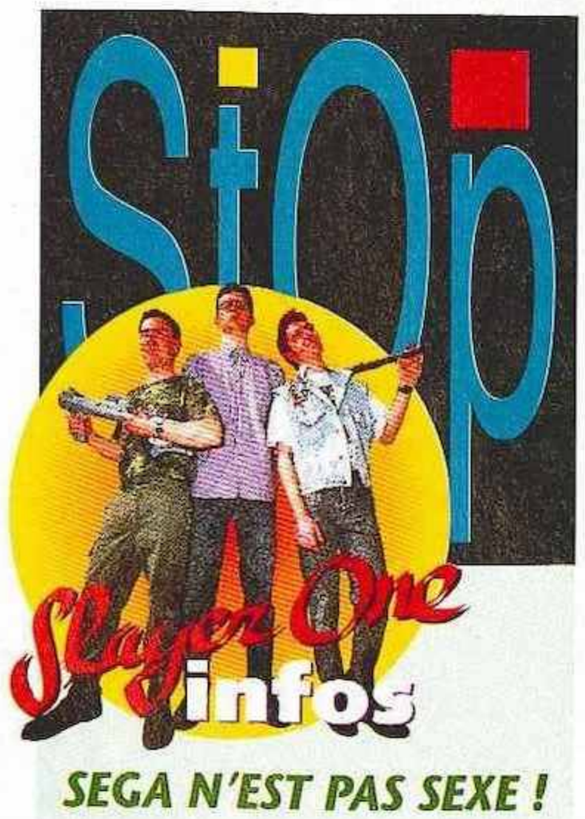
Sortie France : octobre.
Éditeur : Sega.

DES VACANCES A LA DECHARGE DOWN IN THE DUMPS

Humour, mauvais goût, gags débiles, ironie et game-play : Down in the Dumbs en jette !

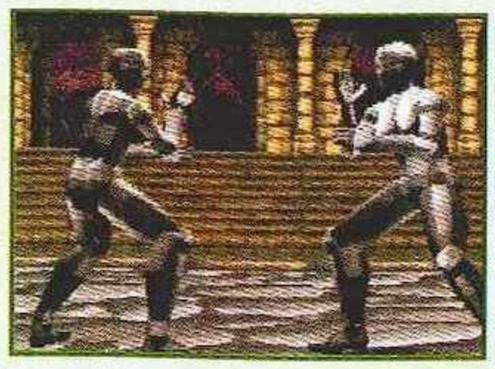
Down in The Dumps sur PlayStation est un jeu d'aventure qui se déroule dans une décharge. Le vaisseau des pirates de l'espace a en effet percuté celui de la famille Blob et les a faits chuter ici. Le jeu consiste à retrouver les pièces du vaisseau en évitant les méchants. On interprète différents membres de la famille, tous animés de façon irrésistible. Le souci incroyable du détail constitue l'autre grande force du jeu, qui contient plus de 2 000 gags. On peut tenter toute sorte de délires, il y a toujours une animation différente. Il faut compter plus de cinquante heures pour finir le jeu, et trois fois plus pour tout voir. Ces extraterrestres à la bouille rigolote vont en plus devenir des stars de la TV grâce à une série de dessins animés.

Sortie France : février 97.
Éditeur : Philips Media.



SEGA N'EST PAS SEXE !

Sega of Japan a annoncé que la nudité serait bannie de tous ses jeux à partir du 1er octobre ! C'est ce que nous rapporte l'hebdomadaire professionnel anglais de jeux vidéo CTW, sous le titre « No nudes is good news » (pas de nudité est une bonne nouvelle). Titre qu'on croirait plutôt sorti d'un tabloïd anglais réac ! Bref, la société dit subir des pressions de « différents lobbies » qu'elle ne nomme pas (la secte Aum en ferait-elle partie ?). Sa réponse consiste donc à s'écraser sous ces pressions ! C'est pas Viril Fighter comme attitude, ça ! Le comble de l'affaire, c'est qu'il n'y a pas de nudité dans les jeux Sega, ou presque pas. Il n'y a que Bubu pour en avoir trouvée dans un de ses cheats



Ce que vous ne devriez plus voir dans les jeux Sega : Dural, le boss de VF, un terminator liquide féminin qui se bat tout nu...

modes, et encore... (voir Trucs en Vrac). La société Sega adopte là une attitude hypocrite, car elle ne réagit manifestement pas avec le même empressement aux pressions qu'elle doit subir concernant la violence (pas folle : Virtua Fighter est son moteur !). La meilleure preuve, c'est que Doom sort sur Saturn ... Est-ce que les Cyberdémons vont porter le caleçon ?

SEGA

Sur Saturn, pas la peine de dormir pour rêver.

Combien de fois avez-vous rêvé de voler ? Avec NiGHTS, SEGA vous invite à réaliser ce rêve : vous entrez dans la Night Dimension, le pays des songes de Saturn. Autour de vous, tout n'est que graphisme 3D merveilleux. Vous vous déplacez avec une aisance et une fluidité étonnantes. Au point que nous avons conçu un pad 3D spécial pour mieux vous faire profiter de toutes ces sensations. Maintenant, à vous de vous transformer en NiGHTS pour récupérer les cinq Ideya et pénétrer dans le royaume de Nightmare. Vous devrez alors lutter contre de terribles cauchemars ! Bref avec NiGHTS, vous n'êtes pas prêt de baîller.

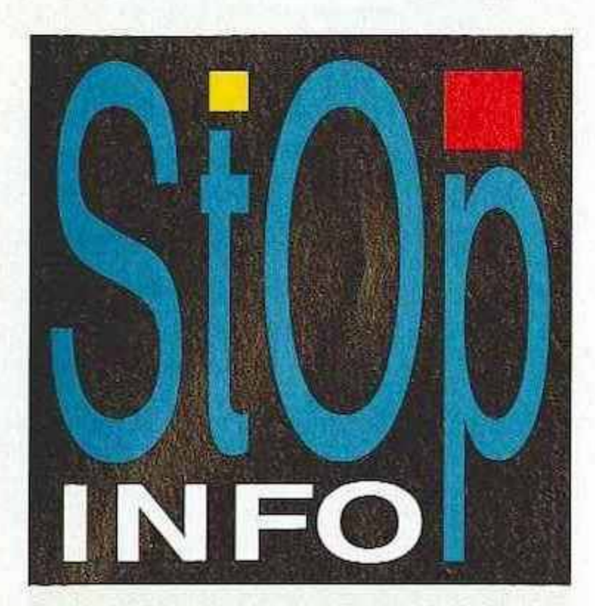
Site Web : http://www.sega-europe.com

ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA
* **

SEGA SATURN PEUT-ÊTRE UN PEU TROP RÉEL.

*2,23F/min - **1,29F/min - © 1995 SEGA ENTERPRISES LTD

McCANN



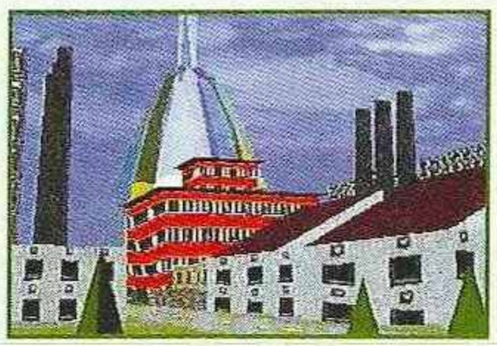
ÇA MORD ? SEA BASS FISHING

Au Japon, la simulation de pêche est un genre qui cartonne. En bon pionnier, Virgin

tente la commercialisation de Sea Bass Fishing sur Saturn et PlayStation. Vous participez à un concours de pêche au gros, à bord d'un petit bateau à moteur. Le capitaine vous prodigue ses conseils afin de vous faire prendre conscience de tous les paramètres de la pêche : l'heure, la marée, le leurre utilisé, les conditions météo, etc. Une curiosité à découvrir dans le test de notre prochain numéro...
Sortie France : octobre.
Éditeur : Virgin I.E.

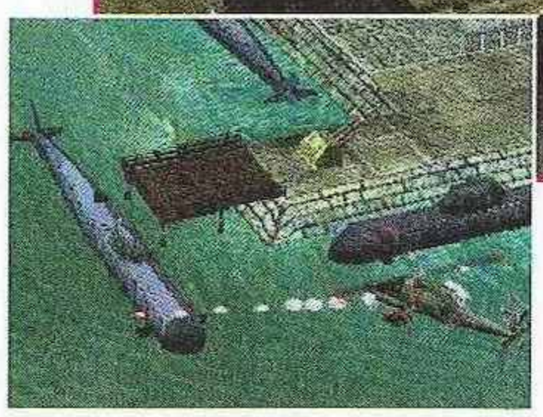
SIM CITY 2000 PLAYSTATION

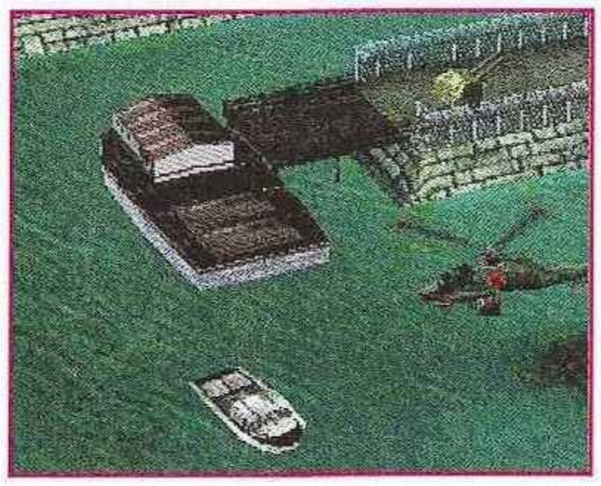
La plus grande des simulations politico-économiques débarque sur PlayStation. Au programme, toujours autant de menus, de manipulations et de catastrophes naturelles. Les petits maires qui sommeillent en vous vont enfin pouvoir gouverner leur ville !
Sortie France : octobre.
Éditeur : Virgin I.E.



SUBLIME
SOVIET STRIKE

Electronic Arts s'apprête à lancer la première mouture de sa célèbre saga des « bidules Strike » sur PlayStation.

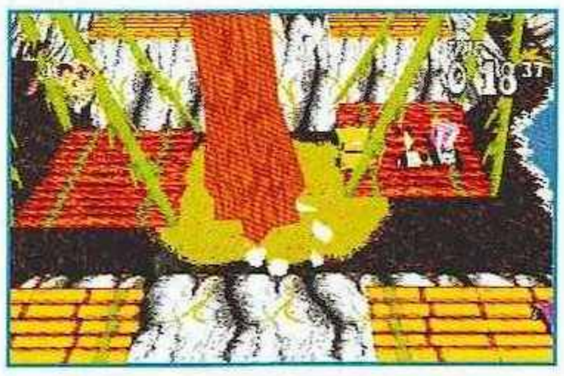


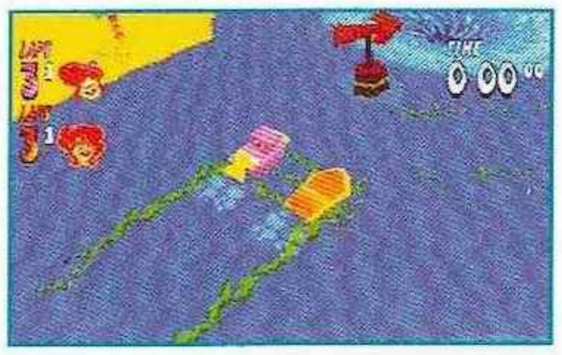


Soviet Strike, malgré son arrivée sur 32 bits, conserve le même principe que ses précurseurs. Vous pilotez un hélicoptère de combat surarmé et devez « nettoyer » un maximum de bases ennemies tout en libérant accessoirement des otages. Utilisant une nouvelle fois la 3D isométrique, Soviet Strike affiche des décors somptueux. Les reliefs, les textures du sol, les ennemis ou les éléments du paysage ont eu droit à toutes les attentions. Au niveau de l'action, en revanche, rien n'a changé. Vous repérez les cibles sur une carte, vous rendez sur place et explosez tout ce qui bouge. Basique, mais toujours aussi efficace, pour peu que l'on apprécie le genre.

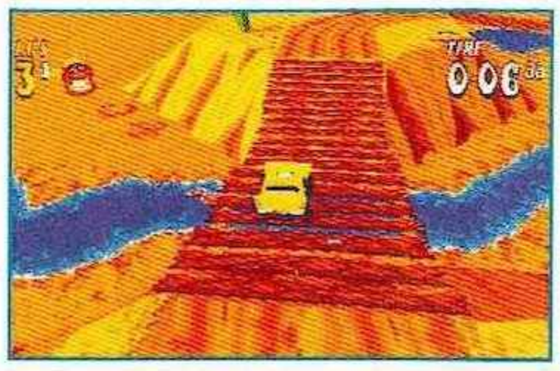
Sortie France : octobre.
Éditeur : Electronic Arts.

CONVIVIAL
SUPERSONIC RACERS





Alors que Micro Machines 3D se précise, Mindscape se lance dans les courses qui-ne-se-prennent-pas-trop-au-sérieux avec Supersonic Racers. Éclatant...



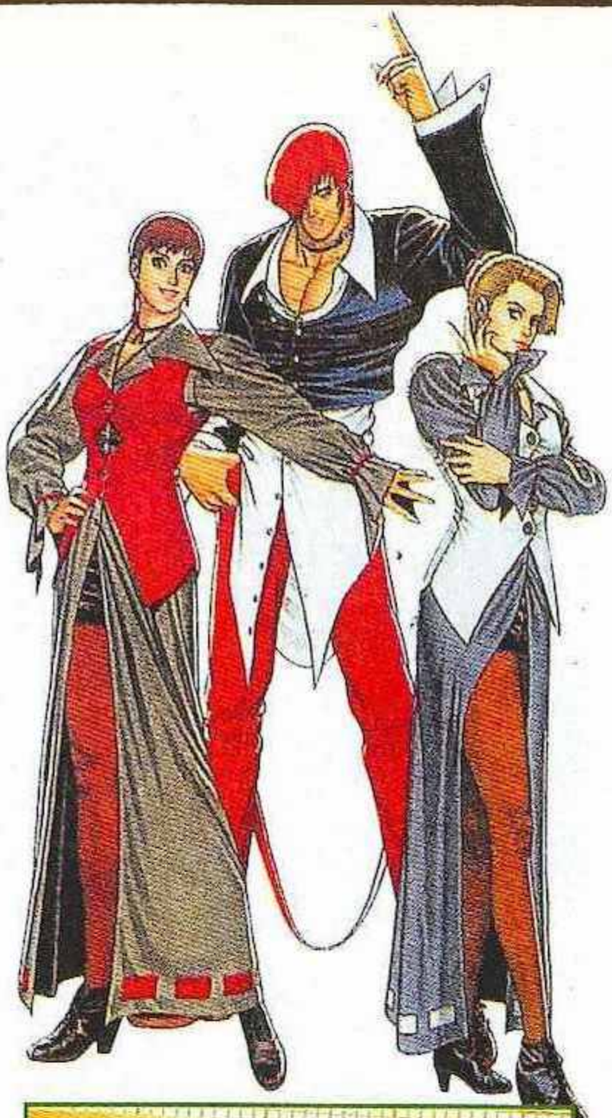
Si vous aimez les jeux de course délirants, vous risquez fort d'apprécier Supersonic Racers sur PlayStation. Dans la lignée d'un Street Racer mâtiné de 3D, ce nouveau titre propose des courses où toutes les crasses sont possibles. Pas d'armes, ni de coups spéciaux (ho ?) mais la possibilité de pousser ses adversaires hors du circuit (ha !). On peut jouer à huit en même temps, ce qui promet des après-midi musclés. On retrouve évidemment une pléiade de modes de jeu différents et plusieurs types de véhicules (voiture, bateau, sous-marin...). Les graphismes s'inspirent du style DA et c'est franchement réussi. À voir de plus près lors du test...

Sortie France : octobre.
Éditeur : Mindscape.

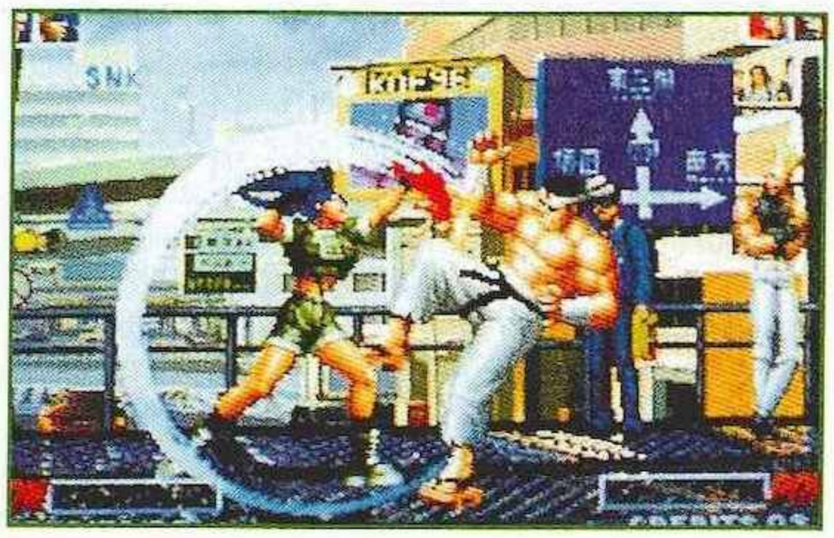
KING OF FIGHTERS '96

LA LOI DU FIGHT

Spécialisé dans les jeux de combat à suite, SNK a tout de même une série à part qui réunit la plupart des héros de ses autres jeux... Cette série, c'est celle des King of Fighters.



A la vue des photos, KOF'96 ressemble beaucoup aux épisodes précédents. Reste à savoir si la jouabilité à été revue et si certains abus, comme la possibilité de réaliser des enchaînements infinis, ont été corrigés. Aux niveaux des équipes de personnages, de nombreux bouleversements sont à noter, les plus notables étant l'arrivée de la fille de Todo (Art of Fighting Gaiden), l'éviction de Heidern dans l'équipe du Brésil (une fille le remplace) et, surtout, l'apparition d'un team de boss, avec Mr. Big, Geese et Krauser. Bref, avec SNK, c'est le changement dans la continuité, mais gageons que la jouabilité de cette version 96 sera quasi-irréprochable (attention aux petits bugs !) et que les fans de jeux de baston, une fois encore, ne sauront plus où donner de la tête. Le jeu est bien sûr d'abord prévu sur Neo Geo, mais on imagine qu'il ne devrait ensuite pas tarder à débouler sur 32 bits. On vous le décortique en Over the World et en détail dès le mois prochain.



Sortie Japon : août (arcade et cartouche), septembre (CD). Éditeur : SNK.

EX-CHORO Q PENNY RACER

Présenté dans le numéro 64 de Player One *en OTW sous le nom de Choro Q, Penny Racer débarque en octobre sur PlayStation. Course de caisses délirantes (genre Motor Toon, en moins drôle), le jeu vous met au volant de petits bolides lancés à donf sur des circuits chaotiques. Bons délires en perspective, malgré une animation*

moyenne et des graphismes un peu limite. À revoir en détails dans le test.
Sortie France : novembre. Éditeur : Sony I.E.

THE ADVENTURES OF LOMAX

Initialement connu sous le nom de Lemmings Platform, ce nouvel épisode, mettant en scène les petits persos bleus les plus bêtes du monde, se précise. Lomax, seul Lemming encore en

liberté, doit délivrer ses semblables, emprisonnés par Evil Ed. The Adventures of Lomax est un jeu de plate-forme qui renouvelle le genre archi-connu des Lemmings et se propose de vous faire vivre une aventure haute en couleur dans un univers bon enfant.
Sortie France : novembre. Éditeur : Psygnosis.

DANGER DE CULTURE

On est enfin fixés sur cette question très controversée : les jeux vidéo sont dangereux ! En effet, il semblerait que le joueur qui reste plus d'une heure devant un jeu vidéo rencontre des problèmes dans sa famille. Telle est la conclusion d'une psychologue canadienne, Linda Moxley-Haegart. En fait, le problème vient surtout du fait que l'enfant se retrouve seul dans ces moments-là. C'est sûr qu'il est aussi dangereux de jouer aux jeux vidéo que de lire un roman. Voici donc ce que l'on pourrait trouver au dos des livres si l'on écoutait les donneurs de leçons de morale civique (pour qui quelqu'un de seul, ne serait-ce qu'une soirée, est quelqu'un d'anormal, voire de dangereux) :

Avertissement concernant l'utilisation de livres.
À LIRE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN GROS LIVRE PLEIN DE MOTS

- Lorsque vous utilisez votre LIVRE ou LIVRE D'IMAGES, ne vous placez pas trop près du livre. Lire le plus loin possible des pages.
- Lire les LIVRES les plus petits possible (de préférence avec de gros caractères).
- Ne pas lire si vous êtes fatigué ou si vous avez besoin de sommeil.
- Toujours lire dans une pièce bien éclairée.
- Faire une pause de 10 ou 15 minutes après chaque heure de lecture.
- En cas de symptôme bizarre (mouvement involontaire des cheveux, identification à un personnage de fiction, perte de contact avec la réalité, envie de réfléchir, analyse lucide du monde environnant...),

CESSEZ IMMÉDIATEMENT DE LIRE
et consultez votre médecin dans les plus brefs délais.

STREET RACER SUR 32 BITS

La célèbre course de karts toonesque, sortie sur 16 bits il y a plus d'un an, tente une reconversion sur 32 bits. Le jeu a gardé son côté fun et speed tout en profitant de la Saturn et de la PlayStation. Street Racer peut se pratiquer à huit joueurs simultanément,

dans trois modes de jeux (dont un à la Micro Machines), sur vingt-quatre circuits et ce, dans une bonne ambiance générale ! Bref, Street Racer a toutes les chances de s'attirer les faveurs des amateurs, pour peu qu'il soit dans cette version un peu moins simpliste que son petit frère sur 16 bits...
Sortie France : octobre.
Éditeur : Ubi Soft.

ADVANTAGE TENNIS

Décidément, le tennis est une valeur sûre ! La production de simulations ne tarit pas et ce coup-ci, c'est Ocean qui tente sa chance avec Advantage Tennis sur PlayStation et Saturn. Techniquement, pour changer, nous avons affaire à de la 3D associée à de la Motion Capture. Possibilité de jouer à quatre, nombreux tournois, différents terrains, tout y est. On attend d'en voir un peu plus, et on espère simplement que la jouabilité sera à la hauteur...
Sortie France : novembre.
Éditeur : Ocean.

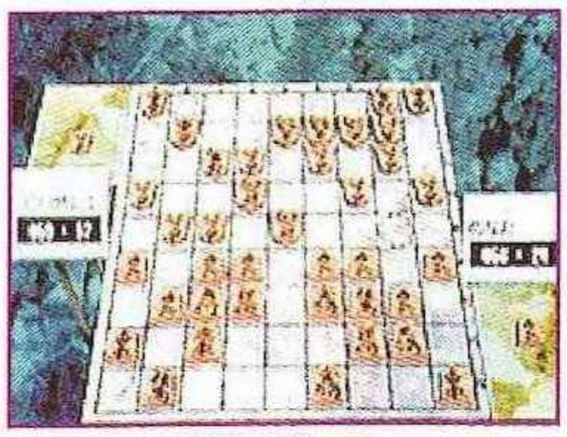
LA PRESSION MONTE NINTENDO 64

Depuis le lancement de la 64 bits de Nintendo, les éditeurs tiers se déchaînent et tiennent apparemment, tous, à nous faire baver en nous présentant quelques clichés de leurs futurs jeux.

Rev Limit.

Voici tout d'abord un jeu qui n'est pas une nouveauté au Japon, puisqu'il s'agit du jeu d'échecs de Seta sorti en même temps que Super Mario 64 et Pilotwings 64 : Habu Shogi. Pour rester avec Seta, sachez que cet éditeur nous concocte en ce moment même trois autres titres. St Andrews est un jeu de golf censé tirer pleinement parti des capacités de la console. Il reprend le championnat du même nom qui a lieu en Écosse. Vient ensuite Rev Limit une course de voitures prévue pour 1996. Le jeu ressemble beaucoup à Rave Racer et la vue hélicoptère n'est pas sans nous rappeler la version arcade de Daytonna USA. Pour finir, Wild Choppers, prévu lui aussi pour la fin de l'année 96, est un jeu de combat en hélicoptère dans un environnement très militaire.
Après nous avoir proposé trois versions de Top Gear sur Super Nintendo, Kemco revient en force, avec — je vous le donne en mille — Top Gear Rally pour Nintendo 64. Prévu pour le courant 1997, il devrait comporter dix circuits, une sélection parmi quinze véhicules et offrir la possibilité à deux joueurs de s'affronter simultanément sur un écran splitté.

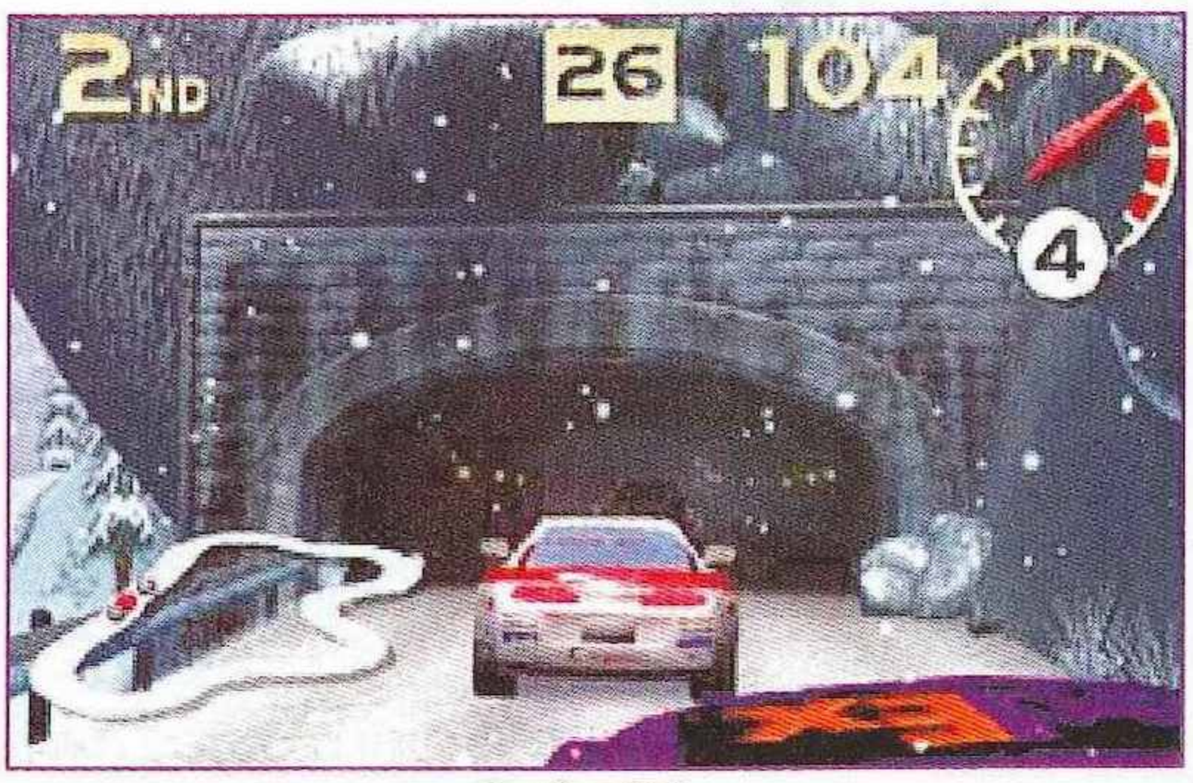
Wild Choppers.


Habu Shogi.

Doreamon.

Doraemon, une série très célèbre au Japon, pointe le bout de sa frimousse sur N64 dans un jeu graphiquement proche de Super Mario 64. En effet, on y dirige un personnage dans un univers entièrement en 3D.
Côté officiel, voici la liste provisoire des jeux attendus au Japon d'ici la fin de l'année. Waverace (septembre). Mario Kart, Goldeneye 007, Body Harvest, Blast Corps (novembre). Kirby Air Ride, Starfox 64, Buggy Boogie, Climber, F-Zero 64, Golf et Yoshi's Island (décembre).
Selon certaines rumeurs, Nintendo serait en train de nous préparer Cu-On-Pa, une espèce de puzzle-game. Vous y déplacez un cube sur une grille très disco-floor. Par ailleurs, Shigeru Miyamoto serait déjà en train de travailler sur tout un tas de projets pour la Nintendo 64 comme, par exemple, la suite de Super Mario 64 conçue pour le 64DD. Il en est de même pour Super Mario RPG 2.
Electronic Arts, de son côté, développerait Jungle Strike 64, qui ne verra le jour qu'au début de 1997. Hudson, qui trouve le petit joystick du paddle de la N64 très pratique, songe également à développer une version de Bomberman...
Pour finir, une rumeur en ce qui concerne la baisse de prix de la Nintendo 64 circule. Elle devrait passer de 249 $ (environ 1 300 F) à 199 $ (environ 1 000 F) lors de sa sortie aux États-Unis. Nintendo semble d'ailleurs en passe de confirmer cette info dans les plus brefs délais. La guerre des prix fait rage !

St Andrews.



Top Gear Rally.

CAPCOM SE DECHAINE

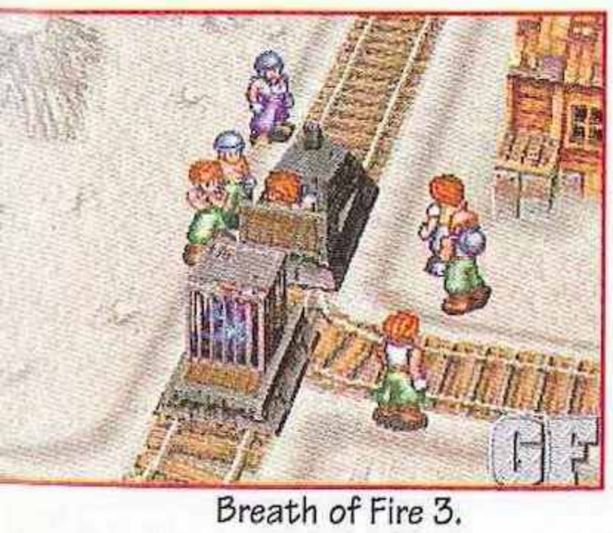
BOF 3, MEGAMAN 8

Breath of Fire 3.

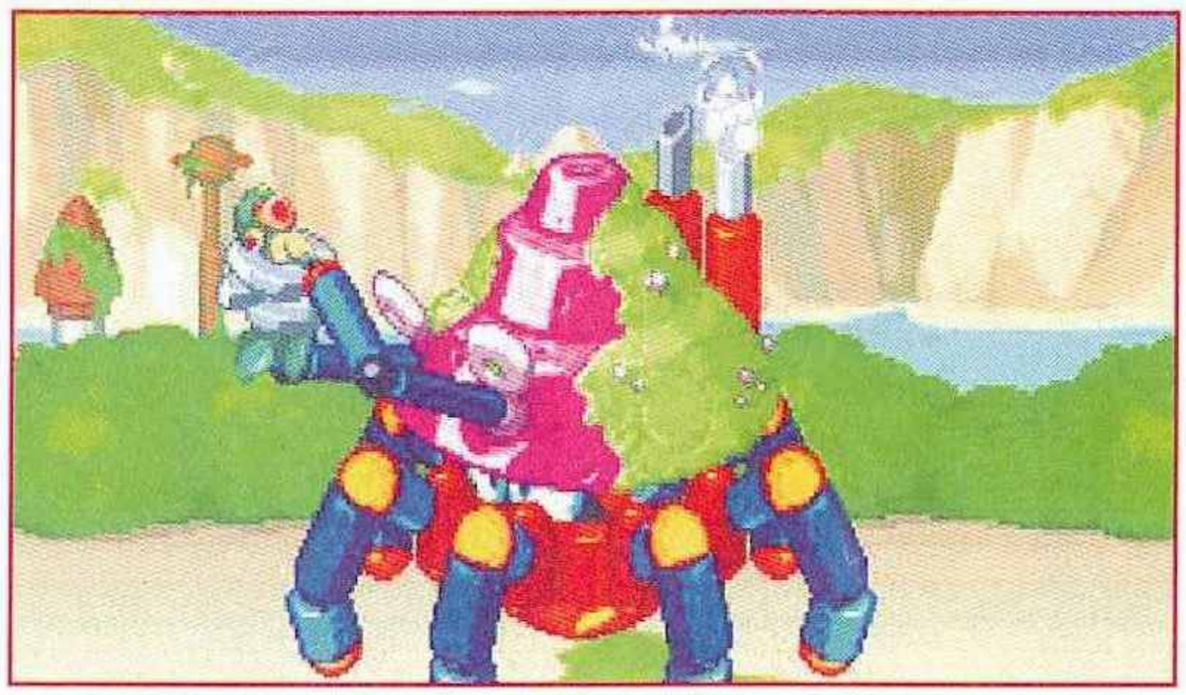
Capcom, bien connu pour ses jeux à suite, en remet une couche avec deux titres prometteurs.

Le géant japonais, qui a fait vibrer Wolfen avec Breath of Fire et Breath of Fire 2 sur la 16 bit de Nintendo, récidive en nous proposant un troisième volet, doté d'un nouveau scénario ainsi que de graphismes censés profiter vraiment des capacités de la console. Gageons que cet opus sera du même acabit que ses grands frères. Mais à quand son adaptation en français ? Petite anecdote au passage, à propos de BOF 2. Cet excellent jeu d'aventure testé dans le numéro 62 de Player One, devait être traduit en français par l'éditeur Ludi Games. Eh bien, figurez-vous que cette traduction n'a jamais été faite ! Moralité, les pauvres joueurs frenchies doivent se taper le jeu en anglais. Dommage...

Breath of Fire 3.



Breath of Fire 3.



Megaman 8.

Quant à la célèbre mascotte, Megaman pour ne pas le nommer, un nouvel épisode est prévu sur PlayStation. Espérons simplement que cette huitième séquelle — plus fort que Freddy ! — ne sera pas, comme le précédent, une vulgaire adaptation d'un volet de la Super Nintendo.

BONUS

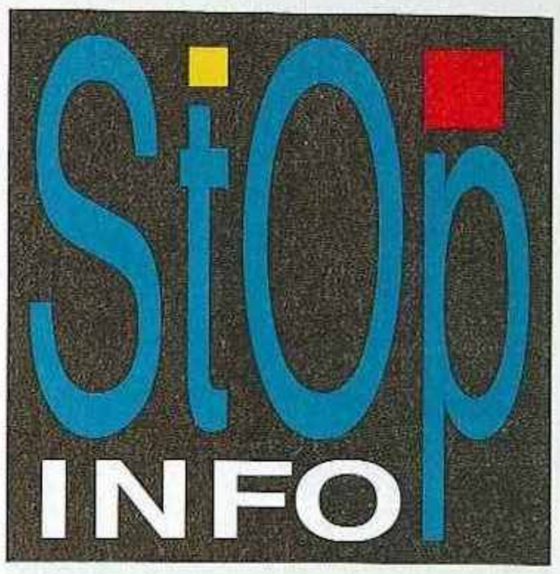
EA CLASSICS À PRIX CASSÉ

Electronic Arts lance une série de jeux Megadrive à prix cassé. Pour la modique somme de 129 francs, vous pouvez ainsi (re)découvrir l'excellent Desert Strike, le célèbre Road Rash 2, ainsi que Lotus Turbo Challenge, James Pond 2, Rolo the Rescue et General Chaos. Belle inititative de la part d'EA, qui a bien compris que tous les joueurs ne sont pas encore équipés en 32 bits !

GAME OVER

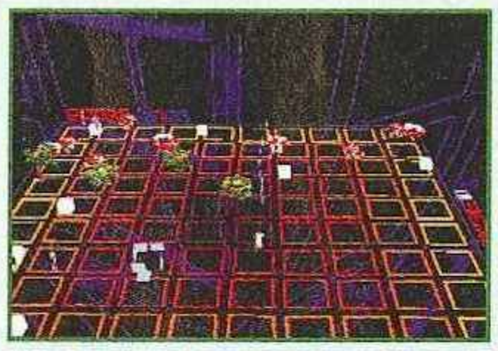
LA N64 EN EUROPE ?

Selon notre confrère anglais CTW, les prévisions de Nintendo concernant les ventes de N64 dans les six mois à venir semblent purement et simplement oublier le marché européen. Jugez plutôt : 3,6 millions d'unités au Japon, 1,4 millions aux États-Unis et 5 millions dans le monde, tels sont les objectifs du géant nippon d'ici au 31 mars 1997. Impressionnants, ces chiffres, mais aussi et surtout inquiétants... Effectuons en effet un calcul assez simple : 3,6 millions + 1,4 millions = 5 millions de N64 vendues au Japon et aux États-Unis au 31 mars. Moralité : 0 console en Europe à cette même date ! Y a de quoi se faire du souci pour son arrivée en France, non ?



NOSTALGIA ROBOTRON X

Robotron X est un jeu du début des années 80, amélioré graphiquement par la 3D de la PlayStation. Le principe est resté le même : il s'agit de



ramasser des bonus au plus vite, en tirant sur les robots qui se ruent sur vous. Défoulant, mais peut-être un peu trop simpliste pour un jeu qui ressort en 1996. À part Robby le nostalgique, on ne voit pas grand monde ici pour se ruer dessus à sa sortie.

Sortie France : octobre.
Éditeur : GT Interactive.

COMPIL MORTAL KOMBAT TRILOGY

Cette énième version de Mortal Kombat est une sorte de compilation qui réunit absolument tous les personnages (soit trente-deux !), tous les coups, et tous les décors qui ont vu le jour depuis le premier volet de la série. En cadeau bonus, vous aurez même droit à de nouveaux persos cachés, de nouveaux coups, et de nouveaux décors. Mais jusqu'où iront-ils ? Sortie prévue sur PlayStation.

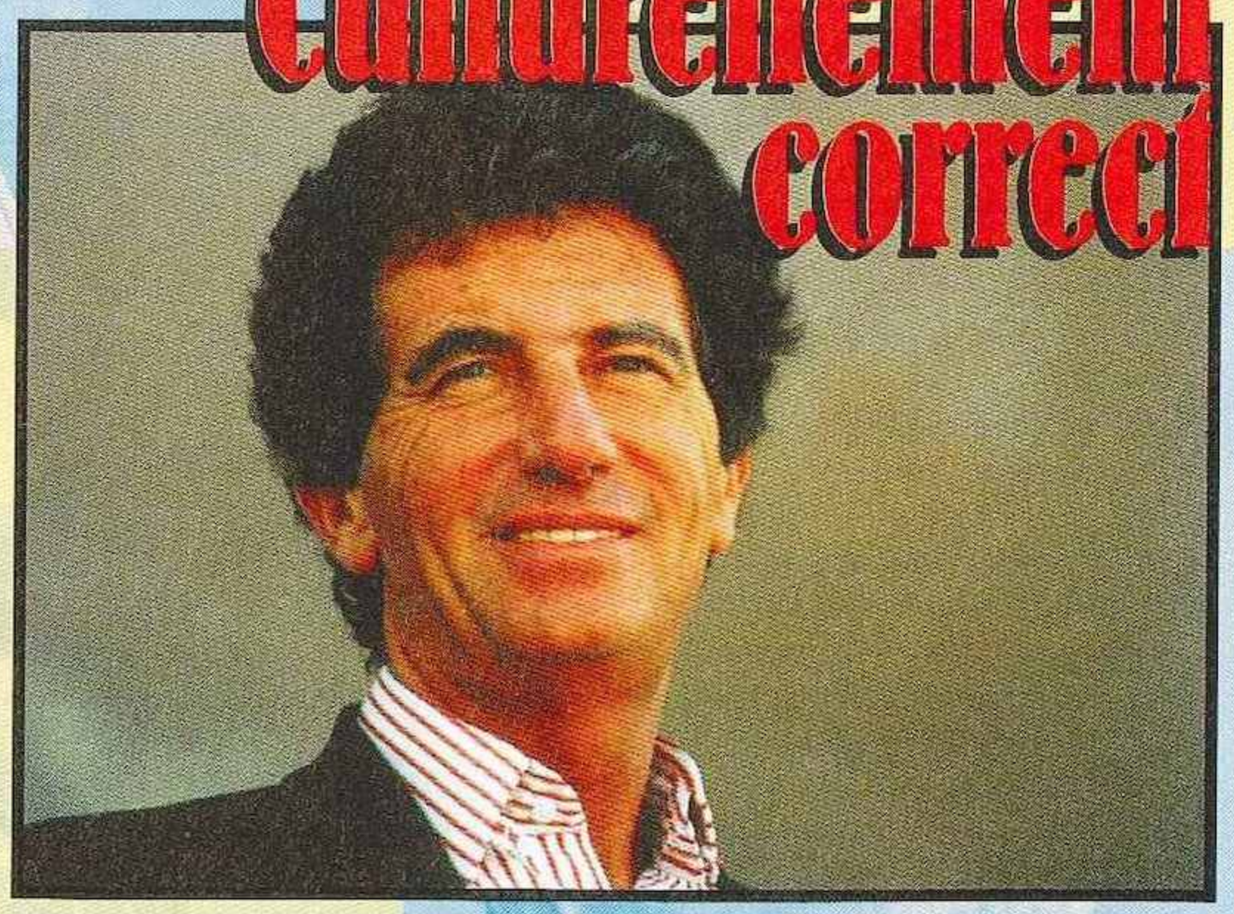
Sortie France : octobre.
Éditeur : GT Interactive.

Les plus belles Interviews de MaNaLia

Ancien ministre de la Culture, Jack Lang a été un des premiers à reconnaître l'importance des jeux vidéo dans notre société et à œuvrer pour le développement de cette industrie en France. Libéré de ses obligations ministérielles, il a pris le temps de faire le bilan de son action.

Jack Lang

Culturellement correct



PO : Connaissez-vous un peu les jeux vidéo ?
JACK LANG : Oui, je m'y suis interréssé il y a une douzaine d'années. Lorsque j'étais ministre de la Culture, j'ai œuvré pour mettre les nouvelles technologies au service de la vie, des arts, de la culture, de la connaissance et de la convivialité. En 83/84, j'avais pris des mesures pour encourager la naissance en France d'une industrie des jeux vidéo. Cela est parti d'un constat : face à la toute puissance des Japonais, il n'était pas normal qu'un pays qui ne manque pas de talents soit mis à l'écart. Ce plan de mesures a eu des résultats intéressants. Aujourd'hui, par exemple, une entreprise comme Infogrames, née dans les années 85, est devenue un éditeur internationalement reconnu grâce, entre autres, à de nombreuses actions et aides apportées par mon ministère.

PO : Vous est-il déjà arrivé de jouer?
J.L. : Oui, naturellement. Je ne peux pas dire que je sois passionné par le jeu en tant que tel. Il m'intéresse de découvrir, à travers les jeux, la culture des différents pays.

PO : Il vient d'être voté un décret sur des mises en garde contre l'épilepsie sans qu'aucune étude médicale n'est été menée... Qu'en pensez-vous ?
J.L. : En France, on aime jouer à se faire peur. On voit les choses par le petit bout de la lorgnette. Je ne suis ni médecin, ni psychologue mais il m'étonnerait que les jeux vidéo puissent avoir quelques conséquences nuisibles pour la santé. Ou si c'est le cas, la personne est déjà dans une situation de déstabilisation et ce n'est pas l'interdiction des jeux vidéo qui apportera une solution à ce mal. Ouvrons un débat, associons des spécialistes et des médecins au lieu de décréter de façon autoritaire et unilatérale qu'il faut faire ceci et non pas cela. Nous sommes dans un pays où, de temps en temps, il y a des réactions autoritaristes tout à fait déplorables qui ne sont pas précédées par une vraie consultation et un vrai échange. Je ne veux pas à l'inverse être catégorique mais je demande à voir. Je suis sceptique. Je pense que ceci ne tient pas debout. C'est un fantasme de certains adultes qui ont peur d'eux-mêmes et qui projettent ces peurs sur les autres.

> « Face à la toute puissance des Japonais, il n'était pas normal qu'un pays qui ne manque pas de talents soit mis à l'écart. »

PO : Pouvez-vous nous dire quel adolescent vous étiez à 15 ans ?
J.L. : Chahuteur. J'ai fait les 400 coups. J'ai eu des études en dents de scie. Mais même quand je travaillais bien, j'aimais bien monter des canulars, faire des farces...

PO : Un jeu vidéo coûte environ 400 francs, qu'en pensez-vous ?
J.L. : C'est un peu cher tout de même. Je pense que la principale raison est que le marché du jeu vidéo n'est pas encore un marché de masse comme les CD musicaux et autres K7 vidéo.

PO : Merci...

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : Lang
PRÉNOM : Jack
NÉ LE : 2 septembre 1939
SITUATION DE FAMILLE : Marié
PARCOURS : A eu trois parcours parallèles.
Lycéen, il milite contre la guerre d'Algérie, adhère à la Ligue des droits de l'homme, puis au Parti socialiste en 1977. Diplômé de l'Institut d'études politiques de Paris et docteur en droit, il devient professeur de droit à l'université de Nanterre.
Conseiller de Paris, maire de Blois et parlementaire européen, il est ministre de la Culture sous les deux septennats de Mitterrand.
En ce qui concerne les arts, il crée un festival international de théâtre et est directeur du théâtre national du palais de Chaillot à Paris.

VOLER EN 10 LEÇONS
MÉTHODE ACCÉLÉRÉE
PARIS PHOTOS
LE MINISTRE DE LA DÉFENSE :
"NON, NOS PILOTES NE SONT PAS DES MANCHES."
L'affaire du jeu "Raging Skies" devient une affaire d'Etat.
Cela commence comme une plaisanterie de mauvais goût, et cela se termine en véritable affaire d'Etat. Des pirates de l'informatique, qui n'ont toujours pas revendiqué leur geste, ont réussi à introduire le jeu "Raging Skies" en lieu et place du simulateur de vol officiel de l'Armée de l'Air. Tous les pilotes ont échoué. Ils refusent désormais de reprendre les commandes de leurs appareils. Les pistes conduisant à une manoeuvre gouvernementale sournoise qui viserait à tester nos pilotes en conditions réelles de guerre ont été abandonnées.
Déjà des conséquences économiques désastreuses.
Le meeting aérien d'Aubert-la-jolie a d'ores et déjà été annulé. C'est une "catastrophe historique dans l'histoire de la commune," explique Emile Radineau, membre du comité des fêtes. "On avait déjà tout commandé pour la buvette." A Paris, des voix s'élèvent également. Ces problèmes risquent de remettre en cause le Défilé du 14 juillet.
Verra-t'on de nouveau ces artistes de l'air que le monde nous envie dans le ciel de Paris?
NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.
Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.
RAGING SKIES
PlayStation
"PlayStation" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. Raging Skies © 1996 Asmik. 1996 Pegasus Japan. *2,23F/mn TTC.

Cet été aura été beau, chaud et — mais on commence à s'y habituer — étonnamment riche en sorties françaises. Les fans de Sega seront les plus gâtés avec l'arrivée de deux gros titres : Gunblade et, surtout, le très attendu Last Bronx (waouh !). Histoire de ne pas faire de jaloux, nous ferons également le point sur les nouvelles simulations de course de Konami et Namco et terminerons ce tour d'horizon en allant faire une petite virée du côté du Japon.

On les a essayées pour vous

LAST BRONX
Sega

93%

Dernier-né de l'équipe AM3 de chez Sega, Last Bronx reste dans la lignée des grands jeux de baston arcade de l'éditeur : Virtua Fighter 2 (ouais, bis, bis, hourra !) et Fighting Vipers (bon, là, c'est moins le délire, mais quand même). Fidèle à son système (excellent) de Guard-Punch-Kick, Sega conserve une jouabilité qui lui est propre et les huit personnages de Last Bronx effectuent toutes leurs actions à partir des directions de la manette et de ces trois boutons. Comme d'habitude, seuls quelques coups vous sont dévoilés sur la borne d'arcade (à condition, en plus, que vous trouviez le jeu sur une borne originale), mais une tripotée d'autres mouvements restent à découvrir.
Beaucoup plus charismatiques que les personnages de Fighting Vipers, les protagonistes de Last Bronx possèdent une « gueule » et une personnalité bien affirmées. L'action se déroule dans différents endroits de Tokyo, et chaque combattant maîtrise un type d'arme bien particulier : tonfas, nunchakus, bâton, masse... Il y en a vraiment pour tous les goûts. Les développeurs de Last Bronx ont utilisé un système inédit pour reproduire le plus fidèlement possible les mouvements des personnages puisqu'ils se sont servis... de mannequins articulés. Cela peut sembler a priori bizarre mais le résultat est là. Et il s'avère assez impressionnant (jetez un coup d'œil sur la décomposition des mouvements de Joe, avec ses nunchakus). Les échanges de coups sont rapides, très violents — il faut voir Kurosawa administrer ses coups de bâton — et dès qu'il y a erreur d'un côté ou de l'autre (c'est le moment où l'on appuie sur un bouton en sachant que ce n'est pas le bon en se disant « aïe ! »...), les contre-attaques sont fulgurantes. On regrettera les enchaînements trop simples de certains persos (genre Lisa : cinq fois punch. On croirait jouer avec Lau) qui incitent le débutant à se contenter de bourriner, mais bon, il n'y en a pas tant que ça et puis après tout, chacun joue comme il peut. En ce qui concerne les projections, essayez de les effectuer près des barrières qui délimitent l'aire de jeu. Vous aurez parfois la surprise de voir votre personnage se servir de celles-ci et sortir, en fin de compte, une projo totalement nouvelle (par exemple, prenez Zaimoku et effectuez son demi-cercle arrière P+K, vous allez voir). Une grande idée.
Avec Last Bronx, Sega tient donc un nouveau hit en puissance. La qualité de réalisation du jeu est en effet remarquable — qu'on ne vienne pas me parler de tas de polygones, cette fois-ci — et admirer un combat donne vraiment envie de s'y mettre. Les plus attentifs remarqueront un certain nombre de détails étonnants, notamment en ce qui concerne les affiches accrochées sur les murs des différents stages (poster Sonic, affiche Gamest — un canard japonais exclusivement dédié aux jeux d'arcade —, publicité « Act Against Aids » (?)...), et la simple envie de tous les découvrir pousse à s'essayer au jeu. Une bien belle réussite qui nous fera patienter d'ici à ce que sorte VF 3...

Points forts :
C'est beau, rapide... et jouable ! Les différentes armes sont vraiment bien gérées. J'aime beaucoup la petite Yoko.

GUNBLADE
Sega

88%

On parlait du nouveau jeu de tir de l'équipe AM3 de chez Sega depuis un bon bout de temps, et la découverte de cette borne, impressionnante avec ses deux mitrailleuses encastrées sur l'avant, ne déçoit vraiment pas. Incarnant un « top gunner » perché sur la plate-forme d'un hélico capable d'effectuer les acrobaties les plus insensées, votre but est simple : vous devez tirer comme un (dé) raté sur tout ce qui bouge. Point. Les hommes contre lesquels vous devez vous battre sont de dangereux terroristes (pendant la démo, on voit d'ailleurs une bombe exploser en plein centre ville et souffler quelques civils. C'est assez gonflé !).

Nombreux et très vifs — ils effectuent des petits sauts qui vous empêchent de bien viser — ils sont assez coriaces à tuer et vous feriez bien de commencer à vous entraîner à Gunblade en commençant par le niveau Easy (le « United Nations Headquarters »). Le jeu se révèle en effet assez difficile comme cela — il l'est peut-être même trop d'ailleurs — et tenter illico la « Big Apple Liberation » (la libération de New York) tient purement et simplement du suicide.

Très fun et bien réalisé (le souffle des pâles de votre hélico dessine des cercles d'air concentriques sur le sol, les impacts de balles restent, etc.), Gunblade donne tout de même la désagréable impression d'être un jeu de tir de trop. Après Virtua Cop 2 et l'excellent Time Crisis de Namco, le genre semble avoir été suffisamment exploité cette année et les joueurs risquent de se détourner de Gunblade sans trop de regrets. Restent les fanatiques du genre — et il y en a — qui trouveront sûrement ici leur bonheur.

Points forts :
La possibilité de jouer à deux.
La qualité de l'animation, assez exceptionnelle.
L'ambiance explosive.

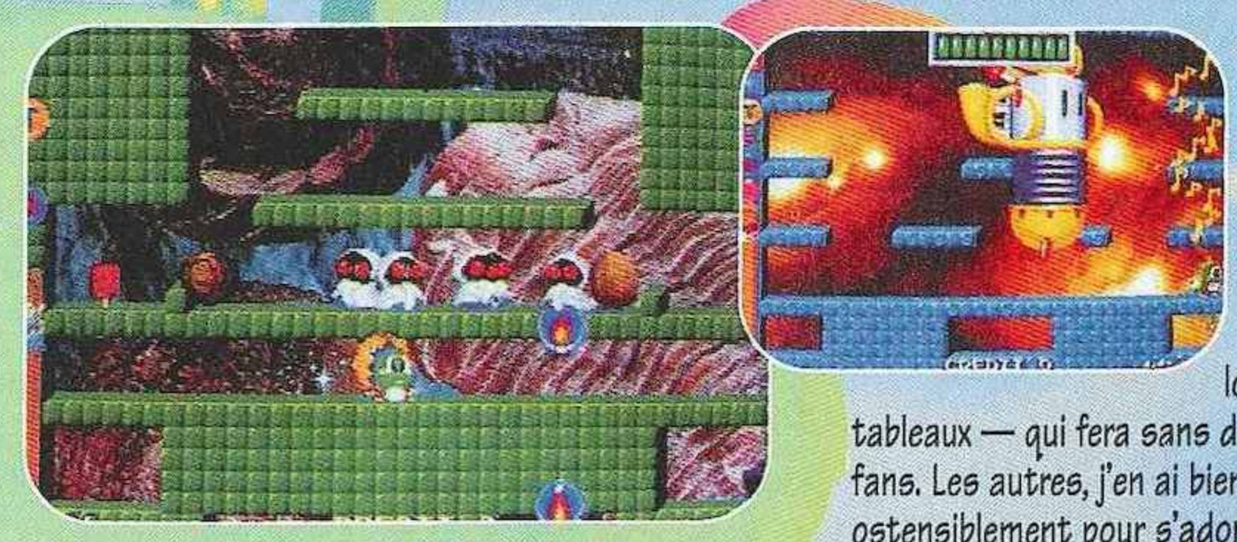
Midnight Run
Konami

85%

Sorti depuis longtemps au Japon, Midnight Run s'est fait désirer un petit moment avant d'arriver en France. On se demande d'ailleurs bien pourquoi. Simulation de course classique, le jeu vous invite à conduire quatre voitures, au choix, sur trois circuits différents. Ces derniers ont pour cadre immuable la ville et, comme le nom du jeu l'indique, l'action se déroule de nuit. Résolument axé arcade, Midnight Run propose une conduite nerveuse, très peu réaliste, où les réflexes comptent plus que tout. Les virages se prennent très serrés, les pneus crissent à tout bout de champ et les zigzags continuels, qu'il est nécessaire d'effectuer pour passer entre les différents véhicules, mettront vos nerfs à rude épreuve. Nous voilà devant une simulation sympathique, à laquelle on n'a pas besoin de s'essayer des heures pour acquérir un minimum de maîtrise, et vous seriez bien inspiré de l'essayer si jamais l'occasion vous est donnée. À côté de ça, il est vrai que Midnight Run n'est pas extraordinaire et que l'on s'en lasse rapidement, mais bon, avant ça, vous vous serez tout de même bien amusé...

Points forts :
Le style de conduite, nerveux et très fun.
La sensation de vitesse et la prise de risques lorsqu'on rase les autres véhicules.

Bubble Memories
Namco



82%

Dans la série classique indémodable, Bubble Bobble commence à faire très fort, mais les fans de la première heure semblent être encore assez nombreux. Cette version Memories, sans surprise, reprend le concept de jeu que l'on connaît déjà. Vous incarnez un petit dragon capable de cracher des bulles, et vous avancez de tableau en tableau en nettoyant ceux-ci de tous les ennemis qu'ils renferment. La nouveauté réside ici dans la possibilité de souffler de très grosses bulles (on maintient le bouton de tir) sur lesquelles vous pouvez toujours rebondir en gardant enfoncé le bouton de saut. À part ça, toute une panoplie d'objets magiques sont à votre disposition (pour augmenter votre rapidité ou votre puissance de feu) et quelques tableaux bonus n'attendent que d'être découverts si vous vous révélez assez doué. Un jeu sympa, bien long — il compte 80 tableaux — qui fera sans doute le bonheur des fans. Les autres, j'en ai bien peur, s'en détourneront ostensiblement pour s'adonner à Last Bronx (les bourrins !).

Point fort :
Un classique toujours aussi mignon qui bénéficie d'une bonne durée de vie.

ACE DRIVER VICTORY LAP
Namco

93%

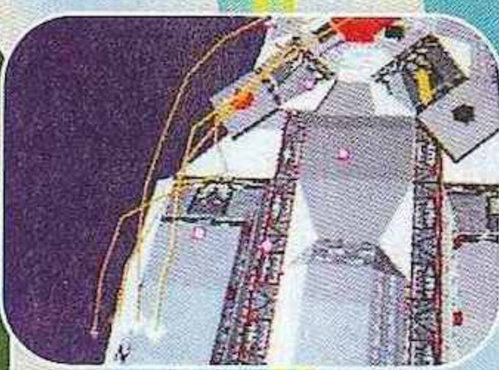
Tenant avec Ace Driver le titre phare de ses simulations de course arcade, Namco a décidé d'en proposer une suite. C'est ainsi qu'est née une nouvelle version : la Victory Lap. Assez proche de l'originale pour tout ce qui concerne la qualité de réalisation — ce dont on peut se féliciter ou se plaindre, selon ses goûts et son humeur —, cette nouvelle mouture se distingue par une grande nouveauté : l'apparition de nouveaux circuits. C'est ainsi que, en plus du Stream Field circuit de Ace Driver, on découvre le Serow Valley circuit, très rapide, et le Capital circuit, monstrueusement technique (avec des virages en épingles à cheveux très, mais alors très méchants). Les fans de la borne d'arcade peuvent donc refaire rugir le moteur de leur F1 sur des parcours inconnus et s'éclater à nouveau au cours de parties endiablées (les duels en link sont chaudement recommandés). Sorti de là, il n'y a pas grand-chose à signaler. Le jeu propose les mêmes options (boîte auto ou manuelle, possibilité de modifier l'angle de vue en cours de jeu...) et Ace Driver Victory Lap fait simplement figure de version améliorée. On sent que Namco, pour le coup, ne s'est pas trop foulé mais bon, j'avoue être personnellement très content de l'arrivée de ce jeu. Ready ? Set, go !

Points forts :
Les deux nouveaux circuits.
Une simulation ultra fun et très facile d'accès.
La possibilité de jouer en link à quatre.

XEVIOUS 3D/G
Namco

84%

En voilà un jeu intéressant. Classique parmi les classiques, Xevious (1982) a en effet bercé la jeunesse de plus d'un joueur de shoot them up (à l'époque, j'avais neuf ans et ma maman ne me laissait pas jouer dans les cafés, mais bon, j'imagine), et découvrir cette version 3D/G, presque quinze ans après la sortie du jeu original, a de quoi faire plaisir. Reprenant le tracé et les options du Xevious des « eighties », le 3D/G y apporte, comme son nom l'indique, la troisième dimension. Résultat, nous n'avons plus affaire à un bête shoot them up vertical, mais à un bête shoot them up vertical bénéficiant de beaux effets 3D (ce qui change tout !). Le sol bouge, les tirs arrivent sur vous en grossissant, les boss possèdent enfin une vraie profondeur... Redécouvrir Xevious sous des angles inédits procure un véritable plaisir. Bref, si vous avez trente ans — âge minimum requis pour avoir joué à la version originale —,que vous vous appelez Wonder, foncez ! *



Points forts :
Xevious est un mythe, on ne peut qu'aimer. Et la cure de jouvence est réussie.
** Take it easy, Wond'*

STORMBLADE
Visco

82%

Histoire de rester dans le trip shoot them up, intéressons-nous maintenant à Stormblade. Ici, pas de surprise. Vous choisissez votre pilote parmi les quatre qui vous sont proposés (chacun possède évidemment un avion aux capacités bien particulières), et c'est parti pour une séance de « tiratouva » de folie. Extrêmement rapide, Stormblade ne vous laisse pas un instant de répit et il vous faudra avoir le cœur bien accroché pour supporter son rythme d'enfer et passer entre toutes les balles. Les stages qu'il propose se révélant assez courts, les joueurs de tous niveaux devraient s'y retrouver. Les plus mauvais auront la bonne idée d'être peu nécessiteux et aligneront les pièces de dix francs pour aller assez loin (ça sent le vécu...). Petit détail amusant : à chaque fin de stage votre personnage apparaît dans une petite fenêtre et se met à parler, histoire de vous donner ses impressions sur ce qu'il est en train de vivre. Bref, nous nous trouvons devant un jeu sympa mais guère extraordinaire que je ne conseillerais vraiment qu'aux fans.

Points forts :
La qualité de l'animation.
Les tirs impressionnants.
La possibilité de jouer à deux.

VIRTUA FIGHTER 3
Sega

Notre rubrique dans la rubrique, le « Virtua Fighter 3 Today », continue et c'est avec une émotion que vous décelez sans doute à la pointe de ma plume que je vous présente aujourd'hui un nouveau personnage : Taka Arashi (traduisez « Aigle de Tonnerre »). Comme vous pouvez le constater à la vue de l'imposant bibendum qui illustre cet article, ce personnage est un sumo. Âgé de 27 ans, il possède le niveau d'Ozeki — histoire qu'il soit assez motivé, sans doute, pour atteindre celui de Yokozuna — et Mr Yu Suzuki, de Sega Japon, nous promet qu'il sera fort, massif et rapide. Plutôt musclé, sur cette illustration, il devrait gagner en poids (« Nous allons le modifier pour en faire un sumo bien gras ! », dixit Mr Suzuki) et on peut s'attendre à trouver là un personnage vraiment très intéressant à jouer. Vivement la sortie en France (dream, dream, dream...) !

DYNAMITE DEKA POLICE
Sega

Décidément, Sega n'arrête pas et ses sorties arcade se succèdent à un rythme effréné. Dans Dynamite Deka Police, vous incarnez un agent spécial chargé de délivrer la fille d'un président retenue en otage dans un building. Différentes armes et options sont récupérables, mais vous devrez avant tout compter sur vos capacités physiques (comprenez les boutons de pied, poing et saut) pour vous en sortir. Résultat, on se retrouve devant un jeu quelque peu mutant à mi-chemin entre l'aventure et la baston. Rigolo. Apparemment, les concepteurs ont décidé de ne pas proposer un jeu trop technique puisqu'en appuyant n'importe comment sur les boutons, votre personnage peut effectuer tout un tas d'actions (c'est une incitation au bourrinage, ça !). Signalons enfin qu'à chaque fin de stage correspond un boss, et que lorsque vous passez au niveau suivant, une séquence animée vous montre ce que vous allez devoir y faire..

KURA KURA KIRA KIRA DAISAKUSEN
Atlas

En voilà un nom de jeu facile à retenir... Dans la droite lignée de Marchën Maze (OK, je sais, il y en a trois qui connaissent, mais il fallait tout de même le signaler), Kura Kira etc. remet au goût du jour le style petit jeu d'arcade délire en vue plongeante. L'histoire est assez mignonne : vous incarnez Kurara, une jeune fille du Miracle World qui essaie de sortir de son monde pour accéder à celui des humains (franchement, moi, à sa place...), et pour y arriver, vous disposez de tout un tas d'attaques spéciales ou magiques. Le jeu n'étant pas terminé à l'heure où nous écrivons ces lignes nous ne connaissons pas précisément ces dernières, mais a priori la palette de coups de cette chère petite devrait être assez large. Kirara, sa petite sœur, peut l'accompagner — lors de parties à deux joueurs, j'imagine — et un personnage délirant (en fait une jeune fille transformée en chien (?)), peut apparaître de temps en temps pour lancer des bombes à tout va sur les ennemis. Bref, voilà un jeu manifestement délirant, aux graphismes très mignons et hauts en couleur, qui devrait se révéler convivial et très éclatant. On vous en reparle dès qu'il sort en France.

Une rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Wonder.

Pilotwings 64

Nintendo 64

Comme lors de la sortie de la Super Nintendo, le constructeur se colle au développement des premiers titres pour sa 64 bits, sans prendre trop de risques, puisqu'il se contente d'adapter des succès 16 bits aux capacités de sa nouvelle bête. Alors, qu'en est-il au juste de Pilotwings 64 ? Le volet 16 bits de Pilotwings nous avait fait la démonstration des performances de la Super Nintendo en usant, notamment, de son fameux mode 7 ainsi que des possibilités de rotation à 360°. La génération des consoles 32 bits nous a permis à son tour de découvrir de nouveaux horizons grâce à la 3D. Avec sa 64 bits, Nintendo nous invite à franchir un nouveau cap technologique... par la voie des airs.

Heureux qui comme Icare...

Pilotwings 64 reprend le principe du précédent volet mais, comme on pouvait s'y attendre, les deux réalisations n'ont plus grand-chose en commun. Comme son nom l'indique, Pilotwings est un simulateur de vol. Toutefois, il est un peu particulier puisqu'il vous propose de piloter, non pas un, mais plusieurs types d'engins n'ayant comme similitude que leur capacité à voler. À la base, seuls trois d'entre eux sont accessibles : le deltaplane, le rocket-pack (une paire de réacteurs fixés dans le dos du pilote) et le gyrocoptère (qui rappelle d'aspect l'ULM). Le menu du jeu se présente sous la forme d'une grille de trois colonnes, chacune dédiée à un des appareils, sur quatre lignes représentant les niveaux de difficulté. La progression s'effectue ligne par ligne, c'est-à-dire que vous devez accomplir une série de missions avec chaque engin avant d'accéder au seuil de difficulté supérieur. Au cours de chaque mission, des observateurs noteront votre prestation sur 100 points en se basant sur plusieurs critères tels que la qualité du pilotage, la précision de l'atterrissage, l'esthétique de l'approche et surtout le temps mis pour atteindre les objectifs. En fonction des points obtenus, une licence d'or, d'argent ou de bronze vous sera décernée. En obtenant le bronze avec chacun des engins, vous pourrez accéder aux missions suivantes, toutefois, en insistant jusqu'à obtenir une licence d'argent, vous aurez droit à des épreuves bonus, comme celles de l'homme boulet de canon, des bottes à ressorts ou du parachutisme.

La première ligne correspond aux missions d'entraînement, les trois autres aux niveaux amateur, beginner et pro.

Ça plane pour moi

Voilà ce qu'il en est du jeu, évoquons à présent la réalisation plus en détail. Dès les premiers vols, la qualité des textures ne manque pas de sauter à l'œil du joueur. Outre la présence de Gouraud shadding (qui risque de se généraliser dans la totalité des jeux futurs), l'utilisation du procédé de MIP mapping évite la pixellisation outrancière des textures à distance rapprochée. On constate également l'apparition de nombreux effets spéciaux visuels inconcevables sur 32 bits. La représentation des courants ascendants par un tourbillon d'air en transparence est assez saisissante, sans parler des rafales de vent... L'animation est d'une fluidité exemplaire et l'absence de clipping accentue l'aspect réaliste des décors. Les graphismes et plus particulièrement les décors sont de toute beauté ; on déplore toutefois le fait que les personnages représentés en polygones n'aient pas fait l'objet de soins particuliers. Cela se traduit par une absence d'arrondis entre les différents polygones renforçant l'aspect cubique des personnages. Quoi qu'il en soit, ces petits bémols n'entament en rien les qualités globales du jeu. Pilotwings reste peut être un soupçon trop facile mais les sensations qu'il procure et la diversité des missions relèguent ce défaut au rang de détail.

Wolfen

Comme vous pouvez le voir, les missions bonus ne présentent pas de difficulté majeure.

Les courants ascendants sont représentés par des colonnes d'air en transparence.

En parachute, vous disposez d'environ une minute pour réaliser cinq figures.

Au début, le contrôle du rocket-pack est déconcertant, à cause de l'inertie.

Voici l'explication des missions de tir sur cible. Ici, l'homme de pierre, qui bouge et se défend !

Gros plan sur l'homme de pierre. Notez qu'il porte une moustache similaire à celle de Mario.

Lorsque vous aurez traversé la grotte, le rocket-pack n'aura plus de secret pour vous.

Pour réaliser des photos bien cadrées, il est préférable de choisir la vue intérieure.

Lors de missions d'entraînement, touchez l'étoile. Vous gagnerez alors une paire d'ailes.

Mieux vaut bien maîtriser les missions de tir sur cible avant d'affronter l'homme de pierre.

Avec cette mission, vous apprendrez à flirter avec les très basses altitudes.

Avec l'homme-canon, visez Mario. Vous aurez la surprise de le voir se changer en Wario.

Les pilotes

Les six pilotes proposés ont chacun des caractéristiques physiques différentes qui modifient les sensations du pilotage. Certains personnages lourds sont plus sensibles à l'inertie tandis que les pilotes légers s'avèrent plus maniables. Toutefois, ce ne sont pas forcément les poids plume les plus efficaces. En fait, tout dépend du type de mission.

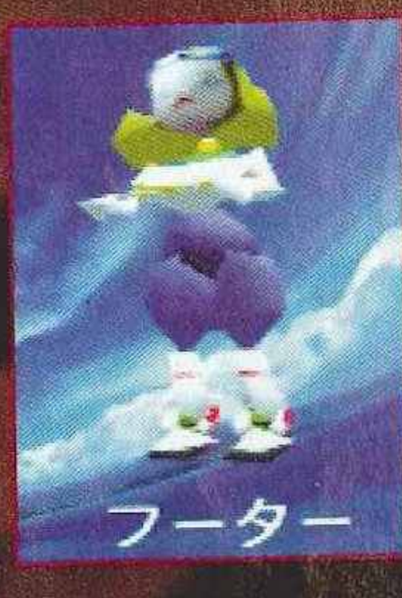
グース

キィウィ

アイビス

ラーク

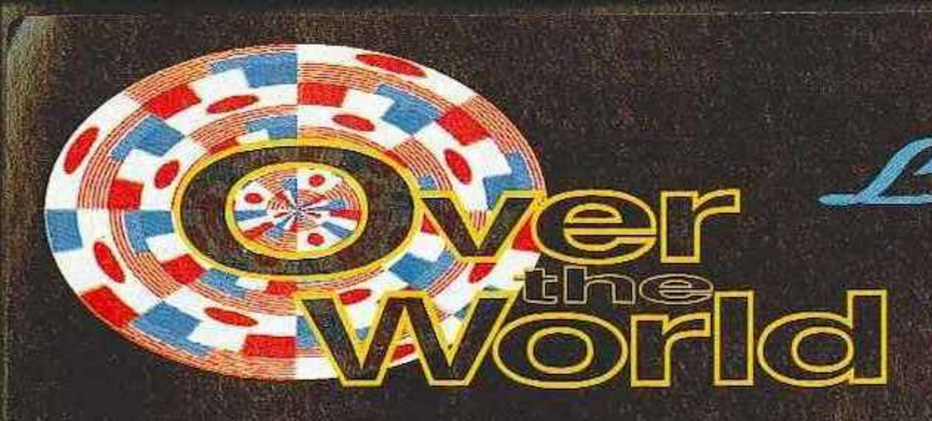
ホーク


フーター

L'avis des as

BUBU : « Dans les poèmes de Michelle, les enfants ont des ailes, pour voler, voler, voleeer... Dans Pilotwings 64, c'est pareil ! Contrairement à la version SN, plate et un peu "creuse", ici on a vraiment l'impression de voler, voler, voleeer... dans des paysages magnifiques. Évidemment, c'est l'utilisation d'une vraie 3D qui fait la différence. Quel dommage que l'animation rame un peu à certains moments (atteindrait-on déjà les limites de la machine ?). Et ne croyez pas qu'il n'y ait pas de challenge : les épreuves sont nombreuses, variées et intéressantes et la durée de vie est bonne. Alors moi, je m'en retourne immédiatement voler, voler, voleeer... »

MC YAS : « Cela va sans dire, Pilotwings est réservé aux amateurs de sensations fortes et de promenades contemplatives dans la nature. Le tout, Nintendo oblige, plongé dans un esprit sain et écologique, digne de Greenpeace. Le jeu, quant à lui, est particulièrement attrayant et on se laisse rapidement prendre aux différentes disciplines proposées. Une bonne boufée d'air frais en perspective. »



Les meilleurs jeux venus

Les meilleures façons de voler

1. Le deltaplane. Celui-ci n'étant pas motorisé, vous ne pourrez compter que sur les courants ascendants pour prendre de l'altitude. Ces courants sont très bien représentés tant sur le radar qu'à l'écran. Certaines épreuves, sans surprise, consistent à franchir une succession d'anneaux, d'autres mettent vos talents de photographe à l'épreuve… Enfin, vous retrouverez également des missions vous proposant d'atteindre la plus haute altitude possible ou d'effectuer un vol d'une durée précise.

2. Le rocket-pack. Il s'agit d'une paire de réacteurs fixés dans le dos du pilote. Ces réacteurs directionnels permettent de se propulser en hauteur et de se déplacer horizontalement en jouant avec les gaz. Cet engin est également équipé d'un stabilisateur, toutefois son utilisation consomme une grande quantité de carburant. Vous sont proposées, essentiellement, des épreuves de précision (anneaux, ballons à éclater ou à pousser d'un point à un autre de l'aire de jeu).

3. Le gyrocoptère. Une fois lancé, le moteur tourne à une vitesse constante. Vous pouvez augmenter ou diminuer la vitesse afin d'effectuer des virages et autres manœuvres plus audacieuses. La plupart des épreuves proposées concernent la précision du pilotage : il convient de franchir une série d'anneaux avant d'atterrir et ce, le plus vite possible. D'autres missions consistent en une série d'épreuves de tir sur cible. Enfin deux autres vous confrontent à un homme de pierre géant genre King Kong.

4. Les ailes d'Icare. Quand vous avez passé un niveau de difficulté, un niveau bonus vous propose de faire une balade sans objectif ni but, juste pour le fun… avec des ailes.

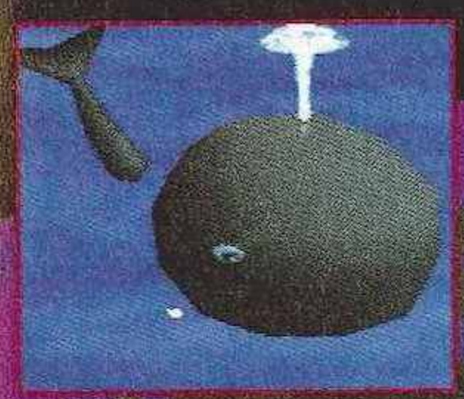
5. L'homme-canon. Il s'agit de tir sur cible au canon à la différence près que le boulet, c'est vous. Il convient de régler l'angle, la direction et la puissance du tir grâce à une jauge mobile. Vous disposez de repères cardinaux et de degrés d'inclinaison et, en prenant des notes, vous devriez être en mesure de faire mouche à chaque fois.

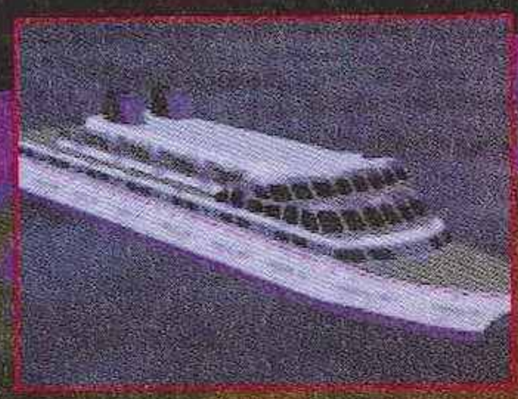
6. Le parachute. Contrairement au volet 16 bits, ici le parachutisme n'est plus uniquement une question d'atterrissage. Vous disposez environ d'une minute pour réaliser une série de cinq figures avec trois autres parachutistes. La position que vous devez adopter s'inscrit en transparence. Il vous « suffit » de vous diriger et de tenir la position trois secondes. Au bout d'une minute de chute, vous franchissez le voile de nuages avant de découvrir l'emplacement de l'aire d'atterissage.

7. Les bottes à ressorts. Ainsi chaussé, vous pouvez réaliser des bonds prodigieux. En général, il s'agit d'atteindre un point précis le plus vite possible sachant que vous pouvez prendre une impulsion de n'importe quelle surface (même inclinée), sauf l'eau ou les parois verticales. Cette discipline, surréaliste, est loin d'être évidente.

Concours photos

Deux ou trois des épreuves de deltaplane font appel à vos talents de photographe autant qu'à vous capacités de pilote. Les thèmes des concours sont pour le moins variés.





Les sites planants

La quarantaine de missions se déroulent sur quatre sites réputés pour les bonnes conditions de vol qu'ils offrent. Ils sont situés des tropiques au cercle polaire. Remarquez au passage le second site ; sa physionomie ressemble furieusement à celle des États-Unis.

Pilotwings 64

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
NINTENDO

textes
JAPONAIS

genre
SIMULATION DE VOL

+ La variété des missions et des appareils.

- Musiques synthétiques, absence de CD-Rom oblige.

Une mission de deltaplane déroutante, où il faut effectuer un piqué de folie et éviter une falaise en bout de course.

La dernière mission : le retour de l'homme de pierre. Cette fois, seul son buste visible, émergeant des flots.

Match de foot en rocket-pack. Le principe consiste à pousser le gros ballon dans la colonne vert et bleu.

Saturn

Virtua Fighter Kids

Alors qu'on l'attendait en arcade, VF Kids débarque déjà sur Saturn et je dois avouer que c'est avec un plaisir quelque peu frénétique que j'ai déposé le CD du jeu dans ma Saturn pour voir un peu ce que cette version « tiny » valait. On commence très fort avec l'intro (qui, soit dit en passant, bénéficie du True Motion Video lorsque votre console est équipée d'une carte MPEG) qui est sans doute la plus marrante de toute celle que j'ai pu visionner jusqu'à maintenant. On y voit les modèles réduits des Virtua Fighters en découdre avec les originaux et le spectacle se révèle tout simplement irrésistible (le petit Jeffry, sur un escabeau, qui donne des coups de tête au grand !). À mourir !

Une fois le jeu chargé, l'habitué de VF 2 retrouve ses marques sans problème. Tous les menus que l'on connaît sont disponibles ici et tous dessinés façon « gamin » (avec un trait de crayon imparfait mais très propre). Les combats peuvent se dérouler de deux façons : en Normal, sans facilité particulière, ou en Kids, où le système de commandes a été simplifié. Cette dernière commande est utile pour réussir des coups a priori assez difficiles et semble réservée en priorité aux jeunes enfants (c'est tout de même le public visé) ou à tous ceux qui désirent s'essayer à Virtua Fighter en dilettantes. En ce qui concerne les différentes palettes de coups, ce sont exactement les mêmes que dans VF 2. Les seuls changements — et ils sont à mon avis assez critiquables — résident dans les timings et les distances. Ici, les persos sont pratiquement tous aussi rapides et certains coups qui

Le regard du petit Jeffry semble refléter une grande innocence, mais ne vous laissez pas abuser : il est aussi redoutable que l'original.

Paf ! Déjà toute petite, Paï savait frapper là où ça fait mal. Redoutable, la gamine.

Nouveau : lorsque Wolf effectue son « giant swing », un mouvement de caméra suit le catcheur de dos.

Avant-après

Voir côte à côte VF Kids et VF 2 procure une sensation assez bizarre. Pour cette nouvelle version, les gens de chez Sega ont tout retravaillé : les graphismes ont été redessinés, les musiques remixées... Ils ont essayé de donner un côté enfantin à un jeu de combat assez « sérieux » pour que les plus jeunes puissent s'y essayer et s'identifier davantage aux personnages. Un pari manifestement réussi.

s'enchaînaient parfaitement dans VF 2 ne fonctionnent plus du tout. Résultat : les habitués un peu pro de la version originale auront sans doute du mal à se faire à cette version Kids et n'y joueront que pour son ambiance délire (quand on voit les persos bouger leur grosse tête pour éviter les coups, on a en effet du mal à résister). Au final, les avis sont donc assez partagés. Certains apprécient ce nouvel habillage, cette nouvelle jouabilité alors que d'autres ne supportent pas ou trouvent ça sans intérêt. J'avoue pour ma part avoir été un peu déçu — je m'attendais à mieux — mais d'un autre côté, lorsque j'ai l'occasion d'y jouer, je m'essaye à VF Kids sans rechigner. Un jeu à voir, donc, mais de là à l'acheter...

Chris,
frappa-dingue du petit Kage.

Pratique

Lorsque vous terminez le tournoi avec un perso, vous avez le droit d'admirer une fin très rigolote en images de synthèse. Cette dernière reste en mémoire, dans les options, et un menu spécial (où vous apercevez les personnages de dos dans une salle de cinéma) vous permet de la revoir directement sans avoir à vous taper le tournoi à chaque fois. Avec Dural, vous pourrez donc admirer onze fins différentes. Pas mal.

Virtua Fighter Kids

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SEGA

textes
JAPONAIS

genre
COMBAT

Les séquences en images de synthèse.

La tronche des persos.

Un jeu drôle et très mignon.

Combats trop rapides et quelque peu brouillons.

Avec leurs grosses têtes, les visages des personnages sont devenus bien plus expressifs.

Wolf semble tout étonné de s'être fait attraper par Lau. Et pourtant...

La nouvelle Sarah est moins sexy mais elle reste toujours aussi mignonne. Non ?

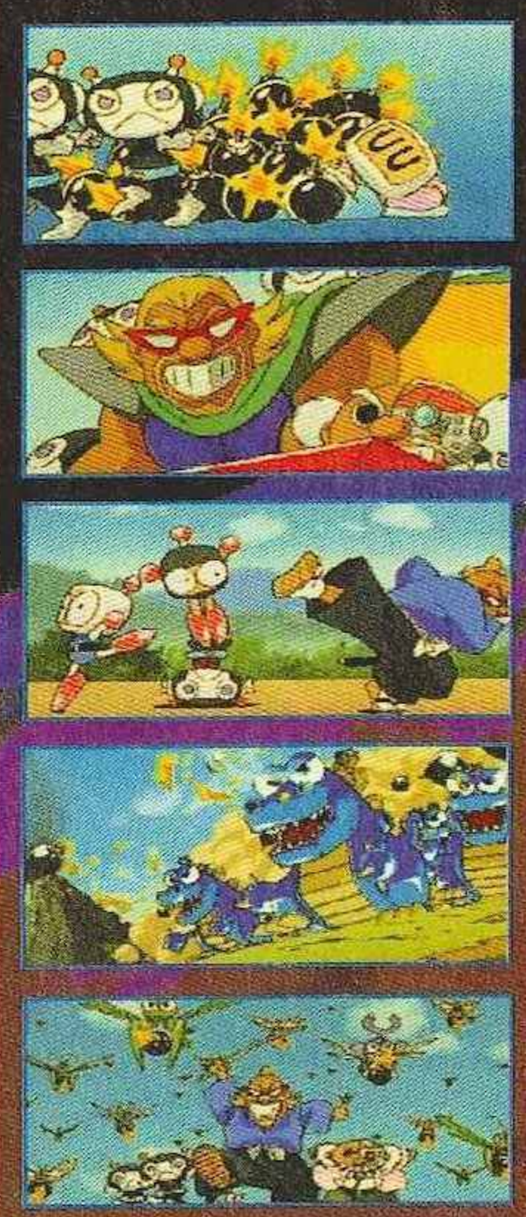
Bomberman Saturn

Lorsqu'on évoque le nom de Bomberman, un phénomène étrange se produit sur tous ceux qui ont eu l'occasion de s'essayer à ce jeu fabuleux, et c'est avec stupeur que l'on découvre que ce qui fait briller leur regard ce sont des mèches allumées qui dépassent de la forme ronde et noire de leurs pupilles. On ne peut pas résister à l'appel de tant de promesses d'éclats de voix et de rires, et c'est sans grande peine que l'on se détourne de l'activité qui était la nôtre lorsque nous a été faite la proposition de jouer. Ce n'est pas très sérieux mais bon, quelque part, on aurait tort de se priver. Bomberman Saturn reste dans la lignée des épisodes que l'on connaît déjà sur 8 et 16 bits, et il reprend plusieurs des éléments qui ont fait leur succès : différents modes de jeu, des options en pagaille, une jouabilité parfaite et un principe redoutablement efficace (on pose des bombes — boum ! — le dernier qui reste debout a gagné. Difficile de faire plus simple). C'est ainsi que l'on retrouve les Story et Versus modes, indispensables, qui sont ici plus complets et intéressants que jamais. Pour le Story, pas de surprise. Vous pouvez y jouer seul ou à deux, vous traversez plusieurs mondes, rencontrez de bons gros boss... C'est classique. Un coup de chapeau tout de même aux différents petits dessins animés qui agrémentent ce mode. Ils sont réussis et vraiment très drôles. En ce qui concerne le Versus mode, les surprises sont nombreuses. D'abord, vous avez la possibilité de jouer jusqu'à dix en même temps (les personnages disponibles sont tous issus de jeux Hudson : PC Kid, Adventure Island, Far East of Eden, etc.). Pour ce faire, vous aurez besoin d'autant de paddles et de deux multitap, mais les crises de fou rire sont assurées.

Le système d'équipes peut être configuré. Ici, le petit gars aux cheveux violets va devoir assurer.

Si certains boss se révèlent assez peu redoutables, il en est d'autres en face desquels on se sent moins rassuré !

Intro



Le mode Story vous fait traverser une multitude de tableaux hauts en couleur et très vivants.

Master Game

Histoire d'évaluer votre niveau, vous avez la possibilité d'essayer d'aller le plus loin possible à travers une série de vingt tableaux (habités par quelques méchants boss). Le challenge ne se révèle pas trop difficile, mais vous n'avez pas le droit à l'erreur. Si vous vous faites tuer ou si le temps imparti est écoulé, vous vous trouverez obligé de tout recommencer. Vos performances seront ensuite enregistrées dans un tableau.

Le tableau « football » est très rigolo mais aussi quelque peu fouilli. Explosez les ballons pour y voir plus clair.

Jouer à dix se révèle fabuleux, mais à trop en abuser, vous allez faire le bonheur de votre ophtalmo !

Une fois une partie terminée, un tableau montre quel(s) adversaire(s) vous avez tué(s) (rond) et, le cas échéant, qui vous a tué (X).

Plus modestement, un seul multitap vous autorise à jouer à sept — ce qui n'est déjà pas si mal — et ce sur des tableaux de taille normale (à dix, les persos sont vraiment minuscules. Attention aux yeux fragiles). Le jeu en équipes est possible mais il promet des disputes encore plus vives que lors des parties en individuel. Exploser son partenaire n'est en effet pas rare et celui-ci, en général, apprécie moyennement la chose. Les huit tableaux mis à votre disposition possèdent tous leurs caractéristiques (avec des trampolines, des tornades qui vous emportent, des sables mouvants...) et certains petits détails, comme la musique « Enio Morricienne » au stage du Far West, achèvent de rendre ceux-ci attachants. Je pourrais encore vous parler longuement de cette petite merveille mais mon test ne saurait malheureusement être aussi enthousiasmant qu'une partie. Hudson a su faire très fort et cette nouvelle version fait honneur à la série mythique qu'est Bomberman. I love this game !

Chris,
Bomberfan

Bomberman

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
HUDSON
textes
JAPONAIS
genre
BOMBERMAN

Un jeu simple, fun, convivial... bref, irrésistible.
Des options à gogo.
On peut jouer à dix...

... mais il faut être méchamment bien équipé... et avoir une grande télé.

Dinos spectraux

Les œufs que vous découvrez dans le jeu renferment des petits dinosaures de différentes couleurs. Très utiles, ils vous protègent des chocs et possèdent des capacités très intéressantes. Ainsi, le bleu est capable de donner des coups de pied dans les bombes (cool), le vert court à toute allure (il faut maîtriser) et le rose peut sauter au-dessus des briques (pratique). Un peu plus subtil, le violet envoie des ondes sonores sur les briques pour reconnaître celles qui renferment des options (elles deviennent rouges). Reste le dino jaune, assez bruyant, qui crie sur ses adversaires pour les étourdir une ou deux secondes. N'oubliez pas que vous pouvez augmenter les performances de votre monture en ramassant plusieurs œufs à la suite et qu'il est possible de descendre de son dos à tout moment en appuyant en même temps sur les boutons L et R.

Tobal n° 1

PlayStation

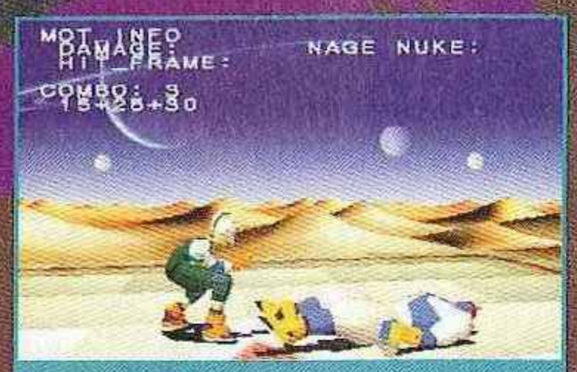
Square est un éditeur qui ne fait pas les choses comme les autres : il faut toujours qu'il fasse mieux ! On attendait Tobal n°1 avec méfiance — en photos, le jeu semblait assez moyen, il faut l'avouer — mais après plusieurs journées de test, le doute n'est plus permis : Tobal n° 1 est excellent. Il ne révolutionne certes pas le genre, mais ses qualités sont nombreuses et, au final, on sent qu'il a nécessité un travail de titan. Passons sur le look bizarre de la quasi-totalité des personnages. Toriyama est bon, d'accord, mais il a tout de même des goûts peu communs. Cela dit, on peut se consoler en se disant que, pour une fois, il n'y a pas de grands blonds avec les cheveux taillés en pointe. À mon avis, le mangaka a lui aussi eu sa dose et ici, il s'est fait plaisir.

Côté options, Tobal n° 1 reste assez classique. Il propose un Tournoi, un mode Entraînement (ça devient une habitude, et c'est tant mieux), un mode Versus deux joueurs et un mode Quest (voir encadré).

En ce qui concerne la jouabilité, elle est ici complètement renouvelée. D'abord, les touches de coups de poing et de pied ne sont pas clairement définies. Vous avez un bouton de coup fort, un autre de coup moyen et un dernier de coup faible, et selon les mouvements que vous imprimez au paddle, vous effectuez des actions différentes. Les touches L et R sont également très importantes puisqu'elles correspondent respectivement au saut et à la garde. La garde joue par ailleurs un rôle prépondérant, puisqu'elle permet de réaliser des projections (garde + coup moyen) et renouvelle votre palette de coups (garde + coup fort ou coup faible = nouveaux mouvements). Évidemment, tout cela peut paraître un peu brouillon au début mais avec un peu de pratique, les commandes deviennent vite instinctives.

En ce qui concerne les projections, Tobal n° 1 fait également très fort puisque les personnages peuvent se tourner autour sans difficulté et s'attaquer de différentes manières. Selon leurs positions, ils s'attrapent sur le devant (l'un et

La grosse Mary a des manières bien peu féminines. Allez, Epon, sors de mon ring... Et paf, mange mon 52 !



Le mode Practice permet d'évaluer l'efficacité de vos combos. Dommage que les résultats ne restent pas affichés.

Les mouvements de Udan (mon personnage préféré) sont particulièrement dynamiques. Démonstration.

Les replays vous permettent d'admirer les fins de combat sous des angles inédits. Joli coup, Gren !

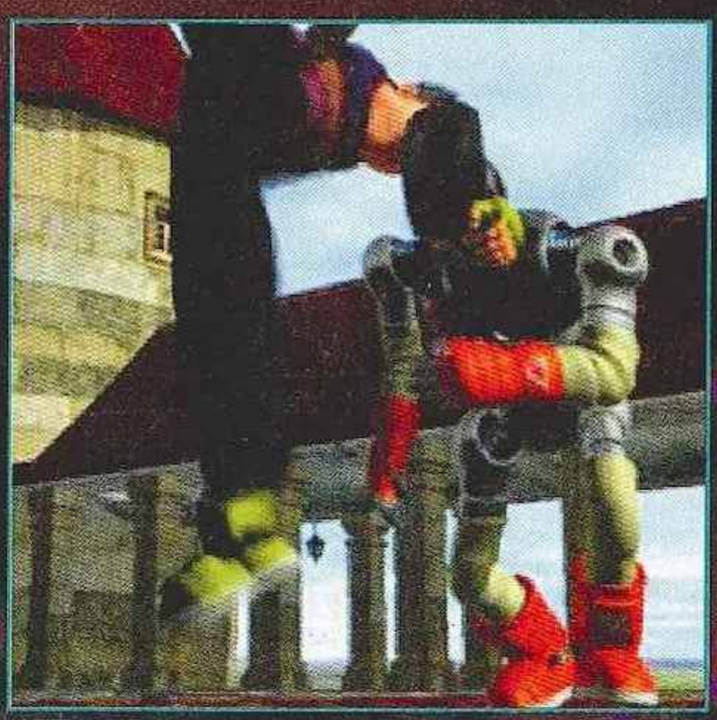
Epon possède un jeu de jambes assez extraordinaire. Mais ne comptez pas uniquement dessus.

Mode Quest, què aco?

Le mode Quest, véritable jeu dans le jeu, vous invite à parcourir plusieurs niveaux labyrinthiques et infestés de créatures en tout genre. Chacun de ces lieux correspond à un niveau de difficulté différent. Votre but est de découvrir un objet spécifique qui vous permettra, ensuite, de jouer avec un des boss du jeu (n'oubliez pas de sauvegarder sur votre memory card !). À force de pérégrinations, j'ai ainsi pu ajouter à la palette des personnages sélectionnables Mufu, Nork et Udan. Mais, à ma grande honte, j'avoue avoir succombé aux assauts des monstres du dernier donjon, au onzième sous-sol. Une consolation : je me suis fait battre par une sylphide (!). S'en sortir n'est guère évident car à chaque nouvelle partie, la topographie des lieux se modifie. Il est donc absolument impossible de tracer des plans et d'opter prudemment pour la solution « je connais tout par cœur ». Pourtant, le challenge semble intéressant. Le tournoi ne nous montre que trois boss — ceux que j'ai déjà cités — et je me demande quel autre énergumène cache ce satané donjon... Lorsque vous êtes au seuil, une phrase annonce : « Vous devez détruire le robot de Toriyama. Si vous réussissez... ». Bon, allez, j'y retourne.

Et ça bouge !

La présentation de Tobal n°1 est magnifique. Si elle reste moins impressionnante que celle de Tekken 2, elle bénéficie d'une animation étonnamment riche. On peut y admirer les personnages en train de sautiller, d'effectuer quelques mouvements d'échauffement ou même des acrobaties... Avec une souplesse et une aisance plus vraies que nature. Et les détails de leur visage ont été particulièrement soignés, ce qui ne gâche rien.



Tobal n°1

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SQUARE
genre	COMBAT
texte	JAPONAIS

Le jeu est riche.

La jouabilité renouvelle un peu le genre.

Le mode Quest est une excellente idée.

Le look de certains persos est vraiment bizarre et leur aspect polygonal n'arrange rien.

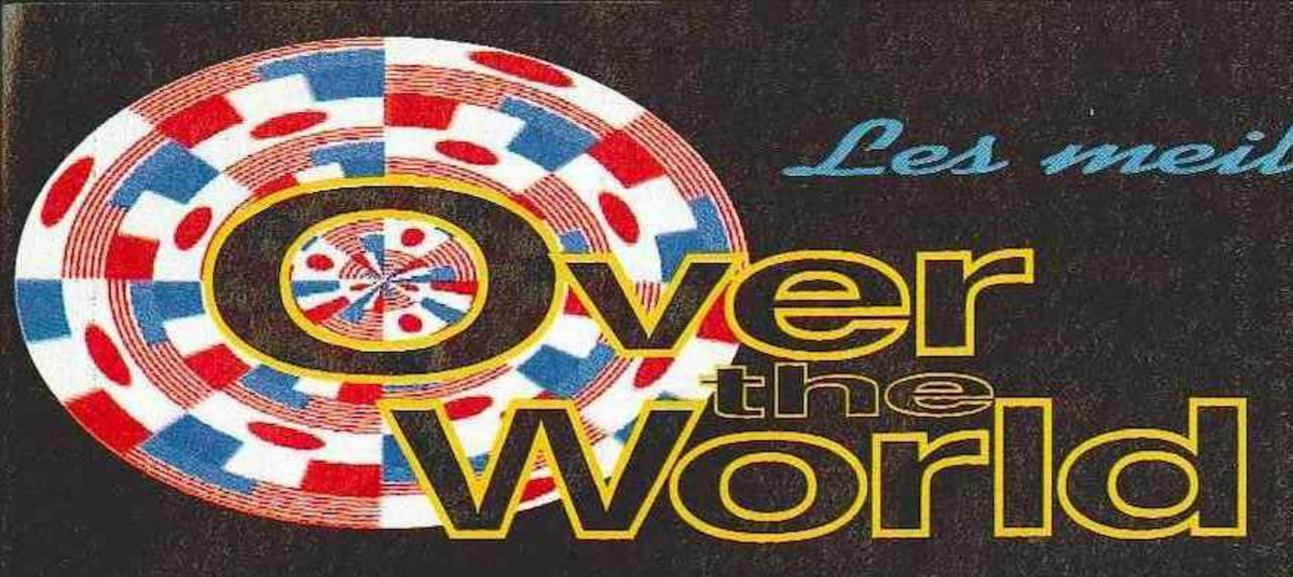
Les fins du mode Tournoi sont à pleurer.

Avec Tobal n°1, Square a joué la carte de l'efficacité. Si le jeu n'est pas très beau, il s'avère techniquement très intéressant, et on enchaîne les parties sans voir passer les heures... C'est une incontestable réussite et Sony serait bien inspiré de le sortir en France le plus tôt possible. À mon avis — et puisque personne ne me le demande —, il devrait connaître un franc succès.

Chris,
troisième dan de voyance.

Fei a voulu surprendre Ill en l'attrapant par la queue, mais il est pris à son propre piège.

l'autre sont bras tendus), l'arrière (l'attaquant ceinture l'attaqué) ou le côté (celui qui s'est fait surprendre a son cou emprisonné dans le creux du bras de son adversaire). En fonction de votre prise et des boutons sur lesquels vous choisirez d'appuyer (je vous conseille le « garde + coup moyen »), vos projections seront bien sûr différentes. Le plus amusant, c'est qu'un personnage peut réagir et contrer une projection par une autre. Résultat, on voit souvent les combattants procéder à des empoignades herculéennes et faire des cabrioles dans tous les sens avant qu'il y en ait un qui prenne vraiment l'avantage. C'est impressionnant et vraiment très fun à regarder.



Sorti au Japon cet été, Gekkamungenkan Torico est promis à un avenir radieux. Il s'agit d'un nouveau jeu d'aventure qui se situe à mi-chemin entre D et Myst. Vous incarnez Fred, un jeune homme porteur d'une mystérieuse marque sur le front qui lui causera de nombreux ennuis. Dès le début, Fred est en prison. Après avoir demandé la clé de la geôle à son compagnon d'infortune (?), il se retrouve libre mais errant dans la ville. L'action se déroule en vue subjective, c'est-à-dire à travers les yeux du héros. Les déplacements d'un endroit à l'autre s'accompagnent de séquences animées précalculées dans le style D ou, plus récemment, Dragon Lore. À partir de cet instant, le héros va vivre une succession d'événements sujets à des séquences cinématiques où la scène est présentée en vue d'ensemble. De nombreuses rencontres avec des personnages d'autant plus énigmatiques qu'ils parlent japonais agrémentent les explorations des différents lieux (cimetières, maisons...). À tout moment vous pouvez avoir accès à un gestionnaire d'objets qu'il faut utiliser en des endroits clés pour amorcer un événement, donc faire progresser l'intrigue. L'ambiance, tant sonore que visuelle, est très sombre, voire franchement glauque. Jouer seul dans l'obscurité, dans une maison de campagne une nuit d'orage, procure des sensations uniques ! Mais rassurez-vous, il n'est pas nécessaire de réunir toutes ces conditions pour apprécier l'ambiance.

Wolfen

De nombreux dialogues accompagnent les séquences cinématiques.

Les déplacements donnent lieu à des séquences animées précalculées.

À l'instar de Myst, la progression est entrecoupée d'énigmes pas trop tordues.

gekkamu-genkan torico

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
textes	JAPONAIS
genre	AVENTURE

+ Une ambiance sinistre à souhait.

– Beaucoup de dialogues japonais.

Saturn

Gekkamugenkan Torico

Quelle est cette mystérieuse apparition qui fait un effet bœuf au héros ? Attendons une version occidentale pour le savoir.

Cette marque mystérieuse sur le front du héros est la source de ses ennuis.

Strikers 1945

Saturn

Après la première génération des shoot them up futuristes, inaugurée avec des titres comme Galaxian, Galaga ou Phoenix, le japonais Capcom innova dans le genre en proposant en 1984 un jeu de tir prenant pour cadre la Seconde Guerrre mondiale. Ainsi, 1942 (première borne de l'histoire vidéoludique dont le nom est une année) fut un hit dans les salles d'arcades pendant de nombreux mois. À tel point que, en 1987, Capcom rempila avec... 1943.
Ce 1945 sur Saturn reprend ce qui a fait le succès des jeux de Capcom. À vous de tenter, aux commandes d'un chasseur, une percée dans les lignes ennemies et la destruction de leurs installations. Vous récupérerez au passage des capsules qui augmenteront votre puissance de feu afin de lutter à armes égales avec les inévitables « boss » de fin de niveaux. Que du classique.

Le but dans 1945 est de survoler et détruire les installations ennemies...

... jusqu'aux boss de fin de niveau qui ont un look « transformer » dernier cri...

En revanche, comme dans Galactik Attack (voir PO n° 60) un mode Arcade permet de jouer sur toute la largeur de votre télévision (mais il faudra alors la basculer sur l'un de ses flancs), histoire de transformer le téléviseur du salon famillial en véritable borne d'arcade pendant que les parents font les courses au supermarché.
Les afficionados du « somersault » et des « méga-combos » risquent d'être sérieusement désorientés par les commandes du jeu, car il suffit ici de laisser le doigt appuyé sur le bouton de tir automatique pour éradiquer le moindre pixel en mouvement à l'écran...
En revanche, les nostalgiques de ces bons vieux shoot them up comme il en fleurissait des dizaines dans les années 1984 à 90 y trouveront leur compte. Ce n'est peut-être qu'une question de génération.

Robby, remember.

Strikers 1945

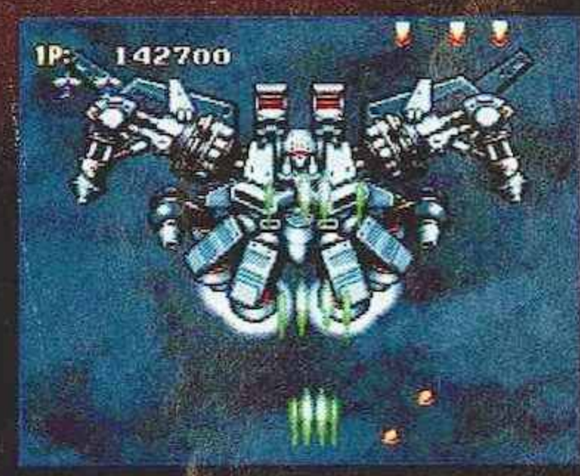
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ALTUS
textes	JAPONAIS
genre	SHOOT THEM UP

2 joueurs sur le même écran.
Un vrai shoot vertical sur Saturn.
Durée de vie limitée.

... et vous en rencontrerez qui sont très gros et très méchants...

... la solution consiste alors à larguer vos méga-bombes...

... ou bien à associer un ami à votre entreprise de destruction.



King's Field III

PlayStation

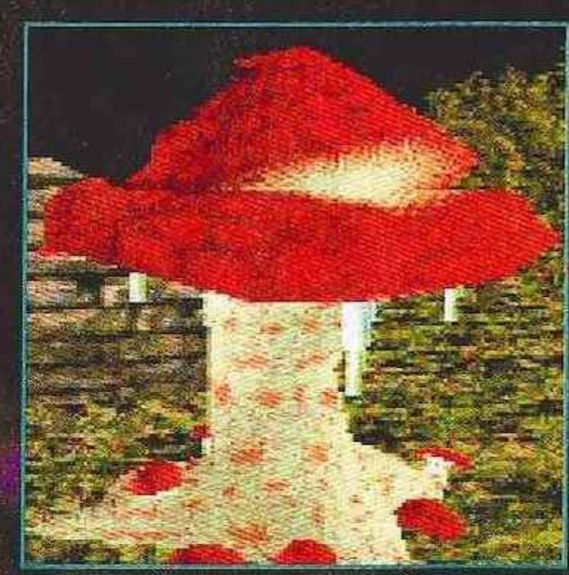
Après des mois de développement, King's Field III est enfin sorti sur les PlayStation japonaises. Il s'agit d'un jeu de rôle mâtiné d'un bonne couche d'aventure dans la digne lignée de Virtual Hydlide sur la 32 bits concurrente. Entre ces deux titres, on dénote quand même des différences d'importance. Contrairement à son prédécesseur, l'action de King's Field III se déroule en vue subjective. Du personnage, on ne voit que le bras, prolongé par l'arme qu'il porte pendant les phases de combat. L'environnement dans lequel vous évoluez est intégralement réalisé en 3D à laquelle ont été ajoutées de superbes textures. Pour palier le problème de clipping (affichage par petits bouts) qui se pose dans tout jeu doté d'un environnement 3D, le décor a été conçu relativement sombre afin de donner l'illusion d'un affichage fluide. La malédiction qui pèse sur le royaume se traduit également par une recrudescence de la fréquentation de monstres. Vous devrez donc livrer de moult combats contre diverses créatures représentées en 3D polygonale agrémentée de textures. Bref, contrairement à Virtual Hydlide où les sprites étaient légion, ici vous évoluez dans un jeu 100 % 3D. En ce qui concerne la gestion du personnage et de son équipement, on retrouve les options classiques proposées dans la plupart des RPG, à savoir des notions de niveau d'expérience, de points de vie et de magie, etc. Lorsque vous entrez en possession d'une nouvelle arme ou armure, pensez à en équiper votre perso. Enfin, comme tout jeu de rôle qui se respecte, la magie est omniprésente et ses effets visuels sont très impressionnants. Cela étant, on peut raisonnablement espérer une traduction de ce jeu d'ici quelques mois.

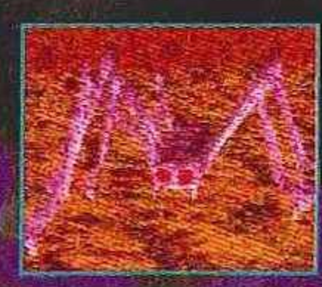
Wolfen

Le héros peut utiliser trois types d'armes différents : les armes contondantes, tranchantes et perçantes.

En fonction de l'arme utilisée, le héros emploie des techniques de combat différentes.

Bestiaire 3D





Gagnez de nombreux cadeaux International Track & Field !

Les lots

1er prix
1 blouson en cuir Konami
1 jeu International Track & Field sur PlayStation
1 tee-shirt
1 casquette

Du 2e au 4e prix
1 bombers Konami
1 jeu International Track & Field sur PlayStation
1 tee-shirt
1 casquette

5e prix
1 jeu International Track & Field sur PlayStation
1 tee-shirt
1 casquette

Du 6e au 10e prix
1 tee-shirt
1 casquette

Du 11e au 20e prix
1 tee-shirt

Les questions

1 International Track & Field est une simulation de :
a/ Football
b/ Jeux olympiques
c/ Patins à glace

2 Quel est le nombre de disciplines officielles dans le jeu ?
a/ 5
b/ 9
c/ 11

3 À combien peut-on jouer à International Track & Field ?
a/ 1
b/ 2
c/ 4

4 International Track & Field est un jeu adapté :
a/ Du PC
b/ De la Super Nintendo
c/ De l'arcade

Pour participer au concours

Vous pouvez gagner plus vite en composant le **36 68 77 33**
ou en tapant le **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 / Konami, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Extrait du règlement Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté d'un blouson en cuir Konami, de 3 bombers Konami, de 5 jeux International Track and Field, de 20 tee-shirts et de 10 casquettes. Les réponses devront parvenir avant le 28 septembre 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 69 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 octobre 1996.

36 68 : 2,23 F/mn - 3615 : 1,29 F/mn

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.

Dracula Detective

machine
SATURN
éditeur
ASCII
texte
JAPONAIS

Dracula Detective fait partie des meilleures ventes de ces dernières semaines au Japon. J'étais donc curieux de voir ce qui fait courir les japonais. Malheureusement ma curiosité n'a pas été assouvie puisque, je n'ai pas honte de le dire, je n'ai rien compris. Une chose est claire, il s'agit d'une enquête qui commence en 2300 et des bananes, et se poursuit en Allemagne aux alentours de 1940. Le détective que vous incarnez s'offre un voyage à bord du Lorelei, un monstrueux Zeppelin. Deux assistantes vous secondent. Contrairement à nombre de jeux qui peuvent être utilisés malgré les problèmes de langues, Dracula Detective est franchement injouable si vous n'avez pas au moins quelques notions de japonais

parlé. L'action se résume à des dialogues avec la petite dizaine de passagers. Quelques séquences cinématiques viennent ponctuer le tout, mais au bout d'un moment, on finit par comprendre grâce aux expressions de visages et au ton employé par les protagonistes que notre insistance leur déplaît. Bref, Dracula Detective n'a rien dévoilé de ses secrets, mais on se gardera bien de le juger sur si peu. On attendra donc une version anglaise avant de se prononcer.

Wolfen

Fatal Fury 3

machine
SATURN
éditeur
SNK
texte
JAPONAIS

Après un KOF '95 très réussi, on s'attendait à ce que l'adaptation de FF 3 ne pose aucun problème mais, bizarrement, nos espoirs sont quelque peu déçus. Pourtant, à peu de choses près, la conversion était parfaite. On retrouve tous les persos de la version originale, avec les mêmes options. La qualité des graphismes est étonnante, les musiques sont réussies... Seul bémol : la qualité de l'animation. Quasi parfaite la plupart du temps, elle souffre de petits ralentissements sporadiques pas franchement gênants mais tout de même assez difficiles à pardonner. Utiliser une cartouche mémoire, comme pour KOF '95, aurait peut-être permis d'éviter ce désagrément. Dommage.

Chris

King of Fighters '95

machine
PLAYSTATION
éditeur
SNK
texte
JAPONAIS

La valse des adaptations SNK sur 32 bits commence à prendre une bonne vitesse de croisière, et l'arrivée de KOF '95, même si elle se révèle un peu tardive, est une bonne nouvelle pour les possesseurs de PlayStation. Elle l'est d'autant plus que cette adaptation est particulièrement réussie. Très

fidèle à l'original, ce jeu propose les mêmes combattants — nombreux, il y en a 24 —, les mêmes options, avec le système d'équipes, etc. La jouabilité est bonne même si, décidément, les paddles Sony font méchamment souffrir le pouce gauche lorsqu'on s'essaye à un jeu de baston, et quelques petits plus sympa (fiches signalétiques persos, musiques réorchestrées...) nous confortent dans la bonne impression que l'on a de cette conversion. Une adaptation aussi réussie que sur Saturn qui n'a pas eu besoin, elle, de cartouche mémoire supplémentaire. Étonnant.

Chris

Sonic Wings Special

machine
SATURN
éditeur
VIDEO SYSTEM
texte
JAPONAIS

La série des Sonic Wings fait assez peu de bruit. Et pour cause puisque ces shoot them up verticaux (et pas horizontaux — honte à moi d'avoir déjà fait l'erreur (non, je ne vous dirai pas dans quel test !)) sont tout sauf extraordinaires et qu'il y a peu de choses à en dire. Résumons donc en signalant que vous avez une dizaine d'avions à votre disposition, qui se distinguent par leurs différents tirs, que vous pouvez jouer à deux et que bien évidemment votre but consiste à détruire tout ce qui bouge (autrement dit tout ce qui n'est pas décor). La réalisation se

révèle assez peu remarquable mais, et c'est un bon point, l'animation ne souffre d'aucun ralentissement. Un jeu gentil à réserver aux fans et qui est livré avec un petit CD de chansons. Comme c'est mignon...

Chris

Space Harrier

machine
SATURN
éditeur
SEGA
texte
ANGLAIS

A l'instar de Namco qui édite des compilations de vieux jeux sur PlayStation, Sega propose la collection « Sega Ages ». C'est Space Harrier qui se trouve adapté sur Saturn. Cet antique jeu de tir de dix ans d'âge vous met dans la peau d'un

super guerrier qui détruit toute forme de vie (libellules, grenouilles, plantes vertes...). Il faut dire qu'à l'époque l'écologie n'était pas encore à la mode ! Un jeu pas vraiment passionnant, très répétitif, assez laid, bref, qui a peu de chance d'amuser le commun des joueurs. À réserver aux collectionneurs.

Leflou

Over the World

Popolocrois

machine
PLAYSTATION
éditeur
SONY
textes
JAPONAIS

Dans la série RPG mignon, sympa, riche mais totalement incompréhensible, Popolocrois, qui ne pèche guère que par son nom, est l'exemple type du

jeu frustrant pour les occidentaux. Dans ce jeu, représenté en 3D isométrique où vous incarnez le fils d'un roi parti retrouver les manants qui ont attaqué le château de son père, les bonnes idées y sont en effet très nombreuses (un système de combat développé, avec un déplacement case par case, la création d'un bestiaire des monstres rencontrés...) et la qualité de la réalisation, sans être à tomber par terre, se révèle plus qu'honnête. On appréciera, en particulier, les petits dessins animés et les superbes images fixes qui ponctuent les différents passages du jeu. Un RPG qui donne envie, donc, mais à côté duquel passeront tous ceux qui ne savent pas lire couramment le breton. Autrement dit une immense majorité.

Chris

Kingdom Grand Prix

machine
SATURN
éditeur
NC
textes
JAPONAIS

Avec un titre pareil, on pourrait s'attendre à un jeu de course automobile (moi, en tout cas, je me voyais déjà dévorer l'asphalte en

F1...). Que nenni, c'est un shoot'em up que nous avons là. Stupéfiant, non ?... Allez, je vous le donne en mille, c'est aussi un peu un jeu de course, puisqu'il ne suffit pas de dégommer tout ce qui passe avec son canon-laser, mais il faut également terminer les niveaux avant les vaisseaux concurrents qui vous collent au train... Donc, on shoote, bien sûr, mais fissa ! Et si vous voulez mon avis, l'idée de faire un "course them up" n'a rien pour me déplaire, mais le résultat n'est vraiment pas convaincant. Parce qu'au final, on se retrouve avec un shoot'em up moyen et un jeu de course bidon. Au choix. J'ai rien contre les mélanges, ça non, mais y a des fois où faut pas pousser la nature, moi j'vous l'dis.

Milouse

DPMF DIFFUSION
GROSSISTE
4 Rue Condorcet
Centre Hoche
91260 JUVISY SUR ORGE
Tél (33) 69.12.38.38
Fax (33) 69.12.38.48

Shin Angel 5
Indépendance Day
X-Files
Des Exclusivités

Des Jeux Vidéo
Dragon Ball Z
Des Nouveautés

STAR WARS finest
Prix Compétitifs

La Japanimation
Tokyo Babylone
Apple Seed
Catalogue
Show Room
Conseils & Services

Revendeurs Contactez-nous

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

games

ESPACE 3

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	**449,00**	NHL 96	399,00
DIRT RACER	199,00	OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00
DONKEY KONG II	**499,00**	PGA TOUR GOLF 96	399,00
DOOM	**299,00**	**SECRET OF EVERMORE + GUIDE**	**399,00**
DRAGON BALL Z :		SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
L'ULTIME MENACE	499,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SPIROU	399,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER MARIO KART	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		**SUPER MARIO WORLD II**	**449,00**
SOCCER DE LUXE	**449,00**	THEME PARK	399,00
MEGAMAN X3	**449,00**	TINTIN AU TIBET	449,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	**TOYS STORY**	**449,00**
NBA GIVE N GO	349,00	WORMS	399,00
NFL QUATERBACK 96	299,00	**WRESTLEMANIA**	**299,00**

Promos

BATMAN FOR EVER	199,00	PACK ATTACK	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PAC MAN 2	199,00
CLAYMATE	99,00	PAGE MASTER	169,00
CRASH DUMNIES	129,00	PLOK	129,00
DIRT TRAX FX	169,00	**RISE OF THE ROBOT**	**99,00**
EARTHWORM JIM	149,00	**SAILOR MOON**	**99,00**
EARTHWORM JIM 2	**199,00**	SHAQ FU	129,00
EQUINOX	149,00	**SIM CITY (ANGLAIS)**	**149,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIDERMAN X MAN	199,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	STARGATE	199,00
HAGANE	**149,00**	STARWING	99,00
ITCHY ET SCRATCHY	129,00	STUNT RACE FX	199,00
JUDGE DREDD	**199,00**	**SUPER BC KID**	**169,00**
JUSTICE LEAGUE	199,00	**SUPER METROID + GUIDE**	**199,00**
KILLER INSTINCT	**199,00**	SUPER PUNCH OUT	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SYNDICATE	149,00
LEMMINGS 2	199,00	TERMINATOR 2	149,00
LORD OF THE RING	**199,00**	THOMAS BIG HURT	199,00
MARIO IS MISSING	**99,00**	URBAN STRIKE	199,00
MEGAMAN X	199,00	VIRTUAL BART	129,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	**VORTEX**	**99,00**
MICKEYMANIA	**169,00**	WARIO WOOD	149,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	WARLOCK	149,00
MYSTIC QUEST	169,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00
NBA JAM TE	**199,00**	WORLD MASTER GOLF	149,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**299,00**	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPIROU (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**	TOYS STORY (EUR)	299,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**299,00**	WORMS	349,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	299,00	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**
OLYMPIC SUMMER GAMES	349,00		

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NBA JAM (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**99,00**
DINO BINIS SOCCER	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	129,00
DRAGON BALL Z (JAP)		SHINNING FORCE (EUR)	149,00
+ ADAPTATEUR	**249,00**	SOLEIL (EUR)	199,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SPARKSTER (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	169,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	STARGATE (EUR)	149,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA	
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	+ COLUMNS	129,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	ZOOL (EUR)	99,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00		

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

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

CDI

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

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Super NES USA

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

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**349,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
LUFIA 2	**499,00**
CASPER	**499,00**
SUPER MARIO RPG	**499,00**

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	129,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**149,00**

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

Nec

→ **MEMORY CARD 199 F**
→ **DUO + 1 JEU 1 490 F**

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE)	**399,00**
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	**599,00**
DRAGON QUEST 6	690,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	299,00
YS 5	590,00

Sega 32 X

→ **32X + 1 JEU 490 F**
→ **32X + VIRTUA FIGHTER 690 F**

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Genial !!!

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

Jaguar

TITRES SUR DEMANDE

Neo Geo

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

ART OF FIGHTING	299,00	GHOST PILOT	299,00
ART OF FIGHTING 3	**1490,00**	KARNOV'S REVENGE	299,00
CYBER LIP	399,00	**SAMOURAI SHODOWN II**	**390,00**
FATAL FURY SPECIAL	**490,00**	**SAMOURAI SHODOWN III**	**1490,00**
FATAL FURY II	299,00	SUPER SIDE KICK 3	690,00
FATAL FURY III	990,00	WORLD HEROES II	299,00
FATAL FURY REAL BOUT	**1490,00**	WORLD HEROES II JET	399,00

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

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

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

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

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

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

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

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

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

3DO

→ **3DO PAL FZ1 + STARBLADE 990 F**
→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 990 F**

3D ATLAS	99,00
3D CYBERDILLO	369,00
MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**199,00**
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	299,00
BATTLE SPORT	199,00
BLADE FORCE	99,00
BURNING SOLDIER	199,00
CAPTAIN QUAZAR	199,00
CASPER	369,00
CYBERIA	369,00
«D»	**299,00**
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00
DEMOLITION MAN	149,00
DOOM	199,00
DRAGON LORE	299,00
FIFA SOCCER	**149,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	390,00
FLYING NIGHTWARE	99,00
FOES OF ALI	199,00
GAME GOURU	199,00
GEX	**149,00**
GRIDDERS	99,00
IMMERCENARY	99,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	99,00
JOYPAD PANASONIC	199,00
KILLING TIME	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	199,00
LUCIENNE QUEST	369,00
MINTEASER (ADULT)	99,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00
OLYMPIC GAMES	369,00
PATANK	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00
PHOENIX 3	99,00
POE D	99,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SNOW JOB	369,00
SPACE HULK	**149,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STAR FIGHTER	99,00
SUPER STREET FIGHTER 2	149,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
TWISTED	99,00
WAY OF THE WARRIOR	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F**
→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**
Liste des films disponible sur demande

- **ARCADE RACER (VOLANT) 449 F**
- **GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 349 F**
- **ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F / 149 F**
- **PAD ANALOGIQUE POUR NIGHTS 199 F**

JEUX JAP

BOMBERMAN	349,00
DRAGON BALL Z	**299,00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
FATAL FURY 3	399,00
GRAN CHASER	149,00
IN THE HUNT	199,00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**
MEGAMAN X3	399,00
NIGHTS	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00
STORY OF THOR	399,00
STREET FIGHTER ZERO 2	399,00
TOSHIDEN	**199,00**
VAMPIRE HUNTER	**199,00**
VICTORY GOAL 96	399,00

JEUX USA

MYST	**199,00**
OFF WORLD EXTREM	199,00
ROBOTIKA	199,00
VIRTUA FIGHTER 2	**249,00**
VIRTUA HYDLIDE	199,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	369,00
BAKU BAKU	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BUBBLE BOBBLE	299,00
CLOCK WORK NIGHT2	299,00
D	**299,00**
DEADLY SKY	369,00
DESCENT	**349,00**
DESTRUCTION DERBY	**349,00**
DISCWORLD	349,00
EARTHWORM JIM 2	369,00
EURO 96	369,00
FIFA SOCCER 96	**249,00**
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	349,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
GEX	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00
GUARDIAN HEROES	349,00
GUN GRIFFON	369,00
IRON MAN	369,00
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	369,00
JOHNNY BAZOOKATONE	349,00
MAGIC CARPET	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTERIA	349,00
NBA JAM TE	**199,00**
NEED FOR SPEED	369,00
NFL QUATERBACK 96	299,00
NFL QUATERBACK 97	369,00
NHL HOCKEY	249,00
NIGHT WARRIOR	369,00
OLYMPIC GAMES	349,00
PANZER DRAGON 2	**399,00**
RAYMAN	**349,00**
RAW PURSUIT	369,00
REVOLUTION X	199,00
ROAD RASH	369,00
SEGA RALLY	**349,00**
SHELL SHOCK	349,00
SHINING WISDOW	349,00
SHINOBI X	299,00
SHOCKWARE ASSAULT	249,00
SKELETON WARRIOR	369,00
SLAM AND JAM 96	299,00
SPACE HULK 2	369,00
STREET FIGHTER	199,00
STREET FIGHTER ALPHA	**369,00**
STRIKER 96	299,00
THE HORDE	369,00
THEME PARK	369,00
THUNDER HAWK 2	349,00
TILT	369,00
TITAN WARS	369,00
TOSHIDEN REMIX	299,00
TRUE PINBALL	349,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**299,00**
VICTORY BOXING	249,00
VIRTUA COP + GUN	**449,00**
VIRTUA GOLF	349,00
VIRTUA GUN	199,00
VIRTUA OPEN TENNIS	369,00
VIRTUA RACING	**199,00**
WING ARMS	299,00
WIPE OUT	**349,00**
WORLD CUP GOLF	349,00
WORMS	369,00
WWP WRESTLEMANIA	369,00
X MEN	**299,00**

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD 2 + 1 jeu au choix 2990 F**
→ **NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F**

3 COUNT BOUT	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00
ART OF FIGHTING 3	**449,00**
BURNING FIGHT	299,00
FATAL FURY 3	**349,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**
GALAXY FIGHT	299,00
KABUKI KLASH	399,00
KARNOV'S REVENGE	299,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95	**399,00**
METAL SLUG	449,00
NINJA MASTER	449,00
POWER SPIKES	299,00
PULSTAR	**299,00**
RAGNAGARD	449,00
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
SENGOKU 2	299,00
STREET HOOP	299,00
TOP HUNTER	299,00
TRASH RALLY	299,00
VIEW POINT	299,00
WIND JAMMER	299,00
WORLD HEROES PERFECT	299,00

Playstation

→ **PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1490 F**
→ **PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2490 F**
Fonctionne avec jeux US, EUR, JAP
→ **VOLANT + PEDALIER 499 F**

- **PRO ACTION REPLAY 369,00**
- **CABLE DE LIAISON 169,00**
- **JOYSTICK 399,00**
- **MANETTE 149,00**
- **MANETTE ASCII 249,00**
- **RALLONGE MANETTE 89,00**
- **MEMORY CARD 169,00**
- **MEMORY CARD 120 BLOCS 299,00**
- **PRISE PERITEL RGB 199,00**

JEUX JAP

ACE COMBAT	299,00
BOXER ROAD	199,00
CHORO Q	**399,00**
COBRA	**499,00**
COSMIC RACE	149,00
CRIME CRACKER	149,00
DESTRUCTION DERBY	399,00
DRAGON BALL Z	299,00
DRAGON BALL Z 2	**499,00**
FORMATION SOCCER	399,00
GOEMON WARRIOR	499,00
GROUND STROKE	149,00
J LEAGUE PRIME GOAL	199,00
JUMPING FLASH 2	**299,00**
KING FIGHTER 95	499,00
MAGIC BEAST WARRIOR	199,00
MACROSS MISSION VFX	499,00
MEGAMAN X3	**299,00**
MOTOR TOON 2	499,00
NAMCO MUSEUM 2	299,00
NBA POWER DUNKER	299,00
NIGHT STRIKER	99,00
OLIVE ET TOM	499,00
RAYMAN	399,00
RIDGE RACER 2	499,00
SAMOURAI SHODOWNS	499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	149,00
STREET FIGHTER ZERO 2	499,00
TEKKEN 2	**499,00**
TETRIS X	499,00
TO BAL 1	499,00
V TENNIS	199,00
VAMPIRE	**299,00**
WINNER ELEVEN	199,00
WIPE OUT	299,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER	299,00
ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**
ALIEN TRILOGY	**299,00**
ANDRETTI RACING 97	369,00
BLAZING DRAGONS	349,00
BUBBLE BOBBLE	269,00
BUST A MOVE 2	369,00
CHESSMASTER	349,00
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00
CRITICOM	299,00
CYBERSLED	199,00
D	**299,00**
DEADLY SKY	349,00
DESCENT	369,00
DESTRUCTION DERBY	**249,00**
DIE HARD TRILOGY	369,00
DISCWORLD	349,00
DOOM	349,00
DRAGON BALL Z	399,00
EARTHWORM JIM 2	349,00
EXTREME GOLF	349,00
EXTREME PINBALL	369,00
EXTREME SPORT	349,00
F117 AGILE WARRIOR	**299,00**
FADE TO BLACK	**369,00**
FIFA SOCCER 96	**249,00**
FORMULA 1	369,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00
GEX	349,00
GUNSHIP	369,00
IRON MAN	349,00
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2)	349,00
JUPITER STRIKE	199,00
LOADED	299,00
MAGIC CARPET	369,00
MORTAL KOMBAT 3	**299,00**
NBA : IN THE ZONE	369,00
NBA JAM TE	**199,00**
NBA LIVE 96	369,00
NEED FOR SPEED	**369,00**
NFL QUATERBACK 97	349,00
NHL FACE OFF	**349,00**
OLYMPIC GAMES	349,00
OLYMPIC SOCCER	349,00
PANZER GENERAL	349,00
PRO PINBALL THE WEB	369,00
RAIDEN PROJECT	249,00
RAW POURSUIT	349,00
RAYMAN	369,00
RESIDENCE EVIL	**349,00**
RETURN OF FIRE	369,00
REVOLUTION X	199,00
RIDGE RACER REVOLUTION	**369,00**
ROAD RASH	369,00
SAMPRAS TENNIS EXTREME	**369,00**
SHELLSHOCK	349,00
SHOCK WAVE ASSAULT	249,00
SKELETON WARRIOR	349,00
SLAM AND JAM 96	299,00
SPACE HULK 2	**369,00**
STREET FIGHTER ALPHA	**369,00**
STREET FIGHTER, THE MOVIE	199,00
TEKKEN 2	399,00
THEME PARK	349,00
THUNDER HAWK 2	**349,00**
TILT	**369,00**
TIME COMMANDO	369,00
TOP GUN	369,00
TOSHIDEN 2	**369,00**
TOTAL ECLIPSE TURBO	**199,00**
TOTAL NBA'96	369,00
TRACK AND FIELD	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
TRUE PINBALL	369,00
TUNEL B1	369,00
VIEW POINT	**369,00**
VIRTUA GOLF	349,00
WAR HAWK	349,00
WING COMMANDER 3	369,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
X MEN	349,00
ZERO DIVIDE	369,00

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

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

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

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

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

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

PLAYER 09/96

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

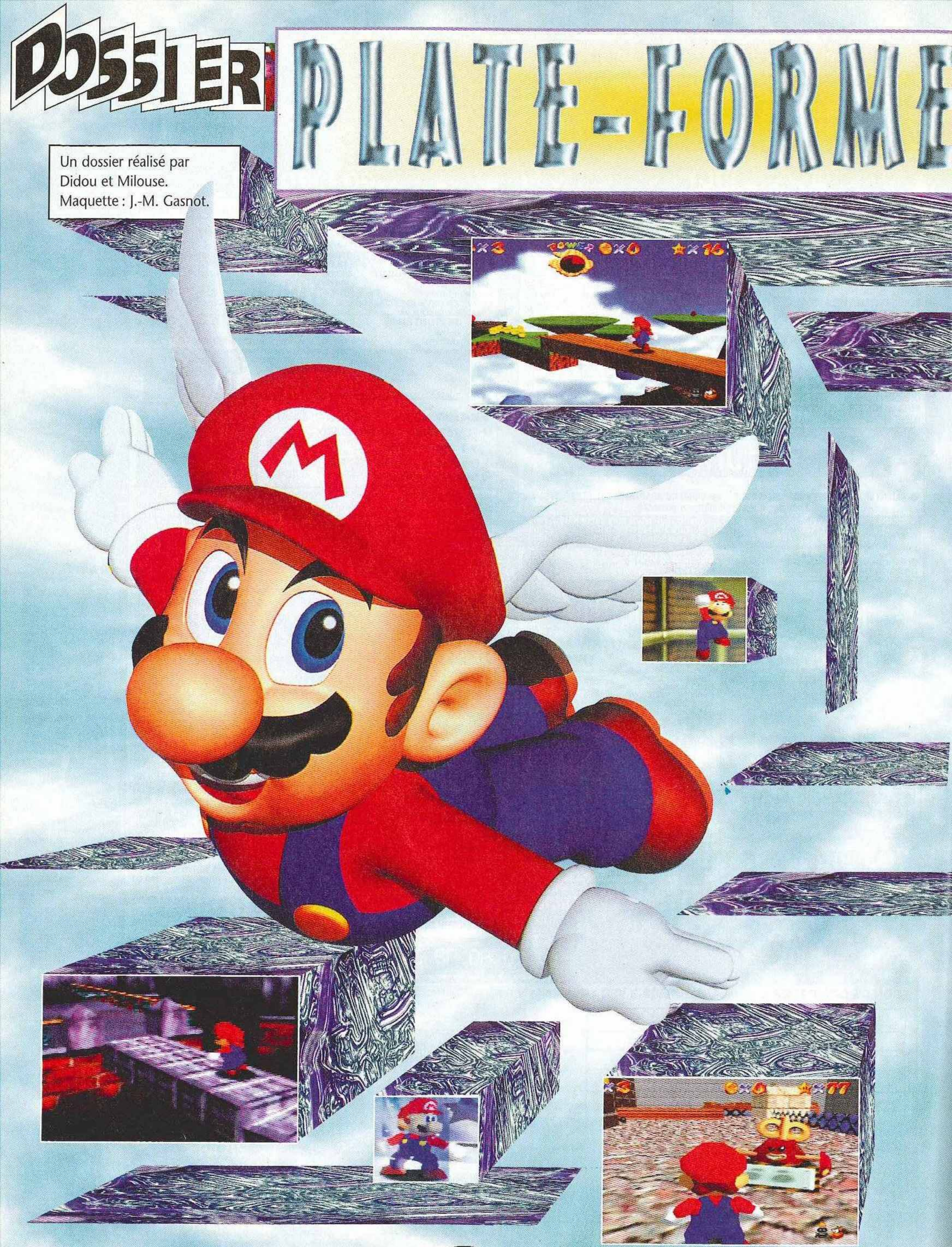
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

DOSSIER

PLATE-FORME

Un dossier réalisé par
Didou et Milouse.
Maquette : J.-M. Gasnot.



3D

Ah, la 3D ! Si certains se passionnent pour la quatrième, les programmeurs, eux, sont en phase avec la troisième dimension. C'est effectivement la grande tendance de cette rentrée. Pourtant, tout le monde n'est pas encore au point, mais il faut contrer l'arrivée en fanfare de Super Mario 64... Il est donc temps de faire le point sur les nouvelles sorties usant de cette technique magique qui rend parfois le jeu plus réaliste. Tout, tout, tout, vous saurez tout sur les nouveaux jeux de plate-forme 3D, un genre qui risque bien d'exploser d'ici peu.

PLATE-FORME 3D

LA 3D INCONTOURNABLE !

Pour leur première bataille, qui se déroule pour l'instant sur le marché japonais uniquement, Sega, Sony et Nintendo ont tous pris le parti de cuisiner leurs titres à la sauce 3D, symbole de l'après-16 bits. Une troisième dimension dans les jeux, d'accord, mais cela remet-il en cause le fun, la jouabilité, et l'originalité ? Pas si sûr...

JUMPING FLASH 2

SONY/PLAYSTATION

CONTRÔLE ABSOLU

Certes, Jumping Flash n'est pas un titre exceptionnel... Cependant, comme le premier volet, il réussit à nous séduire. Son atout principal est son concept, superbement pensé. Le joueur voit l'action par les yeux du héros, ce qui n'est pas le cas des autres jeux présentés ici. Un point de vue qui ne gêne en rien la jouabilité, puisque, après un saut, par exemple, le lapin robot baisse automatiquement la tête pour nous permettre de voir le point d'atterrissage. Au passage, l'impression de hauteur est parfaitement rendue, les sensations de vertige faisant partie intégrante du plaisir de jeu.

NIGHTS

SEGA:SATURN

(R)ÉVOLUTION!

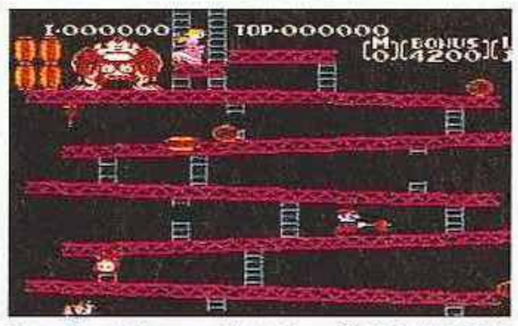
Les auteurs de Nights ont eu une idée simple mais géniale lorsqu'ils ont conçu la bande-son. Au lieu d'enregistrer les musiques sur le CD, comme c'est généralement le cas, mais ils ont en quelque sorte enregistré les partitions musicales de chaque morceau (une partition par instrument). Lorsque l'on est dans un niveau, la console interprète donc les partitions, tel un musicien capable de jouer de plusieurs instruments à la fois. L'intérêt du procédé est simple : il suffit de changer les instruments pour donner une nature très différente à un même morceau. Ce que la console fait au fil des parties (et ce, en fonction des actions du joueur, paraît-il). Les variations sont très subtiles, et il faut plusieurs parties pour s'en rendre compte ! Des variations interviennent également sur les graphismes : de la glace peut ainsi apparaître d'une partie à l'autre sur une plaine verdoyante ! Cela n'a aucune influence directe sur le jeu... mais le plaisir n'en est qu'accru.

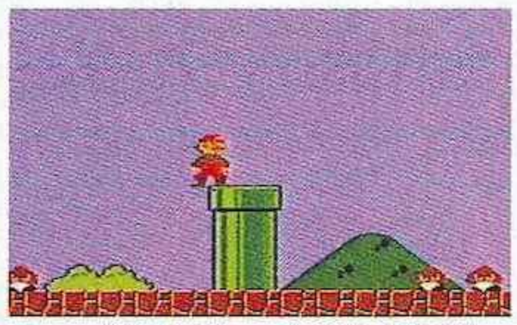
SUPER MARIO 64

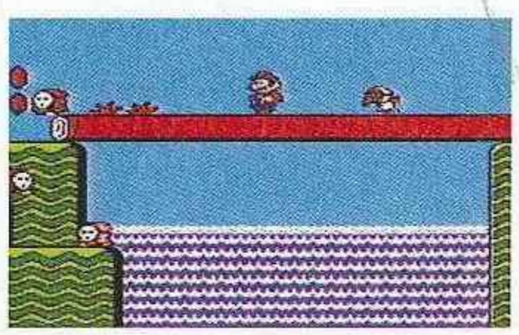
NINTENDO/N64

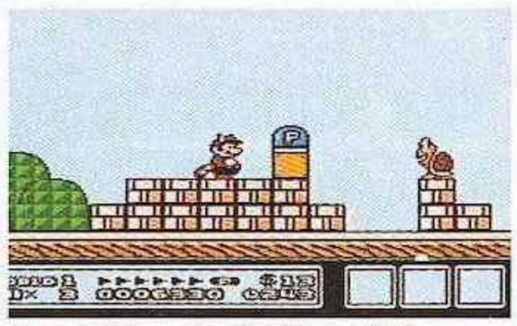
SUCCÈS MÉRITÉ

La sortie de Super Mario 64 sur la nouvelle console de Nintendo constitue, à elle seule, un événement. Pour être plus précis, ce jeu marque l'entrée de l'éditeur (qui excelle dans la réalisation de jeux de plate-forme en 2D depuis plus de dix ans) dans la génération 3D. On les attendait au tournant, ils ne nous ont pas déçu. Car le célèbre plombier italien n'est pas une simple mascotte ou même un personnage attachant, il est devenu un véritable label de qualité, qui, au fil des ans, a fait la réputation des productions de Nintendo.


Donkey Kong Classics / NES / 1990


Super Mario Bros. / NES / 1987


Super Mario 2 / NES / 1988


Super Mario 3 / NES / 1991

Super Mario World / SNIN / 1992

Super Mario 64 / N64 / 1996.

CRASH BANDICOOT

SONY/PLAYSTATION

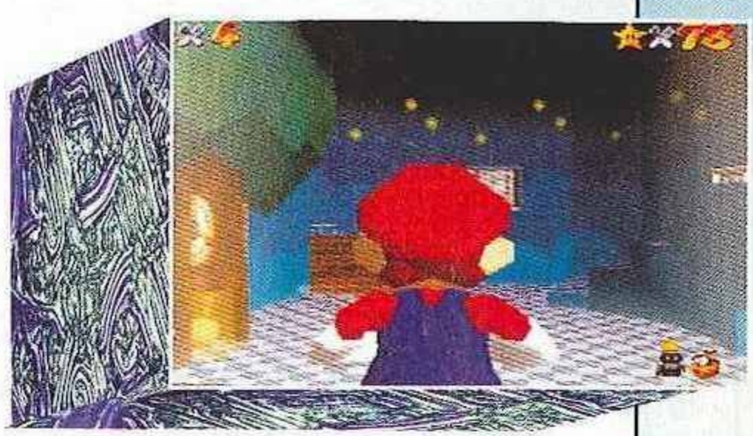
LA 2D N'EST PAS SI LOIN...

Crash Bandicoot est peut-être une réussite technique, il n'en reste pas moins un jeu classique. Certes, la 3D apporte une liberté supplémentaire, mais elle n'est pas réellement exploitée et le jeu se rapproche beaucoup de la plate-forme en 2D.

CLASSEMENT DES JEUX

EXPLOITATION DE LA 3D

1 Super Mario 64
2 Jumping Flash 2
3 Crash Bandicoot
4 Nights



Mario et Jumping Flash 2 ont un point commun : ils plongent le joueur dans un véritable monde en 3D, alors que Crash nous place sur une route, limitée. Quant à Nights, on peut même se poser la question : « Aurait-il été dénaturé avec une réalisation en 2D ? ». On doute que la réponse soit oui. Dans ce cas, la 3D a plutôt facilité la tâche des développeurs.

PRISE EN MAIN

1 Nights
2 Jumping Flash 2
3 Crash Bandicoot
4 Super Mario 64

C'est un peu la contrepartie de l'exploitation de la 3D dans un jeu. Nights, qui se joue comme un jeu en 2D la plupart du temps, ne souffre d'aucun problème à ce niveau-là. Super Mario 64, en revanche, demande au joueur d'intégrer la notion d'une troisième dimension lorsqu'il se déplace, ce qui l'oblige à jongler avec les angles de vue. Mais une fois la période d'adaptation passée, on prend un immense plaisir à jouer.

RÉALISATION

1 Super Mario 64
2 Crash Bandicoot
2 Nights
4 Jumping Flash 2

Sur ce point, il n'y a pas à chercher de midi à quatorze heures, puisque Super Mario 64 écrase tout sur son passage. Nights s'assure une bonne note grâce au style original de ses graphismes, et malgré un aspect un peu fouillis. Jumping Flash a, quant à lui, pris un méchant coup de vieux, même s'il reste un jeu fort agréable à l'œil.

SUPER MARIO 64

PLATE-FORME 3D

Enfin, on le tient et on n'est pas près de le lâcher ! Le plombier italo-japonais est de retour... Si son univers a pris du relief (à fond la 3D !), le plaisir est toujours au rendez-vous. Une nouvelle race de jeu est né. En voici un avant-goût en attendant le grand jour !

La plus belle pièce du château : un miroir y reflète Mario et son caméraman attitré. Un effet graphique qui est loin d'être innocent...

En marchant sur la pointe des pieds (légère pression sur le joystick), on peut éviter de réveiller cette plante carnivore.

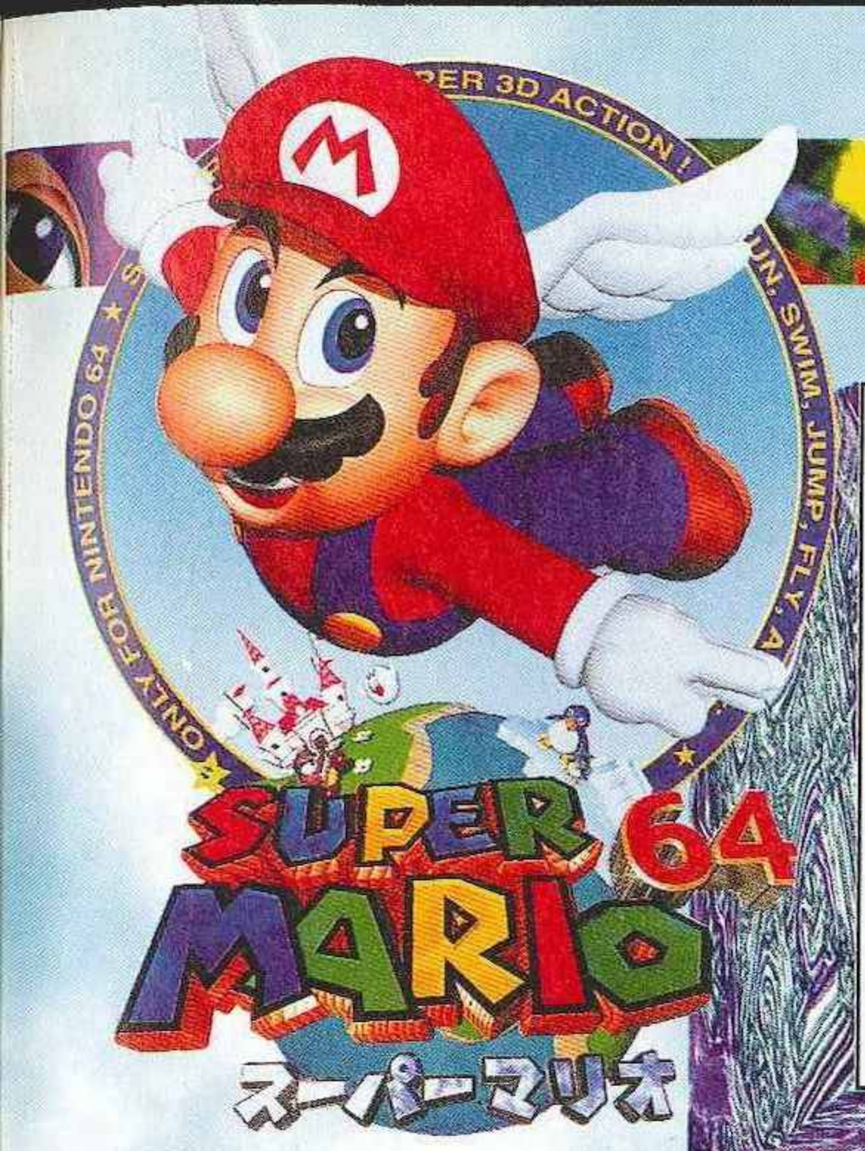
Imaginez-vous entrant dans une pièce où trônent une télé, une Nintendo 64, et une cartouche de Mario... Vous approchez sans attendre, vous vous saisissez du paddle, et allez enfoncer le bouton Marche de la console... M... ! Y a pas de prise de courant dans cette salle ! C'est quoi, ce cauchemar à trois francs ? OK, OK... On aime jouer avec vos nerfs. Alors imaginons une télé, une Nintendo 64, une cartouche de Mario 64 ET une prise de courant.

Le temps d'aller chercher une bière dans le frigo, et Mario s'impatiente : il baille, s'assoupit, puis s'allonge pour ronfler.

Bon. Alors, respirons un grand coup. Le tout est de garder son calme. Et de commencer par le début. Après avoir allumé la console, on entend les mots : « It's a me, Mario », alors qu'arrive la tête de celui-ci, dessinée en 3D. On peut jouer à la déformer en lui titillant gentiment les moustaches, par exemple. C'est marrant. Puis, vient le grand moment où l'on appuie sur le bouton Start...

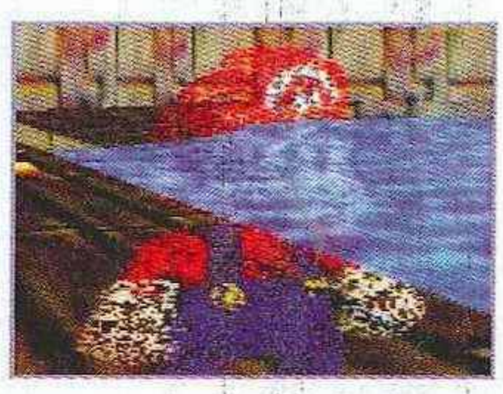
Après qu'une brève intro vous a rappelé votre éternelle mission (sauver la princesse), Mario surgit d'un de ces célèbres tuyaux verts. Le lieu est paisible, le ciel est bleu et les oiseaux chantent. Répondant aux ordres du joueur, témoin de la scène grâce à une caméra qui suit le plombier en permanence, Mario va pour s'approcher du château. En passant près d'un arbre, un envol d'oiseaux le surprend. Un petit saut, et voilà Mario accroché à l'arbre. On peut y grimper, faire le poirier sur sa cime, et sauter de branche en branche. Puis vient le temps de quelques galipettes. Plus loin, on se laisse glisser sur un talus pour tomber dans l'eau des douves du château, où de petits poissons barbotent.

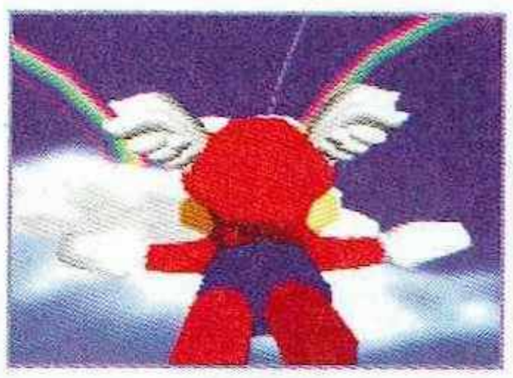
La première fois, on est très surpris, mais on finit par s'habituer aux sueurs froides qu'aime se faire Mario en s'accrochant in extremis au-dessus d'un gouffre.



TRANSFORMATIONS

En tapant sur des blocs de couleur (rouge, bleu, ou vert), Mario acquiert un pouvoir durant quelques secondes : vol, invincibilité et poids d'un Terminator permettant de marcher au fond de l'eau. Ces blocs ne sont pas disponibles au début du jeu. Pour remédier à ce petit problème, rien de plus très simple : il suffit de compléter trois petits niveaux cachés.





L'émerveillement est alors à son comble : Mario nage avec grâce à la surface de l'eau, limpide et légèrement bleutée, laissant derrière lui un sillage d'écume. Lorsqu'il se met à plonger sous l'eau, des petites bulles remontent à la surface. Magnifique...

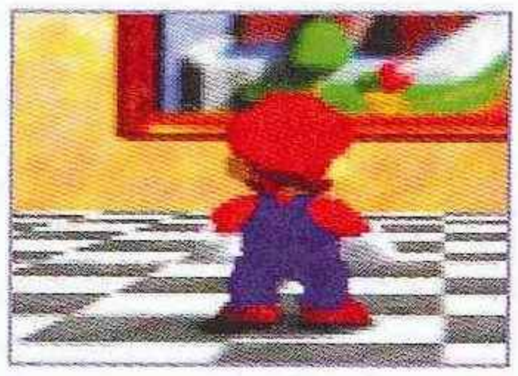
Le parc du château se révèle être le lieu idéal pour se familiariser avec les commandes, pour le moins inhabituelles. Un bouton sert à sauter, un autre à frapper, et un troisième (la gâchette du paddle) à se baisser. Enfin, les déplacements se font à l'aide du joystick analogique situé au milieu de la manette (qui offre une prise en main intuitive). Si l'on actionne celui-ci lentement, Mario avance sur la pointe des pieds. Et si l'on augmente l'intensité de sa pression, le héros se

CAMÉRA

On peut choisir entre trois modes de caméra : libre, suivant Mario, ou fixe. Dans la pratique, les angles de vue ne cessent presque jamais de changer, automatiquement.

LE BON CHEMIN

Pour accéder à un nouveau monde, il faut entrer dans la pièce correspondante du château, puis sauter dans un tableau dont l'image ondule puis absorbe Mario.



LES ENNEMIS

Clichés de quelques rencontres de la troisième dimension.

PLATE-FORME 3D

SUPER MARIO 64

スーパーマリオ

Mario vient de mettre la main sur un goombas, et va l'envoyer exploser à cinq mètres d'un de ces coups de poing dont il a le secret.

Souci extrême du détail : lorsque Mario porte un objet, sa démarche change. Il avance alors les pieds en canard !

Du moins jusqu'à l'instant de frustration extrême où l'on reprend un autre jeu !

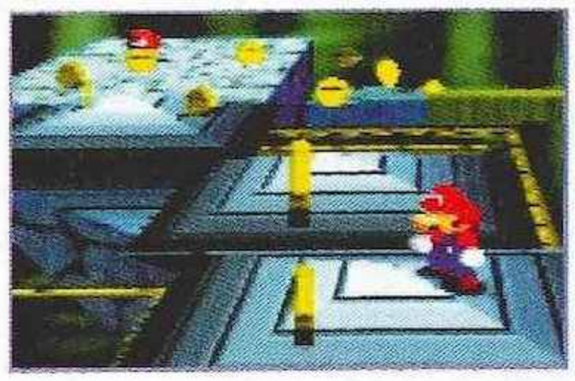
15 MONDES

Mais vous n'êtes pas près de le délaisser, ce Mario. Il ne s'agit pas que d'une jolie démonstration technique, à se frotter les yeux jusqu'au lendemain. Fidèle à son illustre lignée, il offre dix fois plus que les jeux de plate-forme concurrents. Quinze mondes vous y attendent, quinze mondes de neige, de désert, de mer... Quinze mondes dans lesquels il faudra entrer maintes et maintes fois pour découvrir les sept étoiles qui s'y cachent. Quinze mondes où Mario est nargué par des goombas, pourchassé par des fantômes, menacé par des bombes, agressé par des flammes. Quinze mondes où l'insolent génie des déplace de plus en plus vite, jusqu'à courir. Très rapidement, on se sent à l'aise avec le paddle, et on peut sans difficulté diriger Mario comme on le souhaite. On pourrait alors croire que l'on a dompté le plombier en quelques secondes, mais c'est compter sans la possibilité de combiner les touches et d'enchaîner les coups. Nous détaillons plus loin ces diverses manipulations ; jamais un jeu autre que de baston n'avait offert un tel éventail de mouvements. Il faut quelques heures de jeu pour savoir effectuer à la pelle des doubles sauts périlleux vrillés avec rebonds sur les murs. Et là, c'est vraiment le rêve...

Chaud les moustaches ! Il faut parfois circuler entre des canons de feu. La moindre erreur enflamme le pantalon de Mario...

THE BOSS

Pour accéder au générique de fin, le joueur devra affronter Bowser à trois reprises, après avoir traversé trois niveaux particulièrement périlleux.



créateurs de la série se retrouve à chaque pas effectué. Sans oublier de nombreux niveaux bonus et passages secrets...

Mario peut perdre sa casquette en différentes occasions. À vous de la récupérer. Mais là, on l'a vraiment paumée !

Quelques disparitions soudaines de murs, dues aux déplacements de la caméra, donnent des sueurs froides à Bubu, mais ne sont pas gênantes.

120 ÉTOILES

À l'instar de Super Mario World et Yoshi's Island sur Super Nintendo, il n'est pas nécessaire de parcourir le jeu dans sa totalité pour avoir droit au générique de fin. Celui-ci est même accessible à 60 % du jeu seulement ! Et, comme les vrais joueurs le savent : le véritable challenge est de parvenir à dénicher les 120 étoiles, et d'accéder ainsi à une petite surprise. Et la difficulté étant parfaitement dosée, le « compteur d'étoiles » tourne de moins en moins vite au fil des heures ; il vous faudra en prévoir des dizaines et avoir des nerfs solides. Ajoutez un bon sens de l'observation et de l'orientation, un peu d'intelligence, un brin de chance, et vous serez fin prêt pour tenter l'expérience de la 3D selon Nintendo.

Un médaillon tient lieu de jauge d'énergie pour Mario, qui paraît essoufflé lorsque celle-ci est presque vide.

BESTIAIRE

Les premiers mondes font presque complètement l'impasse sur le côté plate-forme du jeu.

Mais, plus on avance dans celui-ci, plus les gouffres s'agrandissent, et les passages des plates-formes mouvantes deviennent cauchemardesques. On ne peut d'ailleurs pas tomber dans le vide dans le premier monde, alors que chaque faux pas nous y précipite dans le dernier ! De même, le nombre et l'agressivité des ennemis s'accroissent petit à petit.

On retrouve avec joie les vilains du monde de Mario, avec un côté comique qu'on ne leur connaissait pas. À ne pas manquer : un trio de goombas courant frénétiquement dans tous les sens à l'approche de Mario. Dans le même registre, lorsque l'on éjecte une tortue de sa carapace pour s'en servir de planche de surf (!), la pauvre bête s'énerve et court après le plombier dans l'espoir de récupérer son bien ! Ailleurs, un aigle l'attaque pour lui voler sa casquette, après qu'il lui a pris une étoile... Ce ne sont là que quelques-unes des délicieuses petites surprises qui vous attendent dans ce monde magique.

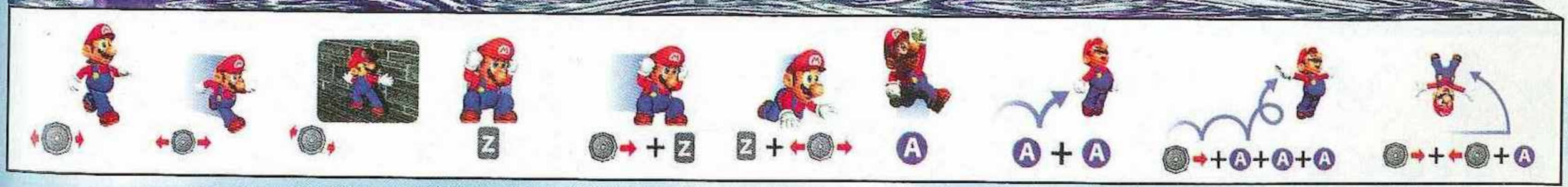


PLATE-FORME 3D

SUPER MARIO 64

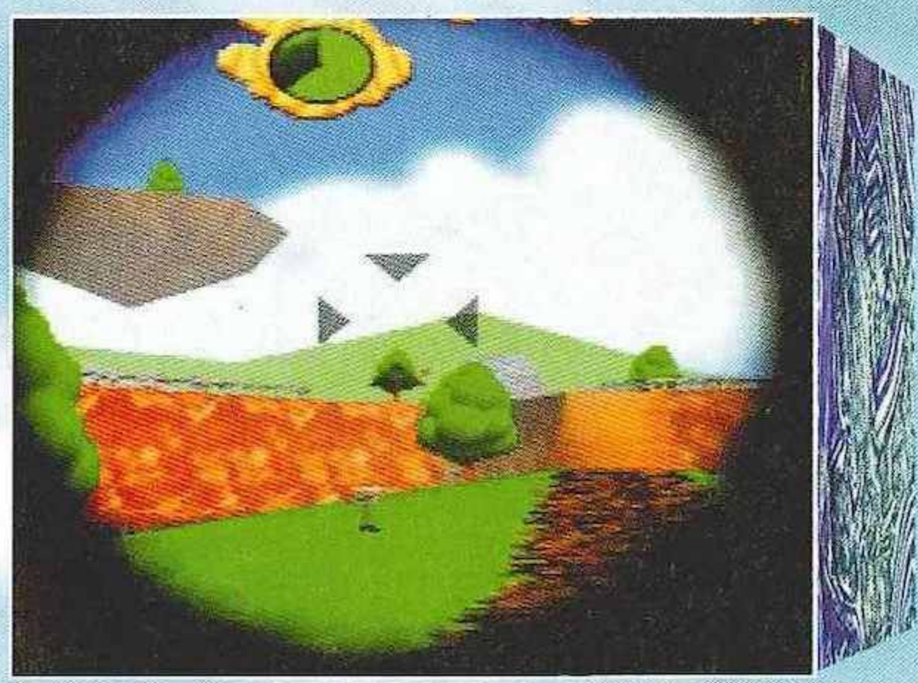
Magique, Super Mario 64 ne l'est pas seulement parce qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme aussi abouti qu'un Mario peut l'être, mais parce qu'il donne un nouveau sens à l'expression « jeu en 3D ». En effet, le joueur jouit d'une véritable liberté dans les trois dimensions de l'espace, certes, mais également de par son aspect visuel, incroyable.

UNE 3D D'UNE REDOUTABLE SIMPLICITÉ

Pourtant, si l'on s'en tient à nos repères habituels en la matière, le jeu n'impressionne guère : les décors sont assez simples (composés de peu de polygones), et la résolution graphique est basse (comme la quasi-totalité des jeux 32 bits). Mais une animation d'une parfaite fluidité, des éléments qui ne s'effacent pas lorsqu'ils s'éloignent du personnage, des couleurs variées et d'un éclat rarement atteint, et, surtout, le recours à une fonction graphique nouvelle, apportée par la Nintendo 64, élèvent le jeu au firmament de la qualité technique. Cette fonction s'appelle le Tri Linear Filtering. Concrètement, elle permet de ne jamais voir apparaître de gros pâtés de pixels lorsque l'on s'approche d'un objet ou d'un élément de décor.

Les mécanismes du monde 14 sont plus ou moins rapides, voire bloqués, en fonction de l'heure à laquelle on y pénètre.

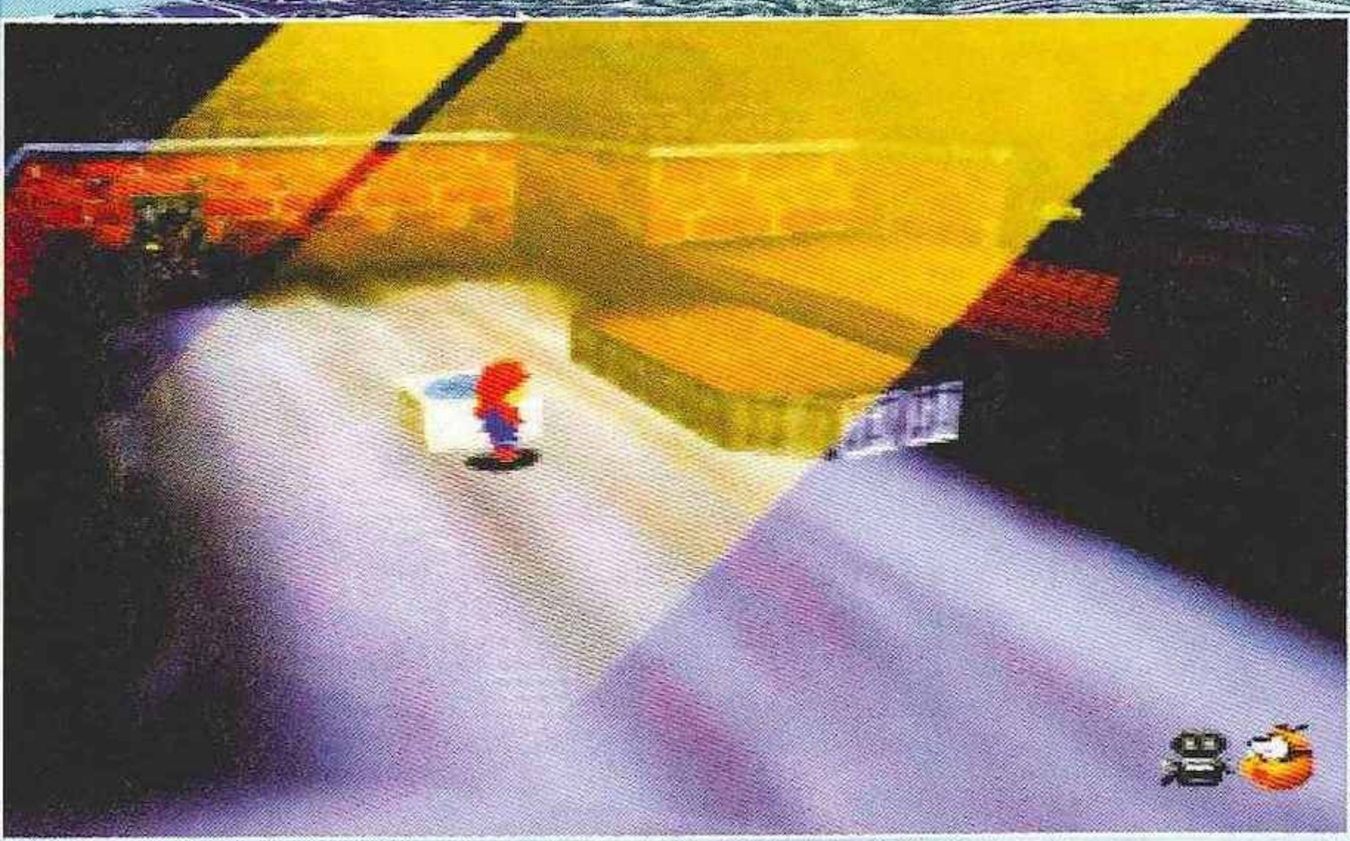
La majorité des niveaux contiennent un canon dans lequel Mario peut se glisser pour atteindre des lieux particuliers.



L'image idyllique que le jeu nous offre n'est ainsi jamais trahie par le moindre défaut. Un luxe que l'on n'avait jamais goûté dans un jeu en 3D...

« YOUPI ! »

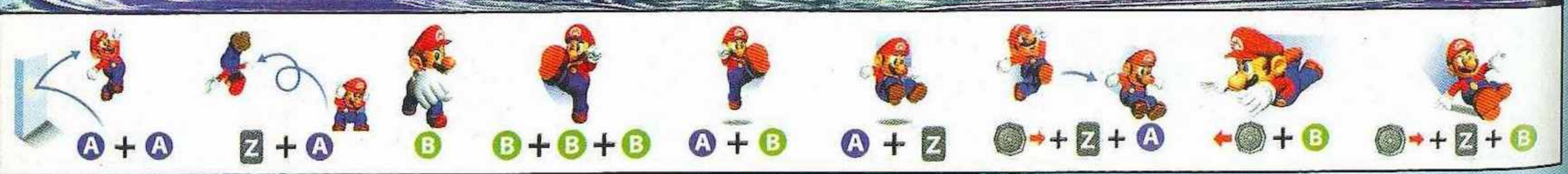
La bande-son reprend de nombreux thèmes des anciens succès de Mario. Les musiques, judicieusement choisies en accord avec l'ambiance graphique, tournent en boucle assez souvent, et malgré cela, pris dans l'action, on ne s'en lasse pas. Chaque action du héros est ponctuée d'un « youpi ! » enthousiaste ou bien d'un « ouch ! » peiné, ou autre « yahh ! » plein d'élan. Tout a été mis en œuvre pour que vous tombiez sous le charme du petit plombier !



Mario prend un bain de lumière (divine ?) avant de s'attaquer au boss de la Ghost House.

POINT DE VUE

Pour être tout à fait objectif, une concession à la jouabilité a été faite dans le passage réussi de



La gestion des angles de vue rend la jouabilité délicate au début. Mais avec l'habitude, c'est un vrai régal...

la 2D à la 3D. Elle est due à la gestion des angles de vue. Car même si l'on peut influer sur ceux-ci grâce aux boutons jaunes du paddle, la console effectue en quasi-permanence des mouvements de caméra. Il arrive que l'on soit alors pris au dépourvu, et que l'on perde ses notions de la profondeur, avec les conséquences fâcheuses que cela implique lors d'un saut au-dessus du vide ! Le remède, car heureusement il y en a un : s'arrêter de temps en temps pour réajuster la caméra. Et l'expérience aidant, on s'accommode de mieux en mieux de cet état de fait, et on arrive le plus souvent à anticiper et corriger ce défaut grâce au génial petit joystick. Bref, la gestion des points de vue constitue une lacune notable, mais qui ne suffit pas à nous gâcher le plaisir... D'aucuns disent de Super Mario 64 qu'il le meilleur jeu du monde... À tort ou à raison ? C'est un titre bien trop délicat à attribuer... En tout cas, se demander si Mario 64 vous plaira paraît une question déplacée, voire insolente. Tout juste peut-on s'interroger sur le nombre de « ho ! » et de « ah ! » d'émerveillement qu'il réussira a vous arracher...

Signe de l'excellence des graphismes de Super Mario 64, la planche en bois s'enfonce dans l'eau si Mario monte dessus.

C'est bien la première fois qu'un jeu réuni autant de monde dans la salle de tests. Alors que bien souvent les infographistes ne viennent jamais ou alors très rarement, voir un jeu tourner, là pour Mario 64, c'est le carton plein... enfin presque !

Leflou : « Un jeu époustouflant qui nous prouve une fois de plus que Nintendo déborde de génie. »

Galdric (infographiste) : « L'un des plus beaux jeux que j'ai vus ! »

Nathalie (secrétaire de rédaction) : « Mouais, amusant le déplacement dans l'espace. »

Lionel (infographiste) : « C'est magique ! »

Jean-Marc (infographiste) : « Magnifique animation... du jamais vu ! »

Wolfen : « Super Mario 64 c'est de la m... (*bip*), y en a marre du plombier ! »

El Didou : « Boulversifiant de beauté, mais un tantinet stressant. »

Chon : « Mario, c'est la bombe absolue. »

LDF : « 64 fois plus puissant que tous ce qui existe actuellement. Indispensable. »

Bubu : « C'est vraiment bien, mais y a quand même des bugs ! »

Pedro : « Le meilleur jeu de l'année. » (*NdDidou : mais où va-t-il chercher tout ça ?*)

Elwood : « Mario est à la console ce que Williams est à la F1. »

Christophe (secrétaire de rédaction) : « Impressionné une nouvelle fois par le génie créatif de Miyamoto. Inégalable ! »

Goombas : « La Nintendo 64 est effectivement la plus extraordinaire des consoles. Et à console extraordinaire, jeu extraordinaire : fidèle à sa tradition, Nintendo balance en même temps que la sortie japonaise de sa nouvelle machine, un nouveau Mario (original, non ?). Accrochez-vous ! Super Mario 64 est sublime, tout simplement... Et les jeux vidéo entrent avec lui dans une nouvelle ère. Tout simplement ! »

Super Mario 64

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
NINTENDO
textes
JAPONAIS
genre
PLATE-FORME 3D

La liste est trop longue. Ce jeu est (presque) idéal.

Les vues demandent une certaine habitude.

Milouse

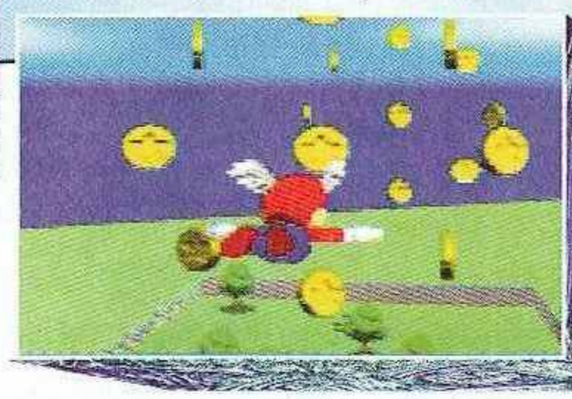
PLATE-FORME 3D

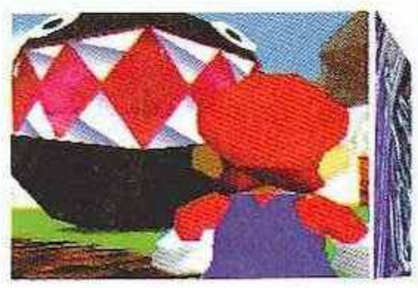
LES MONDES DE MARIO 64

Les quinze mondes de Super Mario 64 n'attendent que vous. Dans chacun d'eux, il y a sept étoiles jaunes à trouver... Et, bien sûr, plus on avance dans le jeu, moins c'est simple !

MONDE 1

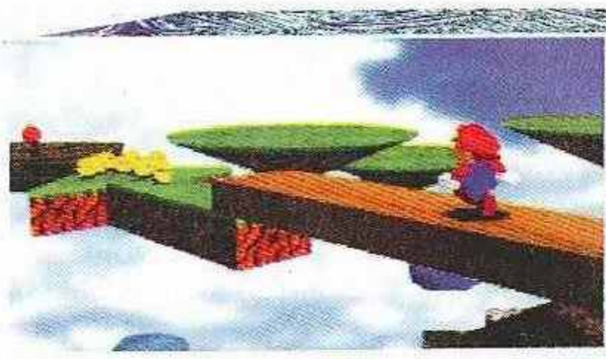
Le tout premier monde n'est pas bien difficile. Les quelques ennemis présents ne sont pas franchement coriaces, et il n'y a pas de précipice. Une étoile se gagne même en faisant la course avec une tortue !





MONDE 2

Un monde féerique et tout en hauteur. La rencontre avec le hibou, qui emporte Mario dans les cieux, est un régal. Une des étoiles est particulièrement bien cachée.



MONDE 3

Dans ce monde aquatique, Mario plonge aux côtés d'huîtres au nacre brillant, d'une murène géante, et visite même une imposante épave.

SUPER MARIO 64

MONDE 4

Le traditionnel monde enneigé ! Au programme : une bataille avec les terribles bonshommes de neige, et le sauvetage de petits pingouins enlevés à leur maman.

MONDE 5

Et encore un grand classique de Mario : la maison hantée ! Certains lieux ne sont pas sans rappeler Resident Evil. Un monde visuellement très riche.

MONDE 6

Mario affronte des chauves-souris, frise l'asphyxie par le gaz et évite in extremis des chutes de pierres... C'est vraiment pas une vie d'être plombier !

PLATE-FORME 3D

MONDE 7

Superbe monde de feu où les occasions de se griller les moustaches ne manquent pas. Une étoile ne s'obtiendra qu'en surfant sur une coquille. Un volcan cache un vaste sous-monde caché. Très, très chaud...

MONDE 8

Comme dans le monde 7, un sous-monde est caché, mais cette fois dans la pyramide centrale de ce désert.

MONDE 9

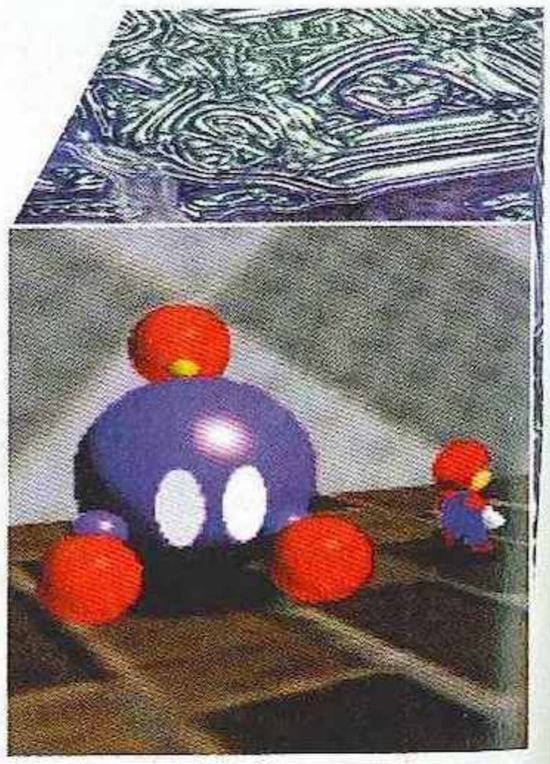
Un second monde sous-marin. Ici, le plombier va trouver une raie géante, un requin endormi, quelques poissons et le sous-marin de son ennemi Bowser.

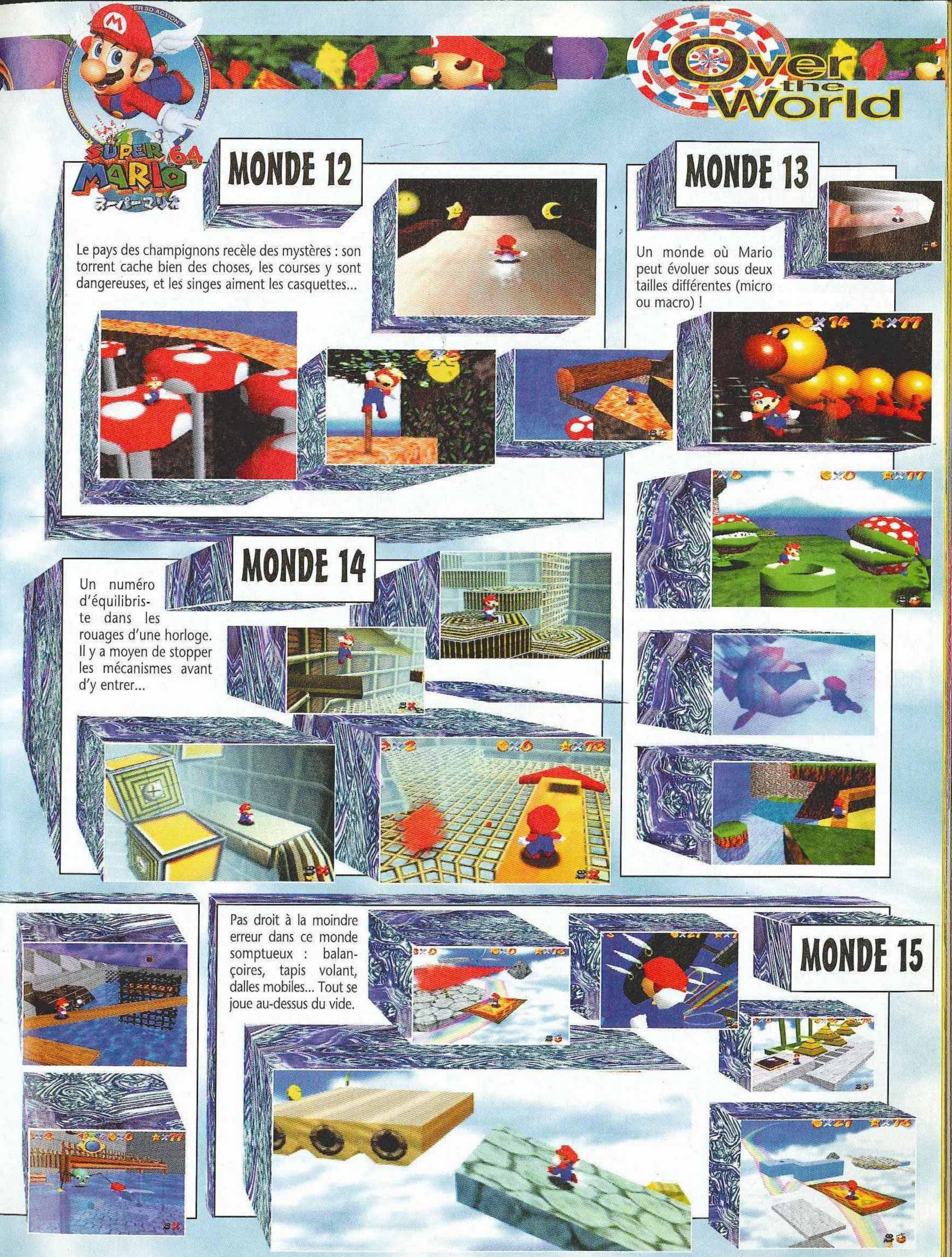
MONDE 10

Ce n'est plus de la neige, mais carrément de la glace. L'occasion d'admirer quelques très beaux effets de transparence.

MONDE 11

Un bassin géant dans lequel on peut fixer le niveau de l'eau en manipulant de petits plots.

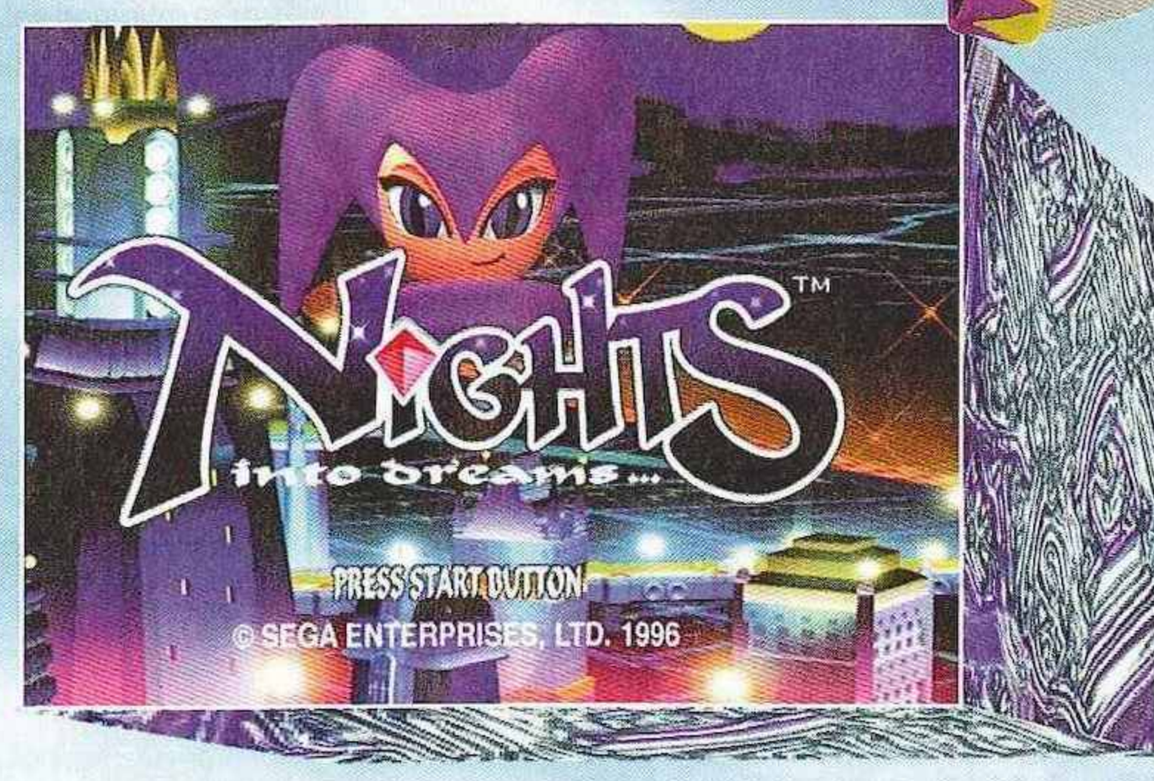



SUPER MARIO 64
スーパーマリオ
Over the World
MONDE 12
Le pays des champignons recèle des mystères : son torrent cache bien des choses, les courses y sont dangereuses, et les singes aiment les casquettes...
MONDE 13
Un monde où Mario peut évoluer sous deux tailles différentes (micro ou macro) !
MONDE 14
Un numéro d'équilibriste dans les rouages d'une horloge. Il y a moyen de stopper les mécanismes avant d'y entrer...
MONDE 15
Pas droit à la moindre erreur dans ce monde somptueux : balançoires, tapis volant, dalles mobiles... Tout se joue au-dessus du vide.

NIGHTS

PLATE-FORME 3D

Après s'être démené pour sortir des produits de grande qualité technique, Sega prouve avec Nights, signé des créateurs de Sonic, que l'originalité est aussi dans ses cordes.



Wiseman (encore un vilain !) a créé une armée de Nightmariens ayant pour mission de voler les idées qui se trouvent dans Nightopia, le royaume des rêves qui accueille les humains endormis. Chaque fois qu'un être humain rêve, il entre dans Nightopia où une idée (pureté, maturité, connaissance, espoir et courage) l'accompagne durant son sommeil. Heureusement, l'un des Nightmariens, Nights, se retourne contre son maître, et appelle deux humains, Elliot et Claris, à la rescousse. C'est donc glissé dans la peau de l'un de ces deux personnages que le joueur doit accomplir sa quête consistant à sauver les idées des sept mondes de Nightopia.

UN JEU DE PLATE-FORME ?

Vous débarquez dans un monde en contrôlant Elliot ou Claris. Bien que vous ayez la possibilité de parcourir tout le niveau avec votre perso de départ, il est plus intéressant de trouver Nights pour fusionner avec lui. Aux commandes de celui-ci, vous pouvez traverser le monde en volant.

Il est n'est pas très facile d'expliquer le concept de Nights, que Sega, l'éditeur, n'a pas hésité à présenter lui-même comme « une nouvelle expérience

L'écran des records montre également le tracé de chacune des 4 courses dans chacun des 7 mondes.

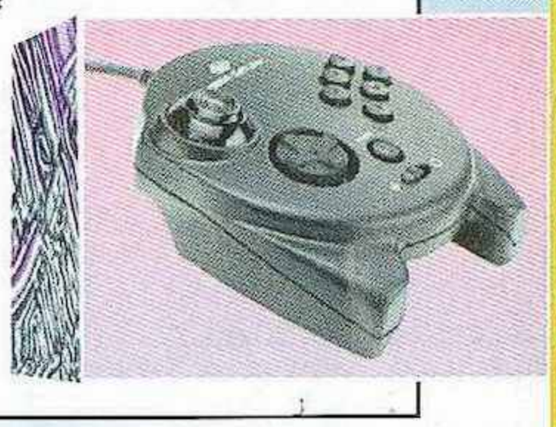
Il faut profiter de ce que des anneaux sont alignés pour traverser la série et accumuler de nombreux points.

Après être passé dans un anneau multicolore, vous aurez quelques secondes pour effectuer des figures spéciales.

3D ». En réalité, si le jeu est effectivement représenté en 3D, la principale phase, celle où l'on déplace Nights, ne se joue que dans deux dimensions. Explications. Chaque monde est divisé en quatre courses successives. Lors de chaque course, Nights évolue sur un circuit en boucle. Vous pouvez le déplacer en toute liberté de gauche à droite ou de haut en bas, mais la console gère la profondeur. Bien que parfois l'angle de vue passe derrière ou au-dessus du personnage, l'action est le plus souvent vue de côté. La prise en main du jeu n'est donc pas aussi difficile qu'il y paraît. Du moins pas en ce qui concerne le maniement, car pour le principe, c'est une autre histoire. Les premières parties plongent même le joueur dans la confusion la plus totale s'il n'a pas pris la peine de comprendre son but. Lorsqu'il prend possession de Nights, un compte à rebours de 120 secondes débute. La première chose à faire est de ramasser vingt blue chips (des sphères bleues) pour les emmener ensuite vers un capteur, qui se détruira pour libérer une idée.

LE PADDLE ANALOGIQUE

Parallèlement à la sortie de Nights, Sega commercialisera un paddle analogique. On pourra le trouver dans un pack comprenant le jeu plus le paddle, mais il sera également vendu seul. D'où cette question existentielle : qu'apporte l'engin ? À l'instar de la manette de la N64, une seconde commande de direction a été ajoutée sur ce paddle. Elle permet de doser ses déplacements de façon plus subtile, suivant l'intensité avec laquelle on appuie dans une direction. Le maniement de Nights y gagne tant en précision qu'en confort. Bien que le jeu reste praticable avec un paddle normal, une fois goûté à l'analogique, on ne veut plus s'en passer... Nous vous conseillons donc d'acquérir ce paddle en même temps que le jeu, d'autant plus qu'il reste compatible avec les autres jeux Saturn.



SUIVEZ LE GUIDE

Un tuyau : ramassez vingt blue chips et détruisez le capteur le plus rapidement possible. Utilisez alors le temps restant pour accomplir des acrobaties en traversant des cercles et en ramassant des bonus.

Le jeu à deux est un affrontement d'un intérêt très limité. On y accède après avoir battu le boss Reala.

Ensuite, il faut ramener celle-ci au point de départ où commence la course suivante, après que la console vous a donné une note pour la course effectuée. Ce renseignement apparemment futile est en fait d'importance puisqu'il faut réaliser un score suffisamment élevé dans les six premiers mondes pour ouvrir le dernier. Le

POUR CHANGER

Cela nous aurait étonné de ne pas voir quelques scènes vidéo d'introduction et de fin de jeu. Chaque personnage proposé (Elliot et Claris) possède même sa propre animation de fin.

PLATE-FORME 3D

score d'un monde est calculé en additionnant celui des quatre courses, puis en multipliant le tout par un nombre dépendant du temps mis pour battre le boss du monde (voir ci-contre). Le score d'une course est, lui, calculé en fonction de deux choses : le temps mis pour détruire le capteur (la priorité) et les points marqués pour la prestation artistique.

CLASSE ET VÉLOCITÉ

Tout au long de la course sont en effet placés des objets bonus, ainsi que des sortes de cerceaux. En ramassant les uns et en traversant les autres, des points sont attribués. Ceux-ci sont d'autant plus importants qu'ils sont acquis en un laps de temps très court. De plus, actionner les boutons de flancs du paddle permet à Nights d'effectuer des acrobaties qui multiplient les points accordés. Comme le temps imparti est limité, la connaissance des courses joue un grand rôle dans la réalisation d'un bon score. Si l'un des quelques ennemis présents sur une course vous touche, cela ampute votre temps imparti de cinq précieuses secondes. Si le temps est écoulé, vous perdez tous vos points et vous devrez finir la course à pied, poursuivi par un réveil matin géant. Ce qui est beaucoup moins excitant que la voltige aérienne !

Une autre originalité de Nights est son insolente facilité. Insolente parce que lorsqu'on assiste au générique de fin, on n'a qu'une envie : se lancer à nouveau dans le jeu pour améliorer son score en découvrant toutes les astuces et zones secrètes de chaque course ! Du coup, la durée de vie que l'on croyait faible, prend

LES BOSS

Ils ne sont pas bien coriaces et on les bat parfois sans même le vouloir ! Mais il faut les mater rapidement pour tirer le maximum de points du combat. À la fin de chaque monde, les boss apparaissent aléatoirement. Mais, une fois le jeu terminé, vous pouvez rejouer les mondes de votre choix en sélectionnant le boss final parmi les six disponibles. Enfin, quelques face-à-face se déroulent dans un environnement graphique superbe.

L'ASPIRATEUR

En effectuant un cercle complet autour des options, on peut les aspirer vers soi.

NIGHTS

l'envergure de celle d'un jeu de course, ou, plus exactement, d'un jeu comme Unirally (SN)...

COMME DANS UN RÊVE ?

Les graphismes de Nights, bien que très soignés, n'ont rien de révolutionnaires. En basse résolution, les décors en 3D brillent par leur richesse et leurs couleurs, parfaitement choisies. Parfois, on assiste même à quelques changements (de la neige sur un niveau originellement verdoyant) L'animation est assez fluide, et surtout très rapide (on reconnaît là la patte des créateurs de Sonic). L'affichage tardif des décors, assez important, n'est gênant qu'en phase de marche (soit 2 % du jeu). Les musiques sont parfaitement dans le coup, et, tenez-vous bien, leur instrumentation évolue au fil des parties ! Enfin, la jouabilité, un vrai régal, fait l'objet d'un encadré séparé du fait de la sortie d'un nouveau paddle destiné à Nights... le jeu Saturn qu'il fait bon de posséder en cette triste rentrée...

Milouse

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	NOUVEAU
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

94%

PLAYER FUZ 95%

en résumé

D'un intérêt difficile à cerner au premier abord, Nights se révèle très prenant, en plus d'être original et réussi techniquement.

GRAPHISME 94%

Un peu fouillis par moment. Mais les textures de la 3D sont variées.

ANIMATION 95%

La fluidité est juste bonne. Au point de vue de la vitesse, rien à redire.

SON 93%

Sega fait très fort avec l'utilisation de musique évolutives !

JOUABILITÉ 94%

Allez, hop, vous me mettrez un de ces jolis paddles avec !

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

A Venir

JUMPING FLASH 2

LE LAPIN PRECURSEUR !

PLATE-FORME 3D

Mario n'est pas le premier à jouer la carte de la 3D et il ne risque pas d'être le dernier non plus. Tout le monde se lance dans l'impitoyable univers de la troisième dimension. On fait le point sur toutes ces futures sorties qui risquent fort de faire parler d'elles !

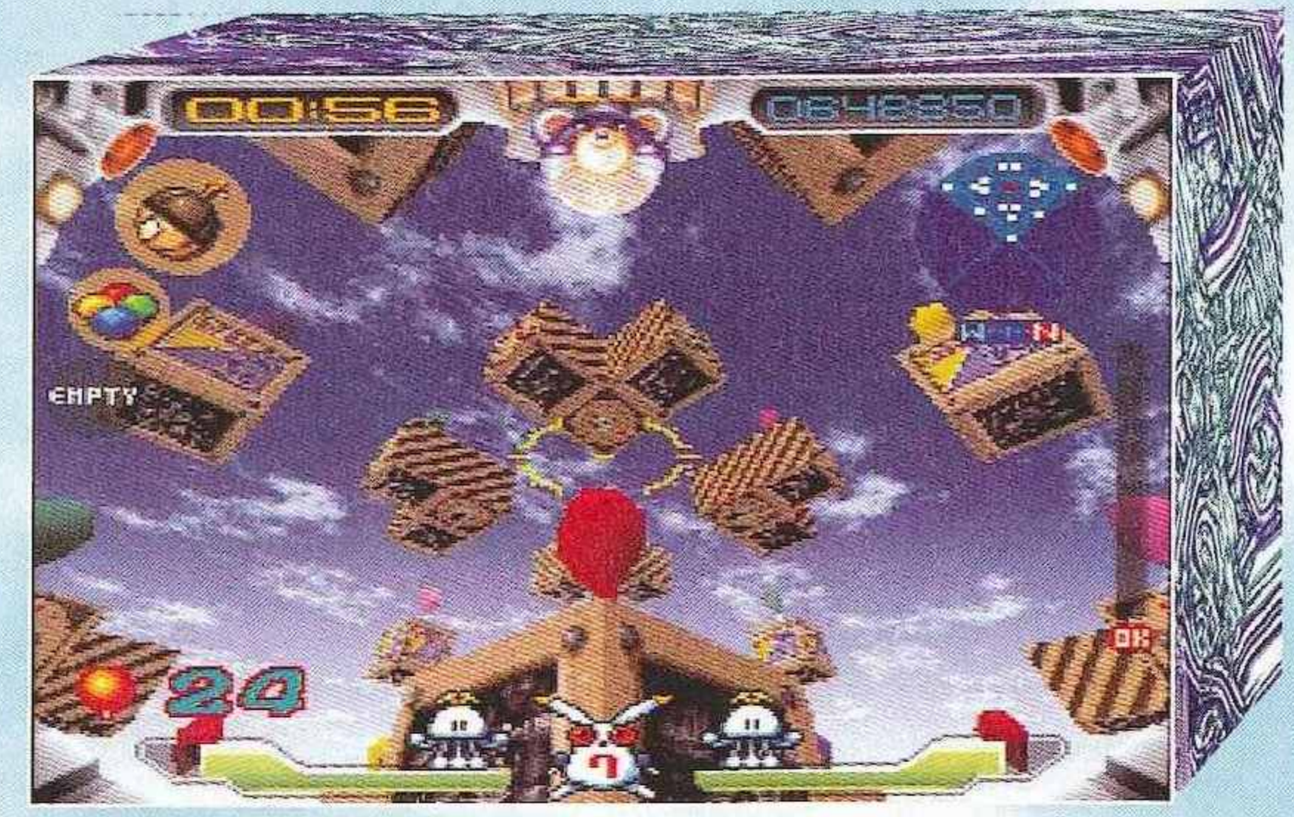
Lors de la sortie de la PlayStation, nous avions eu l'immense plaisir de découvrir Jumping Flash, le premier jeu de plate-forme en 3D. Un événement à l'époque qui avait connu un franc succès à la rédac. Le second volet, déjà disponible en import, devrait sortir d'ici peu dans notre beau pays. On dirige toujours en vue subjective le robot lapin, dans en environnement 3D franchement soigné niveau textures. Le soft est d'une jouabilité à toute épreuve et seuls les manches du paddle n'arriveront pas à maîtriser les obstacles. Ce qu'il faut faire ? C'est simple, il suffit de mettre la main sur quatre bestioles cachées dans un niveau. Le danger provient du vide car les niveaux, pour la plupart (certains sont en indoor), reposent dans le ciel, il ne faut donc pas louper la marche sinon c'est bye bye le lapin. Jumping Flash 2 procure de fortes sensations de vertige. Un titre très fun que l'on conseille à tous les fans de plate-forme. Mais pas de panique nous vous en reparlerons sans faute lors de sa sortie officielle.

Sortie France : novembre
Éditeur : Sony

Voilà une des petites bestioles que vous devez retrouver pour sortir du niveau. Difficile de l'identifier !

Certains niveaux se déroulent en indoor. Le but est toujours le même : retrouver les bestioles. Ambiance labyrinthe !

Dans les niveaux bonus, il faut exploser tous les ballons le plus rapidement possible. Alors on se dépêche, s'il vous plaît !



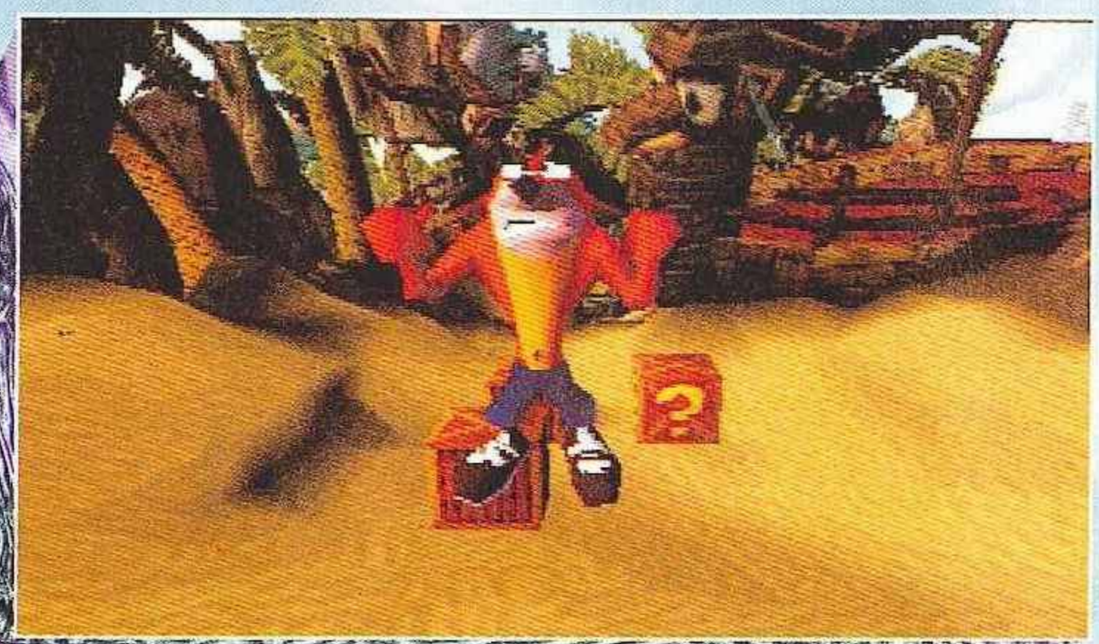
Des châteaux de cartes peu stables risquent de vous faire goûter aux sensations de la chute libre. Méfiance.

Vue d'ensemble, ou presque, d'un niveau aux allures de fête foraine. En route vers le grand huit, ça déménage... Vavavoum !

CRASH BANDICOOT

A Venir

LA CONTRE-ATTAQUE D'UN RONGEUR AUSTRALIEN



Le rongeur débarque sur une plage tranquille, il ne sait pas encore que la route sera longue et semée d'embûches.

Un temple d'inspiration maya. Récupérez les masques pour être protégé contre les ennemis.

Crash Bandicoot est le soft sur lequel Sony mise le plus pour parer le magique Super Mario 64. Même si, comme ce dernier, il jouit d'une réalisation en 3D, il ne possède pas le fun du plombier. La surface jouable se limite souvent à un chemin assez étroit. Certes, on peut revenir sur ses pas avec le perso qui se tourne vers le joueur mais, du coup, on ne voit plus le chemin et chaque obstacle ou ennemi devient une surprise. On se limite donc souvent à avancer droit devant sans se poser trop de questions et sans explorer les niveaux de fond en comble. Dommage, car les décors sont sublimes et on aurait bien aimé se balader dans la jungle avec plus de liberté. Certaines phases de jeu changent d'angles de vue et l'on joue alors de gauche à droite comme dans un jeu traditionnel. Crash Bandicoot demeure pour l'instant un sublime jeu de plate-forme. Peut-être un peu trop classique niveau obstacles mais bon, c'est le genre qui veut ça ! Bref, un titre prometteur et qui imposera peut-être son style. À voir en long en large et en travers lors de son test.

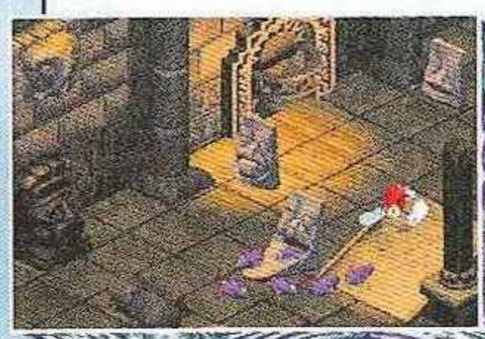
Un passage franchement délicat car on a un peu de mal à évaluer les sauts de l'animal.

Un bon point pour les beaux effets de lumière à l'intérieur des temples. Sublime !

Sortie France : novembre
Éditeur : Sony

PLATE-FORME 3D

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

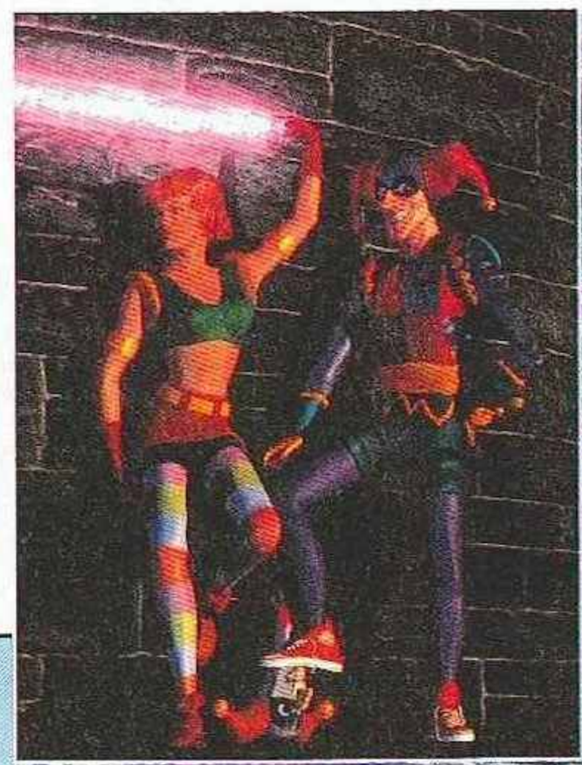


Tout le monde passe par la 3D, même la fameuse pastille rouge ! Les dernières aventures de Cool Spot, que vous avez peut-être découvertes sur Megadrive, débarquent maintenant sur 32 bits. La 3D isométrique peut sembler désuette face à la 3D d'un titre comme Mario, mais comme dirait Milouse, cela n'a rien a voir. Bref, ce nouveau Cool Spot joue lui aussi la carte 3D. À vous de juger !

BUG TOO

Dans le même genre que Crash Bandicoot, Bug Too propose de faire évoluer un perso dans un univers 3D superbe mais avec une liberté d'action très réduite. Le héros se déplace sur un chemin bien précis sans pouvoir réellement en sortir. On l'attend sur Saturn.

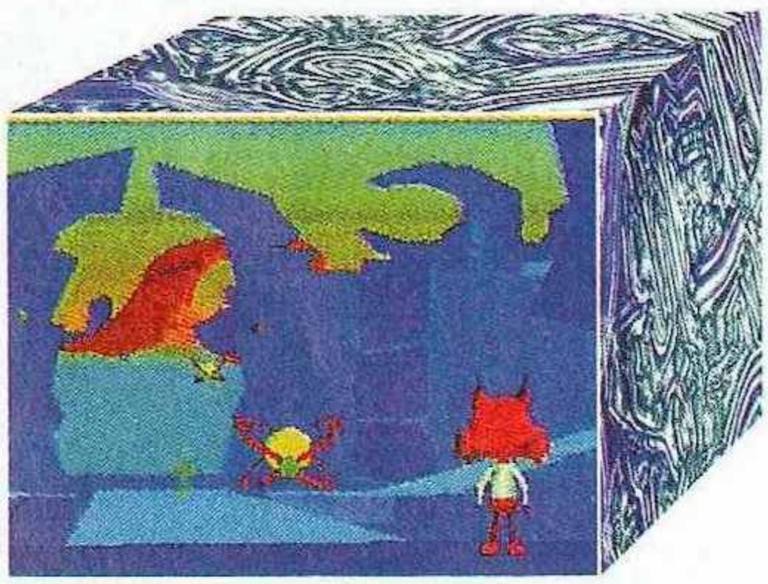
PANDEMONIUM



Un nouveau jeu de plate-forme en 3D qui risque de faire parler de lui si les programmeurs soignent un peu plus les graphismes. Deux persos au choix pour un jeu semble t-il classique dans son déroulement. À voir lors de sa sortie sur PlayStation.

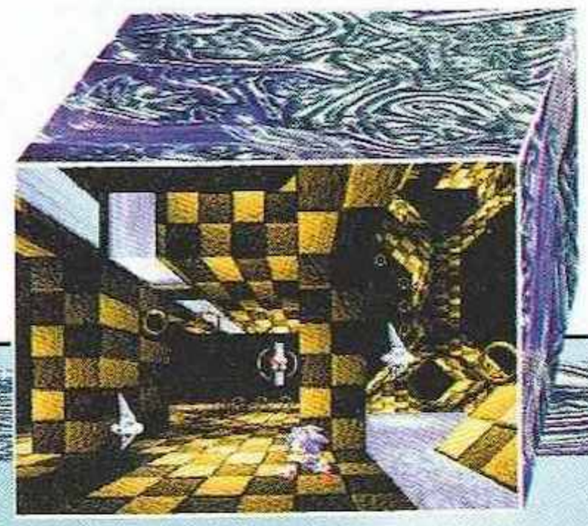
BUBSY 3D

Lorsque nous avions vu Bubsy 3D à Los Angeles lors de l'E3, il faut bien avouer que cela ne ressemblait pas à grand-chose. Aujourdhui, c'est un peu plus joli mais nous ne sommes pas encore convaincus. Attendons la sortie du jeu pour juger pleinement !



SONIC X-TREME

Le poulain de Sega revient à l'attaque, sans vraiment se presser d'ailleurs, vu que le jeu n'apparaît pas encore sur les plannings de sortie. M'enfin, le hérisson devrait à son tour se lancer dans un environnement en trois dimensions. Le but du jeu sera, semble-t-il, le même que dans les autres Sonic.



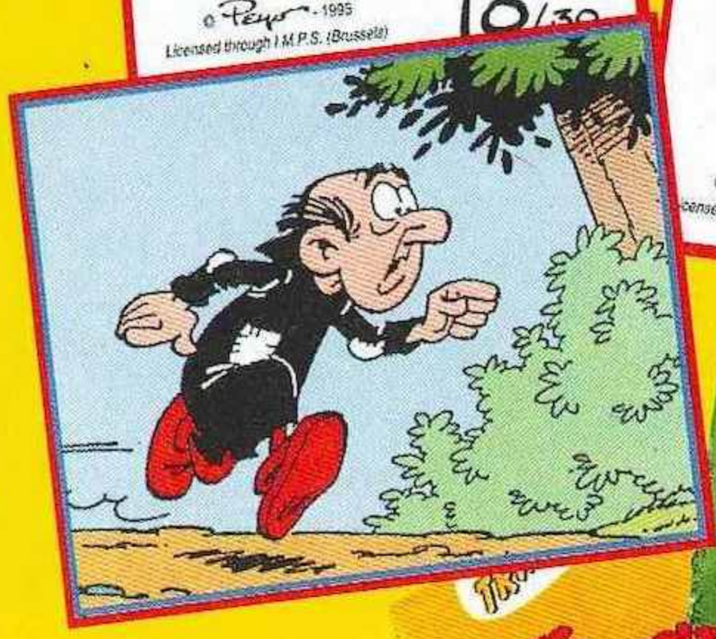
Les Schtroumpfs sont dans

nintendo . sega . sony

ultra Player

1 Bubble gum Schtroumpfs et une pochette de stickers Schtroumpfs en cadeau.

En vente à partir du 5 septembre.



Player one
BEST TIME
24
LAP TIME
12/25
0.000
1
92 mph
TOTAL
HUTCHINSON
TOTAL
FORMU

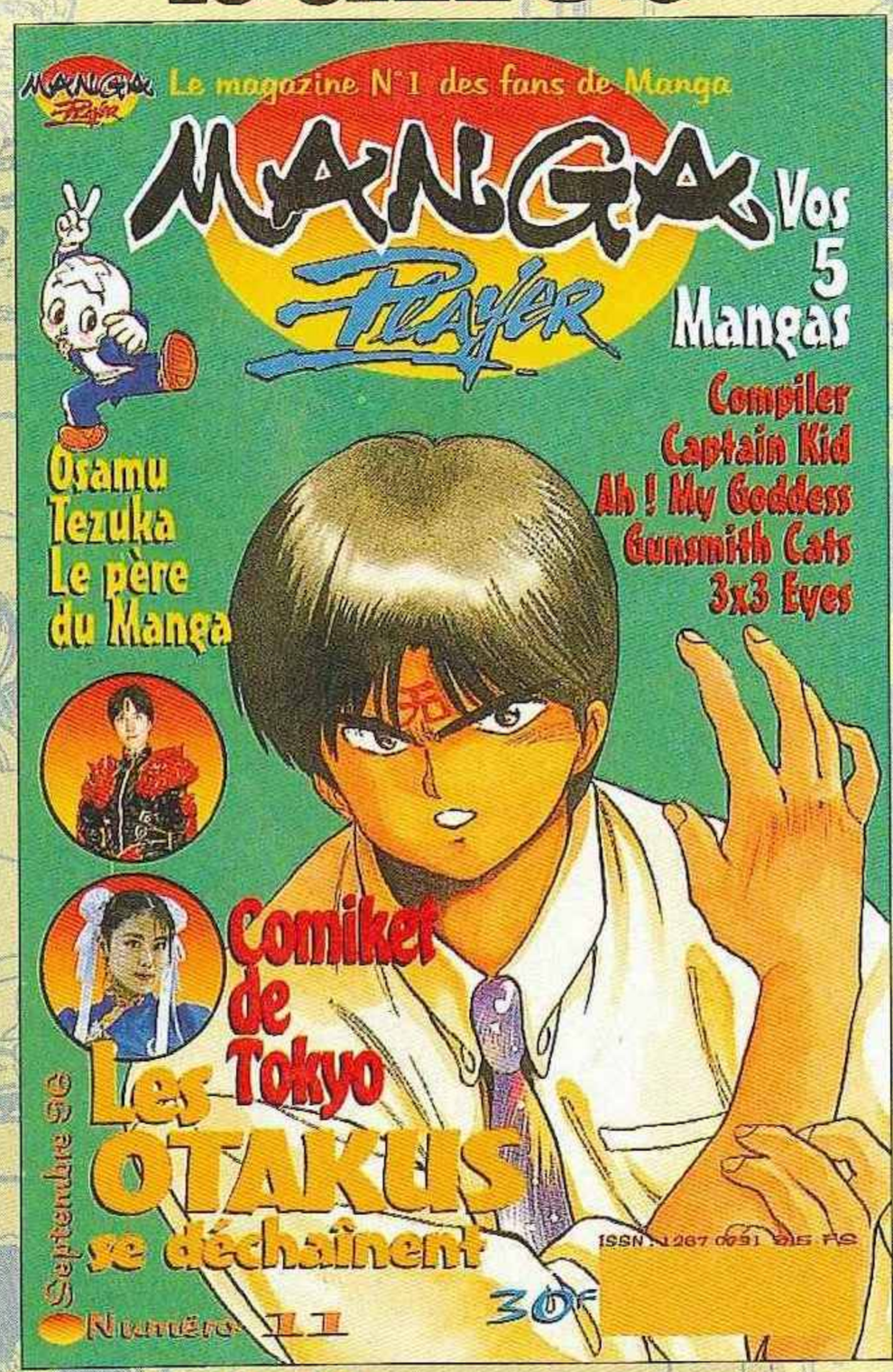
UGEOT
YOVSKAYA
TOTAL
HUTCHIN
TOTA
ULA 1
PSYGNOSIS

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

Dans Manga y'a des bulles

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS :

GUNSMITH CATS, 3X3 EYES...



MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

...CAPTAIN KID ET AH! MY GODDESS !

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

172 pages de Mangas originaux en version française

NE RATEZ PAS LE N°11 !

HÉ RALLY ! T'OUBLIES LA NOUVELLE SERIE COMPILER

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

Game Boy

Toy Story 120
Pinocchio 125

Super Nintendo

Maui Mallard 106
Pinocchio 119

Megadrive

Arcade Classics 122
Bugs Bunny 124
Pocahontas 125

PlayStation

Formula One 86
Time Commando 90
Blazing Dragons 98
Casper 104
Skeleton Warriors 110
The Web 112
Bubble Bobble Collection 114
Bust A Move 2 116
Killing Zone 121
Konami Open Golf 120
Top Gun 122
Raging Skies 122
Onside 124
Chessmaster 3D 124

Saturn

Gungriffon 94
Blazing Dragons 98
Athlete Kings 102
The Story of Thor 2 108
Skeleton Warriors 110
The Web 112
Bubble Bobble Collection 114
NBA Action 118
Road Rash 121
Space Hulk 121
Chaos Control 120

LES TESTS DÉCODÉS

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 !

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

Type de console

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

Données techniques

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

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

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

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

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

FORMULA ONE

Annoncé pour juillet puis finalement repoussé à la rentrée, Formula One arrive enfin sur PlayStation. Le temps de gestation particulièrement long se justifie par l'apport des dernières retouches. Et vu le résultat, ça valait la peine d'attendre.

Contrairement à nos confrères qui vous ont présenté Formula One de Psygnosis dans leur numéro d'été, nous avons tenu à attendre une version finalisée du jeu. En effet, au moment où nous vous le présentions dans nos actus, Formula One était bourré de bugs. Il était certes très esthétique et offrait déjà de bonnes sensations, toutefois si le jeu restait en l'état, on courait droit à la catastrophe. Cette longue attente valait la peine, puisque cette fois, plus de doute, nous sommes bel et bien en présence d'un chef-d'œuvre !

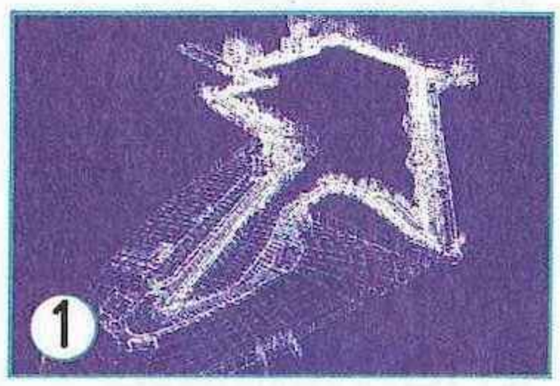
LA CRÈME DES CIRCUITS

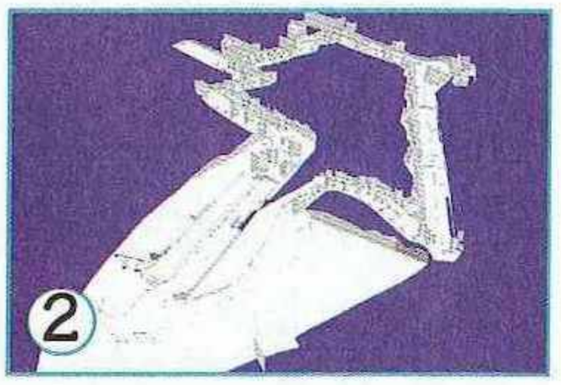
C'est pourtant Sega Sports qui a ouvert le bal des simulations de F1, avec un F1 Challenge remarqué, mais aussi réussi soit-il, ce jeu ne proposait que six circuits dont trois seulement figuraient au calendrier du championnat. En proposant la totalité des circuits, soient dix-sept , Formula One s'impose d'entrée de jeu comme la référence. Il faut dire que Psygnosis n'a pas fait les choses à moitié en s'entourant de beau monde. L'écurie Jordan-Peugeot en tête a fourni de multiples informations techniques, d'infographies et même de relevés télémétriques. Pour les commentaires qui rythment les courses et les scéances d'essais, l'éditeur a fait appel à la voix du commentateur britannique de la BBC pour la version anglaise et à celle de Philippe Alliot pour les commentaires français. Toujours dans le domaine du son, les musiques accompagnant les multiples paramétrages d'avant-course sont signées par des virtuoses de la guitare : Joe Satriani et Steve Vai, excusez du peu.

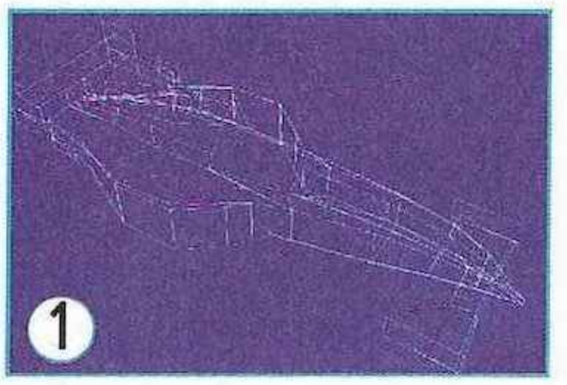
« BEAU À PLEURER. » © Chris 94

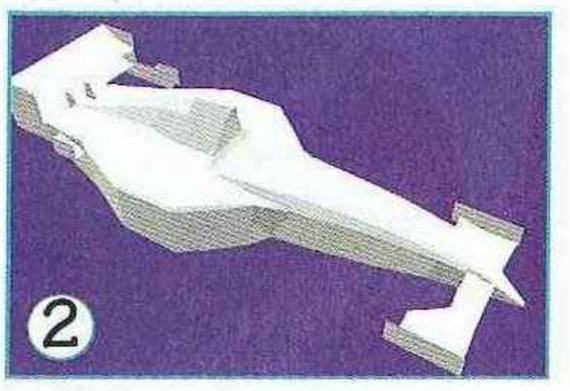
Il va de soi que le jeu est intégralement en 3D. Les voitures sont plus vraies que nature grâce, notamment, à la qualité des textures. On retrouve bien entendu les couleurs originales, les carrosseries fidèles au centimètre près et, le plus frappant, la

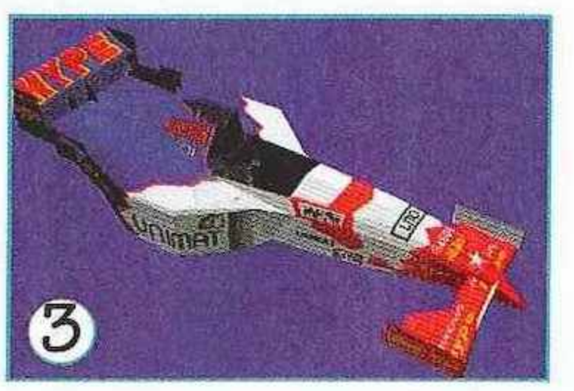
Jean Alesi à l'attaque de la Ford Kurve sur le tracé du Nürburgring, un GP traditionnellement peu spectaculaire.











MAIS COMMENT ONT-ILS FAIT ?

Voici les trois principales étapes de la réalisation d'un circuit et d'une voiture en 3D. 1) Modélisation en 3D fil de fer du sujet. 2) Représentation polygonale du sujet. 3) Application des textures.

Des avis, sous réserve

MILOUSE : « Tout amateur de Formule 1 se doit de posséder ce jeu. D'un rendu graphique télévisuel, il est en plus très complet. Les dix-sept circuits sont superbement reproduits, et l'on peut se plonger dans de vrais grands prix. Sa note est amplement méritée.
Une précision à l'intention des possesseurs de PC Pentium : le récent F1 GP2 sur PC reste sans conteste supérieur à Formula One, notamment au niveau du réalisme du pilotage et de l'intelligence des pilotes. »
CHON : « Avec ses nombreux circuits et tous les pilotes de la saison 95, Formula One fait mal ! En plus, la conduite est réaliste, et les indications des écarts rendent la conquête de la pole excitante ! C'est actuellement le meilleur jeu de F1 tournant sur 32 bits. Dommage qu'il ne nous offre pas le choix entre le link et l'écran splitté, pour le jeu à deux. Maintenant, nous attendons Andretti Racing qui s'annonce aussi palpitant, et qui peut se jouer à quatre simultanément. »

Interlagos, Brésil

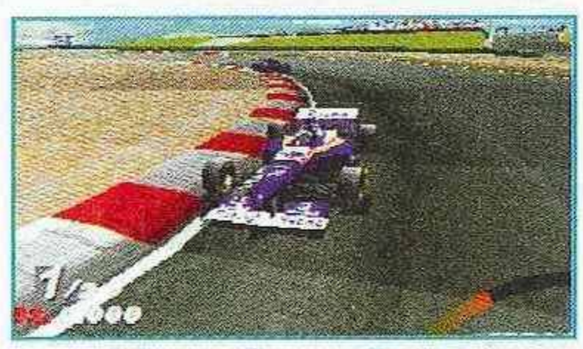
Buenos Aires, Argentine

Imola, Saint-Marin

Barcelone, Espagne

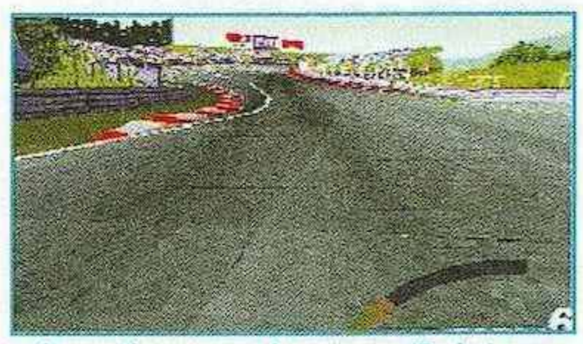
Circuit urbain de Monaco

L'île Notre-Dame, Canada


Magny Cours, France

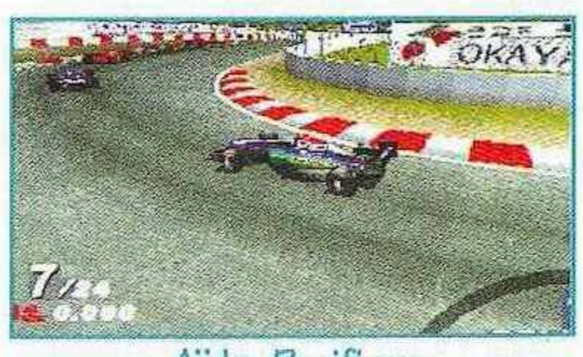
Silverstone, Grande-Bretagne

Hockenheim, Allemagne


Spa-Francorchamps, Belgique

Monza, Italie

Estoril, Portugal

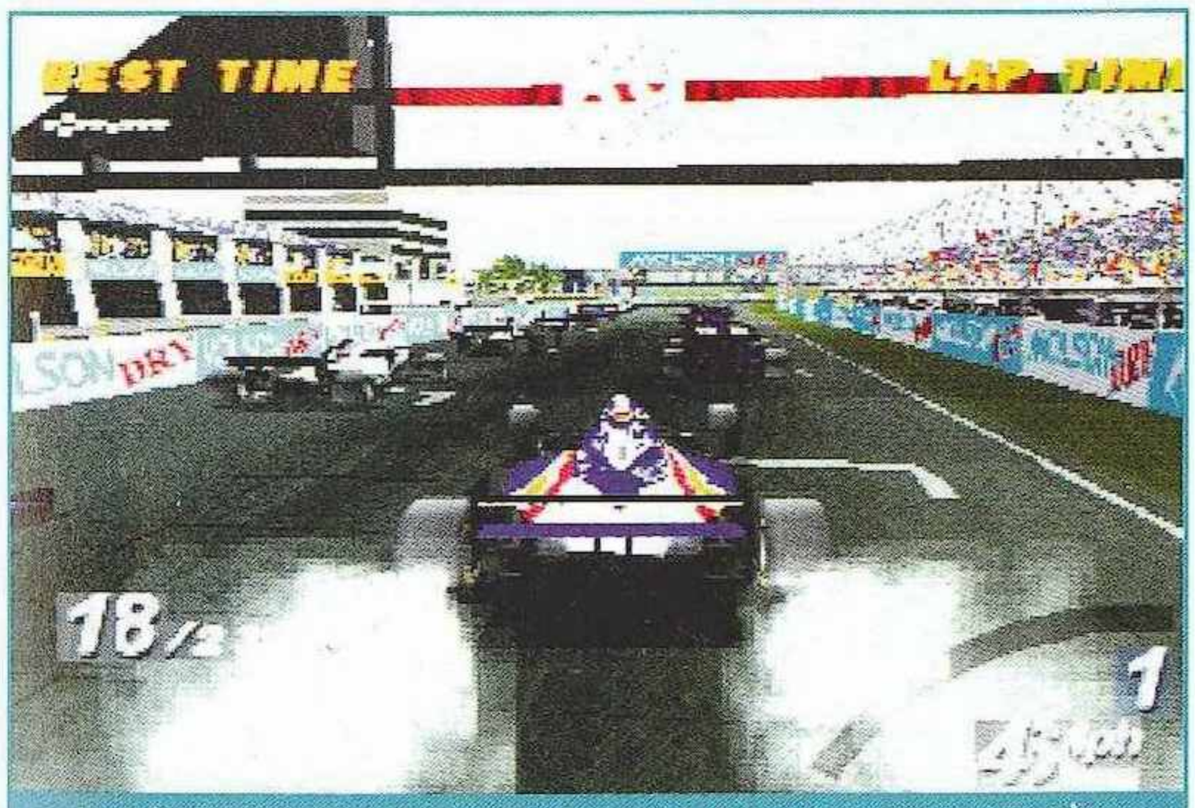


Aïda, Pacifique

Suzuka, Japon

LES CIRCUITS

La saison 95 a été marquée par un événement sans précédent dans les annales de la F1. Le championnat a compté 17 G-P contre 16 traditionnellement. Sélection de ces circuits prestigieux.



Les feux viennent de passer au vert, le passage en première laisse un paquet de gomme sur la piste.

totalité des sponsors. Aussi bien le gros sponsor institutionnel dont la marque figure sur l'aileron arrière que le petit autocollant caché derrière les dérives latérales. S'il est indéniable que les voitures ont fait l'objet d'un travail de fond, que dire des décors. Les dix-sept circuits sont fidèles à la réalité en ce qui concerne les tracés et le relief mais également pour tout l'environement de la piste. On retrouve les mêmes publicités aux mêmes emplacements sans parler des tribunes et autres détails. Cela a été particulièrement frappant en comparant ce que nous avons vu à Magny Cours et dans le jeu. On sent que les dizaines d'heures de vidéos fournies par Jordan ont été mises à profit. Deux modes de jeux sont proposés : l'arcade et la simulation pure. En ce qui concerne l'arcade, c'est assez classique. À chaque partie, vous obtenez un « time extended » jusqu'à ce que vous terminiez la course ou n'atteignez pas le partiel suivant dans le temps imparti. En mode simulation, les amateurs de F1 seront surpris de voir apparaître le même type d'incrustations que celles

Au volant de sa Jordan, Eddie Irvine tente de faire l'intérieur à la Tyrell d'Ukyo Katayama qui vire trop large.

proposées aux télespectateurs lors des retransmissions de GP. Pendant la course, le classement s'affiche avec la mention « pit » pour les voitures aux stands ainsi que les écarts au millième près entre vous et la voiture qui vous précède. Toutefois ces derniers ne sont pas très fiables car ils varient du simple au quintuple sans pour autant qu'il y ait eu de faute de pilotage (sinon, cela reviendrait à dire que le Schumacher du jeu fait un tête-à-queue par tour). En revanche, les autres chronos (temps au tour, durée de la course, etc.) sont assez crédibles et proches de la réalité. Formula One ne s'adresse pas qu'aux amateurs de F1 mais à tous les joueurs. En effet, cette simulation se met à la portée de tous en proposant un large éventail d'options permettant de paramètrer la difficulté à votre guise. Les novices pourront directement se faire de bonnes sensations en activant les assistances de trajectoire et de freinage. Avec ces deux options, la voiture reviendra automatiquement sur la trajectoire théorique idéale au moindre écart et la console sélectionnera le bon rapport de vitesse pour négocier un virage. Vous n'avez qu'à accélérer et à tourner le volant. Bien entendu, ceci en mode Arcade pour vous éviter les désagréments d'une roue égarée sur l'herbe. Le joueur confirmé méprisera l'utilisation de toute assistance et s'offrira peut-être le luxe de conduire en boîte de vitesse manuelle. Les plus extrémistes joueront à coup sûr en boîte de vitesses manuelle, en mode Championnat et surtout choisiront des conditions de courses extrêmes :

Un réalisme absolu

Pendant le test de Formula One, nous avons eu l'occasion de nous rendre sur le circuit de Magny Cours afin de se goûter quelques sensations à bord d'une monoplace. Magny Cours étant le circuit qui accueille chaque année le Grand Prix de France, nous avons pu constater à quel point Formula One était une simulation proche de la réalité. Après avoir flirté à près de 200 km/h, on ne peut s'empêcher de refaire ce même circuit, mais avec le jeu, cette fois. Pas de doute, les trajectoires sont, dans Formula One, les mêmes que sur le circuit à quelques centimètres près. Ensuite, en consultant les performances réalisées par les pilotes de F1 sur plusieurs circuits, on s'aperçoit que, dans le jeu, les virages se négocient à la même vitesse à 10 km/h près !

Williams - Renault

Benetton - Renault

Ferrari

McLaren - Mercedes

Jordan - Peugeot

Ligier - Mugen - Honda

Sauber - Ford

Tyrell - Yamaha

Minardi - Ford

Arrows - Hart

Forti - Ford

LES ÉCURIES

Voici 13 des 14 écuries inscrites pour le Championnat du monde 1995. Le team Larrousse était annoncé mais, faute d'avoir bouclé son budget à temps, n'a pas pris le départ du premier Grand-Prix à Interlagos (Brésil).

Si vous êtes détenteur d'une memory card, vous pourrez sauvegarder un paquet de chronos.

Pour la première fois dans un jeu vidéo, les ravitaillements possèdent un réel intérêt.

FORMULA ONE

Johnny Herbert part à la faute dans la chicane de Monaco. Les traces de pneus restent d'un tour à l'autre.

Sous la pluie, la visibilité est considérablement réduite à cause des projections de la voiture qui vous précède.

météo aléatoire et 100 % de la distance réelle des grand prix ! En d'autres termes, cela veut dire que vous pourrez disputer des courses dépassant le plus souvent l'heure et demi. Si l'on excepte la curieuse gestion des écarts, le jeu n'a pas beaucoup de défauts. En cherchant bien, j'ai quand même trouvé deux ou trois petits détails, mais c'est vraiment histoire de dire. Les pilotes ont tous le même casque alors qu'il ne me paraissait pas difficile d'attribuer à chacun ses véritables couleurs. Enfin, plus grave, l'intelligence des pilotes qu'on nous promettait tant n'est pas exactement au rendez-vous. Que vous dépassiez un pilote ou que vous lui preniez un tour, il aura toujours un comportement de battant. De plus, le coéquipier est un adversaire à part entière dans le sens ou j'ai souvent été harponné par Schumacher alors que j'incarnais Johnny Herbert... Quoi qu'il en soit, ces petits bémols n'entament en rien les qualités globales de Formula One, qui reste un indispensable.

Wolfen

La suprématie des bolides Williams-Renault est indiscutable, dans le jeu comme dans la réalité.

DEUX JOUEURS SUR LA PISTE

Si vous disposez d'une infrastructure conséquente (à savoir deux télés, deux consoles PlayStation, deux CD de Formula One et un câble link), vous pourrez vous faire plaisir en disputant quelques parties à deux. Et pas seulement sur une course simple mais carrément sur l'ensemble d'un championnat. Une saine concurence qui, en plus du fun qu'elle promet, permet d'améliorer considérablement vos performances.

éditeur
PSYGNOSIS
textes
FRANÇAIS
genre
SIMU DE F1
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
PARAMÉTRABLE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

En résumé

À ce jour, il s'agit de la meilleure simulation de F1 toutes consoles confondues. Un jeu indispensable pour les amateurs de vitesse et les autres.

GRAPHISME 97%
Les voitures et les circuits sont de toute beauté.

ANIMATION 95%
Irréprochable, si ce n'est une légère tendance au clipping.

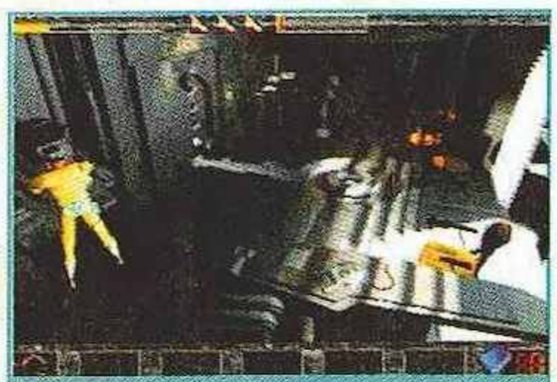
SON 89%
Les musiques sont signées Steve Vai et Joe Satriani, deux célèbres guitaristes !

JOUABILITE 99%
L'assistance trajectoire et freinage est une bonne idée pour s'initier.

TIME COMMANDO

Si vous êtes amateur de jeux d'action mais pas de bourrinage, retenez bien ce titre : Time Commando, la Rolls-Royce du genre. Embarquement immédiat pour un voyage houleux à travers le temps.

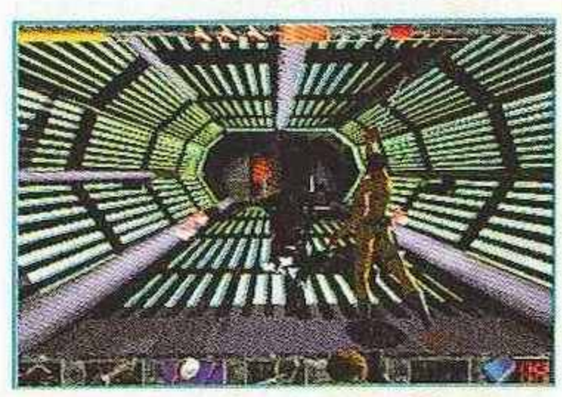
Le créateur de Time Commando se nomme Frédéric Raynal. Vous ne connaissez peut-être pas son nom, mais probablement ses jeux. Flash Back et Fade to Black, c'était lui. Et ceux d'entre vous qui apprécient les jeux PC se souviennent sans doute du grandiose Little Big Adventure (le must du jeu d'aventure sur PC), ainsi que de Alone in the Dark, un grand classique récemment adapté sur console. Bref, Frédéric Raynal et toute l'équipe d'Adeline Software ne sont pas des manches... De belles idées, des scénarios bien construits et un talent certain de programmation sont les ingrédients de leur réussite. Nous attendions donc beaucoup de Time Commando.



Prenez le temps d'inspecter chaque recoin des niveaux. Beaucoup de vies et d'armes y sont dissimulées.

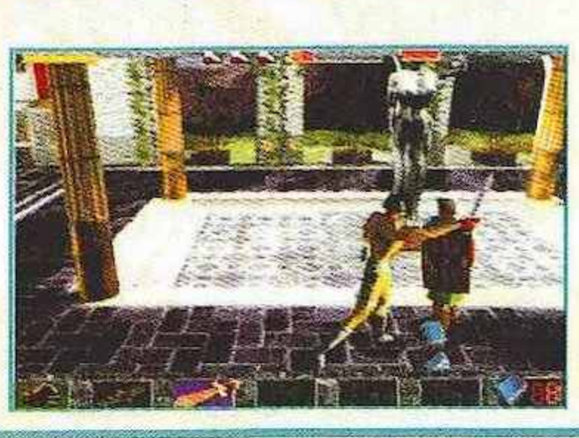
FLASH BACK...

L'histoire de Time Commando parle d'Histoire avec un grand H. Et ce n'est pas pour faire de l'esprit, car le scénario du jeu se base effective-



NO FUTURE

Le futur est l'avant-dernière étape de Time Commando. Les armes tirent désormais des rayons laser et autant dire que cela risque de blaster un maximum. Bon courage...



ment sur un retour dans le temps où le héros, réparateur de systèmes informatiques vérolés, est propulsé à l'aube de l'humanité afin d'anéantir un virus particulièrement dangereux pour l'avenir des hommes. Neuf grandes époques historiques constituent les étapes du jeu : préhistoire, Rome antique, Japon médiéval, Europe féodale, Amérique des conquistadores espagnols, far west, première Guerre Mondiale, époques présentes

Les lions n'apprécient guère d'être dérangés pendant leur sieste. Celui-ci va vous apprendre les bonnes manières.

et futures. Un dixième niveau, caché, (combat sur un ring) reste à trouver.

DES NIVEAUX VARIÉS...

Pour parvenir à ses fins, il n'est pas obligatoire d'être féru d'histoire. Il faut avant tout cogner avec plus ou moins de finesse. Les déplacements du personnages ne sont pas très évidents mais avec de la pratique, la maniabilité reste assez correcte. On peut porter trois coups différents, esquiver à gauche ou à droite, reculer et sauter. Une fois que l'on maîtrise bien ses quelques mouvements, les combats se font plus précis, voire même techniques.

Au fur et à mesure des époques traversées, les armes et les ennemis évoluent. Cette idée géniale donne au jeu une grande variété et lui confère un cachet indéniable. Le personnage commence l'aventure à l'âge de pierre, simplement armé d'une massue et de cailloux. Plus tard, il récupère une épée, puis un pistolet, une Kalashnikof, des laser et j'en passe. De même, les décors, somptueux, changent du tout au tout au fil du temps. Difficile de trouver une similitude entre les bâtisses de l'Empire romain et les tranchées de la guerre 14-18.

Question de tempérament...

LEFLOU : « Allez, les gars, ne nous emballons pas ! Time Commando est un beau jeu d'action, d'accord, mais pas de quoi grimper au rideau ! Déjà, la jouabilité pose de gros problèmes. Ensuite, l'action est d'un genre assez bourrin : trois coups en tout et pour tout, c'est drôlement peu, même si les armes changent souvent ! Enfin, le plus gênant, c'est son concept. Évoluer dans un univers en 3D précalculée réduit l'interactivité et une fois le chemin choisi, pas question de revenir en arrière. Bref, c'est beau, c'est sympa cinq minutes, mais finalement, c'est plutôt tape-à-l'œil. »
LDF : « Frédéric Raynal et son équipe ne feront jamais comme les autres. Et c'est tant mieux. Après l'excellent et original LBA sur PC, voici un jeu d'action surprenant (dérangeant — n'est-ce pas, Leflou ?) où les défauts de jouabilité côtoient des graphismes de toute beauté et une gestion stratégique des combats. Il est faux de dire que le jeu est bourrin. Taper comme un Bubu moyen est une technique vouée à l'échec. Un jeu qui ne laissera personne indifférent. Moi, j'aime. »

En pleine préhistoire, les combats sont sauvages et sans pitié. Vous n'aurez pas le temps d'admirer le paysage.

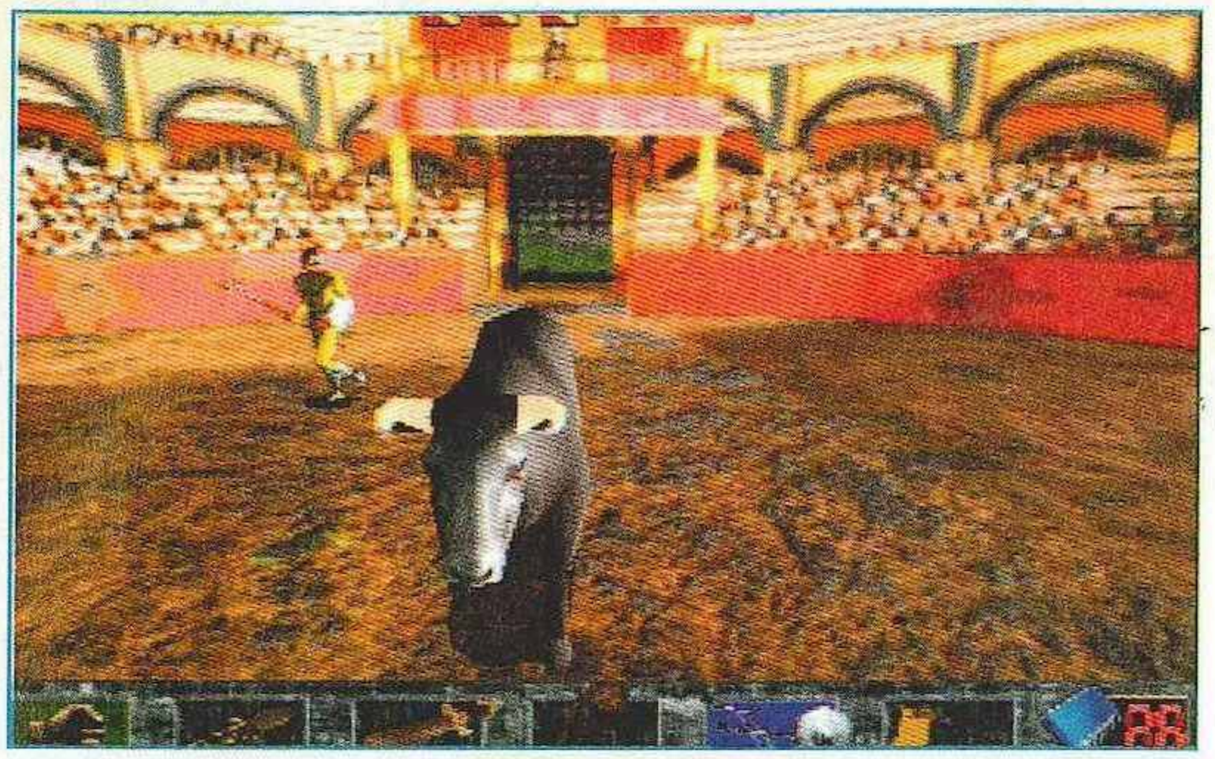
AU-DELÀ DU FUTUR

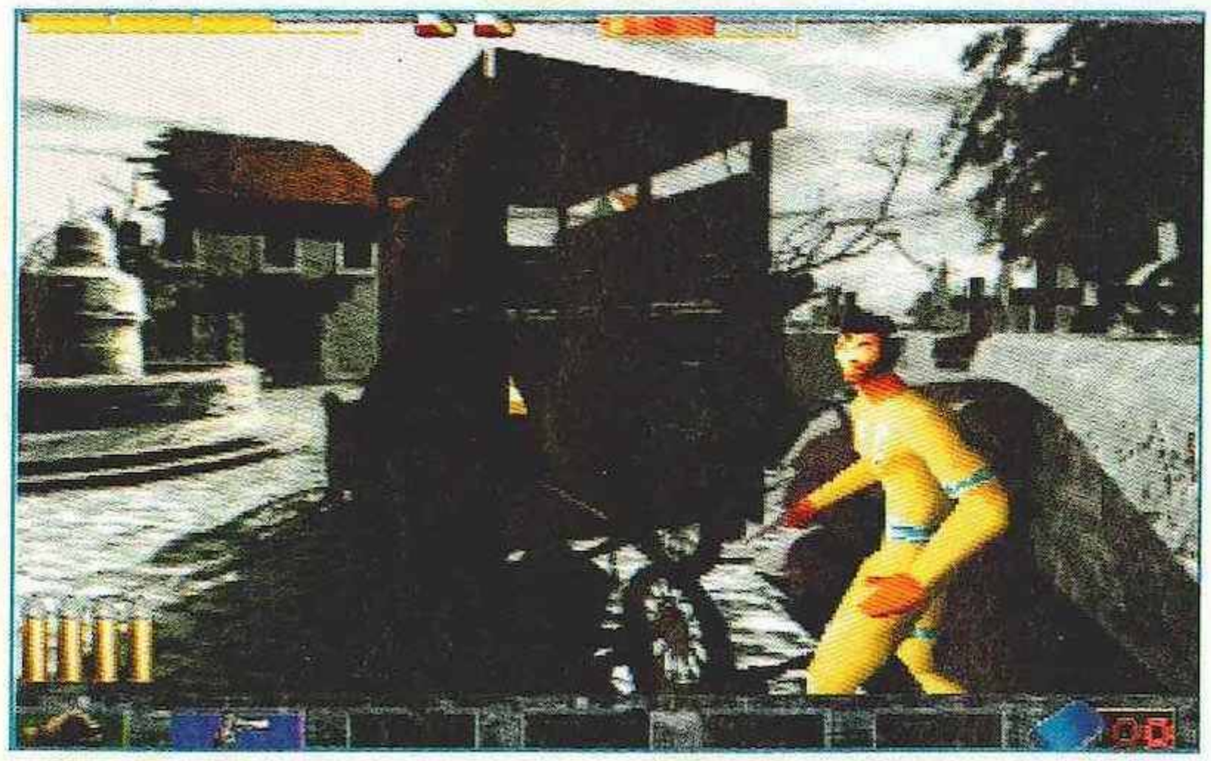
Beyond the future est le dernier niveau du jeu. Hélas, malgré son titre prometteur, il s'avère un peu décevant.

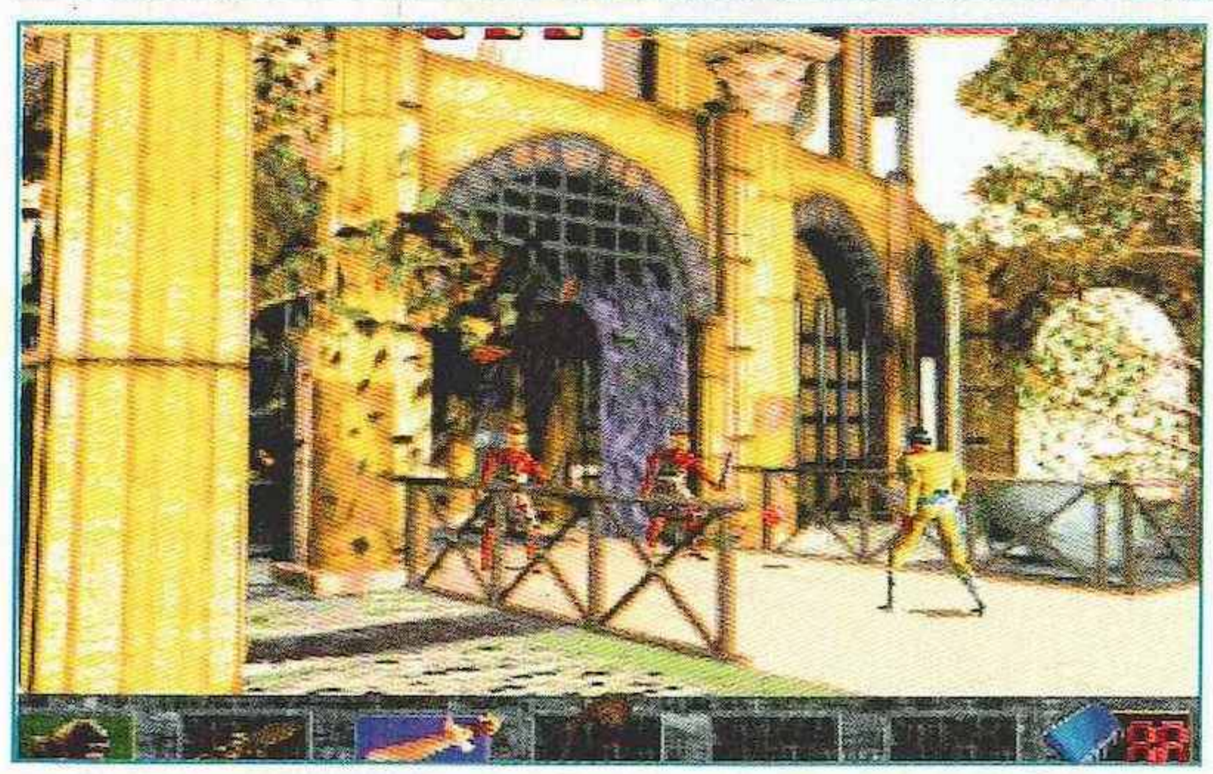
AVEC LE TEMPS, VA...

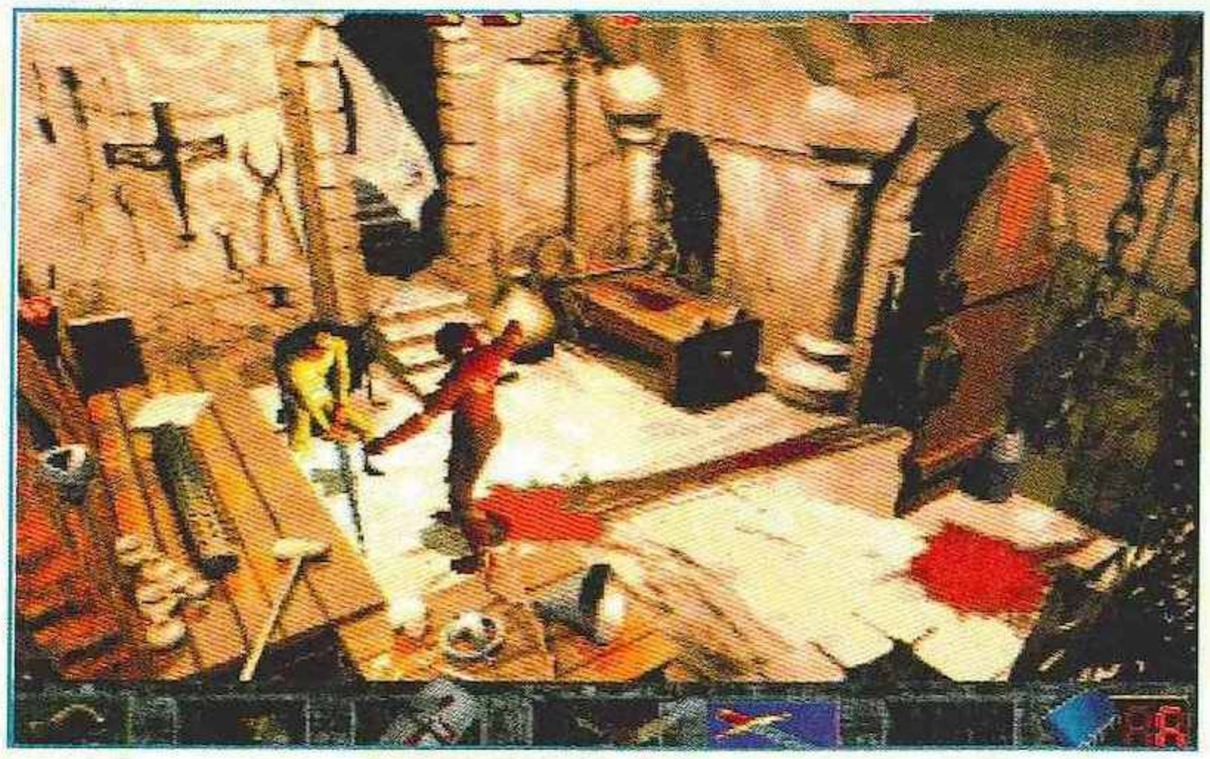
Les niveaux se succèdent dans un ordre chronologique. La visite guidée commence à la préhistoire, et se poursuit dans la Rome antique, où légionnaires et gladiateurs vous accueillent. Suit un séjour dans le Japon médiéval, peuplé de ninjas et dragons... Puis vous partirez en croisade, découvrirez l'Amérique à bord d'un galion de conquistadores et vous lancerez à la conquête de l'Ouest. Enfin, vous goûterez aux joies de la guerre mondiale !

POUR LE PLAISIR DES YEUX...









Cette combinaison vous sera d'un grand secours à un moment précis du jeu... Lequel ? On ne va pas tout vous dire, quand même !

« Par Saint-Benoît-du-Pougelon ! Diable que tu es, avance et je te pourfends ! » Attention, il est redoutable, ce gaillard... coincez-le.

Ainsi, les niveaux se succèdent sans jamais se ressembler.

... MAIS UNE LIBERTÉ LIMITÉE

Quant à la qualité des graphismes, elle est éblouissante. Pour un peu, on s'y croirait ! Et pour cause : le jeu est en fait une longue séquence cinématique en 3D. Ce procédé permet d'obtenir un réalisme étonnant, mais il nécessite de faire quelques concessions au niveau de la jouabilité. En effet, les mouvements de caméra précalculés sont contraignants pour le joueur, car ils ne permettent pas d'évoluer librement. Malgré cette lacune, plus on avance dans Time Commando et plus on s'y attache. La progression vers l'ère moderne est palpitante. On se délecte des nouveaux décors et des nombreuses surprises que réserve chaque niveaux. Du coup, lorsque le générique de fin apparaît, on est un peu tristounet... On souhaiterait que cela dure encore plus longtemps. Mais même achevé, Time Commando présente encore un intérêt : la quête des 100 %. En effet, dans chaque tableau se cachent des options (armes, vies, énergie) ou des salles secrètes. À vous de les découvrir en fouillant à droite, à gauche. Très sincèrement, Time Commando mérite une place dans votre ludothèque. C'est comme un tableau de maître, on a beau le connaître sous tous les angles, cela reste toujours aussi magnifique.

El Didou

LE PROJET D'OTEGA

Dans un autre millénaire, on étudie les guerres passées grâce à un ordinateur surpuissant qui les reconstitue virtuellement. Manque de bol, il y a un méchant dans l'équipe qui plante la bécane. Les embrouilles commencent...

éditeur
ADELINE SOFTWARE
textes
ANGLAIS
genre
ACTION
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
CORSÉE
durée de vie
HONNÊTE
prix
A B C D E F

en résumé

Durant les premiers instants Time Commando paraît décevant, mais la magie opère et il devient bientôt difficile de lâcher le paddle. Bravo !

GRAPHISME 94%
Les décors sont tout simplement sublimes, le perso presque parfait.

ANIMATION 90%
Des animations fabuleuses, mais les déplacements du perso sont un peu patauds.

SON 89%
On pouvait s'attendre à une musique bien meilleure, mais cela reste agréable.

JOUABILITÉ 85%
Espérons que la version finale sera plus jouable, parce que là, c'est un peu hard.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GUNGRIFFON

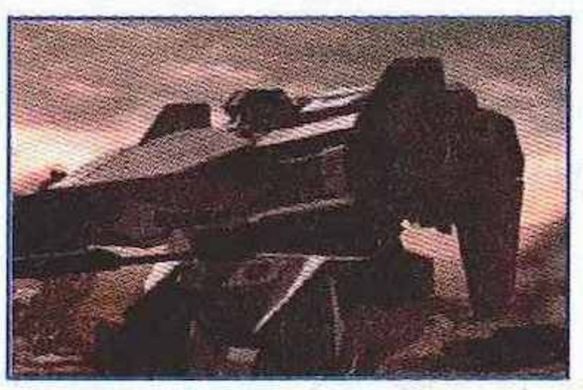
À mi-chemin entre la stratégie (primaire) et le jeu de tir, Gungriffon fait partie de ces simulations hybrides dont, au premier abord, on se méfie un peu. Et puis on a la bonne idée d'y jouer, et là...

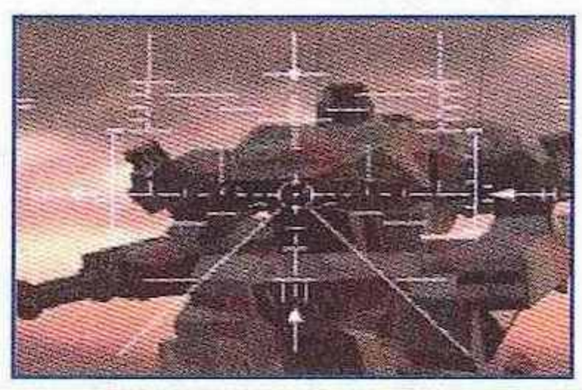
Fans de Robotech, Macross et autres Gundam, ce jeu est fait pour vous. Les simulations arcade de combats de robots ne sont en effet pas si nombreuses et vous auriez tort, vraiment, de passer à côté de celle-ci. Le scénario de Gungriffon, aussi recherché que peu réjouissant, voit la terre du XXIe siècle puiser dans ses dernières ressources naturelles. Les nations du monde n'ont plus alors que deux options : se battre pour essayer de survivre, ou bien se laisser mourir. En 2005, le monde se retrouve divisé en quatre grands groupes : l'Union Pan Européenne (PEU), les Pays Unis d'Amérique (UAC), la Communauté Asiatique du Pacifique (APC) et l'Organisation de l'Unité Africaine (OAU). Ces différentes factions se défient dans des batailles d'une intensité croissante et nul ne sait qui va sortir victorieux de ce monstrueux combat. En 2007, l'APC prend

Les engins alliés sont signalés par un hexagone bleu. Ils ne sont pas si nombreux alors évitez de leur tirer dessus.

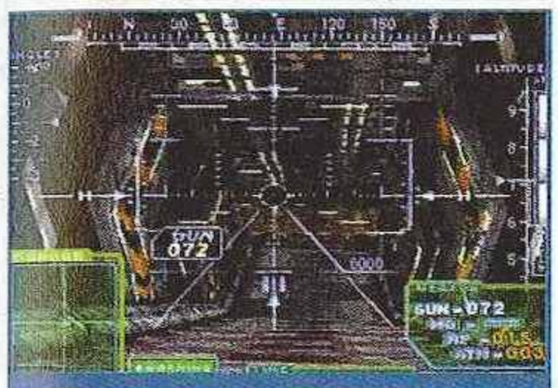
HISTOIRE DE VOUS FAIRE LA MAIN

Avant d'entreprendre les différentes missions du jeu, plongez-vous dans l'Exercise mode. Vous vous familiariserez avec les commandes de votre robot.





l'avantage en créant des véhicules blindés tout terrain plus performants que les anciens modèles. Cet avantage durera jusqu'en 2074, date à laquelle les High-Macs font leur apparition. Ces robots de guerre surarmés et très maniables sont désormais la clé de cette guerre. Chaque nation en possède mais il y en a peu, et celle qui les utilisera le plus efficacement et le plus rapidement possible deviendra définitivement la



La dernière mission. Au bout de ces interminables couloirs, vous attend un missile à ogive nucléaire.

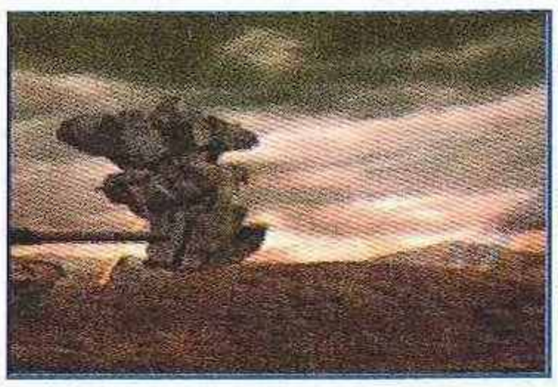
nation reine. En tant que pilote de l'UAC, vos talents vont désormais être mis à contribution. Le bilan de la guerre dépend de votre dextérité...

« EASY RIGHT... »

Réussi mais pas franchement impressionnant côté réalisation, Gungriffon se rattrape par une jouabilité étonnante et un Player fun assez irrésistible. Les commandes de votre High-Mac mettent à contribution tous les boutons du paddle, mais ceux-ci sont si intelligemment utilisés, que l'on s'en sort au bout d'à peine une demi-heure de jeu. C'est ainsi que votre mecha peut avancer et reculer, bien sûr, mais également faire pivoter son torse (histoire de tirer sur les côtés tout en avançant — très important) et effectuer des bonds fantastiques pour passer au dessus des obstacles ou défier nez à nez les hélicoptères. Il suffit d'appuyer sur un bouton pour passer d'une arme à l'autre (la mitrailleuse, les roquettes, le canon 120 mm et les missiles anti-tank) et les tirs que vous effectuez se révèlent d'une redoutable précision. En fin de compte, votre mecha finit donc par faire partie intégrante de vous-même,

Les objectifs de vos missions

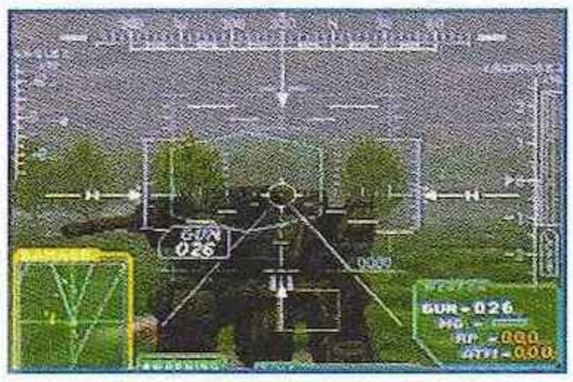
Les huit missions qui vous attendent dans Gungriffon ne doivent pas toutes être appréhendées de la même façon. Ainsi, en plus des opérations de nettoyage classiques (où votre réflexion peut se borner à la question : « combien reste t-il encore de cartouches dans mon chargeur ? »), certaines missions un peu plus complexes réclament un minimum de stratégie. C'est le cas notamment des missions d'escorte et de défense, où vous ne devez pas trop vous éloigner des véhicules à protéger, tout en vous efforçant d'anticiper sur les mouvements ennemis pour ne pas vous laisser dépasser par le nombre. Pour vous sortir de cette situation délicate, repérez à intervalles réguliers les positions adverses sur votre radar et prêtez attention aux appels radio qu'on vous envoie. Ils vous seront souvent utiles.

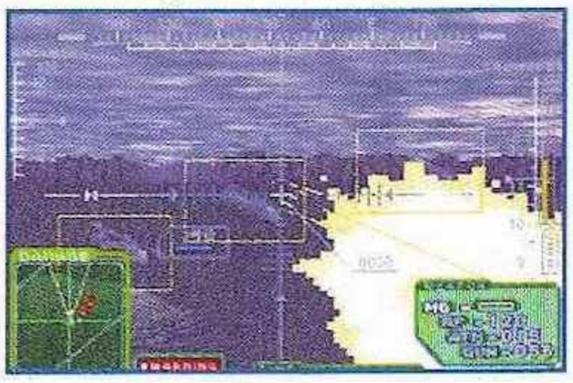


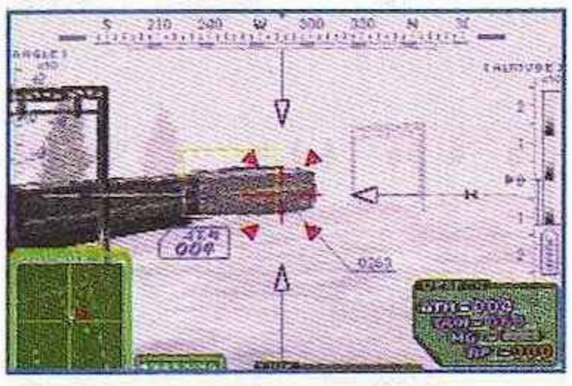
Vous aurez eu du mal à protéger ce C-17 mais vos efforts sont enfin récompensés : il décolle !

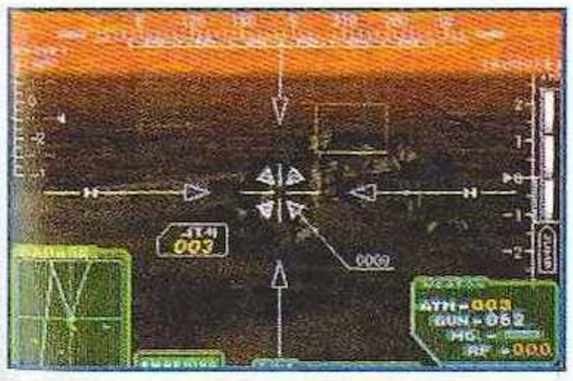
RADICAL

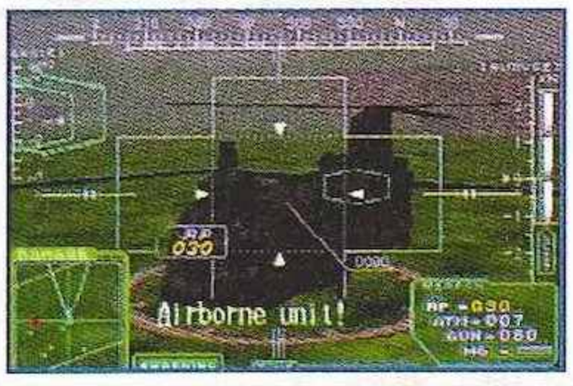
Les roquettes balancées sur des cibles immobiles au sol font énormément de dégâts. Démonstration.







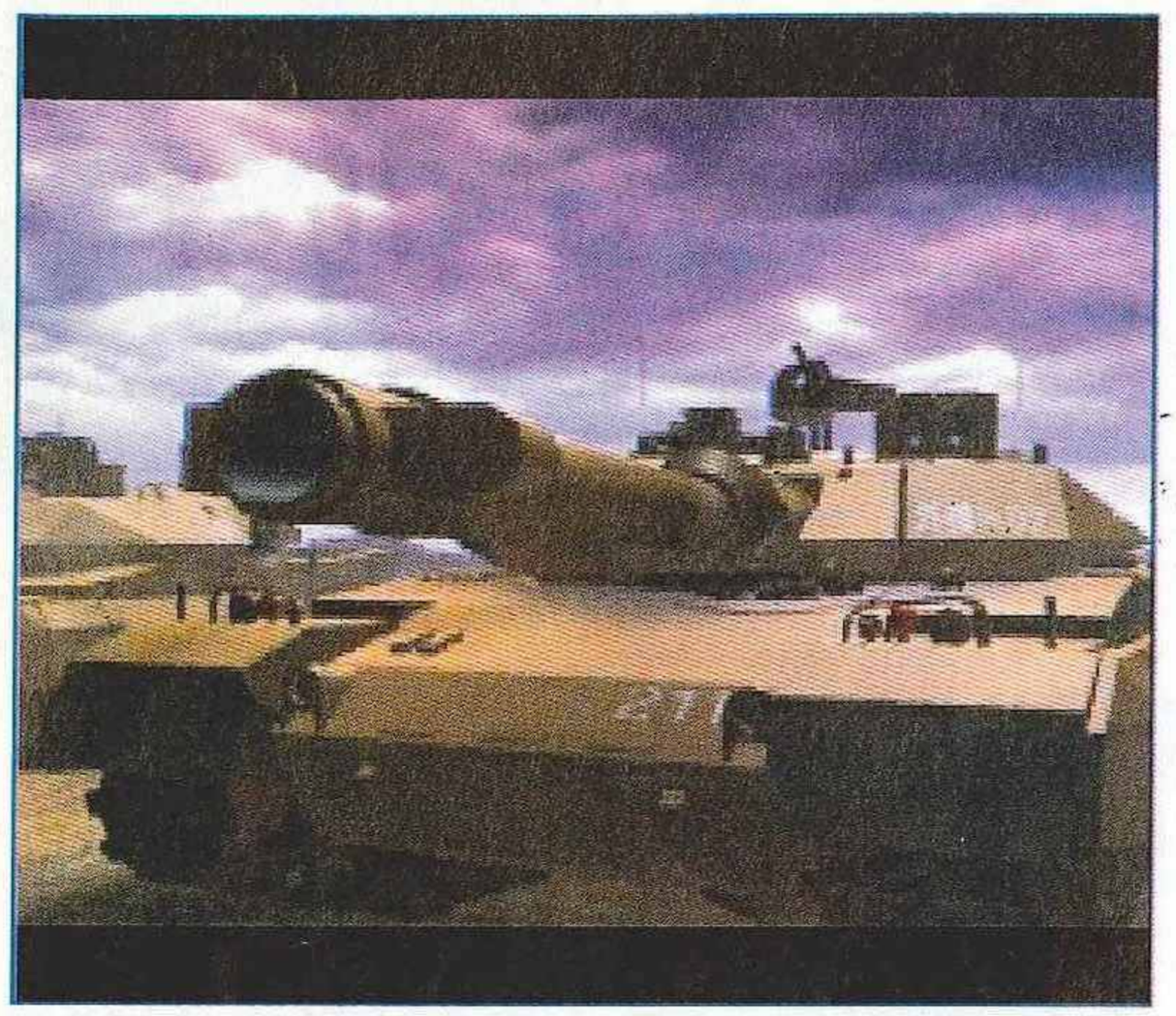




LES DANGERS

Les ennemis qui vous attendent ne sont pas tous identiques. Le menu fretin est représenté par les tanks et camions. Petits et dotés d'une puissance de feu assez ridicule, ils ne deviennent dangereux que lorsqu'ils sont unis. Plus embêtants, les engins lourdement armés (araignée, gros robots...) vous pilonnent si vous vous trouvez dans leur ligne de mire. Restent les hélicos et les avions, très rapides et difficiles à toucher et les High-Macs ennemis, redoutables.

GUNGRIFFON



Les missions de nuit s'avèrent difficiles à cause du manque de visibilité. N'hésitez pas à vous servir de votre vision infrarouge.

devenant en quelque sorte une seconde peau, et le plaisir que vous éprouvez à le manipuler augmente à chaque nouvelle mission. Le pied.

« SOUVIENS-TOI QUE LE TEMPS EST UN JOUEUR AVIDE... » *

Gungriffon n'a qu'un gros défaut : sa durée de vie. Les missions proposées sont en effet peu nombreuses — il n'y en a que huit — et même si certaines d'entre elles se révèlent assez difficiles à passer (la n° 7), un joueur expérimenté les terminera relativement rapidement. En se prenant au jeu des records (enregistrés dans la console) et en essayant de terminer Gungriffon en Easy, Normal et Hard, la durée de vie devient tout de suite plus intéressante, mais il faut avoir vraiment envie de « retourner » le jeu, comme on dit. Tout le monde n'a pas ce courage. Dommage, également, qu'il n'y ait pas une option de jeu en link. Gungriffon aurait alors mérité au moins 97 %. Enfin bon, si tout cela est regrettable, il ne faut pas oublier l'essentiel : ce jeu reste très réussi et j'avoue, pour ma part, éprouver beaucoup de plaisir à y jouer (même après l'avoir terminé). À votre place, je me laisserai tenter...

Chris

* (« ... qui gagne sans tricher, à tout coup, c'est la loi », *L'Horloge*, Baudelaire)

DANS ABSCONS, IL Y A...

Les différents tableaux d'ordre de mission qui vous sont dévoilés peuvent sembler un tantinet compliqués, mais sur le terrain une seule chose compte : anéantir l'ennemi et s'en sortir vivant.

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

en résumé

Voici, et de loin, le jeu à la Robotech le plus réussi sur Saturn à ce jour. L'action est trépidante, les tirs ultra-précis... Une incontestable réussite.

GRAPHISME 90%
Machines et robots réussis, décors plus quelconques... Ensemble satisfaisant.

ANIMATION 95%
Mechas et hélicos se déplacent vite et sans ralentissement. Rien à dire.

SON 95%
Les musiques d'ambiance sont réussies et l'ambiance sonore quasi parfaite.

JOUABILITÉ 97%
Les huit boutons du paddle servent, et on s'en sort sans problème. Un tour de force.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

REVENDEZ/ACHETEZ

JUSQU'AU 30 OCTOBRE... SCORE GAMES OFFRE UN CADEAU SURPRISE A PARTIR DE 150F D'ACHAT !

PARIS / CONSOLES — 46 rue des Fossés St Bernard, 75005 PARIS, (1) 43 290 290
PARIS / CD-ROM — 17 rue des Ecoles, 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
COMPIEGNE (60) — 37 cours Guynemer, 60200 COMPIEGNE, 44 20 52 52
POITIERS (86) — 72 rue Gaston Hulin, 86000 POITIERS, 49 50 58 58
VERSAILLES (78) — 16 rue de la Paroisse, 78100 VERSAILLES, (1) 39 50 51 51
TOULOUSE (31) — 14 rue Tomponières (angle rue St Rome), 31000 TOULOUSE, 61 216 216
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 Arbalétriers, 93200 St DENIS, (1) 42 43 01 01
CRETEIL (94) — 5 RUE DU GENERAL LECLERC, 94000 CRETEIL, (1) 49 81 93 93

SCORE GAMES

NOUVEAU NOUVEAU

SCORE GAMES PARIS 9EME
LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO EN FRANCE !
6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
OUVERT DE 10 A 19H. TEL (1) 53 320 320. M° ST LAZARE

NOUVEAU OCTOBRE

CHELLES (77) — Centre Commercial CHELLES 2, Nationale 34, 77508 CHELLES, (1) 64 26 70 10
KREMLIN BICETRE (94) — 30 BIS AVENUE DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE), 94270 KREMLIN BICETRE, 36 685 686*
PANTIN (93) — 63 AV JEAN LOLIVE, NATIONALE 3, 93500 PANTIN, 36 685 686*
SCORE GAMES V.P.C — 6 rue d'Amsterdam, 75009 PARIS, (1) 53 320 320

30 à 80 % MOINS CHER

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

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	399
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

ATARI JAGUAR

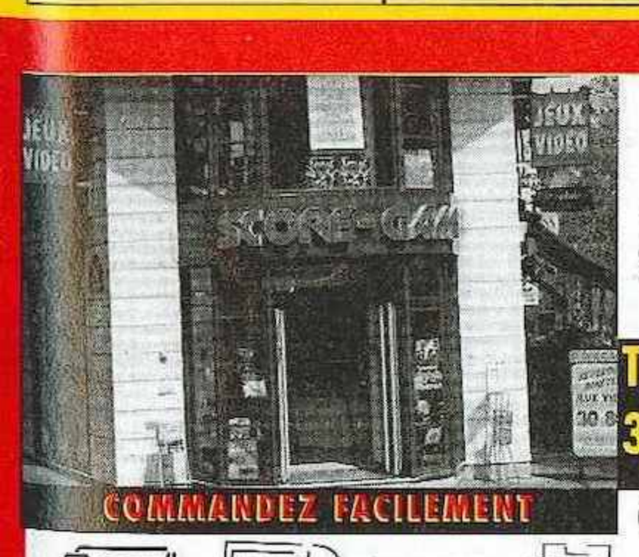
CYBERMORPH	99
DEFENDER 2000	449
DINO DUDES	199
DOUBLE DRAGON 5	199
DRAGON	199
FIGHT FOR LIFE	449
HOVER STRIKE	349
IRON SOLDIER	349
KASUMI NINJA	199
RAYMAN	449
SENSIBLE SOCCER	299
SYNDICATE	299
ULTRA VORTEX	399
VAL D'ISERE	299
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAP.	399
ZOOL 2	199
JEUX JAGUAR OCCASION	
CANNON FODDER	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
CONSOLE SATURN OCCASION	1190
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
DECATHLETE	399
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
KING OF FIGHTER 95	NEW !
MAGIC CARPET	369
MORTAL KOMBAT 2	349
NBA JAM T.E	399
NEED FOR SPEED	369
NBA ACTION	399
NHL 97	NEW !
NIGHT	399
NIGHT + PAD	499
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
STORY OF THOR	449
SKELETON WARRIORS	399
SLAM & JAM	299
SPACE HULK	369
STREET FIGHTER ALPHA	399
STREET FIGHTER MOVIE	399
THEME PARK	399
THUNDERHAWK 2	349
TOSHINDEN	399
TRUE PINDALL	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	199
DAYTONA USA	99
EURO 96	249
FIFA 96	169
HI OCTANE	249
JOHNNY BAZOOAKTONE	279
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYST	249
MYSTARIA REALMS OF LORE	279
NHL HOCKEY	229
PANZER DRAGON	199
PEBBLE BEACH GOLF	269
ROBOTICA CYBERNATION	249
SHINOBI-X	199
THEME PARK	299
THUNDERHAWK 2	279
TO SHIN DEN (JAP)	169
VICTORY BOXING	229

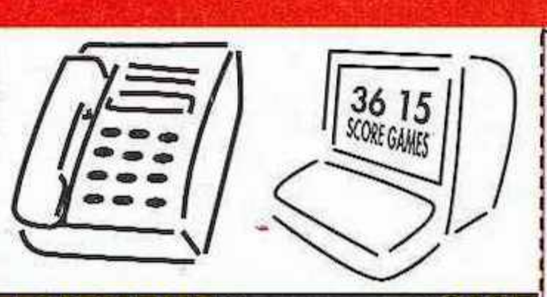
SONY PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION NEUVE + PAD + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE PLAYSTATION OCCASION	1190
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 NAMCO (5 JEUX)	249
ASSAULT RIGS	349
BUST & MOVE - PUZZLE BUBBLE 2	349
BURNING ROAD	NEW !
CHESSMASTER 3D	399
CHEESY !	NEW !
CHRONICLE OF THE SWORD	369
CRASH BANDICOOT	NEW !
CYBERIA	369
D.	349
DARKSTALKERS	399
DEFCON 5	349
DESCENT	369
DESTRUCTION DERBY 2	369
DIE HARD TRILOGY	349
DOOM	349
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE (V.F)	399
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	499
EARTHWORM JIM 2	349
FADE TO BLACK	369
FIFA 96 SUPER PROMO !	249
FIFA 97	NEW !
FORMULA ONE	369
GALAXIAN 3	349
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	349
MYST	369
NBA IN THE ZONE	369
NBA JAM T.E	279
NBA LIVE 97	NEW !
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY 97	369
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER GENERAL	369
PETE SAMPRAS TENNIS	349
PRIME GOAL EURO...	299
PSYCHIC DETECTIVE	349
RAGING SKIES	349
RAVEN PROJECT	399
RAW PURSUIT	349
RAYMAN	369
RETURN FIRE	349
RESIDENT EVIL	399
RETURN TO ZORK	399
RIDGE RACER	369
RIDGE RACER REVOLUTION	399
RISE 2	349
ROAD KILL	349
ROAD RASH	369
SOVIET STRIKE	NEW !
SOUL EDGE	NEW !
NBA LIVE 96	369
NHL FACE OFF	299
PO' ED	349
RAGING SKIES	369
SOVIET STRIKE	NEW !
SLAM AND JAM 96	299
SPACE HULK 2	369
TEKKEN 2 (VF)	399
THEME PARK	369
TIME COMMANDO	369
TUNNEL B1	349
TRACK & FIELD !	369
TOP GUN	369
TOHSHINDEN 2	399
TOTAL NBA 96	369
VIRTUAL OPEN TENNIS	349
WING COMMANDER 3	369
WIPE OUT 2097	369
X-MEN	349
ZERO DIVIDE	349
ZOOP	369
+ 800 JEUX PLAYSTATION D'OCCASION (EXEMPLES DE PRIX...)	
3D LEMMINGS	199
ACTUA SOCCER	169
ADIDAS POWER SOCCER	269
ALIEN TRILOGY	239
AIR COMBAT	249
ASSAULT RIGS	199
CYBER SLED	149
CYBERSPEED	149
D.	249
DEFCON 5	169
DESTRUCTION DERBY	169
ESPN EXTREME GAMES	269
EXTREME PINBALL	249
FADE TO BLACK	269
FIFA SOCCER 96	169
HI OCTANE	169
JOHNNY BAZOOKATONE	169
JUPITER STRIKE	229
KILEAK THE BLOOD	129
KRAZY IVAN	149
LOADED	169
LONE SOLDIER	229
MAGIC CARPET	249
MORTAL KOMBAT 3	169
NBA IN THE ZONE	279
NBA JAM T.E	169
NOVASTORM	149
POWER SERVE	249
RAYMAN	249
TEKKEN	269
THUNDERHAWK 2	199
TOH SHIN DEN	139
TOH SHIN DEN 2 (JAP)	249
VAMPIRE (JAP)	279
WARHAWK	169
WING COMMANDER 3	279
WRESTLE MANIA	169
ZERO DIVIDE	199



COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone (1) 53 320 320 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 6 Rue d'Amsterdam 75009 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
NOUVEAUTES & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : (1) 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)		CONSOLE 60F		30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

PO 09/96

BLAZING DRAGONS

Saturn/PlayStation

Le jeu d'aventure est un genre assez délaissé sur console. Il en sort pourtant de temps à autre, mais ils ne suscitent que de l'indifférence. Cette fois, en voici un qui mérite toute votre attention.

Les plus âgés d'entre vous connaissent probablement, ne serait-ce que de réputation, les célèbres Monty Python. On leur doit notamment une série de films à l'humour ravageur où le burlesque côtoie parfois le pitoyable. L'un de ces comiques, Terry Jones, s'est penché sur un projet de jeu d'aventure qui a finalement abouti à un surprenant Blazing Dragons à l'humour digne de leurs films.

DE 7 A 77 ANS

Le jeu se présente sous la forme d'un dessin animé qui est à des années-lumière de la japanim... Premier bon point. En fait, les attitudes et les mimiques des personnages sont un peu dans l'esprit de Tex Avery. Blazing Dragons est, dans ses grandes lignes, une parodie de la légende de la Table ronde dans laquelle s'entremêleront de nombreuses allusions à des contes pour enfants universels. Une longue séquence d'intro pose le décor. Le vieux roi Artifur et sa cour sont en fait un peuple de dragon. Pour désigner son successeur, et du même coup le futur mari de sa fille, le roi organise un tournoi qui se déroulera le lendemain. Vous n'êtes qu'un jeune page (amoureux de la princesse, bien évidemment), et comme le veut la loi, seuls les chevaliers sont autorisés à participer à ces joutes. Outre les

LES PROTAGONISTES

Le roi Artifur.

Les chevaliers de la Table carrée.

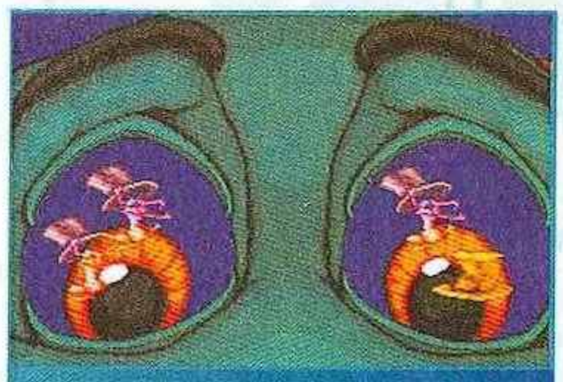
Flamèche et Flamme.

Sire George et Mervin.

Cette carte magique est un moyen de déplacement rapide. Cliquez sur n'importe quel site pour vous y rendre automatiquement.

Si vous prêtez main forte à cette fourmi, celle-ci vous remerciera en vous offrant fièrement ce sifflet.

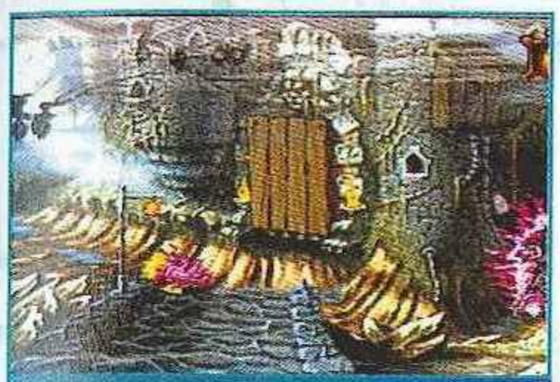
La première énigme consiste à mettre au point un lave-vaisselle automatique en réunissant plusieurs objets.



Au cours de cette phase d'action, vous devez suivre du regard un objet tandis que vos yeux s'emplissent de larmes.

Flamèche peut stocker divers objets de toute sorte (et le plus souvent parfaitement insolites) dans son sac.

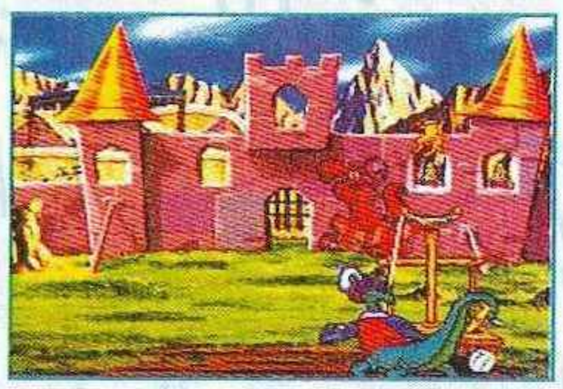
Après avoir défié le dragon noir, sire Lançalot attend que son adversaire le rejoigne au pied de la colline.

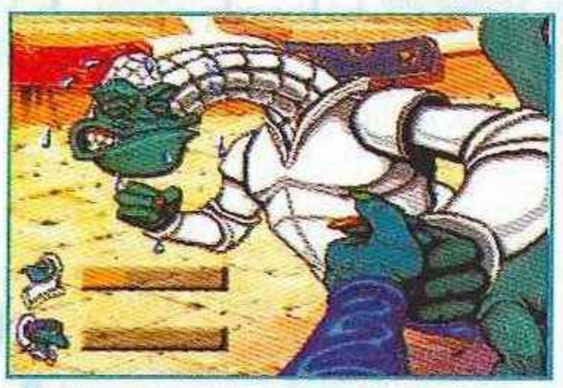


Les douves du château de Sire Georges se vident dès que quelqu'un utilise les toilettes. Problème de chasse d'eau...

chevaliers de la Table carrée, Sire Georges (un humain) désire y prendre part. Devant le refus du roi, cet esprit retors, secondé par le mage Mervin, fera tout ce qui est en son pouvoir pour usurper le trône des dragons.

À l'aide d'un menu de cinq icônes, vous contrôlez Flamèche, le jeune page inventeur à ses heures perdues. Vous le déplacez dans un décor DA en 2D. Eh oui, il n'y a pas que la 3D dans la vie ! La moitié du jeu est typiquement aventure : vous devrez résoudre une série d'énigmes. Pour simplifier à l'extrême, vous récupérez divers objets à des endroits donnés, pour les utiliser à un autre écran. Très rapidement, on se rend compte que les énigmes ont des solutions franchement tordues. Par exemple, la première énigme est une corvée de vaisselle indigne d'un futur chevalier, inventeur de surcroît. Vous devez donc fabriquer un lave-vaisselle artisanal en réunissant un balai, un candélabre et un vêtement servant à protéger du froid la queue des dragons... Bien entendu, ces trois objets se trouvent en trois endroits différents.





ÉNIGMES ET PHASES D'ACTION

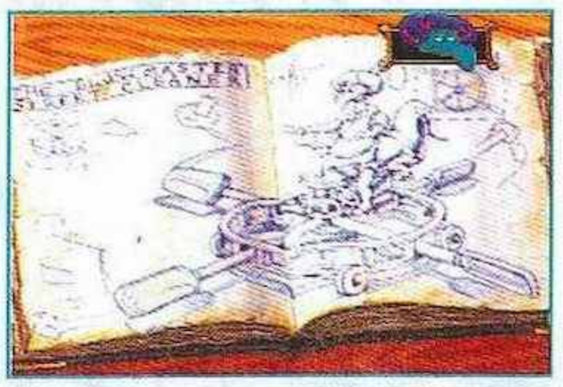
La séquence représentée ci-dessus regroupe en vrac des énigmes et des phases d'arcade. Les écrans concernant les énigmes ont été pris au cours ou après leur résolution. Ainsi, si d'aventure vous investissez dans ce jeu, vous trouverez peut-être ici des réponses à quelques-uns des problèmes a priori insolubles auxquels vous serez confrontés. Cette petite aide ne sera pas de trop.

BLAZING DRAGONS

Les nombreux dialogues se gèrent grâce à un système de réponses multiples.

L'autre moitié du jeu se déroule sous forme de séquences typiquement arcade : la chatapulte (dans laquelle un chat fait office de projectile), le concours de danse, les épreuves de la Grotte des Dilemmes, etc.
Que ce soit dans les énigmes, les phases d'arcade ou encore les dialogues, l'humour est omniprésent avec un tas de vannes qui, pour être comprises, sont à prendre au second degré. Malheureusement, le jeu ayant fait l'objet d'une traduction française, on perd inévitablement la finesse de nombreux jeux de mots intraduisibles de l'anglais. Mais à quelque chose malheur est bon, le jeu sera ainsi plus abordable pour le public français. De plus, le doublage des dialogues a fait appel à des acteurs qui se sont mis dans la peau des personnages. Les intonations de voix sont parfois à elles seules à mourir de rire.
D'une manière générale, ne vous attendez pas à des effets spéciaux qui pètent à tout va, ni même à du grand spectacle. Blazing Dragons est un modeste dessin animé, mais son humour burlesque vaut à lui seul l'investissement. Ajoutons que ce jeu d'aventure est d'une difficulté digne des amateurs de gros challenge à cause de ses énigmes peut-être un peu trop tordues.

Wolfen



LE MANUEL DU PARFAIT PETIT INVENTEUR

En quittant sa chambre, Flamèche emporte avec lui ses notes personnelles. Ce cahier recèle des projets imaginés par le héros, qu'il faudra mettre en pratique à un moment ou à un autre. En le consultant, écoutez bien les commentaires, et regardez dans votre équipement si un objet n'aurait pas quelques similitudes avec les plans.

Les Players se mettent à table

DIDOU : « Enfin un jeu d'aventure type PC sur console ! Blazing Dragons est graphiquement très attachant et malgré quelques vannes trop lourdes, ses dialogues sont souvent drôles. Blazing Dragons présente une vaste bouffonerie où rien ne tourne rond. C'est d'ailleurs parfois un peu trop fou, et il faut alors s'accrocher pour trouver la solution d'un problème. Mais, comme le disait très justement le baron de la Mortefontaine : « Qu'importe la difficulté du moment que je vais me poiler. »
LDF : « Qu'il est bon de reposer ses doigts meurtris par de longues heures de beat them all et autre shoot them up ! Dans Blazing Dragons, c'est le cerveau qui travaille, l'oreille qui écoute et les zygomatiques qui entrent en action. Le scénario rappelle l'excellent Sacré Graal des Monty Python, où le non-sens est la règle. BGM prouve qu'il est possible de rivaliser avec la qualité des jeux d'aventure sur micro. Blazing Dragons sonne le réveil des jeux "intelligents", adultes et bons pour la santé. Que le feu de la folie vous accompagne dans cette quête passionnante. »

éditeur	BGM
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	VIOLENTE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ 92%

en résumé

Sans en mettre plein la vue, Blazing Dragons offre une aventure dotée d'une excellente durée de vie, liée à une difficulté un rien décourageante.

GRAPHISME 90%
Les graphismes sont de type DA qui n'ont rien à voir avec la japanim.

ANIMATION 75%
Comme tout jeu d'aventure d'inspiration micro, l'animation est assez limitée.

SON 94%
Les voix des persos sont celles d'acteurs qui se sont vraiment pris au jeu.

JOUABILITÉ 95%
Une interface typiquement micro mais malgré tout très accessible

89%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

Avec AB TOYS

Commencez à bien jouer ! Gagnez des tonnes de cadeaux DRAGON BALL Z

Les questions

A Quel est le titre du générique du film Dragon Ball Z sorti en France en octobre 95 ?
1 Dragon Ball Z
2 Sangoku
3 We Gotta Power

B Que devient Sangoku quand il est en colère ?
1 un super guerrier
2 un dragon
3 un lion

C Quand sortira le film Dragon Ball Z 2 ?
1 en octobre 96
2 en décembre 96
3 en février 97

Les lots

1er prix
La collection des 6 Super Guerriers (40 cm)
1 boîte de mini-figurines Dragon Ball Z
1 puzzle géant Dragon Ball Z
1 coffret Super Guerriers (6 figurines)
1 Super Guerrier articulé
1 kit Super Guerrier
1 porte-clé Dragon Ball Z

2e prix
La collection des coffrets Super Guerriers (8 coffrets de 6 personnages)
1 collection de 6 Super Guerriers articulés
1 puzzle géant Dragon Ball Z
1 kit Super Guerrier
1 porte-clé Dragon Ball Z

Du 3e au 5e prix
1 puzzle géant Dragon Ball Z
1 coffret Super Guerriers (6 figurines)
1 Super Guerrier articulé
1 kit Super Guerrier
1 porte-clé Dragon Ball Z

Du 6e au 10e prix
1 coffret Super Guerriers
1 Super Guerrier articulé
1 kit Super Guerrier
1 porte-clé Dragon Ball Z

Du 11e au 20e prix
1 kit Super Guerriers
1 porte-clé Dragon Ball Z

ドラゴンボール
DRAGON BALL Z

©1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION CO, LTD.

Pour participer au concours :
Vous pouvez gagner plus vite en composant le 36 68 77 33 ou en tapant le 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 / AB, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté d'une collection de 6 Super Guerriers 40 cm, de 1 boîte de mini-figurines Dragon Ball Z, de 5 puzzles géants Dragon Ball Z, d'une collection de coffrets Super Guerriers (8 coffrets de 6 figurines), de 10 coffrets Super Guerriers (6 figurines), d'une collection de 6 Super Guerriers articulés, de 10 Super Guerriers articulés, de 20 kits Super Guerrier et de 20 porte-clés Dragon Ball Z. Les réponses devront parvenir avant le 28 septembre 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 69 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 octobre 1996.

36 68 : 2,23 F/mn - 3615 : 1,29 F/mn

ATHLETE KINGS

Saturn

Après la sortie le mois dernier de deux simulations olympiques, dont l'une exclusivement sur PlayStation (Track & Field), Sega égalise à deux partout avec un Athlete Kings, roi de la piste.

Athlete Kings propose de concourir un décathlon et ses dix épreuves. Adaptation du jeu d'arcade du même nom, il ne renie en rien ses origines : commandes simples et graphismes excellents. Ceux-ci sont en effet en haute résolution, à la Virtua Fighter 2. Le résultat est étonnant de finesse. Même vus de près, les huit personnages proposés n'apparaissent jamais grossièrement. Leurs animations sont également soignées et très réalistes (quoiqu'un peu en retrait de celles de Track & Field). De plus, chaque perso possède ses propres mimiques de victoire et défaite. Des déplacements de caméras permanents permettent d'apprécier l'animation parfaite. Un regret : seuls deux athlètes sont visualisés lors des courses (excepté lors du 1500 m), ce qui gâche un peu l'ambiance. D'ailleurs, et contrairement à ce que nous annoncions il y a deux mois, seuls deux joueurs humains peuvent s'affronter. Une limitation qui a son importance étant donné le type du jeu, très convivial. Car si chaque épreuve possède son propre maniement, celui-ci reste toujours très simple à comprendre. Alors, si vous acharner sur un bouton ne vous fait pas peur, n'hésitez pas, Athlete Kings ne vous décevra pas.

Milouse

Le lancer du disque est une bonne occasion d'apprécier la qualité graphique du jeu, en particulier la finesse des athlètes.

100 MÈTRES

L'épreuve de base par excellence puisqu'il suffit d'appuyer à répétition (comme un malade) sur le bouton de puissance durant une dizaine de seconde.

LONGUEUR

Tapoter rapidement le bouton de puissance jusqu'à la planche d'appel puis garder le bouton d'action enfoncé pour régler l'angle du saut. Réappuyer pour étendre les jambes.

POIDS

La jauge de puissance va et vient automatiquement. Il faut donc appuyer au bon moment sur le bouton d'action puis le relâcher lorsque l'angle idéal est atteint.

JAVELOT

Épreuve classique : prise de vitesse par un appui répété sur le bouton puissance, puis lancer et réglage de l'angle de tir en maintenant le bouton action enfoncé.

HAUTEUR

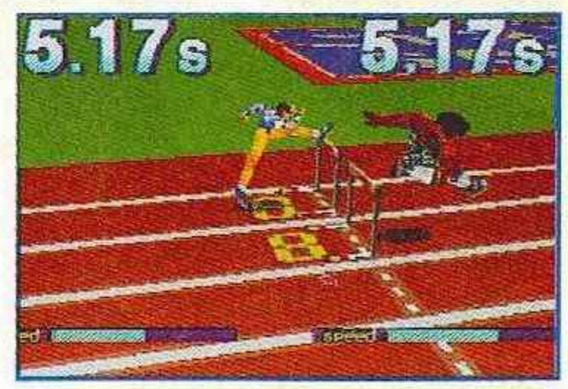
Marteler le bouton de puissance pour atteindre l'aire de saut, puis bouton d'action pour régler l'angle du saut. Reste ensuite à appuyer vers le bas pour conclure.

PERCHE

Il faut s'acharner sur le bouton de puissance durant la course d'élan puis laisser le doigt appuyé sur celui d'action pour s'élever, le relâcher, puis appuyer à nouveau pour lâcher la perche. Pas évident.

400 MÈTRES

Contrairement à l'épreuve du 100 mètres, il faut trouver le bon compromis entre vitesse et endurance car le personnage à l'écran s'épuise si l'on force trop.



110 MÈTRES HAIES

Se court comme le 100 mètres, mais il faut franchir dix haies en appuyant au bon moment sur le bouton d'action. Un bonne dose de timing est nécessaire.

1500 MÈTRES

Épreuve complètement ratée ! Se court comme le 400 mètres, mais il faut diriger son perso et slalomer entre des adversaires au comportement grotesque. Sans intérêt !

DISQUE

La puissance du lancer se gagne en faisant tournoyer la croix de direction. Malheureusement, le paddle ne se prête pas à ce genre de manœuvre ! Heureux possesseurs de joystick qui retrouveront les sensations de l'arcade...

Saturn ATHLETE KINGS

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	SPORT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 93%

en résumé

Athlete Kings possède les qualités qui rendent ce genre si attachant : un maniement simple allié à une réalisation excellente.

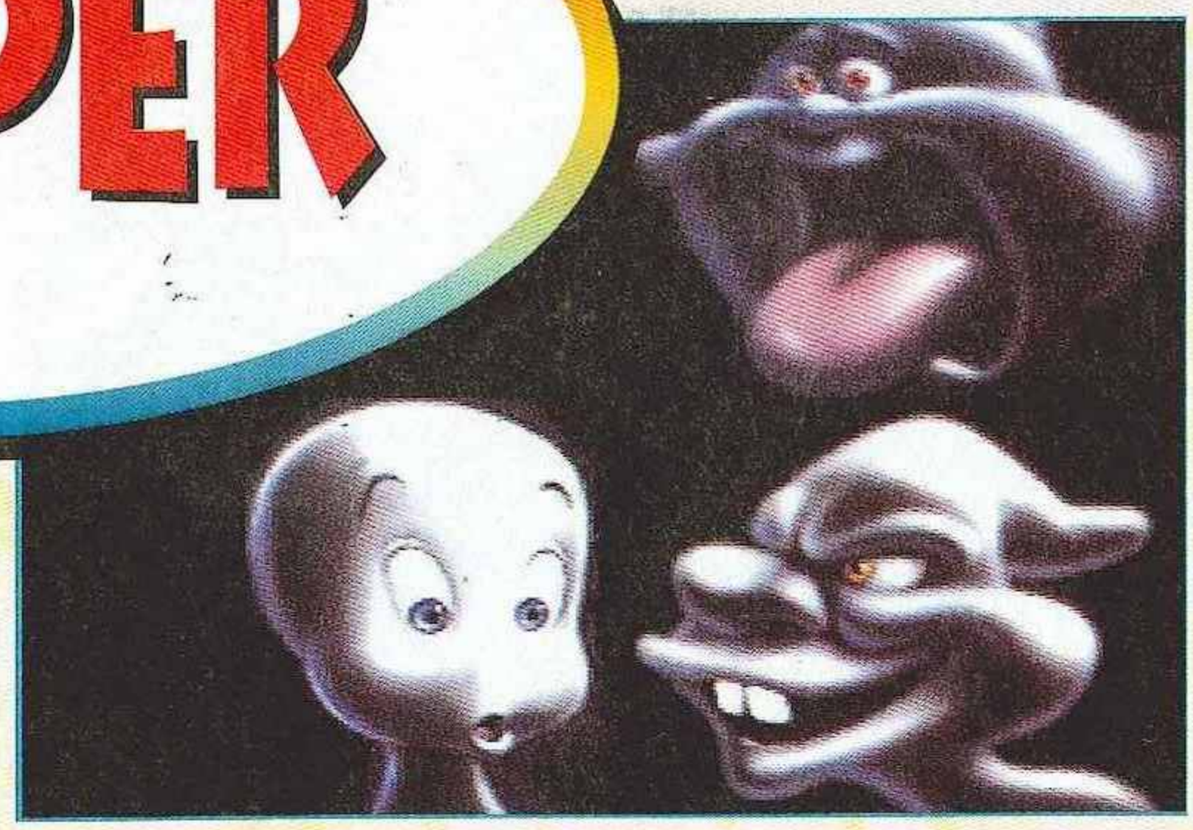
GRAPHISME 98%
Haute résolution. Que ce soit le stade ou les athlètes, c'est magnifique.

ANIMATION 95%
La fluidité est impeccable et les mouvements des persos presque parfaits.

SON 90%
Le nom des athlètes est annoncé avec beaucoup d'effet avant les courses.

JOUABILITÉ 88%
Deux épreuves sur dix laissent à désirer. Sinon, c'est du tout bon.

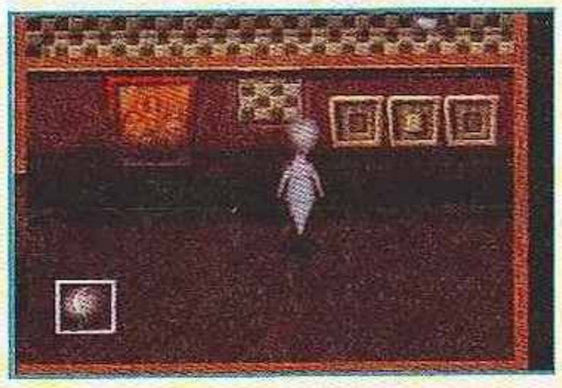
CASPER



CADEAU !
Une fois réunies les quatres pièces d'un puzzle, vous obtenez une icône de transformation indispensable pour progresser.

Cool, les éditeurs ont enfin compris qu'une adaptation de film pouvait aussi se soigner ! Casper n'est pas qu'un vulgaire produit dérivé du long-métrage, mais bel et bien un jeu. Et d'aventure, en plus !

Même si vous n'avez pas vu le film, vous connaissez certainement Casper, le gentil fantôme (un vieux DA de chez Harvey Entertainment Compagny). Et puis de toute façon, même si vous n'avez jamais entendu parler de lui, cela n'a pas grande importance. Ce qui prime avant tout, c'est le genre de son jeu : l'aventure ! Car on ne peut pas dire que la PlayStation croule sous les titres du genre. On se réjouit donc de l'arrivée de Casper, d'autant plus que, graphiquement, le lascar tient la route. Pour l'action, c'est de l'aventure traditionnelle : énigmes à gogo, recherche d'indices, d'objets, sans oublier l'évolution relative du perso (là, il acquiert de nouveaux pouvoirs de transformation).



Méfiez-vous lorsque vous ouvrez des coffres, Fatso s'y cache souvent pour vous oter quelques points de transformation.

CASPER... YOUPLA BOUM !

Bref, de l'aventure avec un grand A. Si au début on progresse rapidement, on est vite perdu dans cet immense baraque. On cherche son chemin plus d'une fois et du coup on voit souvent apparaître l'écran « Loading». Grrrr... À chaque porte passée, on a droit à un petit temps de chargement ; cela devient vite fastidieux (traduction

CASPER

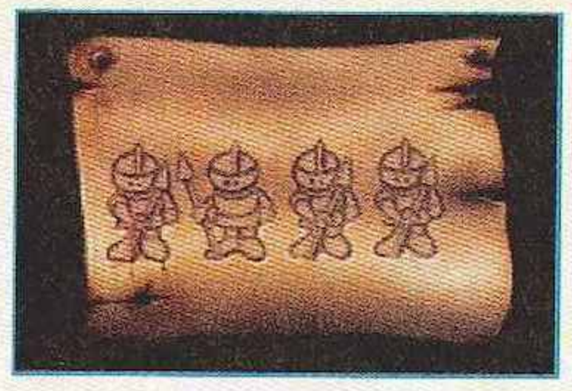
éditeur
INTERPLAY
textes
FRANÇAIS
genre
AVENTURE
joueur(s)
1
sauvegarde
CARTE MÉMOIRE
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
HONNÊTE
prix
A B C D E F

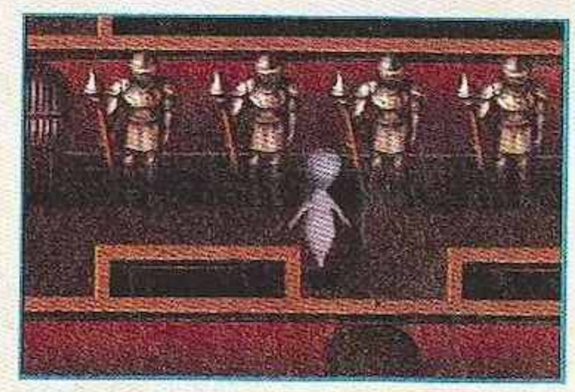
92%

PLAYER FUN 95%

TIENS, UN INDICE !

Scrutez tous les murs de la maison : vous trouverez un paquet d'aides diverses, comme ici où l'on vous donne, derrière un tableau, le truc pour ouvrir un passage secret.





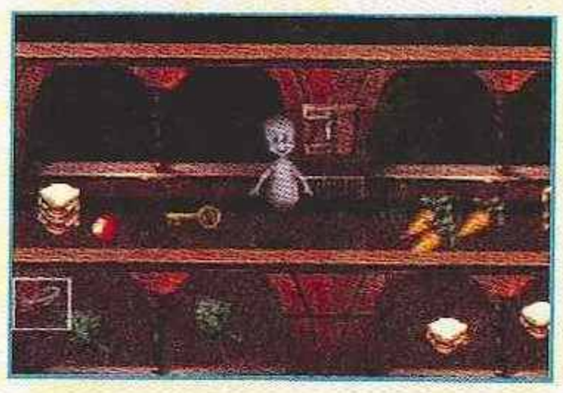
N'oubliez pas de collecter un maximum de nourriture pour pouvoir vous transformer.

pour MC Yas : « relou »). M'enfin, malgré ce point noir, le jeu m'a enthousiasmé. Il est doté d'une sublime réalisation et d'une prise en main on ne peut plus simple. Un bon point qui satisfaira les joueurs inexpérimentés. Le jeu s'avère riche, les actions réalisables par le père Casper étant nombreuses et variées. Il faudra souvent se creuser les méninges pour utiliser les nouveaux pouvoirs ou les objets du gentil fantôme. En clair (et sans décodeur), Casper s'annonce comme LE jeu d'aventure de la rentrée.

El Didou,
ghostlover

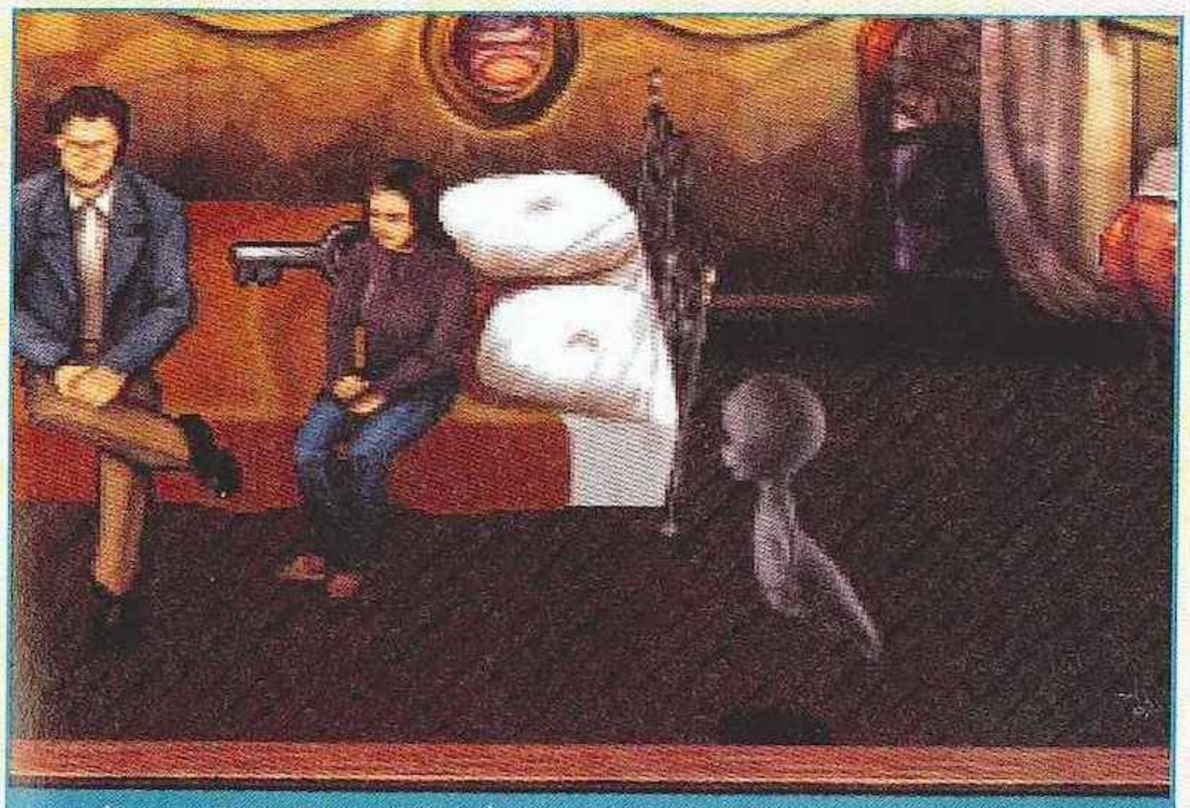
En résumé

Casper est un jeu d'aventure on ne peut plus classique mais franchement bien réalisé. Conseillé à tous les fans du genre.



MYSTÈRE...

Comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, vous ferez des rencontres, trouverez des objets et enclencherez une flopée de switchs. Armez-vous de patience !



Avant de rendre visite à Kat et au Dr Harvey, trouvez-leur des cadeaux. Pourquoi pas une rose et un bouquin ?

GRAPHISME 94%
Les fantômes sont excellents et les décors très réussis. Cool !

ANIMATION 95%
Pas de problème de ce côté-là non plus, ça flotte, mec !

SON 93%
Des musiques très fun et des voix qui mettent beaucoup d'ambiance.

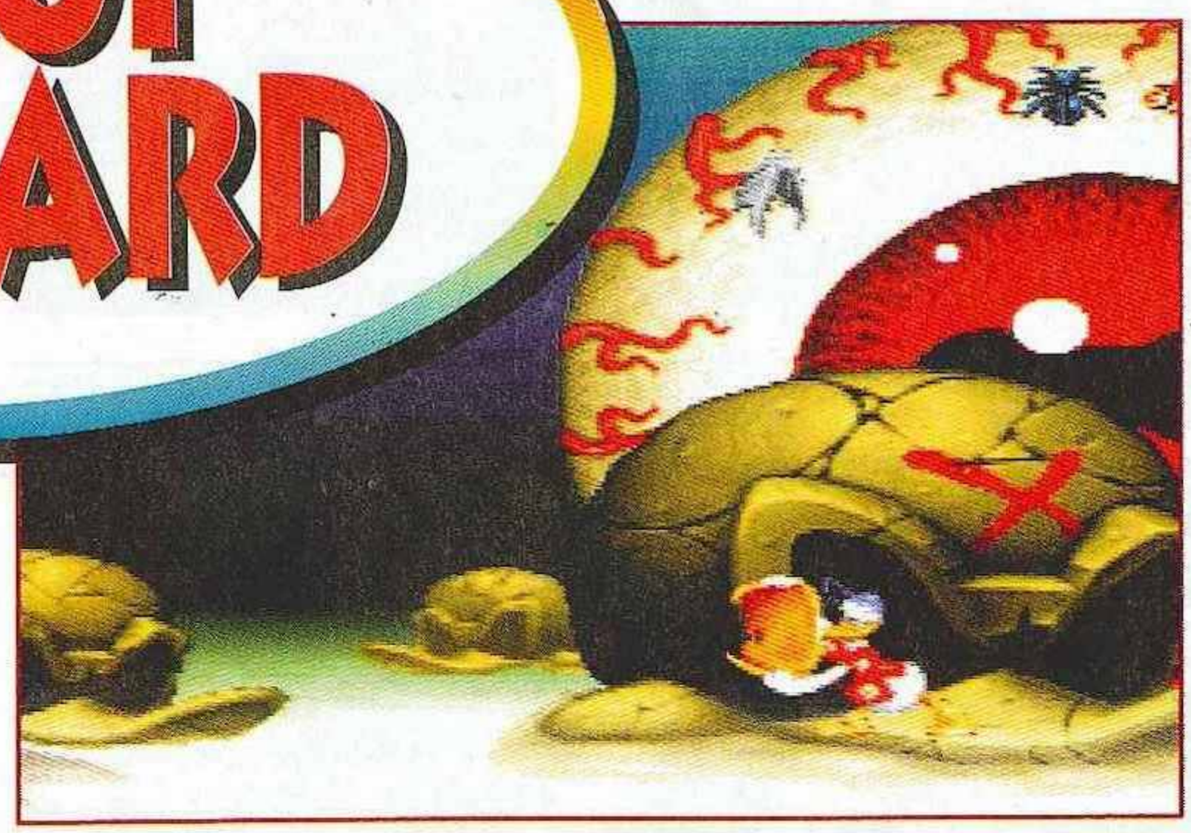
JOUABILITÉ 97%
Alors là, bravo ! un jeu d'aventure vraiment simple à utiliser.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

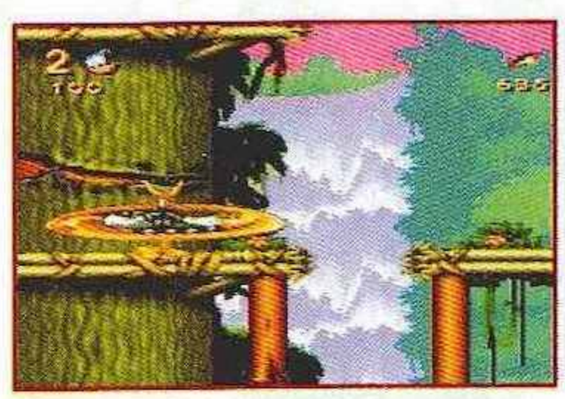
MAUI MALLARD

Super Nintendo

Il est vicieux, jaloux, rancunier, énervé, moqueur, gaffeur, n'a pas un sou (!) de chance et est toujours fauché, mais on l'aime tous parce que, justement, il est le plus humain de tous les canards. Vous avez bien sûr reconnu Donald, alias le détective privé Maui Mallard.



Votre mission, si vous l'acceptez, est de récupérer l'idole de Shabuhm Shabuhm, enlevée par des canards très malintentionnés. Une mission délicate qui vous emmènera sur une île peuplée de canards aux coutumes fort étranges et à l'hygiène douteuse. OK, Maui Mallard n'est pas un jeu original pour un rond. En revanche, il est bien réalisé et propose un challenge intéressant. Le premier niveau vous place dans la peau du détective tout simple, avec son gun à insectes. Deux types d'insectes existent : les rouges et les blancs. En les combinant, vous pourrez obtenir jusqu'à quatres tirs différents en puissance



DONALD-NINJA : IL PEUT TOUT

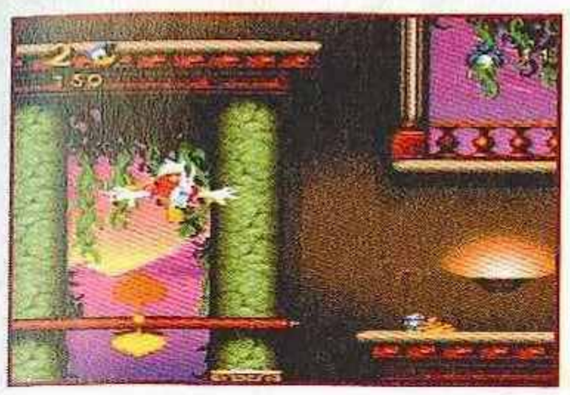
Il faut ramasser des pastilles yin et yang pour se transformer en Ninja. Donald peut s'accrocher et jouer les Tarzan. Il peut aussi grimper très haut en s'aidant d'un bâton. Il possède un coup spécial — qui lui coûte de l'énergie zen. Et, le fin du fin, il peut même faire du hula hoop. Sacré Donald !

Leflou ne jettera pas sa Snes !

« Les jeux sur la Super Nintendo se font de plus en plus rares. Outre le fait que cela inquiète notre rédac chef (qui se demande avec quoi il va contenter le lectorat possesseur de SN), il n'y a pas véritablement de quoi perdre les pédales. Pourquoi iriez-vous jeter aux orties une console sur laquelle on trouve encore de bons jeux, amusants, fun et bien foutus ? Certes, vous n'aurez plus le choix entre dix jeux par mois (mais combien en achetez-vous, au fait ?). En y réfléchissant un peu, on peut, sans se tromper, dire que le prix des jeux va chuter. Un bon plan pour se faire plaisir à moindre coût. Et puis les derniers titres sortis sur la Super Nintendo n'ont rien de dégueu (Kirby Dream course, Donkey Kong 2, Yoshi's Island, Prince of Persia 2, Maui Mallard). Personnellement, c'est sans remord que j'ai revendu ma PlayStation et je préfère de loin une partie endiablée de Super Mario Kart (n'est-ce pas, Milouse ?) à une partie de Motor Toon. Avec moi en tout cas, la Super Nintendo a encore de beau jours devant elle. Si j'étais vous, j'en profiterai aussi. »

Voici la preuve que les jeux Disney sont violents. Plus violent que Doom ! Qui l'eût cru ?

MAUI MALLARD



UNE FLOPÉE DE NIVEAUX

L'aventure commence dans un manoir hanté où les bibliothèques, tout comme les horloges, dissimulent moult passages secrets. Vient ensuite une séance d'entraînement ninja, histoire de vous familiariser avec les commandes. Ensuite seulement (environ huit niveaux et deux boss plus tard), les choses sérieuses commencent. Vous faites la rencontre de canards aux coutumes assez déconcertantes et il vous faut prouver que vous êtes un volatile sportif, accompli, prêt à tout et pas rancunier pour un sou. Vous explorerez ensuite le fond des mers, et un galion rempli de doublons et peuplé de spectres belliqueux.

et en forme. Très vite, vous pourrez récupérez des pièces yin-yang. Elles vous permettront de vous transformer en Donald-Ninja. Sous cette forme, vous accéderez à des endroits autrement inaccessibles.

Pour finir chaque monde, il faut ramasser la majorité des objets précieux disséminés un peu partout dans les niveaux. Le pourcentage de ces objets à récolter augmente à chaque nouveau monde. Avant d'atteindre un nouveau monde, vous devez passer un bonus stage au terme duquel vous sera fourni un mot de passe (uniquement si vous le réussissez !).

Complet, délirant et sympathique, Maui Mallard est un jeu de plate-forme de bonne facture, qui louche parfois un peu du côté de Earthworm Jim (une référence). Il propose un challenge intéressant et, ce qui ne gâche rien, est plutôt bien réalisé. Un jeu à posséder si vous êtes un accro des jeux de plate-forme.

Leflou,
adore le canard (laqué).

éditeur
DISNEY INTERACTIVE
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
OUI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

Bonne surprise pour les fanas de Donald. Maui Mallard est un jeu très attachant et très plaisant à jouer. En plus, il est beau.

GRAPHISME 87%
Les décors sont soignés et variés. Les sprites ont subi le même traitement.

ANIMATION 90%
Les mouvements des personnages sont très soignés. Aucun ralentissement.

SON 97%
Des musiques entraînantes et bien travaillées. Un régal pour les oreilles.

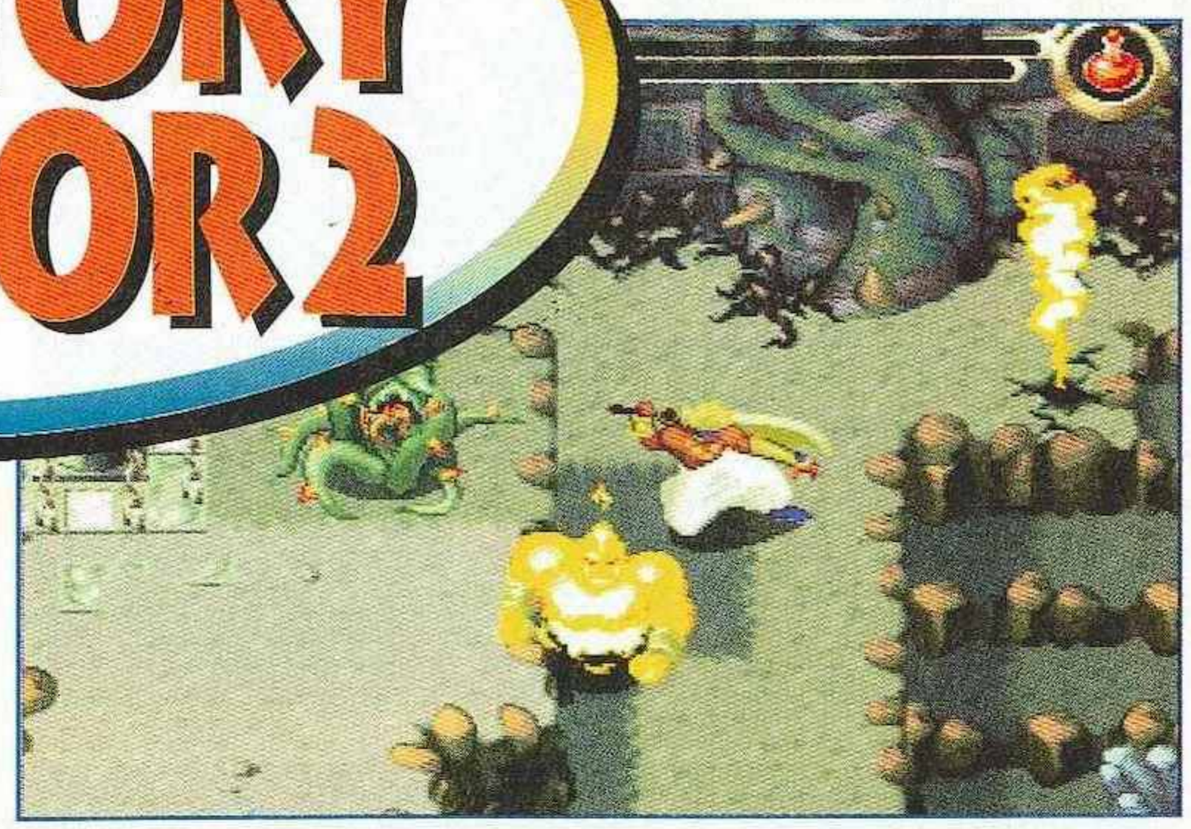
JOUABILITÉ 90%
Pas de problème pour la prise en main. On réalise toutes les actions, sans mal.

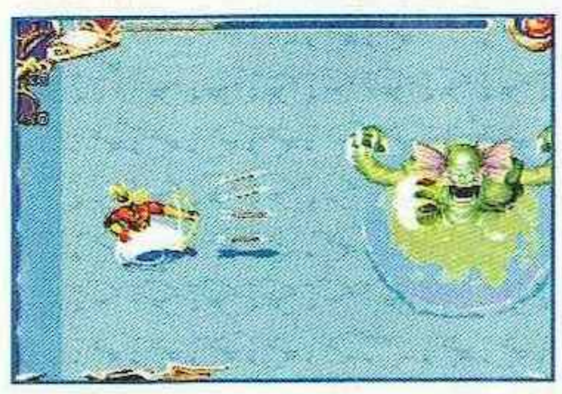
100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

THE STORY OF THOR 2

Saturn

The Story of Thor fait son apparition sur Saturn après avoir sévi sur Megadrive. Il ne s'agit pas d'un remake mais d'un nouvel épisode venant enrichir cette saga naissante. Et même s'il n'y a pas de grosses évolutions techniques, on se laisse facilement envoûter par l'aventure.





Contrairement à la 32 bits concurrente, la Saturn dispose d'un large éventail de RPG qui s'enrichit mois après mois. La saga de Thor (qui s'appelle ainsi mais qui n'a rien à voir avec la mythologie scandinave) se distingue par la belle taille de ses sprites — tandis que la majorité des jeux de rôle concurrents proposent des personnages ne dépassant pas la vingtaine de pixels. Ainsi, les développeurs ont pu porter un soin tout particulier à l'animation du héros qui dispose d'innombrables attaques différentes. Les décors, même s'ils sont en 2D, se révèlent assez beaux et colorés. Bref, dès le début, The Story of Thor 2 séduit visuellement, bien qu'il soit entièrement réalisé en 2D et qu'il n'en mette pas plein la vue, comme Mystaria par exemple.

SIMPLE MAIS EFFICACE

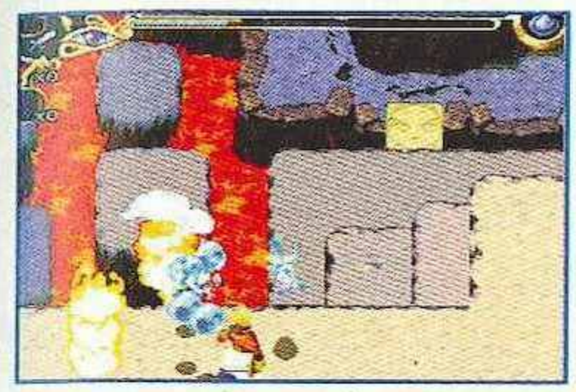
Les scénaristes du jeu ne se sont pas foulés puisque l'histoire se base sur le retour du gros méchant du volet 16 bits. Afin de contrer ce péril, Leon (c'est le nom du héros) a hérité du bracelet en or qui lui octroie le pouvoir d'invoquer les esprits. Mais pour y parvenir, il faut d'abord que Leon se fasse reconnaître en allant se recueillir dans leurs sanctuaires respectifs. Rien de franchement innovant donc concernant la trame de l'histoire.

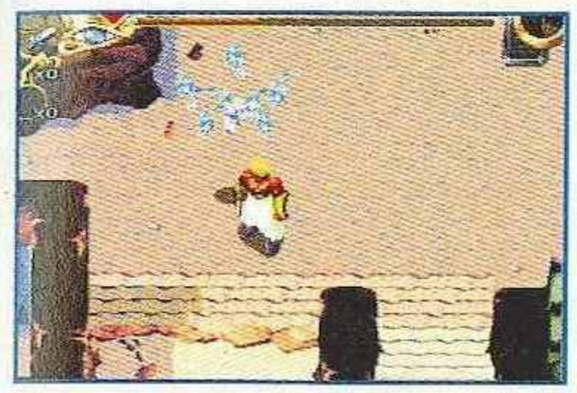
En revanche, le système de l'armement a considérablement évolué. Par exemple, certains parchemins peuvent désormais enchanter les armes en leur prodiguant des effets supplémentaires au simple fait d'infliger des dommages. Ces utilisations sont cependant limitées et il faudra régulièrement recharger l'arme dans des sites précis afin qu'elle retrouve ses pouvoirs. Autre évolution : certains ennemis, que l'on pourrait qualifier de mini-boss, font l'objet d'un zoom (qui pixellise quelque peu le sprite lorsqu'il est exagéré). Enfin, contrairement au volet développé sur Megadrive, le

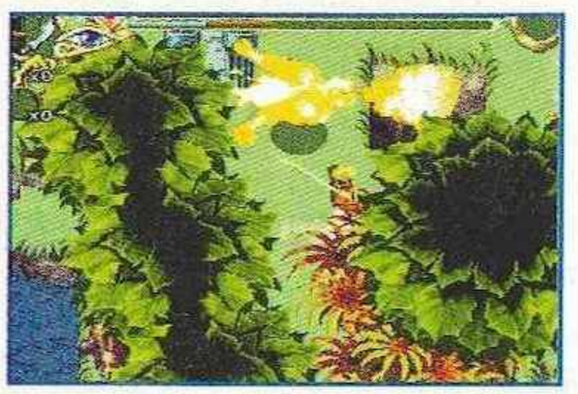
LES BOSS

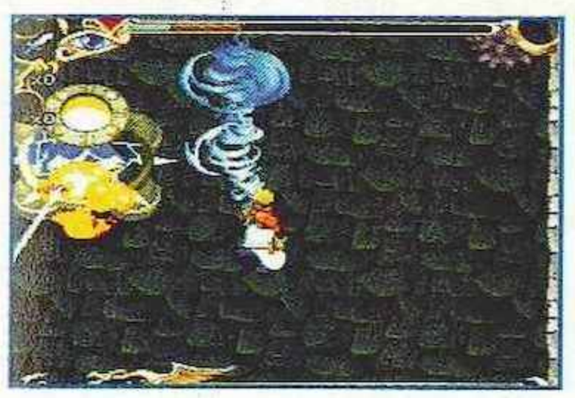
Les boss ne sont pas excessivement féroces, toutefois il vaut mieux écourter les confrontations. Une bonne solution consiste à utiliser l'attaque la plus puissante de l'un de vos esprits. La tornade de Dytto fera parfaitement l'affaire car, même s'il s'agit du premier esprit rencontré, cette attaque est meurtrière.

Le héros vient de vaincre le boss qui gardait Efreet. L'esprit du feu fait maintenant partie de vos alliés.









LES ESPRITS ET LEURS ATTAQUES

Comme dans le volet 16 bits, le héros possède le don de contrôler certains esprits. Toutefois, ce n'est plus quatre mais six esprits qui se joindront à vous tout au long de votre périple. Au départ, ceux-ci sommeillent dans le temple qui leur est consacré. Mais en ces temps de troubles, des boss veillent à ce que personne ne vienne perturber leur repos. Lorsque vous avez vaincu la sentinelle, votre entrée dans le saint des saints réanimera immédiatement l'esprit. Il convient alors de suivre avec attention les conseils d'utilisation qui vous sont prodigués lors de cette première rencontre. Ces séquences illustrent les pouvoirs des trois premiers esprits : Dytto, Efreet et Bawu.

héros n'emporte plus le sac de vivres qui lui permettaient de restaurer ses points de vie et de magie perdus. Désormais, la nourriture est consommée sur place et certains des aliments ont, en plus de leur fonction de soin, des vertus telles que l'invisibilité temporaire, l'agrandissement duhéros, etc.

Les divers sites d'investigation sont devenus quant à eux suffisamment labyrinthiques pour poser, de temps à autre, des problèmes insolubles en apparence. La solution consiste le plus souvent à tourner dans les environs, le nez pointé pour flairer les passages et les mécanismes secrets.

The Story of Thor 2 apparaît donc comme une digne suite du précédent épisode. Les connaisseur peuvent acheter ce titre les yeux fermés. Quant aux autres, il est peut-être temps de découvrir cette saga grâce au volet 32 bits qui dispose aussi de superbes bande-son.

Wolfen,
n'a pas Thor.

Saturn
THE STORY OF THOR 2

éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
JEU DE RÔLE
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
INTÉRESSANTE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

en résumé

Un jeu qui n'exploite pas vraiment les capacités de la Saturn. Malgré ça, il reste attrayant et sa relative difficulté en fait un bon challenge.

GRAPHISME 90%
Réussi, même s'il ne s'agit que de bons vieux sprites dans un décor 2D.

ANIMATION 89%
Ça bouge bien et le zoom est souvent mis à contribution.

SON 93%
De vraies musiques qui créent une ambiance sympa.

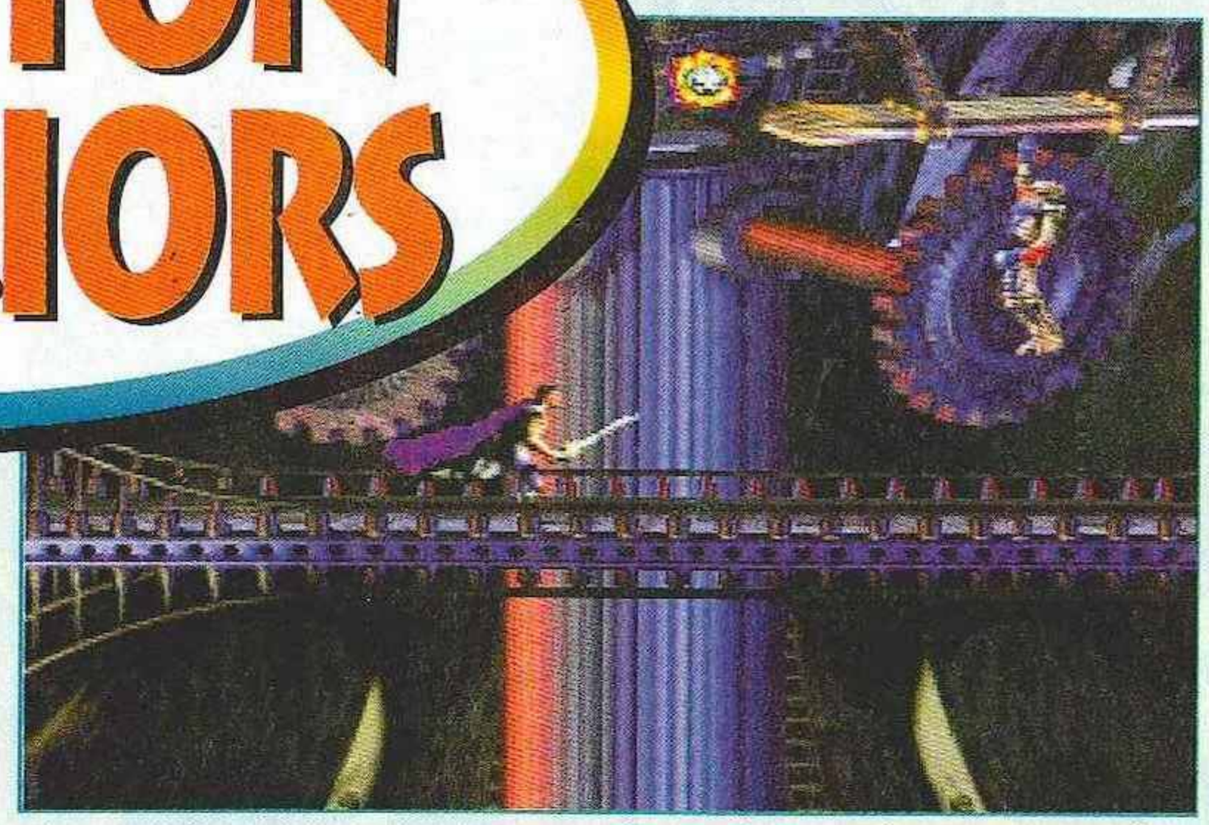
JOUABILITÉ 92%
Si vous prenez garde aux messages d'infos, pas de problème.

100 95 80 75 70 65 60 55 50

SKELETON WARRIORS

Playstation/Saturn

Playstation/Saturn
SKELETON WARRIORS



éditeur	V.I.E.
textes	ANGLAIS
genre	BEAT THEM ALL
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MODULABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

87%

Nous vous présentions ce beat them all en OTW dans le précédent Player One. De la baston joliment mise en scène, mais est-ce suffisant pour en faire un bon jeu ?

Vous incarnez le prince Lighstar, un jeune et beau guerrier. En bon héros, vous devez combattre des forces maléfiques. Pour ce faire, vous disposez, en plus de votre fidèle épée, d'armes spéciales plus ou moins puissantes. Je vous conseille de ne pas les utiliser n'importe comment, de manière à être bien armé face aux boss. Vous devrez ainsi effectuer quatre missions composées de plusieurs niveaux chacune. Vous pouvez récupérer des vies, mais vous n'avez pas le moindre continue ou mot de passe ! Si en mode Easy, Skeleton Warriors est jouable, les modes Normal et Hard constituent alors un vrai défi.

Côté technique, les graphismes (un agréable mélange de 2D et 3D) et l'animation sont de bonne qualité. Du coup, en dépit d'un aspect bourrin, Skeleton est aussi sympa à jouer qu'à regarder.

MAIS QUELLE MONOTONIE !

C'est dans la variété des niveaux que le bât blesse : malgré les niveaux bonus en 3D, effectués sur votre skybike entre chaque mission, la progression est dans l'ensemble un peu trop linéaire. Les décors changent, mais vous faites toujours plus ou moins la même chose.

Chon,
skeleton.

en résumé

Que ce soit sur Saturn ou PlayStation, ce beat them all est plutôt joli, mais hélas un peu trop linéaire pour vraiment faire un carton.

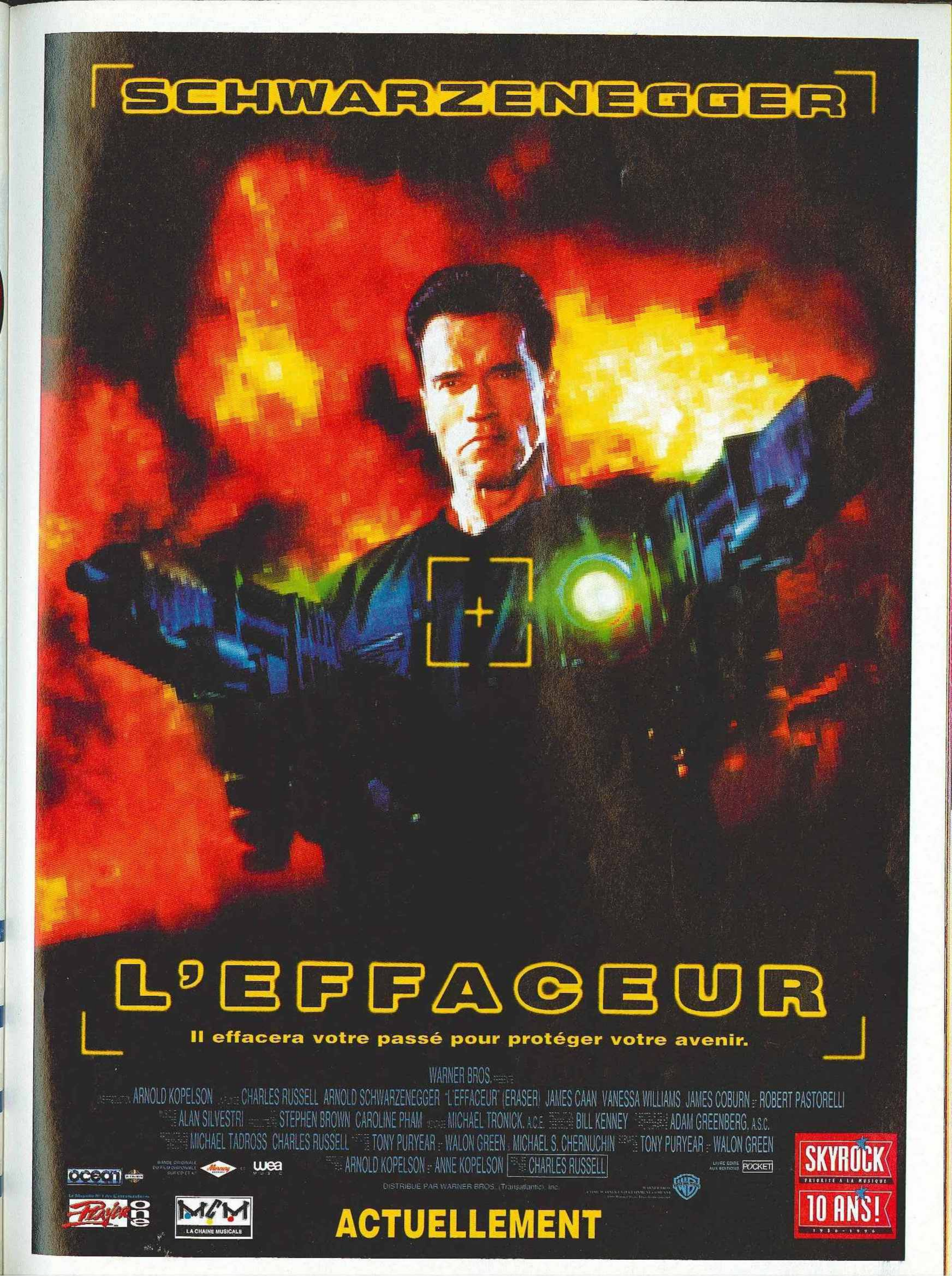
Un niveau bonus à la Star Wars. Rien à perdre, beaucoup à gagner.

GRAPHISME 93%
C'est assez beau. Dommage que certains niveaux soient si sombres.

ANIMATION 91%
Le personnage bouge bien, même s'il ne marche pas très vite.

SON 83%
On retrouve souvent les mêmes bruitages. C'est bien réalisé, mais sans plus.

JOUABILITÉ 93%
C'est tout bon. Le perso fait exactement ce que vous lui demandez de faire.


SCHWARZENEGGER
L'EFFACEUR
Il effacera votre passé pour protéger votre avenir.
WARNER BROS.
ARNOLD KOPELSON CHARLES RUSSELL ARNOLD SCHWARZENEGGER "L'EFFACEUR" (ERASER) JAMES CAAN VANESSA WILLIAMS JAMES COBURN ROBERT PASTORELLI
ALAN SILVESTRI STEPHEN BROWN CAROLINE PHAM MICHAEL TRONICK, A.C.E. BILL KENNEY ADAM GREENBERG, A.S.C.
MICHAEL TADROSS CHARLES RUSSELL TONY PURYEAR WALON GREEN MICHAEL S. CHERNUCHIN TONY PURYEAR WALON GREEN
ARNOLD KOPELSON ANNE KOPELSON CHARLES RUSSELL
DISTRIBUE PAR WARNER BROS. (Transatlantic) Inc.
ocean
Mercury
wea
POCKET
Player one
M6M
LA CHAINE MUSICALE
SKYROCK
PRIORITÉ À LA MUSIQUE
10 ANS!
1986-1996
ACTUELLEMENT

THE WEB

Saturn/ PlayStation

Jusqu'à présent, les adaptations de flippers en jeux vidéo m'avaient systématiquement déçu. Mais une exception voit le jour (et confirme la règle) : The Web.

C'est avec une indifférence teintée de mépris que je me suis penché sur le cas de The Web. La bille est partie et je me suis mis à jouer machinalement. Au bout de quelques minutes, j'ai commencé à comprendre les mécanismes du flip et ce, presque malgré moi. À l'évidence, ce flipper est vraiment amusant.

Régulièrement, le jeu propose des petites missions rapportant un maximum de points. Il s'agit alors de se concentrer sur les targets, de prendre toutes les roulettes, de s'acharner sur les bumpers, etc. Outre le fait de rapporter un paquet de points, ces missions augmentent le jackpot. Lorsque survient une phase de multi-billes (de 2 à 6), un trou permet d'encaisser le total du jackpot à chaque fois qu'une bille y entre. Tout ça à un rythme d'enfer avec des morceaux de rock en fond. Pour la première fois sur un flipper console, il y a un réel intérêt à claquer. En effet, chaque partie gratuite obtenue vous permettra d'acheter un extra-ball supplémentaire pour des parties record. The Web fait appel à la haute résolution pour un rendu d'un réalisme saisissant, au point que les billes reflètent en temps réel le décor environnant ! Et la version finale devrait être dotée de nombreuses séquences en 3D. Aucun doute : ce flipper est un must.

Wolfen

En enchaînant coup sur coup les passages dans les rampes et couloirs, vous réalisez des combos aux bonus exponentiels.

THE WEB

éditeur: EMPIRE INTERACTIVE
textes: ANGLAIS
genre: FLIPPER
joueur(s): 1A4
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: 2
difficulté: MOYENNE
durée de vie: PAS MAL !
prix: A B C D E F

92%

PLAYER FUN 90%

En résumé

Insignifiant de prime abord, The Web est un flipper qui prend vraiment les tripes. Malgré un seul et unique tableau, on ne s'ennuie pas un instant.

GRAPHISME 92%
Le jeu est en haute résolution, et ça se voit !

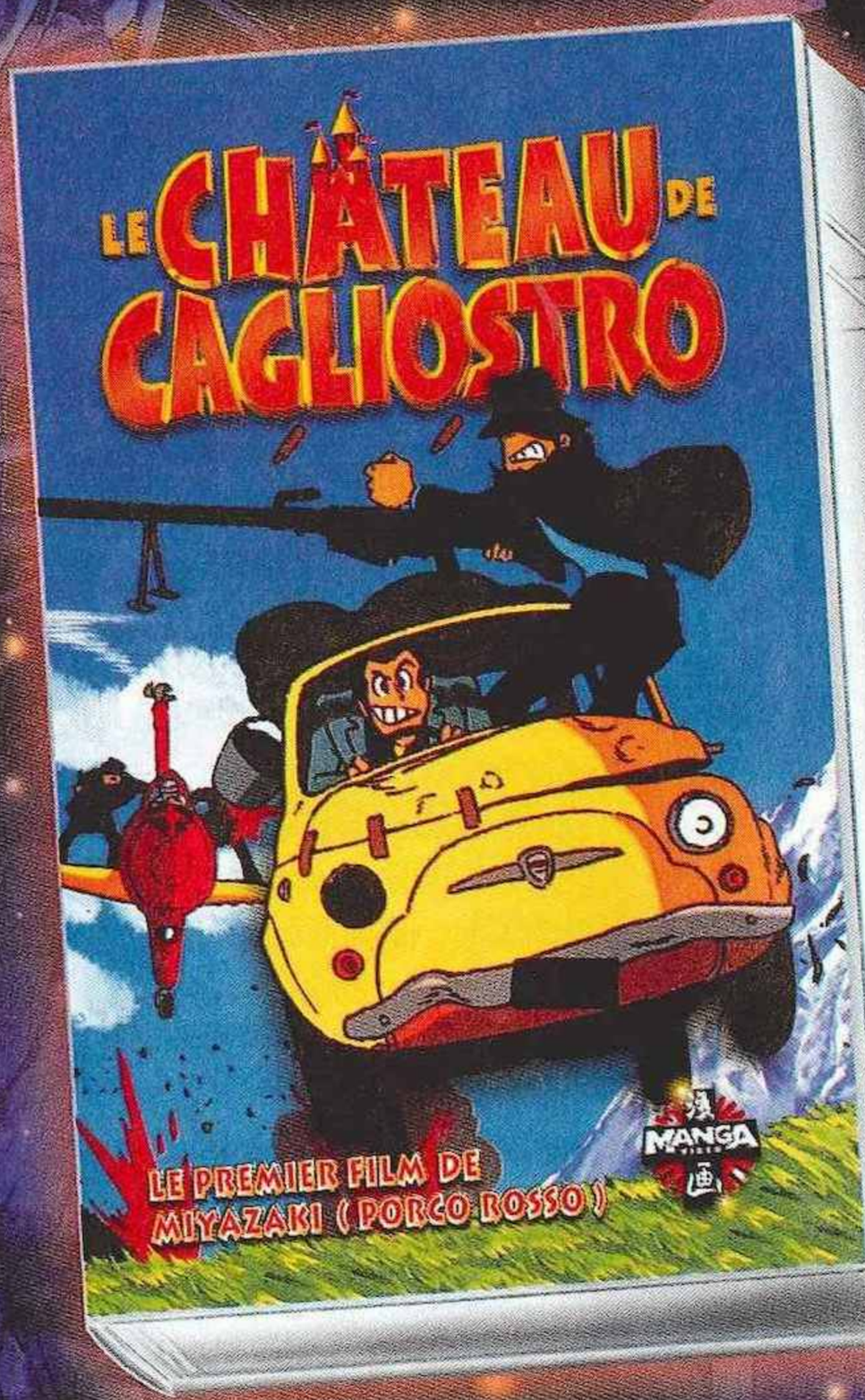
ANIMATION 95%
C'est du plus vrai que nature. Fluide, rapide ; le rêve quoi.

SON 90%
Du rock, du rock et encore du rock. Pas de doute : le CD est le support idéal.

JOUABILITÉ 92%
Excellente. On peut bourrer le flip latéralement.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

MIYAZAKI FOREVER* !



Malgré des troupes de ninjas, les forces d'Interpol et quelques conspirations internationales, Wolf le gentleman cambrioleur décide de s'attaquer au trésor du comte de Cagliostro !

EN VENTE LE 5 SEPTEMBRE 1996

Manga Vidéo vous fait découvrir le premier chef-d'oeuvre de Miyazaki, «Le Château de Cagliostro». Animation soignée et humour débridé pour ce summum de la comédie policière. Et en Septembre, Manga Vidéo vous propose aussi Tokyo Babylone d'après l'oeuvre du Studio Clamp, le sublime Genocyber de Tony Takezaki, 3x3 Eyes 2, la suite de la célèbrissime série et le cinquième tome de Guyver d'après le manga de Yoshiki Takaya.

MANGA VIDÉO, LA MARQUE MÊME DU MANGA !

DISPONIBLES DANS TOUS LES VIDEOCLUBS, MULTISPECIALISTES, LIBRAIRIES SPECIALISEES ET GRANDES ET MOYENNES SURFACES.

Arsenic

BUBBLE BOBBLE COLLECTION

PlayStation/ Saturn

BUBBLE BOBBLE

Bubble Bobble et sa suite, Rainbow Islands, firent le bonheur de nombreux accros des jeux d'arcade à la fin des années 80, Acclaim a la bonne idée de les proposer sur CD pour PlayStation et Saturn.

Ces derniers mois, de nombreux titres que l'on pensait désuets ont fait leur retour sur le devant de la scène vidéoludique. C'est le cas de Bubble Bobble, un bête jeu de plate-forme qui conte les aventures de deux adorables dragons, Bub et Bob, partant à la rescousse de leurs copines enlevées dans un gros-méchant-vilain monstre. Pour éliminer leurs ennemis, nos deux amis crachent des bulles de chewing-gum afin de les emprisonner, puis les éliminer en sautant sur les bulles. Apparu en 1986, Bubble Bobble était l'un des tout premiers titres à proposer à deux joueurs de s'entraider pour venir à bout des quelque 100 niveaux du jeu.

Quant à Rainbow Islands, présenté en 1987 comme la suite de Bubble Bobble, il vous donne le rôle d'un petit garçon qui se débarrasse de ses ennemis à l'aide de petits arcs-en-ciel trognons pouvant lui servir également de plates-formes pour progresser vers le haut de l'écran.

Vous retrouverez l'excellente jouabilité de ces deux jeux dans leurs transpositions sur PlayStation et Saturn (qui propose également une version relookée de Rainbow Islands) et il n'est pas dit que vous laissiez tomber quelque temps vos jeux en polygones pour vous délecter de ces titres toujours aussi mignons.

Robby

Bubble Bobble est le type même du jeu « mignon » qui plaît aux joueurs et joueuses purs et durs.

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	ARCADE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ 80%

En résumé

Bien sûr, les accros à la 3D le trouveront dépassé, mais, dix ans après sa sortie en arcade, Bubble Bobble reste toujours aussi mignon.

GRAPHISME 75%
Les graphismes sont d'époque (comprenez : fidèles au pixel près).

ANIMATION 80%
La preuve qu'un jeu sans polygone et sans débauche de scrollings peut être marrant.

SON 70%
On retrouve là aussi les sons et musiques de l'époque. Ça va.

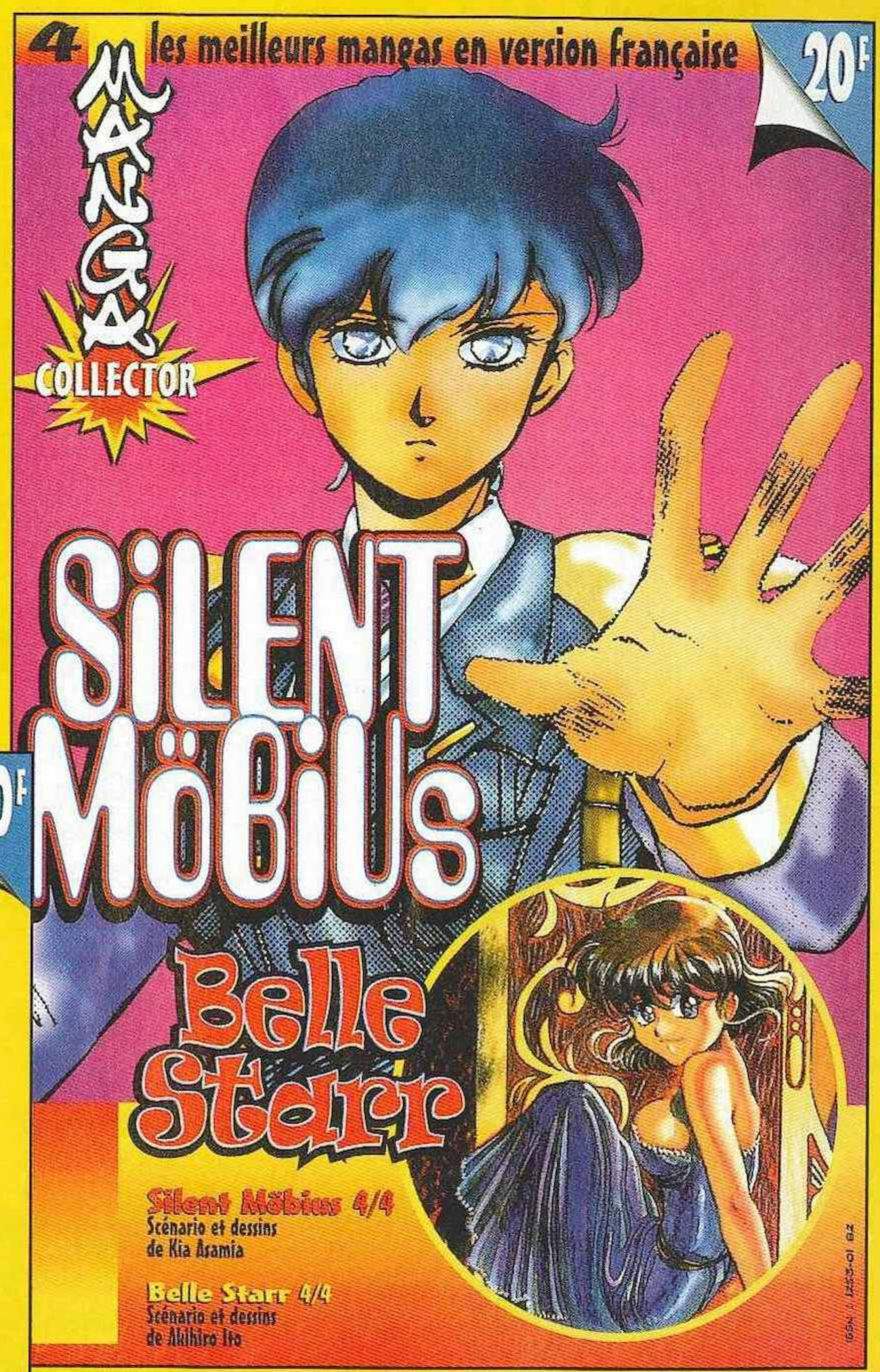
JOUABILITÉ 88%
Les deux titres possèdent une meilleure jouabilité que de nombreux jeux actuels.

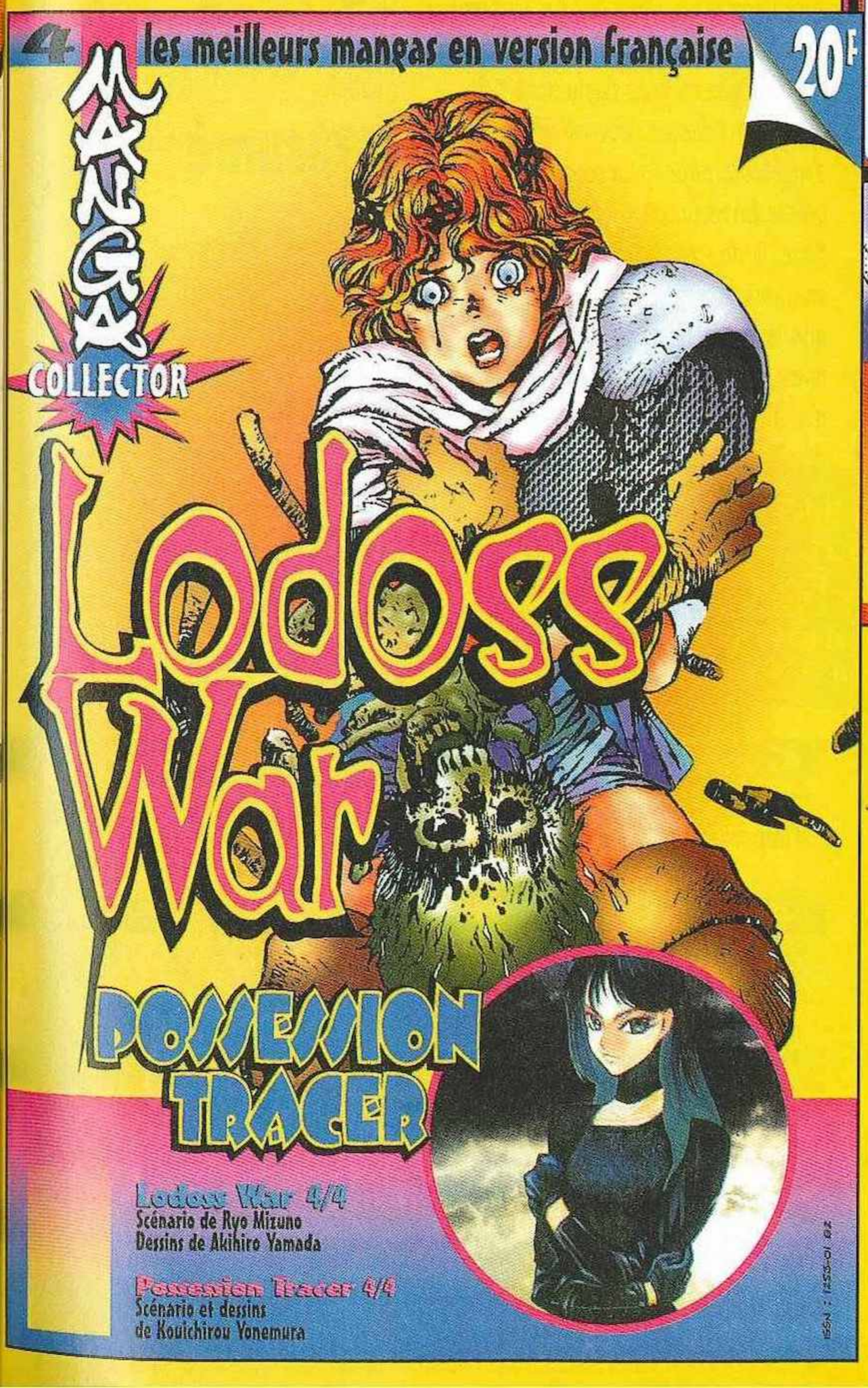
100 95 90 85 **81%** 75 70 65 60 55 50

NOUVEAU

100% manga

20F





Tous les 15 du mois

2 magazines Collector

Les N° 4
en vente chez tous
les marchands
de journaux

BUST A MOVE 2

PlayStation

PlayStation
BUST A MOVE 2

On vous en a déjà parlé en Over the World sous le doux nom de Puzzle Bobble 2. Bust a Move 2 (ne riez pas !) déboule en France pour le meilleur et... le meilleur ! Allez on s'y colle ? Mais si, il en vaut la peine !

Bust a Move 2 (mais où vont-ils chercher des noms aussi tartes ?) reste, selon moi, un jeu de réflexes plus que de réflexion, même si de temps en temps il est nécessaire de cogiter un peu — mais franchement pas plus que dans un jeu de plate-forme. Pour ceux qui n'ont jamais joué à Puzzle Bobble, rappelons qu'il faut faire disparaître les bulles qui se trouvent dans votre tableau, si possible rapidement, vu que vous jouez contre un adversaire. Pour ce faire, il faut parvenir à coller trois bulles de la même couleur qui, hop ! disparaissent... Adieu les bubulles ! Avouons que ce genre de soft ressemble plus à un titre développé sur 8 ou 16 bits que sur 32. Mais personne ne se plaindra de son passage sur PlayStation. D'accord, il n'y a pas d'effets spéciaux de-la-mort-qui-tue mais, croyez-moi, les duels sont très fun. Il est d'ailleurs souvent difficile de s'arrêter lorsque l'on a commencé une partie. En revanche, s'il s'avère drôle à deux, il devient tout de même vite ennuyeux lors de parties en solo, bien que le mode Puzzle relève un peu le niveau d'intérêt. Bref, Bust a Move 2 n'a, à la base, rien d'attirant mais il dévoile tout son charme en quelques parties. Vous ne pourrez plus vous en passer... à moins d'être féru d'action.

El Didou

Les graphismes sont simples mais assez jolis. De toute façon, ce n'est pas ce qui prime le plus pour ce type de jeu.

éditeur
ACCLAIM
textes
FRANÇAIS
genre
TETRIS
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
CARTE MÉMOIRE
continue
OUI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

89%

PLAYER FUN 84%

En résumé

Bust a Move 2 est un jeu de réflexes fort sympatoche. Seul, c'est pas mal, et à deux cela devient franchement excellent.

GRAPHISME 85%
Gentillet mais vu le genre, ça n'a guère d'importance.

ANIMATION 89%
Pas de problème... Heureusement, remarquez ! Manquerait plus que ça !

SON 80%
Parfois un peu stressant niveau bruitages mais rien de bien grave.

JOUABILITÉ 90%
Tout baigne, tout roule, c'est cool ! Ça le fait, quoi ! No problemo.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

NOUVEAUX MAGASINS
AVIGNON - 29, rue des Fourbisseurs (nouvelle adresse rue piétonne)
LILLE - 41, rue de la Clé
POINTE A PITRE - Angle des rues Abbe Grégoire & Jean-Jaures
LE PUY EN VELAY - 16 Bd Saint Louis
FORT DE FRANCE - 10 rue Joseph Compère
MONT DE MARSAN - 15 rue des Cordeliers
AUBERVILLIERS - 28 rue du Moutier
TARBES - 6, rue B. Barrere
REIMS - Place Drouet d'Erlon - Galerie du Lion d'Or
PARIS 6 - 15, rue Bréa (métro Vavin)
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

OUVERTURES PROCHAINES PERPIGNAN - MENTON - MEAUX - ST MALO - BEAUVAIS
ARLES - LIMOGES - ANTIBES - SALON DE PROVENCE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLAYSTATION

Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de demo

1490,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station
Formula One - Raging Skies - Time Commando
Top Gun - Andretti Racing 97 - Die Hard Trilogy
Pete Sampras Extreme - NHL Powerplay 96

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

SATURN

console SATURN et un pad"

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn
Nights - Destruction Derby
HFL Powerplay 96 - Olympic Games
Loaded

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

Jeux d'occasion SATURN et PLAY STATION à partir de 99,00 Frs

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

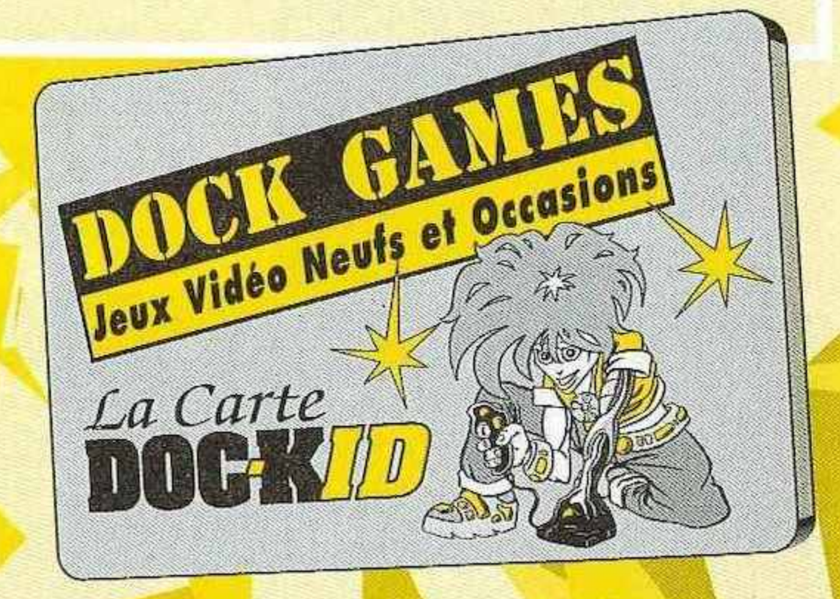
- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part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

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO
(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

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

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot
Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06



- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30
- 06 GRASSE - Tél: 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél. 25 73 11 28 - 11 NARBONNE - Tél: 68 32 07 60
- 12 RODEZ - Tél: 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 91 78 96 75
- 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30
- 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90
- 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30
- 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 67 60 42 57 - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Tél: 58 06 39 51 Nouveau !
- 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 - 43 LE PUY EN VELAY - Tél: 71 09 37 17 - 44 NANTES - Tél: 40 35 57 93
- 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél: 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél: 41 46 06 01
- 51 REIMS - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 57 METZ - Tél: 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 - 59 LILLE - Tél: 20 51 44 75 - 60 CREIL - Tél: 44 25 56 64
- 63 CLERMONT-FERRAND - Tél: 73 28 93 37 - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81 - 67 HAGUENAU - Tél: 88 73 53 88 Nouveau
- 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 74 ANNECY - Tél: 50 51 44 98
- 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10 - 75 PARIS 6 (Metro Vavin) - Tél: (16-1) 46 33 79 11 Nouveau !
- 76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 77 MELUN - Tél: (16-1) 64 37 41 98 Nouveau ! - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13
- 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69
- 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - 93 AUBERVILLIERS - Tél: (16-1) 43 52 70 23 Nouveau !- 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17
- 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76 - 97 POINTE A PITRE - Tél: 93 20 69 Nouveau ! - 97 FORT DE FRANCE - Tél: 63 12 13 Nouveau !

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL

NBA ACTION

Saturn

Saturn

NBA ACTION

Décidément, le filon de la NBA semble intarissable. Comme tous les mois, ou presque, une nouvelle simulation de basket fait l'objet d'une licence officielle. Cette fois, c'est Sega Sports qui s'y colle.

Licence officielle de la NBA, cette nouvelle simulation dispose de bons arguments pour séduire les afficionados.

Si depuis la sortie de la Saturn, la plupart des simus sportives font appel à la technique du sprite intégré dans un environnement en 3D mappée, quelques expériences en 3D polygonale se sont avérées plutôt concluantes — à condition toutefois qu'il n'y ait pas trop de joueurs à gérer simultanément. Après avoir appliqué avec succès le procédé de la 3D polygonale à NHL All Star Hockey, Sega Sports se devait de l'intégrer à sa nouvelle simulation de basket. Ça tourne plutôt bien, au point qu'on en arrive même à distinguer les visages des joueurs lors des plans rapprochés. Côté jouabilité, si l'interface est assez complexe, quelques minutes suffisent à se familiariser avec les nombreuses commandes. Play-off, Exhibition, Championnat ; rien ne manque, et on peut même créer un joueur et l'intégrer au sein d'une équipe de la NBA. De plus, le jeu propose plusieurs lignes d'attaque et de défense (un aspect technique intéressant) et de nombreuses stats sur la saison 95 pour tous joueurs. Bref, Sega Sports se distingue une nouvelle fois avec les qualités de son p'tit dernier.

Timberwolf

Voici l'une des nombreuses vues disponibles en cours de jeu. Le replay dispose également de plusieurs vues.

éditeur	SEGA SPORTS
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE BASKET
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

en résumé

NBA Action est plaisant à jouer et bien réalisé. Cependant, son achat ne s'impose que si vous ne possédez pas de simulation de basket récente.

GRAPHISME — 91%

Les joueurs en 3D polygonale manquent un peu de relief à courte distance.

ANIMATION — 82%

C'est fluide, mais on sent que ça aurait pu être un chouia mieux animé.

SON — 90%

Ambiance sonore et commentaires de circonstance.

JOUABILITÉ — 90%

Malgré l'utilisation de tous les boutons, NBA Action est assez ergonomique.

100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

Super Nintendo

PINOCCHIO

Super Nintendo
PINOCCHIO

éditeur
DISNEY INTERACTIVE
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
NON
continue
OUI
difficulté
FACILE
durée de vie
COURTE
prix
A B C D E F

Les aventures du chenapan aux oreilles d'âne sortent sur la Super Nintendo. Il s'agit d'un jeu de plate-forme (adaptation de DA oblige) certes plaisant et varié, mais hélas bien trop facile.

Autant le dire tout de suite, Pinocchio est destiné à un public jeune, voire très jeune. Et pour une fois, on peut dire que l'éditeur ne s'est pas moqué de son public. La difficulté est progressive et les niveaux variés, ce même au niveau du contenu. Ainsi, dans le stage du théâtre de marionettes de Stromboli, on se retrouve devant un petit jeu où il faut mémoriser les mouvements des marionnettes et les répéter. Pinocchio propose neuf niveaux qui suivent l'histoire originale. Même en mode Hard, il reste accessible aux « bleus » des jeux vidéo (mais non, pas les schtroumpfs !) et une heure ou deux seront suffisantes pour venir à bout de tous les niveaux. Se pose alors le problème de sa durée de vie.

ET LE PLAISIR DU JEU, ALORS !

Voici ce que beaucoup pourraient dire pour pardonner au jeu sa faible durée de vie. Un argument malheureusement un peu léger. Pinocchio reste un petit jeu, à acquérir à la rigueur en occase car malgré ce défaut de taille, il reste agréable à jouer et séduira sans doute les jeunes joueurs tout comme il a séduit Ldf, notre gentil rédac chef qui a su garder un esprit simplet, heu simple.

Leflou,
ne ment jamais mais a un gros nez quand même, c'est pas juste !

en résumé

Ce jeu est destiné à un public de néophytes. Il est plaisant, varié et respecte à la scène près le dessin animé de Disney.

Dans ce niveau rocailleux peuplé d'ombres, Pinocchio se retrouve en fâcheuse posture. Vilain garçon !

GRAPHISME 85%
Fidèle au DA. Le contraire eût été surprenant de la part de Disney.

ANIMATION 85%
Extrêmement détaillé mais plutôt lent dans les actions.

SON 75%
Mélodies d'ambiance et musiques « officielles Disney ».

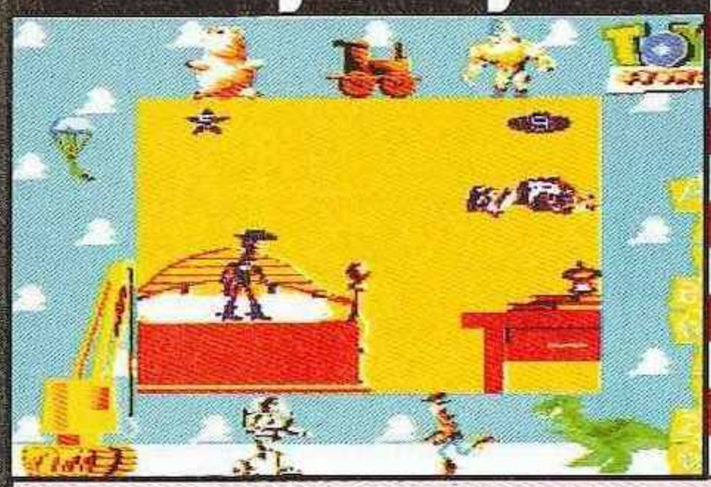
JOUABILITÉ 80%
L'animation un peu lente rend certaines actions confuses.

100 95 90 85 80 75 70% 65 60 55 50

Vitesse

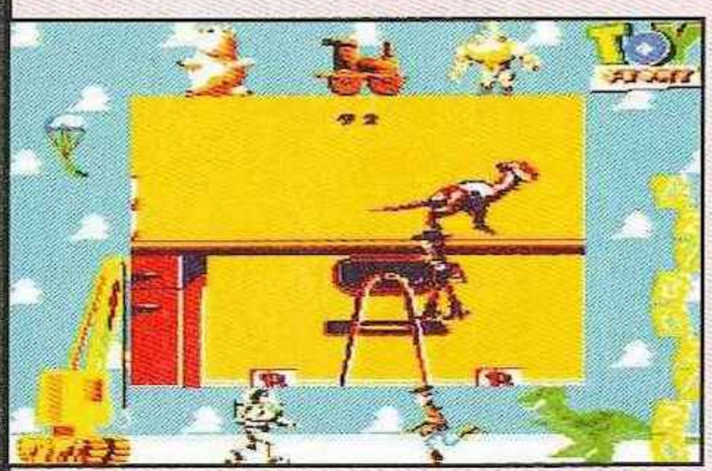
GAME BOY

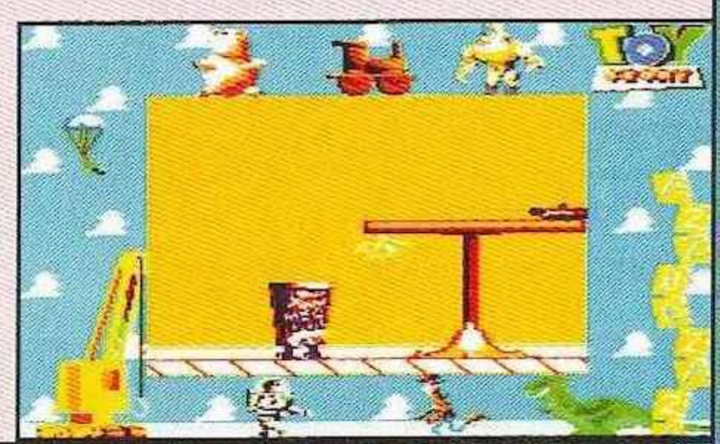
Toy Story



prix	34 %
éditeur	DISNEY INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Soyons direct : Toy Story version Game Boy est tout simplement grotesque ! La rage me prend lorsque je vois ce type de daube en 1996 ! Les graphismes, tout d'abord, sont d'une pauvreté affligeante, et que l'on ne me parle pas du problème du support, car il suffit de voir Tintin au Tibet (un exemple parmi tant d'autres) pour reconnaître que l'on peut faire sur GB de très beaux jeux de plate-forme. L'animation, quant à elle, demeure sans nul doute une des plus mauvaises de cette rentrée, c'est simple on a l'impression de jouer au ralenti. La cerise sur le gâteau : une jouabilité vraiment lamentable, à s'arracher les cheveux ! Ajoutons à cela des textes en anglais, une durée de vie très limitée (si la jouabilité n'était pas si exécrable, il suffirait d'une heure environ pour le terminer) et enfin, l'action, d'une monotonie déconcertante. En clair, Toy Story est soûlant à mort et ne présente aucun challenge intéressant. De surcroît, on retrouve toujours les mêmes ennemis ou presque. Non, mais franchement, Mickey, t'en n'as pas marre de te moquer des 'tites n'enfants ? Les versions 16 bits étaient admirablement soignées, mais là, on se demande vraiment si ce n'est pas un poisson d'avril ! Si je n'avais pas vu de mes propres yeux qu'il s'agissait bien de la version finale (avec la boîte et tout et tout), j'aurais vraiment cru que Toy Story sur Game Boy était encore en développement ! Passez votre chemin, chers Players : cette cartouche vous filerait le cafard !





El Didou

PLAYSTATION

Konami Open Golf

prix	72 %
éditeur	KONAMI
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE GOLF
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Après un somptueux Actua Golf de Gremlin, développer une simulation du même acabit tenait du miracle. Autant le dire tout de suite, il n'a pas eu lieu. Pourtant, Konami Open Golf révèle une interface excellente grâce à un aspect technique très complet, à la portée du néophyte. Mais les conditions météo et les dénivellations du green ont des effets irréalistes sur les trajectoires de votre balle. On a parfois la sensation de jouer dans un ouragan. C'est dommage car, malgré quelques problèmes de clipping, les gaphismes et l'animation sont assez réussis.

Wolfen

SATURN

Chaos Control

prix	30 %
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	NUL
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Chaos Control fait partie de ces jeux où l'on cherche encore une once d'interactivité. Basé uniquement sur des séquences vidéo (sans doute calculées sur Silicon Graphics), vous dirigez un viseur à l'écran. Le but, vous vous en doutez, est d'allumer des vaisseaux ennemis. Pour parfaire la confusion, les ennemis ne sont pas des sprites mais font partie de la séquence vidéo. Pas toujours facile de faire le tri entre décors et vaisseaux. Et, comble du ridicule, lorsque l'on touche un ennemi, il ne disparaît pas mais est masqué par un sprite. Un jeu en-dessous de tout.

Leflou

Road Rash (Saturn)

LE ZOOM DE VITE VU

Born to be bad ! Dans Road Rash, l'ambiance est aux « poignées en coin » et coups de savatte à gogo !

SATURN — Space Hulk

prix	88 %
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	ANGLAIS
genre	STRATEGIE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Non, Space Hulk n'est pas un nouveau clone de Doom ! Identique aux versions PlayStation et 3DO, c'est un jeu de stratégie auquel vient se greffer un mode en vue subjective, histoire de justifier l'adaptation de ce jeu de plateau sur 32 bits. Les missions sont variées et, pour la plupart, désespérées. Si vos space marines surarmés sont très efficaces au tir à distance, leurs ennemis, les Genestealers, sont rapides et redoutables au corps à corps. Doté d'une ambiance sonore exceptionnelle, Space Hulk ravira les amateurs de challenges relevés.

Sergent Wolf

SATURN — Road Rash

prix	80 %
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Road Rash propose des courses de motards fous, prêts à tout pour gagner. On écrase les passants, on cogne sur les concurrents et on évite les condés (ou on leur refait le portrait). Sur MD, Road Rash était déjà fun et lorsque le jeu a déboulé sur 3DO, c'était la claque ultime ! Graphiquement superbe (à l'époque, du jamais vu sur console), toujours aussi fun (voire davantage) et une bande-son top (Soundgarden, Paw...). Bref, un jeu qui en a scotché plus d'un à la rédaction pendant de longues heures dans la salle de tests. Puis est arrivée la version PlayStation qui, hélas, n'apportait pas grand-chose de plus, vu qu'il s'agissait une conversion pure et dure du titre 3DO. M'enfin, cela restait toujours aussi bon bien que, depuis, nous nous étions habitués à cette nouvelle qualité de graphismes. Aujourd'hui, ce petit bijou arrive sur Saturn, on aurait pu espérer de nouveaux circuits, un mode à deux ou je-ne-sais-quoi d'autres... Eh bien, non ! Une autre conversion banale et, du coup, décevante. D'autant plus que la définition des vidéos qui ponctuent les courses est assez basse, les graphismes plus grossiers et les bruitages moyens. Bof. Seul le fun reste présent et c'est d'ailleurs pour cela que sa note reste au-dessus de la moyenne. Les capacités de la Saturn ne sont pas vraiment à l'honneur avec cette version de Road Rash... Difficile en effet de s'émerveiller devant Road Rash après avoir goûté à Sega Rally !

El Didou

PLAYSTATION — Killing Zone

prix	35 %
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	LAMENTABLE
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	NON
continue	INFINI

Apparemment, certains petits malins se sont dit : « Tiens, la mode est aux jeux de combat en 3D. Si on en faisait un ? ». Et ils l'ont fait ! Ils nous ont pondu sept persos ridicules (dans le genre monstres mythologiques pour leur donner un peu d'allure), qui se tabassent sur des rings pas décorés ou si peu. Ils ne se soucient pas de les doter d'une palette de coups conséquente et estiment que la 3D, c'est déjà bien beau, et qu'il n'est donc pas utile de se pencher sur la jouabilité. Bref, ils se foutent de nous et franchement, un quart de Vite Vu, c'est déjà beaucoup leur donner.

Chris

Vite Vu

MEGADRIVE

Arcade Classics

prix 50 %

éditeur SEGA

textes ANGLAIS

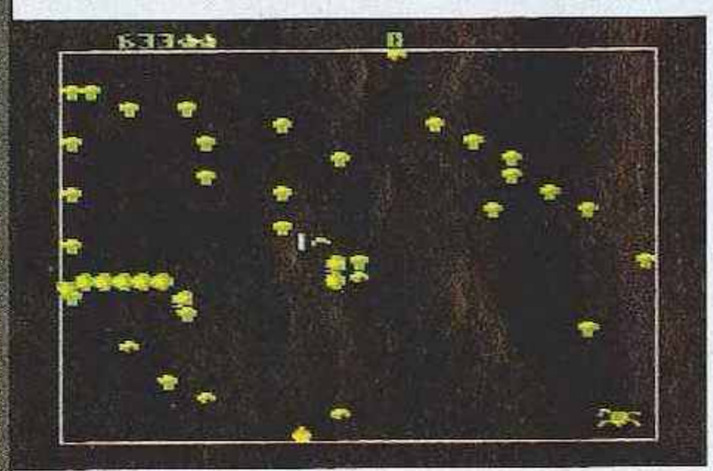
genre ARCADE

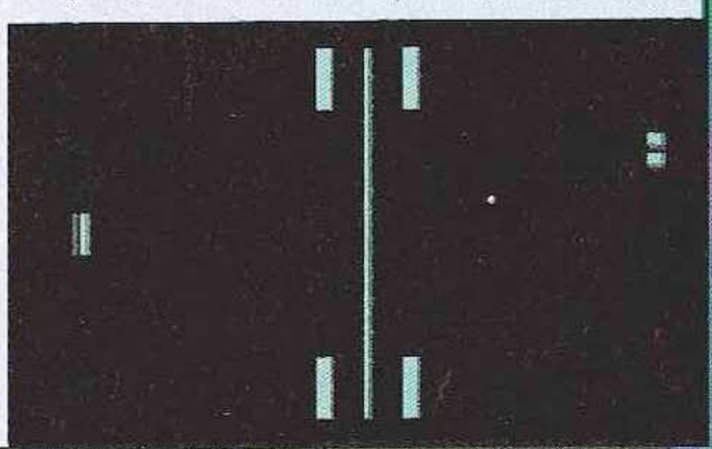
nombre de joueurs 1 OU 2

sauvegarde NON

continue NON

Dans la série « essayons-de-faire-du-neuf-avec-du-vieux », Sega nous propose, sur Megadrive, une compilation de trois titres qui ont marqué l'histoire des jeux vidéo. Pong (1972, première borne d'arcade de l'histoire), Missile Command (1980, il s'agissait de défendre ses cités contre une attaque de missiles grâce à des canons que l'on dirigeait à l'aide d'un trackball) et Centipede (1982, un shoot them up qui se jouait également avec un trackball). Ces trois titres étaient à l'origine des jeux d'arcade qui firent les belles heures de la firme Atari (à l'époque, vos parents étaient encore au lycée !). L'idée de ressortir ces titres préhistoriques dans une compilation façon « oldies but goodies » était bonne, mais les adaptations proposées ici ne sont que de pâles copies des jeux originaux. Ce qui semble assez incroyable car la 16 bits de Sega possède tout de même de quoi faire au moins aussi bien qu'une borne d'arcade du début des années 80 ! Par ailleurs, il aurait peut-être été judicieux d'apporter (dans la documentation ou dans une page écran) quelques informations à propos de ces jeux qui, disons-le, ont marqué notre siècle, comme un portrait de leurs créateurs originaux ou simplement un petit commentaire, pour expliquer comment ils avaient été conçus et ce qu'ils apportaient au genre lors de leur sortie... Bref, si les plus âgés d'entre vous voyaient là l'occasion de verser une larme de nostalgie en retrouvant les hits de leur jeunesse, c'est un peu raté...





Robby

PLAYSTATION

Top Gun

prix 81 %

éditeur SPECTRUM HOLOBYTE

textes FRANÇAIS

genre SIMU DE VOL

nombre de joueurs 1

sauvegarde OUI

continue OUI

Si vous avez toujours rêvé de rivaliser avec Tom « Maverick » Cruise, cette simulation de combat aérien vous propose justement de faire carrière dans la Navy, où vous serez en concurrence avec les meilleurs pilotes de l'aéronavale américaine. Il s'agira alors de vous familiariser avec les commandes de votre chasseur au cours de sorties d'entraînement, avant d'entrer dans le vif du sujet avec des missions d'interception des plus périlleuses. À noter que les briefings sont l'occasion de séquences vidéo qui vous replongeront dans l'ambiance du film.

Robby-Tanguy

PLAYSTATION

Raging Skies

prix 81 %

éditeur SONY

textes ANGLAIS

genre COMBAT AERIEN

nombre de joueurs 1

sauvegarde OUI

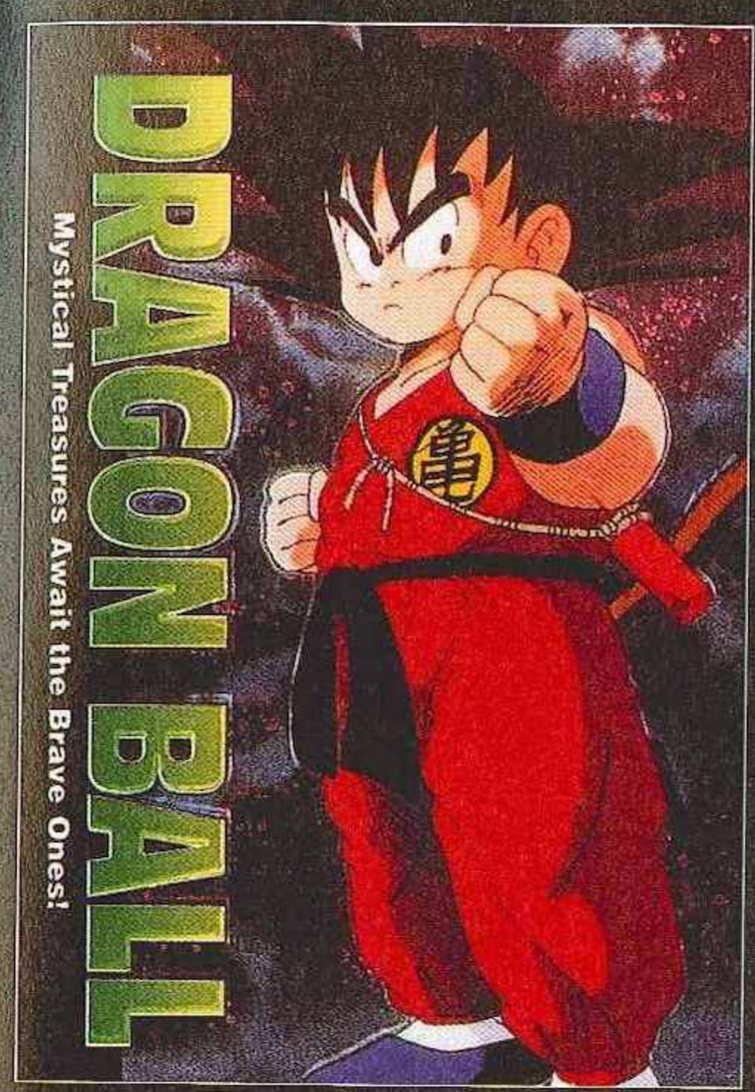
continue OUI

Aperçu sous le nom de SideWinder en Over The World dans Player One n° 62, Raging Skies sort en France ce mois-ci. Il possède le look d'un bon simulateur de combat aérien comme on en connaît sur micro-ordinateur. Cependant, les missions vous catapultent directement dans la meute des forces ennemies. Vous devrez alors votre survie à vos réflexes et non plus à vos talents de pilote. Du coup, Raging Skies n'est qu'un bon jeu d'arcade. On retiendra tout de même un mode Link permettant à deux joueurs (sur deux PlayStation) de s'affronter en « dogfight ».

Robby-Laverdure

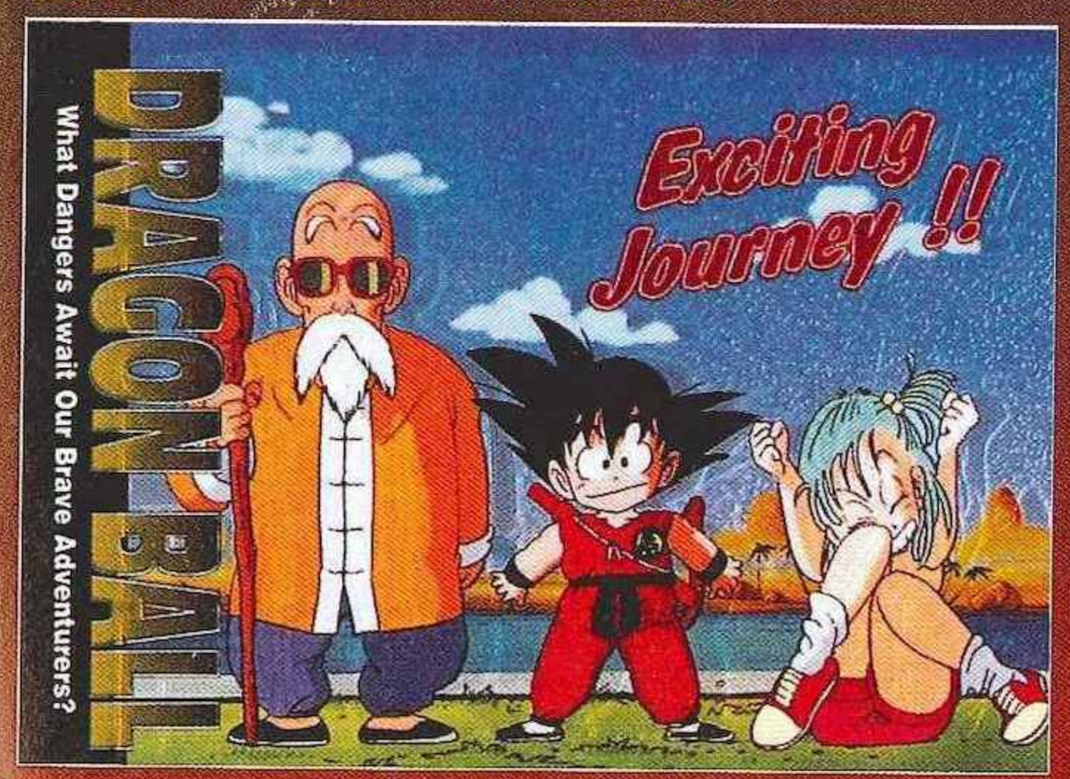
COMMENT TROUVER ET REUNIR LES 63 CHROMIUM® CARDS* AMERICAINES CONSACREES AUX ORIGINES DE DRAGON BALL ?

Tu trouveras ta première Chromium® Card dans ce magazine. Les autres, Panini te les livre sur un plateau, en direct des U.S.A. Rendez-vous chez ton marchand de journaux à partir de septembre !

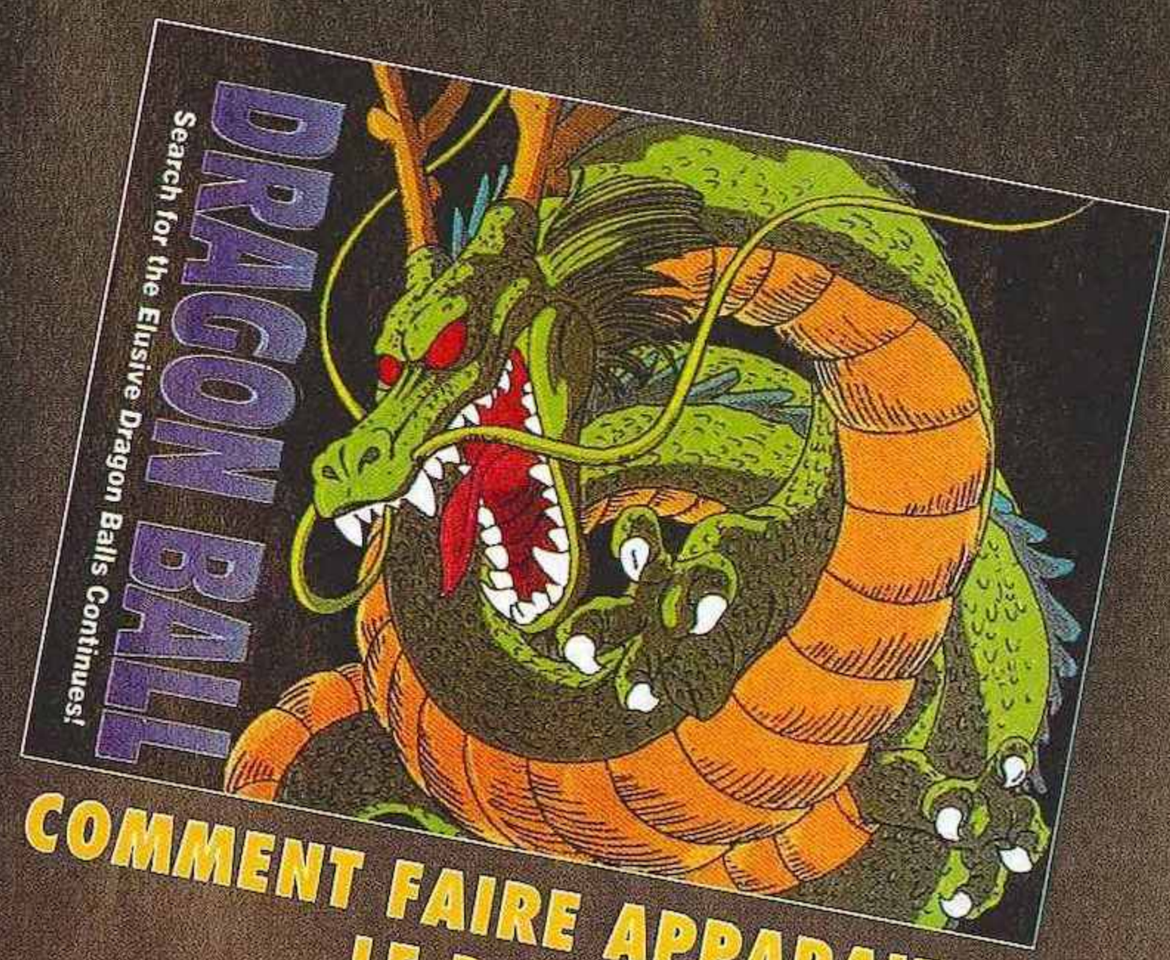


QUI EST SAN GOKU ?

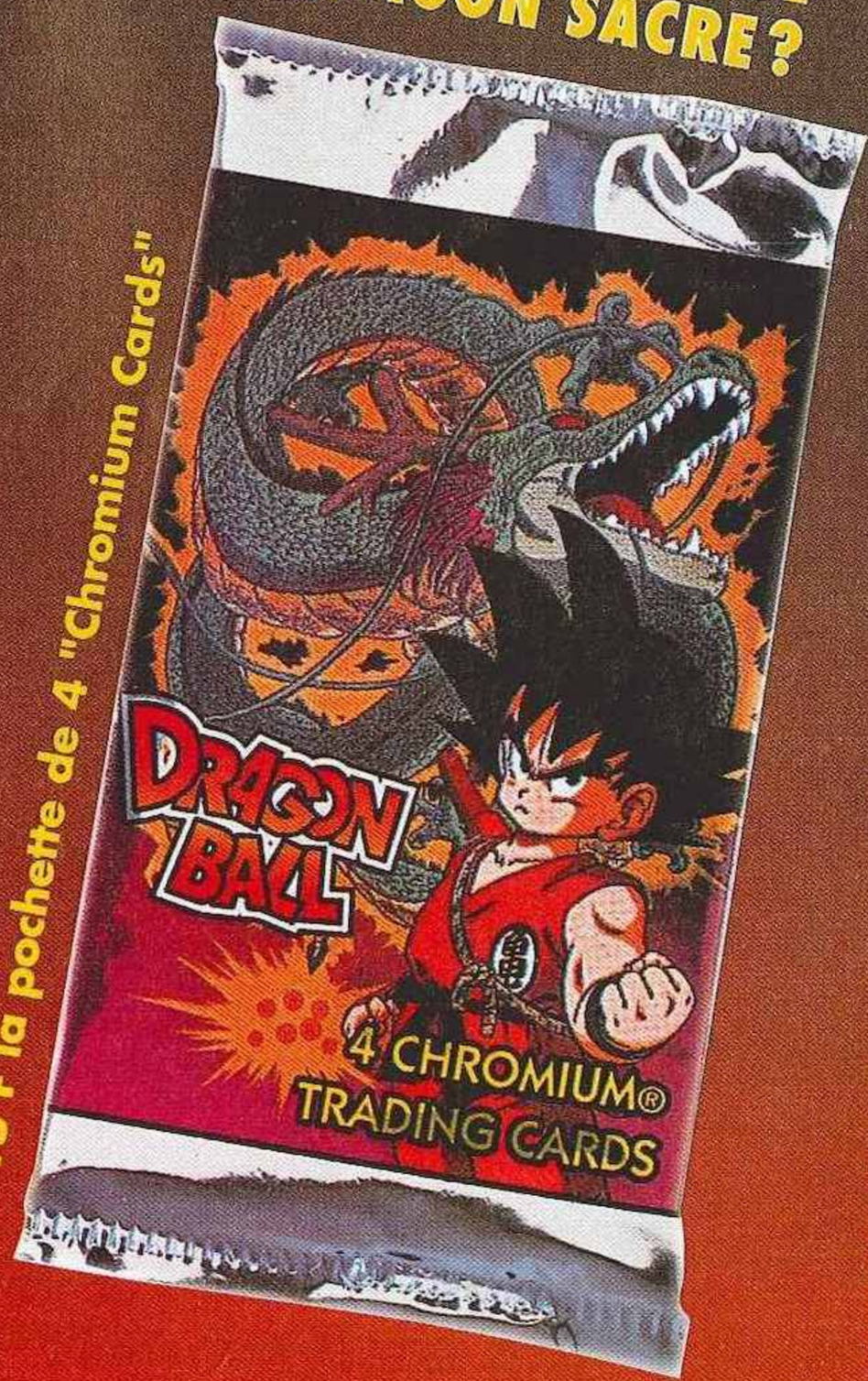
OU SE TROUVENT LES 7 DRAGON BALLS ?



QUELS DANGERS ATTENDENT NOS AVENTURIERS ?



COMMENT FAIRE APPARAITRE LE DRAGON SACRE ?



★ 15 F la pochette de 4 "Chromium Cards"

*** CHROMIUM CARDS : cartes métallisées en relief et plastifiées.**

© 1996 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation. H·C·M

Vite vu

PLAYSTATION

Onside

prix	78 %
éditeur	TELSTAR
textes	FRANÇAIS
genre	FOOT/GESTION
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Onside est une nouvelle simulation de foot à laquelle a été ajoutée une option de gestion du club et de son effectif. Jusqu'alors, seul Anco avait risqué un tel pari avec son excellent Kevin Keagan Player Manager sur Super Nintendo. Dans le cas d'Onside, la simulation n'est ni plus ni moins qu'un jeu de foot supplémentaire utilisant assez bien les capacités de la 32 bits. Quant aux phases de gestion, graphiquement dépouillées, son intérêt est assez limité. L'action se résume à disputer le match, à vérifier ensuite qu'il n'y a pas de blessé puis à faire un tour dans le menu transfert pour voir s'il n'y a pas un Pedros à acheter avant d'enchaîner sur un nouveau match, et ainsi de suite. Le problème dans ce genre de « double » jeu, c'est que les deux modes ne sont pas vraiment compatibles. En effet, si vous choisissez de jouer les matchs en mode manuel, la victoire dépendra essentiellement de votre maîtrise et de votre sens tactique. Dans ce cas, les caractéristiques physiques et techniques dont les joueurs disposent n'ont plus d'importance. Ainsi, pour conserver l'intérêt de l'aspect gestion, il convient de passer en résolution de match automatique. Et donc de faire l'impasse sur la simulation de football... Malheureusement, vu le peu d'actions à faire entre deux matchs, il ne faut guère plus de 20 minutes pour boucler une saison complète. Enfin, les joueurs ne vieillissant pas, vous obtenez une dream team au bout de trois saison et cela réduit à néant mes dernières illusions. Dommage.

Wolfen

MEGADRIVE

Bugs Bunny

prix	60 %
éditeur	SEGA
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Cela fait un petit moment que l'on n'avait pas vu Bugs Bunny héros d'un jeu vidéo. Le voilà qui redébarque sur Megadrive, dans un titre fidèle à l'esprit du cartoon originel. Notre lapin doit effectuer un certain nombre d'épreuves pour chaque tableau. Dans le premier, par exemple, il doit retourner des pancartes disséminées un peu partout, tout en évitant de se faire attraper par Daffy, car ces panneaux indiquent que la chasse au canard est ouverte. Un titre à réserver aux plus jeunes, sinon vous risquez l'ennui...

Chon

PLAYSTATION

Chessmaster 3D

prix	60 %
éditeur	MINDSCAPE
textes	ANGLAIS
genre	ECHECS
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Après une première adaptation sur Super Nintendo, Chessmaster 3D (qui vient initialement du PC) débarque sur PlayStation, où il souffre d'une jouabilité douteuse et d'une 3D peu lisible. Certes, le jeu a par ailleurs quelques qualités, comme la richesse de ses options (tutorial, niveaux de difficulté, sauvegarde...). Mais quand même, on peut se demander s'il existe un véritable marché pour ce type de jeu sur consoles 32 bits alors que pour le même prix (console + jeu), on trouve d'excellents jeux d'échecs électroniques portables.

Mc Yas

GAME BOY

Pinocchio

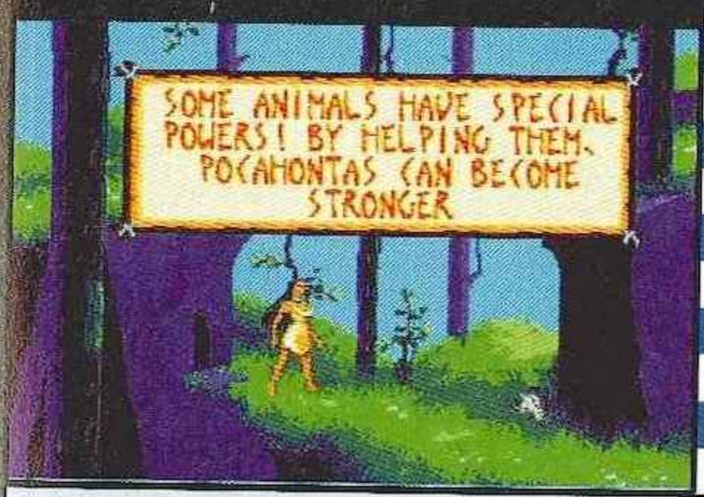
prix	65 %
éditeur	DISNEY INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Pinocchio sur Game Boy est l'adaptation de la version Super Nintendo. On retrouve donc les grandes scènes du film d'animation sur la portable (sauf deux niveaux, qui ont disparu). La qualité de l'animation est impressionnante. Quant aux graphismes, c'est du beau boulot mais l'ensemble est un peu trop chargé pour l'écran LCD. Si la variété des situations rencontrées en font un jeu sympathique, Pinocchio reste réservé aux jeunes joueurs compte tenu de sa grande facilité. À acquérir éventuellement en échange ou en occasion.

Leflou

MEGADRIVE

Pocahontas



prix	78 %
éditeur	DISNEY INTERACTIVE
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Quel enfant ne connaît pas les aventures de l'Indienne et de son raton-laveur, tous deux sortis des studios Disney ? Le jeu, dans l'esprit de Lost Vikings, est du même tonneau que le film : plein de bons sentiments et d'amour de la nature. L'héroïne évolue en compagnie de son raton. Suivant les obstacles rencontrés, vous dirigez l'un des deux personnages. En chemin, vous devrez aider toutes sortes d'animaux qui, en échange, vous offriront leurs pouvoirs (course pour le daim, nage pour le castor, etc.). Pocahontas cible sans aucun doute un public jeune.

Chon

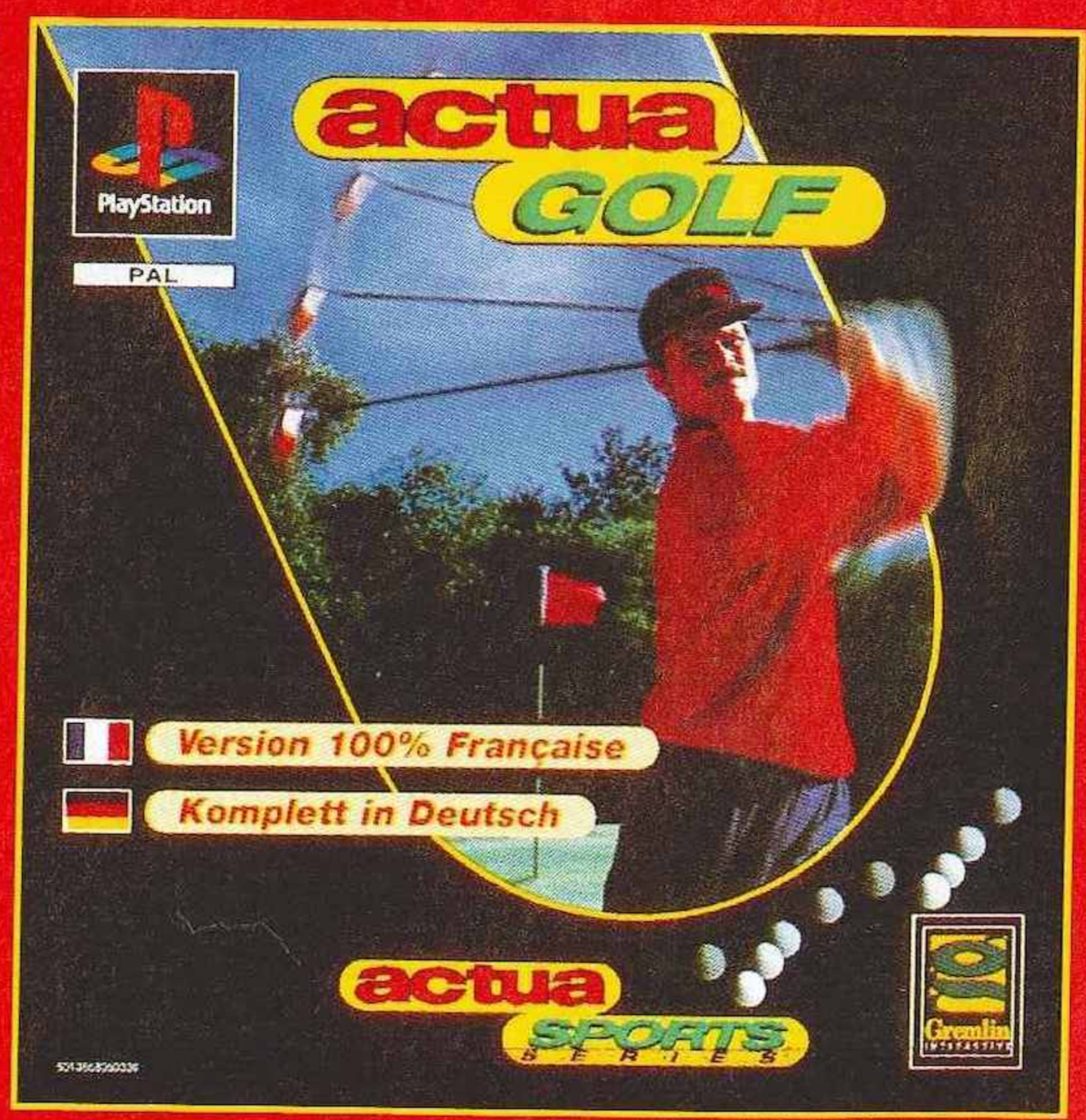
36 68 77 33

Gagnez plein de cadeaux

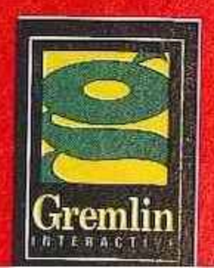
Les Lots

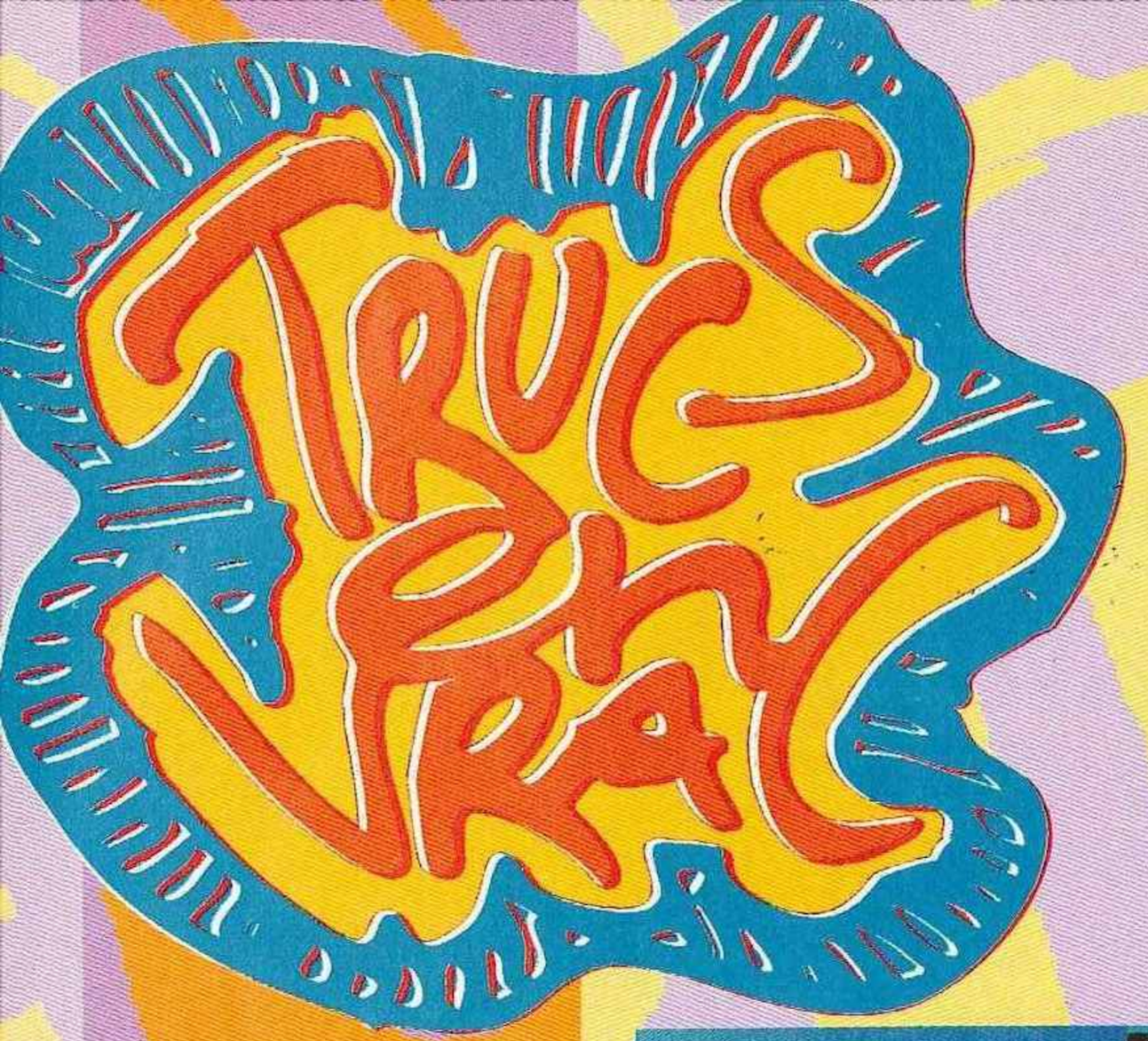
10 jeux Actua Golf sur PlayStation

10 jeux Actua Soccer sur PlayStation



Editeur distributeur : FUNSOFT FRANCE
32/34, rue de Belle-Feuille
92100 Boulogne





Après un été chaud où la baston fit rage, la rentrée des codes se retrouve une fois encore placée sous le signe de la révision : cours de biologie avec Gex, d'histoire avec The Horde, de géographie avec Magic Carpet, d'astronomie avec Titan Wars, de dessin avec Toy Story, etc. Et pour vous remettre de cet effort, vous aurez le droit de vous détendre avec une petite partie de flipper sur Digital Pinball.

Bubu

Codes Action Replay

Toy Story (SN)

Vies infinies : 7E002303

Secret of Evermore (SN)

Attention : Codes = héros/chien. Les « xx » sont à remplacer par des valeurs en héxadécimal (FF étant le maximum).

• Expérience et niveau : Points de vies : 7E4EB3xx + 7E0A35xx/7E4F61xx + 7E0AFxx
Niveau : 7E0A50xx/7E0A9Axx
Expérience : 7E0A49xx/7E0A93xx

• Aptitude : Attaque : 7E0A3Fxx/7E0A89xx
Défense : 7E0A441xx/7E0A8Bxx
Défense magique : 7E0A43xx/7E0A8Dxx
% fuite : 7E0A45xx/7E0A8Fxx
% coups : 7E0A47xx/7E0A91xx

LES CODES DE LA RENTREE

Gex

PlayStation/Saturn

Accès aux niveaux, invincibilité, vies, pouvoirs...

Grégory Chéradome (Pont-Audemer)

Qui s'en tamponne des codes de Gex ? Pas ceux qui possèdent ce jeu en tout cas, car il n'est pas facile.
Les codes suivants se font durant le jeu. Mettez la pause, et maintenez L1 (PlayStation) ou R (Saturn) enfoncé durant chaque manipulation.

• Invincibilité :
PlayStation : ✕, □, **Bas, Bas, Haut, Bas, Droite.**
Saturn : **B, A, Bas, A, Bas, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite.**

• 99 vies :
PlayStation : **Haut,** ○, △, **Bas, Droite,** □, **Bas.**
Saturn : **Haut, Haut, Bas, Droite, A, Bas.**

• Super saut :
PlayStation : ✕, ○, **Haut, Haut, Bas, Droite, Droite.**
Saturn : **Bas, Haut, Start, Droite, Droite, Bas,** ○, **Droite, Start.**

• Tir électrique :
PlayStation : **Droite, Gauche, Droite,** ○, △, **Droite,** ○, **Bas, Droite.**
Saturn : **Bas, Haut, Start, Droite, Droite, Z, A, Start, Start, Droite, Droite.**

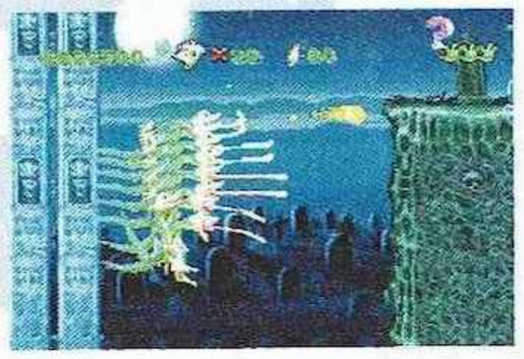
• Tir enflammé :
PlayStation : ✕, **Haut, Droite, Haut, Droite, Droite.**
Saturn : **C, Haut, Droite, Droite, Y, B, Haut, Droite, Haut.**

• Tir glacé :
PlayStation : ○, ○, **Gauche, Bas,** ○, **Haut, Droite.**
Saturn : **Droite, Y, Droite, Bas, Droite, Droite, B, Gauche, Haut, Droite.**

Les deux codes suivants concerne la PlayStation uniquement. Ils s'effectuent à l'écran du choix des niveaux. Il faut d'abord faire apparaître le menu d'items (bouton Select), puis maintenir le bouton L1 enfoncé durant la manipulation.

• Ouvrir n'importe quel niveau : allez devant l'entrée du niveau, et tapez : ○, **Start, Droite, Haut,** □, **Gauche, Gauche, Haut, Start.**

• Menu de choix des niveaux : ✕, □, ✕, **Droite, Haut, Gauche,** ○, ○, **Bas, Bas.**



The Horde

Saturn

Invincibilité, argent, objets...

Bubu

Voilà une horde de codes pour ce jeu de réflexion, à l'attention de ceux qui ne veulent pas trop se prendre la tête. Mettez la pause durant une partie, et effectuez les manipulations suivantes :

• Pour être invincible : **B, Haut, Droite, Bas, A, Bas, A, Droite.**

• Pour avoir 30 000 couronnes :

Gauche, A, A, B, Gauche, A, Droite, Bas.

• Pour courir vite : **B, Droite, A, B.**

• Pour avoir son territoire près du château : **Bas, A, Gauche, Gauche, Bas, A, A, Droite.**

• Pour pouvoir construire d'emblée sur tout le terrain de jeu : **Gauche, A, Haut, Bas, B, A, A, B.**

• Pour continuer à jouer même si le village est entièrement détruit : **A, Bas, Bas, Droite, A, Bas.**

• Pour voir toutes les séquences vidéo : **Droite, A, Gauche, Gauche, A, Haut, B.**

• Pour pouvoir sélectionner d'emblée tous les objets : **B, Droite, A, Gauche, Gauche, Bas, Droite, A, A, Gauche.**

Descent

PlayStation

Vies, clés, turbo, armes...

Bubu & MC Yas

On a trouvé des codes vraiment indécents sur Descent ! Plus tricheur, tu meurs ! En plus, il n'est pas nécessaire de mettre la pause avant de rentrer ces codes. Décadent !

• Toutes les clés : □ × ○ △ × △ △ × △ × △ ×

• Turbo : □ △ ○ □ ○ × □ × ○ △ □ ×

• Deux nouveaux niveaux de difficulté : △ □ □ △ ○ ○ □ □ △ ○ □ □ (recommencez une autre partie — new game –

et les niveaux Insame et Ace apparaîtront)

• Arme Mega Zowie Wowie : △ □ ○ × △ □ × △ □ × ○ □

• Bouclier à 100 % : △ △ × □ △ ○ △ × □ × △ ×

• Invulnérabilité : □ △ ○ □ □ △ ○ ○ □ △ □ ×

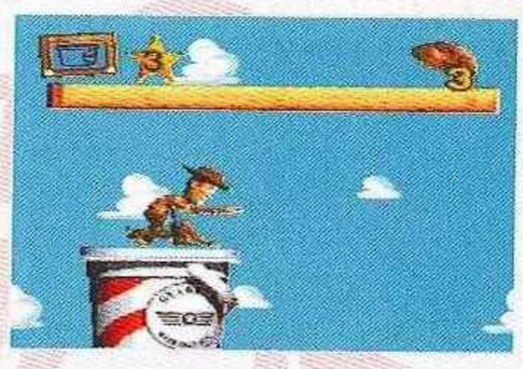
• 10 vies, Mega Zowie Wowie, niveau terminé dès que le générateur est trouvé : △ × □ □ △ ○ ○ □ △ □ ○ ×

Toy Story

Super Nintendo

Invincibilité, sauter les niveaux

Bubu l'éclair



Voilà des astuces aussi historiques que le film ! En effet, ce sont les premières astuces à se faire sans code ! Pour être invincible, il suffit de monter sur l'armoire à côté de laquelle se trouve une batte de base-ball, et de s'y accroupir jusqu'à ce que l'étoile d'énergie de Woody tournoie. Pour changer de niveau, il faut monter sur la boîte des petits soldats (qui se trouve juste en haut de l'armoire citée), s'accroupir, mettre la pause puis appuyer sur Start. Dans les niveaux suivants, il suffira de mettre la pause et de faire Start.

Goal Storm

PlayStation

Têtes d'œufs !

Bubu & Reyda

À l'écran titre, tapez : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** □, ○.

Vos joueurs auront alors des tronches de Moai (les statues de l'îles de Pâques) ! PS : cela n'a aucune influence sur les buts marqués de la tête...

• Argent :
Serres : 7EOAC8xx
Gemmes : 7EOACBxx
Ducats : 7EOACExx
Crédits : 7EOACFxx
(Filou, MC Yas)

Mots de passe

ViewPoint (PlayStation)

1-1 : CGG
1-2 : CLL
1-3 : CRR
2-1 : FCF
2-2 : FHF
2-3 : FMK
3-1 : HCH
3-2 : HHC
3-3 : HMH
4-1 : KCK
4-2 : KKC
4-3 : KNG
4-4 : KTL
5-1 : MCM
5-2 : MHH
6-1 : PCP
6-2 : PHK
6-3 : PPC

Spot Goes to Hollywood (MD)

JNGFTKWS
LBPGVDRO
HY7QUUB7
YDGKVMUC
JGNVLDHY

Separation Anxiety (SN)

Niveau de difficulté trés élevé :
MRRYPN
(Herman Speed, Mantes)

Cyberia (PlayStation japonaise)

RIG DOCK
MEET GIA
SKEET SHOOT
BIG KISS
ZAPPED

Mots de passe

GOING UP
BIG SHOCK
EASY RIDE
CATWALK
STEAL OCEAN
ROUGH RIDE
ISLAND RUN
VALLEY RUN
PORT FLYBY
UNDERGROUND
PIT STOP
ICE CREAM
COLD FEET
DOOR MAN
LOCKED OUT
SLICEOMATIC
NOT FRIENDS
LISTEN IN
GENIUS
RED LIGHT
DRUG STORE
UNSAFE DOOR
GRAFFITI

Shellshock (PlayStation)

Niveau 2 :
ORIBARQZCAA4CAADC
Niveau 3 :
E2QCQWQZEAAY-GAADC
Niveau 4 :
VFZAQNQBEAQC-MAEDC
Niveau 5 :
SFJAQRQFDAYMFAIDC
Niveau 6 :
NWBAAYQFCAATRAIDC
Niveau 7 :
5YBDANQZCAADYAIDC
Niveau 8 :
QGCCQSQRGAADYAIDC
Niveau 9 :
BLCBARAS-DAAPBBMTC
Niveau 10 :
OUSFAQAKDAARGB-QTC
Niveau 11 :
42SFANQODAAHNB-QTC
Niveau 12 :
NGTCAPA5CAAZSBQTC
Niveau 13 :
QODBAUALDAANWBQTC

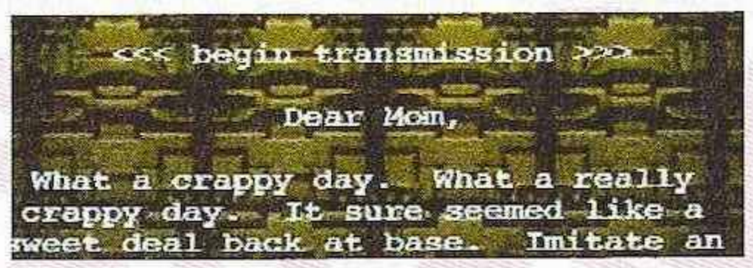
PO'ed

3DO

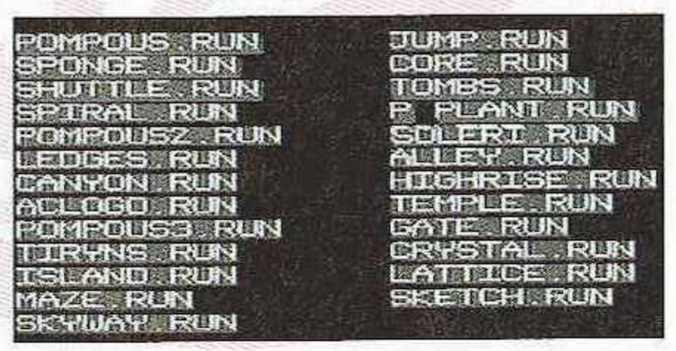
Choix du niveau, invincibilité

Lio de Poêle (Porto)

• Choix du niveau : à l'écran « PO'ED » (new game/load game/delete game), pressez **L + R + Haut**, puis lancez une nouvelle partie. Ensuite, à l'écran « DIFFICULTY LEVEL », pressez **L + R + Bas**, puis choisissez un niveau de difficulté. Après cela, à l'écran <<<begin transmission>>> enfoncez B; un écran avec tous les noms des niveaux apparaît alors...



• Invincibilité : Durant le jeu, il vous faudra d'abord récupérer l'arme la plus puissante : le lance-roquettes. Ensuite, vous devrez faire apparaître votre inventaire d'armement. À ce stade, **maintenez A et pressez L + R** : le curseur passera sur toutes les armes, puis la phrase « Kneel Before Me », s'inscrira; vous êtes alors invincible (si vous ne vous êtes pas fait tuer entre-temps...).

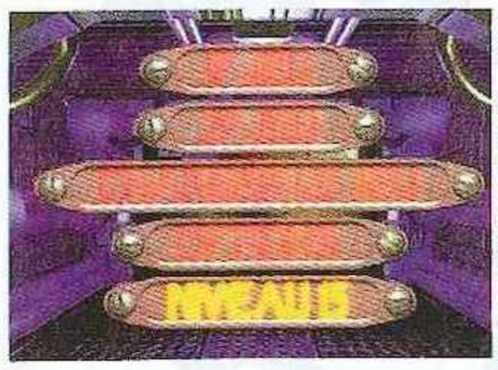


Loaded

PlayStation

Choix du niveau

Magic Sam (Antha)



Magic Sam vient de trouver le dernier des codes sur ce jeu

(pour les autres, voir *PO* n° 62). Il s'agit du cheat qui permet de commencer à n'importe quel niveau. Mettez la pause durant une partie (ce qui fait apparaître le menu d'options). Ensuite, maintenez **L1 + L2 enfoncés pendant 10 secondes**. Après ce laps de temps, **gardez les deux boutons enfoncés et tapez : Haut, Droite, Bas, Gauche, △, ○, ×, □, ×, △, □, ○** (le menu devrait s'agrandir un peu). Ensuite, quittez le jeu et changez le niveau au menu principal du jeu.

Digital Pinball

Saturn

Nouveau flipper

Victor Mann (Compienne)

À l'écran titre, tapez : **X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, Haut, Haut, Start**. Le flipper bonus de fin apparaîtra.

Magic Carpet

PlayStation

Choix du niveau, bonus

Magic Sam°

À l'écran des options, **entrez : △ △ ○ □ △ ○ △ □**. Une nouvelle option apparaîtra, qui vous permet de choisir votre niveau. Ensuite, en cours de jeu, vous pourrez alors faire d'autres codes. Il faudra d'abord mettre la pause, puis :
taper △, pour avoir tous les sorts.
taper □, pour accroître votre mana.
taper ○, pour aller au niveau suivant.

Need For Speed

PlayStation

Nouveaux circuits, nouvelle voiture, nouveaux modes

Milouse

Avant toute chose, il faut aller dans les passwords du mode Tournament, et y inscrire : **TSYBNS**. Cela vous permettra d'obtenir un nouveau circuit, le Lost Vegas. C'est déjà pas mal. Ensuite, vous pourrez obtenir les codes suivants :

• Quand vous vous apprêtez à

sélectionner un circuit, **maintenez L1 + R1** pour transformer la route de celui-ci en chemin de terre, genre Sega Rally (sauf celle enneigée du Rusty Spring qui sera ensablée !).

• Lorsque vous êtes sur le point de choisir une voiture (dans

tous les modes de jeu sauf le Tournament), **maintenez plutôt L1 + R1** pour faire apparaître la Warrior Car (un véritable bolide) !

• À l'écran de sélection du type

de course, **pressez L1 + R1** pour que le « Head to Head » se change en « No Mercy ».

• Enfin, quand vous réglez le nombre de tours (Lap Choice), **maintenez encore L1 + R1**, pour être en mode ARCADE.

Agile Warrior

PlayStation

Missions complétées, plein écran, danse sensuelle !

Gilles Wariore (Nantes)

Gilles a encore trouvé des codes très chauds sur ce jeu ! Je vous rappelle qu'ils se font durant le jeu. Mettez la pause et faites les manips. Si vous ne vous êtes pas planté, la pause se retirera toute seule.

• Toutes les missions ouvertes : **Gauche, □□□□, Haut,**

△△△, Droite, ○, Bas, ×
△△△, Haut, Haut, Haut.

• Toutes les missions complétées : **Gauche, □□□□, Haut, △△△ Droite, ○, Bas, ×, Select, ×××, Select, △△△, Select, ×××.**

• Plein écran : **Gauche, □□□□, Haut, △△△, Droite, ○, Bas, ×, L1 + R1.**

• Armure et essence au minimum (pour se suicider vite) : **Gauche, □□□□, Haut, △△△, Droite, ○, Bas, ×, Gauche, Droite, Gauche, Droite.**

• Danse sensuelle de mademoiselle Cheryl Marie Boudreau (sic !) : **Gauche, □□□□, Haut, △△△, Droite, ○, Bas, ×, Bas, ×, Bas, ×, Bas, ×, Bas, ×, Bas, ×.**

(PS : une fois la mission terminée, vous aurez droit à ce spectacle à la place du briefing, même si vous avez perdu. Vraiment cool ce code !).

Alone in the Dark 2

Saturn

Aller directement dans la deuxième partie du jeu.

Bubu & Reyda

Une fois n'est pas coutume, cette astuce n'est pas sous

forme d'une manipulation à la manette, mais d'une action à faire dans le jeu. Cela se passe au début de la partie, quand vous êtes encore dans les jardins. Allez tout à gauche du manoir, sur la trappe située près des buissons. Restez-y quelques instants et votre personnage sera téléporté dans les sous-sols du manoir (en ayant sur lui les objets nécessaires)...

Doki Doki

PlayStation japonaise

Visual Select

Reyda (yo !)

Ce code va vous permettre d'accéder à un menu qui vous donnera la possibilité de jouer toutes les parties du jeu dans l'ordre que vous voulez, de voir tous les écrans, etc. À la page de présentation, tapez : **Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, ×, ○.**

Mots de passe

Niveau 14 : 5TLFANHDAAV1BQTC
Niveau 15 : OYDDAPA1EAA1ACQTC
Niveau 16 : XEUFCSAPDAALHCQTC
Niveau 17 : QN2DUSA1CAABLQTC
Niveau 18 : ORMEUUAHEAALQC-QTC
Niveau 19 : P1UCWSAPDAA1UCQTC
Niveau 20 : RHFGINATCAAROCQTC
Niveau 21 : AJNBILATDAAN3CQTC
Niveau 22 : 3RVAYYATCAA1ADQTC
Niveau 23 : K3VAYWALCAAPEDQTC
Niveau 24 : VAOCINALDABKDQTC
Niveau 25 : OM4EYVA5CAA1PSQTC

Descent (PlayStation)

1 (Lunar Outpost) : BBBGB-DB7S7-DBMG6-VBBBB
2 (Lunar Scilab) : DBG4B-JB7S7-DS4#Y-MSBYB
3 (Lunar Military Base) : BBBQB-DB7S7-DBMJK-VBBBB
4 (Venus Atmosphere Lab) : BBBBB-DL7S7-DBLJW-WBBBB
5 (Venus Nickel-Iron Mine) : BBBGB-DL7S7-DBMKF-WBBBB
6 (Mercury Solar Lab) : BBBLB-DL7S7-DBLK8-WBBBB
7 (Mercury Military Lab) : BBBQBDL7S7-DBMLT-WBBBB
8 (Mars Processing Station) : BBBBB-DV7S7-DBLL4-XBBBB
9 (Mars Colony) : BBBGB-DV7S7-DBMMP-XBBBB

Mots de passe

10 (Mars Orbital Station) : BBBLB-DV7S7-DBLNH-XBBBB
11 (Sulpher Mine) : BBBQB-DV7S7-DBMN2-XBBBB
12 (Callisto Tower Colony) : BBBBB-D37S7-DBLFC-YBBBB
13 (Europa Mining Colony) : BBBGB-D37S7-DBMPY-YBBBB
14 (Canymede Military Base) : BBBLB-D37S7-DBLQR-YBBBB
15 (Europa Diamond Mine) : BBBQB-D3S7S-DBMQ#-YBBBB
16 (Hyperion Methane Mine) : BBBBB-FB7S7-DBLRM-*BBBB
17 Tethhys Military Base) : BBBGB-FB7S7-DBMRG-*BBBB
18 (Miranda Mine) : BBBLB-FB7S7-DBLSO-*BBBB
19 (Oberon Mine) : BBBQB-FB7S7-DBMTK-*BBBB
20 (Oberon Iron Mine) : BBBBB-FL7S7-DBLTW-OBBBB
21 (Oberon Colony) : BBBGB-FL7S7-DBMVF-OBBBB
22 (Neptune Storage Depot) : BBBLB-FL7S7-DBLV9-OBBBB
23 (Triton Storage Depot) : BBBQB-FL7S7-DBMWT-OBBBB
24 (Nereid Volatile Mine) : BBBBB-FV7S7-DBLW4-1BBBB
25 (Pluto Outpost) : BBBGB-FV7S7-DBMXP-1BBBB
26 (Pluto Military Base) : BBBLB-FVS7-DBLYH-1BBBB
27 (Charon Volatile Mine) : K4*#-#O*LV-COMJF-OBF#B.

Titan Wars Solar Eclipse

Saturn

Niveaux secrets, armes, vie

MC Solarr

Pendant le jeu, à l'écran de pause, tapez les codes suivants.

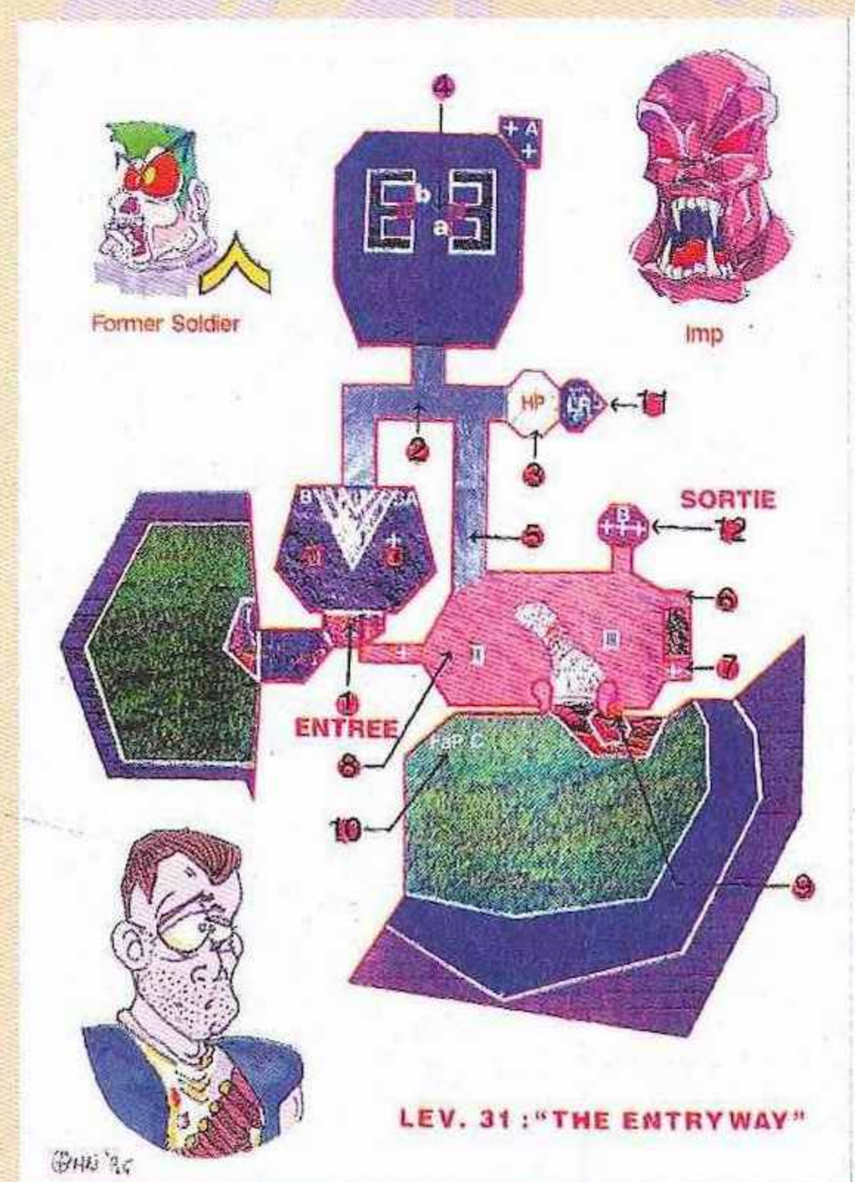
• Niveaux secrets :
Heads up ! : **Droite, Bas, Bas, Gauche, C, Droite, A, Z, Y.**
Somethin' Trippin': Droite, Bas, Bas, Gauche, B, A, Droite, Start.
Fade to black : **Droite, Bas, Bas, Gauche, X, Y, Z, Z, Y.**
House Hunt : Droite, Bas, Bas, Gauche, Y, A, Droite, Bas.
Frost Byte : **Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Droite, Droite.**
Chowder : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Y, Bas, Bas, Haut, Droite, C.**
Horde : **Droite, Bas, Bas, Gauche, C, Haut, Bas.**
Trench : Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas.

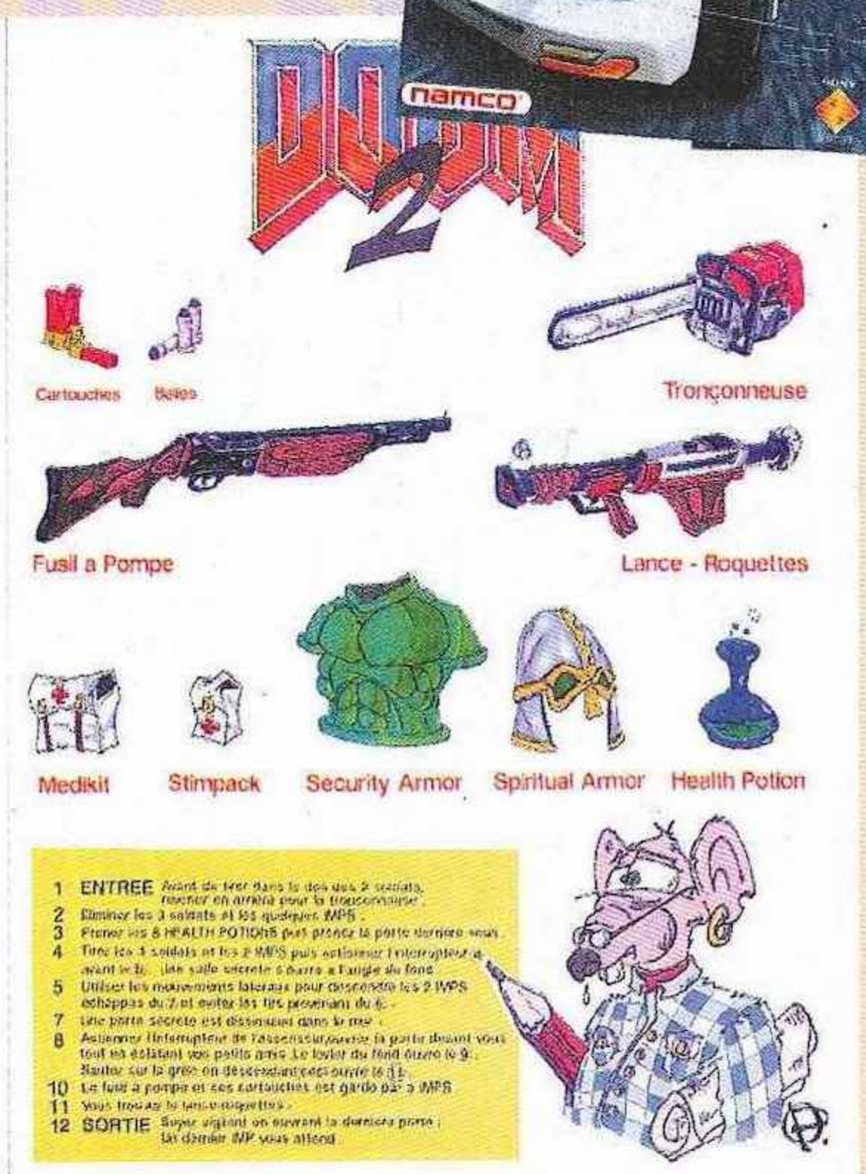
• Armes :
Tir de base au maximum : **Droite, Bas, Bas, Gauche, A, Gauche, Gauche.**
Missiles à tête chercheuse : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, A, Bas, Y.**
Missiles guidés : **Droite, Bas, Bas, Gauche, B, A, Gauche, Gauche.**

• Vie :
Vies à fond : **Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Bas, Bas, Y.**
Invincibilité : Droite, Bas, Bas, Gauche, B, Haut, Gauche, Gauche, Y.
Bouclier : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Bas, Droite, A, C, Haut, Gauche, A.**

LE PLAN DES LECTEURS

Stop les gars ! Arrêtez de m'envoyer des plans de Doom ! Ils ne sont vraiment pas indispensables... Si je publie quand même celui de **Pior Oberson**, c'est qu'il est très beau, et qu'il explique très correctement comment terminer le niveau.
Pior gagne donc le jeu qu'il a demandé : **Ridge Racer Revolution, offert par Sony.**





Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION

ultra Player

CREDITS

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

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

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

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

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

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

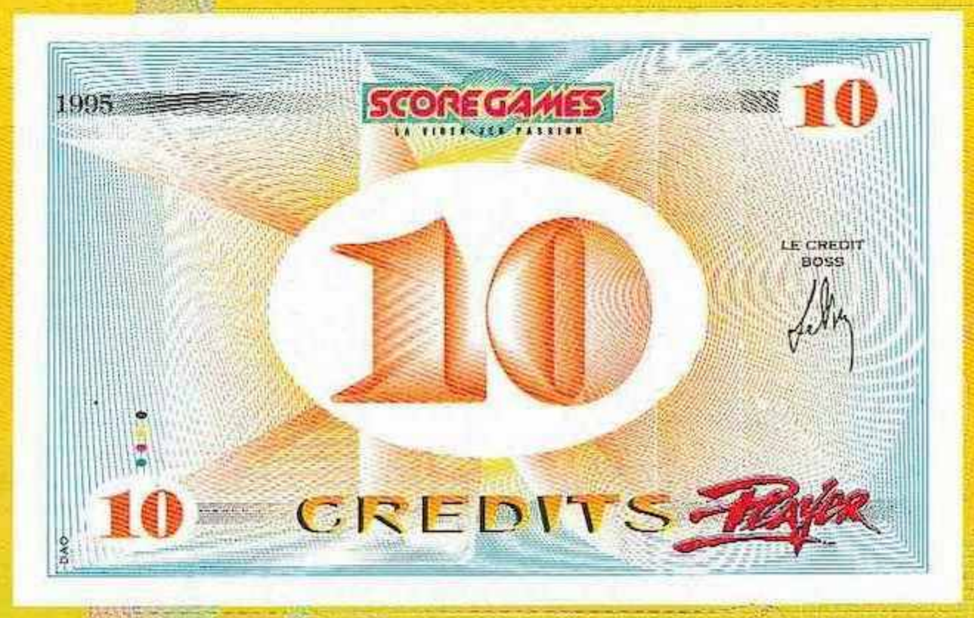
Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande)

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

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 (sauf achat de manga et jeu d'occasion) 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.

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player

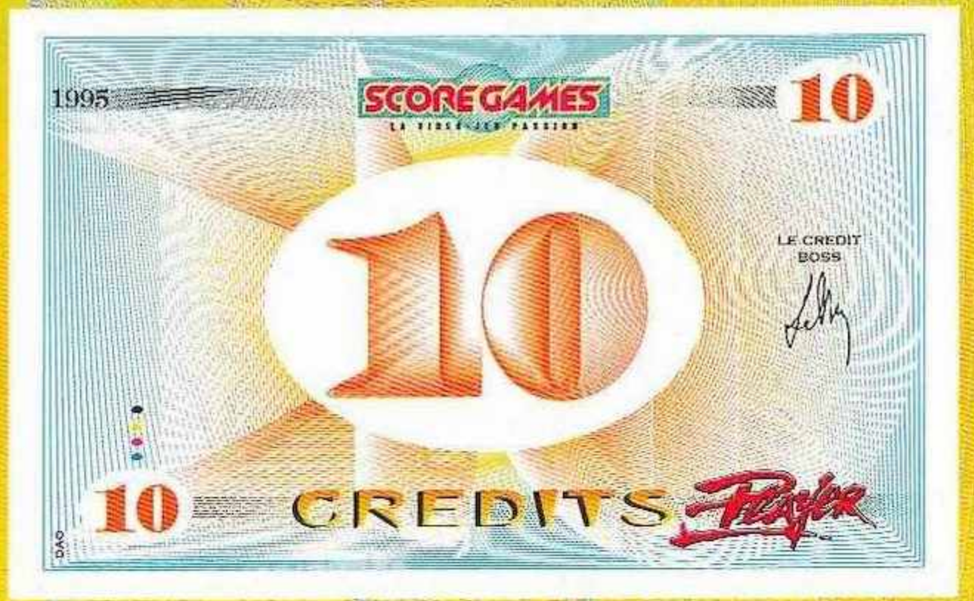
1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT
BOSS
25
CREDITS
Player

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT
BOSS
50
CREDITS
Player

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT
BOSS
25
CREDITS
Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player


1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT
BOSS
10
CREDITS
Player

CYBERmagic EXPO à DISNEYLAND® PARIS,
vous ne verrez plus les choses de la même manière.

Du 23 au 27 octobre 96,
le salon de toutes les technologies nouvelles et multimédia

Technologies nouvelles : Téléphonie ★ Fax/Modem ★ Internet/On line ★ Image et Impression numérique ★ Electronique ★ Network computer
Technologies multimédia : CD ★ CD Rom ★ Son ★ Vidéo ★ Télévision ★ Musique ★ Consoles de jeux et d'éducation

Les Offres Spéciales

Pendant la durée du salon, CYBER*magic* EXPO vous propose ces 3 offres spéciales :

Forfait des 1/2 journées : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO le matin et au parc à thèmes DISNEYLAND® PARIS l'après midi à partir de 14 h — **127 F TTC** par personne

Forfait journée/soirée : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO pour la journée et au parc à thèmes DISNEYLAND® PARIS (pour les soirées du 24 et 25 de 20 h à 23h) — **106 F TTC** par personne

Forfait journée/dîner spectacle : entrée comprenant l'accès à CYBER*magic* EXPO pour la journée et le dîner spectacle du Buffalo Bill's Wild West Show (pour les soirées du 23, 24 et 25) — **295 F TTC** par personne

Dans la limite des places disponibles

Entrée au salon seul : 50 F.

Infos/réservation : 3615 CYBER*magic* (1,01 F TTC/mn) ou au 36 68 68 35 (2,25 F TTC/mn)

Avec le partenariat de la RATP

Sur simple demande, la RATP vous offrira une entrée au salon CYBER*magic* EXPO (cadeau d'une valeur de 50 F dans la limite des stocks disponibles). A demander sans obligation d'achat, dans les principales stations de métro et gares RATP des lignes A et B du RER – liste complète sur minitel 3615 RATP (1,29 F TTC/mn) et par téléphone au 36 68 77 14 (2,23 F TTC/mn).

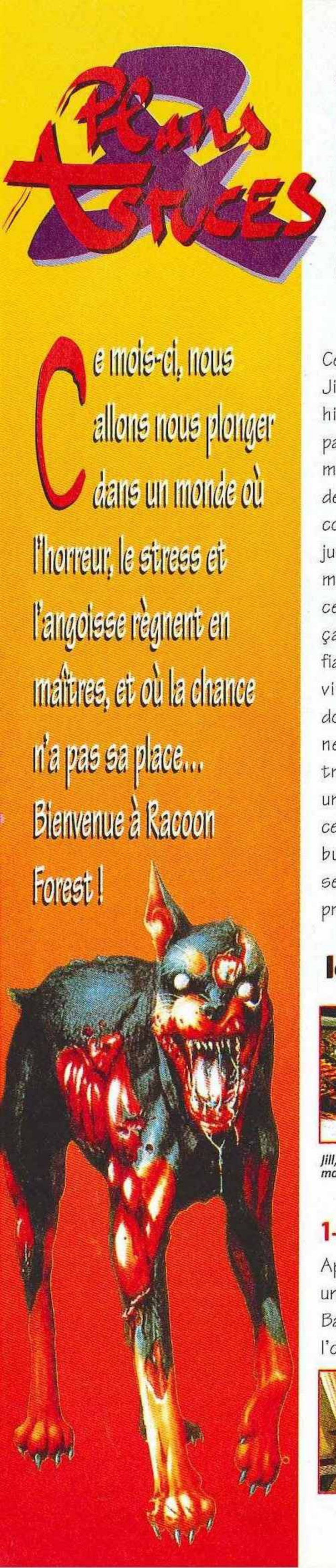
Avec le partenariat de la SNCF

La SNCF vous offre une réduction de 20 % sur votre billet aller/retour, un accueil dans les espaces Euraffaires ainsi que l'accès à CYBER*magic* EXPO, en commandant vos billets par Ligne Directe : 36 35 35 35 (2,23 F TTC/mn). Si vous réglez par carte bancaire, votre billet vous est aussi livré à domicile. Pour tout achat de billet aller/retour en gare TGV, demandez la liste des guichets autorisés en composant Ligne Directe. Infos pratiques : 3615 SNCF (1,01 F TTC/mn) rubrique "informations générales" à partir de septembre.

M.B&A

ORGANISATION
un Miller Freeman
A United News & Media company

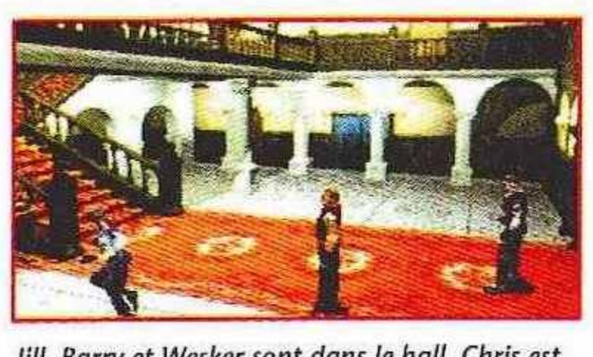
AVEC LES PARTENARIATS DE :



Resident Evil

Cette solution est spécifique à Jill, l'héroïne féminine de cette histoire. Lors d'une première partie, je vous déconseille fortement d'incarner Chris. Jill dispose de deux nets avantages sur son collègue puisqu'elle peut porter jusqu'à 8 objets (et lui 6 seulement) et sait, en outre, crocheter certaines serrures. Dit comme ça, cela peut paraître insignifiant, mais vous découvrirez bien vite l'avantage considérable dont elle dispose. Si vous parvenez à finir le jeu en moins de trois heures, je vous garantis une bonne surprise à la fin. Pour cela, il vous faudra aller droit au but et autant dire que ce ne sera probablement pas pour la première partie. Bonne chance.

le rez-de-chaussée



Jill, Barry et Wesker sont dans le hall. Chris est manquant à l'appel.

1- Salle à manger

Après avoir entendu un coup de feu, Jill et Barry vont tenter d'en découvrir l'origine. Ils entrent ensemble dans la salle à manger. Dirigez-vous au fond de la pièce et, tandis que Barry inspecte la tache de sang au sol, prenez le blason en bois.

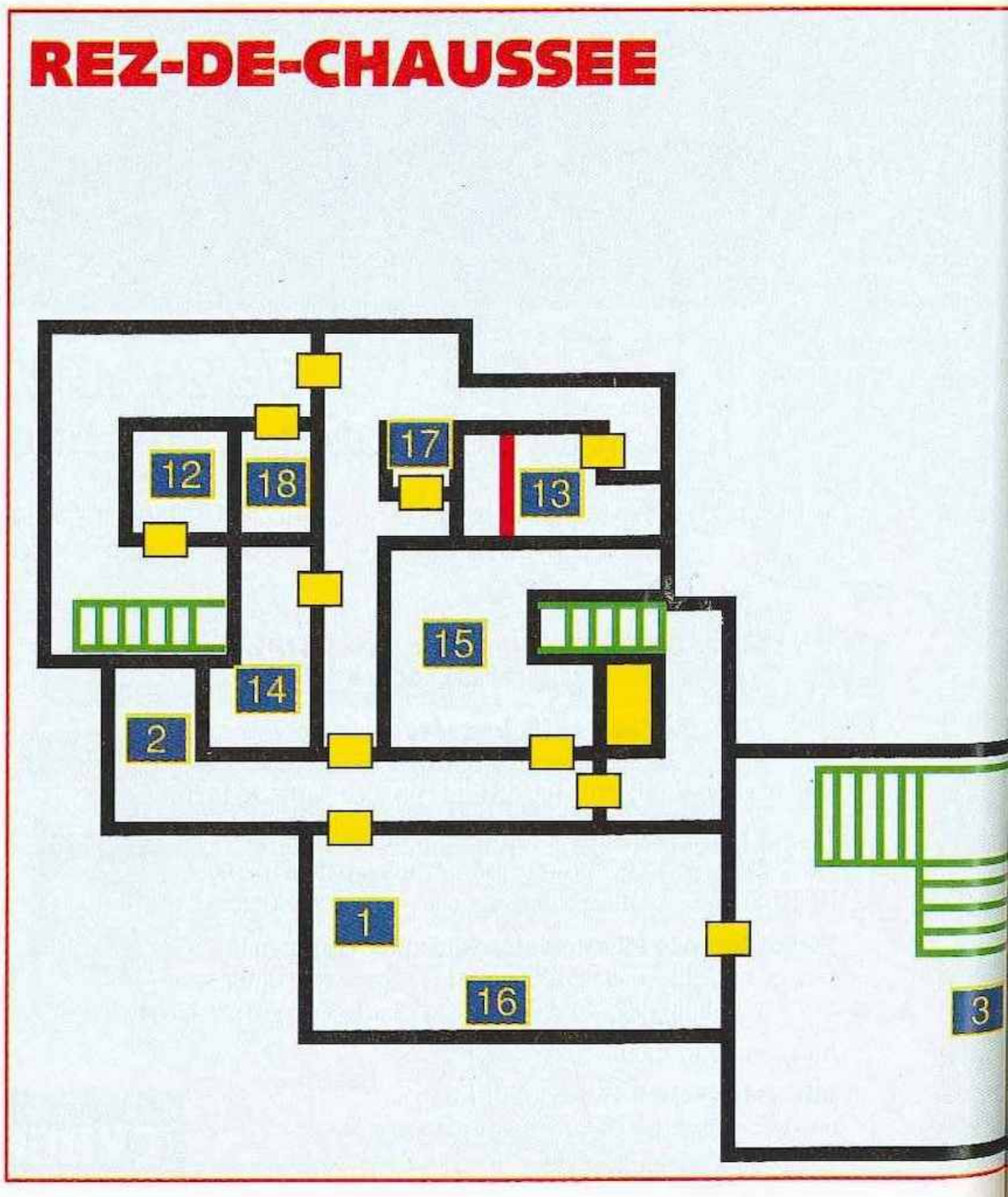
2- Le fumoir

La porte de la salle à manger donne dans un couloir. Allez à gauche. Vous tomberez nez à nez avec un zombie en train de se repaître du corps de Kenneth. Descendez-le et récupérez les deux chargeurs de Kenneth.

3- Le hall d'entrée

Retournez, dans le hall principal, informer Wesker de la présence de morts-vivants dans le manoir. Durant votre courte absence, Wesker a disparu sans laisser de trace. Inspectez rapidement la salle et prenez les rubans de machine à écrire. Sauvegardez.

REZ-DE-CHAUSSEE



Inutile de tenter une sortie, vous êtes attendus...

4- La galerie d'art

Dans cette salle sont exposés des tableaux et une sculpture. Déplacez l'escabeau au pied de la sculpture afin d'atteindre la vasque soutenue par la statue. Vous y trouverez le plan du rez-de-chaussée.

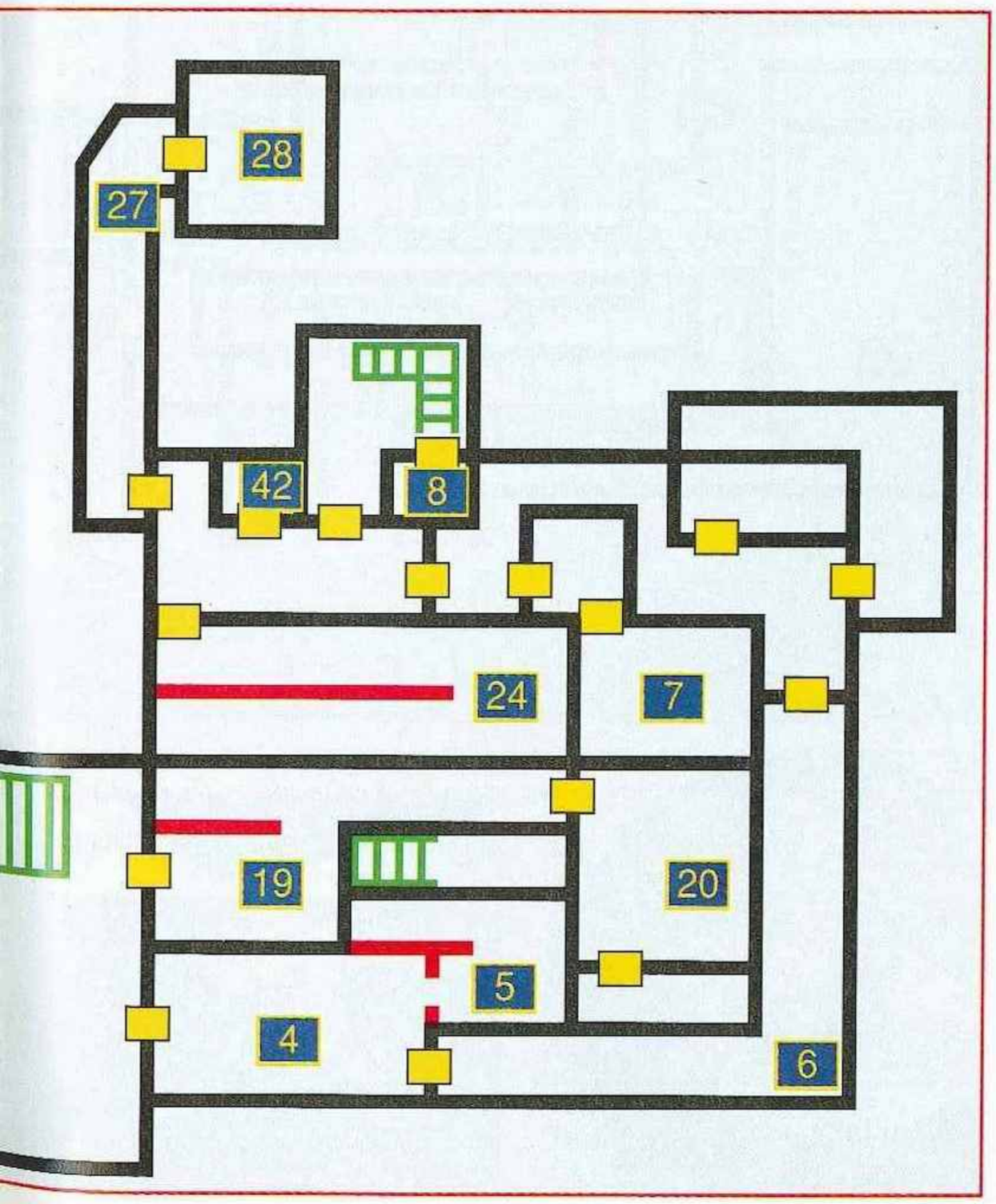
5- L'atelier

Poussez la commode qui défend l'accès à l'atelier. Avancez doucement en contournant le cadavre. Évitez plus particulièrement ses bras sinon celui-ci s'animera pour vous saisir le mollet. Parmi les toiles et autres accessoires de peintre se trouve un ruban d'encre.

6- Couloir

Au fil de votre avancée, deux chiens feront irruption en brisant les vitres des fenêtres. Avancez

jusqu'au coude du couloir et occupez-vous du premier. Avancez ensuite vers la porte afin de faire entrer le second. Après vous en être débarrassé, poussez la seconde commode et récupérez un chargeur.



7- Le petit salon

Dans cette salle, il n'y a rien de particulier, si ce n'est un fusil à pompe fixé au mur. Lorsque vous le saisissez, les crochets qui le

soutenaient déclenchent un mécanisme...

En quittant le petit salon, vous voici pris au piège dans cette salle. Vous serez sauvé in extremis par Barry.

8- Débarras

Dissimulée sous un escalier, cette pièce constitue l'un des seuls endroits paisibles du manoir. Il y a un nécessaire à sauvegarde et un coffre qui vous permet de stocker le matériel inutile dans l'immédiat. Ce coffre a des vertus magiques puisqu'il donne la possibilité de retrouver le matériel entreposé ici dans les autres coffres disséminés un peu partout dans la propriété. Vous y trouverez en outre un sac contenant un produit chimique.

9- Le hall d'entrée (1er étage)

Après avoir sauvegardé ou non et effectué un

échange de matériel, retournez dans le hall d'entrée et prenez l'escalier. À l'étage vous retrouverez Barry qui vous donnera des cartouches acides.

10- Le balcon

Sur le balcon, vous découvrirez le corps de Forest mutilé par des corbeaux. À ses pieds, vous trouverez son bazooka permettant d'utiliser les cartouches acides. Rentrez dans la maison

avant d'être assailli par les corbeaux. N'utilisez pas le bazooka pour l'instant, entreposez-le avec les munitions appropriées dans un coffre à la première occasion.

11- La salle à manger

À partir du premier étage du hall d'entrée (salle 9), passez sur le balcon de la salle à manger. Dirigez-vous vers la gauche en vous

débarrassant du zombie. Poussez ensuite la statue de façon à la faire basculer au rez-de-chaussée. Quittez la salle par la porte du fond. Prenez garde aux zombies dans le couloir suivant et descendez l'escalier.

12- La chambre de Rebbeca (RDC)

Dans cette nouvelle salle se trouve un coffre « magique ». Vous y dénicherez également un ruban d'encre. Changez de matériel (posez le bazooka), puis prenez le blason

en bois et le produit chimique. Un peu plus tard, vous aurez à récupérer un sérum sur les étagères.

13- La serre (RDC)

Rendez-vous dans la serre. Vous y découvrirez une plante tentaculaire qui attaque quiconque s'approche d'elle. À proximité de la porte, se trouve une pompe assurant l'irrigation de la plante.

Versez-y le produit chimique ; au terme de quelques soubresauts, les tentacules de la plante retomberont inertes. Derrière la plante, se trouve la clef frappée d'un bouclier.

14- La chambre du gardien (RDC)

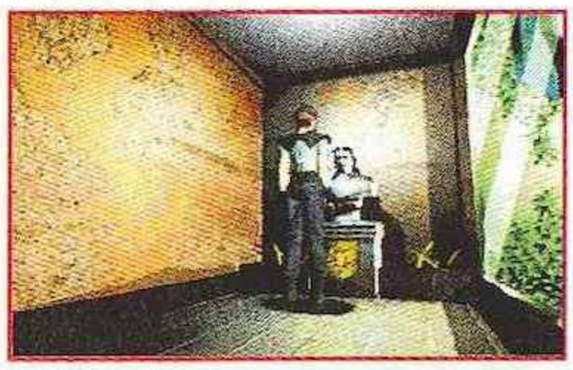
Voici une nouvelle chambre, calme en apparence. Sur le lit, vous trouverez un chargeur et sur le bureau, l'agenda du gar-

dien. En le prenant, vous aurez la désagréable surprise de voir un zombie surgir du placard. À bout portant, le fusil vous permettra de lui faire sauter la tête d'une seule cartouche. Fouillez le placard et prenez la boîte de cartouches.

15- Le piano-bar (RDC)

Dans le piano bar, déplacez l'armoire située à gauche du piano et prenez la partition. Il est l'heure de s'offrir un petit

instant de détente en déchiffrant la partition au piano. Une porte secrète se dévoilera. À l'intérieur, vous découvrirez le blason en or qui n'attendait que vous. Après vous en être emparé, la porte se verrouillera derrière vous. Une seule solution : placez le blason en bois à la place.



Dans ce réduit, échangez le blason en or contre celui en bois.

16- La salle à manger (RDC)

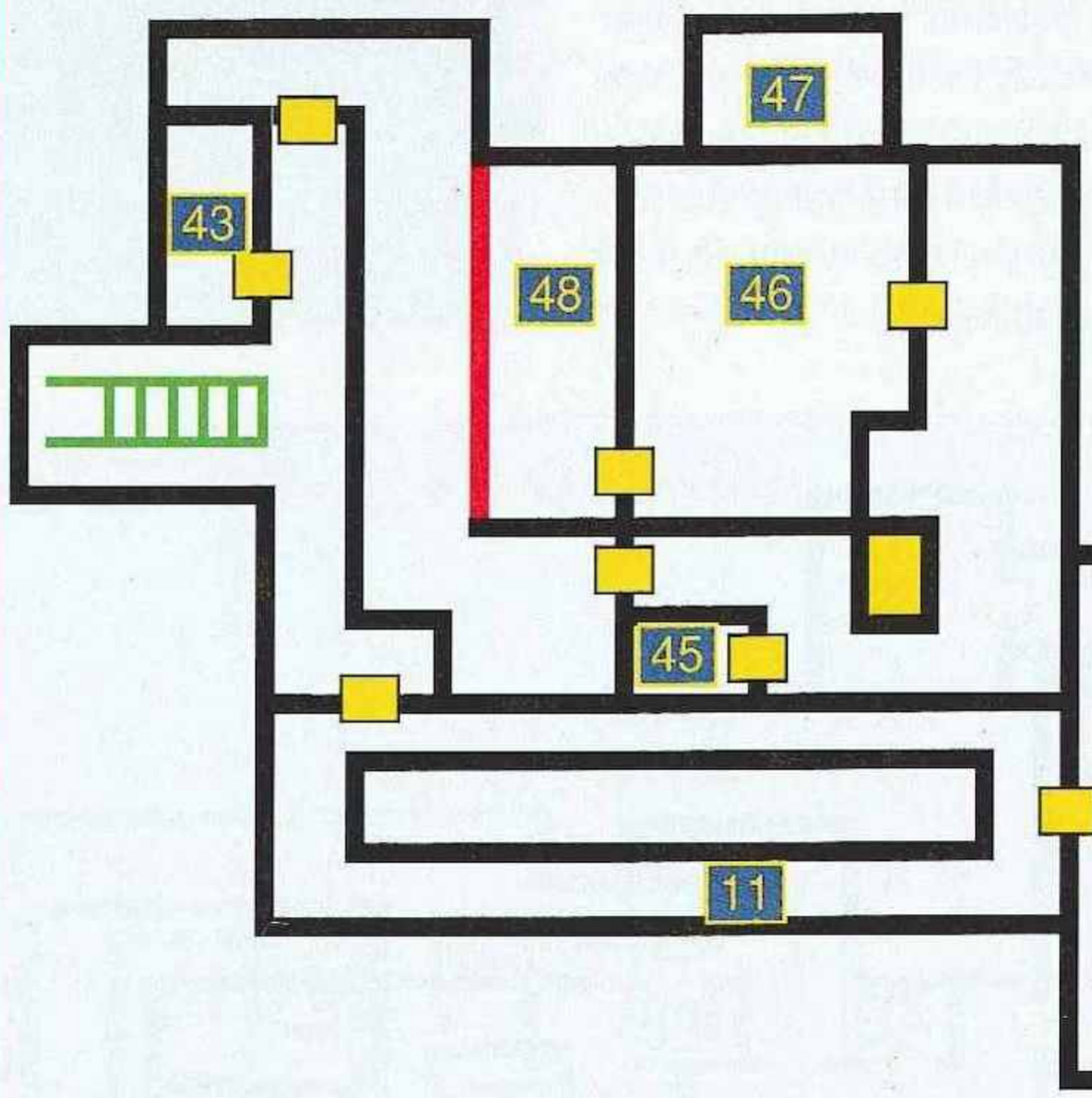
Descendez au rez-de-chaussée et gagnez de nouveau la salle à manger. Posez le blason en or

à l'emplacement occupé par celui en bois. L'horloge au tic-tac crispant se déplacera afin de révéler une cache secrète. Là, vous trouverez une clef sur laquelle est gravée une armure. Prenez-la. Contournez ensuite la table afin de ramasser la gemme bleue cachée dans la statue.

17- La statue du tigre (RDC)

Cette salle ne contient qu'une statue de tigre. Placez la gemme bleue obtenue juste avant dans l'orbite de l'œil droit. Un mécanisme

1er ETAGE



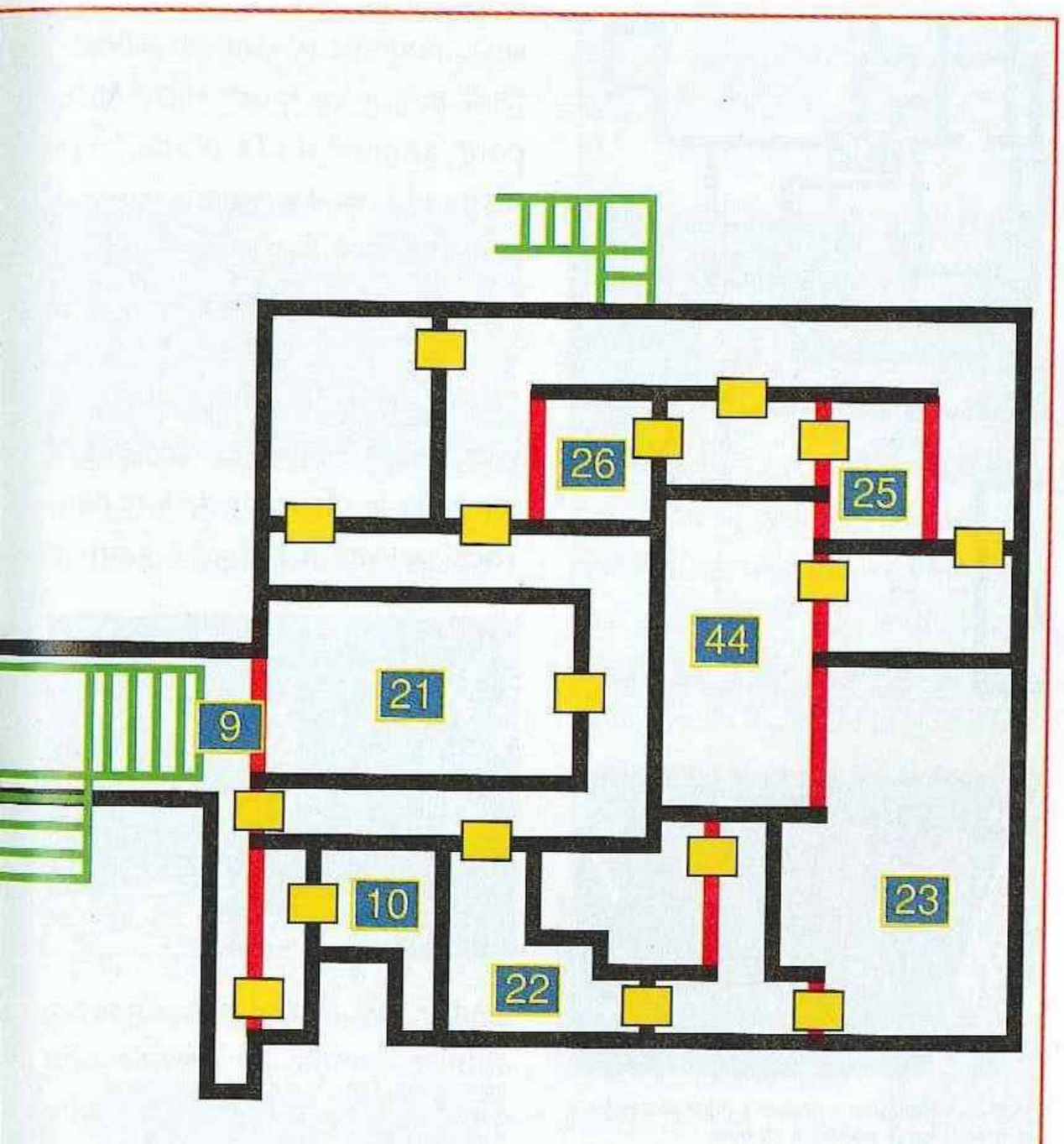
fera alors pivoter la statue, ouvrant l'accès à une cache dans laquelle se trouve le symbole du vent. Plus tard dans le jeu, répétez le même rituel avec la gemme rouge pour obtenir le colt.

18- L'armurerie (RDC)

Dans l'armurerie, vous trouverez un chargeur pour le Beretta et une boîte de cartouches pour le fusil à pompe. Laissez le fusil cassé, vous n'en avez pas besoin.

19- Le grand salon (RDC)

Cette salle dans laquelle trône une sculpture d'art moderne ne renferme rien d'essentiel. Il y a quand même un chargeur devant le miroir et une boîte de cartouches dans le tiroir, derrière l'armoire.

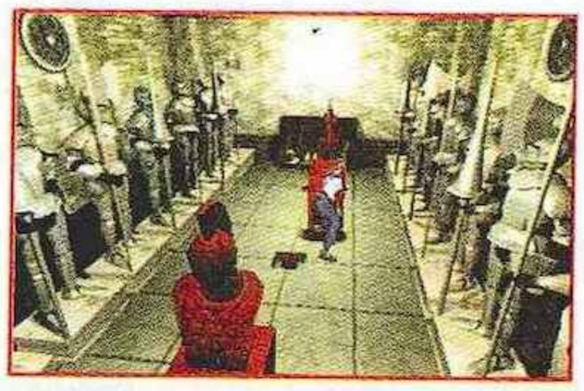


20- La salle du miroir (RDC)

Économisez donc vos munitions en contournant le macchabée rampant. Il y a de l'herbe et un ruban d'encre.

21- La salle des armures (1er étage)

Voici la salle des armures. Contrairement à ce que pourrait laisser penser leur apparence menaçante, les armures dotées de haches ne sont pas dangereuses. Placez les bustes sur



chacune des grilles d'aération avant d'actionner le bouton situé au centre de la pièce. Ces précautions prises, les gaz libérés par le mécanisme ne seront pas en mesure d'envahir la pièce. Vous pouvez tranquillement vous emparer du symbole du soleil dans le coffre du fond.

22- Couloir (1er étage)

En entrant dans ce couloir, vous tomberez sur Richard, agonisant. Il affirme avoir été empoisonné par un serpent et vous demandera d'aller lui chercher un sérum. Vous le trouverez dans la chambre de Rebbeca (salle 12) ; profitez-en pour prendre le bazooka et quelques munitions. Rapportez-le à Richard qui succombera avant que vous ne puissiez lui faire une injection. Ses derniers mots seront pour vous demander de prendre sa radio.

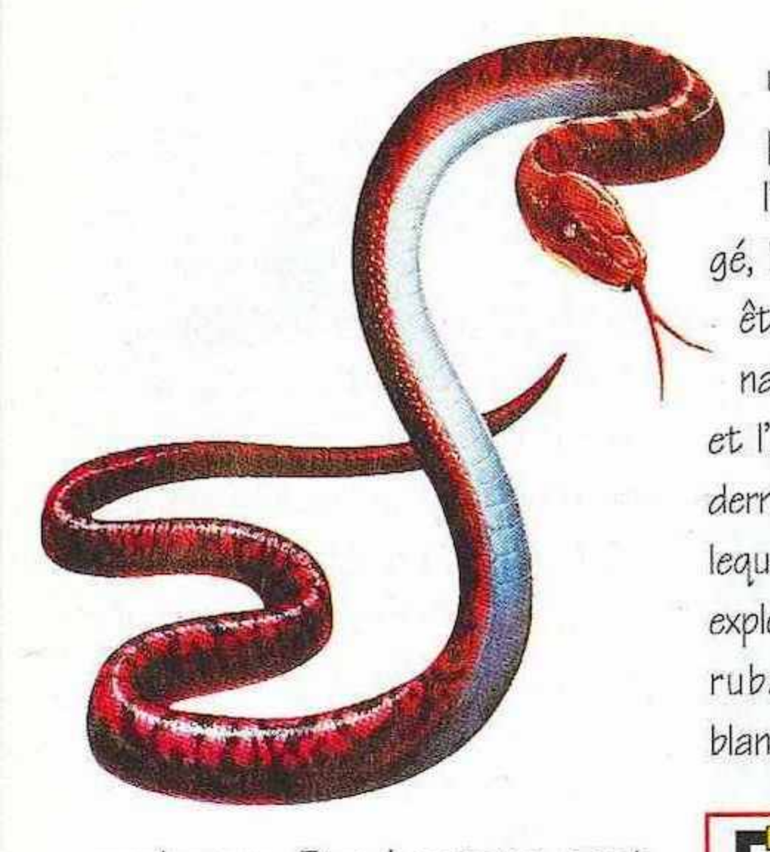
23- L'antre du serpent (1er étage)

Lorsque vous aurez atteint le centre de la pièce, un gigantesque serpent sortira de son trou pour vous attaquer. Après quelques roquettes, le reptile prendra la fuite. Dans

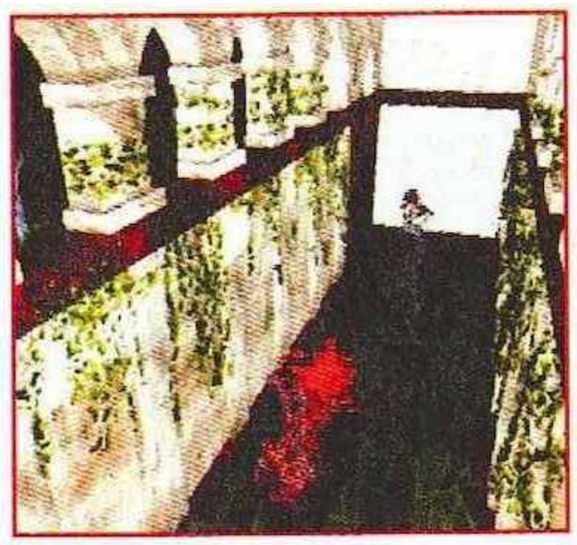
son repaire se trouvent le symbole de la lune ainsi qu'une boîte de cartouches. Si vous n'avez pas été empoisonné, l'aventure continue normalement. Dans le cas contraire, Barry vous emmènera dans la chambre de Rebbeca (salle 12) pour vous prodiguer les soins nécessaires.

24- La galerie de portraits (RDC)

Gagnez l'aile est du RDC et entrez dans la galerie de portraits occupée par des



un bouton. L'actionner aura pour conséquence de vider l'aquarium de son eau. Ainsi allégé, l'encombrant aquarium pourra être déplacé. Vous pouvez maintenant vous glisser entre l'aquarium et l'armoire afin de pousser cette dernière et découvrir un réduit dans lequel se trouvent des cartouches explosives. Enfin, vous trouverez des rubans d'encre dans la blouse blanche du chercheur.



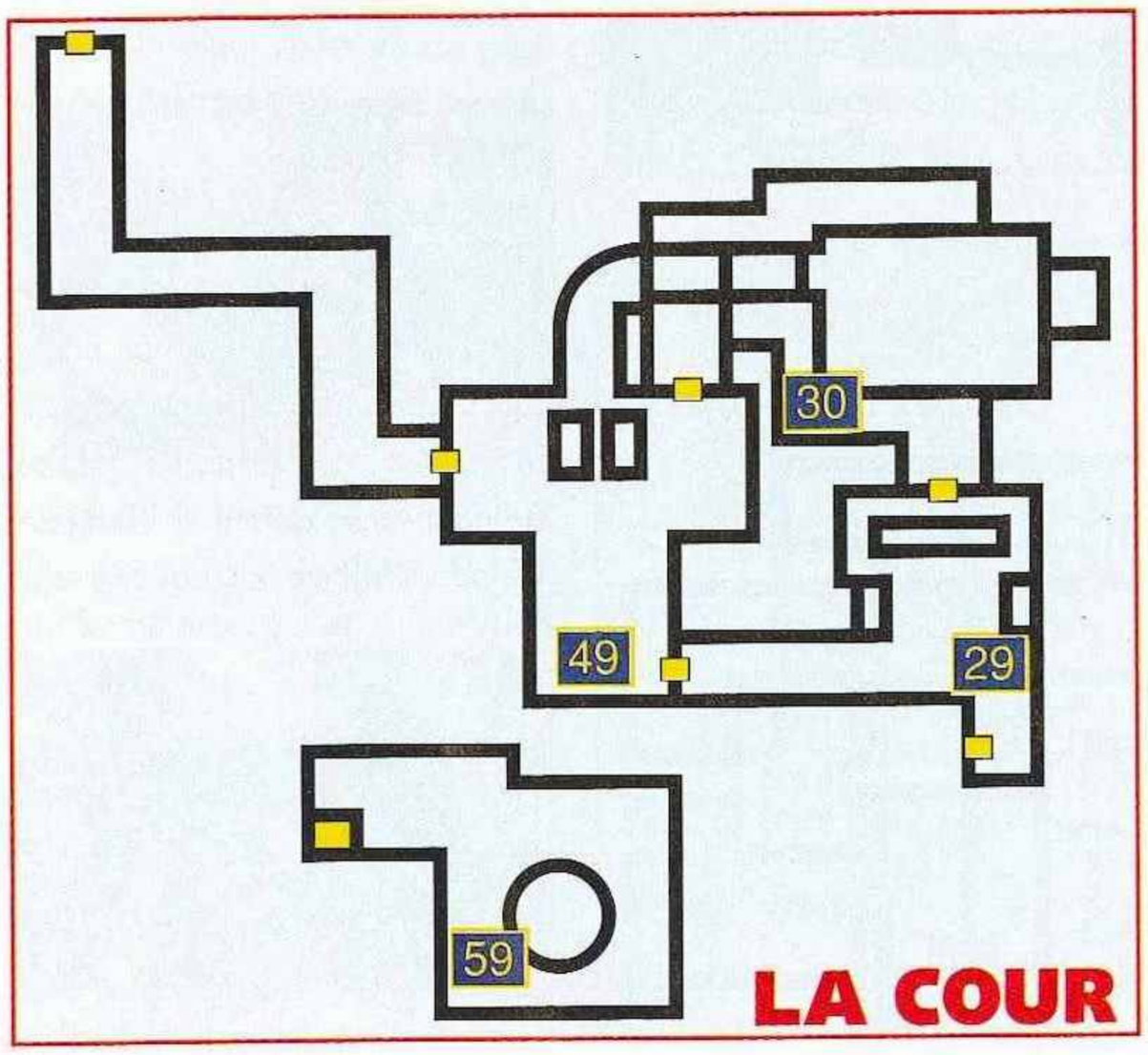
corbeaux. Des boutons sont situés sous les peintures représentant un homme à plusieurs époques de sa vie. Appuyez sur les boutons correspondants à l'ordre chronologique croissant des portraits (Nouveau-né, Bébé, Garçon joyeux, Jeune homme, Homme entre deux ages et le Vieil homme chauve) avant d'actionner le bouton sous le tableau du fond de la salle... Derrière le tableau se trouve le symbole de l'étoile.

Si vous êtes empoisonné par le serpent, vous reprendrez l'aventure à partir de la chambre de Rebbeca.

25- Le bureau du chercheur (1er étage)

Après un crochet par le débarras (salle 8), montez à l'étage. Dirigez-vous vers le bureau du chercheur. Camouflé au sein de la collection de coléoptères se trouve

symboles aux emplacements adéquats afin de déverrouiller la porte.



26- Le bureau du second chercheur (1er étage)

L'autre bureau, situé face au précédent, recèle un chargeur et un Zippo accessible sans problème.

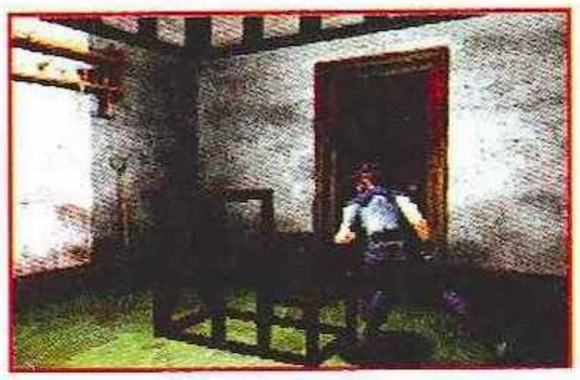
27- Le corridor (RDC)

Repassez par le débarras (salle 8) et prenez les quatre symboles (Soleil, Étoile, Lune et Vent). Engagez-vous dans le corridor en vous apprêtant à accueillir la charge de deux chiens enragés. Au bout du couloir, il faut placer les quatre

Utilisez la fonction « utiliser » pour placer les symboles sur le panneau en bois.

28- La réserve (RDC)

Sur une étagère fixée en hauteur se trouve une manivelle.



Placez l'escabeau dessous afin de l'atteindre.

La cour

29- Le jardin

Vous êtes accueilli dans la cour par deux chiens de garde aussi enragés que les précédents. Lorsque vous en serez venu à

bout, raflez toute les herbes que vous pourrez porter en n'hésitant pas à les mixer entre elles pour gagner de la place. Sur votre gauche, il y a un ascenseur hors-service à côté duquel se trouve le plan de la cour.

30- Le barrage

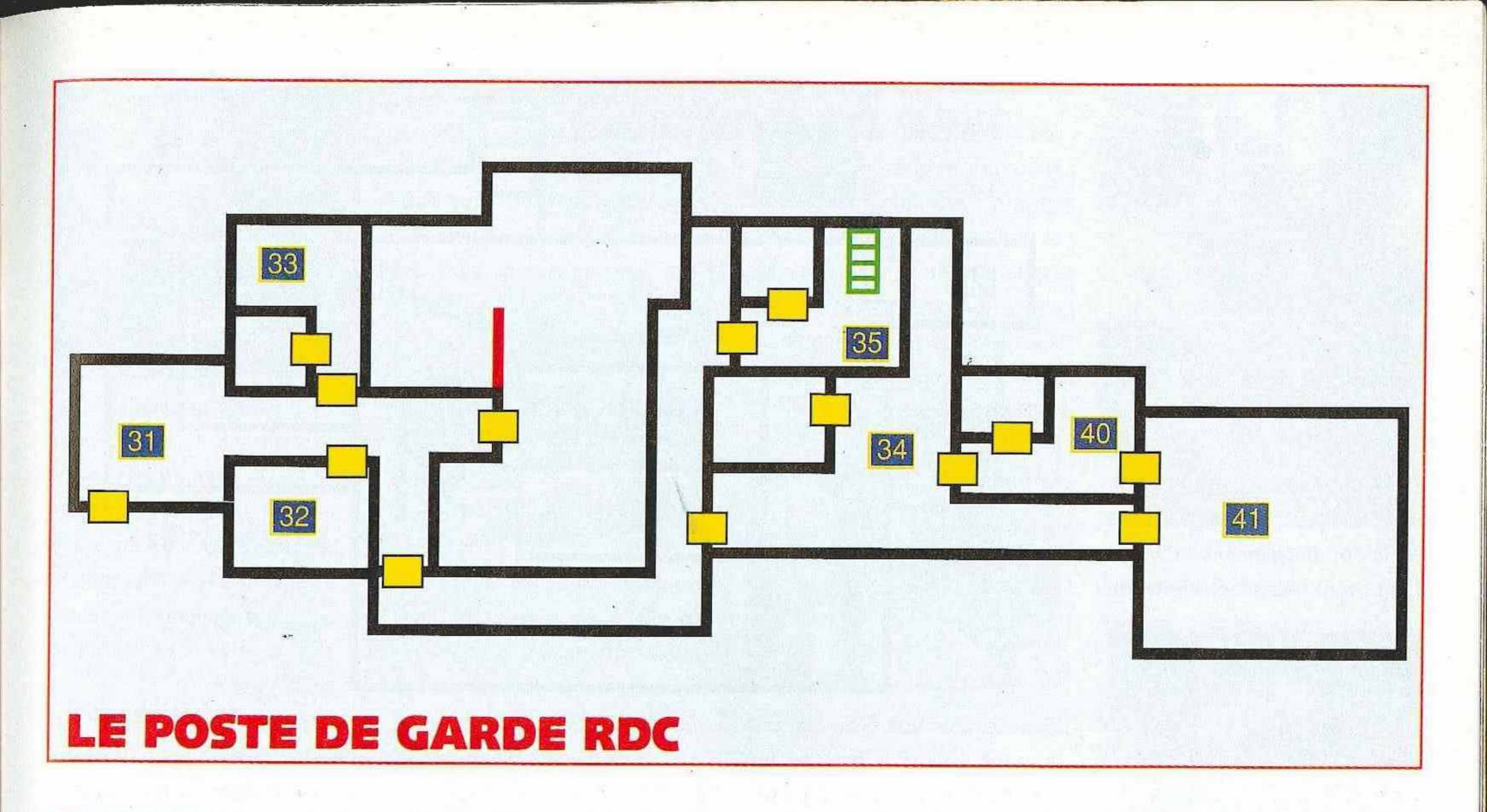
Grâce à la manivelle, vous pourrez vider le réservoir de son eau. Vous pouvez à présent gagner

l'autre rive à pied sec. Ensuite, courez comme un dératé afin d'éviter les attaques des serpents qui se laissent tomber des arbres. Suivez le seul chemin possible pour l'instant jusqu'au poste de garde.

Le poste de garde

31- Couloir

Derrière la porte, vous découvrirez une statue et quelques herbes. Poussez la statue afin d'obstruer le trou qui se trouve plus loin. Si vous ne le faites pas,



LE POSTE DE GARDE RDC

un tentacule vous saisira la jambe à chacun de vos passages.

32- Chambre individuelle

C'est une salle au coffre magique ! Vous y trouverez un spray de premiers soins, des cartouches explosives ainsi qu'un nécessaire à sauvegarde.

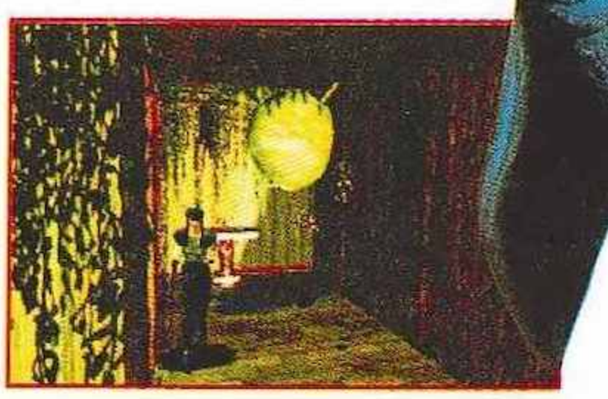
33- Chambre individuelle

Dans cette nouvelle pièce, deux zombies font chambre commune. Après les avoir flingués, croche-

tez le tiroir afin d'obtenir une boîte de cartouches et prenez le livre rouge posé sur le lit. Dans la salle de bain adjacente, vous trouverez la « clef de la pièce C » après avoir vidé la baignoire.

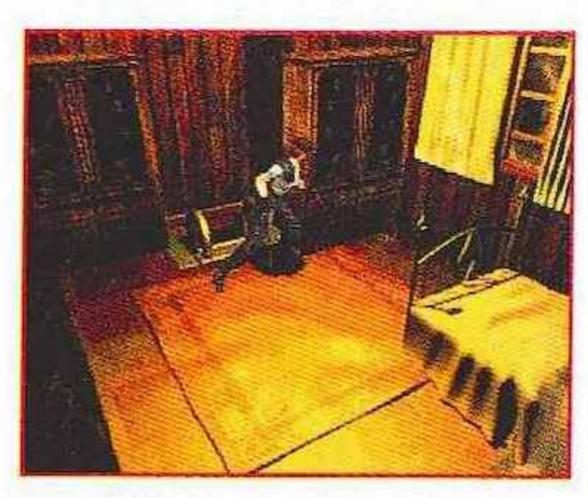
34- La ruche

Au fond du large couloir partant de cette pièce, vous découvrirez une ruche. Cette dernière protège la « clef du dortoir 002 ». Une fois celle-ci en votre possession, repliez-vous rapidement dans le couloir afin d'éviter l'attaque des abeilles qui (ici, cela va de soi) sont géantes.



35- Chambre individuelle

Dans cette autre chambre, vous trouverez le plan du dortoir (utile), une boîte de cartouches (vital) et un rapport concernant la plante 42 (instructif). Déplacez les armoires afin de découvrir



une échelle s'enfonçant dans les sombres profondeurs du site... Empruntez-la.

36- Le couloir inondé

Au milieu de ce couloir se trouve un large fossé d'eau infranchissable.

Utilisez les trois caisses afin de faire un pont de fortune.

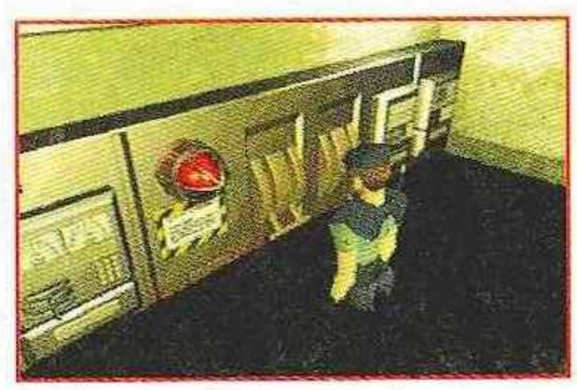
37- Le bassin

Comme le laissait augurer la fin du couloir précédent, cette vaste salle est totalement inondée. Cette eau saumâtre abrite un

requin énorme, ainsi que deux autres de taille plus raisonnable. Prenez le passage de gauche en courant, jusqu'à la salle de contrôle (38). Ne traînez pas sous peine d'être assailli par les poissons.

38- La pièce C

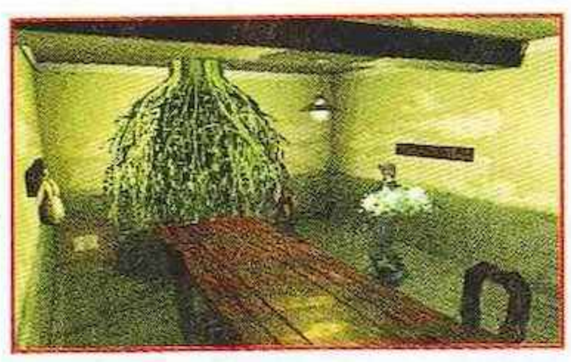
C'est à partir de la pièce C que se contrôle le niveau de l'eau. Un interrupteur vous permettra de



vider le bassin, rendant ainsi les requins inoffensifs. Près de la porte, vous trouverez un second interrupteur déverrouillant la pièce voisine.

39- L'arsenal

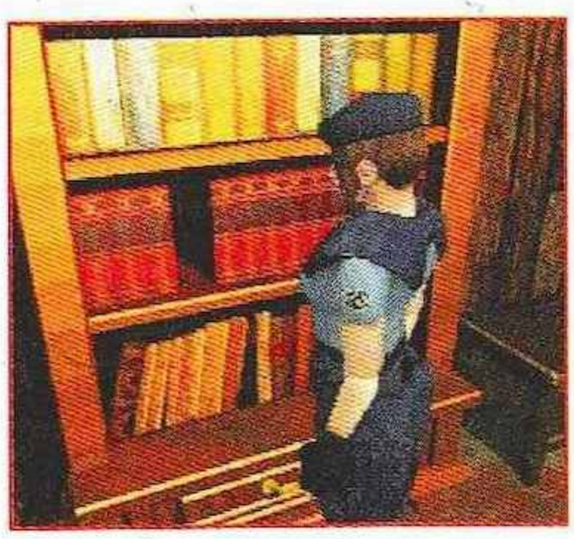
Complètement inondé peu de temps auparavant, seuls deux chargeurs seront encore récupérables ainsi que la « clef du dortoir 003 ».



La plante à laquelle appartiennent ces racines peut être empoisonnée en suivant les directives du rapport sur la plante 42.

40- Chambre individuelle

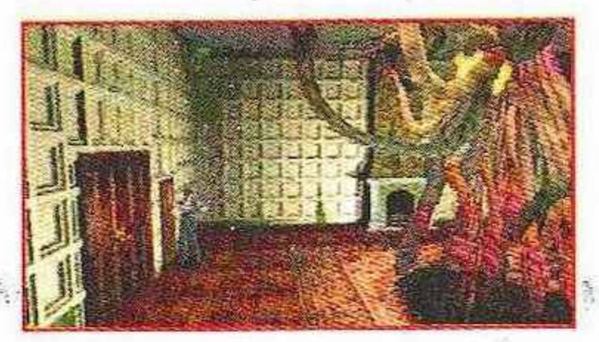
Dans la bibliothèque de cette chambre se trouve le rapport Choc V, ainsi qu'un ruban d'encre. Remplacez le rapport par le livre rouge afin



d'actionner un mécanisme ouvrant sur la pièce suivante.

41- La plante monstrueuse

C'est ici que réside la plante dont vous avez peut-être aperçu les racines au sous-sol. Si vous ne l'avez pas empoisonné, il faudra l'affronter. Rassurez-vous, malgré les apparences, deux ou trois coups de bazooka bien ajustés



en viendront à bout. Une séquence cinématique s'en suivra, au cours de laquelle vous serez happé par l'un des tentacules de la plante. Une fois encore Barry interviendra in extremis pour vous tirer de ce mauvais pas. Après le combat, récupérez la clef frappée de l'insigne du casque dans la cheminée. Retournez ensuite dans le débarras du manoir (salle 8) où vous découvrirez du matériel supplémentaire et profitez-en pour effectuer une sauvegarde. Désormais, les lieux sont envahis par des mutants d'une vivacité qui n'a plus grand-chose à voir avec les zombies.

42- Le bureau (RDC)

Lorsque vous y entrez, le bureau est plongé dans les ténèbres. Allumez la lumière sur le bureau et prenez le barillet pour colt et le livre maudit n° 1. En utilisant la commande « vérifier » sur la

tranche du livre, vous découvrirez un médaillon à l'effigie d'un loup.

43- La salle des trophées (1er)

Si vous ne jouez pas contre la montre, offrez-vous un petit détour par l'aile ouest de la demeure. En entrant dans la salle des trophées, commencez

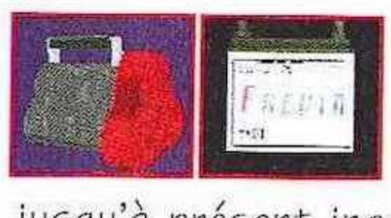
par éteindre la lumière. Vous apercevrez l'œil du cerf briller mystérieusement. Déplacez l'escabeau et prenez la gemme rouge qui s'y trouve. Faites un crochet par la salle du tigre (13), placez-y la gemme rouge pour obtenir le colt.

44- La salle de bal

Après que vous l'avez mis en fuite, le serpent géant s'est réfugié dans la cheminée de cette salle. Approchez-vous du piano afin de le faire sortir. Sa première attaque défoncera une dalle du parquet et le combat s'engagera. Lorsque vous en serez venu à bout (le bazooka est bien utile), Barry fera irruption. Courageusement, celui-ci vous proposera de descendre dans le gouffre grâce à la corde qu'il possède. Vous y trouverez

une tombe munie d'un mécanisme. Actionnez-le pour découvrir une échelle. Explorez les sous-sols jusqu'à atteindre les cuisines à partir desquelles vous prendrez le monte-charge.

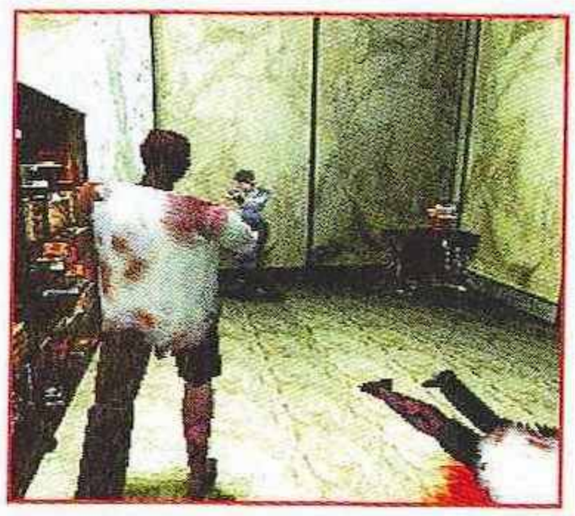
45- Réduit



Situé dans une zone jusqu'à présent inaccessible, ce réduit renferme deux cartouches explosives ainsi qu'une batterie électrique.

46- Bibliothèque

La bibliothèque est occupée par deux zombies. Dans la mesure du possible, utilisez le Beretta pour vous en débarrasser. Vous y découvrirez des munitions pour le colt ainsi que des coupures de journaux rela-



tifs aux événements récents qui se sont déroulés dans la région. En déplaçant l'armoire, vous ouvrirez la porte d'un petit réduit.

47- Le petit réduit

Là, vous trouverez un chargeur et un ruban d'encre.

48- La bibliothèque annexe

Cette annexe de la bibliothèque est vide de tout occupant. En appuyant sur le bouton sous le buste, un spot s'allumera. En

déplaçant la statue jusqu'à l'endroit éclairé par le spot, vous ouvrirez un petit bureau secret. Vous y trouverez un disque MO.

49- La cour principale

À présent, retournez dans la cour principale où vous serez accueilli par deux molosses. Rendez-vous à l'ascenseur hors-service et placez la batterie dans l'emplacement prévu à cet effet. Le voilà réparé. Empruntez-le pour regagner le

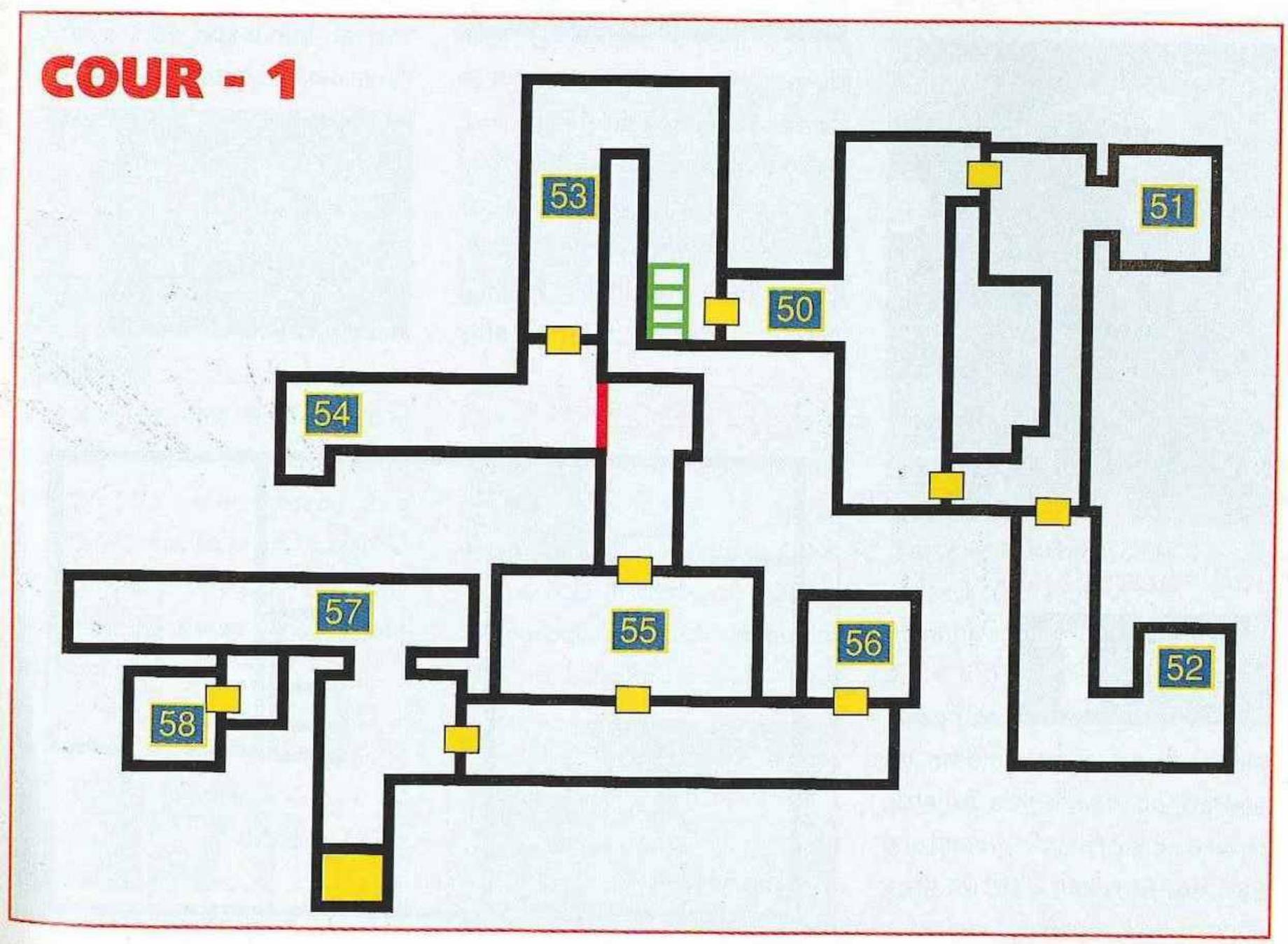
jardin (29) et refermez le barrage à l'aide de la manivelle. Retournez ensuite dans la grande cour pour constater que l'eau interdisant le passage aux égouts ne coule plus. Descendez par l'échelle.

Les caves

50- La première cave

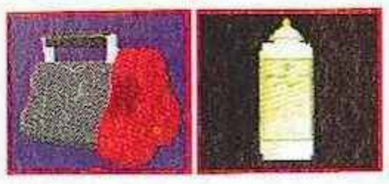
Munissez-vous d'un ruban d'encre afin d'effectuer une sauvegarde à la première occasion venue. Barry vous a devancé.

COUR - 1



Continuez ensemble, mais exigez qu'il vous précède.

51- Le dépôt



Vous atteignez maintenant un dépôt. Si vous avez la place nécessaire, prenez les cartouches explosives et le spray de premiers soins.

52- Le cul-de-sac

Vous tombez nez à nez avec Enrico, grièvement blessé. Celui-ci vous informe qu'il y a un traître parmi les S.T.A.R.S. Avant qu'il n'ait eu le temps d'en dire plus, il est froidement abattu par un inconnu qui prend

aussitôt la fuite. En vous lançant à sa poursuite, vous trouverez une manivelle hexagonale que le fuyard a malencontreusement perdue.

53- Le gouffre

Dans ce couloir, un gouffre empêche le passage. Utilisez la nouvelle manivelle qui déclenchera une rotation d'une partie du couloir. Vous pouvez maintenant franchir ce passage.

54- Le couloir obstrué

Ce couloir est obstrué par un énorme rocher de forme circulaire. Pas de surprise, dès que vous approchez, celui-ci se met en mouvement. Refluez rapide-

ment vers la porte vous mettre hors d'atteinte. Remontez ensuite la pente pour récupérer les cartouches de feu dans une alcôve. Du passage ouvert par le rocher surgit un mutant.

55- L'antre de l'araignée

Cette salle est occupée par une araignée encore plus grosse que les précédentes ! Soit vous l'allumez au bazooka, soit vous vous ruez sur le coin gauche pour prendre la dague et éviter le

combat. Celle-ci vous permettra de couper la toile bloquant l'issue.

56- Un havre de paix

Dans ces caves surpeuplées, il y a quand même un endroit où vous serez à l'abri. Outre le spray de premiers soins et le ruban d'encre, vous pourrez sauvegarder.

57- Le second rocher

Ce couloir est lui aussi obstrué par un rocher. Répétez le même procédé que précédemment et utilisez à trois reprises la manivelle. Cela ouvrira un pas-

sage sur la gauche tandis qu'au fond du couloir se trouve un disque MO.

58- La salle secrète

Une fois encore, vous devrez utiliser la manivelle. Avant, placez la statue dans l'axe de la dalle marron. L'utilisation de la manivelle permettra

de pousser la statue vers le centre de la pièce, et vous pourrez ainsi la pousser dans la bonne direction. Une fois la statue sur la dalle, un coffre s'ouvrira révélant le Livre maudit n° 2 qui lui-même renferme une médaille d'aigle. L'issue de ce dédale débouche dans la partie inaccessible de la cour.

59- La fontaine

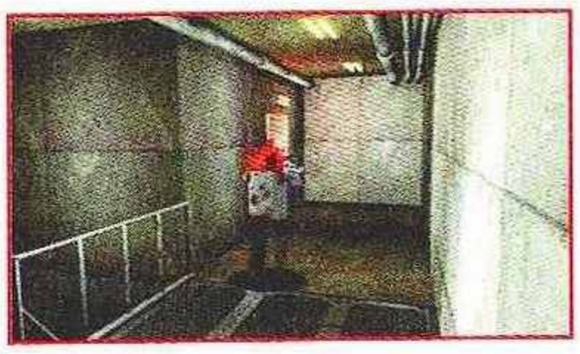
Vous arrivez devant une fontaine, qui, en d'autres circonstances, n'aurait pas été désagréable à admirer. De chaque côté se

trouve un rebord gravé à l'image d'un aigle et d'un loup. Placez sur les rebords respectifs les médailles contenues dans les deux livres maudits. La fontaine se videra révélant un nouvel accès souterrain.

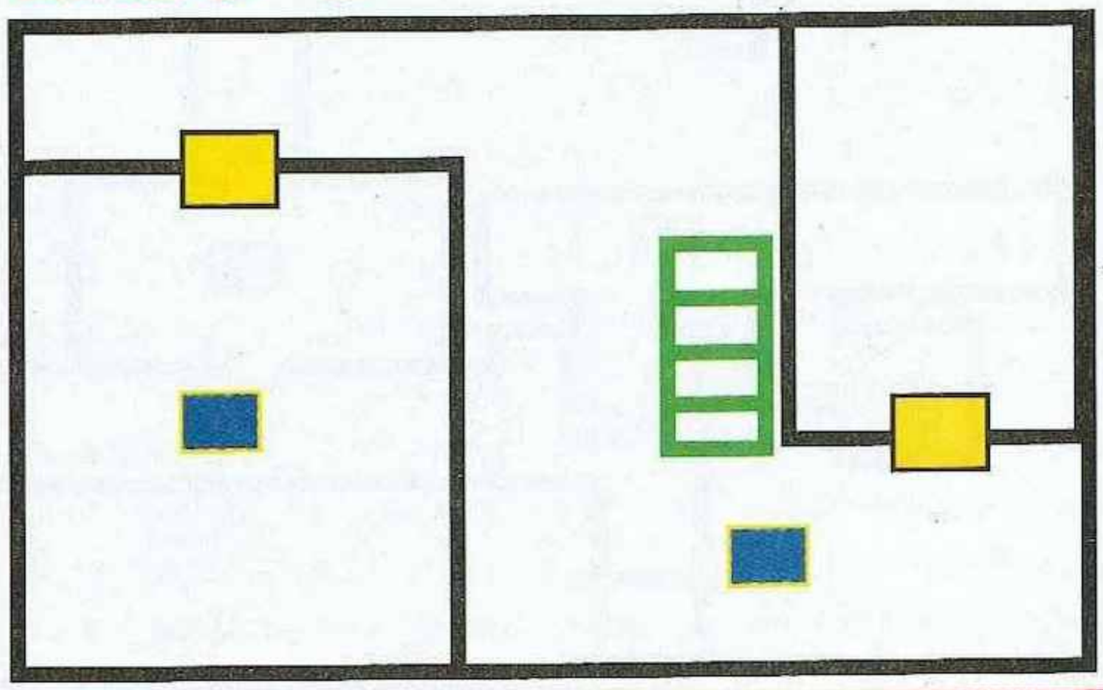
Le laboratoire

60- Labo, second sous-sol

Vous descendez de deux niveaux sans qu'il ne se passe quoi que ce soit. Au deuxième sous-sol, vous trouverez un bureau sur lequel se trouve un troisième disque MO.



LABO -2



61- L'atelier

Ici, commencez par allumer la lumière. Ensuite, il faut pousser l'armoire qui dévoilera un second interrupteur. Celui-ci allume une lumière bleuâtre. Les mystérieuses inscriptions du tableau seront alors

compréhensibles. Il y a également quelques herbes et un chargeur.

62- La salle de contrôle des issues

Dans cette pièce se trouve un ordinateur contrôlant les accès. Le code d'accès login est « John »

et les mots de passe « Ada ». Le déverrouillage de l'issue du second sous-sol nécessite d'entrer le mot de passe « Mole ». Vous trouverez également une série de diapos.

63- La salle des données visuelles

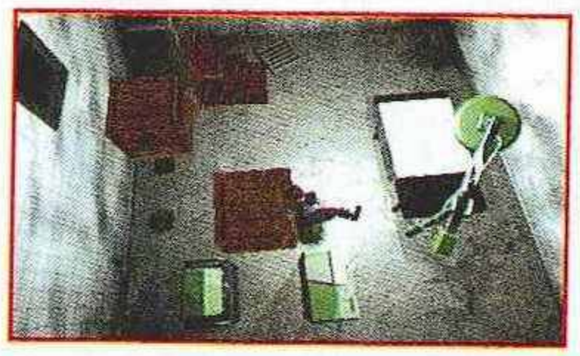
À l'étage -2, vous pouvez désormais accéder à la salle des données visuelles. Ouvrez le panneau mural et actionnez le bouton. Ce dernier révèle une cache secrète recélant la clef du labo. Profitez-en également pour visionner les diapos recélant une effroyable vérité.

64- Le dernier coffre magique

C'est le dernier des points de sauvegarde où vous pourrez d'ailleurs effectuer les changements d'équipement. À partir de maintenant, vous pourrez y revenir autant de fois que vous le souhaitez. Outre un ruban d'encre, il y a aussi des cartouches de feu.

65- Le bloc opératoire

À l'instar de la salle aux armures, il faut placer les deux caisses sur les grilles au sol. Afin d'éviter l'asphyxie, placez



l'escabeau en dernier, face au conduit d'aération dans lequel vous vous engagerez.

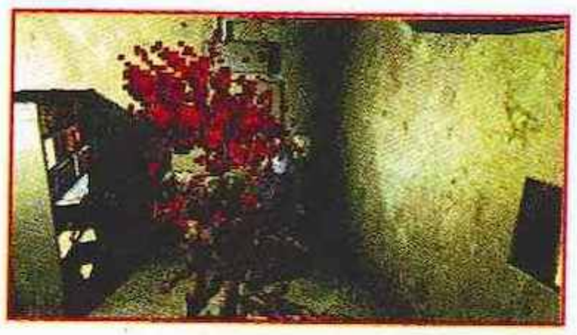
66- La morgue

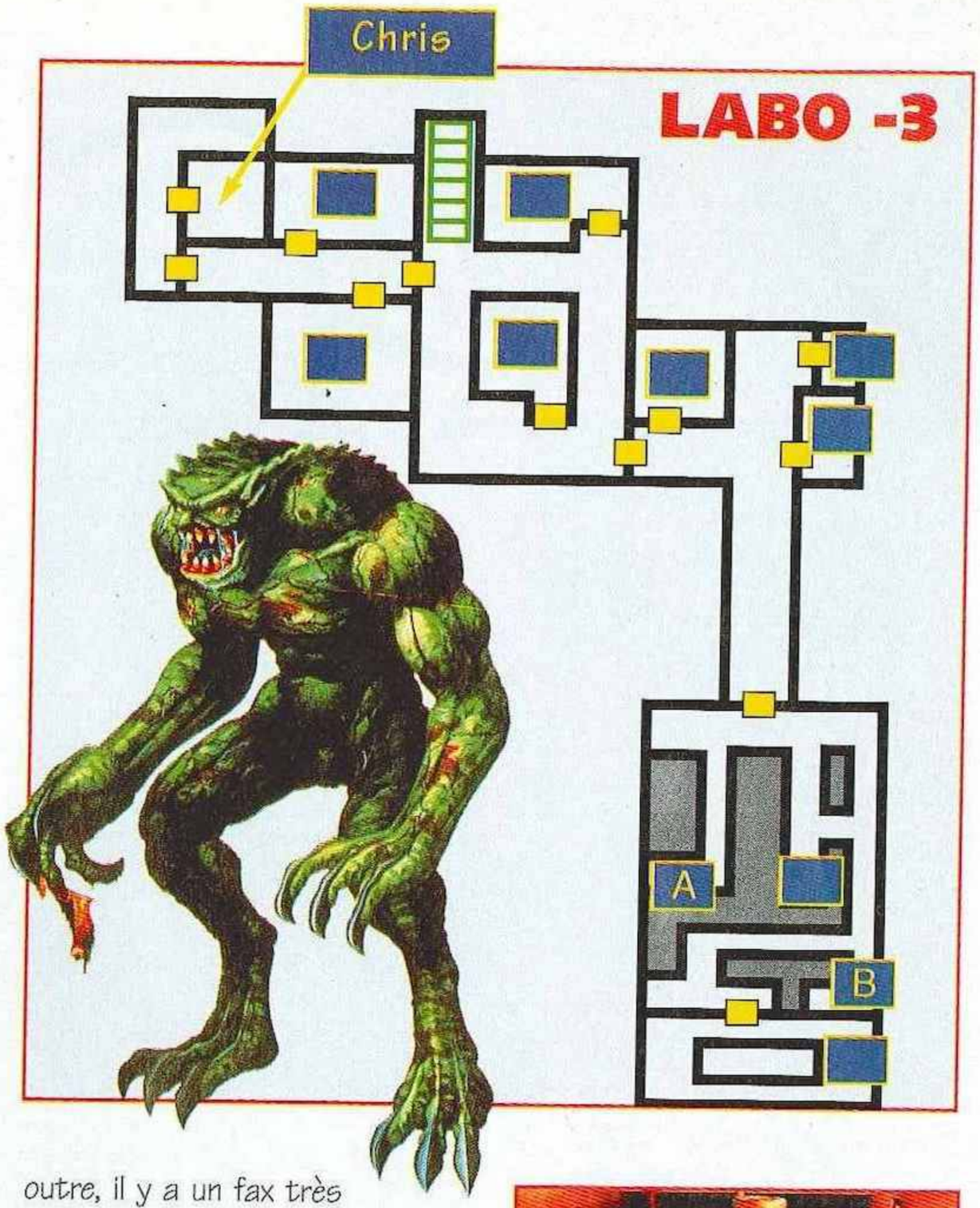
Les morts sont entreposés ici. Il y a aussi un lecteur de disque MO vous donnant le code d'accès n° 2. Au passage, prenez les munitions pour le colt,

puis sortez par la porte.

67- La documentation

Se farcir les quatres zombies de cette salle au fusil à pompe à bout portant est un régal. Un autre disque MO vous permettra d'obtenir le code d'accès n° 1. En





outre, il y a un fax très enrichissant.

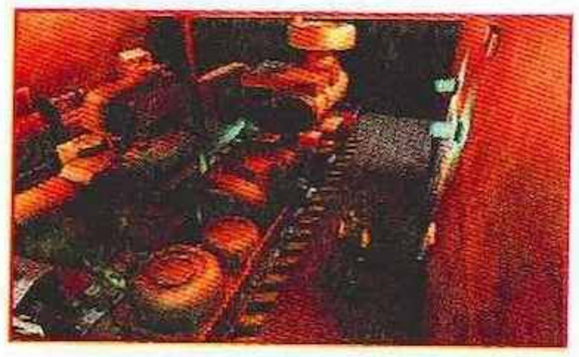
68- La machinerie

Dans ce dédale de machines en tout genre se trouvent deux mutants de la dernière évolution. Ils peuvent s'agripper au plafond et laisser tomber leurs longs bras sur vous lorsque vous passez. Allez au point A rebrancher les raccordements électriques, puis au point B afin

d'obtenir le dernier code d'accès grâce à un disque MO.

69- La centrale électrique

C'est ici que vous pourrez vous occuper de l'alimentation des grosses installations. Allez sur le pupitre de contrôle situé à la gauche de la machinerie et réactivez la bête.



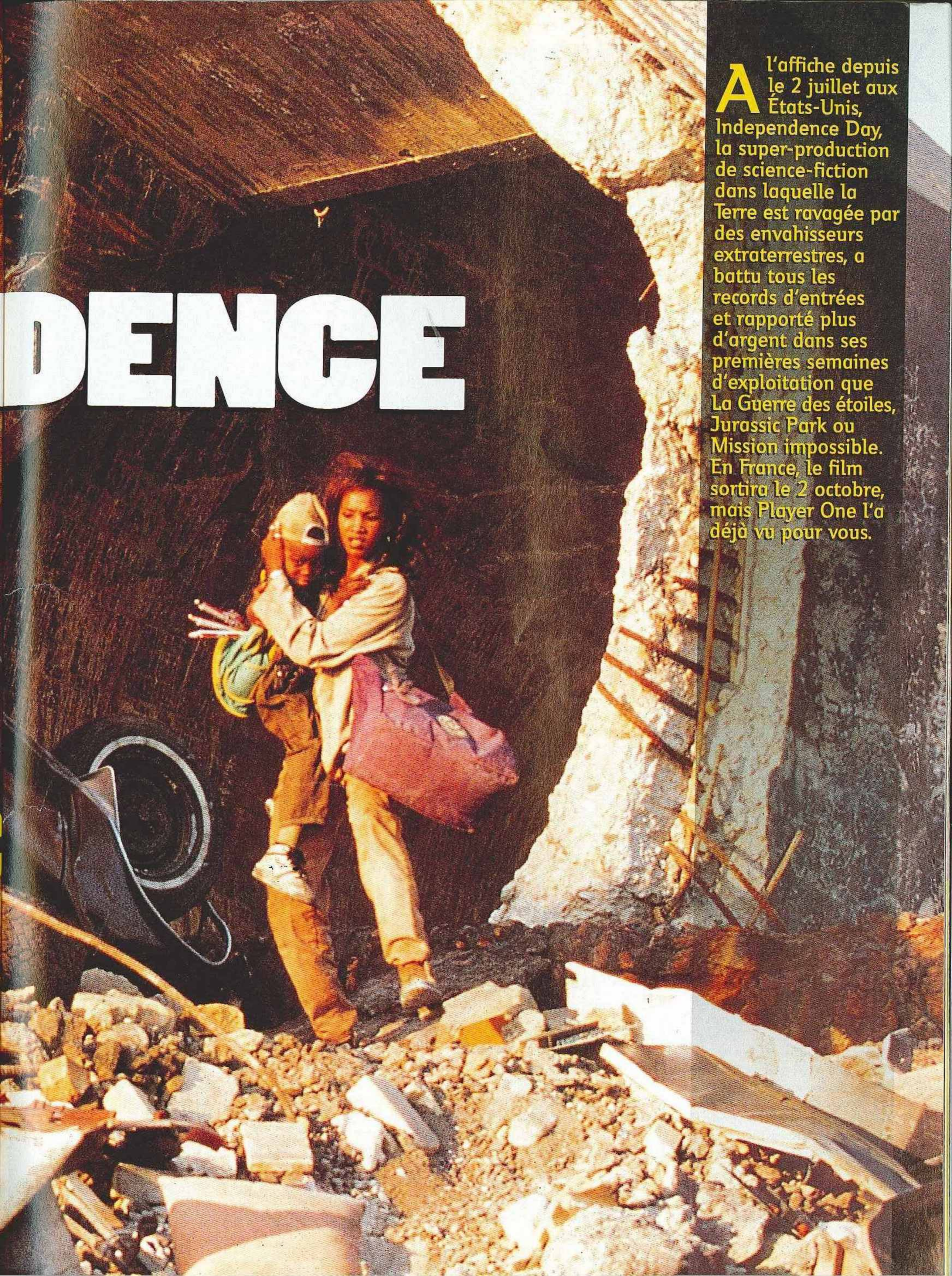
70- L'ascenseur

Vous retrouvez Barry au pied de l'ascenseur. Il est temps pour vous d'affronter les derniers coups de théâtre du jeu. Arrivé à l'héliport, vous trouverez à gauche de la porte une fusée de

détresse. Enfin, sachez qu'à une trentaine de secondes de la fin, l'hélico vous lancera un cadeau...

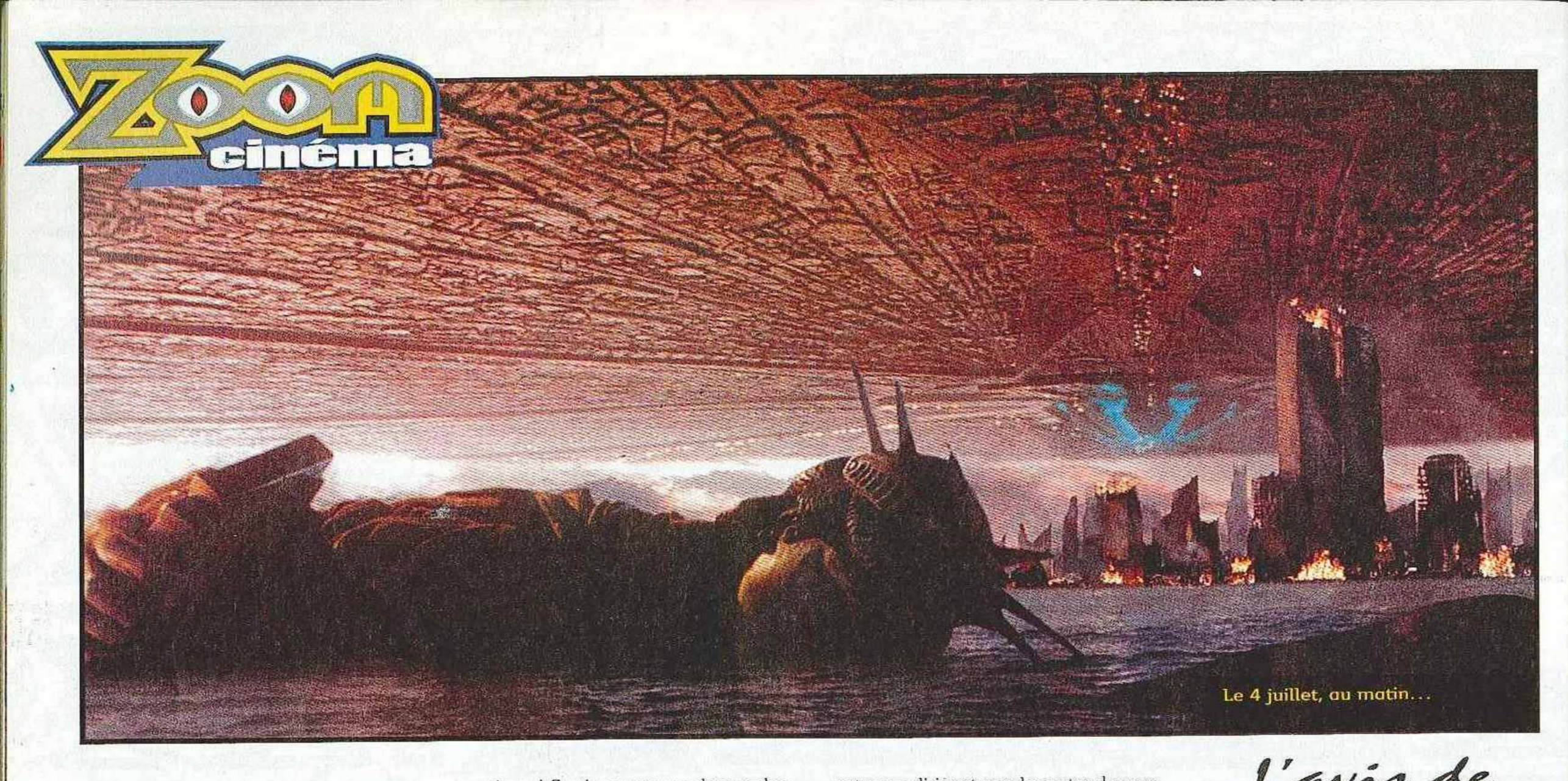
Dossier réalisé par Wolfen. Maquette Tintin.

ZOOM
Il y a bien une vie après les jeux vidéo ! Visite guidée avec Inoshiro.
INDEPEN DAY
Le jour de la riposte



DENCE

A l'affiche depuis le 2 juillet aux États-Unis, Independence Day, la super-production de science-fiction dans laquelle la Terre est ravagée par des envahisseurs extraterrestres, a battu tous les records d'entrées et rapporté plus d'argent dans ses premières semaines d'exploitation que La Guerre des étoiles, Jurassic Park ou Mission impossible. En France, le film sortira le 2 octobre, mais Player One l'a déjà vu pour vous.



Le 4 juillet, au matin...

L'histoire

Independence Day (titre raccourci en « ID4 » par ses auteurs — prononcez « Aïe-di-fore ») raconte donc l'invasion de notre planète par une armada extraterrestre.

Le 4 juillet,
« jour de l'indépendance » est fête nationale aux États-unis (grosso modo la date de sortie du film), et marque surtout la date à laquelle s'achève l'action du film, articulée en trois parties : les 2, 3 et 4 juillet...

2 juillet
Branle-bas de combat au Pentagone : alors que l'Amérique s'apprête à célébrer sa fête nationale, les radars géants de l'armée ont repéré un gigantesque corps céleste (540 km de diamètre, et une masse comparable au quart de celle de la Lune !) en route vers notre planète... Rapidement, les militaires comprennent qu'il ne s'agit pas d'un météore puisque la chose a ralenti... La situation impose que l'on informe le président Whitmore (Bill Pullman), un ancien pilote de chasse qui connût son heure de gloire pendant la Guerre du Golfe... Peu après, alors que la Maison Blanche se creuse la tête sur la marche à suivre, des dizaines d'objets de taille moins imposante (ils font tout de même plusieurs kilomètres de long !) jaillissent des flancs de l'OVNI principal et se dirigent tout droit vers notre bonne vieille Terre ! Il faut se rendre à l'évidence : nous ne sommes pas seuls dans l'univers ! Peu après, les chaînes de télé du monde entier retransmettent les images de phénomènes météorologiques étranges et inexplicables qui se dissipent pour révéler d'immenses et silencieux vaisseaux spatiaux ! Stationnants au-dessus des principales métropoles du globe, les astronefs restent sourds à toutes les tentatives de contact des Terriens, dont la plupart sont en proie à la panique...
Ce n'est pas le cas de David (Jeff Goldblum), un informaticien qui travaille pour une chaîne câblée de New York. Intrigué par les étranges signaux informatiques qui bruissent dans l'atmosphère depuis l'arrivée des aliens, il se remue les méninges pour essayer de les comprendre... Après quelques moments de prise de tête, David réalise que les vaisseaux aliens communiquent entre eux et que ces messages correspondent à un compte à rebours ! Persuadé qu'une catastrophe va arriver, David fonce vers Washington, pour tenter d'avertir Constance (Margaret Colin), son ex-épouse devenue l'attachée de presse du président !

« Le président décide d'attaquer les envahisseurs à coups de bombe atomique... »

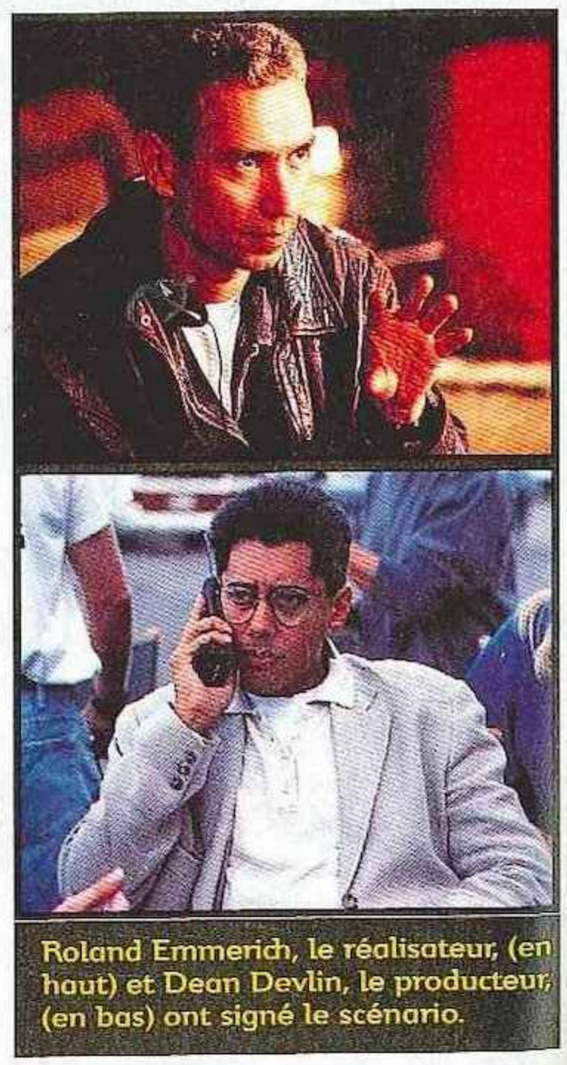
Le soir venu, les sombres prédictions de David se réalisent : simultanément, le ventre des vaisseaux s'ouvre, et il en jaillit une sorte de rayon bleu qui se forme un mur de flammes. Ce « mur de la destruction » recouvre les villes en quelques minutes, détruisant tout sur son passage... Les morts se comptent par dizaines de millions.

3 juillet
Ayant échappé de justesse au massacre, le président Whitmore, David et quelques autres se dirigent vers le centre du pays, pour organiser la riposte. En Californie, des escadrilles de l'US Air Force attaquent le vaisseau qui stationne au-dessus des ruines de Los Angeles. Les chasseurs F-18 tirent leurs missiles... qui s'écrasent sans dommage sur le champ de force invisible qui protège les aliens ! Quelques instants plus tard, ceux-ci ripostent en faisant intervenir leurs propres chasseurs qui exterminent promptement l'aviation yankee ! Il y a pourtant un survivant en la personne du capitaine Hiller (Will Smith), un as qui réussit à semer ses adversaires. Au terme du combat, Hiller doit s'éjecter. Il se retrouve à proximité de la carcasse d'un vaisseau ennemi... Il s'en approche pour découvrir que le pilote alien (look tentacules post-alien-néo-prédator) a survécu ! Hiller ne se démonte pas et l'assomme à coups de poing. Perdu dans le désert, l'aviateur se met en route, se servant des restes de son parachute pour transporter son étrange prisonnier...
De son côté, Whitmore ne chôme pas. Il apprend avec stupéfaction qu'une base secrète de l'armée (l'Area 51) abrite les restes d'un ovni, que les services secrets étudient depuis plus de quarante ans... Excédé de ne pas avoir été mis au courant, il s'y rend avec son état-major et y découvre un chasseur alien et les cadavres de trois extraterrestres... Désormais en sécurité dans les souterrains de la base, le président décide d'attaquer les envahisseurs à coups de bombe atomique...

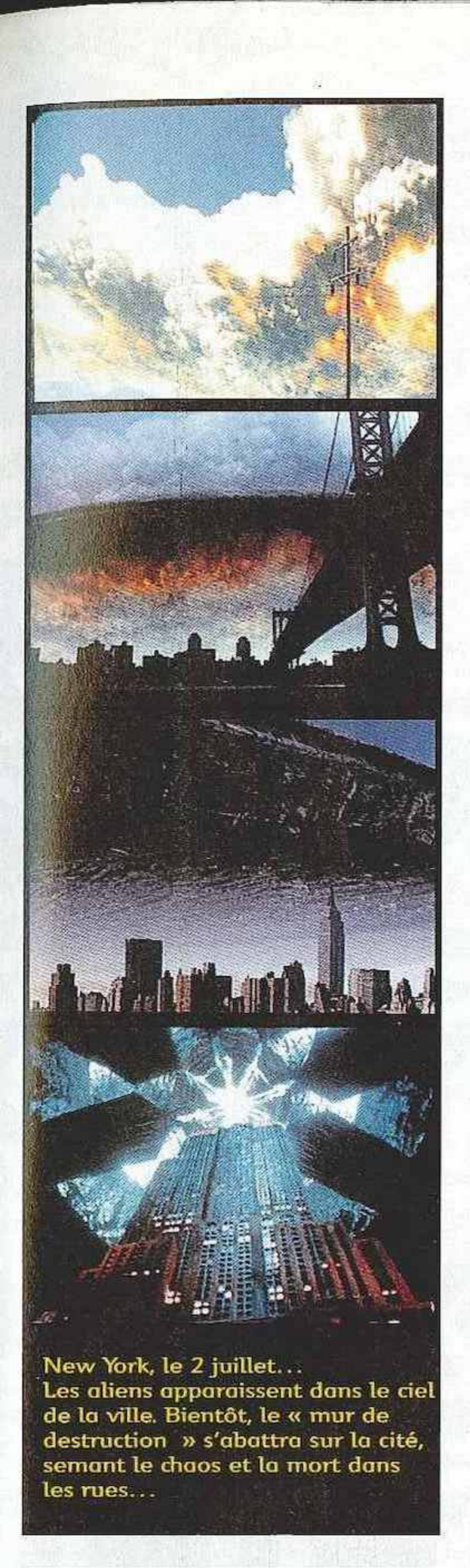
4 juillet... le jour de la riposte !
L'arme nucléaire stoppera-t-elle les aliens ? Pourquoi nous en veulent-ils ? Que font les Russes ? Que se passe-t-il dans le ventre du vaisseau-mère ? Est-ce la fin de la race humaine ? Où se cache Jacques Pradel ? Réponses à toutes ces questions le 2 octobre sur vos écrans !

L'avis de Player One

On s'en doute, *ID4* est vraiment bourré d'effets spéciaux. Faisant appel à quasiment toutes les techniques existantes, les cinéastes mêlent avec efficacité les maquettes, les images de synthèse et les effets pyrotechniques. Souvent efficaces et parfois extrêmement impressionnants, les effets visuels d'*ID4* ne constituent pourtant pas une avancée technologique comme le furent ceux de *La Guerre des étoiles*, de *Terminator 2* ou de *Jurassic Park* en leur temps (respectivement 1977, 1991 et 1993). Il n'empêche, certaines séquences devraient vous clouer sur votre siège ! *ID4* se réclame des films-catastrophes des années 70 type *La Tour infernale*, où une cohue de personnages variés traversaient plus ou moins heureusement mille périls.



Roland Emmerich, le réalisateur, (en haut) et Dean Devlin, le producteur, (en bas) ont signé le scénario.



New York, le 2 juillet...
Les aliens apparaissent dans le ciel de la ville. Bientôt, le « mur de destruction » s'abattra sur la cité, semant le chaos et la mort dans les rues...

La distribution du film est pléthorique, même son scénario s'articule autour de trois personnages masculins centraux : le président, l'informaticien et le pilote. Dans l'ensemble, les acteurs assurent convenablement, apportant suffisamment de crédibilité à leurs personnages pour que l'on s'intéresse à leur sort. Malheureusement, *ID4* est constamment parcouru par un patriotisme et un militarisme littéralement hallucinants, à côté duquel un film comme Rambo 2 semble être l'œuvre d'un dangereux subversif !

Les vaisseaux de guerre aliens se dirigent vers la Terre !

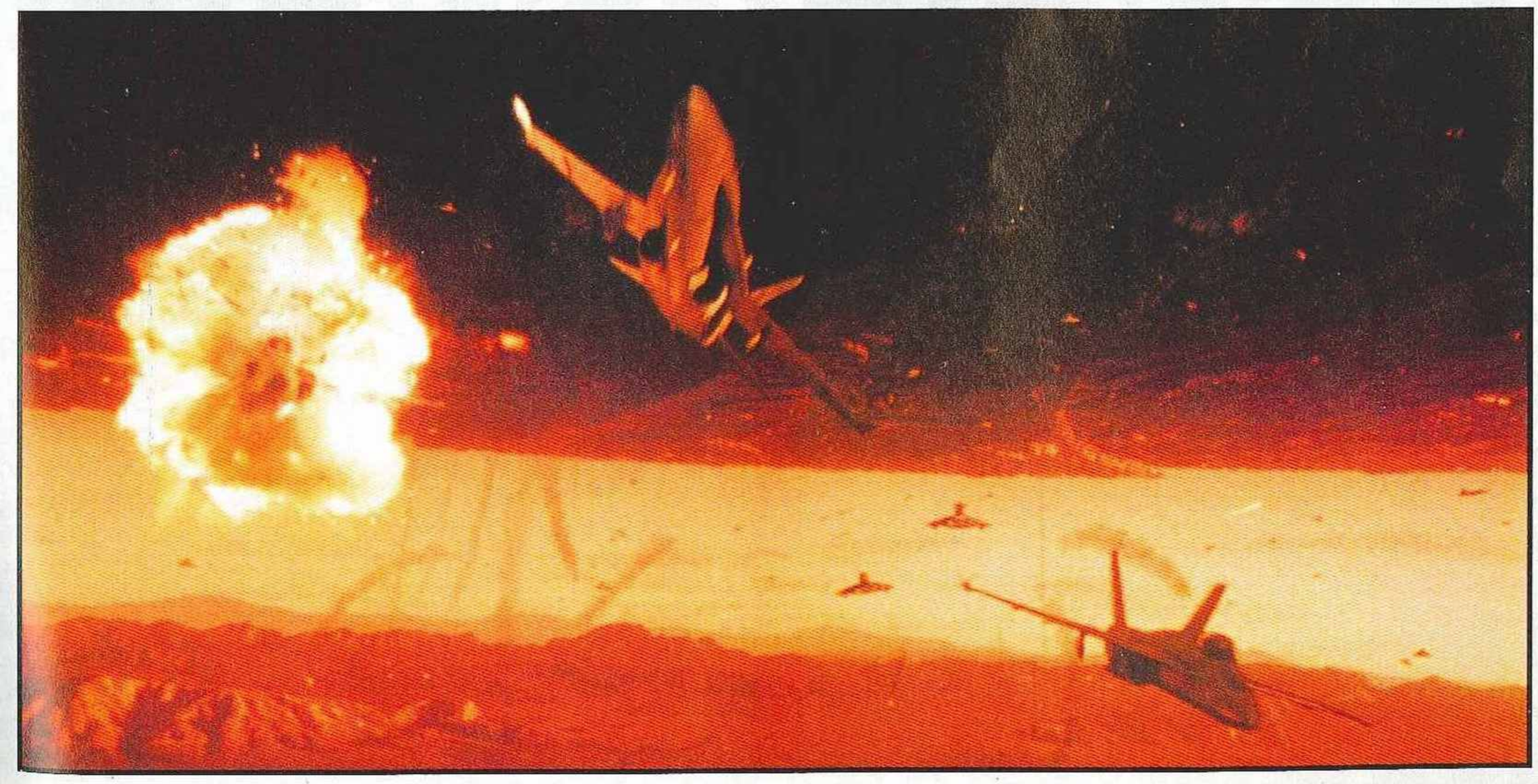
« ID4 reste une sorte de série B de luxe, bourrée de clichés piochés dans un peu tous les genres. »

Par moment insoutenable, cette ode primaire à l'Amérique éternelle risque d'écœurer nombre de spectateurs européens, qui n'en croiront pas leurs yeux en voyant le président des États-Unis attaquer tout seul dans son jet les aliens sur fond de musique martiale ! On atteint un tel degré d'autosatisfaction patriotique que les incohérences du scénario (les combats aériens style 39-45 qui allaient bien dans le cadre space-opera de *La Guerre des étoiles* et qui ne sont absolument pas crédibles dans le contexte d'*ID4*) passent pour des broutilles. Alors, comment, et pourquoi, en est-on arrivé là ? Vraisemblablement parce que, désireux de mettre toutes les chances de leur côté, Emmerich et Devlin ont choisi de titiller la très sensible corde patriotique du grand public de l'Amérique profonde... De même, le parti pris (louable) d'éviter — malgré l'ampleur du génocide — tout gros plan gore, permet au film d'être classé PG et donc de s'adresser au public le plus vaste. Évidemment, le pari est réussi au-delà de toutes espérances puisque le film engrange des sommes astronomiques et historiques. Cela dit, cinématographiquement parlant, on est à des années-lumière de Cameron ou de McTiernan, deux réalisateurs qui réussissent à cartonner au box-office tout en développant de vraies visions de cinéaste... *ID4* reste une sorte de série B de luxe, bourrée de clichés piochés dans un peu tous les genres... On y trouve du bon, du moins bon et du très mauvais. Les critiques américains ont adoré.

En ce qui me concerne, je suis partagé entre la joie d'avoir vu un grand et ambitieux film de science-fiction, parfois estomaquant, et la stupéfaction face à la complaisance du scénario. Espérons que Emmerich et Devlin réussiront à transformer l'essai au prochain film. Ils aiment la science-fiction et le cinéma : au fond, ce sont des gens bien !

Independence Day

Un film de Roland Emmerich. Écrit par Dean Devlin & Roland Emmerich. Produit par Dean Devlin. Directeur de la photo : K.W. Lindenlaub. Design de production : Oliver Scholl et Patrick Tatopoulos. Montage de David Brenner. Musique composée par David Arnold.
Avec Will Smith, Bill Pullman, Jeff Goldblum, Mary McDonnell, Judd Hirsch, Robert Loggia, Randy Quaid, Margaret Colin.
(durée 2 h 20).
Sortie nationale le 2 octobre.



Le « mur de destruction » à Los Angeles...

200 MILLIONS DE DOLLARS
(un milliard de francs !), c'est le pactole rapporté en 21 jours par ID4 sur le territoire nord-américain. Jurassic Park avait eu besoin de deux jours de plus pour atteindre cette recette !

Petit lexique du parfait alienophile

AREA 51
Située dans le désert du Nevada, cette base secrète de l'armée américaine abriterait les restes d'un vaisseau extra-terrestre qui se serait crashé sur notre planète !

ROSWELL
Région du Nouveau-Mexique où se serait déroulé en 1947 ledit crash, largement popularisé en France par l'animateur Jacques Pradel et TF1 Vidéo, qui ont montré les images d'une autopsie très controversée. C'est aussi le nom du label de disques fondé par Dave Grohl des Foo Fighters (voir nos pages musique).

PG
« Parental Guidance Suggested » (présence des parents suggérée) est une classification de la censure américaine qui correspond à notre « tout public » nuancé par un petit avertissement. La plupart des films d'action (exemple : L'Effaceur) sont R (interdit aux moins de 17 ans non accompagnés). Il suffit d'un « fuck ! » dans les dialogues, d'une scène de violence ou d'un peu de fesse en gros plan pour qu'un film soit illico classé R. Independence Day *est PG.*

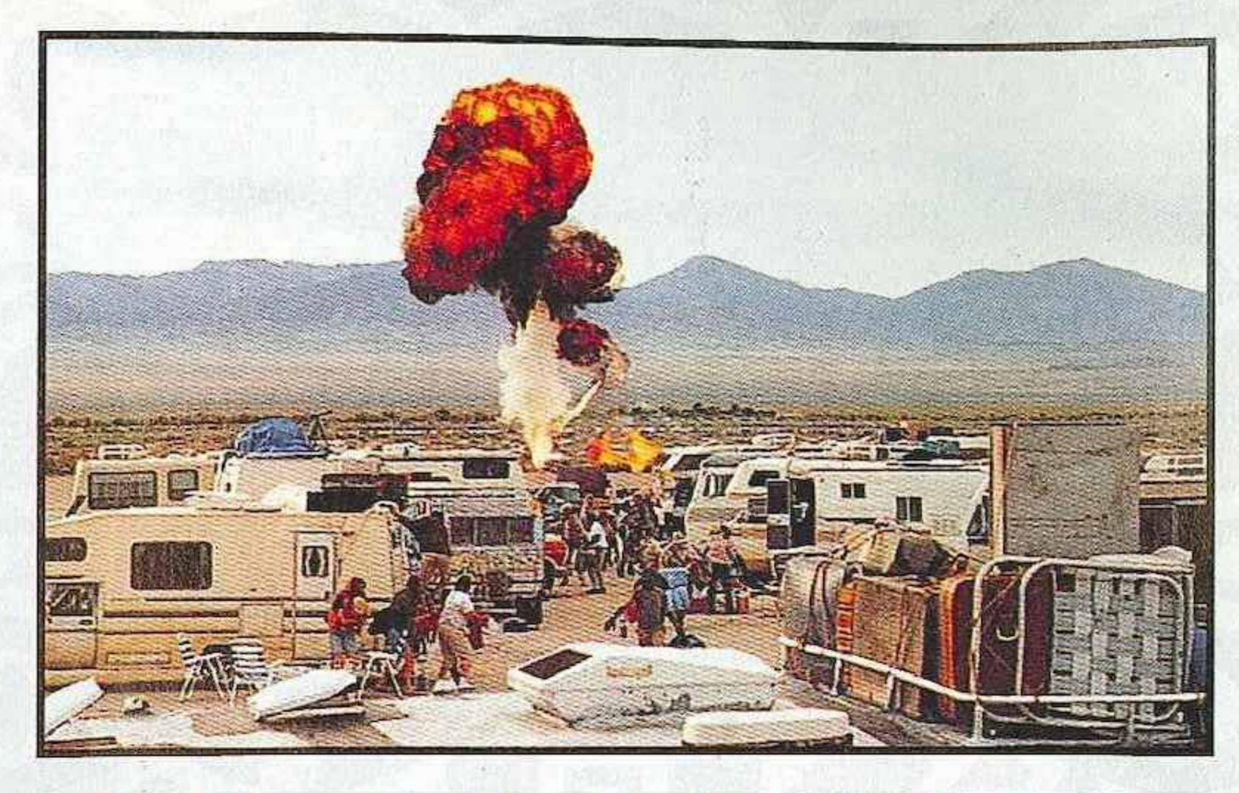
GOLDBLUM
De son prénom Jeff, l'acteur reprendra son rôle de paléontologue dans Lost World, *la suite de* Jurassic Park *dont la production débutera à la fin de l'année.*

EMMERICH
Roland a réalisé trois autres films de SF avant ID4 : Moon 44 *(où il se lia d'amitié avec Dean Devlin),* Universal Soldier *(avec Van Damme et Dolph Lundgren) et* Stargate *(avec Kurt Russell et James Spader).*

TATOPOULOS
*Patrick est le nom du créateur des aliens d'*ID4. *Français, il a travaillé sur bon nombre de films hollywoodiens comme* Stargate, Demolition Man *et* Last Action Hero.

LA GUERRE DES MONDES
Célèbre roman de science-fiction d'H.G. Wells dans lequel les Martiens dévastent la Terre. Adapté en film en 1953. Emmerich a failli en tourner une nouvelle version après Stargate.

Nous ne sommes pas seuls...



Un Pearl Harbor extraterrestre... Les aliens attaquent un camp de réfugiés. Les missiles américains s'écrasent sans dommage sur le champ de force qui protège les aliens...

Un des mystérieux phénomènes météorologiques annonçant l'arrivée des aliens.

RÉUSSIR À HOLLYWOOD ?

Ami lecteur, tu n'es pas américain mais tu fais des films et tu veux réussir à Hollywood, comme Roland Emmerich, le metteur en scène allemand d'ID4 ? Pour t'aider, Player a demandé à cinq cinéastes non américains les secrets de leur réussite !

Méthode germanique de M. Emmerich Roland *(Stargate, ID4).*
« C'est très simple ! Les Américains ne se sont jamais remis de leur défaite au Viêtnam. Il suffit donc de flatter leur patriotisme ! Mon prochain film sera d'ailleurs un remake des *Bérets verts* de John Wayne qui se passera sur Mars ! »

Méthode néerlandaise de M. Verhoeven Paul *(Basic Instinct, Showgirls).*
« Facile ! Les Ricains sont tellement puritains qu'on n'a qu'à mettre du cul, du cul, du cul et encore du cul ! Je prépare d'ailleurs un space opera racontant l'odyssée d'une escouade de marines gay venus coloniser une planète peuplée de nains drag-kings. »

Méthode de hongkong de M. Woo John *(Chasse à l'homme, Broken Arrow).*
« Réussir à Hollywood ? Trop cool, mec ! Suffit d'être capable de suffisamment de cynisme ou d'idéalisme pour filmer Van Damme comme Chow Yun Fat ! Mon prochain film ? Rien de moins qu'un remake de *The Killer* avec Steven Seagal ! »

Méthode mexicaine de M. Rodriguez Roberto *(Desperado, Une Nuit en enfer).*
« La recette est simplissime, gringo : tu vends un peu ton sang, t'ingurgites un max de tequila, de tortillas et de tabasco, tu filmes comme John Woo et tu te fais pote avec Tarantino ! Si j'osais je toumerais un remake de *Pulp Fiction* sous l'eau... Je l'appellerais *Poulp Fiction*, ouarf, ouarf ! »

Méthode française de M. Besson Luc
Désolé, mais nous venons d'apprendre qu'elle n'est pas encore au point...

Interview

ID4 : Jeff Goldblum en dit plus !

« Dans le film, les Terriens s'unissent, sans distinction de nationalité ou de religion. J'aimerais que ce soit le cas dans la réalité. »

(Jeff Goldblum à droite sur la photo.)

Nous avons rencontré Jeff Goldblum pour en savoir plus sur Independence Day et Lost World, la suite de Jurassic Park, dans laquelle il reprendra son rôle de paléontologue aigri…

Player One : Independence Day est littéralement bourré d'effets spéciaux. Cela doit nécessiter un travail d'acteur particulier, non ?

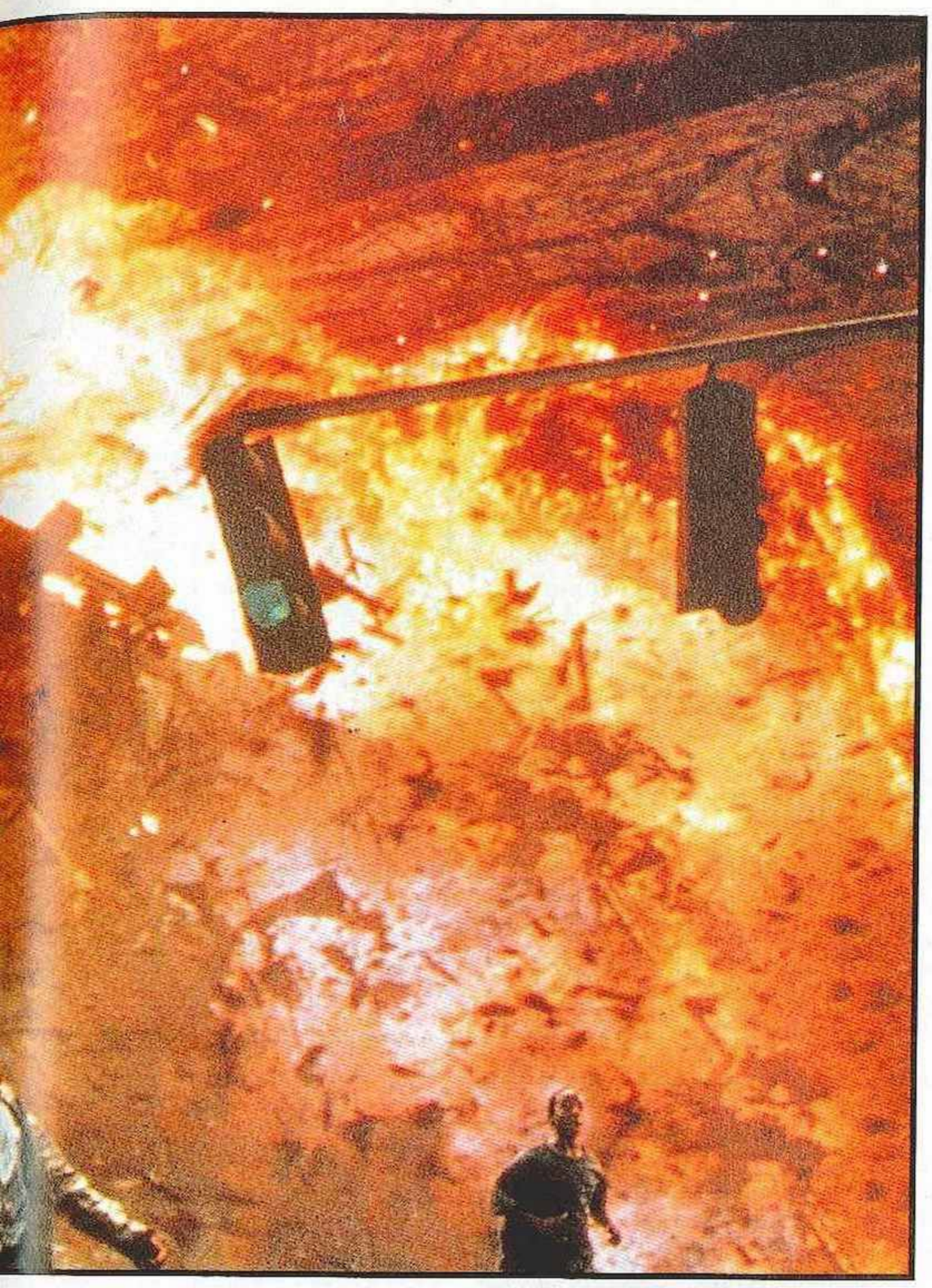
Jeff Goldblum : En effet, nous devions souvent réagir face à des choses que nous ne voyions pas et qui allaient être ajoutées à l'image ensuite. C'était le cas, par exemple, du vaisseau spatial, qui fait la taille de Manhattan… J'étais censé lever les yeux au ciel et le regarder. J'avais une idée de ce à quoi il ressemblait, car j'avais vu des croquis et des maquettes mais, pendant le tournage de la scène, je ne savais pas exactement dans quelle direction regarder, car cet immense vaisseau n'existait pas encore ! C'était assez perturbant. Dans le même ordre d'idée, à la fin du film, quand Will Smith et moi-même arrivons dans le vaisseau-mère, nous sommes supposés apercevoir des centaines de milliers d'aliens au-dessous de nous, lesquels aliens n'étaient bien sûr pas là au moment du tournage… Il fallait donc réagir face à l'invisible !

P.O. : Le film est très manichéen : d'un côté, il y a les bons humains, de l'autre les méchants extraterrestres… Qu'en pensez-vous ?

J.G. : C'était très agréable d'interpréter un personnage placé dans une situation où le combat est complètement juste et légitime. Une lutte qui mérite sans conteste que l'on sacrifie sa vie pour elle. Dans le film, tous les Terriens forment une seule famille et s'unissent, sans distinction de nationalité ou de religion. J'aimerais que ce soit le cas dans la réalité : il y a tellement de défis à relever !

P.O. : Croyez-vous que votre participation à Jurassic Park a été pour quelque chose dans votre sélection pour Independence Day ?

J.G. : C'est probable, car Roland Emmerich



et Dean Devlin sont des fans de Steven Spielberg… (sourires entendus).

P.O. : Qu'est-ce que Jurassic Park a changé pour vous ?
J.G. : Ce film a été l'un des plus gros succès de tous les temps. Cela m'a rendu plus populaire et plus coté à Hollywood. Et, comme *ID4* est bien parti pour être, lui aussi, un énorme succès, je pense que cela va continuer. Cet automne, je vais retrouver Steven Spielberg pour le tournage de *The Lost World*, la suite de *Jurassic Park*, qui sortira l'été prochain aux États-Unis. Tout le monde travaille pour en faire un succès encore plus important…

P.O. : Que pouvez-vous nous dire sur The Lost World ?
J.G. : Pas grand-chose, car le scénario est top-secret. On y retrouvera pas mal d'éléments du roman *The Lost World* de Michael Crichton (ndlr : *Le Monde Perdu*, Ed. Robert Laffont), qui seront utilisés pour des séquences plutôt surprenantes ! L'île sur laquelle se déroulait *Jurassic Park* servait de parc d'attractions. *The Lost World* se déroulera sur une île proche, où les dinosaures du parc étaient élevés. Avec l'abandon du parc, ils ont été livrés à eux-mêmes et un groupe de personnes très différentes y débarquent, pour diverses raisons…

P.O. : Vous avez participé à plusieurs films de sicence-fiction. Êtes-vous un fan du genre ?
J.G. : Plus ou moins… J'aime *2001, l'Odyssée de l'espace* et certains des films dans lesquels j'ai joué, comme *Les Aventures de Buckaroo Banzaï.*

Itinéraire d'un acteur à succès…

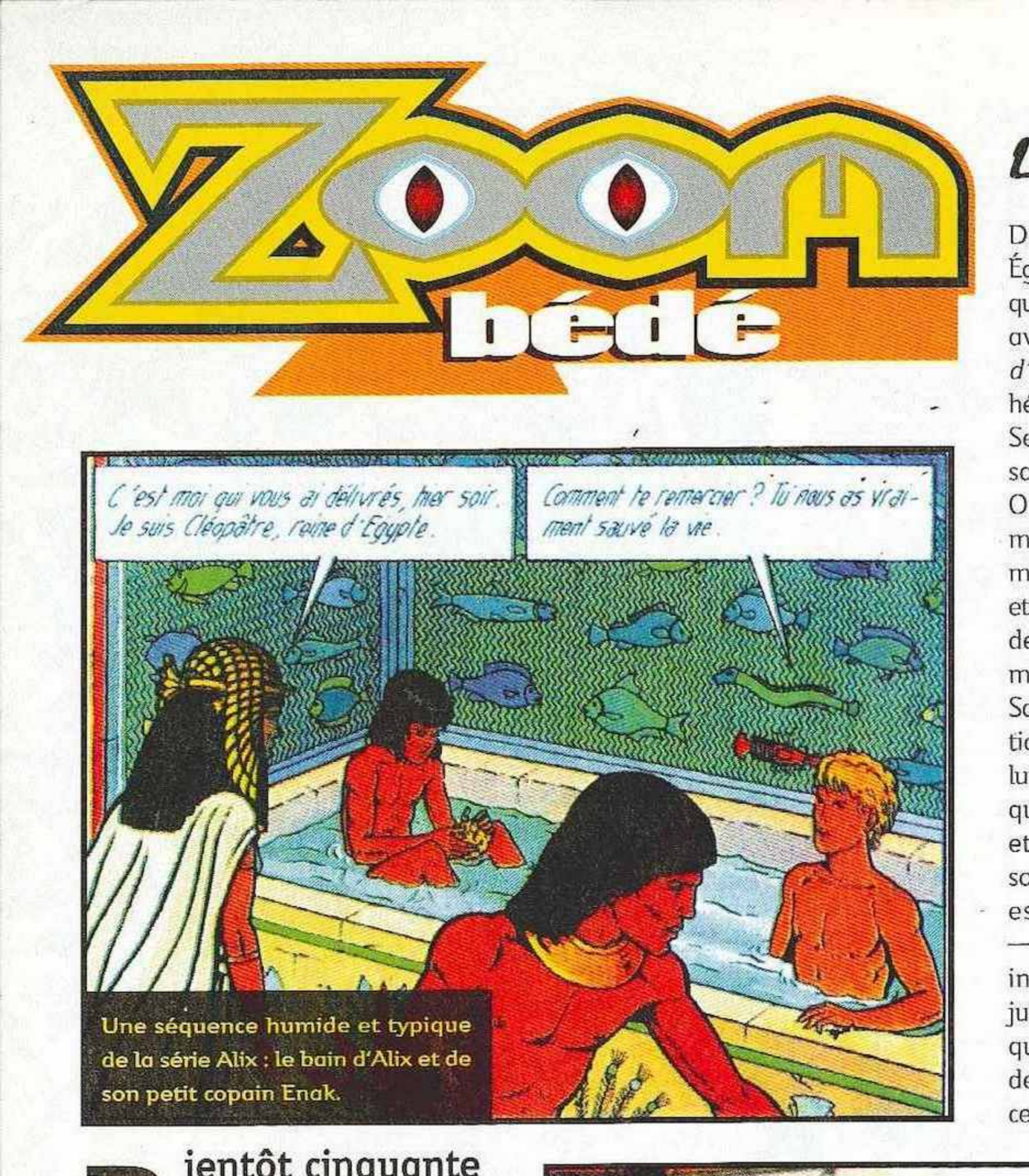
Jeff Goldblum *est originaire de Pittsburgh (Pennsylvanie). A l'âge de 17 ans, il s'installe à New York pour étudier l'art dramatique et monte rapidement sur les planches. Il débute au cinéma dans* **Un Justicier dans la ville,** *puis participe à deux films de Robert Altman,* **California Split et Nashville.** *On le voit ensuite dans des films aussi variés que* **Next stop, Greenwich Village, Annie Hall, L'Invasion des profanateurs, L'Étoffe des héros, Les Copains d'abord, Silverado, Neuf mois aussi, La Mouche et Jurassic Park.** *Il vient de tourner* **Trigger Happy** *avec Richard Dreyfuss et Ellen Barkin, et va retrouver cet automne Steven Spielberg pour* **The Lost World,** *la suite de Jurassic Park.*

Concours 3615 Player One

Les Lots

10 jeux Loaded sur Saturn

10 jeux Actua Soccer sur PlayStation



Une séquence humide et typique de la série Alix : le bain d'Alix et de son petit copain Enak.

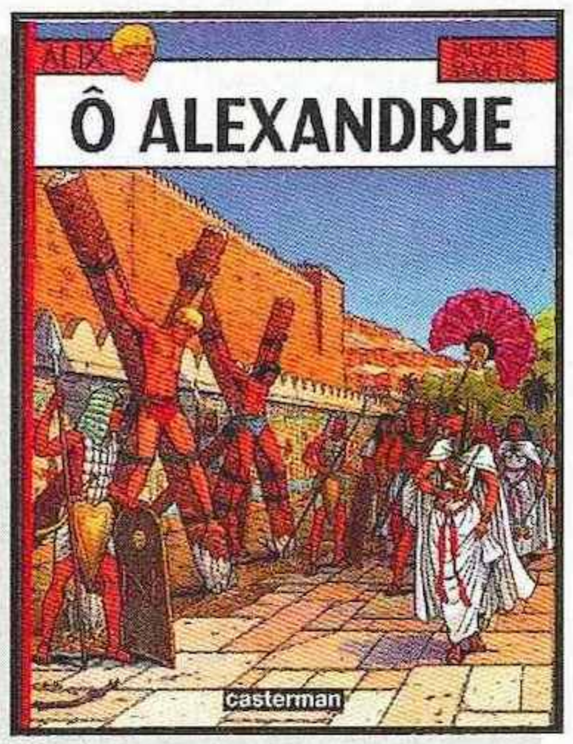
L'histoire

Dans cet épisode, Alix retourne en Égypte, un pays qu'il connaît bien puisqu'il y a vécu plusieurs de ses meilleures aventures dont le classique *Sphinx d'or*. Tout commence quand notre héros découvre que son vieux copain Senoris est emprisonné dans l'ancien sanctuaire du pharaon Ramsès III. On l'accuse de dissimuler un trésor merveilleux, qui permettrait au royaume d'Égypte de renflouer ses finances et au roi Ptolémée XIII, un alcoolique de treize ans, de se payer quelques milliers d'amphores de pinard. Scandalisé par les conditions de détention de Senoris, Alix proteste, ce qui lui vaut d'être crucifié dans les minutes qui suivent. Heureusement pour lui et son petit ami Enak, qui partage son triste sort, la reine Cléopâtre (qui est aussi la sœur du monarque — c'était la coutume à l'époque) intervient en sa faveur. Sauvé de justesse, Alix comprend rapidement que la belle Cléo cherche à se servir de lui pour faire parler Senoris. Sur ce, débarque Qâa, un ermite qui vit

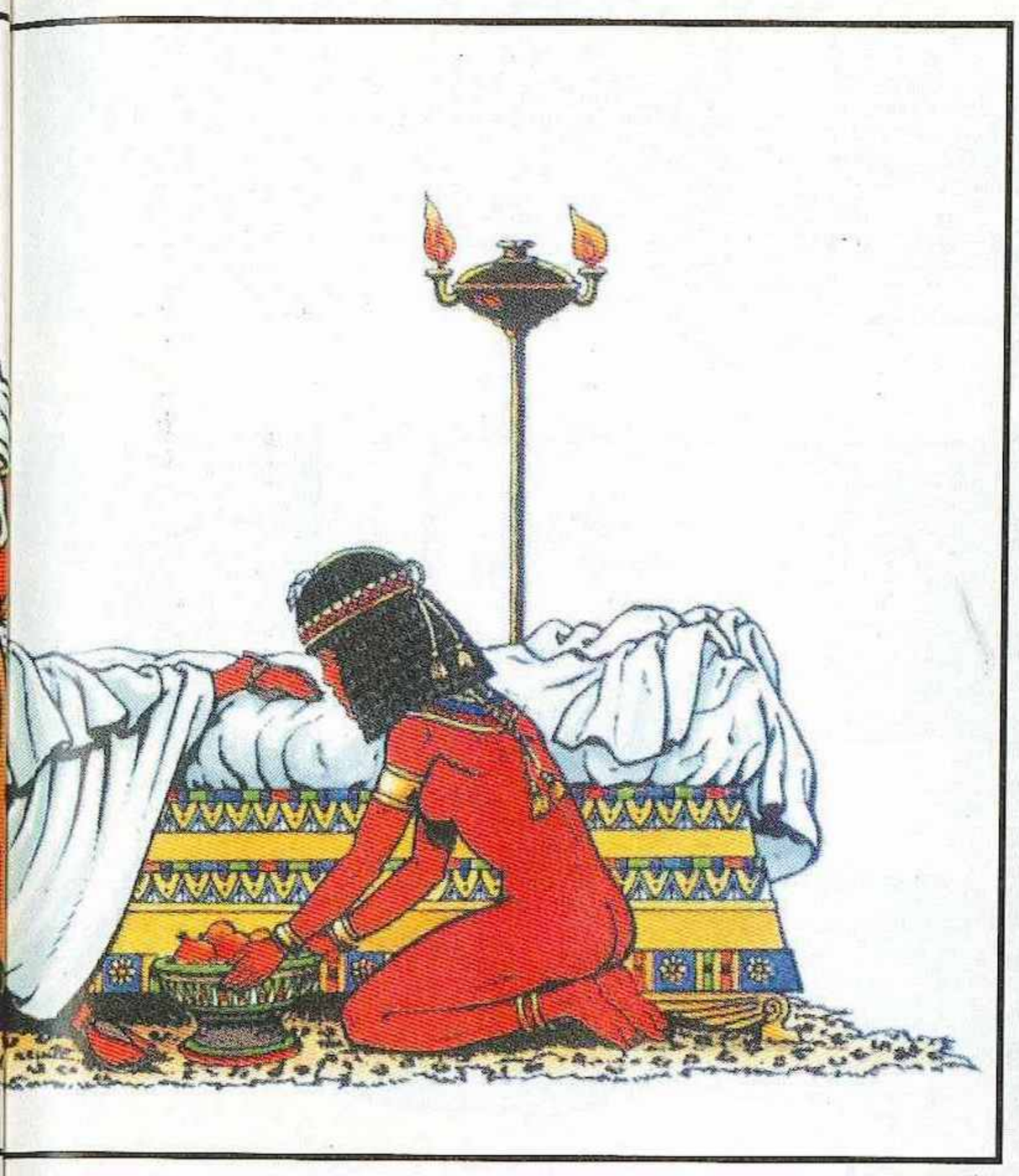
Bientôt cinquante ans qu'Alix, le blondinet, visite les civilisations antiques. Sa nouvelle aventure l'entraîne au cœur d'Alexandrie. Rencontre au sommet entre la septième merveille du monde et le neuvième art...

Alix : Ô Alexandrie

Huit ans après *Le Cheval de Troie*, le dessinateur Jacques Martin (rien à voir avec le sinistre animateur de France 2) livre le vingtième album de l'épopée d'Alix, jeune Gallo-romain, ami de César, Jules de son prénom.



Toujours dans son bain, l'insatiable Alix va faire guili-guili avec la sexy Cléopâtre.



Vétéran de l'âge d'or

Né en 1921 à Strasbourg, Jacques Martin est le responsable inspiré de deux célèbres séries de la bédé franco-belge classique : Alix et Lefranc. Collaborateur de Hergé entre 1953 et 1972, Martin est aujourd'hui considéré comme le dernier survivant de « l'âge d'or » de la bédé franco-belge, celle de Tintin et de Blake et Mortimer.

dans le désert, avec pour seule compagnie celle des guépards et des hyènes, et qui est également un vieux pote d'Alix. Qâa entraîne nos deux amis au fin fond de contrées désertiques, à la rencontre d'une population de Numides aussi étranges que primitifs…

L'avis de Player One

On retrouve dans ce nouvel épisode tout ce qui fit le succès de cette série : aventures historico-fantastiques (une séquence va même jusqu'à flirter avec la science-fiction), décors merveilleux (réalisés par un assistant. Âgé de 75 ans, Martin a bien le droit à un petit coup de main !) et péripéties en tout genre. Bien entendu, les détracteurs de la série pourront constater que l'album a été réalisé exactement comme si nous étions dans les années 60. Les textes sont toujours aussi envahissants et les dialogues dégagent un parfum rétro que l'on pourra trouver horripilant.

Il n'empêche, *Ô Alexandrie* concerne avant tout les amateurs du genre, qui y retrouveront tout ce qui les a fait vibrer dans les premiers albums de la série. Les autres peuvent passer leur chemin : on leur conseillera plutôt de lire les dix premiers albums du cycle, d'authentiques classiques, qui n'ont pas pris une ride…

Ed. Casterman.

Le retour de Blake et Mortimer

Blake et Mortimer, qui compte parmi les héros les plus célèbres de la bédé belge, sont de retour ! Leur génial auteur, Edgar P. Jacobs étant disparu, c'est au scénariste Van Hamme et à l'illustrateur Ted Benoît qu'a été confiée la lourde tâche de ressusciter ces personnages mythiques dans le respect de l'œuvre originelle. Vous pouvez découvrir leur nouvelle aventure, L'Affaire Francis Blake, *en pré-publication dans l'hebdomadaire* Télérama. *On en reparlera à la sortie de l'album. D'ici là, Laurent Defrance, notre bien-aimé rédac-chef (ndlr : fayot !) vous conjure de foncer découvrir ce beau récit…*

NEWS NEWS NEWS NEWS

Groom de service : *Le Petit* Spirou *dont on peut apprécier certains gags grandeur nature sur les murs de nos villes, a sorti son sixième album.* N'oublie pas ta capuche ! *de Tome & Janry (ed. Dupuis), est une succession de gags où l'on retrouve avec un égal bonheur le prof de gym soûlard, le curé en soutane moraliste, la belle et plantureuse instit' et surtout les toujours jeunes bambins à la découverte des premiers émois amoureux. Frais et souvent drôle.*

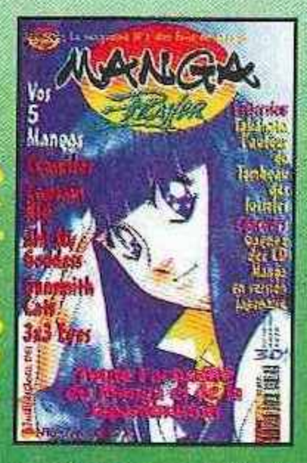
Joe Bar Team 3 : *Troisième album de ces anglés de motos tous gabarits. Ils sont toujours aussi barges et leurs gags écrits et dessinés par Bar 2 sentent bon le macadam. À lire les mains sur le guidon. (Ed. Vents d'Ouest).*

Concours : *Jeune scénariste ou/et dessinateur, le neuvième art a besoin de vous ! Vous veniez d'achever votre première œuvre et vos parents vous ont dressé des oreilles de Mickey en guise de lauriers. Vous êtes alors prêt à participer au concours de bédé organisé par l'association l'Entaille. Pour ce faire, il vous suffit d'envoyer vos créations en noir et blanc de quatre planches maximum. Votre histoire doit impérativement se présenter sous la forme d'une adaptation de nouvelle d'un auteur connu ou pas. Les meilleures œuvres seront publiées dans le magazine littéraire* Nouvelle Donne. *Pour participer, écrivez à : Nouvelle Donne - Concours BD, BP 25, 95121 Ermont Cedex.*

3 mois d'essai

PLAYER ONE LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux.



MANGA PLAYER LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

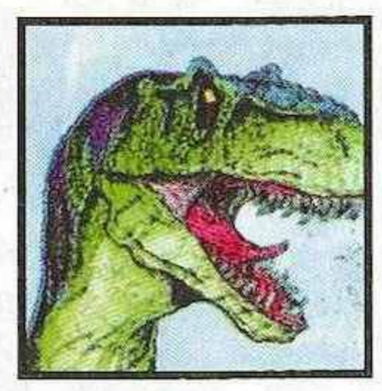
Bon à découper ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre chèque (à l'ordre de MSE) à : Bil - abonnement PO ou MG, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.

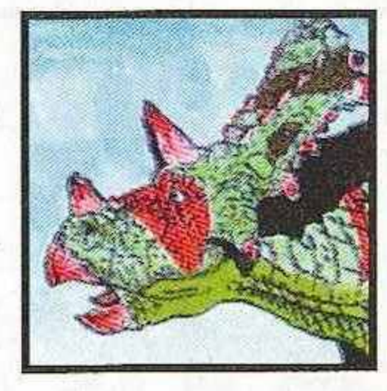
Je m'abonne pour 3 mois

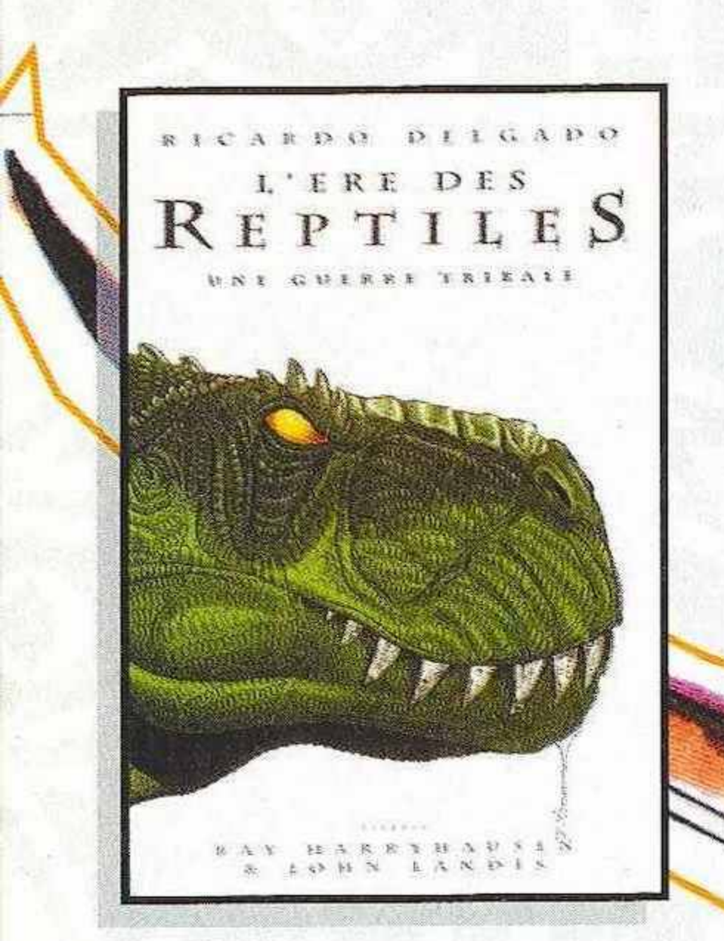
☐ à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

☐ à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : .....
Console(s) : ..... Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs







L'ère des reptiles

Comme tous les enfants, les Américains aiment les dinosaures. En attendant The Lost World, les amateurs de tyrannosaures et autres gros sauriens devraient hennir de joie à la lecture de L'Ère des reptiles, un joli livre signé Ricardo Delgado, auteur de story-boards, qui signe ici sa première bande-dessinée.

L'histoire

Visiblement fasciné par les dinosaures, l'auteur s'attache à décrire la douce ambiance du Crétacé, époque où les bestioles s'entre-dévorent et ont toutes les peines du monde à protéger leurs œufs. À l'ombre de ces combats de titans, de petites boules de poils, les premiers mammifères, essaient de chiper un peu de bouffe, pendant que les grosses masses reptiles se massacrent allègrement.

L'avis de Player One

On excusera l'artiste d'humaniser un peu ses dinos (leurs expressions de joie et de tristesse), car cela n'empêche pas l'ouvrage de nous dépayser férocement. Seul reproche : des couleurs trop vives, typiques de bon nombre de comics américains. Notons enfin que cet ouvrage sympathique a été préfacé par Ray Harryhausen et John Landis... Un bon signe, non ?

Ed. Dark Horse France.

Du story-board à la bédé...

... il n'y a qu'un pas (et quelques bulles). En effet, le story-board est le découpage dessiné plan par plan d'un film. De plus en plus de cinéastes utilisent ce procédé, qui fait gagner beaucoup de temps au tournage. Certains story-boards sont d'une qualité comparable à celles des meilleures bédés.

Les professionnels

Les deux préfaciers de *L'Ère des reptiles* sont, comme son auteur, des professionnels... du cinéma. Et pas des moindres.

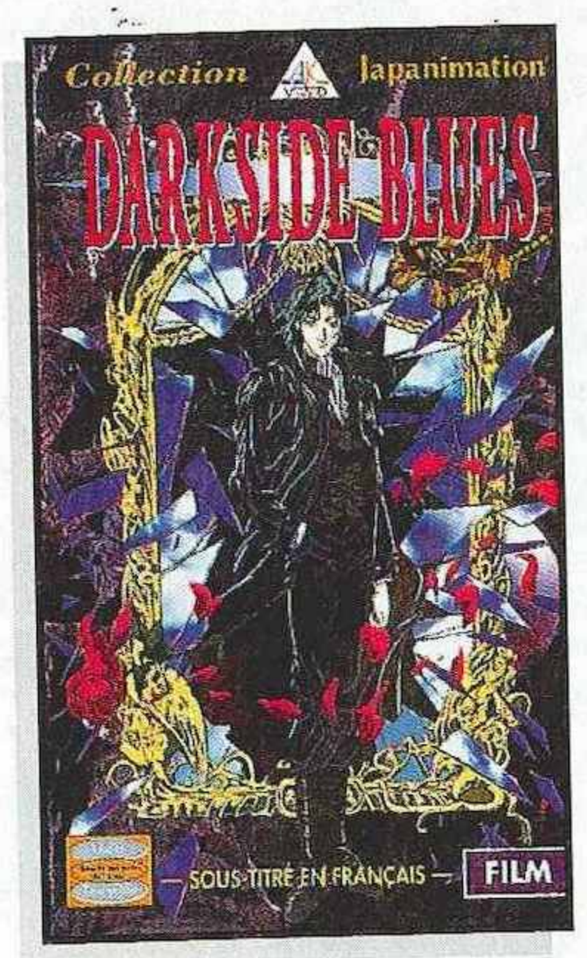
Ray Harryhausen est l'un des plus illustres spécialistes des effets spéciaux (bien avant l'image de synthèse...). Il a commencé sa carrière dans les années 50 et s'est rendu célèbre pour sa maîtrise de la stop-motion (procédé qui consiste à filmer image par image de petites figurines articulées que l'on déplace à chaque plan). Il a notamment travaillé pour des films comme *Le Septième Voyage se Sinbad, Jason et les Argonautes* ou *Le Choc des titans*. Il a pris sa retraite au début des années 80 et est régulièrement à l'honneur dans de nombreux festivals ou expositions à travers la planète.

John Landis, l'autre préfacier de cet album, est un réalisateur américain qui s'est spécialisé dans l'humour et le fantastique. On lui doit, entre autres, *American College, Les Blues Brothers, Le Loup-garou de Londres*, deux des segments du film *La Quatrième dimension, Un Fauteuil pour deux, Le Flic de Beverly Hills 3* et *Innocent Blood*. Un florilège de films qui surprend par sa variété.

DRAGON BALL Z
ENFIN À LA VENTE EN VIDÉO !
• LE FILM, tel qu'il est sorti au cinéma l'année dernière.
• Deux histoires complètes DÉTONNANTES, mettant en scène JANEMBA et TAPION.
• Génériques originaux japonais conservés.
• Version française.
• Durée : 90 minutes.
ÉDITÉ PAR :
MANGA POWER
VOL. 12
DRAGON BALL Z
LE FILM
LE PREMIER FILM SORTI EN SALLES
SORTIE LE 30 AOÛT
© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation
LE FILM
AK VIDEO
Présente
SORTIE LE 15 SEPT.
LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR
© Pandora
POUR LA PREMIÈRE FOIS EN VIDÉO !
• La série complète en version INTÉGRALE.
• Image et son entièrement REMASTERISÉS.
• 4 épisodes par cassette (100 minutes de dessin animé).
• INCLU : Tous les reportages en fin d'épisode.
CALENDRIER DES SORTIES
Vol. 1 & 2 : Septembre 96
Vol. 3 & 4 : Novembre 96
Vol. 5 & 6 : Janvier 97
Vol. 7 & 8 : Mars 97
Vol. 9 & 10 : Mai 97
EN VENTE DANS LES MAGASINS SPÉCIALISÉS MANGA, VPC, JEUX VIDÉO.
DISTRIBUTION EXCLUSIVE : I.D.E.
REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS : (16.1) 49.39.01.66

Zoom manga

Vous le savez : Player est le premier magazine de jeux vidéo à avoir présenté des mangas et des animes. Et ce n'est pas parce que nous avons un petit frère spécialisé (Manga Player) que nous allons arrêter ! Vous trouverez donc ci-dessous une sélection de (bonnes) nouveautés...



Darkside Blues : Du jamais vu !

Incontestablement, la curiosité du mois, voire de la rentrée. *Darkside Blues* se déroule dans un avenir proche, où une multinationale néfaste domine 90 % de la planète. Cette organisation fasciste n'a pas hésité a balancé un virus de Sida mutant pour détruire Shanghaï, un missile nucléaire sur l'Islande, etc. Harcelée par des résistants, la Persona Century riposte en détruisant l'Himalaya !
Ce qui n'aurait pû être qu'un énième anime de science-fiction paranoïaque se métamorphose rapidement en DA unique, mélange de fantastique, d'horreur, où les moments de violence alternent avec des séquences proprement étonnantes (comme cette scène fabuleuse où un vieux bluesman entonne le « Darkside Blues »). Certes, on pourra reprocher à cet anime de faire flèche de tout bois, et d'oublier par moment toute cohérence : peu importe, Darkside Blues est un spectacle unique, que des graphismes formidables mettent parfaitement en valeur. Un anime dur, violent mais rare... Une perle à découvrir immédiatement !

Ed. AK Vidéo.

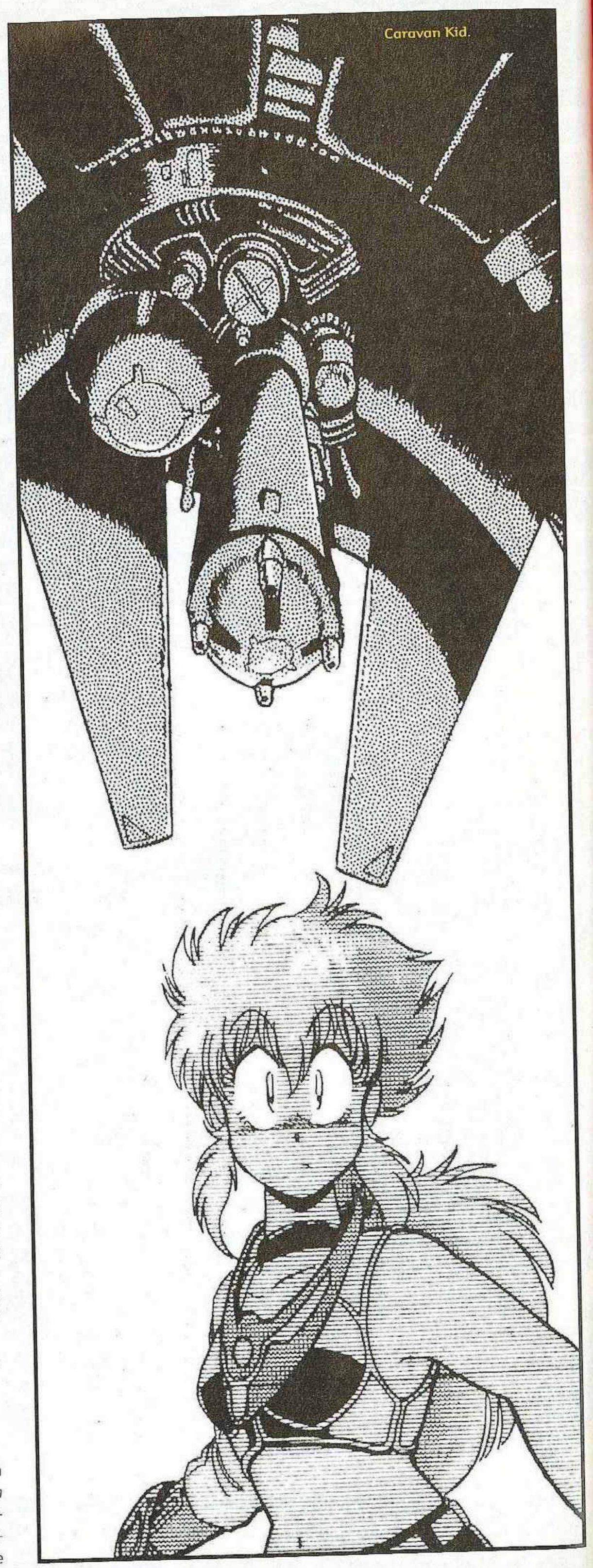
Gunsmith Cats : Thriller Anime !

Inspiré du fameux manga de Kenichi Sonoda, cette OAV s'impose comme un des musts de la rentrée. En effet, l'excellence de la mise en scène et la qualité de l'animation dynamisent au-delà de toute espérance les aventures de Rally et Minnie, les deux jeunes minettes branchées gros flingues du manga.
Il s'agit donc de polar, speed, souvent comique et toujours palpitant. Le pied ! Ajoutons que cet anime est présenté avec un making-of fort intéressant, une excellente initiative qui devrait séduire tout otaku digne de ce nom.

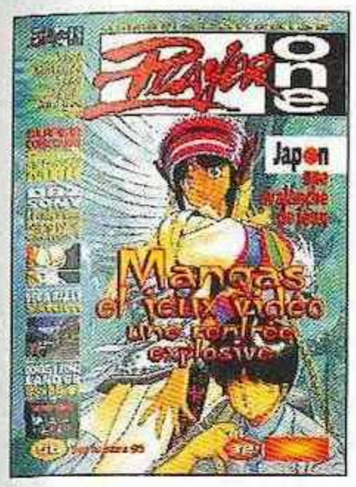
Ed. Kaze Animation.

Caravan Kid : Manga cartoon !

Écrit et illustré par Johji Manabe, bien connu pour sa série *Outlanders*, *Caravan Kid* fait partie de ces mangas de pur divertissement, conçus pour être lus hyper rapidement. L'auteur n'a donc qu'une seule



complétez votre collection !



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.

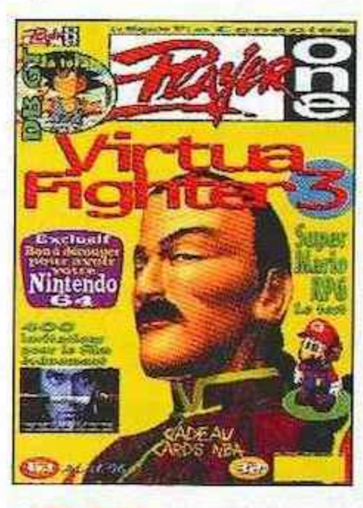
58 novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, ISS Deluxe, Tekken.
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Raiden Project PSX, Fifa 96 MD...
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces : Light Crusader.

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.

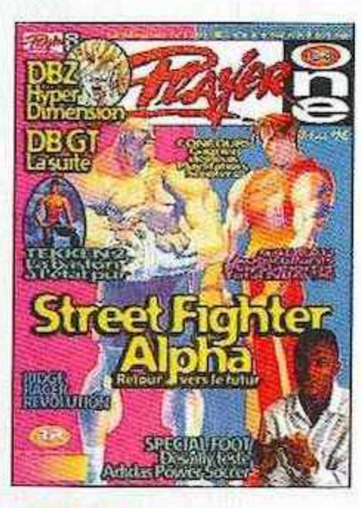
60 janvier 96
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally.
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactik Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den S, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan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

66 juillet/août 96
Dossier : JO.
Tests : Track and Field, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Aquanaut's Holiday...
OTW : Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery, Dragon Ball Z, Iron Storm, Skeleton Warriors...
Plans et Astuces : Spécial Baston
Cadeau : Manga Player Digest

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

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

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).**
Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Édition ou ..... Crédits Player *.

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 66

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 Hors-série

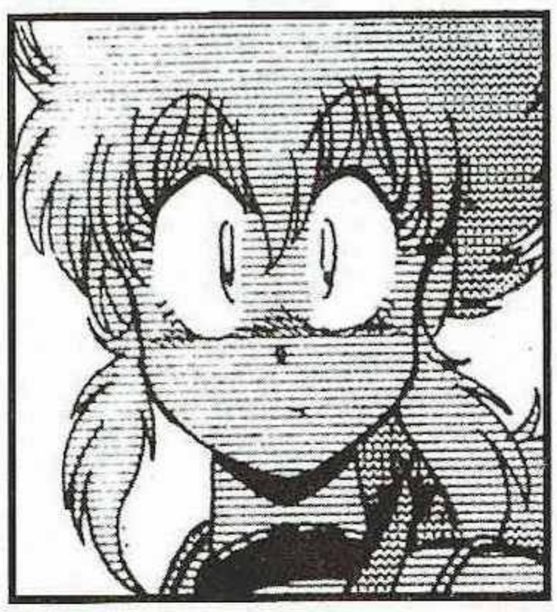
AH, BRAVO !

COMMENT ME SUIS-JE FOURRÉ LÀ-DEDANS ?

Caravan Kid.

ambition : nous faire passer un bon moment ! Et il y réussit brillamment puisque *Caravan Kid* est un manga bien fait et rigolo d'un bout à l'autre, dans lequel l'auteur s'amuse à passer d'un style très caricatural à des descriptions ultra-réalistes de machines de guerre futuristes. Certes, tout cela est anecdotique mais tellement agréable qu'on aurait tort de s'en passer ! Ajoutons que Caravan Kid est distribué en kiosques, qu'il comporte plus de 150 pages et ne coûte que 39 francs…

Ed. Dark Horse France.



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Finalement, le film Dragon Ball, *qui sortira le 23 octobre, ne sera pas constitué des deux animes* Le Retour de Broli *et* Bio-Broli. *Le distributeur AB films a en effet choisi de les remplacer par le film* Dragon Ball *sorti en mars au Japon, qui a été réalisé pour les dix ans de la série et consiste en une sorte de remake des épisodes avec* L'Armée du Ruban Rouge. *Cela s'annonce très spectaculaire et constitue donc une bonne nouvelle ! Quant aux deux films* Broli, *ils devraient paraître directement en format vidéo… à moins qu'AB ne change encore d'avis !*

Gunsmith Cats.

Gunsmith Cats.

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

Je m'abonne !

6 numéros
192 F
ou 154 F +770 Crédits Player

Je choisis mon cadeau !

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

8 figurines Street Fighter**

** valeur : 30 F

9 cartes Dragon Ball Z 100 % japonaises*

* valeur : 27 F

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

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 !

Oui, je m'abonne à Player One

- 6 numéros : 192 F (ou 154 F + 770 Crédits Player).
  Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 (avion).
- 11 numéros + 1 cadeau au choix : 320 F (ou 256 F + 770 Crédits Player).
  Tarif 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)

Je choisis mon cadeau

- ○ 9 cartes Dragon Ball Z
  ou
- ○ 8 figurines Street Fighter
  (réception 4 semaines après le magazine).

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

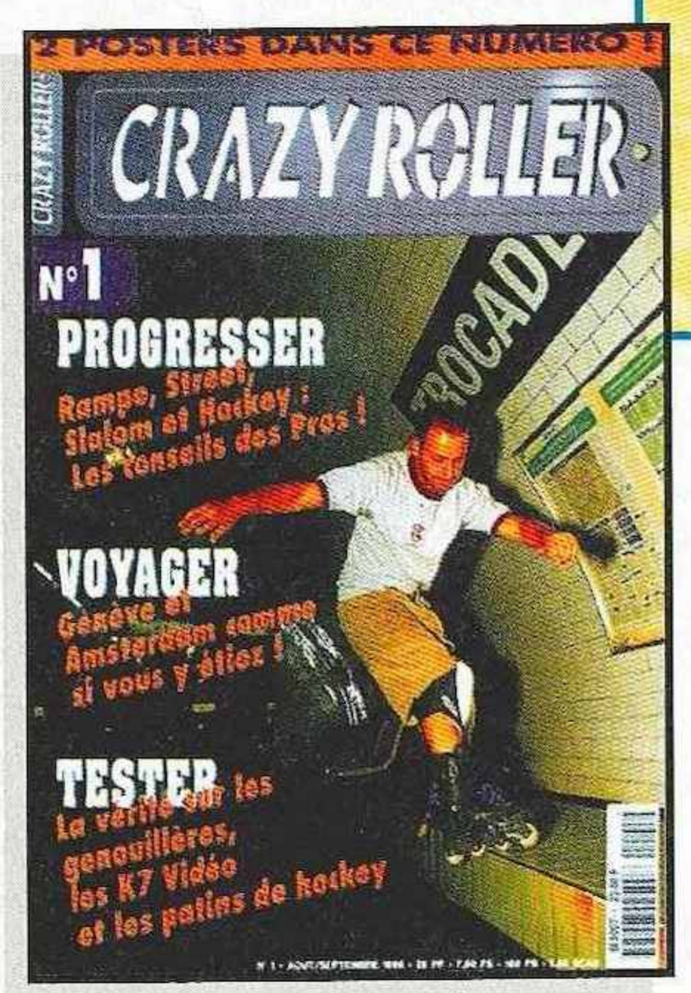
3615 : 1,29 F/mn

Zoom rapide

Livres, festivals, magazines... Il y a plein de sorties intéressantes ce mois-ci. La preuve....

Un bon Deauville ?

Le Festival du film américain de Deauville 1996 (du 30 août au 8 septembre) semble bien parti pour être particulièrement riche, que ce soit au niveau des films ou des stars qui seront présentes sur ses célèbres planches. *Player* a relevé (entre autres réjouissances) : *Independence Day, Mission Impossible, Cœur De Dragon* (une histoire de dragon réalisée par Rob Cohen, le metteur en scène de... Dragon !), *The Nutty Professor* (remake de *Dr. Jerry et Mister Love* avec un Eddie Murphy obèse), *The Frighteners* (le nouveau film de Peter Brain Dea Jackson), *Escape From L.A.* (suite de New York 1997 toujours dirigée par John Carpenter et encore interprétée par Kurt Russell), *The Funeral* (le dernier Abel Ferrara avec Christopher Walken), *The Fan* (de Tony Top Gun Scott), etc. Entre autres célébrités, on pourra apercevoir Gérard Depardieu, Eddie Murphy, Sondra Bullock, Kurt Russell, Bill Pullman, peut-être Will Smith et les metteurs en scène Roland Emmerich et — ô joie ! — Peter Jackson et John Carpenter ! Quant au jury, présidé par Charlotte Rampling, il comprendra, entre autres, Dominique Farrugia et Charlotte Gainsbourg.

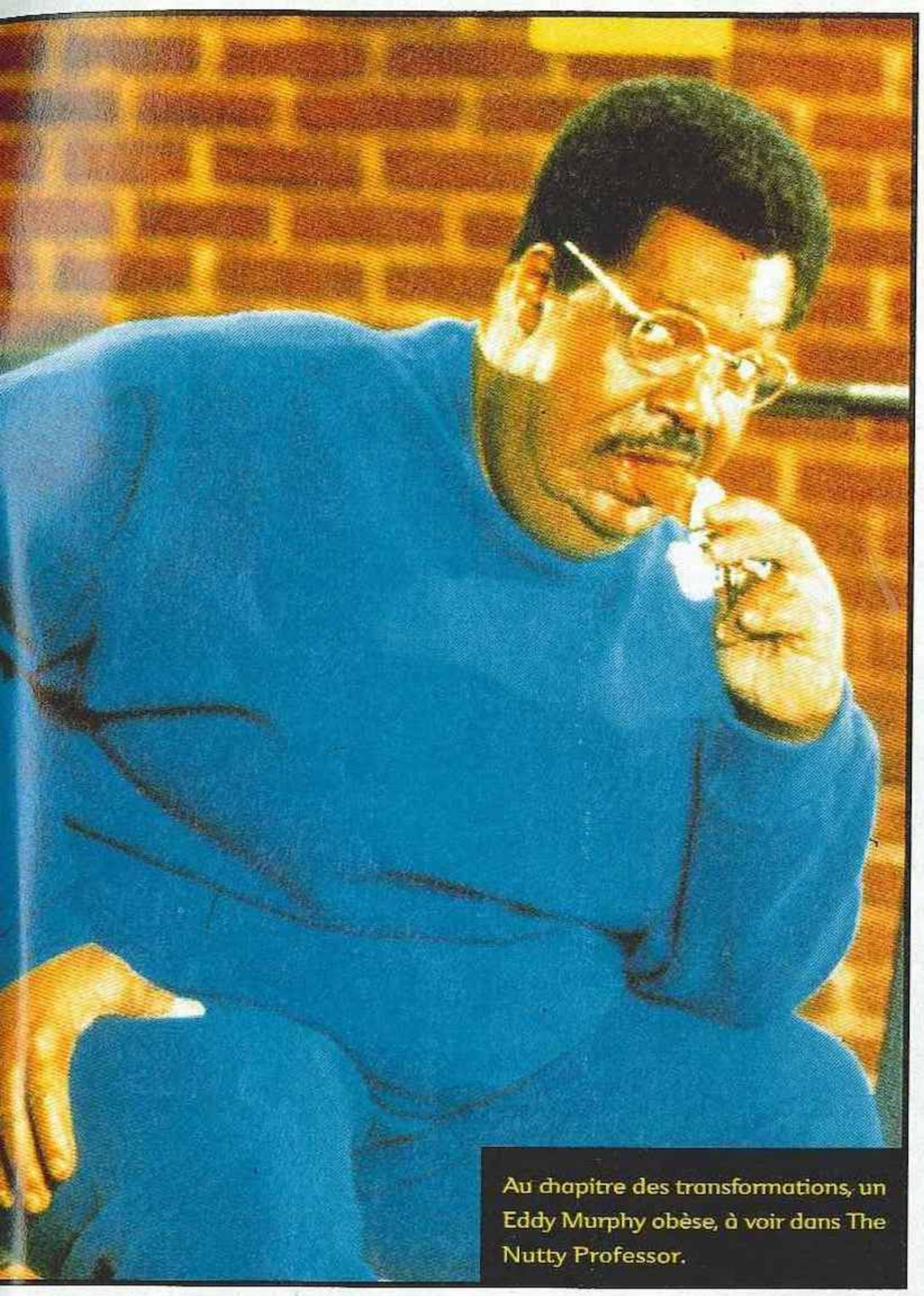


Crazy Roller

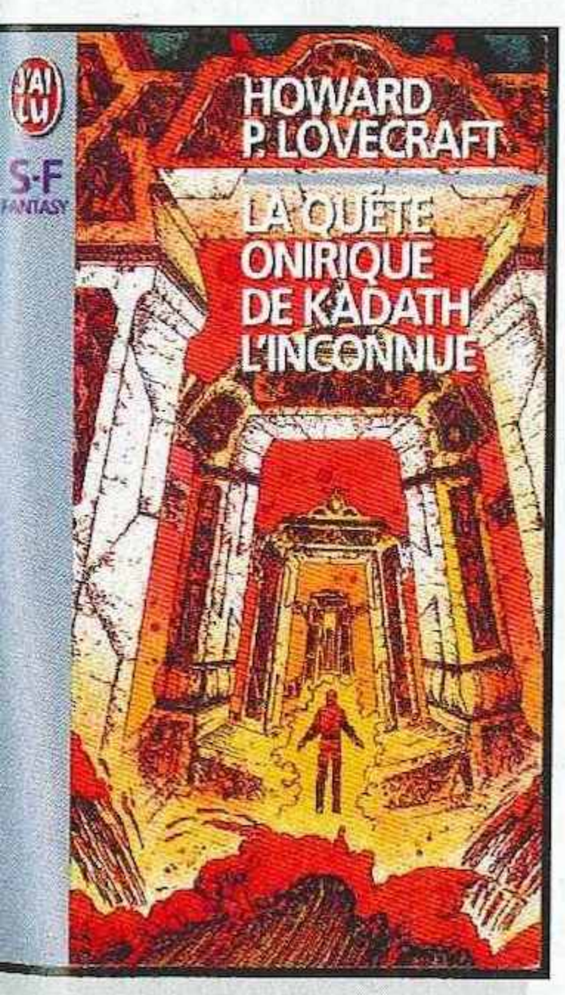
Saluons la parution de ce nouveau mensuel, qui a déboulé dans les kiosques début août et se consacre comme il se doit au roller-skate et au roller-blade. Agréablement réalisé, *Crazy Roller* est bourré d'infos sur ces deux sports : présentations de figures, rencontres avec des champions, etc. Conseillé !

25 francs en kiosques.

Escape From L.A. , un film de science-fiction à la gloire des gros biscotos (avec Kurt Russel).



Au chapitre des transformations, un Eddy Murphy obèse, à voir dans The Nutty Professor.



Kadath, l'Inconnue

Ou plutôt *La Quête onirique de Kadath, l'inconnue*. Publié récemment par les éditions J'Ai lu, ce livre a été écrit par l'auteur américain Howard P. Lovecraft (1890-1937), bien connu des fans de littérature fantastique. Lovecraft fut sans aucun doute un des écrivains les plus fascinants à avoir œuvré dans le genre fantastique. Il a créé toute une cosmogonie qui lui est propre, qu'il organise autour du culte de grands anciens dont les dieux monstrueux s'appellent Ctulhu ou Dagon. Lovecraft écrivait avec un style très particulier, bourré d'archaïsmes, dont l'extrait qui suit devrait vous donner une idée assez précise… *« Ces voyages comportaient d'incalculables dangers ; sans compter l'ultime péril aux hurlements innommables qui réside en dehors de l'univers organisé, là où les rêves n'abordent pas, le dernier fléau amorphe du chaos le plus profond, qui éructe et blasphème au centre de l'infini : le sultan des démons, Azathoth l'illimité, dont aucune bouche n'ose prononcer le nom, et qui claque avidement des mâchoires dans d'inconcevables salles où règnent les ténèbres, au-delà du temps, au milieu du battement étouffé de tambours et des plaintes monocordes de flûtes démoniaques. Sur ce rythme et ces sifflements exécrables, dansent, maladroits et absurdes, les gigantesques Dieux Ultimes, les Autres Dieux aveugles, muets et insensés, dont l'âme et le messager ne sont autres que Nyarlathotep, le chaos rampant. »* Génial, non ? Allez, nous l'élisons, sans l'ombre d'une hésitation, achat du mois !

Ed. J'Ai lu (traduction A. Mousnier-Lompré).

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 VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR

JEU NEUF ajoutez 150F + 1 JEU OCCAS A 300 F

SATURN occas (garantie 6 mois) 1190 F

99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
ASTAL (JAP)	BLUE SEED (JAP)	BUG	DIGITAL PINBALL	GEX	DRAGON BALL Z II (AP)
BATTLE MONSTER (JAP)	CYBER SPEED WAY	COLLEGE SLAM (US)	EARTHWORM JIM II (US)	GRADUIS PACK (JAP)	FATAL FURY III JAP
CROCKWORK NIGHT	GALAXY FIGHT (JAP)	CROCKWORK NIGHT II	F1 LIVES INFORMATION	LINKLE LIVER STORY (JAP)	KING OF FIGHTER 95
DARK LEGEND (JAP)	HANG ON GP 95 (JAP)	DARUIS GAIDEN (JAP)	HEBEREKE'S	MAGIL CARPET	NEED FOR SPEED
DAYTONA	HI OCTANE	FIFA 96	IN THE HUNT (JAP)	MEGAMAN X (JAP)	SEGA RALLY
DIGITAL PINBALL (JAP)	LAYER SECTION JAP	GALACTIK ATTACK	MORTAL KOMBAT II	MYSTERIA	SHELL SHOCK
GALE RACER (JAP)	OFF WORLD	GOLDEN AXE	NHL ALL STAR	PANZER DRAGON II	SIM CITY 2000
GOTHA (JAP)	ROBOTICA	GREATEST NINE (JAP)	SEGA RALLY (US)	RAYMAN	SLAM & JAM 96
PANZER DRAGON (JAP)	SHINOBIE X	HANG ON GP 96	THEME PARK	SEURO 96	SONIC WINGS SPECIAL
SHINOSIE DEN (JAP)	STEAM GEAR MASH	JONNY BAZOOKATONE	TITAN WARS	SHINING WISDOWN	STORY OF THOR (JAP)
SLAM DUNK (JAP)	TOSHINDEN 5 (JAP)	MANOIR DES AMES	VIRTUA FIGHTER II (US)	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	VIRTUA COP
STREET II MOVIES	VICTORY BOXING	MYST	WINGS ARMS	TOSHINDEN 5	VIRTUA OPEN TENNIS
VICTORY GOAL	VIRTUA HYBRIDE	NBA TC		VAMPIRE DRAGON II	WIPE OUT
VIRTUA FIGHTER	VIRTUA RACING	THE D		VAMPIRE HUNTER (JAP)	WORLD CUP GOLF
		THUNDER HAWK II		VIRTUA FIGHTER II	WORM'S
				X-MEN (JAP)	

JEUX NEUFS SATURN

- ALIEN TRILOGY
- COMMAND AND CONQUER
- DESTRUCTION DERBY
- DISCWORLD
- HEARTH WORM JIM 2
- NHL POWER PLAY 96
- NIGHTS
- SKELETONS WARRIORS
- SPACE HULK VOTBA
- STORY OF THOR 2
- TUNNEL B1
- TILT

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

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
3D LEMMINGS VF	KRAZY IVAN VF	ACTUA SOCCER VF	LONE SOLDER VF	3 X 3 EYE	ADDIDAS SOCCER VF
AIR COMBAT VF	MAGIC BEAST WARRIOR	ALIEN TRYLOGIE US	POWER SERVE	ALIEN TRILOGY VF	DRAGON BALL Z VF
BOXER ROAD	METAL JACKET	ARC THE LAD	RAIDEN 2 VF	DBZ	IMPACT RACING VF
CRITICUM VF	MORTAL KOMBAT 3 VF	ASSAULT RIGS VF	RAYMAN VF	GALAXY FIGHT VF	JACK IS BACK VF
COSMIC RACE	NBA JAM TE VF	DEFCON V	RIDGE RACER	KING FIELD 2	MICKEY MANIA VF
CRIME CRACKERS	NOVASTORM VF	DOOM VF	TEKKEN VF	MAGIC CARPET VF	PHILOSOMA VF
CYBER SLEED VF	PRIME GOAL EX	EXTREME PINBALL VF	TOUKON RETSUDEN	PGA TOUR 96 VF	RIDGE REVOLUTION VF
DESTRUCTION DERBY VF	RIDGE RACER VF	GOAL STORM VF	THUNDER HAWK II VF	THE D VF	ROAD RASH VF
DISCWORLD VF	STARBLADE	HYPER SOCCER	TWINBE PACK	THEME PARK VF	SHELLSHOCK VF
FIFA 96 VF	STRIKER 96 VF	IN THE ZONE US	TWINBEE PUZZLE	TOSHINDEN II	SLAM & JAM 96 VF
GROUND STROKE TENNIS	TOSHINDEN VF	IN THE ZONE VF	TWISTED METAL VF	TOTAL NBA 96 VF	STREET FIGHTER ZERO
GUNDAM	TOTAL ECLIPSE VF	JOHNY BAZOOKA	WWF	VIEWPOINT	TOSHINDEN II VF
GUNNER HEAVEN	V-TENNIS	JUMPING FLASH	ZEITGEST	WING COMMANDER III VF	TRUE PINBALL VF
HI OCTANE VF	WINNING ELEVEN	JUPITER STRIKE VF	ZERO DIVIDE VF	WORMS VF	VAMPIRE
KILEAK BLOOD VF	WIPE OUT VF			X-COM VF	VIEW POINT VF

JEUX NEUFS PLAYSTATION

- ARCADE CLASSICS
- DARK STALKER
- DIE HARD TRILOGY
- EARTHWORM JIM II
- FORMULA ONE
- GALAXIAN 3
- HYPER TENNIS
- RACING SKIES
- SKELETON WARRIORS
- TEKKEN II
- TIME COMMANDO
- TOP GUN

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	ECCO DOLPHIN	SPLATTER HOUSE II
ARNOLD PALMER	GOLDENAXE	SHADOWN THE BEAST	ATOMIC RUNNER	F22	SONIC II
BANOZA BROS	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	BLOOD SHOT	GRAND SLAM	TEAM USA
CHAKAN	JAME POND II	STRIDER	BOB	JURASSICK PARK	TWIN HAWK
CYBER BALL	JOHN MADDEN II	TALESPIN	BUBSY	MUTANT LEAGUE FOOT	ULTIMATE SOCCER
FATAL LABYRINTHE	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLYDLIDE	BULL BLAZER	MEGALOMANIA	WORLD CUP 94
FATAL REWIND	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	DRACULA	NBA JAM	XENON II

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	HAUNTING	SHAQ FU	ATP	LES SCHTROUMPFS	FIFA 96
ALIEN SOLDIER	JAMES POND III	SONIC SPINBALL	BONKER'S	NBA LIVES 95	LIGHT CRUSADER
ASTERIX	MADDEN 94	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	ROBOCOP & TERMINATOR	NBA LIVES 96
BLOOD SHOT	MORTAL KOMBAT II	STREET OF RAGE II	DRAGON FURY	SONIC IV	PETE SAMPRAS 96
DUNGEON & DRAGON	MR NUTZ	SUBTERRANIA	FIFA 95	PETE SAMPRAS	RED ZONE
DYNAMITE HEADY	NBA ACTION 95	TITI & GROS MINET	IMG TENNIS	PRIMAL RAGE	SKIDMARKS
ECCO DOLPHIN II	PAGE MASTER	THUNDER FORCE IV	JUNGLE STRIKE	TAZMANIA II	SOLEIL
FIFA SOCCER	PIT FALL	TORTUE FIGHTER	JUDGE DREED	X-MEN	URBAN STRIKE
FLASHBACK	PSG				

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	150 F
BARKLEY SHUT & JAM	ADAMS FAMILY II	BUBSY	FIFA SOCCER
DRACULA	CASTELVANIA IV	KID CLOWN	MEGADRIVE OKAZ
JURASSICK PARK	DRAGON	MARIO ALL STAR	MISTIQ QUEST
NCAA	LOST VICKING	LEGNED	NBA 95
STARWARS	MICHAEL JORDAN	SHQ FU	RANMA 1/2 II
STARWING	STREET F I TURBO	WORLD CUP 94	STARGATE
TECHO NBA	TWINBEE	YOUNG MERLIN	STUNT RACE
			WARIO WOOD

200 F	200 F	250 F	300 F
ACTRAISER II	ASTRO GOGO	BLACK THORNE	DOOM
BD KID	DONKEY KONG	FLINGSTONE	DRAGON BALLE Z II
BOMBER MAN II	EARTH WORM JIM	JUDGE DREED	MEGAMAN X II
GOEMON FIGHT II	FATAL FURY SPECIAL	KILLER INSTINCT	SECRET ON MANA
MORTAL KOMBAT II	HEBEREKE'S	PAC IN TIME	TINTIN
SUPER METROID	SAMOURAI SHODOWN	PUCKY ROCKY II	TURBO TOONS
YOSHI COOKIES	SPARSTER	SOCCER SHOOT OUT	X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Ma console .....

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles.

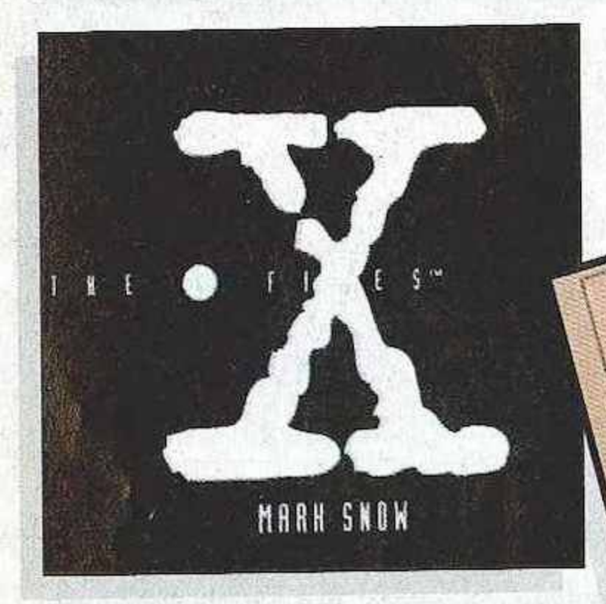
○ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
○ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

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

Player 09/96

Zoom musique

Vous êtes de plus en plus nombreux à écouter des CD sur vos 32 bits ! Nous avons donc décidé de vous proposer tous les mois une petite sélection de disques, qui vous permettra — on l'espère — de vous guider dans vos achats…



Mark Snow

La série *X-Files*, alias *Aux Frontières du réel*, continuant d'hypnotiser le public (la troisième saison débute ce mois-ci sur M6), nous avons choisi d'inaugurer cette rubrique par le CD tiré de la série. Le single *X-Files* de Mark Snow comporte le célèbre thème de la série (vous savez : « ta-ta-ta-ta-ta-taaa, plink, plink ») et deux versions remixées plus ou moins dance. Mark Snow est né en 1946 à Brooklyn (New York). Son père est batteur et sa mère, prof de maternelle, joue du piano et enseigne la musique. Mark commence à apprendre le piano à l'âge de dix ans. Amateur de musique baroque et de la Renaissance, il se produit très jeune dans des concerts, et fait ses études à la New York's Music And Art High School, où il commence à composer. Là, il se lie d'amitié avec un autre élève, Mark Kamen. Fascinés par le rock, ils forment le New York Rock'n Roll Ensemble, qui signe avec la maison de disques Atlantic à peine deux semaines après sa formation ! Après avoir tourné pendant plusieurs années, Snow décide de composer des bandes originales pour le cinéma et la télévision. Il déménage en 1974 à Los Angeles. À ce jour, Mark a composé plus de soixante-dix BO de téléfilms ou de séries. Il vient de terminer un album *X-Files*, qui comprendra des thèmes inédits. Il a également composé la B.O. de *Millenium*, la nouvelle série créée par Chris Carter, l'auteur de *X-Files*.

X-Files, sortie septembre (WEA).

La note de Player One : ***

Il existe déjà un album consacré à la série. Intitulé Songs In The Key Of X, il rassemble des morceaux écrits par des artistes (15 en tout) aussi divers que les Foo Fighters, Sheryl Crow, REM, Elvis Costello & Brian Eno, etc., qui ont été inspirés par la série de Chris Carter.

Songs In The Key Of X (WEA)

La note de Player One : **

Foo Fighters

C'est ainsi qu'avaient été sumommés les OVNI par les pilotes américains des années 40. C'est aussi le nom du groupe formé par Dave Grohl, l'ancien batteur de Nirvana, après la mort de Kurt Cobain en avril 1994. Ici, Dave joue de la guitare (avec Pat Smear, lui aussi ex-Nirvana), chante et compose. Les Foo Fighters jouent un mélange de punk et de pop extrêmement efficace et certaines mélodies sont littéralement irrésistibles. Redoutables en concert, les Foo Fighters devraient brancher la plupart de vous, très chers lecteurs. On vous recommande donc de foncer vous procurer leur formidable premier album, en attendant leur second CD, qu'ils terminent en ce moment. A noter que Dave Grohl a choisi de baptiser Roswell (!) le label de disques qu'il a fondé pour les Foo Fighters…

Foo Fighters (Roswell/Geffen/BMG)

La note de Player One : ****

Spina

Évoluant dans la mouvance indus-métal, ce groupe français a sorti récemment son premier album, plutôt réussi et parfois très efficace. Spina devrait plaire notamment aux fans des Young Gods, de Nine Inch Nails et de Ministry. Leur premier album possède la particularité de se présenter sous la forme d'un CD-Extra, c'est-à-dire d'un CD audio dont l'une des plages a été dévolue à une extension CD-Rom. Les heureux possesseurs du matériel adéquat pourront donc y découvrir le clip du groupe. Les autres n'auront qu'à se contenter d'écouter… C'est déjà beaucoup, voire amplement suffisant !

Spina (Wowoka/Musidisc)

La note de Player One : ***

Ici Tokyo

Autre CD-Extra, cet album ultra-sympa nous invite à découvrir des groupes underground japonais (de Tokyo), dans des genres aussi divers que la new wave, le reggae, l'ambient, etc. À des années-lumière des horribles chansons de variété des animes et des groupes de hard-rock crétins ! La piste CD-Rom, quant à elle, est plutôt amusante puisqu'elle propose une recette de cuisine (beignets aux huîtres), un jeu, un petit cours de japonais et des extraits de clips de certains des artistes de l'album. Signalons enfin que le livret du disque rassemble des tas d'infos sur les artistes, mais aussi des papiers sur l'écriture japonaise, le saké, la religion shinto, etc. Bref, Ici Tokyo est rudement conseillé à tout lecteur un tant soit peu intéressé par la civilisation japonaise ou simplement par la bonne zique…

Ici Tokyo (Bondage), sortie octobre (disque déjà disponible dans les magasins spécialisés mangas et jeux vidéo, dist. Tonkam)

La note de Player One : ****

Concerts cool et recommandés par Player…

Corrosion Of Conformity & Metallica (****): *15 et 16/09 Paris-Bercy, 02/10 Marseille, 03/10 Lyon;*
Oasis (**): *29/09 Paris-Bercy, 04/10 Bordeaux ;*
The Cure (****): *10/10 Strasbourg, 14/10 Orléans, 15/10 Paris-Bercy, 26/10 Lyon, 28/10 Marseille, 03/11 Toulouse, 05/11 Rennes, 08/11 Metz, 10/11 Lille;*
Fugees (***): *12/10 Paris-Zénith;*
Soundgarden (****): *05/09 Lyon, 06/09 Toulouse, 17/09 Nice, 09/10 Paris-Zénith;*
Pearl Jam (*****): *07/11 Paris-Zénith;*
The Cranberries (*): *02/11 Toulouse, 03/11 Bordeaux, 12/11 Paris-Bercy, 16/11 Strasbourg, 18/11 Lyon.*

***** : un événement historique (ou presque) !
**** : un des CD ou concerts de l'année.
*** : bien.
** : à la rigueur…
* : à éviter !
0 : à fuir !

CE JEU REND FOU...
ON PEUT SANS HÉSITER LE COMPARER AU MYTHIQUE TÉTRIS. CD CONSOLES HIT ★★★★
L'UN DES MEILLEURS JEUX DE LA TERRE. PLAYMAG 96% • **UN COUP DE MAÎTRE...** JOYPAD 91%
ATTENTION : CHEF-D'ŒUVRE ! SOS CONSOLES 96% • **IL VOUS RENDRA HYSTÉRIQUE...** PLAYER ONE
GAMES MACHINES 99% • CONSOLES + 92%

BUST-A-MOVE™

ARCADE 2 EDITION

GAGNE
un jeu par jour au
36 68 10 25**

Trucs et astuces : 36-15 ACCLAIM*
http://www.acclaimnation.com

Disponible sur
PlayStation et Saturn

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION. BUST-A-MOVE™ is a trademark of TAITO CORPORATION. © TAITO CORPORATION 1996 All rights reserved.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
** Pré-tirage avec un instant gagnant par jour du 01/09/96 au 30/09/96

2,23 FTTC
GREY Entertainment

BLAM! -MACHINEHEAD

Hallucinations ! Au travers des yeux du Docteur Kimberley Strider, lorsque vous chevauchez la «vorpal» et survolez cet enchevêtrement de mitrailles, d'objectifs stratégiques et de mélodrames dignes des meilleures séries B. **Vertiges !** Dans des paysages d'apocalypses virtuels Hi Tech, des tunnels étourdissants et des vidéos qui crèvent le plein écran. **Rires !** devant le danger quand vous explosez d'une véritable joie existentielle en 3D à travers 15 scènes, véritables stations de pompage d'adrédaline. **Hurlements !** de terreur devant d'effrayantes hordes de mutants polygonaux. **Grâce implorée !** quand vous affrontez le Cerebro Virus dans l'antre du destin.

Jeu ! Blam-Machinehead ! pour LA chevauchée de votre vie, une chevauchée dans le Cyber Chaos !!!

Blam!-Machinehead
© Core Design Limited, 1996
All Rights Reserved.
Core Design Limited,
55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS.

Disponible sur :
PC CD-ROM
SEGA SATURN
PLAYSTATION

6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD