Player One
Le Magazine N°1 des Consoles

Player One

Cadeau Stickers Manga

Nouveau
DB GT en 3D
sur
PlayStation
Dragon
Ball
sur 32 bits et
Super
Nintendo

Exclusif
Formula One
Testé par les
pilotes de F1

Bio
Hazard 2
La suite de
Resident Evil

Tekken 2
97% de pure baston

Nintendo 64
Sortie en
France le...
réponse
page 14

Reportage
Japon
Le plus
grand
salon
d'arcade
du monde

Concours
Des places de ciné
DBZ 2 à gagner

68 Octobre 96

ISSN : 1153 4451 – 219 FB – 7,5 $ Can – 9,5 FS
M 4413 - 68 - 32,00 F

32F

K7 Vidéo SECAM

NEW	3 x 3 eyes	2 Vol	125 F
	Ah My Godess	3 Vol	110 F
	Armitage 3	4 Vol	115 F
NEW	Bubblegum Crisis	5 Vol	115 F
	Cobra	10 Vol	135 F
	Cobra le film		135 F
NEW	Cutey Honey		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
NEW	Kishin Heidan	4 Vol	115 F
	Kojiro	4 Vol	135 F
NEW	Kojiro Le film		135 F
	Lamu		130 F
NEW	Le chateau de cagliostro (LUPIN)		139 F
NEW	Lodoss V.Française	1 Vol	139 F
	Macross 2	2 Vol	139 F
	Macross Plus	2 Vol	115 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
NEW	Rhéa Gallforce		110 F
	Salamander		130 F
NEW	Tokyo Babylone		139 F
NEW	Vidéo Girl Ai	2 Vol	130 F
	Yoma les ténèbres		115 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		69 F
K7	Fantasmes Charnels		69 F
K7	L'odysée du plaisir		69 F
K7	Possessions diaboliques		69 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
NEW K7	Magical Twilight	3 Vol	119 F
	Imma Yojo	NEW	129 F
	Stainless Night	NEW	129 F
	Twin Angel	NEW	129 F

NEW

NEW

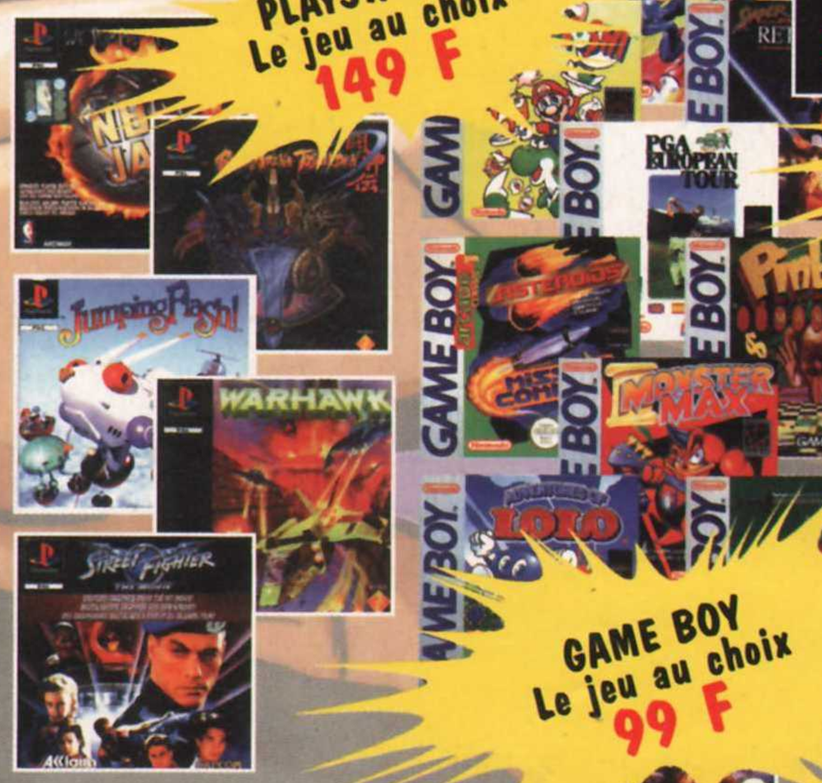
NEW

NEW

NEW

PSX

NBA Jam
Jumping Flash
Battle arena toshinden
Warhawk
Street fighter the movie
Cyber sled
Lone soldier



PLAYSTATION
Le jeu au choix
149 F

MEGADRIVE

Pac panic
Dino dini soccer
Bob
James pond 3
Zool
Shaq Fu
Rise of the robots
Ristar
Sparkster

Toy's Story 249 F

Game Gear

Marco's Magic Football
Chessmaster
John madden 95
Columns
Devilish
Fantasy Zone
Smash TV
Chakan
Georges foreman
NHL quaterback
Asterix + Tee shirt
Solitaire Poker
Popils
Slider
Psychic world
Shinobi
Woody Pop
Power strike 2
Factory Panic
Klax

Super Nintendo

Clayfighter 2
Vortex
Porky pig
Warlock
Super bomberman 2
Cool World
Syndicate
Mario is missing
Fun and games
Killer instinct
Shaq Fu
Kid Clown
Spindizzy
Dinosaurs
The brainies
Star wing
Crash dummies
Black hawk
Warpspeed
Legend
Cybernator

GAME BOY
Le jeu au choix
99 F

SUPER NINTENDO
Le jeu au choix
149 F

MEGADRIVE
Le jeu au choix
129 F

Manette Snes
Power 100
69 F

Manette Snes
Champ Spécial Voiture
79 F

Manette Mégadrive
Power 6
69 F

Manette Mégadrive
Logic
69 F

Manette Mégadrive
Power 100
69 F

Mangas Français Bandes dessinées

Akira	14 Vol	96 F	
Appleseed	5 Vol	76 F	NEW
Astro Boy		42 F	NEW
Bastard	1 Vol	40 F	NEW
Born to kill		55 F	
Crying freeman	2 Vol	46 F	
Art book Crying Freeman		99 F	
Cyber Weapon Z	2 Vol	75 F	NEW
Docteur slump	7 Vol	38 F	NEW
Dragon ball	22 Vol	38 F	NEW
Fly (Dragon quest)	6 Vol	25 F	NEW
Gunnm	6 Vol	40 F	NEW
Gun Smith Cats		42 F	NEW
HK		98 F	
Ikkyu	2 Vol	69 F	
Les élémentalistes	3 Vol	95 F	NEW
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	
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
Sailormoon	9 Vol	38 F	NEW
Shoma		45 F	
Striker	2 Vol	49 F	NEW
Takeru Couleur	2 vol	75 F	NEW
Tokyo Babylon	3 Vol	45 F	NEW
Vaelber Saga	2 Vol	85 F	NEW
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 BOX		190 F	
B.D. Sailormoon X		110 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 Candy Moon Moon		129 F	

Bandes dessinéesFrançaises

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

B.D. Tropical Eyes	1 Vol	79 F	
B.D. Angel	5 Vol	45 F	NEW
B.D. Cammy X		69 F	
B.D. Ogenki Clinic	2 Vol	69 F	NEW
B.D. Kaori Paradise		69 F	

GAME GEAR
Le jeu au choix
89 F

Game Boy

Mario picross
Alien 3
Aventure of lolo
Stargate
True lies
Alleyway
Asteroids
Centipede
Legend of zelda
WWF superstars 1
WWF superstars 2
Classic Golf
Cut Throat island
Terminator 2
Wario Blast
Godzilla
Pac panic
Golf
Kid icarus
King of ring
Qix
Riddick Bowe boxing
Space invaders
Return of the jedi
Q bert
PGA european tour
Monster max
Wildsnake
Killer instinct
WWF raw
Denfender joust
Galaxian 2
Battle toads
Megaman 3
DR Mario
Mis Pacman
Pinball
Spanish
Supper battletank
Mortal kombat 2

AMICROPUCE

Tél (01) 69.21.84.84

Figurines 40 Cm
149 F

Super Guerriers 20 Cm Articulés
69 F

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		99 F

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 Boo
F5 San Goten	F6 Magin 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

Tous les prix de nos articles sont unitaires

Figurines Super Guerriers Articulées 69 F/fig

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

Coffret N° 9
79 F

Coffret N°22
89 F

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

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	23 Vol	38 F

Art Book Japonais

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

AUX FRONTIERES DU REEL

POSTER X FILES 6 Modèles différents 90 x 60 Cm

Le poster au choix	40 F
les 3 posters au choix	99 F
Le classeur X files	99 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	10 F
Trading Cards US Season 2 la boîte	324 F
Trading Cards US Season 3 le sachet	15 F
5 Sachets achetés 1 Gratuit	
Trading Cards US Season 3 la boîte	432 F

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

Tee shirt XL 3 Modèles différents

Le tee shirt au choix	129 F
Les 3 tees shirts	297 F
K7 Vidéo Le dossier secret (Inédit)	145 F
K7 Vidéo TOOMS	145 F
K7 Vidéo L'enlèvement	145 F
Roman X Files Les gobelins (Inédit)	25 F
Roman X Files Tornade (Inédit)	25 F
Roman X Files Point Zéro (Inédit)	25 F
Le Guide officiel	89 F

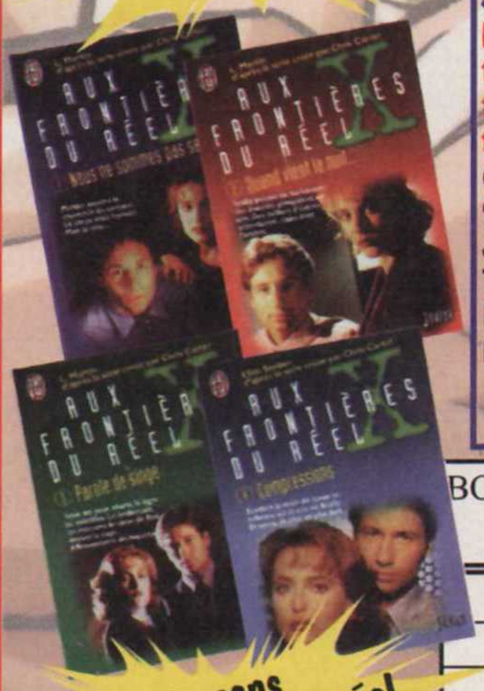
Roman Aux frontières du réel

Roman N°1 Nous ne sommes pas seuls	18 F
Roman N°2 Quand vient la nuit...	18 F
Roman N°3 Parole de singe	18 F
Roman N°4 Compressions	18 F

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

INDEPENDANCE DAY
Le 2 Octobre on va botter le C.. au E.T.
Et ça c'est une rencontre du 3ème Type
Le Sachet 17 F
5 Achetés 1 Gratuit

Le Classeur X-Files
99 F



Romans Aux frontièresdu réel
18 F

Goodies DRAGON BALL Z

Heros Collection 3 le sachet de 10 cartes	15 F
Trading DBGT le sachet	30 F
Carte DB Chromium le sachet	30 F
20 DBZ Cartes Trading différentes 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
38 Cardass N° 27 dont 2 brillantes	200 F
38 Cardass N° 28 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
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

3615 CROPUCE
3615 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	
C1096 P1096 Total à payer	

Frais de port et d'emballage

Envoi Colissimo	35 F
Chronopost France Métrop	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 (STdF).
Rédacteur en chef-adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction : Lionel BARCILLON, Elizabeth LÊ, Nathalie ROY-REUILLER, Christophe VERRON.

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu), Christophe DELPIERRE (Chris), Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE (El Didou), Stéphane PILET (Leflou), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro - responsable Zoom), Reyda SEDDIKI, Sam SOUIBGUI (Magic Sam -responsable import/on line), David TÉNÉ, Julien VAN DE STEENE (Milouse).
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe et Yuko SOIROT.

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

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

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

Service abonnement
B.I.I. - BP 4, 60700 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 :
© Namco/Sony Computer Entertainment.

Ce numéro comporte en supplément une planche de Stickers Manga, déposée au dos du magazine 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.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1994

ÉDITORIAL

PLOMBIER ÉCHAUDÉ CRAINT L'EAU FROIDE

1er mars 97. La Nintendo 64 va envahir l'Europe. Déclaration faite par Nintendo France à quelques heures du bouclage. La surprise passée, des tas d'idées sombres ont surgi dans nos cerveaux, échauffés depuis des mois par des fausses-vraies annonces qui ont fait place à des vraies-fausses communications. Depuis la pub de l'année dernière nous conjurant de ne pas dépenser bêtement notre argent pour une « misérable » 32 bits, on est devenu circonspect quant à la date de sortie en France de cette super-console. Et si ce premier mars cachait un premier avril ?

En attendant, Sony et Sega peuvent lâcher un ouf ! de soulagement. Parce qu'enfin, après le Japon, les USA (le 29 septembre) et aujourd'hui l'Europe, leurs stratégies d'attaque s'appuient sur des données claires et précises : la N64 n'est plus une machine virtuelle. Décomplexés, ils peuvent être fiers de leurs jeux et se lancer sans retenue dans la bataille du leadership. L'une des forces de Nintendo était de garder secret leur plan de lancement et rester discret sur leur politique d'invasion du monde du jeu vidéo. Le dernier pan de sa stratégie étant tombé, Sony and Co vont enfin se battre à armes égales, sur le terrain du soft. Douze jeux Nintendo 64 sortis d'ici la fin de l'année, contre plus de 150 pour la PlayStation et la Saturn, la victoire des 32 bits se dessine petit à petit. Jusqu'à quand ? Au 1er mars prochain ? « Il faut le voir pour le croire », comme disait St-Thomas lorsqu'on lui parlait de Jésus, faiseur de miracle. À Player, on retiendra comme date de sortie, celle où nous pourrons acheter la N64 librement dans l'Hexagone.

STdF
(Saint Thomas de France)

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

Difficile d'imaginer que cet homme venait d'avoir une promotion dans son travail...

"CE TYPE EST RAVAGÉ ! MON MAGASIN AUSSI !"

Après avoir joué au jeu Crash Bandicoot, un père de famille ravage un hypermarché.

On croyait que ce genre de faits divers était l'apanage des Etats-Unis. Malheureusement, ce qui suit s'est passé chez nous. La personne en question est peut-être votre voisin. Vendredi soir, 19h30, Jean T., père de famille, apprécié de ses collègues, embrasse sa femme et part faire les courses. Une fois sur place, c'est le drame. **"C'est quand il a jeté une pomme sur Mme Lepic, notre plus fidèle cliente, que nous avons eu peur".**

André Saitouverre, directeur du magasin est formel : "on le voit bien sur les caméras de sécurité, c'est en passant près du rayon jeux vidéos que tout s'est déclenché. Il y avait "Crash Bandicoot" en démo, c'était comme un déclic, il s'est mis à sauter à pieds joints sur les cageots, à bondir de caisses en caisses, à jeter des pommes partout. Les vigiles l'ont maîtrisé alors qu'il se battait contre les plantes d'appartement". Interrogée, sa femme est effondrée mais pas surprise. Elle avait réussi à cacher le jeu Crash Bandicoot de son mari. La malheureuse ne pouvait pas imaginer qu'il serait confronté de nouveau au jeu en faisant les courses.

Le Directeur du magasin d'Audelle-en-Archois.

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

'Crash Bandicoot' et le logo Crash Bandicoot, marques déposées, sont la propriété de Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 NAUGHTY DOG Inc. Tous droits réservés.
"PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

68 OCTOBRE

SOMMAIRE

CONCOURS

Independence Day 115
3615 119
DBZ 127

Tomb Raider, un jeu d'action impressionnant.
SegaWorld, le plus grand centre Sega du monde.
ECTS : toutes les nouveautés de fin d'année.

8 **Courrier**

12 **Stop Info**

Spécial Formula One : les pilotes de F1 testent la meilleure simulation de F1 sur PlayStation.

36 **Interviews**

Jamma Show : compte-rendu de l'incontournable salon de l'arcade.

40 **Arcade**

Dark Savior : indispensable ! Le RPG pour tous les amoureux de jeux vidéo.
Street Fighter Zero 2 : indémodable ! Ce jeu de baston 2D met une baffe à nombre de super-productions de combat en 3D.

50 **Over the World**

67 **Tests**

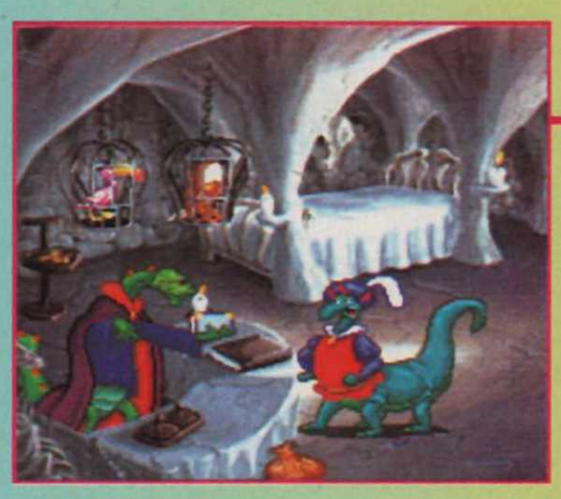
Tekken 2 : monumental !
Tunnel B1 : sublime !
Burning Road : déroutant !
WipEout 2097 : virevoltant !

74 **Poster**

Tunnel B1 : de l'action pure servie par des graphismes de toute beauté.

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

122 **Trucs en Vrac**



128 **Plans & Astuces**

Blazing Dragons : première partie d'une aventure riche et délirante.

134 **Zoom**

Ciné, BD, OAV, musique... il y a une vie après le jeu vidéo. Ce mois-ci, Mission : Impossible, un chef-d'œuvre !

146 **Petites annonces**

Elles reviennent en force après plus de 3 ans d'absence. Pour une surprise, c'est une bonne surprise !

ABONNEMENT PAGE 133

OFFRE SPÉCIALE PAGE 33

ERRATUM

Ne cherchez pas le test de Darkstalkers sur PlayStation (noté 88 %) dans ce numéro : il paraîtra le mois prochain. Il a été remplacé en dernière minute par l'excellent Supersonic Racers (page 106).

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

Crée ta différence.

Courrier

Le courrier a bien changé ce mois-ci. Habituellement, je recevais beaucoup de lettres me questionnant sur la Nintendo 64 (et Mario 64). Est-ce qu'elle est bien, combien coûtera-t-elle, etc. Les interrogations portent aujourd'hui plus sur sa date de sortie en France que sur la machine elle-même. Nintendo prévoit-il un plan de relance pour enrayer la vague d'inquiétude qui gagne les lecteurs de *Player One* ? Le climat de confiance va-t-il revenir ? Et Balladur, il ne serait pas dans le coup par hasard ?

Sam Player

Entre les volants de la Saturn et de la PlayStation, lequel est le mieux ?

Gizmo

Le volant Sony n'est pas encore sorti officiellement, mais pour l'avoir essayé, je peux dire qu'il est meilleur que celui de la Saturn. En plus, il est accompagné de pédales d'accélération et de frein.

Dessin de Sandra Valérian.

À quoi sert de faire des jeux en 60 images/seconde, sachant que l'œil n'en perçoit que 24, et qu'une télévision n'en affiche qu'une trentaine ? Les autres images ne seront donc pas « vues » directement par le cerveau.

Yann

Non, l'œil de l'être humain n'est pas limité à 24 Hz. Vingt-quatre est le nombre d'images par seconde d'un film au cinéma, c'est tout. Plus sa fréquence est élevée, plus l'animation d'un jeu est fluide. On trouve en arcade des jeux affichant 60 images/seconde, et l'on voit bien la différence par rapport à un jeu qui en affiche seulement 30. Comme tu le soulignes, il est impossible d'afficher 60 images/seconde sur une télévision. Et quand un éditeur vante une fréquence de 60 images/seconde pour son jeu, c'est généralement de 60 demi-images (ou « trames »), soit 30 images/seconde dont il devrait (et omet de) parler. Et encore : en Europe, les consoles PAL sont même limitées à 25 images/seconde. La confusion vient du fait que les téléviseurs affichent une image en deux étapes : une ligne sur deux lors de la première, et les lignes manquantes lors de la seconde (525 lignes par image). Quelques programmeurs trichent un peu en changeant l'image entre les deux étapes. L'œil du joueur n'y voit alors que du feu, et il en résulte une animation un peu améliorée.

Qu'est-ce qu'une Memory Card 120 blocs pour PlayStation ?

Benjamin

Les Memory Cards classiques, commercialisées en même temps que la PlayStation, contiennent 15 blocs mémoire, c'est-à-dire qu'une MC 120 peut contenir 8 fois plus de sauvegardes, pour à peine 2 fois plus cher.

Aimes-tu les kangourous ?

Gizmo

Et eux, est-ce qu'ils m'aiment d'abord ?

« Mais quel est donc ce phénomène aux frontières du réel ? »

Y aura-t-il un jeu comme Tekken 2 ou VF2 sur Nintendo 64 ?

JLR

Pour le moment, seul Killer Instinct 64 a été annoncé dans le genre. Il semble d'ailleurs très prometteur.

Est-il possible, en possédant une PlayStation, deux télés et deux câbles péritels (celui d'origine, plus un AV) de jouer à deux à Doom ?

Marc

Non, et c'est la même réponse pour tous les jeux en link. Car, c'est la même image qui est envoyée dans les deux câbles.

Y aura-t-il une suite à Doom ou un nouveau Doom sur PlayStation ?

Marc

De nouveaux niveaux sortent ce mois-ci, et surtout, on attend plusieurs jeux du genre sur 32 bits d'ici Noël.

En branchant deux PlayStation avec Resident Evil, est-il possible de voir son coéquipier à l'écran ?

Marc

Non, ce n'est pas prévu par le jeu.

La lettre du mois

Dessin de Noël Benoist .

Si je me permets de t'écrire, c'est pour te faire part de mon point de vue afin que tu puisses répondre à une question au sujet de Nintendo. Retraçons les faits... Lors du dernier Noël (1995), Nintendo fait paraître une campagne de pub – sans doute coûteuse – qui attaque méchamment et de façon mesquine les 32 bits. En gros, elle dit aux gens et en particulier aux jeunes de ne pas commander de 32 bits pour Noël, et d'attendre sagement l'année suivante (1996) en jouant aux cartes. Je cite : « Si vous voulez absolument pleurnicher dans quelques mois, exigez une 32 bits pour Noël. »...
Je n'ai pas vraiment apprécié, puisque j'ai une PlayStation actuellement. Bon, le temps passe, et déjà certaines rumeurs disent qu'il n'y aura pas de N64 en Europe. Cela m'inquiète car, même si je n'envisageais pas sérieusement de l'acheter, j'aurais aimé pouvoir y jouer chez des copains. Et puis vient la goutte d'eau qui fait déborder le vase : dans le *PO* n° 67, je vois un dossier entier sur Mario 64, qui me fait envie évidemment, et puis dans un petit encadré page 35, je lis : « Zéro N64 en Europe ». Pour moi, une chose est claire : je dis adieu à la N64 que je n'ai pas connue et je ne remercie pas Nintendo. C'est vrai, quoi ! Ils nous font poireauter pendant six mois avec des pubs bien lourdes, tout ça pour nous apprendre qu'on n'aura pas de N64.
Évidemment, Nintendo déborde de génie mais pour le reste... Pourrais-tu m'expliquer le fonctionnement de Nintendo et en particulier de Nintendo France ou Europe, s'il te plaît ?

Mélody

« Zéro N64 pour l'Europe » concerne l'année 1996 uniquement. Il n'est donc pas question de faire une croix sur l'importation officielle de la Nintendo 64 en Europe. Pour le reste, tu as raison : Nintendo s'est foutu de tout le monde avec ses pubs publiées dans la presse française en décembre dernier, et qui promettaient la N64 pour avril 1996. Elles n'avaient pour but que de limiter la casse due à l'absence d'une console Nintendo techniquement dans le coup pour les fêtes de Noël.
Ce n'est pas Nintendo France mais la maison-mère située au Japon qui décide où et quand vendre ses consoles. Et là-bas, la conquête du marché européen semble passer après tout le reste. Plutôt que de lancer timidement sa console aux quatre coins de la planète en même temps, Nintendo préfère faire successivement des entrées fracassantes un peu partout. La loi de l'argent, c'est tout.

Sam

Que me conseilles-tu
entre Need for Speed et Formula One ?

Gizmo

Ces deux jeux sont très différents. Mais de l'avis unanime des amateurs de jeux de caisses de la rédac, Formula One est une acquisition hautement prioritaire !

J'aime beaucoup Player
One mais j'écris pour vous faire un reproche. Dans le PO n° 66, il y avait un « test » sous forme de questions, qui ne s'adressait qu'aux garçons, et je ne pense pas qu'il n'y ait que des garçons qui lisent Player One ! Pensez-y.

Songohan

L'affreux Didou, l'auteur du test, devra ramper une semaine durant pour cela ! Mille excuses, donc.

Faut-il vraiment
acheter la Nintendo 64 ? Parce que :
- Il n'y a que Mario 64 de cool ;
- Il n'y a qu'un paddle (500 F !) ;
- Et qui dit cartouche, dit jeux à 550 francs au lieu de 300 !
Conclusion : si plus de bits dans la console, toi avoir moins de brouzoufs !

Jean

Tu compares le prix d'une console vendue pour le moment en import (donc très chère) à d'autres vendues officiellement. D'ici la sortie française, d'autres jeux auront vu le jour, et nous connaîtrons les prix qui nous concernent !

Arrêtez de passer des pages de pub, ça fatigue tout le monde, et c'est nous qui la payons.

Marvin

Je crois que deux précisions s'imposent.
1) Les pages de pub, malgré ce que tu en dis, intéressent souvent les lecteurs. C'est particulièrement vrai pour les pubs passées par les magasins, toujours utiles pour se renseigner sur un prix.
2) Désolé de te contredire à nouveau, mais ces pages te rapportent plus qu'elles ne te coûtent, puisque les annonceurs qui les passent nous filent des brouzoufs en échange. Ajoutés à ceux des lecteurs, ils nous permettent de faire un joli mag en couleur.

« Pourrais-tu m'expliquer le fonctionnement de Nintendo, s'il te plaît ? »

« Comment faites-vous pour connaître les jeux qui sortent au Japon ? »

Dès sa sortie, j'ai acheté Yoshi's Island. Il est génial, sauf que depuis un moment, quelques problèmes se sont manifestés. J'ai acheté la version française (c'est important). Je jouais normalement jusqu'au jour où, paf !, tous les textes se sont affichés en anglais ! Ensuite, tous les nuages secrets se sont mis à apparaître dès que je les approchais ! Quel est ce phénomène aux frontières du réel ?

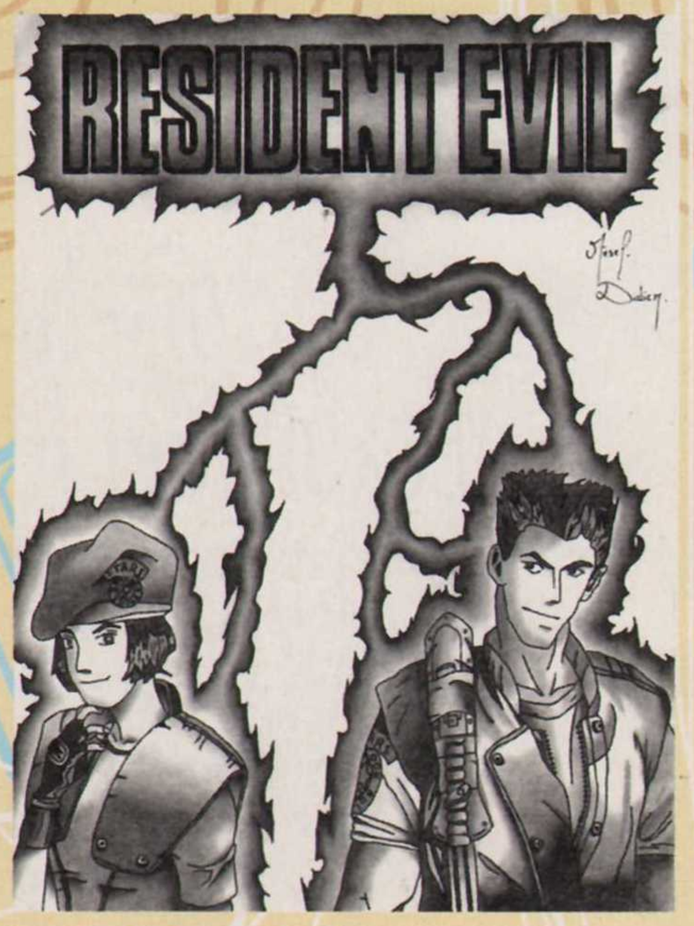
Bowser

Je pourrais te sortir une explication très à la mode comme : « C'est un complot du gouvernement ! », mais je crois juste que tu es tombé sur de vilains composants électroniques qui ne font rien qu'à tomber en panne pour t'énerver. Ça arrive parfois. Demande donc à ton revendeur de t'échanger la cartouche, voire directement à Nintendo en cas de refus.

Dans la rubrique Tests, pourriez-vous indiquer la date de sortie prévue pour les jeux ?

Venom

Les éditeurs sortent leurs jeux dès qu'ils le peuvent. Souvent, ils ne connaissent même pas eux-mêmes la date de sortie de leurs propres softs !



Dessin de Didier Ansel.

Possesseur d'une PlayStation depuis un an maintenant, je commence à désespérer en voyant la ludothèque qui m'est proposée. Oui, mon problème est que j'affectionne plus les jeux de réflexion, d'aventure, et les wargames que les « Tekken Ball Zero », et autres « Doom'ed Alien ».
Dix-sept jeux achetés, et mis à part X-Com, que de l'ennui. En effet, je cherche encore le côté aventure de Resident Evil et de Fade to Black, et pourtant j'ai tout essayé, même l'hypnose ! Quand à D, j'ai dépensé plus de 300 balles pour une après-midi à peine. Super investissement ! Dans tous les magazines, c'est le même refrain : « Il est beau, mon moteur 3D, regardez ma Motion Capture, achetez mon placage de textures, etc. ». Mais qu'on me vende de l'intérêt et qu'on me lâche avec le tape-à-l'œil ! Cela fait maintenant un mois que j'ai rangé ma PlayStation dans sa boîte pour ressortir mon vieil Amstrad CPC 6128, et je délire dix fois plus (je ne déconne pas). Alors pitié... Dois-je vendre ma PlayStation ou espérer voir sortir un grand wargame et un vrai jeu d'aventure d'ici Noël ?

Vlad

Vlad, mon cher Vlad. Je ne croyais pas devoir dire cela un jour dans ces pages, mais je crois que les consoles ne sont pas faites pour toi. Tu me cites d'excellents jeux pour me dire qu'ils t'ont déçu. Si tu savais combien de lecteurs m'ont écrit pour me faire part de leur bonheur suite à l'achat de Resident Evil... Loin de moi l'idée de t'expliquer que tu n'as rien compris à la vie. Tu désires simplement un type de jeu qui n'a jamais été le fort des consoles. L'aventure pure, elle se trouve sur ordinateur, et là, je peux te garantir que tu trouveras plus de jeux que tu n'auras de temps pour y jouer. Seul problème, le prix d'un PC est sans commune mesure avec celui d'une PlayStation...

Des jeux comme Resident Evil réussissent déjà à atteindre des notes comme 96 %. Existera-t-il un jour des jeux qui dépasseront 100 %.

François

Depuis le premier numéro de Player One, de nombreux jeux ont atteint des sommets dans les notes, sans jamais obtenir 100 %. La raison en est simple : nous devenons, comme les joueurs, de plus en plus exigeants au fil du temps. De plus, nous tenons compte de la génération de la machine sur laquelle le jeu est testé. Il n'y a donc aucun risque de voir une note globale dépasser 100 %.

Dessin de Pierre Clavillier.

Je vous écris pour vous demander ce qu'il se passe avec les PlayStation. J'ai acheté une PlayStation au mois de novembre, et huit mois après elle tombe en panne : je ne comprends pas. La ramenant alors à mon magasin habituel pour leur demander pourquoi elle avait des problèmes de chargement et d'images saccadées, le revendeur me dit qu'il ne savait pas ce qu'elle avait mais qu'il y avait en ce moment beaucoup de PlayStation défectueuses. Je voudrais donc savoir ce qu'il en est vraiment, et si cela vous est arrivé.

François

Nous avons reçu beaucoup de lettres de lecteurs rencontrant les problèmes que tu as eus avec ta PlayStation. Nous avons nous-mêmes expérimenté les caprices de la Sony. Cela révèle effectivement un manque de fiabilité, auquel on n'était pas habitué avec les consoles japonaises. Outre la solution du service après vente des revendeurs, on peut essayer de résoudre le problème par la désormais fameuse manipulation consistant à placer la console sur sa tranche gauche ou droite. Mais mieux vaut profiter de la garantie tant qu'elle est valable, au risque de se voir priver de sa console le temps de la réparation.

Sont-ce les mêmes personnes qui font Player One et Ultra Player ?

Bat-Sun

En partie, oui. Pour juger par toi-même, tu peux lire « l'ours » des deux magazines, c'est-à-dire la colonne de texte à gauche des éditos de *PO* et *UP*.

« Les "Tekken Ball Zero", et autres "Doom'ed Alien" ».

J'écris pour demander si les cadeaux Player One — comme la carte Chromium DB, ou le Bubble Gum Ta Mère — ne pourraient pas être placés au milieu des pages du magazine, car c'est lassant à force de voir toujours écrit « cadeau » et de n'avoir rien. Je pense que cela faciliterait moins la tâche des voleurs potentiels.

Mad

Nous pourrions effectivement cacher soigneusement ces cadeaux quelque part entre les Trucs en Vrac et les nouvelles petites annonces, mais... qui dit convoitise des voleurs, dit également convoitise des lecteurs. Et ces derniers ont envie de voir ce qu'ils achètent.

Salut à toute l'équipe, vous faites du bon boulot. Pourrait-on imaginer un jour la PlayStation faisant tourner un jeu identique à Mario 64 ? En est-elle capable ? Et est-ce qu'un éventuel appareil pourrait rendre la 32 bits de Sony plus puissante ?

Sébastien

Imaginer, ça, on peut le faire sans problème. Tiens, là, justement, j'imagine que la PlayStation a un port cartouche, qu'elle a une fonction graphique permettant d'éviter les pâtés de pixels, et que Nintendo sort des jeux dessus... Mais il est vrai que l'imagination a des limites. Alors, finalement, on la veut pour de bon, sa 64 bits. Et là, pas de chance : Sony ne prévoit pas d'extension, et s'oriente vers une PlayStation 2 (dont on ne sait rien !). La vie est moche.

Sam, voici quelques questions sur le métier de testeur : Est-il obligatoire de finir le jeu que l'on teste ? Qui paie les jeux que vous testez ? Est-ce Pedro ou les testeurs ? Comment faites-vous pour connaître les jeux qui sortent au Japon : avez-vous des journalistes ?

PlayStation Man

Non, il n'est pas obligatoire de venir à bout d'un jeu. Mais dans la pratique, cela est fait dans la plupart des cas, afin de pouvoir évaluer la durée de vie du jeu. Ce sont les éditeurs qui nous envoient leurs jeux (généralement sans la notice !), avant leur sortie. Les testeurs cités plus haut sont des journalistes. Parfois, ils se déplacent pour chercher des infos, faire une interview, ou couvrir un salon de jeux vidéo de l'autre côté de la planète.

J'ai quelques remarques à faire...
1) Sur Destruction Derby. À sa sortie, ce jeu a eu de très bonnes notes dans tous les magazines. Et maintenant, je cite Greg, de *Joypad* : « Il est ennuyeux à mourir au bout de quelques jours ». Alors, je ne comprends pas : ils y jouent dix minutes avant de le noter ou quoi ?
2) Pour Toshinden, dans *Consoles +*, je cite le Panda : « Toshinden est le meilleur jeu de baston de tous les temps ». Et à sa sortie sur Saturn, il dit « Toshinden n'a jamais été un bon jeu, que ce soit sur PlayStation ou sur Saturn ». En résumé : c'est beau, donc une bonne note, et après 15 jours, il est chiant ce jeu...
3) *(Squizzé)*
4) Pourriez-vous ajouter dans vos tests si les temps de chargement sont à jeter la console par la fenêtre ?
5) À quand les premiers jeux utilisant la carte MPEG sur Saturn ?
6) J'ai une idée à soumettre aux éditeurs : mettre une publicité pendant les temps de chargement, et de ce fait sortir les jeux un peu moins chers.
Je tiens à préciser que j'ai envoyé cette lettre à tous les magazines, et nous verrons tous qui a eu l'audace de la publier.

David

Dessin de Sylvain Ranc.

Je ne vois pas vraiment en quoi Player One *est audacieux de passer ta lettre.*
1 et 2) Sans vouloir justifier ce genre de comportement peu respectueux du lecteur, on peut en partie l'expliquer : Toshinden et Destruction Derby ont fait partie du premier lot de jeux de la PlayStation, et les testeurs, tout comme les autres joueurs d'ailleurs, ont été conquis par les sensations procurées par l'excellence graphique de ces jeux. Accessoirement, ils restent deux très bons jeux...
3) La question 3, que je n'ai pas publiée, ne concerne que le journal en question.
4) Nous le précisons déjà quand nous le pouvons. Hélas, nous testons parfois des jeux sur des CD qui ne sont pas optimisés à ce niveau.
5) Trop peu de joueurs possèdent une carte MPEG pour que les développeurs pondent des jeux l'utilisant.
6) Cette idée a déjà été expérimentée il y a quelques années, mais je crois que le problème est qu'aucun annonceur n'est intéressé par ce type de support publicitaire. Et même si cela fonctionnait, tu ne gagnerais qu'un franc par jeu, à tout casser.

Sam

Un CD coûte à sa fabrication entre 6 et 12 francs. À combien Sega et Sony vendent les leurs ? Hein ? Halte à l'arnaque ! Avec tout le fric qu'ils empochent, ils pourraient au moins se déchirer pour sortir de bons jeux !

Aurélien

C'est vrai, le coût de production du CD lui-même est ridicule pour un éditeur. Mais il faut aussi payer les programmeurs, des droits, le circuit de distribution... Pour étudier tout ça dans le détail, je te renvoie en page 143 du *Player One* n° 66.

Une mascotte pour Sony avec le super jeu qui va avec, c'est pour quand ?

Sébastien

Je ne sais rien d'officiel là-dessus. Mais LdF, notre rédac chef, qui depuis ce matin se promène en tee-shirt jaune à rayures vertes avec du persil dans les oreilles, vient de crier que « ce n'est pas dans l'esprit de Sony d'avoir une mascotte ». Cela doit sûrement vouloir dire que Sony ne veut pas se trimbaler une image de neuneu !

LES PS

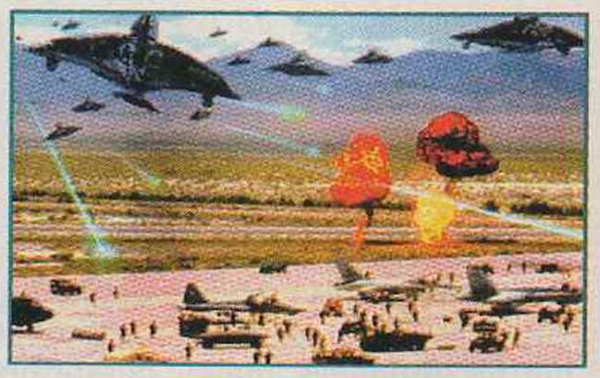
Greg, le magasin s'est payé ta tête au téléphone. Ramène-leur le jeu et demande à être remboursé. Bonjour à Alanis de ma part, Jean-Christophe. Super Mariol : nous n'y sommes pour rien si les jeux 16 bits se font rares. Et merci à tous pour vos cartes postales. Morgan, merci pour le poème, nous avons apprécié même si nous n'avons pas la place de le passer. Damien, les anciens Crédits Players sont toujours valables. Venom, tu peux exiger du magasin qui t'a vendu le jeu de le reprendre.

StOp INFO

L'ANTICHAMBRE DE NOEL
LES SURPRIS

L'Electronic Computer Trade Show, le salon professionnel européen des jeux vidéo, s'est déroulé du 8 au 10 septembre à Londres. *Player One* y était et vous présente les quelques produits marquants de cette fin d'année.

FIFA Soccer 97 (PlayStation/Saturn).



Cinématique ID (PlayStation).

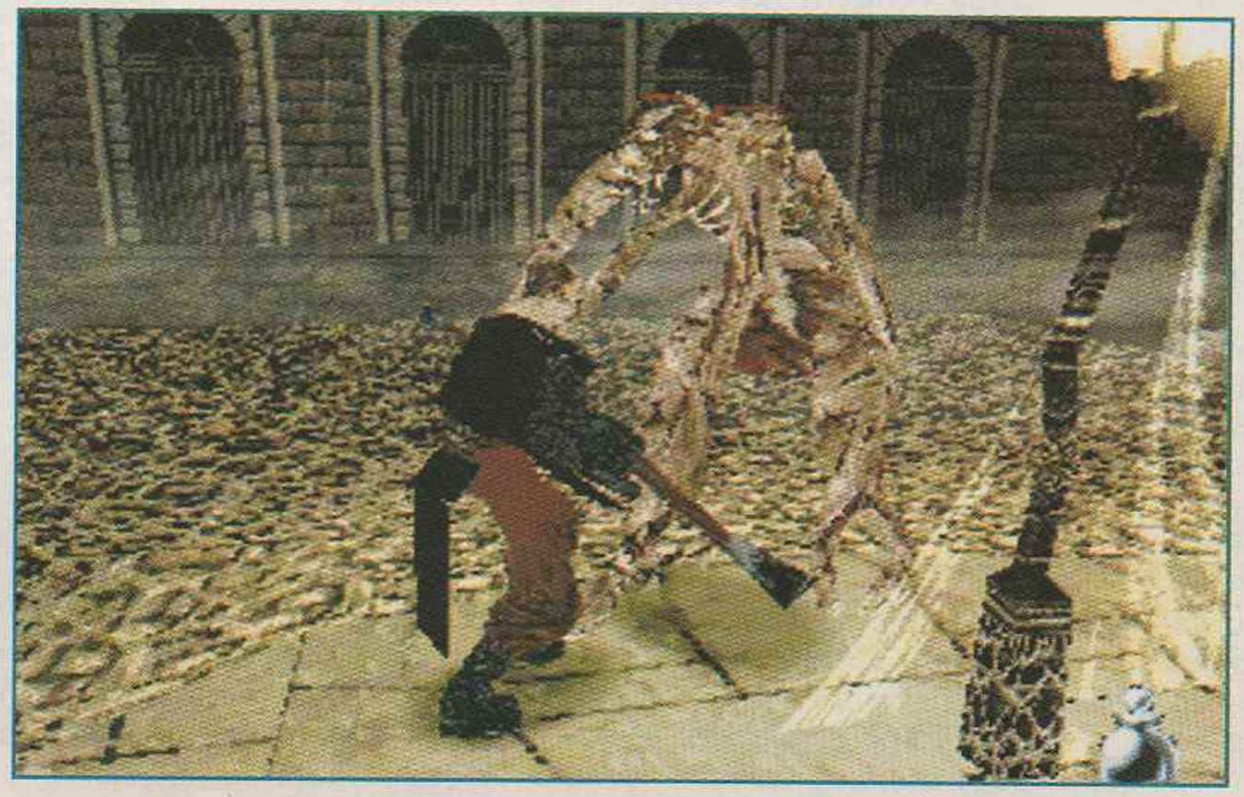
Le stand Sony, toujours aussi imposant.

Londres, Olympia. L'ECTS ouvre ses portes. Devant nous s'étend une véritable caverne d'Ali Baba, bourrée à craquer de jeux vidéo. Comme chaque année, Sony trône sur le salon avec un gigantesque stand. Un peu en retrait, Sega (absent du salon depuis plusieurs éditions) amorce son come-back avec un espace certes restreint, mais sur lequel étaient présentées quelques nouveautés ainsi que la borne Virtua Fighter 3, constamment squattée par des curieux impressionnés ! Enfin, Nintendo a purement et simplement boudé le show. Une absence habituelle, assez en phase avec la sortie d'une certaine Nintendo 64 ! Hormis les trois constructeurs, tous les éditeurs ont répondu présents, ce qui nous a permis de mater la quasi-totalité des titres prévus d'ici à Noël. Pas de grosses surprises, comme on s'y attendait, mais nous avons quand même découvert certains jeux inédits et de bonne facture. Les voici présentés de façon non exhaustive...

Commis par la jeune et talentueuse équipe de Mindscape Bordeaux, Nightmare Creatures sur PlayStation vous plonge dans les bas-fonds de Londres, en 1834. Vous devez affronter les membres de la confrérie d'Hécate ainsi que leurs engeances maléfiques. Entièrement en 3D, Nightmare Creatures reprend un principe de vues 3D à la Fade to Black, dans un univers sombre et oppressant. Un titre très prometteur qui devrait sortir début 97.

Chez Electronic Arts, la déferlante des éditions 97 du label EA Sports s'amorce. Le plus connu, FIFA Soccer, s'est mis au goût du jour avec des animations faisant appel à la Motion Capture. C'est certes très beau, mais il semblerait que la jouabilité ne soit pas optimale — remarquez, on commence à avoir l'habitude avec FIFA ! Beaucoup plus intéressant, NBA Live 97 est paré d'atouts prometteurs, tels que des graphismes somptueux et une jouabilité apparemment excellente. Enfin, pour les fans du genre, sachez que NHL Hockey 97 promet de très bonnes surprises.

Toujours chez EA, l'adaptation du film *Independence Day* a enfin été présentée. Au premier abord, le jeu n'est qu'un bête shoot them up dans lequel vous pilotez un avion de chasse. Servi par des graphismes corrects, ID semble cependant moins dément que ce qu'on pouvait espérer, surtout au regard du film ! Attendons d'y rejouer pour se faire une opinion tranchée...

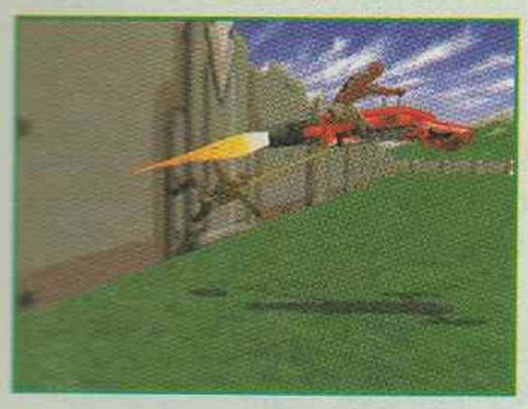


Nightmare Creatures (PlayStation).

Spider (PlayStation).

ROCKET JOCKEY : ROCKET SCIENCE FAIT SON COME-BACK

Les petits gars de chez Rocket Science sont en train de nous concocter en ce moment même un petit jeu de tir qu'ils qualifient eux-même comme étant l'un des jeux les plus originaux au niveau du game-play dans



le genre arcade. Nous, à la rédaction, on préfère rester super prudents et vous dire qu'il vaut mieux ne pas trop s'emballer et attendre une version jouable et définitive pour se prononcer. Dans Rocket Jockey, puisque tel est son nom, vous vous retrouvez aux commandes d'un avion qui doit mener à bien des missions diverses et variées, un peu dans l'esprit de Blazing Skies, sorti au début de l'ère Super Nintendo (souvenez-vous...). Rocket Jockey devrait prendre son envol sur PlayStation au début de l'année 1997.

ES DE L'ECTS

Micro Machine V3 (PlayStation).

Warner, qui avait tendance depuis quelque temps à passer inaperçu, semble se ressaisir avec Trash It sur PlayStation et Saturn. Dans ce jeu très étrange, vous maniez des marteaux et autres massues dans le seul but de détruire tout ce qui vous tombe sous les yeux. Murs, immeubles, centrales électriques... Rien ne pourra vous arrêter ! Un mode Multijoueurs vous permettra même d'affronter des potes dans une ambiance survoltée. Prévu pour novembre sur PlayStation et décembre sur Saturn, Trash It représente la quintessence du jeu bourrin et délirant...

Balistic (PlayStation).

Concernant le très attendu Micro Machines V3 sur Saturn et PlayStation, Codemasters l'a enfin dévoilé ! Toujours aussi fun, le plus connu des jeux de caisses ne rate pas son arrivée sur 32 bits grâce à des graphismes en 3D. Affûtez les paddles ! Autre nouveauté de chez Codemasters — un peu plus anecdotique, il est vrai —, la sortie de John Lomu Rugby, du nom du meilleur rugbyman au monde ! Prévu sur Saturn et PlayStation, il va sans doute marquer un bel essai. Ces deux titres débarquent si tout va bien le mois prochain.

Peu de nouveautés chez Ocean, si ce n'est une nouvelle production de Team 17 : Balistic sur Saturn et PlayStation. Il s'agit d'un très beau flipper reprenant les thèmes de tous les jeux de Team 17, comme Worms ou Project X2. Sortie en 97.

Chez Konami, trois bons produits vont faire leur apparition. Contra, suite du célèbre Probotector de la Super Nintendo, pointe le bout de son nez. Annoncé pour décembre sur PlayStation et janvier sur Saturn, il semble assez fidèle à son ancêtre : bourrin et speed. Suikoden sur PlayStation est quant à lui un RPG apparemment de très bonne facture. Il devrait débouler en janvier. Enfin, l'adaptation de la monstrueuse borne de Konami Road Rage, arrive sur PlayStation. Pour l'instant il ne semble pas convaincant, mais on attend quand même sa sortie en décembre pour s'en faire une idée définitive.

Le seul jeu Nintendo 64 présenté sur le salon était sur le stand Acclaim. Turok, le « Doom-like » dont on vous a déjà parlé dans le dossier E3 en juin, semble vraiment très réussi. Et ne nous demandez pas quelle est sa date de sortie, on n'en sait fichtrement rien !

Pour terminer cette présentation, parlons de Spider sur PlayStation et Saturn chez BMG. Ce jeu de plate-forme vous permet d'incarner une araignée mécanique. Superbement animée, la bête devrait faire tourner de l'œil plus d'un arachnophobe... Sortie en 97.

Une Jordan trônait chez Sony. La classe !

Bien entendu, beaucoup d'autres titres étaient présentés à l'ECTS. Si vous voulez en savoir plus, vous trouverez moult détails disséminés dans ces Stop Info.

Contra (PlayStation).

Turok (Nintendo 64).

STOP INFO

STREET FIGHTER 3, ENFIN !

C'est au cours du Tokyo Game Show, le 22 août, que M. Okamoto (directeur du développement de jeux chez Capcom) a fait de nouvelles révélations sur Street Fighter 3. Le titre, a-t-il annoncé, sera un jeu de baston en 2D dans la lignée de SF2 et SF Alpha. Sachez néanmoins qu'une version entièrement en 3D est en cours de développement, mais il a été décidé que SF3 sera encore un jeu en 2D. Dans le clip de présentation (quinze secondes chrono), on pouvait découvrir quatre nouveaux personnages, dont une femme. Ryu et Ken seront présents. En revanche, la jeune Chun Li ne sera pas de la fête...Aucune date de sortie n'est annoncée officiellement. A priori ce devrait être avant l'année prochaine.

SENSATIONS ARCADE À LA MAISON

Namco lance un nouveau Joystick qui est censé reproduire les sensations qu'un joueur éprouve dans une salle d'arcade. Le stick utilise la précision des micro-switches et les mêmes boutons que ceux des machines d'arcade. L'engin devrait peser environ 1,3 kg et mesurer 300 x 200 x 96 mm. C'est pour des titres comme Tekken 2 ou Soul Edge que Namco a voulu offrir aux joueurs sur PlayStation une manette parfaitement appropriée.

StOp INFO

MODEM SATURN

Ça y est, une date vient enfin de tomber. C'est le 30 octobre 1996 que sortira le Sega Saturn Net Link. Il permettra à tout possesseur de Saturn de surfer sur le Web via son téléviseur. La vitesse du modem est de 28 800 bauds et le prix de ce kit est de 199,99 $, soit environ 1000 F. Néanmoins, n'espérez pas trouver ce bel objet à ce prix en France, comptez plutôt 1500 F.

SONIC X-TREME REPOUSSÉ !

Sonic X-treme, le premier jeu mettant en scène le hérisson bleu, mascotte de Sega, sur Saturn ne sortira pas avant l'année prochaine pour des raisons qui nous sont encore inconnues... Pour se faire pardonner, Sega nous dévoile de nouvelles images nous montrant ce que pourra être ce soft sur Saturn.

LA CHUTE CONTINUE

Les prix de la Saturn et de la PlayStation pourraient bien passer de 199 $ à 149 $ sous peu aux États-Unis. Merci Nintendo !

TOUJOURS PLUS FORT

On attend pour bientôt sur la Saturn un nouveau Sega Rally. Tout comme pour Ridge Racer Revolution, il ne devrait pas y avoir trop de changements. Son titre ? Sega Rally Plus.

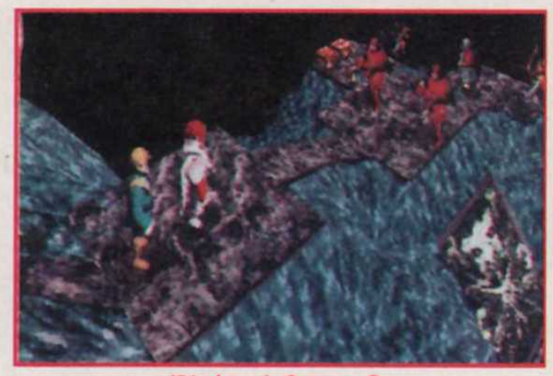
DES RPG TOUJOURS PLUS BEAUX

RIGLORD SAGA 2

De plus en plus, la Saturn s'impose comme la console 32 bits la plus friande de RPG !

Riglord Saga 2, la suite du jeu que l'on connaît en France sous le nom de Mystaria se déroule quelques centaines d'années après la fin du premier épisode. Les personnages que vous dirigez sont les descendants des héros du premier volet. On retrouve un ninja, une magicienne, un moine... Chacun d'eux possède des pouvoirs et des capacités différents et ce nouveau volet en propose un panel beaucoup plus large que le Riglord Saga premier du nom. Citons, à titre d'exemples, la technique dite du Mega Slash (à l'épée), qui permet d'occire plusieurs adversaires d'un seul coup ou bien encore la magie Earthmole, qui précipite les ennemis contre le sol (les pauvres peuvent alors tomber dans un ravin et mourir). Les fréquents changements d'angle de vue devraient rendre les actions plus claires, notamment lors des combats, et permettre de repérer les monstres même lorsqu'ils sont bien cachés. Un jeu forcément réussi sur lequel Wolfen s'acharnera avec grand plaisir pendant quelques dizaines d'heures.

Riglord Saga 2.



Riglord Saga 2.

GRANDIA

Alors que tout le monde ne parle que de FF VII, il est un jeu de rôle qu'une équipe de 150 personnes peaufine depuis deux ans et qui, lorsqu'il va sortir sur Saturn, devrait faire l'effet d'une véritable bombe. Le jeu, tout en 3D (!), se déroule en temps réel. En vous baladant, vous avez la possibilité de modifier votre angle de vue et pouvez explorer n'importe quel endroit de fond en comble. L'équipe qui s'est occupée de la réalisation de Grandia a tout fait pour nous proposer le jeu le plus beau et le plus abouti possible. Les meilleurs dessinateurs ont dû recommencer le détail de certaines animations une dizaine de fois et, au niveau de la musique et des bruitages, ce sont deux américains de la société Skywalker Sound (qui a travaillé sur Terminator 2 et Jurassic Park) qui ont été chargés de charmer nos oreilles. Les détails ont été infinis et même les objets du décors et les personnages secondaires sont remarquables. Bref, question RPG les six prochains mois s'annoncent prolifiques.

RIGLORD SAGA 2
Sortie Japon : octobre.
Éditeur : Sega.

GRANDIA
Sortie Japon : début 97.
Éditeur : Game Arts.

Grandia.

1ER MARS 97

LANCEMENT DE LA N64 EN EUROPE

Nintendo France nous a enfin communiqué la date officielle du lancement de la Nintendo 64 dans notre pays. Comme nous nous en doutions depuis quelques mois, la console n'arrivera donc pas pour Noël, mais pour début 1997. Prenez votre mal en patience, et priez pour que cette annonce soit définitive... Autre point important, son prix de lancement devrait osciller entre 1400 et 1600 francs sans jeu. Ces derniers devraient finalement valoir moins de 500 francs. Les premiers titres annoncés sont Super Mario 64, en français (cool !), et Pilotwings 64. Niveau marketing, un budget de 50 millions de francs a été débloqué pour promouvoir le lancement de la bête. Enfin, concernant le lancement américain (le 29 septembre), une douzaine de jeux devrait sortir d'ici à la fin de l'année. À savoir : en septembre Super Mario 64 et Pilotwings, en novembre Wave Race 64, Cruis'in USA, Killer Instinct Gold, puis en décembre Tetrisphere, Star Wars - Shadow of the Empire et Blast Corps. Sont également attendus Turok, Mortal Kombat Trilogy, NBA Hangtime et Wayne Gretzky Hockey.

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.

CORE

Disponible sur :
PC CD-ROM
SEGA SATURN
PLAYSTATION

EIDOS
INTERACTIVE
Part of the Eidos group of companies

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

StOp INFO

NINTENDO 64

Les éditeurs continuent à nous annoncer pêle-mêle leurs nouveaux produits. Pour continuer la longue page de news N64 du mois dernier, Human a annoncé le développement de Human Race 64. Quant à Konami, il nous prépare bien sûr un volet de la série des Goemon Gambarre. Ces deux produits sont pour le moment prévus pour février 1997.

21500 RESIDENT EVIL VENDUS EN ANGLETERRE

Joli record pour ce jeu démentiel, surtout quand on sait que ce chiffre a été atteint en deux jours. De quoi confirmer les dires de Chris qui lui a attribué un 96 % dans le PO n° 66.

NOUVELLE VAGUE CHEZ SONY

Commis par l'équipe de Total NBA, Porsche Challenge et Rapid Racer semblent être deux titres assez prometteurs. Le premier est une simulation de course basée sur le nouveau speedster Porsche. Les graphismes semblent assez déments et on devrait prendre son pied au volant de bolides légendaires. Pour Rapid Racer, les infos sont encore plus sommaires. On y pilotera sans doute de gros off shores bien puissants sur des surfaces d'eau variées (ça sent le clone de Wave Race sur N64). Il semblerait d'ailleurs que la Team de Sony travaille d'arrache-pied sur les graphismes, notamment sur la gestion des effets de vagues. Même si ces projets sont loin d'aboutir, on peut parier qu'ils regorgeront de qualités. On vous en reparle dès que l'on en sait plus, restez aux aguets…

ENCORE UNE PETITE FRAYEUR ?

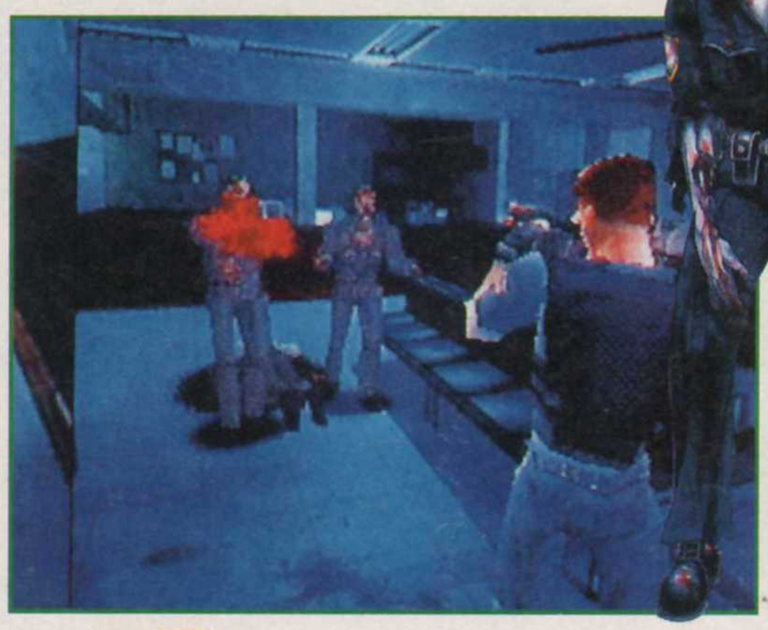
BIO HAZARD 2

Suite du sublime Resident Evil, Bio Hazard 2 débute là où le premier volet se terminait.

Après avoir affronté les dangers de la bâtisse abandonnée de la forêt de Rancoon, vous révélez à vos supérieurs à quelles expériences se livrait la société chimico-pharmaceutique Umbrella et vous faites fermer cette dernière. Malheureusement, tout ne s'arrête pas là puisque deux mois après l'explosion de la bâtisse, la ville de Rancoon se retrouve presque entièrement peuplée de zombies. Les habitants, qui se croyaient atteints d'une banale maladie de la peau au départ, ont fini par tous devenir des morts-vivants (!). Seuls rescapés connus : un jeune policier (Leon S. Kennedy, 23 ans), cloîtré dans une pièce de son commissariat, et Elsa Walker (19 ans), qui vient l'aider au tout début de l'aventure. Ce sont bien évidemment les deux jeunes héros qu'il vous sera possible d'incarner.

Apparemment très impressionnant, Bio Hazard 2 n'hésite pas à vous faire affronter plusieurs zombies à la fois (matez un peu les photos). Selon les situations, vous pourrez changer d'armes et de vêtements ; ces derniers se dégradant au fur et à mesure (le gilet pare-balles devient moins efficace après avoir encaissé de nombreux impacts). La date de sortie de cette merveille n'est pas encore sûre, mais nous sommes nombreux, à la rédac, à l'attendre en trépignant d'impatience.

Sortie Japon : mars 97.
Éditeur : Capcom.



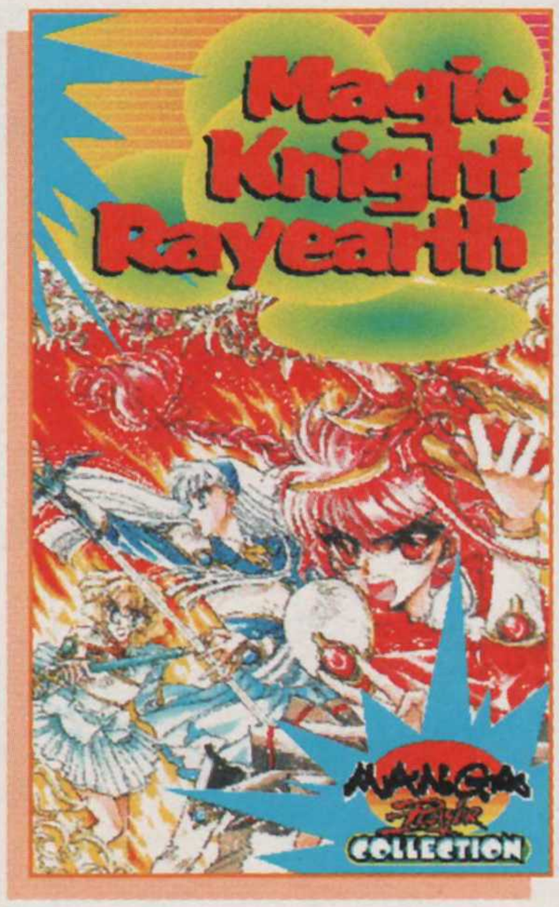
FLASH SPECIAL

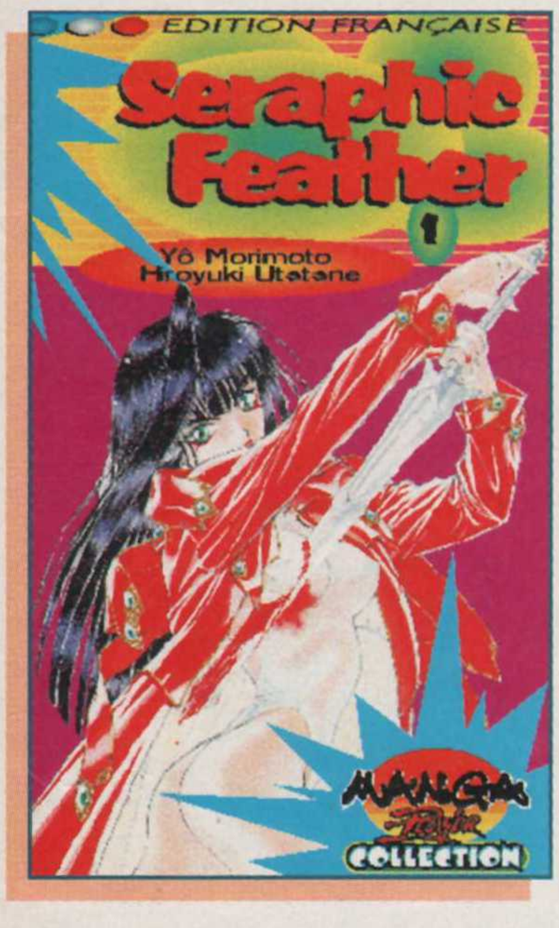
On ne sait pas s'il vous arrive la même chose, mais nous, depuis la rentrée, à chaque fois que l'on regarde Cyberflash, il se produit un truc bizarre. Un flash info interrompt l'émission. On ne sait pas d'où il vient ni ce qu'il fait là. Tout ce que l'on voit, c'est une journaliste qui parle de sujets hyper sérieux sur Internet, comme les conflits au Moyen-Orient ou encore les valeurs boursières. C'est dans le journal des abonnés de Canal + que nous avons trouvé un début d'explication : apparemment, il s'agirait d'un problème de réception...

MANGA PLAYER COLLECTION

Manga Player se lance dans l'édition de livres avec Manga Player Collection.

Chaque mois, paraîtront en librairie deux aventures entièrement en français — y compris pour le sens de lecture — et conservant l'esprit de l'édition japonaise (format, jaquette...). Les deux premiers titres sont *Magic Knight Rayearth*, du Studio Clamp, et *Seraphic Feather*, de Kodansha. *Magic Knight Rayearth* plonge trois écolières dans un monde magique où elles doivent unir leur force pour lutter contre Zagart, un sorcier maléfique. Bourré de bastons, ce livre promet des moments de lecture assez intenses ! *Seraphic Feather* commis par Yô Morimoto et Hiroyuki Utatane, est très abouti graphiquement. Il conte l'aventure d'Apepu Heidemann, fils du responsable d'une expédition lunaire corrompue par un vaisseau spatial doté de vie. S'ensuit une bataille dantesque entre le héros et un de ses amis qui tente grâce à ses pouvoirs psychiques de s'opposer à lui. De la SF qui devrait vous combler de bonheur. Ces deux titres, vendus 42 francs, seront suivis en novembre par *Lampoo Lampoo* et *Wingman*. Alors, si vous voulez découvrir ces aventures folles, ne ratez pas les premières parutions du label *Manga Player Collection* !





ENVIE DE VOTER ? LES SOURIS D'OR

canal j

Si vous recevez Canal J, vous connaissez certainement l'émission *Des Souris et des Rom*, animée par Bertand Amar. Ce dernier organise pour la deuxième année consécutive la remise des Souris d'Or. Pour cette édition, *Player One* s'associe à l'événement et vous invite à voter pour vos jeux préférés sortis en 1996. Vous retrouverez donc la liste des nominés ainsi que toutes les modalités pour participer à l'émission spéciale dans le prochain numéro de *Player One*. Le rendez-vous est pris !

EPROM

7 Rue Gay Lussac
75005 Paris

Tout les dessins et marques citées sont © par leur propriétaires respectifs
Prix révisable sans préavis

IMPORT :		*VERSION FRANCAISE :*	
FATAL FURY REAL BOUT	549 F	TOSHINDEN	349 F
TOSHIDEN URA	399 F	MAGIC CARPET	349 F
POLICENAUTS	449 F	WIPE OUT	349 F
OUT RUN	299 F	X MEN	369 F
FIGHTINGS VIPERS	449 F	DESTRUCTION DERBY	369 F
DARK SAVIOR	449 F	ALIEN TRILOGY	369 F
PUZZLE BOBBLE 2X	329 F	3D LEMMINGS	349 F
BOMBERMAN	399 F	GEX	349 F
DECATHLETE	399	DISCWORLD	349 F
RIGLORD SAGA 2	399 F	VALORA GOLF	349 F
LUNAR SILVER STAR	399 F	THE D	379 F
SAMURAI SHODOWN 3	399 F	GOLDEN AXE	349 F
AFTERBURNER 2	299 F	F1 LIVE	349 F
MAGICAL DROP	399 F	BUST A MOVE 2	299 F
LANGRISSER 3	399 F	DARIUS GAIDEN	349 F
DOKIOUSEY IF (X)	449 F	SHELL SHOCK	369 F
FINAL ROMANCE 2 (X)	299 F	SEGA RALLY	369 F
GAL JAN (X)	399 F	DECATHLETE	369 F
GAL PANICS	449 F	ULTIMATE MK III	369 F
SHIN MEGAMI TENSEI BOX	449 F	PANZER DRAGON 2	369 F
DYNASTY WARS 2	399 F	VIRTUA COP + PISTOLET	449 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F	OLYMPIC SOCCER	329 F
THUNDER FORCE COMPIL	349 F	CLOCKWORK KNIGT 2	299 F
OGRE BATTLE	399 F	EARTH WORM JIM 2	369 F
LANGRISSER 3	449 F	BUBBLE BOBBLE	299 F
NIGHTS	399 F	GALACTIC ATTACK	369 F
NIGHTS + PAD ANALOGI	499 F	GUARDIANS HEROES	349 F
GUNDAM GAIDEN	349 F	LA LEGENDE DE THOR 2	369 F
OUT RUN	299 F	RAYMAN	349 F
SOCCER KIDS	349 F	SIM CITY 2000	389 F
NONOMURA HOSPITAL (X)	549 F	NIGHTS + PAD	449 F
STEELDOM	399 F	STREET FIGHTER ALPHA	369 F
SPACE HARRIER	399 F		
VIRTUA FIGHTER KIDS	399 F		
SAMURAI SHODOWN 3	429 F		
ALBERT ODDYSEY	449 F		
DIE HARD TRILOGY	399 F		
AIR'S ADVENTURE	399 F		
CAHSE	399 F		
WORLD HEROES PERFCT	399 F		
WAN GAN DEAD HEAT 2	399 F		

REVENDEUR
CONTACTER NOUS :
NOUS IMPORTONS ET DISTRIBUONS TOUT PRODUIT JAPONAIS OU AMERICAIN

TEL : 01 43 26 56 75
01 46 34 13 34
FAX : 01 46 34 09 00
01 46 34 13 34

StOp INFO

DUNK EN 3D NBA JAM EXTREME

Le désormais célèbre NBA Jam a donné naissance il y a quelques mois à une fabuleuse borne d'arcade, sous le nom de NBA Jam Extreme. Cette nouvelle mouture, qui utilise beau-

coup plus la 3D, devrait débouler le mois prochain sur PlayStation et Saturn. Gageons que cette séquelle apportera plein d'innovations, notamment des effets visuels inédits. Un futur hit, dont on vous reparle dans un mois !
Sortie France : novembre.
Éditeur : Acclaim.

CITY OF ANGELS THE CROW 2

Le deuxième volet des aventures du plus torturé des morts sera adapté sur PlayStation et Saturn. Tiré du film où le héros est incarné par Vincent Perez, le jeu devrait proposer une action bien glauque dans un univers passablement déprimant. Pour l'heure, ce titre est en cours de programmation, et tout ce qu'on peut dire, c'est qu'il y aura de la baston à gogo ! Affaire à suivre.
Sortie France : décembre.
Éditeur : Acclaim.

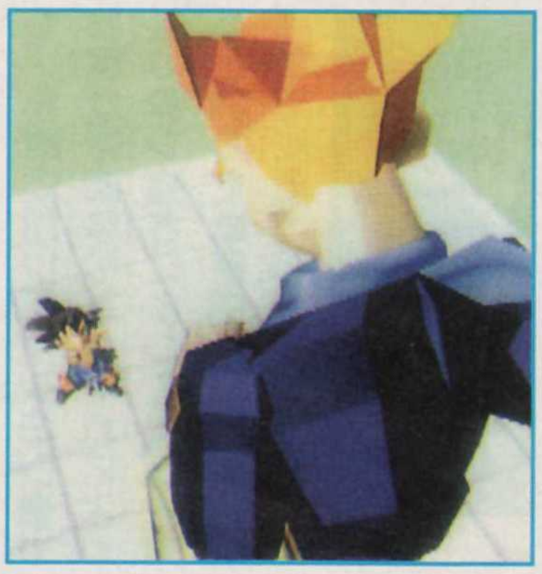
GOKU PREND DU VOLUME
DRAGON BALL GT

Grosse actualité Dragon Ball Z avec l'arrivée de quatre titres, au Japon et en France !

Après la flopée de jeux de combat en 2D consacrés à Dragon Ball, on commençait à désespérer de jamais voir la 3D intégrer l'univers de nos héros (on ne prend évidemment pas en compte la fausse 3D des derniers épisodes PlayStation et Saturn — cf. OTW *PO* n° 66 — qui sortent bientôt en France et dont nous vous reparlons ci-dessous). L'arrivée de DB GT (titre provisoire), pour l'instant uniquement prévu sur PlayStation, comble enfin nos espoirs. Dix personnages seront disponibles et une nouvelle attaque, l'Original Meteo, fait son apparition (mais on ne sait pas encore en quoi elle consiste). Les différents points de vue caméra pourront être changés à volonté et pour peu que la jouabilité suive, nous aurons enfin droit à un jeu DB qui innove et utilise de façon convenable la technologie des consoles 32 bits. La date de sortie de ce titre très attendu n'a pas encore été communiquée.

SORTIES FRANCAISES

Toujours dans l'actualité Dragon Ball, signalons la sortie française du DBZ Hyper Dimension, sur Super Nintendo, et celle des derniers épisodes Saturn et PlayStation.



Le premier, sûrement le plus intéressant de tous, s'inscrit dans la droite lignée de ceux que l'on connaît déjà sur 16 bits. Il bénéficie d'une bonne jouabilité et met l'accent sur la possibilité d'effectuer de nombreux enchaînements. Les DBZ 32 bits, quant à eux, essaient d'innover en vous faisant évoluer dans un espace immense mais où votre liberté, malheureusement, reste assez fictive.

Notons que la jouabilité de ces titres laisse aussi quelque peu à désirer. Attendez que l'on vous en propose un test avant de vous précipiter.

Sortie France : novembre.
Éditeur : Bandaï.

DBZ Hyper Dimension devrait sortir le mois prochain en France, avec DBZ La Légende sur 32 bits !

ETRANGE... VIRTUAL ON

Tiré de la borne d'arcade du même nom, Virtual On sur Saturn est une sorte de Robotech futuriste où des robots surarmés s'entre-tuent au fond d'une arène. Pouvant se jouer à deux simultanément, ce drôle de jeu souffre apparemment d'une action un peu trop brouillon, à la limite du gênant.
Sortie France : novembre. Éditeur : Sega.

EPROM

Neuf
Occasion
Echange - Rachat

(01) 46 34 24 16

VERSION FRANCAISE :

3D LEMMINGS	349 F
AIV EVOLUTION GLOBAL	369 F
ACTUA GOLF	349 F
ACTUA SOCCER	299 F
ADDIDAS POWER SOCCER	349 F
AGILE WARRIOR F-IIIX	349 F
AIR COMBAT	349 F
ALIEN TRILOGY	369 F
ALONE IN THE DARK	349 F
AQUANAUTS HOLIDAY	369 F
ASSAULT RIGS	349 F
BATTLE ARENA TOSHINDEN	299 F
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	369 F
BROKEN SWORD	369 F
BURNING ROAD	369 F
BUST A MOVE 2	269 F
CHRONICLES OF THE SWORD	369 F
CRITICOM	349 F
CYBERIA	349 F
CYBERSLED	299 F
CYBERSPEED	349 F
D	349 F
DEFCON 5	349 F
DESCENT	349 F
DESTRUCTION DERBY	329 F
DISCWORLD	329 F
DOOM	349 F
EXTREME GAMES	349 F
EXTREME PINBALL	349 F
FADE TO BLACK	369 F
FIFA SOCCER 96	349 F
FIRESTORM THUNDERHAWK	349 F
FORMULA ONE	369 F
GALAXIAN 3	349 F
GALAXY FIGHT	349F
GEX	349 F
GOAL STORM	349 F
GUNSHIP 2000	349 F
HEREBEKE POPOITTO	349 F
HI OCTANE	349 F
IMPACT RACING	349 F
INT TRACK N FIELD	349 F
JHONNY BAZOOKATONE	349 F
JUMPING FLASH	329 F
JUMPING FLASH 2	369 F
KILEAK THE BLOOD	349 F
KRAZY IVAN	349 F
LOADED	349 F
MAGIC CARPET	349 F
MICKEY	349 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
MOTORTOON GP 2	369 F
NAMCO MUSSEM VOL 1	349 F
NBA IN THE ZONE	349 F
NBA LIVE 96	349 F
NEED FOR SPEED	369 F
NFL GAME DAY	329 F
NHL GAME DAY	329 F
NHL POWER HOCKEY	329 F
NOVASTORM	329 F
OLYMPIC GAMES	369 F
OLYMPIC SOCCER	369 F
PENNY RACER	369 F
RAGIN SKIES	369 F
RESIDENT EVIL	369 F
RIDGE REVOLUTION	369 F
PIT SAMPRAS TENNIS	369 F
TEKKEN 2	369 F
TIME COMMANDO	369 F
TUNNEL B1	369 F
WIPE OUT 2097	369 F
ZERO DIVIDE	349 F

VERSION IMPORT:

ARK THE LAD 2	ACT/RPG	499 F
VANDAL HEARTS	ACT/RPG	499 F
WILD ARMS	ACT/RPG	499 F
STAR GLADIATOR	COMBAT	499 F
FORMULA ONE NIPPON		499 F
VIRTUAL TENNIS 2		499 F
AYRTON SENNA KART GP		499 F
BEYOND THE BEYOND USA		399 F
PROJECT OVERKILL USA		399 F
CRASH BANDICOOT USA		369 F
RAYMAN 2 USA		399 F

CRASH BANDICOOT

AYRTON SENNA

TUNNEL B1

WILD ARMS

ARK THE LAD 2

WIPE OUT 2097
EN DEMO PERMANENTE

Disponible aussi chez :
NEW VIRTUAL VIDEO
28 Rue Violet , 75015 Paris
TEL : 40 59 81 47

169 F

249 F

149 F

ADAPTATEUR
349 Frs
Pose 1 Jour

COMMENT COMMANDER ?

- Par Téléphone au : 01 46 34 24 16 (10H à 19H30)
- Par Fax au : 01 46 34 09 00 (24H sur 24)
- Par Courrier : Recopiez ou découper le bon ci dessous et poster le à
EPROM, 7 RUE GAY LUSSAC, 75005 PARIS

HORAIRES :
Lundi - Samedi
10 H a 19 H 30
Non stop
Appeler nous pour les disponibilité au 01 46 34 24 16

Nom : **Prénom :**

Adresse :

Code Postal : **Ville** **Tel :**

Références	Machine	Quantité	Prix
		Frais de Port	
		TOTAL	

Mode de règlement :
CB: /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Exp fin /_/_/ /_/_/ Banque :
Chèque ci joint : /_/ Contre Remboursement (+ 73 F) /_/ Mandat /_/
Port collissimo : 30 F Port Chrono : 40 F (Console et objet lourd +80F ou +100F)

pl / 10 / 96

StOp INFO

SATURN SOVIET STRIKE

Alors que la sortie de la version PlayStation est retardée d'un mois, Electronic Arts nous annonce la sortie de la version Saturn de Soviet Strike. En voilà une bien bonne nouvelle pour les (nombreux) fans de la série. D'autant plus que cette mouture Saturn semble des plus prometteuses.

Sortie France : novembre.
Éditeur : Electronic Arts.

GORE DE CHEZ GORE LEGACY OF KAIN

Avec Legacy of Kain sur PlayStation et Saturn, ne vous attendez pas à un jeu d'aventure bon enfant, gai et coloré. Bien au contraire, l'ambiance du scénario, la noirceur des graphismes, et le côté gore en font un produit 100 % pure angoisse. Mâtinée à la

sauce satanique, l'histoire vous plonge dans un monde peuplé de morts-vivants, et où les mauvais sorts sont légion. D'ailleurs, il suffit d'un bref coup d'œil à l'introduction pour se rendre compte qu'une âme sensible ne tiendra pas le choc plus de cinq minutes. Remarquez, c'est plutôt cool de voir débarquer un jeu aussi glauque, ça nous change des fées et des lutins ! Rendez-vous donc pour le test : Wolfen a déjà aiguisé ses crocs, il décortiquera la bête pour vous...

Sortie France : février.
Éditeur : BMG.

DELIRANT

PANDEMONIUM

Un nouvel héros est né sur PlayStation. Il s'appelle Pandemonium et franchement, ce personnage devrait vous plaire...

Décidément, la 3D est à l'honneur en cette fin d'année. Pour preuve, la profusion de titres l'utilisant va crescendo. Nights, Crash Bandicoot, mais aussi un certain Pandemonium. Ce dernier vous met dans la peau d'une jeune héroïne qui peut se transformer à loisir en espèce de « fou du roi ». Vous évoluez dans un décor entièrement en 3D avec une relative liberté de mouvement. En effet, à la manière de Nights, le tracé des niveaux suit un cheminement préétabli dans lequel vous vous déplacez à loisir. Assez abouti graphiquement,

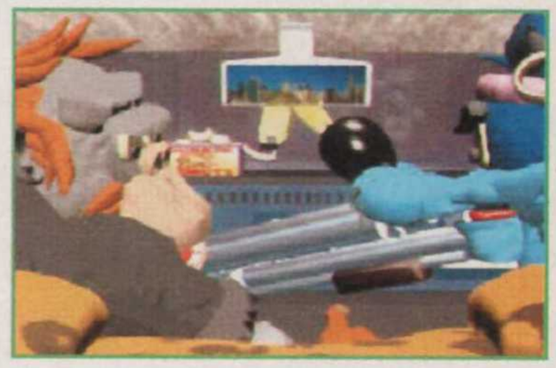
Pandemonium propose une action très originale dans un univers digne d'*Alice au Pays des merveilles*. Vous rencontrez des ennemis aussi divers qu'étranges et devez faire preuve de beaucoup d'agilité.
Bref, il y a fort à parier que face à un Crash Bandicoot, Pandemonium sera un concurrent sérieux pour le podium du meilleur jeu 3D de Noël !

Sortie France : décembre.
Éditeur : BMG.

CARTOON SHOOT

FIRO & KLAWD

Ils sont drôles, ont la détente facile et se sont alliés contre le crime... pour notre plus grand bonheur !
Firo & Klawd sont deux personnages a priori assez différents. L'un joue la crapule et l'autre le flic. Le seul point commun qui les unit, c'est leur volonté de combattre le crime ! Et pour mener à bien une telle mission, rien de tel que de buter toute la racaille qui pollue la ville à grands coups de chevrotine. Vous voilà donc embarqué dans une aventure menée tambour battant par les deux acolytes suréquipés. Armé d'un gros fusil à pompe et d'un lance-pierres (!), vous parcourez, seul ou à deux, les rues, le métro, les jardins publics à la recherche d'ennemis. Et ils sont nombreux, les bougres, pullulent de partout, il en sort de chaque recoin.



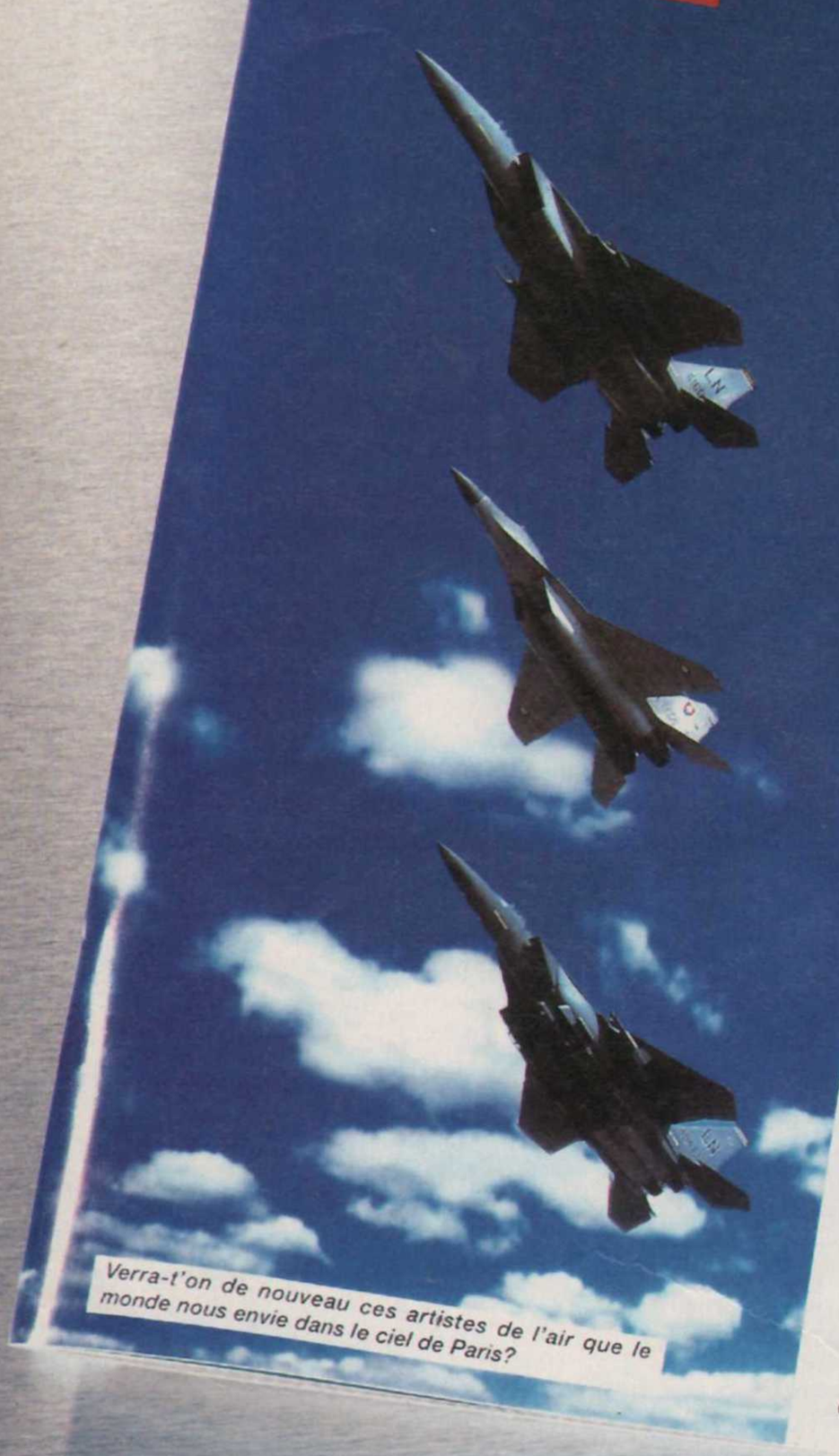
Alors à vous de bien viser et de nettoyer tout ça ! Axé purement arcade, Firo & Klawd sur PlayStation est servi par de superbes graphismes, un humour décapant et une action intense, bien qu'un peu confuse. De quoi combler les plus gros bourrins...

Sortie France : novembre.
Éditeur : BMG.

VOLER EN 10 LEÇONS

MÉTHODE ACCÉLÉRÉE

PARIS PHOTOS



Verra-t'on de nouveau ces artistes de l'air que le monde nous envie dans le ciel de Paris?

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.

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. Raging Skies © 1996 Asmik. 1996 Pegasus Japan. *2.23F/mn TTC.

STOCK GAMES

N°1 DE L'OCCASION SUR PARI

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

PLAYSTATION

NEUF

BUST AND MOVE 2	249 F
CABLE RGB	129 F
CRASH BANDICOOT (US)	429 F
DIE HARD TRILOGY	349 F
FORMULA ONE	349 F
JOYPAD PSX	149 F
MAD CATZ VOLANT	479 F
MEMORY CARD	179 F
MEM. CARD 120 BLOCKS	299 F
RESIDENT EVIL	349 F
RETURN FIRE	369 F
TEKKEN 2 (US)	399 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	249 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	199 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	199 F
THE D	199 F
THUNDER HAWK 2	199 F
TOSHINDEN	149 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	249 F
TRUE PINBALL	249 F
WING COMMANDER III	199 F
WIPE OUT	199 F
WORMS	299 F
THEME PARK	249 F
ZERO DIVIDE	149 F

SATURN

NEUF

BACK UP MEMORY SAT	249 F
CABLE RGB	129 F
DAYTONA REMIX (JAP)	399 F
FATAL FURY 4 REAL BOUT (JAP)	549 F
IRON STORM (US)	429 F
JOYPAD EXPLORER	99 F
JOYPAD SATURN	169 F
NIGHT + PAD	479 F
STREET FIGHTER ZERO 2	399 F

OCCASION

CONSOLE SATURN + 1 JEU	1290 F
CARTE MPEG	799 F
ALONE IN THE DARK	249 F
BAZOOKATONE	199 F
BUGS	249 F
BAKU BAKU	249 F
CLOCK WORM NIGHT	149 F
CLOCK WORM NIGHT II	249 F
DARIUS	199 F
DAYTONA	99 F
DIGITAL PINBALL	249 F
F1-LIVE	249 F
FIFA SOCCER 96	149 F
GALACTIC ATTACK	249 F
GOLDEN AXE DUEL	249 F
NANG ON 96	249 F
MAGIC CARPET	199 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	149 F
SIM CITY 2000	299 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
THE D	199 F
THE HORDE	249 F
THEME PARK	249 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	199 F
WIPE OUT	249 F
WORMS	299 F
X-MEN	249 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	199 F

PC CD ROM

DRAGON LORE	69 F	ESTATICA	149 F				
HAND OF FATE	69 F	FUTUR SHOCK	149 F				
KYRIANDA	69 F	TERMINAL VELOCITY	149 F				
FILLING MOON	99 F	ALIENS COMIC BOOK	199 F	LOST DYNASTY	199 F	CONQUEST NEW WORLD	249 F
GUILTY	99 F	DESTRUCTION DERBY	199 F	MAITRE LU	199 F	THEME PARK	249 F
MORTAL KOMBAT	99 F	DIG	199 F	RAVEN	199 F	WING COMMANDER 4	249 F
NOCTROPOLIS	99 F	FADE TO BACK	199 F	SPACE BUCKS	199 F	NORMALITY	299 F
ALONE IN THE DARK 3	149 F	HELLCAB	199 F	ASCENDANCY	249 F		

PROCHAINEMENT

BRIANCON
ROUEN
BEAUVAIS

QU'ATTENDS TU POUR REJOUER !

NOUS RÉPARONS ET MODIFIONS TA CONSOLE EN 3 JOURS

• PSX :	250 F
• SATURN :	250 F
• MEGADRIVE :	100 F
• SNIN :	100 F

AUTRE, NOUS CONSULTER .

NOUVEA
SYSTEME D'E
Votre jeu
contre un autre d
Ex : Vous donnez DO
nous vous donnons
* Cette offre s'applique sur
votre choix et sur une
un jeu plus cher
différence

JUSSIEU - VPC
3, rue d'Arras
75005 PARIS
M°Jussieu / Cardinal Lemoine
01 46 33 07 83

Ouvert de 10h30 à 19h00 NON STOP
JUSSIEU - ESPACE CONSOLES
15, rue des Ecoles
75005 PARIS
M°Jussieu / Cardinal Lemoine
01 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
01 43 25 61 24

REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
01 43 55 76 45

ENGHIEN
52, rue du Général de Gaulle
95880 ENGHIEN LES BAINS
01 39 64 36 52

Ouvert de 10h30 à 19h00 NON STOP
LA DEFENSE
71 av du Pr Wilson
92800 PUTEAUX
M° RER La defense
01 49 06 96 08

GARE DU NORD
23, rue d' Abbeville
75009 PARIS
M° Poissonnière ou Gare du nord
01 44 63 02 49

MONTPARNASSE
4, rue Campagne Première
75014 PARIS
M° Raspail ou Vavin
01 43 35 32 10

BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
M° Marcel Sembat
01 46 21 19 92

Ouvert de 10h00 à 20h00 NON STOP
METZ
80, En Fournirue
57000 METZ
03 87 37 37 47

NANTES
9, rue Jean-Jacques Roussseau
44000 NANTES
02 40 48 13 14

BREST
15, rue Louis Pasteur
29200 BREST
02 98 46 11 46

Ouvert de 10h30 à 19h00 NON STOP
NICE
21, Bld Raimbaldi
06000 NICE
04 93 13 00 10

GAP
31, rue Jean Eymar
05000 GAP
04 92 21 28 39

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

...ES ... MOINS CHER QUE TOUT

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

STOCK GAMES

SUPER NINTENDO

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 SOCCER	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
DAFFY 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	149 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
EARTH WORM 2	249 F
EART WORM JIM	199 F
URBAN STRIKE	299 F
ROI LION	249 F
NIGEL MANSELL	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	249 F

MEGADRIVE

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

Réalisation : SCOR (1) 45 49 64 70

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

NEO GEO cartouche

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

Jeux à partir de 69 F	
WARIOLAND	149 F
ZELDA	149 F

GAME GEAR

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

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

...AU !!!
...CHANGE :
... + 50 F
...e même valeur*.
...DM (PSX) + 50 F,
...RAYMAN (PSX).
...les jeux d'occasion de
...même console pour
...raoutez la
...n plus.

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

AUTRES CONSOLES
MEGA CD - 32 X
CDI NINTENDO - MASTER SYSTEM

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 : .....

REGLEMENT

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

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

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

RCS PARIS B 391152 899

StOp INFO

CRUSADER NO REMORSE

Electronic Arts propose Crusader, un shoot them up en 3D isométrique, sur PlayStation et Saturn. Votre personnage évolue dans des niveaux glauques et labyrinthiques. Les déplacements n'ont pas l'air très ergonomiques, et les graphismes semblent bien moyens, compte tenu du support.

Sortie France : novembre.
Éditeur : Electronic Arts.

SATURN DOOM

Après un passage franchement réussi sur PlayStation l'an dernier, Doom arrive sur Saturn. Bonne nouvelle, deux jeux sont disponibles sur le même CD, à savoir Doom 2 et Ultimate Doom. Côté réalisation, il semblerait pourtant que le hit en question soit inférieur à la version PlayStation. Les graphismes n'ont pas l'air aussi fins, et l'animation est loin d'être aussi fluide.

Sortie France : novembre.
Éditeur : GT Interactive.

A TOMBER RAIDE !

TOMB RAIDER

Core Design, à qui l'on doit déjà de nombreux hits, est en train de nous mitonner un jeu proprement révolutionnaire !

Les Tomb Girls de l'ECTS dans toute leur splendeur. Waaoouu !

Elle s'appelle Lara Croft. Elle joue les Indidana Jones en short pour le compte de collectionneurs fortunés. Elle aime l'aventure et n'a peur de rien. Et dans quelque temps, elle va devenir l'une de vos héroïnes préférées. Il faut dire, que la belle part avec quelques arguments de poids. Un physique avenant, une force de persuasion folle, et une personnalité bien sympathique. Le seul hic dans tout ça, c'est qu'elle a une fâcheuse tendance à attirer les ennuis sur son joli minois ! Dans le cas qui nous intéresse, la miss Lara a été engagée par un puissant syndicat pour mener à bien une mission périlleuse. Elle doit retrouver le « Scion », un objet mythique apparemment très précieux. Malheureusement, elle se rend compte que ces commanditaires la manipulent. Et vu qu'elle a plutôt le sang chaud, elle décide de partir seule en croisade pour retrouver l'étrange objet, et découvrir ainsi le fin mot de l'histoire ! C'est là que vous intervenez. À vous de diriger l'héroïne dans son aventure.

Matez un peu les décors (PlayStation).

Lara escalade avec souplesse (Sat).

Des angles de vue déments (PS).

Vous parcourez ainsi avec une totale liberté de mouvement de nombreux niveaux, tous plus impressionnants les uns que les autres. Le jeu est en effet divisé en quatre mondes bien distincts : dans les trois premiers, vous devez récupérer des morceaux du Scion, et dans le dernier faire la lumière sur les manipulations subies par Lara. Prenant pour cadre une cité inca, des grottes grecques, des pyramides et autres villes égyptiennes, votre épopée vous fait découvrir mille lieux foisonnant de détails réalistes tels que l'architecture ou les sculptures propres aux différentes époques. Dans ce cadre magnifique, il ne faudra pourtant pas oublier qu'à chaque moment un danger vous guette. Les pièges sont innombrables, les ennemis pullulent, les énigmes ne manquent pas et l'aspect recherche est omniprésent. Pour surmonter toutes ces épreuves, Lara possède bien heureusement de

Ce pont suspendu est de toute beauté (Saturn).

Lara peut exécuter des bons en arrière acrobatiques (PlayStation).

nombreuses aptitudes. Rompue à tous les sports de combat, leste comme un cabri, rapide comme un sprinter, elle est parée pour surmonter toutes les épreuves. Jugez plutôt : Lara peut courir, marcher, reculer, sauter dans toutes les directions, rouler en arrière, grimper des falaises, nager, canarder avec de nombreux types d'armes. Et ce n'est pas tout, mais la liste de ses actions est si longue, qu'il est impossible de toutes les énumérer !

Sachez enfin, que les qualités de Tomb Raider ne s'arrêtent pas là. Gestion de la 3D impeccable, système de caméras très bien pensé (l'action n'est jamais masquée par des éléments du décor), jouabilité quasi parfaite, sont autant de points forts que nous vous détaillerons dans le test.

Bref, vous l'aurez compris, Tomb Raider est une des plus belles productions de cette fin d'année. À mi-chemin entre Fade to Black, Prince of Persia, Resident Evil et Doom, il a réussi à prendre le meilleur de tous ces hits et à les compiler en un seul ! Alors même si la version Saturn est en deçà de la version PlayStation, le jeu vaut sans conteste le détour, quelle que soit la console. Rendez-vous donc pour un long test passionné...

Vertigineux (PlayStation) !

Sortie France : novembre.
Éditeur : Eidos.

StOp INFO

LOLE ET CALIMÉRO LA BAGUE AU DOIGT

Petit clin d'œil à deux membres de la rédaction qui ont décidé de convoler. Cet événement heureux annonce peut-être l'aube d'une ère nouvelle dans le microcosme de Player One *: certains parlent d'une union entre Mahalia et Inoshiro, d'autres avancent l'hypothèse que LDF pourrait convoler en justes noces avec Patricia (vous ne la connaissez pas, mais soyez sûr qu'il s'agit d'un très bon parti !). Bref, la rédaction vient de connaître son premier mariage, et on souhaite plein de bonheur à Lole et Caliméro. Good luck !*

CORE DESIGN

Un peu d'histoire. Fondée en 1988 par Jeremy Smith, Core Design est une société de développement multiconsole. Son premier jeu, Rick Dangerous annonçait l'avènement de la société. Après une longue liste de titres, sortis sur Amiga, Atari, Master System, Super Nintendo et Megadrive, Core Design s'est lancé dans le développement sur 32 bits en 1995, avec l'excellent Thunderhawk 2. Fort de ce succès, la société, distribuée en France par Eidos, ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Pour preuve, les deux nouveaux produits en cours de développement, Swagman et Ninja, semblent assez prometteurs !

LES HITS D'HIER ET D'AUJOURD'HUI :
Chuck Rock 2 (1993 - Megadrive)
Thunderhawk (1993 - Mega CD)
Thunderhawk 2
(1995 - Saturn /PlayStation)
Shellshock
(1996 - Saturn/PlayStation)
Blam Machinehead
(1996 - Saturn/PlayStation)
Tomb Raider
(1996 - Saturn /PlayStation)

À VENIR :
Ninja (1997 - Saturn/PlayStation)
Swagman (1997 - Saturn/PlayStation)

Swagman.

Ninja.

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

StOp INFO

LAST DYNASTIE ET NASCAR RACING

Sierra, l'éditeur par excellence des jeux d'aventure sur PC, sort ses deux premiers titres sur console. Le premier, Last Dynastie mélange action et aventure, dans le cadre de combats spatiaux. Le second est un jeu de caisses dans lequel vous pilotez exclusivement des voitures de stock-car. Nascar Racing, c'est son nom, est loin de nous avoir convaincu, tant au niveau

Last Dynastie.

Nascar Racing.

des graphismes que de la jouabilité. Annoncés sur PlayStation, ces deux titres ne sont pas déments, mais ils laissent présager de futures sorties bien plus abouties !

Sortie France : novembre.
Éditeur : Sierra.

SEGA SE LANCE DANS LA PHOTO !

Décidément, Sega nous étonnera toujours. Ce coup-ci, le géant nippon s'apprête à sortir un appareil photo numérique ! Disponible fin novembre au Japon il sera vendu 29 800 yens, soit environ 1 350 francs. Bon marché, ce gadget est bien loin de l'univers des consoles. Encore qu'il devrait permettre, via la Saturn et son CD-Photo, de mater ses clichés sur un écran télé. À quand une sortie en France ?

CAPCOM DANS LE RANG
STAR GLADIATOR

Attention, Capcom change de ton en sortant son premier jeu de baston en 3D !

Star Gladiator a été développé en parallèle sur PlayStation et en arcade ; les deux versions étant de qualité équivalente... Graphiquement très réussi, il propose néanmoins un panel de personnages assez hétéroclites et bizarres (un homme-oiseau, une espèce de dinosaure, un « conehead »...). Bon, on peut ne pas aimer mais, en tout cas, ils ont un look original. Question jouabilité, Capcom semble avoir fait très fort puisque Star Gladiator gère un système d'esquives, sur le côté, et un autre de parades, qui vous fait stopper net un coup avant de contre-attaquer. Les commandes sont rapides, précises et les combats se révèlent assez funs et impressionnants.

Sortie France : novembre.
Éditeur : Virgin I.E.

NAMCO REMPILE
RIDGE RACER 3 ?

En manque d'imagination, Namco prépare une troisième version de Ridge Racer...

Très largement inspirée de Ridge Racer, cette simulation se veut néanmoins plus fun et plus technique. La vue intérieure est plus basse pour procurer davantage de sensations et la conduite plus recherchée qu'auparavant. Fini les courses dantesques qui se déroulent sans arrêt à fond de sixième. Ici, les virages doivent être appréhendés avec précaution, et il est nécessaire de jouer avec les vitesses pour prendre la meilleure trajectoire possible. Le relief est également très important, et selon que vous emprunterez une descente ou une côte, votre voiture réagira différemment. Le jeu se déroule

dans différents sites touristiques, un peu partout dans le monde, et la France est à l'honneur puisqu'un des cinq circuits prévus a pour cadre les Champs Élysées. Question intérêt, le jeu propose un mode Grand prix (vous participez à des courses locales, gagnez de l'argent, améliorez votre véhicule...) et un Time Attack. Bref, avec cette simulation Namco joue la carte prudente du changement dans la continuité.

Sortie Japon : fin 96.
Éditeur : Namco.

NAMCOLLECTION

Un nouveau jeu de course, mon œil ! Namco voudrait faire passer ses trois Ridge Racer pour une trilogie alors qu'il ne s'agit que d'un seul et même jeu en kit. C'est sûr que le jeu à faire soi-même, c'est une « Revolution ». D'abord, tu achètes le jeu avec un circuit de base. L'année suivante, tu achètes le deuxième circuit, un mode Link et un rétro — parce que, au fond, c'est bien pratique. La troisième année, tu te paies encore des circuits — parce que, y a pas à dire, les nouveaux circuits, on ne s'en lasse pas — ainsi que quelques caisses en plus, histoire de. Et l'an prochain ? Devinette : quel est le jeu le plus cher de l'histoire des jeux vidéo ? (Réponse publiée dans PO n° 104).

L'APRES-DOOM
HEXEN

Avec Hexen, la Saturn accueille un nouveau «Doom-like» concocté par ID Software !

Le scénario n'est pas le même, car au lieu d'incarner un soldat moderne, vous avez le choix entre trois personnages : un guerrier, un clerc ou un magicien, lesquels disposent de capacités et de pouvoirs différents. Vous l'avez compris, le jeu baigne dans un univers médiéval-fantastique assez dépaysant. En revanche, le concept reste identique : vous évoluez toujours dans un univers en 3D avec une vue subjective. Les décors sombres, regorgent d'ennemis et des clés vous servent à progresser. Les monstres, quant à eux, s'avèrent toujours aussi affreux et belliqueux. Bref, même si techniquement, Hexen n'est pas parfait, il a le mérite de vous plonger dans une action intense et bien gore !

Sortie France : novembre.
Éditeur : GT Interactive.

CADEAU STICKERS MANGA

Player One aime les Mangas et vous en fait profiter. La preuve, on vous offre dans ce numéro une planche de stickers Mangas édités par Merlin, retraçant les aventures de AD Police, Ciber City, Akira et beaucoup d'autres. Et si vous souhaitez poursuivre cette collection, sachez que le sachet de six stickers est vendu 2,50 F, et l'album 10 F chez les marchands de journaux.

Dans Manga y'a des bulles

156 pages de Mangas originaux en version française

StOp INFO

KENSEI, THE KING OF BOXING

Dernier titre de la série des King of Boxing, cette simulation se veut extrêmement réaliste et complète. Vous pouvez définir très précisément l'aspect physique

de votre boxeur et, question jouabilité, de vraies techniques de boxe ont été programmées (mouvements de défense, changements de garde pour attaquer...). Un jeu intéressant sur PlayStation dont nous vous reparlerons plus en détail le mois prochain.

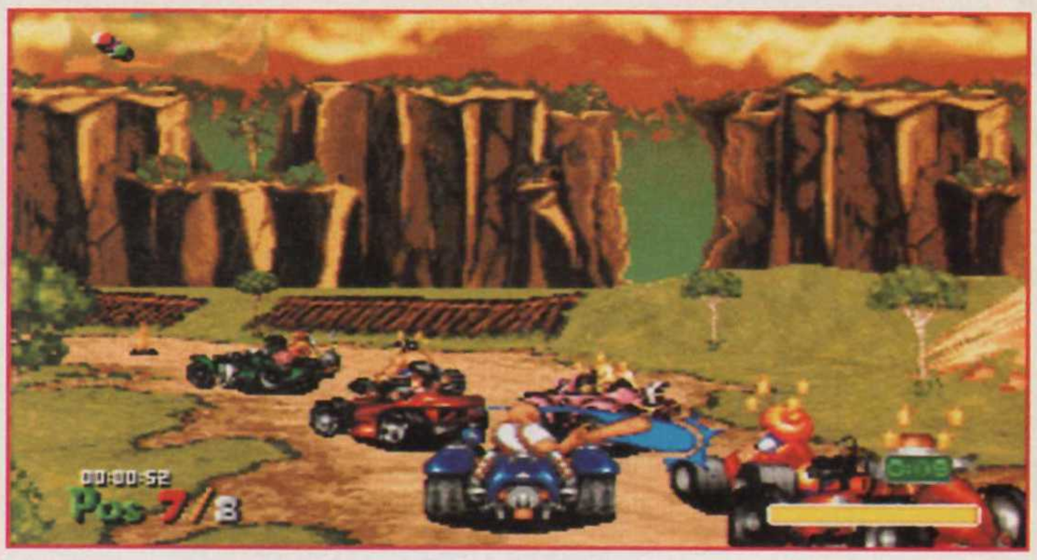
Sortie Japon : 27 septembre.
Éditeur : Victor.

NINJA JA JA MARU KUN

À signaler, sur Saturn, la sortie d'un petit jeu de baston apparemment très réussi et rigolo. Le héros de ce dernier, Ja Ja Maru, doit partir délivrer une princesse enlevée par les forces du mal (ça, c'est du scénar !) et pour ce faire, il évolue dans un univers entièrement en 3D. Le jeu semble très beau et son ambiance paraît bien délire. Reste à apprécier sa jouabilité.

Sortie Japon : automne 96.
Éditeur : Jaleco.

SPEEDY STREET RACER



Street Racer devrait débouler promptement sur Saturn et PlayStation. L'occasion pour nous de reparler de ce titre controversé.

Les pro-Mario Kart voient en Street Racer un plagiat honteux de leur titre fétiche. Certes, le principe est assez proche,

voire carrément identique, mais les jeux diffèrent sur plusieurs points. Street Racer est sans conteste beaucoup plus facile d'accès. La conduite des engins est simple (et même presque primaire), et le pilotage ne demande donc aucun talent particulier. En revanche, il est plutôt convivial à plusieurs (jusqu'à huit joueurs simultanément !). Et puis, les persos sont assez marrants, avec leur tronche

de cartoon et leur engin délirant. Alors malgré tout ce qu'on peut lui reprocher, gageons que Street Racer trouvera son public, surtout parmi les plus jeunes...

Sortie France : novembre.
Éditeur : Ludi Games.

THE ADVENTURES OF LOMAX

Les Lemmings signent leur grand retour sur console avec un titre peu évocateur mais de bonne facture.

Il ne s'agit plus d'un jeu de réflexion comme les volets précédents, mais d'un soft de plate-forme à part entière. Les Lemmings se sont refait une jeunesse en subissant un lifting qui les fait enfin ressembler à quelque chose. Au début, le héros que vous incarnez ne sait par faire grand-chose, hormis sauter et tourner pour se débar-

rasser de ses adversaires. Peu à peu, il récupère, sous forme de bonus, les compétences qui ont rendu célèbres ses congénères et qui lui permettent

de se dépêtrer des pièges de la plate-forme (la construction de ponts est la plus représentative des versions passées)... Très fouillé graphiquement (à la Rayman), Adventure of Lomax devrait faire parler de lui.

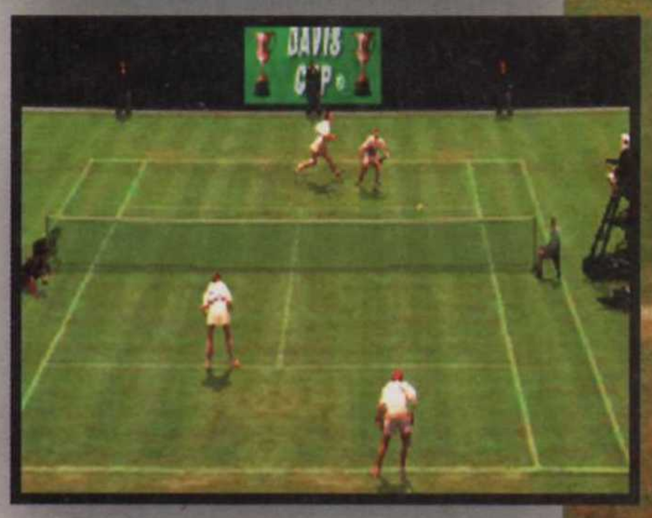
Sortie France : novembre.
Éditeur : Psygnosis.

VIRGIN COLA

Sur les boîtes des jeux Virgin, est désormais apposé un autocollant portant l'inscription : « Nouveauté, 100 % pur jeu ! ». Enfin, ils avouent que, auparavant, leurs softs n'étaient que des moitiés de jeux. D'ici l'année prochaine, ils nous mettront bien un autocollant « 100 % interactif ! ». Un grand merci à Virgin, qui a choisi de jouer la transparence avec les consommateurs.

Tropicana 100 % pur jus, Ghen War 100 % pur jeu, Lequel est le meilleur ?

Rapide, Fluide, Incisif, Extrême, Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste, Technique, Complet, Efficace ...



Prenez l'Avantage !

- *1 à 4 joueurs*
- *Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées*
- *48 joueurs et 16 pays représentés*
- *Des dizaines de coups spectaculaires*
- *Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures...*
- *Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux*
- *Jeu en simple ou en double*

Ubi Soft

PlayStation

SEGA SATURN

WINDOWS CD-ROM PC

ITF OFFICIAL LICENSED PRODUCT

3615 UBI SOFT - INTERNET : http://www.ubisoft.fr

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. Toutes les autres marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.

TELSTAR

StOp INFO

RUROH NI KENSHIN

Adaptation d'une série qui fait un carton en ce moment au Japon, Ruroh ni Kenshin débarque sur PlayStation.

Sony profite apparemment de l'engouement provoqué par ce titre pour nous sortir une simulation de combat à l'épée en 3D, qui, nous l'espérons, tiendra la route. Nous, on parierait plutôt sur Bushido Blade, mais bon...
Sortie Japon : novembre.
Éditeur : SCE.

PLAYSTATION : SAUVEGARDES SUR DISQUETTES

En angleterre, un gadget bien pratique pour la PlayStation, vient de sortir. Il s'agit d'un lecteur de disquettes 3.5" (les mêmes que sur PC), permettant de stocker l'équivalent de 15 sauvegardes de Memory Card. Vendu 99,99 £ — soit environ 700 francs —, ce lecteur peut s'avérer à l'usage très pratique, voire même économique. Distribué par Interact en Angleterre, il reste à espérer que l'engin traversera bientôt la Manche...

HEROS D'UN JEU CRASH BANDICOOT

La nouvelle mascotte de Sony débarque dans un mois sur PlayStation. Dernières impressions à chaud.

Nous avons enfin pu jouer à une version quasi définitive de Crash Bandicoot. Avec ses trois îles à explorer, le jeu a pris du relief et de l'intérêt. La difficulté croissante rend le challenge à la hauteur des meilleurs joueurs, les phases de jeu variées évitent la lassitude et la 3D est toujours aussi belle. Même la jouabilité semble meilleure, bien que certains passages soient toujours aussi crispants ! Une chose est sûre : vous devrez faire preuve d'une concentration infaillible et d'un calme constant. Mais, même si on a parfois envie de jeter le paddle, on tombe vite sous le charme de l'univers chatoyant dans lequel évolue le héros. Crash Bandicoot devrait finalement rencontrer le succès qu'il mérite, même si sur le créneau des jeux de plate-forme en 3D, la concurrence se fait de plus en plus rude...

Sortie France : novembre.
Éditeur : Sony.

GAME PACK

Nintendo est sur le point de lancer des packs autour de la Game Boy. Chaque pack associe une couleur de Game Boy à un style de jeu, afin de viser une certaine tranche d'âge. Ainsi, le pack « kid » est composé d'une Game Boy jaune, des jeux Super Mario Land 1 et 2, et d'une sacoche de transport. Le pack « adult » comprend quant à lui une Game Boy noire, les jeux Tetris et Golf, et la sacoche.
À la pointe de l'information, nous sommes en mesure de vous annoncer les deux prochains « bundles » : le pack « Adult only » comportera une Game Boy au déshabillé transparent, les jeux Strip Poker et Saso Maso Land, un sac en cuir, et un fouet. Quant au pack « Senior » (vieux), il inclura une Game Boy grise (oui, c'est la Game Boy normale, mais vu que les vieux n'y connaissent rien...), les jeux Pong et 1942, plus un cabas...

Le pack Game Boy « Adult Only ».

Le pack Game Boy « Senior ».

BUTONS EN CHŒUR

VIRTUA COP 2

Virtua Cop fait son come-back en fanfare. Toujours aussi bourrin !

Pour cette seconde édition Sega n'a pas changé d'un iota la recette qui fit le succès du premier épisode. Vous évoluez toujours dans un univers en 3D précalculée. Vous tirez toujours sur les méchants terroristes surgissant de nulle part et prêts à vous faire la peau. Bien sûr, vous devez tenter — parfois en vain — d'épargner les innocents otages. Et tout cela dans une ambiance survoltée où explosions et scènes de violence sont légion. Les lieux parcourus sont fort heureusement variés, avec notamment une course-poursuite somptueuse dans les rues d'une mégalopole. Les voitures explosent, les projectiles pleuvent, les ennemis tombent... Un pur carnage. Délectable !

Sortie France : novembre.
Éditeur : Sega.

BONUS

LE PHENOMENE BUST A MOVE 2

Il fait partie de ces jeux qui, malgré leur concept très simple, font un véritable carton. Il éclate tout le monde à *Player One*, du testeur au maquettiste en passant par le marketing, et lorsqu'il tourne, plus personne ne bosse ! Ce jeu est universel, facile à prendre en main, bourré d'action et pourtant il n'est pas en 3D, il n'en fout pas plein la vue et ne joue pas sur les artifices. Bust a Move 2 sur PlayStation et Saturn est aussi magique qu'un Bomberman ou qu'un Tetris (et pour cause...). Bref, ce titre qui est passé assez inaperçu à son arrivée, s'avère en fait être une vraie bombe. Et nous, on trouve ça cool qu'un « petit » jeu comme lui, fasse un tel carton ! À posséder absolument...

GAME OVER

HEART OF DARKNESS : L'ARLESIENNE

Un spécial Game Over pour le futur (peut-être un jour... demain ?) jeu d'Amazing Studios. Heart of Darkness, présenté officiellement en avril 1995 (*PO* n° 53) n'en finit pas de n'être pas fini. Il ne figure même plus sur les plannings de fin d'année de Virgin. À force d'attendre, on va finir par penser qu'Éric Chahi, génial créateur d'Another World et patron d'Amazing, a changé de métier pour se consacrer à une adaptation de l'Arlésienne... pour sourds et aveugles.

AMIE LE PRO. 01 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 50 F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR
JEU NEUF ajoutez 150 F + 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
ADIDAS SOCCER, BUST A MOVES, DIE HARD TRILOGY, DRAGON BALL Z, FADE TO BLACK, FORMULA ONE, MYST, PETE SAMPRAS TENNIS, RACING SKIES, RESIDENT EVIL, TEKKEN II, TIME COMMANDO

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	JUPITER STRIKE VF	3 X 3 EYE	ADDIDAS SOCCER VF
AIR COMBAT VF	MAGIC BEAST WARRIOR	ARC THE LAD	LONE SOLDER VF	ALIEN TRILOGY VF	DESCENT
BOXER ROAD	METAL JACKET	ASSAULT RIGS VF	POWER SERVE	IMPACT RACING	DRAGON BALL Z VF
CRITICUM VF	MORTAL KOMBAT 3 VF	DEFCON V	RAIDEN 2 VF	JACK IS BACK	FADE TO BLACK
COSMIC RACE	NBA JAM TE VF	DRAGON BALL ZV	RAYMAN VF	KING FIELD 2	MICKEY MANIA VF
CRIME CRACKERS	NOVASTORM VF	DOOM VF	RIDGE RACER	MAGIC CARPET VF	RESIDENT EVIL
CYBER SLEED VF	PRIME GOAL EX	EXTREME PINBALL VF	TEKKEN VF	PGA TOUR 96 VF	RIDGE REVOLUTION VF
DESTRUCTION DERBY VF	RIDGE RACER VF	GALAXY FIGHT (VF)	THE D (VF)	PHILOSOMA	SHELLSHOCK VF
DISCWORLD VF	STARBLADE	GOAL STORM VF	THUNDER HAWK II VF	ROAD RASH	SLAM & JAM 96 VF
FIFA 96 VF	STRIKER 96 VF	HYPER SOCCER	TWINBE PACK	THEME PARK VF	STREET FIGHTER ZERO
GROUND STROKE TENNIS	TOSHINDEN VF	IN THE ZONE US	TWINBEE PUZZLE	TOSHINDEN II	TOSHINDEN II VF
GUNDAM	TOTAL ECLIPSE VF	IN THE ZONE VF	TWISTED METAL VF	TOTAL NBA 96 VF	TRACK & FIELD
GUNNER HEAVEN	V-TENNIS	JOHNY BAZOOKA	WWF	WING COMMANDER III VF	TRUE PINBALL VF
HI OCTANE VF	WINNING ELEVEN	JUMPING FLASH	ZERO DIVIDE VF	WORMS VF	VAMPIRE
KILEAK BLOOD VF	WIPE OUT VF			X-COM VF	VIEW POINT VF

JEUX NEUFS PLAYSTATION
NBA ACTION, ALIEN TRILOGY, ATLETE KING, BOBBLE BOBBLE, BUST A MOVES, DESTRUCTION DERBY, DISC WORLD, GUARDIAN HEROES, SHELL SHOCK, SONIC WING SPECIAL (JAP), STORY OF THOR II, STREET FIGHTER ZERO II (JAP)

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
TECNO 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

10/96

StOp INFO

DEVENEZ CORRESPONDANT !

Tu animes un club de jeux vidéo ou de mangas ? Tu as créé un fanzine ? Tu as entendu parler de manifestations ou d'événements dans ta région ? Bref, ça bouge par chez toi ? Écris à Mahalia, qui s'en fera l'écho dans sa nouvelle rubrique !
Mahalia/c'est arrivé près de chez toi, 19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne.

L'ASTUCE EST DANS LA PUB

La nouvelle campagne de pub télé de Sega concernant Nights et Worldwide Soccer 97 possède une particularité intéressante. En effet, à la fin des vingt secondes de chaque spot, lorsque le slogan apparaît, les réalisateurs ont glissé une image quasi invisible à l'œil nu. Et devinez ce qu'il y a sur celle-ci : des codes et cheat modes pour Nights ou Worldwide Soccer 97 ! Une idée originale, qui vous oblige à enregistrer le spot et à faire un arrêt sur image. Alors, tous à vos magnétoscopes !

RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 PARU DANS PLAYER ONE N° 66.

Du 1er au 15e prix : 1 CD Shuriken + 1 K7 vidéo Macross + 1 casquette Shuriken. BAROT Grégory de Barlin, BEROT Jérémy de Douvres-la-Délivrande, BILBAO Daniel de Cergy, BREBION Aurélien de Armentières, DELANNOY Sébastien de Lille, DETOURNE Thomas de Comines, FEROY Alexis de Reims, GALLEZ Laurent de Mouvaux, GOMARD J.-F. de Wervicq Sud, LAGUERE Jocelin de Chanteloup-les-Vignes, LEFEBVRE Ludovic de Boulogne-sur-Mer, MONTAGNE Benoît de Noeux-les-Mines, MONTAGNE Maxence de Noeux-les-Mines, PRIMEL Adrien de Tourcoing, RACHON Sébastien de Neuville-les-Dieppe.

PERFECTION
DISRUPTOR

Interplay, pour son premier « Doom-like », a frappé très fort, avec un titre qui risque sérieusement de faire de l'ombre au maître.

Dans Disruptor, vous évoluez toujours dans des niveaux labyrinthiques en 3D, truffés de créatures peu recommandables. Les monstres n'ont d'ailleurs pas trop de rapport avec ceux présents dans Doom. Il s'agit plutôt de robots, d'oiseaux, de loups-garous, etc. Au cours de votre périple, vous pourrez, comme d'habitude, récupérer des armes plus puissantes les unes que les autres. Bref, Disruptor reste très proche dans son principe des autres titres du genre.

Mais c'est au niveau de la réalisation qu'il marque vraiment sa différence. Les graphismes sont somptueux, et bénéficient d'effets de lumière vraiment sympa. De plus, l'animation n'est pas en reste, puisqu'elle ne souffre d'aucun ralentissment ! Tout en fluidité, elle permet de se déplacer rapidement dans les couloirs avec un réel plaisir. Bref, Distruptor est un futur gros hit, qui comptera sans nul doute parmi les meilleurs « Doom-like » de la PlayStation, attendus d'ici Noël !

Sortie France : novembre.
Éditeur : Interplay.

TECHNIQUE
HARDCORE 4X4

Un jeu de course sur circuits accidentés.

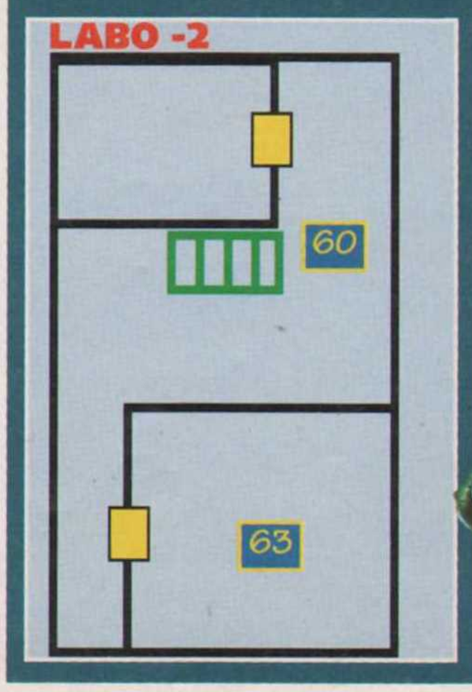
À l'opposé des jeux speed où seuls comptent les réflexes, Hardcore 4X4 (PlayStation et Saturn) propose un style de conduite inédit. En effet, ici pas de circuits plats, mais des chemins de campagne défoncés, des dunes glissantes ou encore sur des collines escarpées. À vous de doser la puissance du véhicule pour ne pas partir en tonneaux ou en tête-à-queue. Non seulement les franchissements sont ardus, mais en plus, vos adversaires sont de vrais chacals ! Ce style de conduite débectera certains joueurs, mais si vous prenez le temps de vous habituer aux manœuvres, vous prendrez un grand pied à rebondir de bosse en bosse tel un virtuose du 4X4.

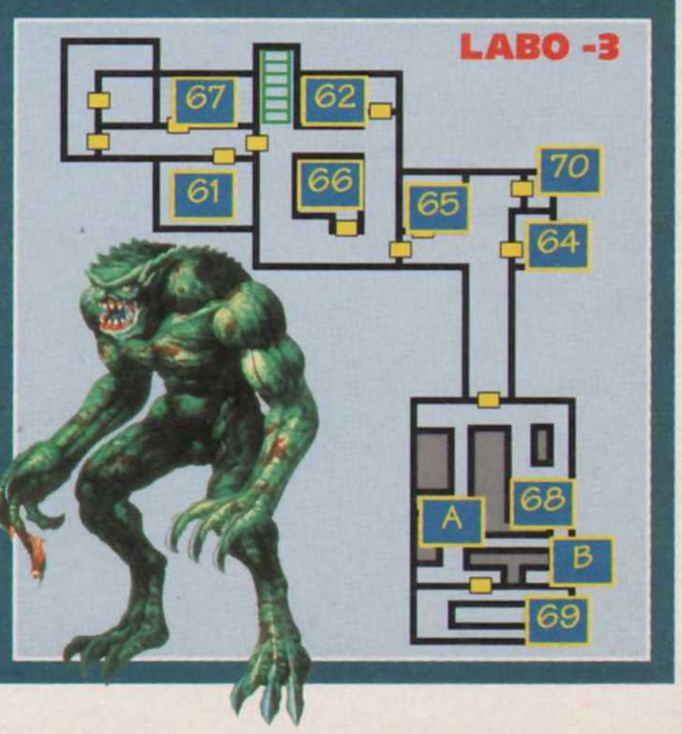
En plus, Hardcore 4X4 propose moult options bien cool, comme le choix du véhicule et la possibilité de débrayer en quatre ou deux roues motrices.

Sortie France : novembre (PlayStation).
Éditeur : Funsoft.

ERRATUM : RESIDENT EVIL

Le mois dernier, un petit problème technique est survenu dans les Plans & Astuces de l'ami Wolfen. En effet, les deux derniers plans se sont vus amputés des numéros indiquant les endroits les plus importants. Ennuyeux ! Alors pour nous faire pardonner, on vous repasse ces plans sans « bugs ».





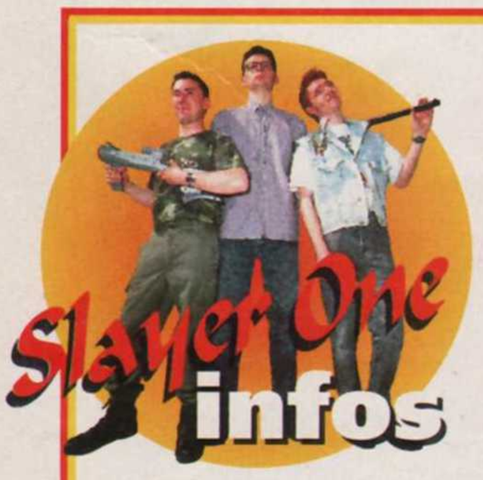
TINTIN LE RETOUR

LE TEMPLE DU SOLEIL

Le plus connu des reporters revient pour de nouvelles aventures, toujours sur Super Nintendo.

Encouragé par le succès du premier épisode, Infogrames sort le mois prochain une suite aux fabuleuses aventures de Tintin. Après Tintin au Tibet, voici donc l'adaptation du *Temple du Soleil*, qui fait suite, rappelons-le aux *Sept Boules de cristal*. Premier constat, le jeu n'a pas franchement évolué dans son principe, à l'exception de quelques phases de jeu inédites (on voit même le Capitaine Haddock tirer au pistolet, quelle violence !). Graphiquement, on reste toujours en admiration devant le soin apporté dans le respect de l'univers d'Hergé. Animation hyper classe, décors colorés, on se croirait vraiment dans la BD. Malheureusement, les programmeurs du jeu ont oublié, semble-t-il, de corriger un petit défaut assez gênant : la difficulté ! Non seulement il faut faire preuve de réflexes hors pair, mais en plus, les pièges sont toujours aussi vicieux. Mais même si Le Temple du Soleil n'est pas ce qu'on pourrait appeler un jeu déstressant, il n'a rien perdu de sa magie. Pour peu que l'on soit très patient, il y a des chances qu'on accroche !

Sortie France : novembre.
Éditeur : Infogrames.



BANDE DE KONGS

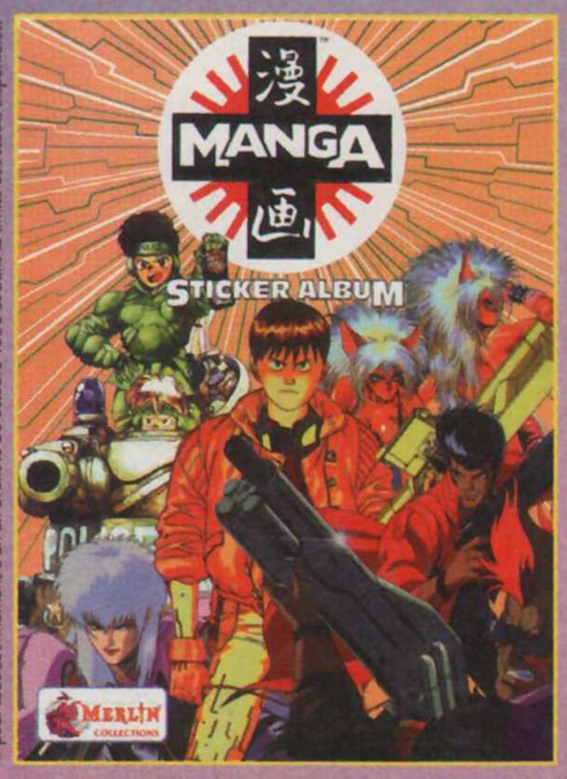
Cela fait quelque 598 jours à présent que Miguel, notre fidèle console 3DO, est retenue prisonnière par les gorilles de J'arnaque Pour le Fric...

Offre spéciale

Abonne-toi et reçois en cadeau :

1 sticker album Manga*

+ 8 figurines Street Fighter**



11 numéros + 2 super cadeaux

320 F seulement

(ou 256 F + 770 Crédits Player)

* pour tout abonnement d'un an avant le 26 octobre 1996 et dans la limite des stocks disponibles.
** valeur : 30 F

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

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

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

11 numéros + 8 figurines Street Fighter + 1 sticker album Manga*
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)
Signature obligatoire (des parents pour les mineurs)

3615 : 1,29 F/min.

* Réception 4 semaines après le magazine.

StOp INFO

TOP DES JEUX

Quels sont les jeux qui se vendent le mieux sur vos consoles préférées ? Pour répondre à cette question, voici le top des jeux du mois de juillet qui ont le mieux marché.

SUPER NINTENDO
1 - Secret of Evermore
2 - Killer Instinct
3 - Astérix
4 - Donkey Kong Country 2
5 - Pac Man 2
6 - Punch Out
7 - Shoot Out Soccer
8 - Super Mario Kart
9 - Mystic Quest Legend
10 - Goof Troop

SEGA SATURN
1 - Shining Wisdom
2 - Gun Griffon
3 - Sega Rally
4 - 3D Lemmings
5 - Guardian Heroes
6 - Euro 96
7 - Panzer Dragoon 2
8 - Virtua Fighter 2
9 - Clockwork Knight
10 - Virtua Cop + gun

Adidas Power Soccer

SONY PLAYSTATION
1 - Adidas Power Soccer
2 - Fade to Black
3 - Ridge Racer Revolution
4 - Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
5 - Battle Arena Toshinden 2
6 - Need for Speed
7 - International Track & Field
8 - Alien Trilogy
9 - FIFA 96

FLICKING ISLAND
SONIC 3D

Le hérisson bleu semblait être passé aux oubliettes, et pourtant, Sega nous le ressort des tiroirs... et en 3D, s'il vous plaît !

Depuis son lancement, la Megadrive rime avec Sonic. Normal donc que la célèbre mascotte revienne en force sur la 16 bits de Sega ! Assez similaire aux anciens épisodes, ce nouveau cru change dans la forme. En effet, exit la 2D, voici venu l'ère de la 3D... isométrique ! Vous parcourez de nombreux levels dans tous les sens et devez libérer des petits oiseaux emprisonnés par les ennemis et ouvrir un passage vers le level suivant. Classique, d'autant plus que les actions de Sonic n'ont pas changé. Il saute, se met en boule et court toujours aussi vite. Alors, révolution ou régression ? Eh bien, étant donné que le jeu tourne sur « une simple Megadrive », on peut affirmer que techniquement le jeu est assez joli, sans atteindre pour autant le rang de chef-d'œuvre. Il devrait donc ravir les nostalgiques...

Sortie France : novembre.
Éditeur : Sega.

CIRCUIT EDITION
DAYTONA USA

Les informations concernant le nouveau Daytona USA de la Saturn se précisent à mesure qu'approche sa date de sortie.

Le jeu, développé par l'équipe qui s'est occupée de Sega Rally, reprend les trois courses que l'on connaît déjà en y ajoutant deux nouvelles. En ce qui concerne les voitures, elles ont également été redessinées — même si au vu des photos ce n'est pas d'une évidence flagrante — et les points de vue dont vous disposerez ont été améliorés par rapport à la précédente version. Cette fois, il ne devrait plus y avoir aucun problème de visibilité. Un jeu plus réussi donc, sans clipping intempestif, et auquel on pourra s'essayer à deux grâce à un écran splitté (ils ont vu que, avec Sega Rally, cela fonctionnait assez bien, alors ils retentent le coup). On vous en reparlera bien sûr en détail dès qu'il sera sorti.

Sortie Japon : novembre.
Éditeur : Sega.

Slayer One infos

ROBERT'S ADVENTURES

Après les jeux Albert's Odissey et Lucienne's Quest, le prochain RPG japonais mettant en scène un héros au prénom français, s'appellera Robert's Adventures. L'action se déroulera à Pouilly-sur-Yvette. À bord de son camion, Robert devra faire le tour de la ville afin d'écumer tous les bars, à la recherche du « Beaujolais le plus nouveau ». Cette fois-ci, non seulement le prénom est français, mais le pinard aussi !

SEGAWORLD

Le plus grand centre Sega du monde

« Et maintenant, j'annonce le Segaworld ouvert ! ». C'est avec ces mots on ne peut plus solennels que Yazuo Tazoe, directeur de la division « parcs à thème » de Sega Japon, a inauguré samedi 7 septembre 1996, le plus grand complexe vidéoludique du monde : dix mille mètres carrés sur cinq niveaux, garnis des bornes d'arcade les plus récentes.

Outre ces bornes de jeu, et à la différence des centres Sega français (sis à Amiens et Paris), chaque niveau intègre une petite attraction style Euro Disney, à l'image du centre japonais Joypolis basé à Yokohama, dans la banlieue de Tokyo.
Mais si Segaworld est impressionnant sur le papier, il en est tout autrement dans la réalité. L'entrée payante (environ 100 francs) ne donne accès qu'aux attractions principales, le visiteur devant encore faire appel à son porte-monnaie pour chaque borne d'arcade. D'autre part, les attractions sont de qualité très inégale et, disons-le, souvent décevantes. Seule Aqua Planet, un « ride » genre Star Tours, sort vraiment du lot : vous voilà sous l'eau, attaqué par une pieuvre géante et en relief. Bref, Segaworld ne mérite le détour que si vous avez l'intention de passer vos prochaines vacances à Londres... et beaucoup d'argent de poche à claquer !

© David Téné

Enfin ! Nous avons pu jouer à Virtua Figther 3, le jeu le plus intéressant de Segaworld !

Muni d'un casque de réalité virtuelle, faites une partie de « shoot them up collectif ». Original : le clône virtuel de votre voisin apparaît dans le casque lorsque vous tournez la tête !

© David Téné

Attention à Nikki ! Championne de kick-boxing et maîtresse dans l'art de manier le sabre, elle s'entraîne ici sur Killer Instinct 2.

À bord d'un train fantôme, Ghost Hunt vous invite à tirer sur tout ce qui bouge dans un décor assez glauque. Admirez le morphing du personnage de ce tableau.

© David Téné

COMBIEN COUTE UNE JOURNEE A SEGAWORLD ?

Sur la base de deux adultes et un enfant.
Entrée : 96 francs/adulte et 72 francs/enfant soit 264 francs.
Train (Paris-Londres-Paris) : 540 francs/personne (promo week-end), soit 1620 francs.
Total : 1884 francs.
Sans oublier le métro, la nourriture, les gadgets de la Sega boutique... et la mitraille engloutie par les bornes !

Segaworld
The Trocadero
1 Picadilly Circus
LONDON W1V 7DD
Tél. : 19 44 171 439 1791
Fax : 19 44 171 434 1413
Ouvert 364 jours/an (tous les jours sauf Noël).

Exclusif Formula One

CE SONT LES PILOTES DE F1

Des pilotes testent la meilleure simulation de course sur console en exclusivité pour *Player One*. Barrichello, Panis, Diniz et Alliot sont unanimes : malgrè quelques sorties de piste, ce jeu tient la route !

PLAYER ONE : Que penses-tu de Formula One ?

OLIVIER PANIS : Écoute, je suis très surpris ! On dirait qu'il n'y a aucune sensibilité de freins, ni de gaz... Peut-être est-ce dû au fait que je ne suis pas du tout habitué à cette manette *(ndlr : le paddle de la PlayStation)*. Mais certaines choses ne me paraissent pas très réalistes comme la vitesse de passage en courbe : elle est beaucoup trop rapide ! Et puis, il manque les repères de freinage le long de la piste ! Ça, c'est dommage... Tu veux que je te dise ? Je le trouve bien moins précis que celui pour PC *(ndlr : allusion à Formula One GP 1 de Microprose)*.

Que penses-tu de l'environnement sonore, bruitages et commentaires ?

Ah, ça, c'est pas mal du tout ! Je trouve l'idée des commentaires très rigolote d'autant plus qu'ils sont assurés par quelqu'un qui sait de quoi il parle ! *(ndlr : Alliot, voir son interview page suivante)*

Tu as une console chez toi ?

Oui, une Megadrive. Et un PC aussi.

À quoi joues-tu ?

Uniquement à des jeux de F1. Je suis fan de F1 GP sur PC. J'ai acheté la Megadrive à mes débuts en Formule 1 pour Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 1 et 2 que j'adore. J'y ai passé des heures !

Dans un but ludique ou didactique ?

Les deux. À l'époque, je m'entraînais en faisant une vingtaine de tours avant chaque Grand Prix. C'est en pratiquant ces trois jeux que j'ai appris le tracé du circuit de l'Australie !

Penses-tu que les jeux vidéo peuvent être un outil pour apprendre le pilotage ?

- *Olivier Panis, Français, 30 ans.*
- *Pilote chez Ligier-Mugen - Honda.*
- *Interview réalisée le 5 septembre 96 sur le circuit de Monza (Italie).*

© David Téné

S'il est bien fait, je crois que ça peut être utile non pas pour apprendre à piloter, mais pour apprendre un tracé quand tu sais déjà piloter. C'est ce que j'ai fait avec l'Australie, et je crois que c'est le cas pour d'autres pilotes. Et puis, ça peut peut-être susciter des vocations...

Vois-tu des effets négatifs dans les jeux vidéo ?

Au contraire ! Bien sûr, il ne faut pas que ça devienne une obsession. J'adore ça parce que ça me détend !

Quels conseils donnerais-tu à un jeune passionné qui rêve de devenir pilote ?

Il faut se donner la patience et la volonté d'essayer. Si malgré cela, ça ne marche pas, il n'y a pas de regrets à avoir. Commencer par faire du kart, puis *(suite p. 38)*

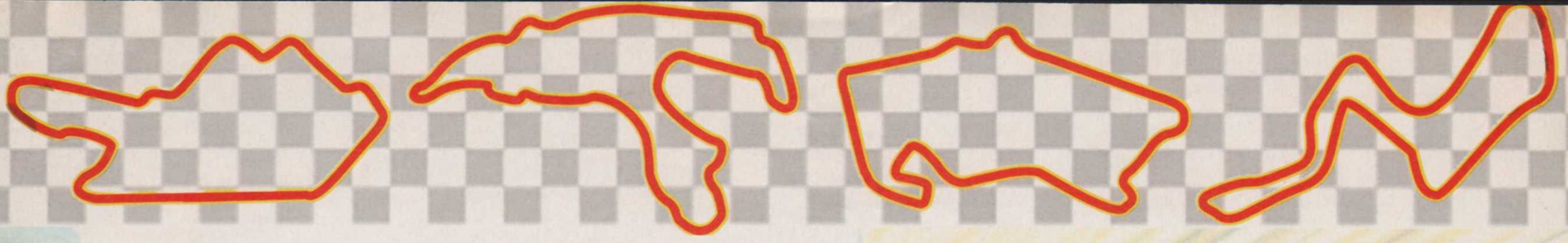
Olivier Panis : « Mon objectif ? Devenir champion du monde . »

Palmarès

Olivier Panis

46 Grands Prix disputés.
Position après le GP d'Italie : 9e avec 13 points.
Meilleure performance de sa carrière : vainqueur du Grand Prix de Monaco (1996).
Meilleure performance depuis le début de l'année : Vvainqueur du Grand Prix de Monaco.
Reste deux Grands Prix à courir.

QUI EN PARLENT LE MIEUX



- *Rubens Barrichello, Brésilien, 24 ans.*
- *Pilote chez Jordan-Peugeot.*
- *Interview réalisée le 28 août 96 sur le circuit de Silverstone (Grande-Bretagne).*

© Christophe Pottier

PLAYER ONE : Que penses-tu de Formula One ?

RUBENS BARRICHELLO : J'avoue que je le trouve très beau. Et j'aime beaucoup les commentaires sonores ! *(ndlr : Rubens fait allusion au commentateur anglais, la version française étant doublée par l'ancien pilote de F1 Philippe Alliot).*

À quelle fréquence y joues-tu ?

J'ai reçu une version bêta *(ndlr : une version presque finie)* il y a deux semaines et j'y joue tous les jours !

As-tu quelques reproches à lui faire ?

Il manque les panneaux de freinage le long de la piste à l'approche des virages ! Tu sais, les panneaux où il est indiqué qu'il reste 300 mètres, puis 200, puis 100, avant de devoir braquer. Même dans un jeu, il te faut des références, comme en vrai... J'aurais aimé aussi pouvoir régler les appuis aérodynamiques de façon plus précise à l'aide de pourcentages comme dans les simulations pour PC. Mais surtout l'intérêt de Formula One, c'est qu'il s'adresse à tout le monde : enfants comme adultes, débutants comme initiés. Il demeure le meilleur jeu de Formule 1 sur console que j'ai jamais essayé...

À quoi d'autre joues-tu ?

Je ne joue qu'avec des jeux de course de voitures ! Je suis fan de Formula One GP de Microprose pour PC, et je viens tout juste d'acheter la version 2 qui est encore meilleure. Mais tu dois vraiment « rentrer dedans » pour être bon ! Et puis, j'ai beaucoup de plaisir avec Indy Car 2 pour PC : j'ai l'impression que les voitures sont encore plus réelles et que tu peux déraper encore plus facilement...

Comment es-tu équipé pour jouer ?

J'ai un PC Pentium 100 et une PlayStation.

Rubens Barrichello : « Piloter une F1 est un rêve que j'avais depuis l'âge de six ans. Je suis en train de vivre mon rêve. »

Tu es également amateur des bornes d'arcade, je crois...

Oui, c'est vrai. J'aime beaucoup Daytona USA et Sega Rally.

Lequel des deux préfères-tu ?

Daytona USA grâce à son mode Expert qui est vraiment fabuleux.

Peut-on apprendre le pilotage en jouant à Formula One ?

Non, je ne crois pas, mais ces outils pédagogiques peuvent t'aider à comprendre certains mécanismes et à mémoriser le circuit. J'ai appris le tracé du circuit de Suzuka avec Formula One GP de Microprose. Cela m'a permis de franchir la ligne d'arrivée en cinquième position !

En revanche, crois-tu qu'il y ait des effets négatifs dans les jeux vidéo ?

Pas vraiment. Mon père n'arrête pas de me dire que je vais me faire mal aux yeux si je joue trop près de l'écran, mais c'est valable aussi lorsque l'on regarde la télévision !

Quels sont les conseils que tu pourrais donner à un jeune passionné qui rêve de devenir pilote ?

Disons que ce n'est pas facile de se lancer parce qu'il faut beaucoup d'argent : on peut commencer par faire du kart, et après enchaîner avec des voitures plus puissantes. *(suite p. 38)*

Palmarès

Rubens Barrichello.

59 Grands Prix disputés.
Position après le GP d'Italie : 8e avec 14 points.
Meilleure performance de sa carrière : Pole Position à SPA (Belgique) en 1994.
Meilleure performance depuis le début de l'année : 4e en Argentine et Grande-Bretagne.
Reste deux Grands Prix à courir.

Exclusif Formula One

enchaîner avec des stages de pilotage. Enfin, il faut disposer de gros moyens financiers ou avoir la chance de gagner un volant comme j'ai pu le faire.

En tant que pilote, quel est ton objectif ?
Devenir champion du monde !

D'où tires-tu ta motivation ?
Dans le plaisir de gagner et vouloir

© David Téné

en faire toujours « plus ». Toujours plus loin, toujours plus vite ! À chaque Grand Prix, la remise en question est permanente... ■

Mais le plus important, c'est que, surtout, il ne faut pas penser à devenir quelqu'un d'autre que soi-même...

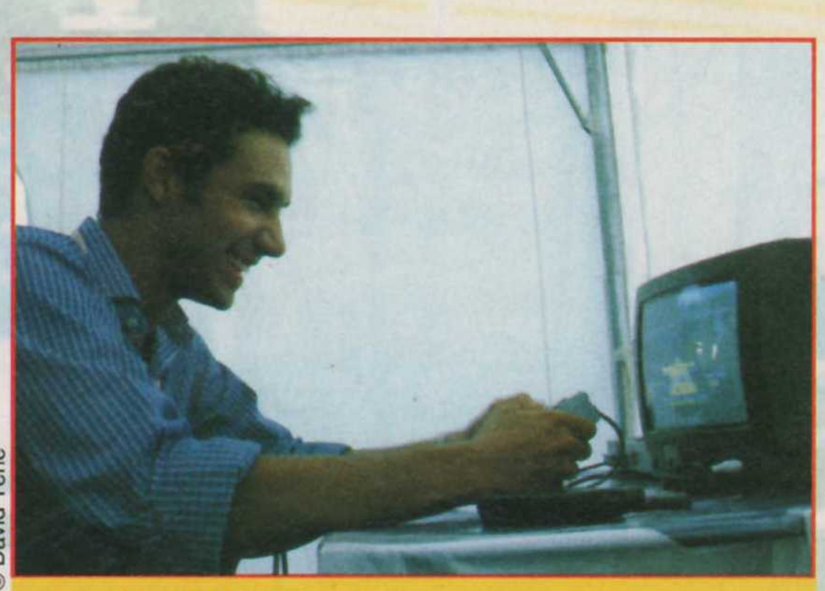
En tant que pilote, quel est ton objectif ?
Gagner, autant que possible !

D'où tires-tu ta motivation ?
Piloter une F1 était un rêve que j'avais depuis l'âge de six ans. Je suis donc en train de réaliser mon rêve et de le vivre... ■

Propos recueillis par David Téné.

© Christophe Pottier

Equipier de Panis, il a accepté avec plaisir de jouer à Formula One, quelques heures avant de terminer sixième à Monza. Le jeu y serait-il pour quelque chose ?


© David Téné

• *Pedro Diniz, Brésilien, 26 ans.*
• *Pilote chez Ligier-Mugen-Honda.*
• *Interview réalisée le 5 septembre 96 sur le circuit de Monza (Italie).*

Player One : Quel est ton avis sur Formula One ?
Pedro Diniz : Je le trouve bien fait, surtout au niveau des graphismes et des bruitages. Et puis, je trouve les commentaires très amusants ! Je n'ai pas l'habitude des jeux vidéo, mais ça me donne envie de m'y intéresser.

As-tu des reproches à lui faire ?
J'ai l'impression que les voitures ont tendance à survirer. Et puis, mon casque a toujours été bleu. On dirait celui de Luca Badoer !

Les jeux vidéo peuvent-ils constituer un outil pour apprendre le pilotage ?
Je ne crois pas. La réalité est tout autre. Mais je pense que cela peut donner envie à certains joueurs de devenir pilote !

Les jeux vidéo peuvent-ils avoir des effets négatifs ?
Pas vraiment. Quand ils sont bien faits et qu'ils contiennent des informations vérifiées et détaillées, ça peut être un moyen de développer son intelligence. Ainsi, un passionné de F1 apprendra les noms des écuries et des pilotes plus rapidement.

Aurais-tu des conseils à donner à un jeune passionné qui rêve de devenir pilote ?
Il faut avoir TRÈS envie de le devenir. Ce n'est pas un métier facile. Dans la vie, si tu as vraiment envie de faire quelque chose, tu en es capable. Si tu y travailles à 100 %, alors tu y arrives.

Ton objectif en tant que pilote de Formule 1 ?
Gagner des courses, comme les autres pilotes !

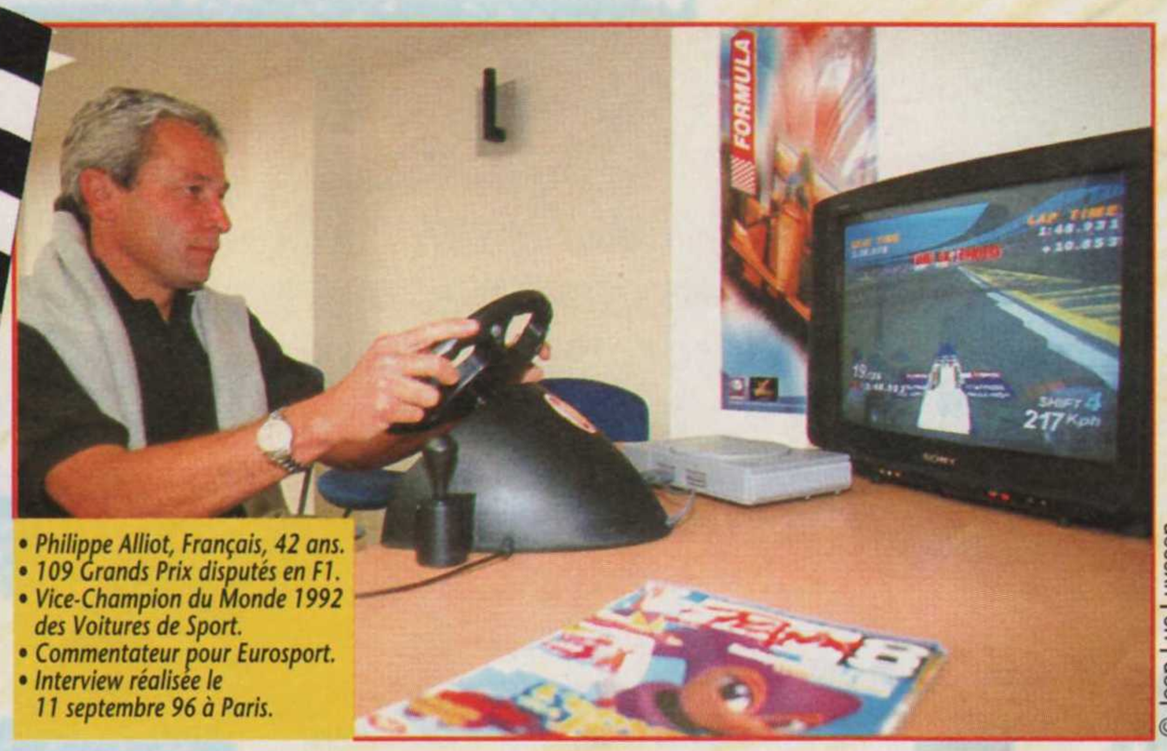
D'où tires-tu ta motivation ?
La course est pour moi une vraie passion. ■

Palmarès

Pedro Diniz

30 Grands Prix disputés.
Position après le GP d'Italie : 15e avec 2 points.
Meilleure performance de sa carrière : 6e en Espagne et en Italie (1996).
Meilleure performance depuis le début de l'année : 6e en Espagne et en Italie.
Reste deux Grands Prix à courir.

PHILIPPE ALLIOT



© Jean-Luc Luyssen

- *Philippe Alliot, Français, 42 ans.*
- *109 Grands Prix disputés en F1.*
- *Vice-Champion du Monde 1992 des Voitures de Sport.*
- *Commentateur pour Eurosport.*
- *Interview réalisée le 11 septembre 96 à Paris.*

Philippe Alliot, ancien pilote professionnel à prêté sa voix à Formula One. Commentaires en direct.

PLAYER ONE : Que pensez-vous de Formula One ?

PHILIPPE ALLIOT : C'est un jeu plutôt sympa. Les circuits sont très fidèles, et il faut du temps pour vraiment exploiter le jeu, car il offre beaucoup de possibilités. En mode Arcade, le jeu masque les erreurs de conduite, en revanche le mode Simulation ne pardonne plus aucune faute. Sa durée de vie est infinie, on peut toujours s'améliorer.

Avez-vous des reproches à lui faire ?

Les temps de réaction sont un peu longs. Et puis, on n'utilise pas assez le frein, il suffit souvent de jouer de l'accélérateur pour passer les virages. Je suis d'accord avec Rubens : dans ce jeu, il manque les repères pour les freinages. Il manque aussi un Pace-Car *(ndlr : une voiture qui entre en piste pour ralentir les F1 après les gros accidents)* et les drapeaux jaunes et bleus. Ce sera sûrement pour le prochain jeu... Sinon, on ne ressent bien sûr pas les sensations physiques, étonnantes dans une vraie F1.

On retrouve votre voix dans le jeu...

Faire les commentaires a été une expérience sympa. J'ai tout de suite accepté, car j'aime être confronté à un nouvel univers. Je pensais exploiter mon expérience de pilote, mais c'est plutôt celle de commentateur pour Eurosport qui m'a été utile.

Que pensez-vous du résultat ?

J'ai été surpris par la qualité de la reproduction de ma voix. En revanche, si j'avais su exactement ce qu'était ce jeu, j'aurais interprété les commentaires différemment, pour y ajouter une touche personnelle.

À part ça, vous jouez aux jeux vidéo ?

J'ai une Game Boy. Lors des 24 heures du Mans avec la Peugeot 905, pendant la course, nous jouions à deux, à Tetris, entre les relais. Je ne suis pas loin d'être imbattable à Tetris ! Si je trouvais le temps, j'essaierais d'approfondir un peu plus les possibilités de Formula One. Le problème, c'est que quand on met le nez dedans, ça devient un peu une drogue. D'un autre côté, c'est formidable pour les jeunes, car ça permet de se passionner pour quelque chose. Les jeux aident à se développer l'esprit.

© Jean-Pierre Granell

Philippe Alliot : « J'ai été surpris par la qualité de la reproduction de ma voix. »

Qu'avez-vous retiré de votre carrière ?

Pendant 20 ans, j'ai vécu de ma passion, j'en ai fait mon métier, et je considère avoir été un immense privilégié.

Quel a été le meilleur souvenir de votre carrière ?

Je ne veux pas replacer le contexte sur un seul événement. Je préfère avoir une vision plus générale. Les vraies déceptions, c'est quand tu es responsable d'une erreur. Les plus grandes satisfactions, quand tu fais un bon résultat, inattendu. Par exemple, la joie de Schumacher à Spa et Monza a du être très intense.

Que conseilleriez-vous à un jeune passionné qui se découvrirait une vocation en jouant à Formula One ?

Il faut qu'il passe à l'étape supérieure, pour ne plus avoir la piste sur l'écran mais sous les fesses ! Donc faire du karting. Ça permet de réellement juger ses capacités. ■

Propos recueillis par Milouse.

INÉDITS : les cheats bizarres de chez Bizzare.

Formula One, conçu par Bizzare Software, est truffé de cheats assez sympathiques (11 au total !). Voici les photos des plus intéressants d'entre eux — dont 1 circuit caché. Pour les manips, rendez-vous dans notre prochain numéro.

Le circuit caché : eh oui, un 18e circuit est caché dans Formula One. Il a une silhouette de monoplace !

Le mode Buggy : les monoplaces arborent des roues énormes.

Comme vous le voyez, plusieurs cheats peuvent être effectués en même temps.

REPORTA

l'arcade dépasse les bornes !

Berceau du jeu vidéo, le Japon produit des générations de jeunes joueurs accros, probablement les plus doués sur borne. Reyda, le plus « japonais » d'entre nous, s'est rendu sur place afin de vous faire découvrir les temples de l'arcade nippone. Ambiance !

King Of Fighters '96 est l'événement arcade de l'été. Ce jeu est destiné aux maniaques de la baston.

Comment vous donner une idée du bonheur que peut éprouver un joueur en découvrant le pays du Soleil-Levant ? Ici, les salles sont impeccablement tenues et on y trouve presque tous les jeux du marché, y compris de très vieilles bornes (Final Fight, Fatal Fury I...). Des changeurs de monnaie automatiques sont disséminés pour vous faciliter la vie ; il y a des sièges près de chaque jeu et des bornes jumelles « spécial duel » vous permettent de défier votre adversaire sans le bousculer. Le crédit demandé se monte en général à 50 yen, soit 2, 50 francs, sauf sur les nouveautés et dans les salles de centre-ville où il culmine à 100 yen. En revanche, pour les vieux jeux, on trouve des bornes à 20 yen le crédit. Oui, oui, 1 franc la partie ! On est loin des 20 francs que le joueur français doit débourser pour accéder à certains jeux... Pour ce qui est des jeux de baston et des « Tetris », il est possible de jouer contre n'importe qui — je n'ai jamais vu personne refuser un duel.
La borne la plus populaire en ce moment est Street Zero II ; du gamin de 10 ans au « salaryman » (col blanc nippon) de 40, tout le monde y joue. Et je peux vous dire que les Japonais sont sacrément doués ! Il faut déployer des trésors de concentration pour les vaincre, spécialement s'ils jouent avec Ryu, Nash (Charlie) et Sakura. Quant au tout nouveau King of Fighters '96, il ne devrait pas faire décroître le nombre de joueurs de SFO 2 car il s'adresse à un public légèrement différent.

Et à part les jeux de baston ?

Mais tout n'est pas que baston en ce bas monde. Les salles d'arcade, nommées « Gesen » (abréviation de Game Center), sont avant tout des lieux d'amusement où l'on peut trouver plein d'autres choses. Ainsi, les Japonais mettent facilement une pièce dans les puzzle games, clones éhontés du célèbre Tetris. En ce moment, Super Puzzle Fighter II X est à l'honneur : dans ce jeu à la Columns, les personnages de Capcom (Ryu, Ken, Felicia... super déformés) se tabassent lorsque vous faites disparaître les petits cristaux qui s'accumulent sur l'écran. Principe classique, amusant et animé, cette borne connaît un réel succès, ici. Autre principe, des bornes parlantes ou musicales sont là pour tester les connaissances télévisuelles ou « rock'n'rollesques » de chacun sous forme de quiz, dont les Japonais sont friands.

Le jeu le plus populaire en ce moment est Street Zero 2 !

Ces grands centres sont aussi pourvus de machines à sous, genre jackpot ou blackjack électronique, et de gigantesques bornes permettant de miser sur des courses de chevaux fantaisistes. Comme les jeux d'argent sont interdits au Japon, la monnaie est d'abord échangée (toujours par le biais d'une machine) en jetons nommés « médals ». Il est possible, par exemple, de faire fructifier son stock de jetons en en insérant un dans un mécanisme au bon moment pour en faire tomber d'autres. Quand un groupe de salarymen envahit une salle d'arcade

LE VOCABULAIRE DE BASE

Si jamais vous venez au Japon sans mettre le pied dans une salle d'arcade, vous n'êtes pas digne de lire ces lignes ! Voici le vocabulaire essentiel pour frimer dans les salles japonaises, et peut-être vous y faire des amis.

Shoobu shimashoo / Taisen shimashoo : Faisons un duel !
Onegai shimass : S'il te plaît.
Ikkai daké ! : Rien qu'une fois !
Nanimo Wakarimasen : Je ne comprends rien du tout.
Fransu jin dèss : Je suis français.
Ikuzo ! : C'est parti !
Uso ! : Pas possible !
Maitta : J'abandonne !
Kulaé : Prends ça !
Doo da : Alors ?
Anata wa Tsuyoi dess / Tegowai dess : Tu es très fort !
Boku wa Muteki da ! : Je suis invincible ! (à utiliser avec parcimonie !)
Boku wa Shoshinsha dess ga... : Je suis un débutant...
Tanoshikatta dèss : Je me suis bien amusé.
Arigato, mata né : Merci, à la prochaine.

GE ARCADE JAPON !

L'INTERVIEW D'UN JOUEUR JAPONAIS

Alors que je me faisais remarquer dans une salle de Nagaoka en battant tout le monde à SF Zero 2, je fis la connaissance de Shintaroh, un lycéen. Il accepta de me revoir pour répondre à quelques questions. N'est pas Mahalia qui veut, soyez indulgents, les gars !

REYDA : Tu as l'air d'aimer les jeux vidéo, non ?
SHINTAROH : Je ne suis pas un maniaque, mais ça m'amuse pas mal.

Justement, quelle console possèdes-tu ?
Une Famicom (la Nes), une Game Boy, une Super Famicom et une N64, dont je suis très satisfait.

Tu es un fan de Nintendo ?
Non, mais leurs consoles sont les meilleures.

Quel genre de jeux préfères-tu ?
La bagarre, j'aime pas trop. D'ailleurs, je ne suis bon qu'à Street Fighter. Dans la salle près de chez moi, tout le monde joue à King of Fighters '96, mais les jeux SNK sont trop difficiles. Virtua Fighter 2 est également populaire, même s'il est un peu ancien. En fait, mes jeux préférés sont sur console : les jeux de simulation genre SimCity, SimAnt, bref tous les jeux où tu construis quelque chose à partir de rien. Et puis, bien sûr, les RPG comme Dragonquest, Final Fantasy...

Problème ! FF VII sortira sur PlayStation. Jaloux ?
Non, je vais emprunter la PlayStation d'un copain pour y jouer. Je trouverai sans doute le temps de le finir...

Et quand trouves-tu le temps de jouer ?
Le soir en rentrant du lycée, et puis quand je fais une pause entre mes devoirs. Et les jours où je n'ai pas cours, je vais au Gesen.

Tu préfères jouer seul ou avec des copains ? Les jeux de simulation sont souvent prisés des joueurs solitaires, non ?
Plutôt avec les copains, ça détend, surtout en salle d'arcade.

L'avis de tes parents sur les jeux vidéo ?
« Ne joue pas, travaille ! Si tu continues comme ça tu n'iras pas dans une université renommée. »

Shintaroh, symbole nippon d'une génération de fanas de jeux vidéo.

Tiens, ça me rappelle quelque chose ! Et que comptes-tu faire à Tokyo, une fois les vacances terminées ?
Sans doute trouver un petit job après le lycée (« baito »)... pour me payer une PlayStation.

Quoi ! la N64 ne te suffit pas ?
En fait, il me faut absolument FF VII. Et puis il y des bons jeux d'occasion sur la PlayStation, comme Ridge Racer...

Certains joueurs japonais n'en revenaient pas de perdre contre mon petit frère à Street Fighter Zero 2 !

après un dîner d'affaires arrosé, il n'est pas rare de les voir claquer plusieurs centaines de francs en pariant sur des petits chevaux en plastique, squattant la salle pendant plusieurs heures. Pour m'être joint à l'un de ces groupes, je peux vous dire que ce principe est effectivement très rigolo. Mais le porte-monnaie en prend un sacré coup !

Madame Irma, à la nippone

Autre type de divertissement, certaines bornes sont destinées à lire les lignes de la main aussi bien que le ferait une chiromancienne manouche à la foire du Trône, en moins cher mais en Japonais ! Une fois votre paume digitalisée, vous savez enfin si vous deviendrez une star, ferez un mariage heureux, vivrez longtemps... Plusieurs autres bornes se contentent de faire des prédictions à partir de votre date de naissance ou de votre groupe sanguin, un truc typiquement nippon ! Enfin, la dernière machine à la mode, attirant toutes les écolières en uniforme, est une borne de Sega et Atlus qui, pour la modique somme de 300 yen (15 F), vous prend en photo avec un(e) ami(e) dans un décor de votre choix, qu'elle imprime en des tas de petits autocollants. Les japonaises collectionnent ces clichés et les collent sur leurs cahiers ou leurs effets personnels, les échangent avec leurs copines... Près de ces bornes, des rangs de collégiennes alignées (sagement) attendent leur tour, comparant leurs pages de classeurs remplis d'autocollants ornés de leur frimousse... Enfin, la popularité (hélas) sans cesse ascendante du Pachinko (le « flipper japonais ») est telle que des salles immenses contenant uniquement ces drôles d'engins (les « parlors ») poussent comme des champignons jusque dans les campagnes les plus reculées ! Espérons que cette forme d'amusement ne détrônera pas nos chères salles d'arcade !

Reyda, kijou kijou.

l'arcade dépasse les bornes !

Comme vous l'aurez remarqué, la rubrique Arcade est très dense ce mois-ci. C'est donc avec modestie que je vous présente quelques-unes des bornes sorties en septembre en France. En cadeau bonus nous vous révélons les super attaques des personnages de KOF'96 et vous présentons, tout de même, quelques titres en préparation au Japon. Quelque part, je me dis qu'on vous gâte...

On les a essayées pour vous

Prop Cycle
Namco

89%

Après les simulations de ski, de surf des neiges et de jet-ski, voilà que Namco renouvelle encore le genre en nous proposant de faire... du vélo volant (!). Je m'explique. La borne complète de Prop Cycle est dotée d'un véritable vélo d'appartement sur lequel vous vous installez. À l'écran, vous dirigez un petit bonhomme, lui aussi à vélo, qui peut se déplacer dans les airs. Votre but : traverser trois stages très fun et très différents dans les limites du temps qui vous est imparti. Pour faire avancer votre engin, une seule solution : pédaler. Le guidon vous permet d'aller à droite ou à gauche et je peux vous assurer que pris dans une partie, vous moulinez par moment comme un malade (Indurain parmi les anges...). Les spectateurs, qui ne manquent pas d'affluer lorsqu'un courageux ose s'essayer à Prop Cycle, viennent alors pour vous encourager ou bien rire de vos grimaces, mais vous n'y ferez la plupart du temps pas très attention. Très réussis, les niveaux de Prop Cycle se déroulent en extérieur, de jour ou de nuit, ou bien dans des endroits plus fermés (tunnels de grottes). Vous pourrez raser la surface de l'eau, vous cogner contre des à-pic rocheux... La sensation de dépaysement et de liberté est totale et le vent que pulse un petit ventilo, sur l'avant de la borne, vous donne vraiment l'impression « d'y être ». Les ballons rouges de points ou de bonus de temps disséminés tout le long du chemin doivent à tout prix être récupérés. C'est grâce à eux que vous pouvez passer de niveau en niveau. Original et franchement pas évident au départ, Prop Cycle fait partie de ces bornes atypiques et très marrantes qui méritent vraiment le détour. Si vous vous sentez d'attaque, n'hésitez pas à l'essayer.

Points forts :
Le concept de la borne, plutôt original.
La liberté de mouvement du personnage (on peut s'élever dans les airs, redescendre en piqué, etc.).

Die Hard Arcade
Sega

85%

Présenté le mois dernier dans cette même rubrique sous le titre de Dynamite Deka Police, Die Hard Arcade est d'ores et déjà arrivé en France. Une bonne nouvelle. Ce beat them up vous invite à délivrer des otages retenus dans un immeuble par une bande de terroristes prêts à tout. Les combats se déroulent sur une ligne horizontale, comme dans un jeu en 2D normal, mais vous avez la possibilité de vous diriger vers l'avant ou vers l'arrière du décor (histoire d'éviter des tirs, de contourner un adversaire, etc.). Les ennemis et certains éléments du décor sont eux en 3D, mais leur qualité graphique n'est guère impressionnante. Vous pouvez ramasser certaines armes et certains bonus par terre, mais vous devez alors les utiliser immédiatement. N'hésitez pas à jouer les bourrins pour vider vos chargeurs avant que les flingues demeurant à terre ne disparaissent. Ils ne restent pas éternellement. Fun et assez marrant à jouer, DHA pèche tout de même par l'imprécision des déplacements des personnages et par la qualité moyenne de sa réalisation. Les graphismes, en particulier, auraient pu être un tout petit peu plus travaillés. Maintenant, le petit côté jeu de baston (on peut effectuer le giant swing !) et la possibilité d'essayer de délivrer les otages à deux rendent ce jeu plutôt sympathique. Un titre sans éclat particulier que les bourrins en herbe devraient toutefois apprécier.

Points forts :
Un beat them up en 3D, ce n'est pas courant.
La possibilité de jouer à deux.
Les nombreuses armes différentes.

Ray Storm

Taito

92%

Dans le fond, Ray Storm — la suite de Ray Force — fait figure de shoot them up classique. Vous dirigez un vaisseau tout ce qu'il y a de banal, vous tirez sur de gros engins mécaniques volants, roulants ou flottants et puis basta. Ça, on l'a déjà vu des centaines de fois. Mais là où Ray Storm innove, c'est au niveau de sa réalisation. Le jeu est en effet entièrement réalisé en 3D, et une profondeur, qui vous donnerait presque le vertige, apporte un effet de relief saisissant (à l'instar de Xevious 3D/G, que nous vous avons présenté le mois dernier, mais ce jeu est beaucoup plus beau). Les armes et les vaisseaux

disponibles sont assez peu nombreux dans ce jeu, mais ils se révèlent bigrement efficaces. La visée Lock, en particulier, devrait beaucoup vous servir. Les traînées luminescentes laissées sur l'écran par les tirs laser apportent un côté très Star Wars au jeu, et son ambiance explosive vous laisse littéralement collé à la borne. La qualité hallucinante des graphismes vous donne envie d'aller toujours un peu plus loin pour en découvrir davantage (la chute d'eau du deuxième niveau, par exemple, est extraordinaire) mais Ray Storm ne se laisse pas facilement parcourir. Avant d'en voir la fin, vous allez devoir vous accrocher. Un jeu véritablement hors du commun, esthétiquement parlant, que tout fan de shoot them up se doit de découvrir d'urgence.

Points forts :
La qualité étonnante de la 3D et des graphismes.
La possibilité de jouer à deux.

King of Fighters '96

SNK

S'il est un titre qui fait un carton en ce moment en arcade, c'est bien KOF'96. Nous avions prévu de vous le présenter en test dans ce numéro, mais sa sortie cartouche a été plusieurs fois repoussée (fin août, mi-septembre puis, enfin, fin septembre). Espérons que le mois prochain sera le bon. Quoi qu'il en soit, vous êtes de nombreux acharnés à vous y essayer dans sa version arcade. Au cas où vous ne les connaîtriez pas, voici donc les Furies dont disposent chaque personnage.

KYO. Ura Hyakuhachi Shiki Orochinagi : ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C.

BENIMARU. Raikohken : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C.

GORO. Jigoku Kyorukaku Otoshi : → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (au corps à corps).

TERRY. Power Geyser : ↓ ↙ ← ↙ → + A ou C

ANDY. Cho Reppa dan : ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D

JOE. Screw Upper : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C

RYO. 1/ Ryukoranbu : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C.

2/ Haoh Shokoken : → ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C.

ROBERT. Mêmes Furies que Ryo.

YURI. 1/ Hien Hoohkyaku : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D.

2/ Haoh Shokoken : comme Ryo.

LEONA. V Slasher : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C (pendant un saut).

RALF. 1/ Baribari Vulcan Punch : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C.

2/ Umanori Vulcan Punch : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D.

CLARK. Ultra Argentine Backbreaker : → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (au corps à corps).

ATHENA. Shining Cristal Bit : ← → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C (on peut le faire en l'air). Pendant cette Fury, vous pouvez envoyer un cristal shoot (↓ ↙ ← + A ou C).

SIE KENSOU. 1/ Jinryu Seiorekkyaku : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B.

2/ Jinryu Tembukyaku : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + D.

CHIN. Goranenpo : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C.

KASUMI. Chô Kasaneate : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C.

MAÏ. Chô Hissatsu Shinobi Bachi : ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D.

KING. Illusion Dance : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B ou D.

KIM. Hooh Kyaku : ↓ ↙ ← ↙ → + B ou D (aussi en l'air).

CHANG. Tekkyudaibôsoh : ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C.

CHOI. Shin Chozetsu Tatsumaki Shinkuzan : → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + A ou C.

IORI. Hassujo : ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C.

MATURE. Heaven's Gate : ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B ou D.

VICE. Negative Gain : → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C (au corps à corps).

GEESE. Rising Storm : ↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + A ou C.

KRAUSER. Kaiser Wave : → ← ↙ ↓ ↘ → + A ou C.

MR BIG. Blaster Wave : ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ou C.

Nouvelles du Japon

Street Fighter Zero 2 Alpha (!)

Capcom

Bon, cette fois je l'avoue, Capcom abuse. Déjà, avec son X-Men VS Street Fighter il fait très fort, mais alors là... SF Zero 2 Alpha, on croit rêver. S'ils nous le sortent en Europe, ils vont avoir un problème : comment le renommer (SF Alpha 2 Alpha ? Non, ça ne va pas. SF Alpha 2 Zero. Non plus. En stock il reste encore du prime, du turbo, du super et du X, ils ont le choix) ? Enfin bon, bref, revenons à notre fonction journalistique et signalons tout de même ce que cette version comporte comme petits plus. Deux nouveaux modes de jeu sont ici présents : le jeu à deux contre l'ordinateur et le mode Survival où vous devez affronter tous les Street Fighters avec une seule et même barre d'énergie (pour valider le jeu à deux, il faut garder enfoncés les trois boutons de kick à l'écran titre avant d'appuyer sur Start. Pour le Survival, ce sont les punchs).

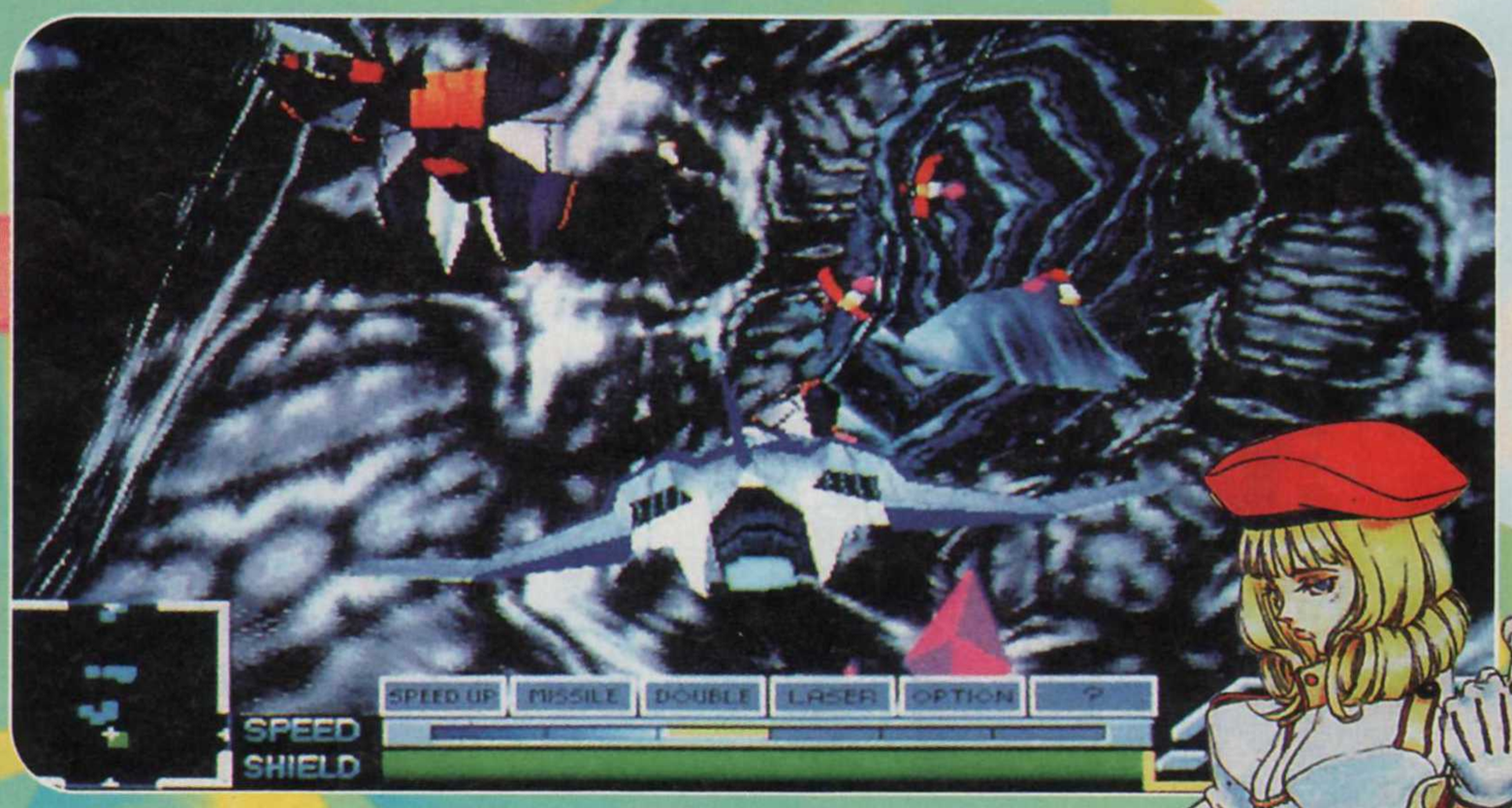
En plus de ces ajouts que nous qualifierons sans autres commentaires de « gentils », certains personnages disposent de nouveaux coups ou de nouvelles super. On n'a pas encore connaissance de la liste précise de toutes ces nouveautés mais bon, les bouleversements ne devraient pas être si nombreux.

Bref, avec cette nouvelle version, Capcom nous sort vraiment le Street Fighter de trop. À laisser de côté en attendant le 3 ou le Gaiden.

Solar Assault

Taito

La suite des célébrissimes Gradius et autres Salamander est désormais prévue : elle a pour nom Solar Assault et elle utilisera les techniques de 3D (quand on vous dit que c'est à la mode). Les informations dont on dispose à son sujet sont pour l'instant très peu nombreuses. On sait seulement que vous pourrez modifier votre vue, pour être à l'intérieur ou à l'extérieur du vaisseau, et que les systèmes de bonus à la Gradius, avec la barre au bas de l'écran, seront conservés. Vic Viper et Lord British retrouvent donc là une seconde jeunesse et les amoureux de la première heure attendent l'arrivée de cette borne avec impatience. Allez, calme-toi, Wonder...



Fighter's Impact

Taito

Désirant manifestement participer à l'essor des jeux de combats en 3D, Taito nous propose son premier jeu du genre. Malheureusement, pour un coup d'essai, ça reste un coup d'essai (!), et on sent bien que l'éditeur, dans le domaine, a pris un peu de retard.

Passons sur le look des persos, pas toujours terrible, pour nous concentrer sur la qualité de l'animation et l'intérêt des combats (je n'ai pas pu y jouer mais j'ai pu voir une K7. Merci Wonder). D'abord, une bonne idée : lorsque vous sélectionnez un personnage, il se décline selon trois styles de combat différents (art martial, combat de rue, corps à corps). C'est original. Maintenant, les mouvements des combattants sont vraiment très « secs », et leurs membres raides — oh, pas de mauvaises pensées ! — rendent le spectacle de leurs combats tout sauf naturel. On est bien loin du réalisme de Tobal n°1, véritablement extraordinaire de ce point de vue. Graphiquement assez peu accrocheur, même si certains stages bénéficient d'une véritable ambiance, Fighter's Impact n'a donc pas grand-chose pour lui. Attendons tout de même sa sortie française pour y jouer et nous faire un avis définitif. En attendant, nous ne sommes pas pressés qu'il arrive...

Rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Wonder.

+

=

AVEC UNE PLAYSTATION VOUS POUVEZ JOUER À D'EXCELLENTS JEUX,

AVEC SIM CITY 2000 SUR PLAYSTATION,

VOUS POUVEZ JOUER AVEC DES VIES.

PlayStation

MAXIS

Distribué par

Virgin INTERACTIVE entertainment

© 1996 Maxis Inc. All rights reserved.
Maxis is a registered trademark of SimBusiness.
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris
Tél. : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99

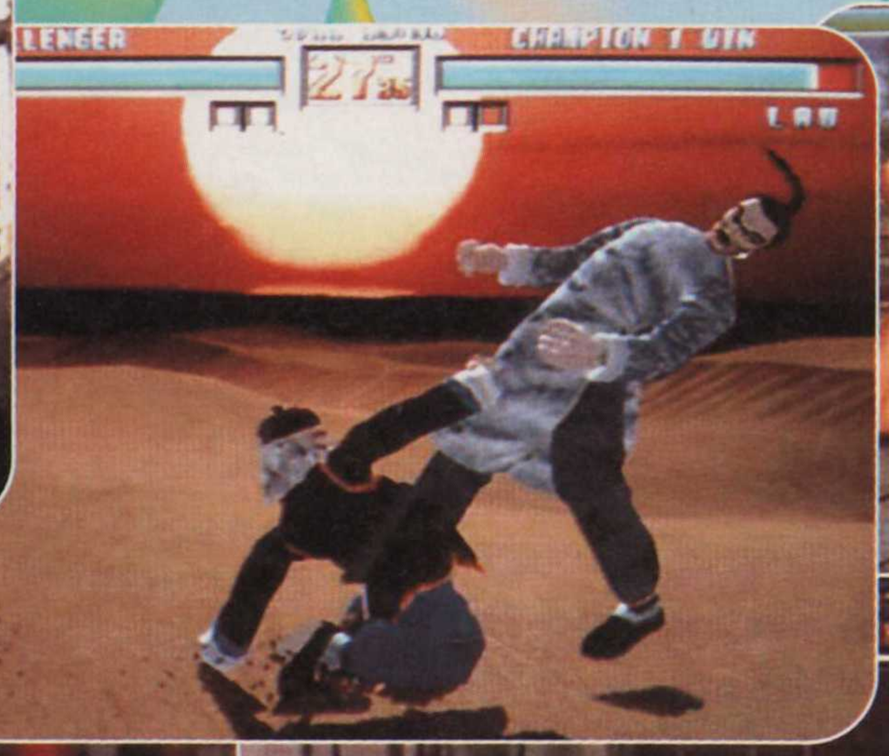
l'arcade dépasse les bornes !

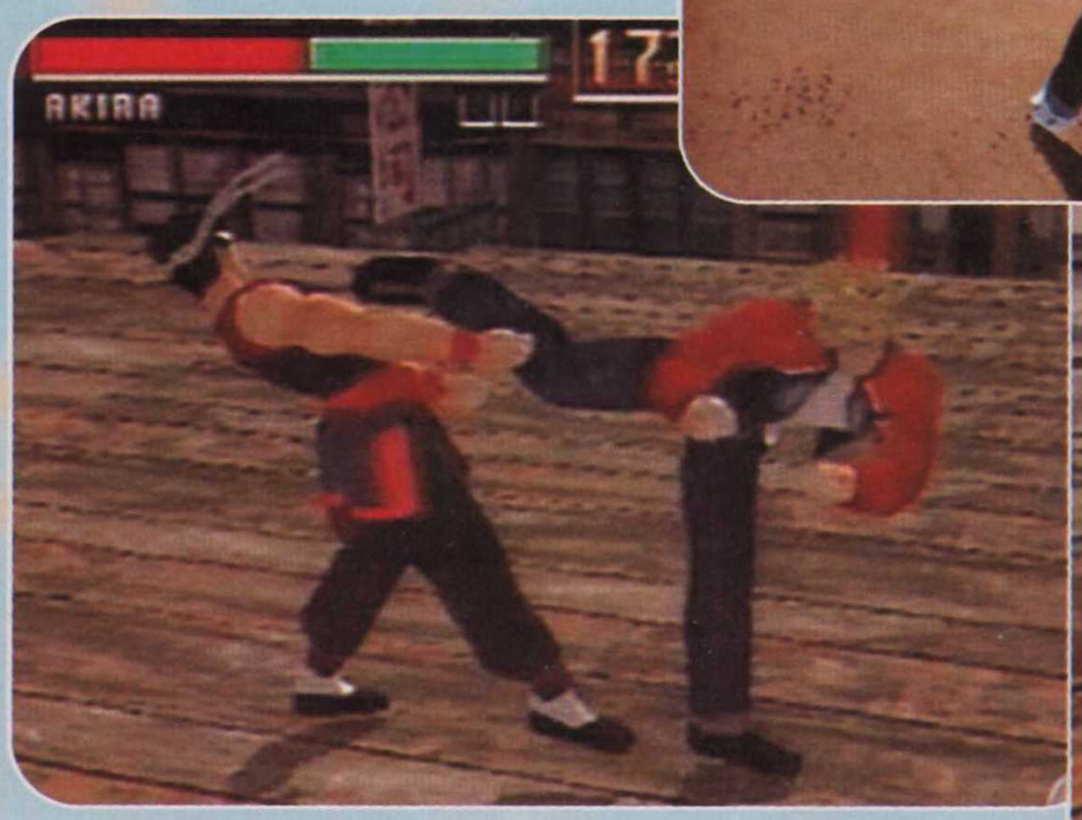
JAMMA SHOW LE PLUS GRAND

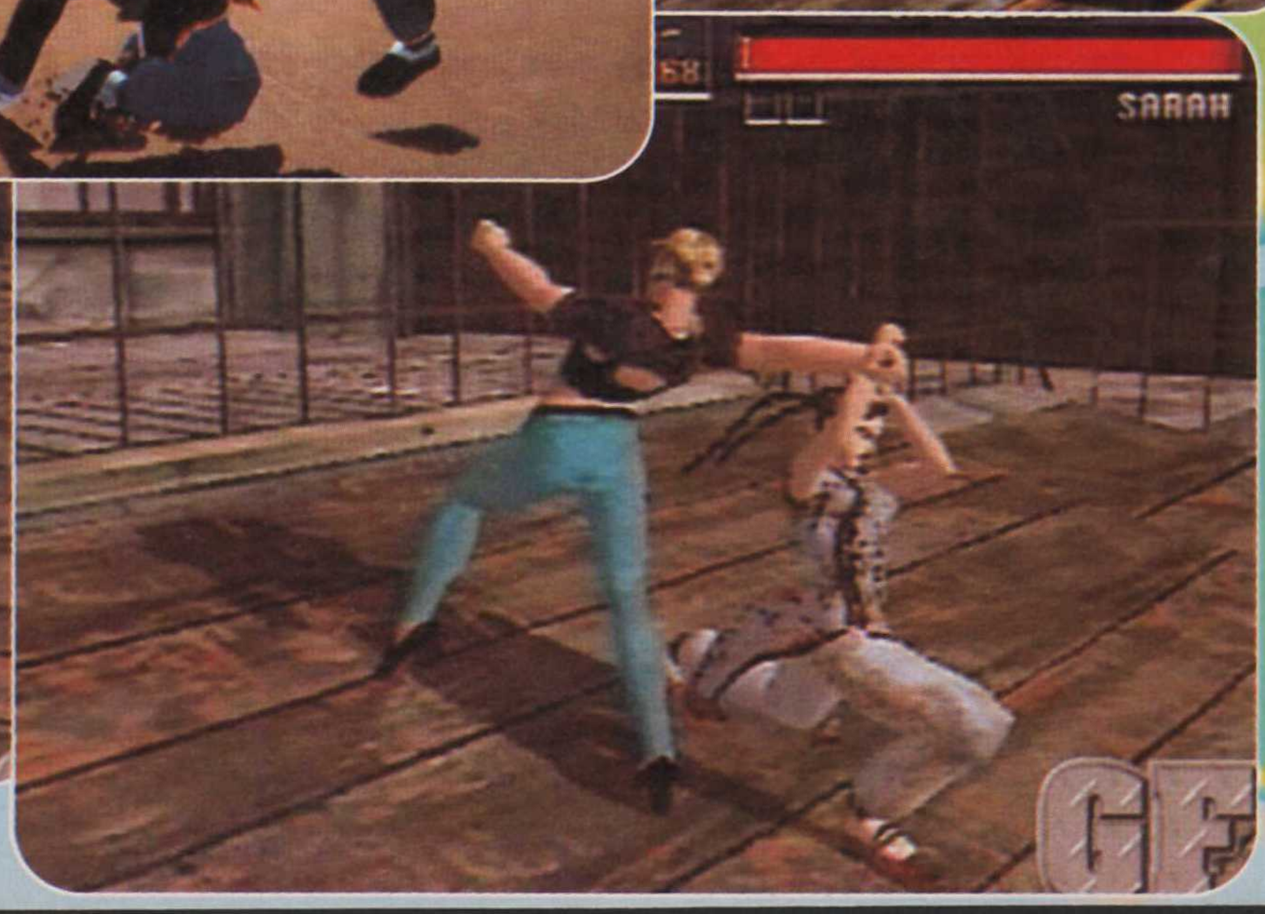
Alors que vous repreniez les cours, nos amis japonais organisaient à Tokyo le plus grand et, surtout, le plus important salon de l'arcade connu sous le nom de Jamma Show ou encore Amusement Machine Show. Bienvenue dans la plus grande salle d'arcade du monde....

SEGA

Sur le stand Sega, les flashs et projecteurs étaient bien entendu dirigés sur Virtua Fighter 3, disponible en arcade depuis le début du mois de septembre. Le populaire jeu de baston en 3D polygonale est de retour pour sa troisième édition avec tous les personnages d'origine, plus deux petits nouveaux. Le jeu démarre sur une introduction impressionnante présentant chacun des protagonistes et les raisons qui les ont poussés à participer au « World Tournament Fighters », à nouveau. Les commandes assez proches de VF 2 devraient permettre aux grands fans de ne pas être déstabilisés. Chris, tout frétillant, s'impatiente déjà de jouer en direct live à VF 3...







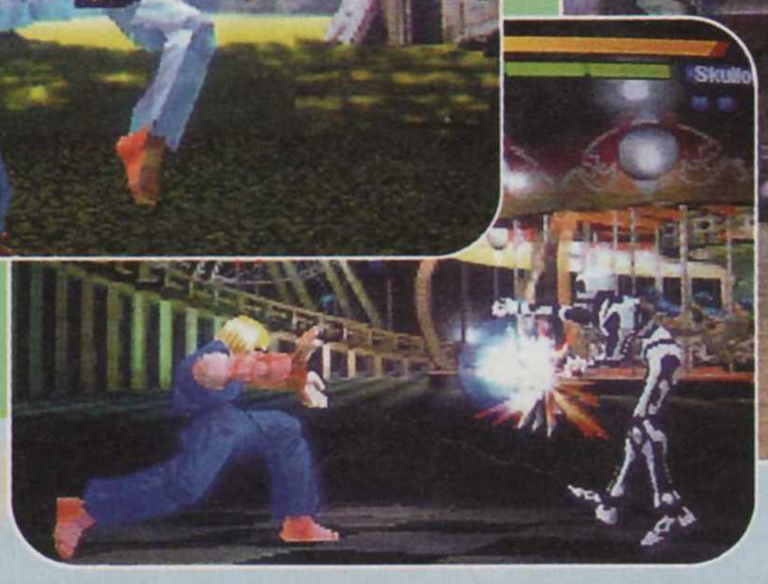
SALON D'ARCADE DU MONDE

Sega présentait deux autres jeux sur son stand. Wave Runner est une course sur l'eau avec un jet ski Yamaha. Le joueur a la possibilité de s'installer sur une réplique de ce jet ski. Quant à l'autre jeu, il s'agit de Touring Car Championship, la nouvelle course de bagnoles de l'éditeur. Cette course en 3D est

produite par AM3 et plus particulièrement par l'équipe de Tetsuya Mizuguchi, à qui l'on doit déjà les excellents Sega Rally et Manx TT. Touring Car Championship propose une sélection de quatre caisses : une AMG Mercedes C Class, une Opel Calibra V6, une Alfa Romeo V6 Ti et une Toyota Supra. Ces quatre voitures sont de vraies reproductions, conçues avec l'approbation de leurs constructeurs respectifs. Comme d'habitude, elles peuvent être conduites en manuel ou en automatique. Huit joueurs peuvent participer simultanément à une course et les angles de vue sont toujours modifiables. La qualification n'est pas évidente.

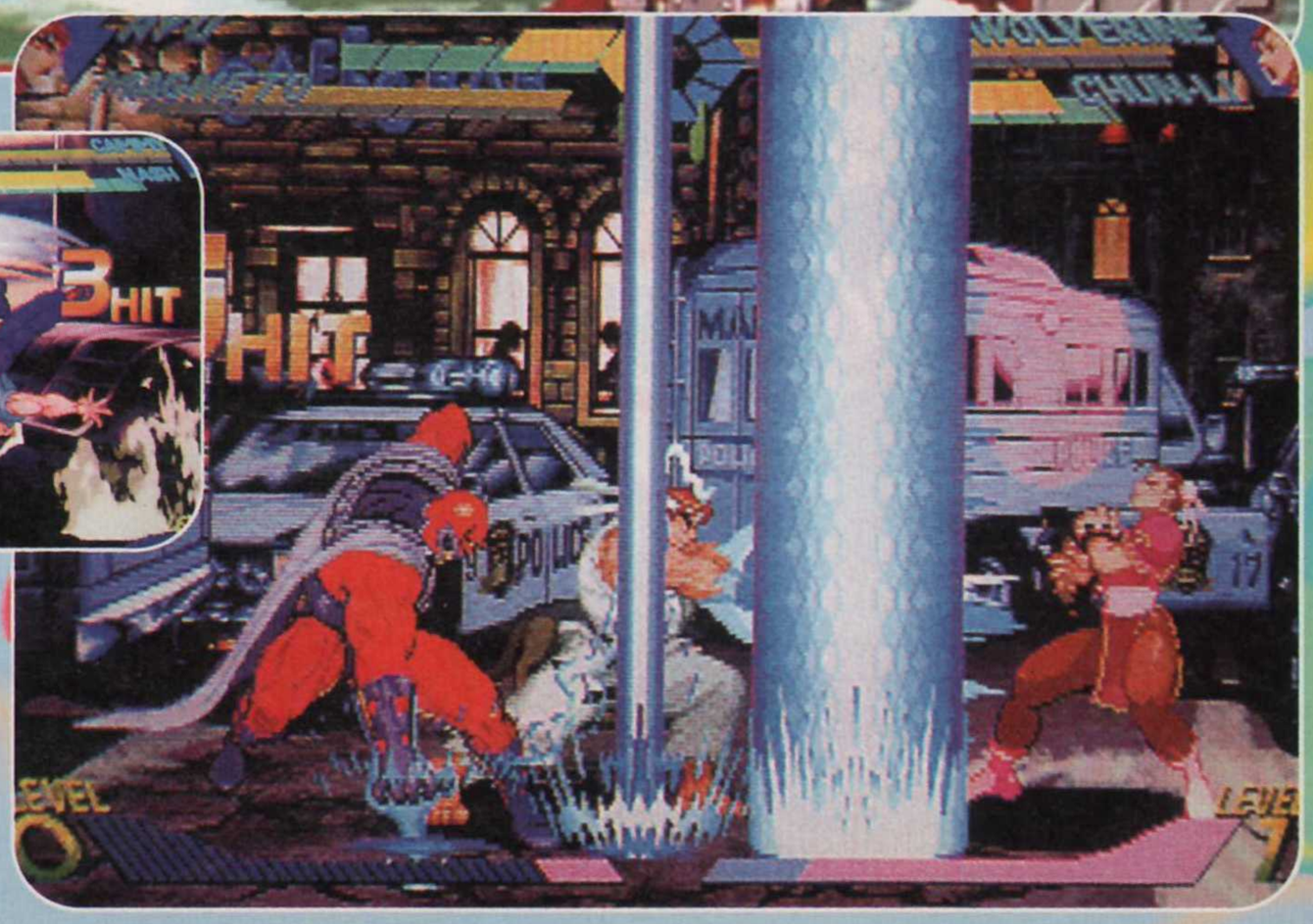
CAPCOM

L'autre stand avec un grand S qui attirait les visiteurs était celui de Capcom. Fidèle à sa réputation, l'éditeur ne nous présentait que des jeux de baston. Trois pour être précis.
Le tout premier c'est, vous l'aurez deviné, un nouveau Street Fighter puisqu'il s'agit de Street Fighter EX. On retrouve dans cette nouvelle version quatre personnages très connus de la série : Ryu, Ken, Chun-Li et Zangief. À ceux-là, viennent s'ajouter quatre nouveaux : Skullomania, Pullum Puma, Doctorine Dark et Hokuto. Mais la grosse nouveauté réside dans le fait que nos héros sont maintenant en 3D polygonale. Les commandes restent standard (six boutons), et il semblerait que les coups et autres mouvements ne prennent pas réellement avantage de l'environnement en 3D.



CAPCOM

Le second jeu de baston de Capcom, WarZard, devrait s'appeler Red Earth aux États-Unis et en Europe. Vous avez le choix entre quatre personnages : Tessa, une magicienne, Mai-Ling, une spécialiste des arts martiaux, Kenji, un ninja, et Leo, un guerrier à tête de lion. Quatre héros seulement, mais il faut savoir que Red Earth a été conçu à la base pour jouer seul ! Le mode Versus est bien présent ; il vous donnera même accès à des armes et objets spéciaux. Mais ce n'est qu'en jouant seul que vous pourrez affronter les boss (sans doute au nombre de douze dans la version finale).



Quant au troisième soft présenté, il s'agit de X-Men Versus Street Fighter. Dans la série « j'abuse », Capcom revient là encore en force avec ses gros sabots. Bref, du côté de l'équipe Marvel, on retrouve : Cyclops, Rogue, Gambit, Wolverine, Storm, Sabretooth, Magneto et Juggernaut. Et pour l'équipe adverse, les persos de Street Fighter sont présents : Ryu, Ken, Chun-li, Dhalsim, Zangief, Nash, Cammy et Vega. Ce qui nous fait huit protagonistes par équipe, soit seize personnages en tout. Les matchs se déroulent en un seul round.

EN BREF...

Namco

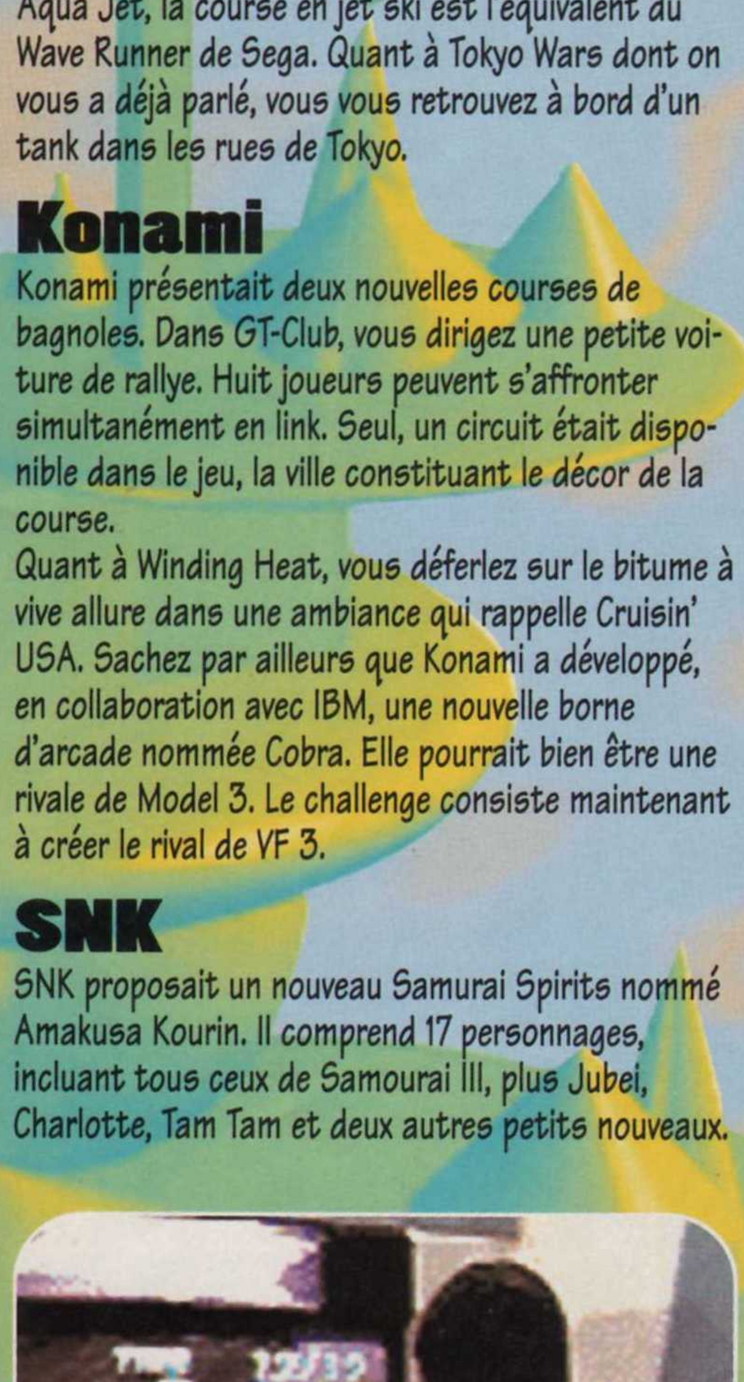
Du côté de chez Namco, on attendait Tekken 3. Il a malheureusement brillé par son absence. Les seuls jeux présentés étaient Alpine Racer 2, Aqua Jet et Tokyo Wars.
Dans Alpine Racer 2, vous avez le choix entre trois personnages : une femme pour le mode Facile et deux hommes si vous vous sentez un peu plus l'âme d'un pro (ha, les machos !). Deux machines peuvent être « linkées » pour pouvoir lancer un défi à un de vos amis.
Aqua Jet, la course en jet ski est l'équivalent du Wave Runner de Sega. Quant à Tokyo Wars dont on vous a déjà parlé, vous vous retrouvez à bord d'un tank dans les rues de Tokyo.

Konami

Konami présentait deux nouvelles courses de bagnoles. Dans GT-Club, vous dirigez une petite voiture de rallye. Huit joueurs peuvent s'affronter simultanément en link. Seul, un circuit était disponible dans le jeu, la ville constituant le décor de la course.
Quant à Winding Heat, vous déferlez sur le bitume à vive allure dans une ambiance qui rappelle Cruisin' USA. Sachez par ailleurs que Konami a développé, en collaboration avec IBM, une nouvelle borne d'arcade nommée Cobra. Elle pourrait bien être une rivale de Model 3. Le challenge consiste maintenant à créer le rival de VF 3.

SNK

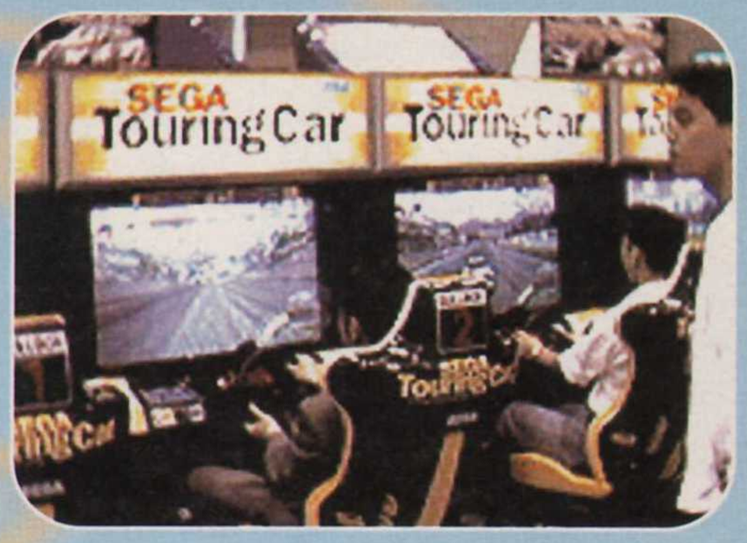
SNK proposait un nouveau Samurai Spirits nommé Amakusa Kourin. Il comprend 17 personnages, incluant tous ceux de Samourai III, plus Jubei, Charlotte, Tam Tam et deux autres petits nouveaux.



Taito

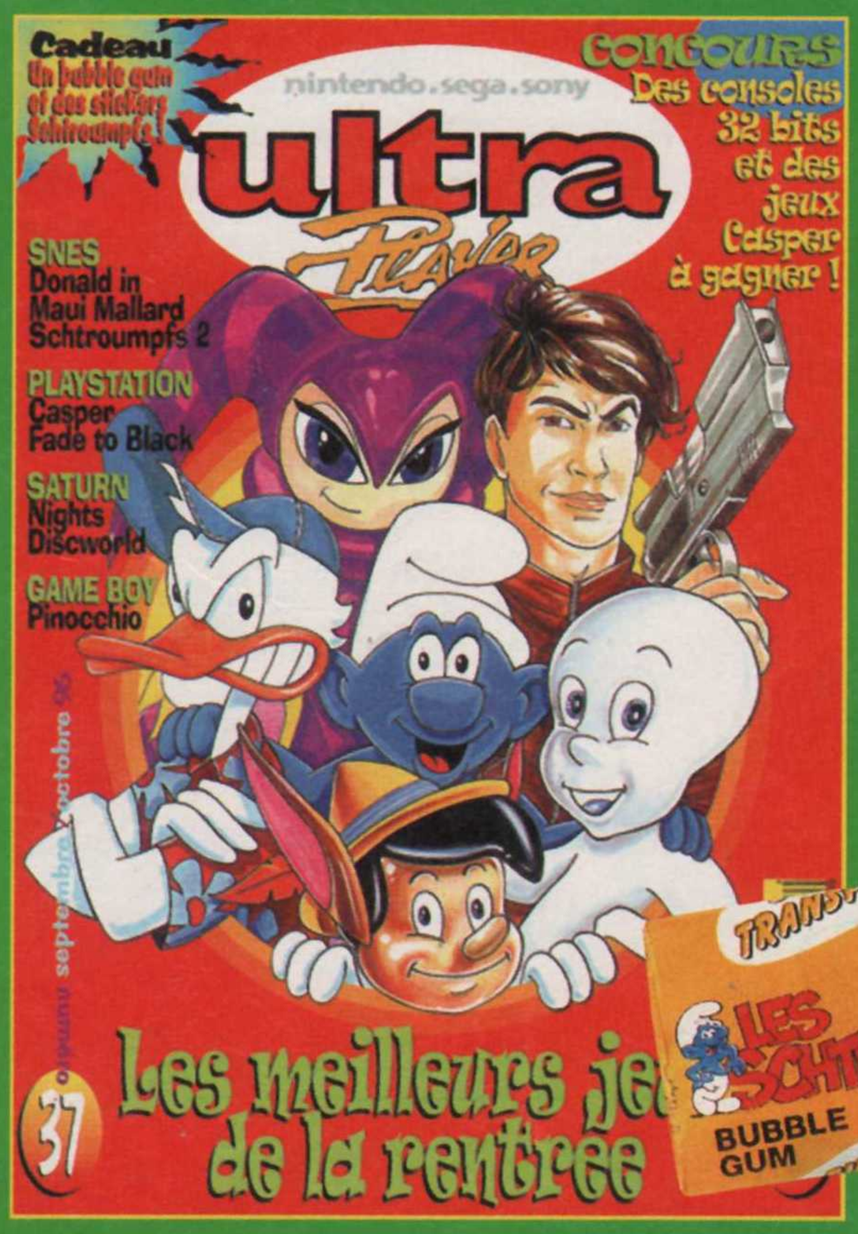
Pour finir, Taito ne dévoilait rien d'exceptionnel (il est peut-être encore trop tôt). Seul Puzzle Bobble 3 (Bust a Move 3) était dispo.

Cette année le nombre de jeux présentés était beaucoup moins important que les années précédentes. Les jeux de courses (surtout les courses de voitures) et les jeux de baston restent bien représentés, mais on note l'absence de jeux de tir comme Virtua Cop ou Time Crisis. Quoi qu'il en soit, les avides de sensations fortes peuvent économiser leur argent. Ces grosses productions devraient arriver au plus tard l'année prochaine !



Dossier réalisé par Magic Sam avec la collaboration de Chris.

ULTRA PLAYER
TOUS LES DEUX MOIS EN KIOSQUE
Cadeau :



un bubble-gum et des stickers Schtroumpfs

Over the World

Dark Savior

Saturn

A l'arrivée des 32 bits, on pensait que le temps de la 3D isométrique était révolu. Climax, spécialiste du genre, nous démontre le contraire grâce à un Dark Savior très réussi. On serait tenté de dire que ce jeu est la suite de Landstalker (Megadrive) tant les héros de ces deux jeux se ressemblent. Mais l'aventure ne se déroule pas du tout dans le même univers, loin de là. Au médiéval fantastique qui caractérisait Landstalker vient se greffer une forte tendance technologique. Dark Savior est un subtil mélange entre les jeux de rôle, de réflexion et de combat ! Jeu de rôle pour sa notion de niveau d'expérience, sa gestion de matériel et même de groupe de personnages. Réflexion pour les divers casse-tête relatifs à la 3D isométrique qui mettent en avant votre sens de l'observation. Combat enfin pour sa ressemblance avec un Street Fighter ou un Mortal Kombat (voir encadré « Round One, Fight ! »).

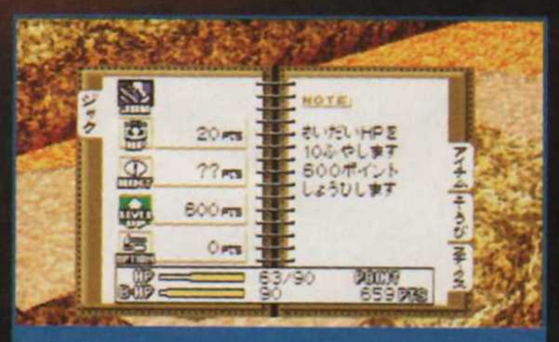
C'est dire si le jeu vise un large public. Sur 16 bits, la 3D isométrique était un subterfuge qui donnait au jeu un aspect 3D. Dark Savior, lui, est intégralement réalisé en vraie 3D, seul le niveau zéro étant isométrique. Je m'explique. Le personnage évolue dans un environnement en 3D calculé en temps réel, c'est-à-dire qu'il y a un point de fuite par rapport à l'horizon. Cela dit, quelle que soit la position du héros dans l'espace, le décor à la même hauteur que le perso sera calculé de sorte à être isométrique. On replonge alors dans les problèmes d'appréciation des volumes dans l'espace.
Heureusement, le jeu est doté d'une option permettant de zoomer et d'effectuer des rotations latérales et/ou verticales à l'aide des flippers, ce qui s'avère utile pour mieux estimer la position réelle des éléments du décor. L'intro est une séquence jouable à part entière qui, en fonction du temps que vous mettrez pour arriver au bout, déterminera la suite de l'histoire.
Si vous terminez le niveau en moins de quatre minutes, l'histoire s'orientera directement vers le scénario 1. Au-delà de quatre minutes, les événements seront radicalement différents, bien que se déroulant dans le même décor.

Ce niveau se déroule dans un décor très fortement inspiré de l'Égypte antique.

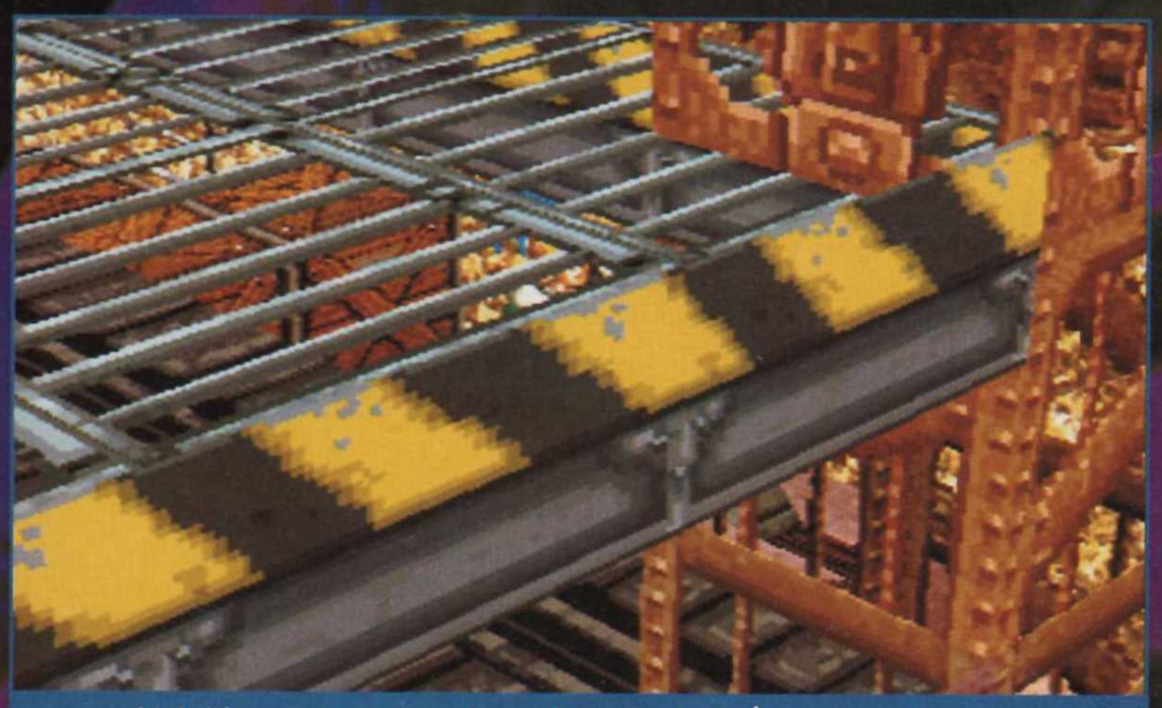
Dark Savior propose ainsi deux jeux en un ! Votre quête est régulièrement entrecoupée de séquences cinématiques et c'est là que l'on regrette de ne pas être versé dans la langue de Mishima pour comprendre les tenants et les aboutissants de cette aventure.

Mais en ce qui concerne la progression, le japonais ne constitue pas un handicap rédhibitoire : à tout point de vue, le jeu reste jouable. Bref, grâce à ses deux scénarios et à son style varié, Dark Savior est un titre qui se révèle indispensable à quasiment tous les joueurs, quels que soient leurs goûts en général.

Wolfen



À vous de décider quand vous passez un niveau d'expérience. Ce n'est pas automatique.



Voici la vue « normale » du jeu. Le héros se retrouve caché derrière le décor ...

Grâce à l'option de rotation, on découvre que le décor dissimule en fait un levier.

Round One, Fight !

Au fil de l'aventure, certains personnages se mettront en travers de votre route. Vous aurez le choix entre accepter le combat ou prendre la fuite. En relevant le défi, les protagonistes seront présentés dans le style Joe le Tueur Versus Wolfen le Boucher, et le combat s'engage. Dans la grande tradition de Street Fighter, vous disposez d'une barre de vie et pouvez parer les coups en appuyant dans la direction opposée de votre adversaire. Vous déclenchez plusieurs attaques selon la distance qui vous sépare de votre ennemi et d'un coup spécial redoutable qui se traduit par de « multi hits combos ». Pour l'effectuer, vous devez maintenir enfoncé le bouton de frappe jusqu'à ce qu'une barre autre que celle des points de vie soit pleine. Les combats se déroulent en deux manches gagnantes et la seconde est indiscutablement la plus intéressante. En effet, c'est elle qui va déterminer le nombre de points d'expérience que vous allez acquérir selon que vous effectuez un « finish him » ou que vous parvenez à capturer votre adversaire. Une fois fait prisonnier , l'ennemi rejoint votre camp définitivement et lors des combats suivants, vous pourrez faire appel à ses talents.

Les images de combats

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

New 3D !

Voici différents clichés d'une même scène, vue sous multiples angles. Cette utilisation du zoom et des rotations permet d'apprécier avec précision votre environnement et accessoirement de déjouer les pièges de la 3D isométrique.

Cette vue en perspective met en évidence l'aspect isométrique dans un environnement en vraie 3D.

Dark Savior

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

+ Deux scénarios pour le prix d'un.

- Les textes japonais, mais ce n'est pas trop gênant.

À l'affiche...

Voici quelques-uns des protagonistes qui rejoindront votre groupe dès lors que vous parviendrez à les capturer. Si les commandes de combat sont les mêmes pour tous les personnages, ils disposent chacun d'un style de combat personnel qui nécessite une approche différente.

...FRANCE...OCTOBRE 96...
POCHETTE FLEER IDENTIFIÉE...
LES GÉANTS DE LA PLANÈTE NBA
REVIENNENT... CHEZ TON
MARCHAND DE JOURNAUX...

FLEER® '96-9
BASKETBALL
SERIES 1

8 CARDS • CARTES
KARTEN • CARTAS
CARTÕES • カード
キ

AMERICAN EDITION

OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT

H·C·M

Over the World

Street Fighter Zero 2

PlayStation

Zangief a trouvé plus fort que lui en la personne du fier Sodom. Cet Américain au japonisme éhonté est un très bon combattant.

Street Fighter 2, tout le monde reconnaît ce titre comme étant synonyme de jeu vidéo. Les programmeurs de chez Capcom peuvent en effet se vanter d'être à l'origine du jeu de baston le plus célèbre du monde, et du plus copié. Street Fighter 2 a engendré tant de clones qu'il est impossible de les compter. Répondant à l'attente des fans, le staff de Capcom créa sa suite, Street Fighter Zero, au succès mitigé. Un an après, voici enfin le jeu que tous les fans de baston attendaient...

Street Fighter Zero 2 est le digne successeur de son ancêtre SF2. Trois concepts font l'originalité de ce jeu : super combo, zero counter, et original combo. La jauge en bas de l'écran se remplit au fur et à mesure du « match ». Vous pouvez y emmagasiner de quoi effectuer trois actions distinctes — lancer un super coup spécial, vous dégager des situations où l'adversaire frappe sans discontinuer, ou dépenser toute votre réserve pour booster votre personnage quelques instants — vous autorisant des combinaisons infaisables en temps normal. Par exemple, Ryu peut envoyer plus de sept boules de feu d'affilée lorsqu'il est ainsi survolté. L'issue du combat dépendra de votre capacité à utiliser votre jauge au bon moment, ce qui introduit une dimension tactique qui faisait souvent défaut aux autres versions. De plus, l'ajout de nouveaux personnages monte à dix-huit le nombre de combattants. De quoi éviter la lassitude. Ces combattants ont tous des possibilités propres, que le jeu vous invite à développer au cours de longs combats ponctués de séances d'entraînement (mode Training) pour parfaire vos techniques personnelles.

Ce super combo de Dan est puissant mais également difficile à placer. (Ici notre héros venge son papa tué par Sagat) Dan est censé être le plus faible du jeu, mais mon petit frère le maîtrise si bien qu'il fait mentir les statistiques de Capcom.

L'art de la récup

Certains persos sont issus d' anciens jeux Capcom. Guy, Rolento, Sodom viennent du célèbre Final Fight (qui fut l'une des premières conversions sur Super Famicom). Adon, Sagat, Gen, Birdie sortent de Street Fighter 1, le premier volet méconnu de la série, où Ryu et Ken ont fait leurs débuts. Cette idée de récupérer les personnages d'autres jeux ne vous évoque-t-elle pas le King of Fighters de SNK ?

J'allais oublier : le jeu est beau, bouge bien, rythmé par des musiques entraînantes, et il possède en plus un mode Turbo paramétrable. Les persos sont bien animés, les décors sublimes. En fait, le seul point noir concerne la maniabilité, mais le pad doit y être pour beaucoup. Parlons peu, mais parlons bien : si vous êtes trop pressé pour attendre la version officielle, ruez-vous sur cet Ultime Street Zero 2 !

Reyda

Bien utilisé, le Shinku Tatsumaki de Ryu s'avère meurtrier.

Sakura s'amuse à imiter Ryu... Plutôt traumatisant !

Street Fighter Zero 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
CAPCOM
textes
JAPONAIS
genre
STREET FIGHTER !

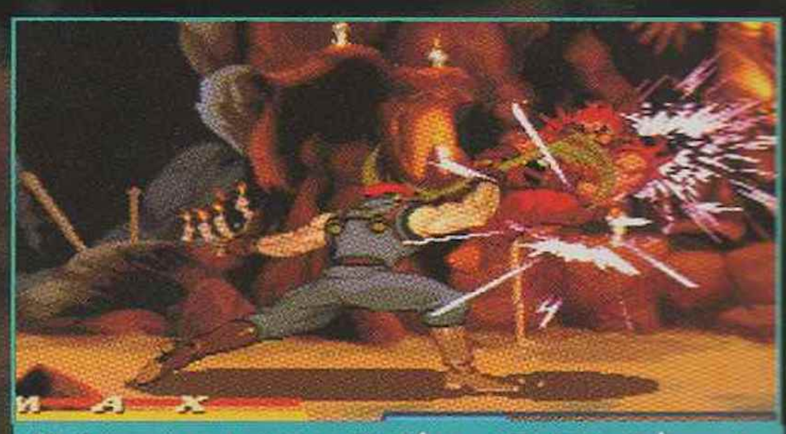
+
Identique à l'arcade.
Sprites en 2D bien dessinés : ça change de la 3D Tetrabrik !
Dix-huit persos !

-
La maniabilité exaspérante.
Certaines musiques inférieures à l'arcade

Ken et Guy en pleine démonstration de zero counter. Les programmeurs ont enfin pensé à inclure une technique de contre-attaque efficace. La maîtrise du zero counter est une preuve de perfection.

Rose reste un des meilleurs personnages du jeu. Et ce pauvre Gen un des pires !

Se jeter à bras raccourcis sur Guy est une mauvaise idée. Mujin Ryu Hangeki !



Rolento tabasse l'infâme Gohki, frère du maître de Ryu et Ken. Histoire de famille !

Ken tente de placer un original combo ! Maintenant tous les coups sont permis.

Le grand retour du perso dont personne ne voulait. Ah bon, il a des fans ? Non ?

Nash est le perso défensif par excellence. Mais le maîtriser n'est pas simple...

Au choix : duel classique Ryu/Ken, ou duel original Guy/Nash, pour joueurs inspirés... Vous trouverez à coup sûr un personnage qui vous convient parmi les 18 proposés.

Over the World

Lufia II

Super Nintendo

Aux States et surtout au Japon, il sort des RPG à tour de bras. Il n'y a pas un mois sans qu'au moins un nouveau jeu de rôle ne soit commercialisé. Ces derniers temps, la tendance était plutôt au tactical RPG voire carrément au wargame. Avec Lufia II, Taito renoue avec un genre quelque peu délaissé ces derniers temps : le puzzle RPG. Qu'est-ce qu'un puzzle RPG, me direz-vous ? Il s'agit d'un jeu de rôle où l'aspect réflexion est omniprésent et dans lequel l'action est reléguée au second plan. Dans le même domaine, la principale référence reste incontestablement le fameux Zelda III. Au départ, les énigmes sont d'une simplicité enfantine ; par exemple, il suffira de poser une jarre sur un switch pour ouvrir une porte. Par la suite, les casse-tête deviendront plus complexes à cause des obstacles jonchant la pièce et rendant, à première vue, impossible tout déplacement d'objets. On retrouve une notion de rapidité de déplacement entre vous et les monstres. En d'autres termes, lorsque vous faites un pas, les monstres rapides avancent de deux ou trois, tandis que les monstres lents n'en font qu'un alors que vous en effectuez deux. Lorsqu'un sprite de monstre arrive au contact du héros, le combat s'engage. Les aventuriers sont alors représentés individuellement, faisant face à leurs adversaires. Lorsque, à l'aide du menu d'icônes, vous aurez déterminé l'action du ou des personnages, une animation assez rapide accompagnera la résolution de l'assaut. En ville, outre tous les bâtiments classiques (auberges, armurier, bazar, etc.) vous trouverez des casinos. En y entrant, vous pourrez accéder à des phases de jeu sympa, style jackpot, parties de poker ou de bingo. L'aspect réflexion, très intéressant, prend aisément le pas sur des graphismes et une animation pas vraiment au top. Bref, les textes étant de surcroît en anglais, je ne vois aucune raison pour passer à coté de Lufia II qui dispose en outre d'une excellente durée de vie.

Wolfen

La progression repose essentiellement sur la réflexion plus que sur les combats.

Les combats sont gérés à l'aide d'un menu d'icônes assez explicites.

Lufia II

date et lieu de sortie
DISPO USA
éditeur
TAITO
textes
ANGLAIS
genre
RPG

Une aire de jeu très vaste.
L'aspect réflexion original.
Les textes en anglais.

Des graphismes pas transcendants.
Les combats trop répétitifs.

Chaque exploration se traduit par une incontournable rencontre avec un boss.

Premier bon point, tous les textes et dialogues sont en anglais. Pour une fois, pas besoin de connaître le japonais.

Évidemment, les graphismes ne sont pas terribles. Mais en contrepartie, le jeu est riche.

Si tu n'piques pas le drapeau ennemi, retourne chez ta mère

UNE AMBIANCE SONORE DÉTONANTE

VUES EN 3D TEMPS RÉEL AVEC PANORAMIQUES ET ZOOMS

PLUS DE 100 MISSIONS COMPLEXES ET IRRÉSISTIBLES

JEU À DEUX SUR ÉCRAN PARTAGÉ

RETURN FIRE :

Essaie d'arrêter de jouer !

«Une mine intarissable de situations rigolotes et de suspense intense. A deux, cela devient divin et on ne peut plus s'arrêter. Un must». *Play Station™ magazine 5/5*

«La réalisation est excellente... Mais plus que tout, c'est le jeu à deux qui vous accrochera... Chaudement recommandé». *Hit CD Consoles, 4 étoiles.*

PlayStation

PROLIFIC

WARNER INTERACTIVE

Return Fire™ or ® . © 1995 Silent Software, Inc. licenced to Time Warner Interactive. Published and distributed under exclusive licence by Warner Interactive. - A Time Warner Company.
© "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

games

SPACE 32

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	**449,00**
DONKEY KONG II	**449,00**
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	499,00
FINAL FIGHT 3	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
MEGAMAN X3	**449,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY	399,00
NBA GIVE N GO	349,00
NFL QUATERBACK 96	249,00
NHL 96	399,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00
PGA TOUR GOLF 96	399,00
PINOCCHIO	449,00
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	**399,00**
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SOCCER SHOOT OUT	299,00
SPIROU	**299,00**
SUPER MARIO KART	299,00
SUPER MARIO WORLD II	**449,00**
THEME PARK	399,00
TINTIN AU TIBET	299,00
TOYS STORY	**449,00**
WORMS	399,00
WRESTLEMANIA	**299,00**

Promos

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

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**249,00**
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**249,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	349,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
SPIROU (EUR)	299,00
TINTIN AU TIBET(EUR)	299,00
WORMS (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	169,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
CANNON FODER (EUR)	149,00
CUTHROAT ISLAND (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**249,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00
GENERAL CHAOS (EUR)	129,00
IZZY QUEST FOR OLYMPIC GAMES (EUR)	99,00
JUDGE DREDD (EUR)	149,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NBA JAM TE (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**99,00**
REVOLUTION X (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
RISTAR (EUR)	129,00
SHINNING FORCE (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	169,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**169,00**
SPARKSTER (EUR)	149,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
STARGATE (EUR)	129,00
SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
ZOOL (EUR)	99,00

Super NES USA

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**499,00**
CASPER	**499,00**
SUPER MARIO RPG	**499,00**
ROBOTREK	**299,00**

Promos

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

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON QUEST 6	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	199,00
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
STAR OCEAN	690,00
YS 5	499,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F

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

Sega 32 X

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

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

CDI

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

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nec

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

CD **LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE**

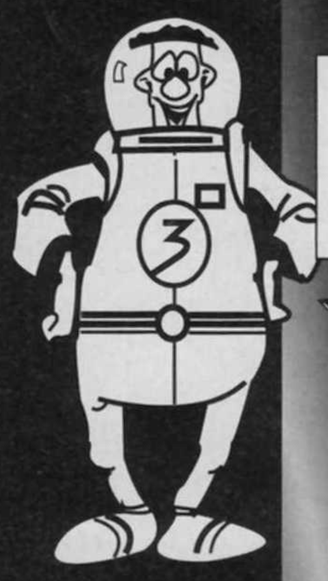
Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

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

ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 3	**1490,00**
CYBER LIP	299,00
FATAL FURY SPECIAL	**490,00**
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	990,00
FATAL FURY REAL BOUT	**1490,00**
GHOST PILOT	249,00
KARNOV'S REVENGE	249,00
KING OF FIGHTER 96	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN II	**390,00**
SAMOURAI SHODOWN III	**1490,00**
SUPER SIDE KICK 3	690,00
VIEW POINT	499,00
WORLD HEROES II	249,00
WORLD HEROES II JET	399,00



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

3DO

→ **3DO PAL FZ1 + STARBLADE 890 F**
→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (français) 890 F**

3D ATLAS	99,00	**FIFA SOCCER**	**149,00**	PEEBLE BEACH GOLF	99,00
MAGAZINE + DEMO	50,00	FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00	PHOENIX 3	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	**149,00**	FLYING NIGHTWARE	99,00	POE D	99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	199,00	FOES OF ALI	199,00	QUARANTINE	99,00
BATTLE SPORT	199,00	**GEX**	**149,00**	RETURN FIRE	99,00
BLADE FORCE	99,00	GRIDDERS	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
BURNING SOLDIER	199,00	IMMERCENARY	99,00	**SAMPLER 2 10 DEMOS**	
CAPTAIN QUAZAR	199,00	IRON ANGEL OF		**+TEST MEMOIRE 15 mn**	**79,00**
CASPER	369,00	THE APOCALYPSE	99,00	SHADOW WAR	99,00
CYBERIA	369,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SNOW JOB	299,00
«D»	**299,00**	KILLING TIME	99,00	**SPACE HULK**	**149,00**
DAEDALUS ENCOUNTER	199,00	KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	SPACE PIRATE	99,00
DEMOLITION MAN	149,00	LUCIENNE QUEST	369,00	STAR BLADE	99,00
DOOM	199,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00	STAR FIGHTER	99,00
DRAGON LORE	299,00	OLYMPIC GAMES	369,00	SYNDICATE	99,00
ENDLESSY (ADULT)	99,00	PATANK	99,00	THEME PARK	99,00
				TOTAL ECLIPSE	99,00
				TWISTED	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	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	349 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
• VIRTUA GUN	199 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	199 F	• MANETTE TURBO	149 F

JEUX JAP		HEXEN	349,00		
BOMBERMAN	349,00	HIGHWAY 2000	369,00		
DRAGON BALL Z 2	**399,00**	IRON MAN	369,00		
FATAL FURY 3	399,00	JACK IS BACK			
FIGHTING VIPERS	**399,00**	(ALONE IN THE DARK 2)	369,00		
GRAN CHASER	149,00	JOHN MADDEN 97	369,00		
IN THE HUNT	199,00	KEIO 2	369,00		
KING OF FIGHTER 95	**299,00**	LOADED	349,00		
MEGAMAN X3	299,00	MAGIC CARPET	369,00		
NIGHTS	299,00	MANSION OF HIDDEN SOULS	199,00		
PANZER DRAGON 2	299,00	MORTAL KOMBAT 2	199,00		
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	**NBA JAM TE**	**199,00**		
SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO	**499,00**	NEED FOR SPEED	369,00		
STREET FIGHTER ZERO 2	**399,00**	NFL QUATERBACK 96	299,00		
TENCHI O KURAU 2	**399,00**	NFL QUATERBACK 97	369,00		
TOSHIDEN	**199,00**	NHL HOCKEY	199,00		
VAMPIRE HUNTER	**199,00**	NIGHT + PAD	499,00		
VICTORY GOAL 96	399,00	NIGHT WARRIOR	369,00		
VIRTUA FIGHTER KID	**399,00**	OLYMPIC GAMES	349,00		
JEUX USA		OLYMPIC SOCCER	299,00		
MYST	**199,00**	PGA TOUR GOLF 97	369,00		
OFF WORLD EXTREM	199,00	ROAD RASH	369,00		
ROBOTIKA	199,00	**SEGA RALLY**	**349,00**		
SIM CITY 2000	**299,00**	SHELL SHOCK	349,00		
VIRTUA HYDLIDE	199,00	SHINING WISDOW	349,00		
JEUX EUROPEENS		SHOCKWARE ASSAULT	249,00		
ALIEN TRILOGY	369,00	SKELETON WARRIOR	369,00		
AREA 51	349,00	SLAM AND JAM 96	299,00		
ATHLETE KING	349,00	SPACE HULK 2	369,00		
BAKU BAKU	299,00	STREET FIGHTER	169,00		
BLAM MACHINE HEAD	349,00	**STREET FIGHTER ALPHA**	**369,00**		
BLAZING DRAGONS	349,00	THE HORDE	369,00		
BUBBLE BOBBLE+ RAIBOW ISLAND	299,00	THEME PARK	369,00		
BUST A MOVE 2	299,00	THUNDER HAWK 2	349,00		
CLOCK WORK NIGHT2	299,00	TITAN WARS	369,00		
D	**299,00**	TOSHIDEN REMIX	299,00		
DESTRUCTION DERBY	**349,00**	TRUE PINBALL	349,00		
DISCWORLD	349,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**		
DOOM	**349,00**	VICTORY BOXING	249,00		
EARTHWORM JIM 2	369,00	**VIRTUA COP + GUN**	**449,00**		
FIFA SOCCER 96	**249,00**	VIRTUA GOLF	349,00		
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP	349,00	**VIRTUA RACING**	**199,00**		
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	**WIPE OUT**	**349,00**		
GEX	299,00	WORLD CUP GOLF	349,00		
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**399,00**		
GUARDIAN HEROES	349,00	WWP WRESTLEMANIA	299,00		
GUN GRIFFON	369,00	**X MEN**	**249,00**		

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD 2 + 1 jeu au choix 2990 F**
→ **NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2290 F**

3 COUNT BOUT	299,00	MUTATION NATION	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00	NINJA MASTER	449,00
ART OF FIGHTING 3	**449,00**	POWER SPIKES	299,00
BASE BALL 2020	299,00	**PULSTAR**	**299,00**
BRINKINGER	**449,00**	RAGNAGARD	449,00
BURNING FIGHT	299,00	**SAMOURAI SHODOWN 3**	**449,00**
FATAL FURY 3	**349,00**	SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**	STREET HOOP	299,00
GALAXY FIGHT	299,00	SUPER SIDE KICK 2	299,00
KABUKI KLASH	399,00	TOP HUNTER	299,00
KARNOV'S REVENGE	299,00	TRASH RALLY	299,00
KING OF FIGHTER 94	299,00	VIEW POINT	299,00
KING OF FIGHTER 95	**349,00**	WIND JAMMER	299,00
KING OF FIGHTER 96	**449,00**	WORLD HEROES PERFECT	299,00
METAL SLUG	449,00		

Playstation

→ **PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 1490 F**
→ **VOLANT + PEDALIER 499 F**
→ **MEMORY DISC 590 F**

• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• 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		BLAM MACHINEHEAD	349,00	NFL QUATERBACK 97	349,00
ACE COMBAT	199,00	BLAZING DRAGONS	349,00	**NHL FACE OFF**	**349,00**
BOXER ROAD	149,00	BUBBLE BOBBLE	269,00	OLYMPIC GAMES	349,00
CHORO Q	**349,00**	BUST A MOVE 2	269,00	OLYMPIC SOCCER	349,00
COBRA	**499,00**	CHESSMASTER	349,00	PANZER GENERAL	349,00
COSMIC RACE	99,00	CHEEZY	369,00	PRO PINBALL THE WEB	369,00
CRIME CRACKER	99,00	CHRONICLE OF		**RESIDENCE EVIL**	**349,00**
DESTRUCTION DERBY	199,00	THE SWORD	349,00	RETURN OF FIRE	369,00
DRAGON BALL Z	299,00	CRITICOM	299,00	REVOLUTION X	199,00
DRAGON BALL Z 2	**499,00**	CYBERSLED	199,00	**RIDGE RACER REVOLUTION**	**369,00**
FORMATION SOCCER	199,00	**D**	**299,00**	ROAD RASH	369,00
GOEMON WARRIOR	399,00	DESCENT	299,00	ROBOTROM X	349,00
GROUND STROKE	99,00	**DESTRUCTION DERBY**	**249,00**	**SAMPRAS TENNIS EXTREME**	**369,00**
J LEAGUE PRIME GOAL	99,00	DIE HARD TRILOGY	369,00	SHELLSHOCK	349,00
JUMPING FLASH 2	**299,00**	DOOM	349,00	SHOCK WAVE ASSAULT	249,00
KING FIGHTER 95	499,00	DRAGON BALL Z	369,00	SIM CITY 2000	349,00
MAGIC BEAST WARRIOR	99,00	EARTHWORM JIM 2	349,00	SKELETON WARRIOR	349,00
MACROSS MISSION VFX	499,00	EXTREME PINBALL	369,00	SLAM AND JAM 96	299,00
MEGAMAN X3	**299,00**	**F117 AGILE WARRIOR**	**299,00**	**SPACE HULK 2**	**369,00**
NAMCO MUSEUM 2	199,00	**FADE TO BLACK**	**369,00**	**STREET FIGHTER ALPHA**	**369,00**
NBA POWER DUNKER	199,00	**FIFA SOCCER 96**	**249,00**	TEKKEN 2	399,00
NIGHT STRIKER	99,00	FINAL DOOM	349,00	THEME PARK	349,00
OLIVE ET TOM	499,00	**FORMULA 1**	**369,00**	**THUNDER HAWK 2**	**349,00**
POPOLOCROIS	499,00	FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	**TIME COMMANDO**	**369,00**
SAMOURAI SHODOWNS 3	**499,00**	GEX	349,00	TOP GUN	369,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00	GUNSHIP	369,00	**TOSHIDEN 2**	**369,00**
STREET FIGHTER ZERO 2	**499,00**	HEXEN	349,00	**TOTAL ECLIPSE TURBO**	**199,00**
TEKKEN 2	**399,00**	HYPER TENNIS	369,00	TOTAL NBA'96	369,00
TOBAL 1	**499,00**	IRON MAN	349,00	TRACK AND FIELD	349,00
V TENNIS	99,00	JACK IS BACK		TRANSPORT TYCOON	369,00
VAMPIRE	**299,00**	(ALONE IN THE DARK 2)	349,00	TRUE PINBALL	369,00
WINNER ELEVEN	99,00	JUPITER STRIKE	199,00	TUNEL B1	369,00
WIPE OUT	299,00	MAGIC CARPET	369,00	**VIEW POINT**	**369,00**
JEUX EUROPEENS		**MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**	VIRTUA GOLF	349,00
ACTUA SOCCER	299,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00	WING COMMANDER 3	369,00
ADIDAS POWER SOCCER	**369,00**	MOTOCROSS	369,00	**WRESTLEMANIA**	**199,00**
ALIEN TRILOGY	**299,00**	NBA : IN THE ZONE	299,00	X MEN	349,00
AREA 51	349,00	**NBA JAM TE**	**199,00**	ZERO DIVIDE	249,00
		NBA LIVE 96	299,00		
		NEED FOR SPEED	**369,00**		

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 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 : 03 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

PASSES TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

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.

PLAYER 10/96

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.

Over the World

Fighting Vipers

Saturn

Résolument versé dans l'art du jeu de combat 3D, Sega nous fait profiter ici de sa dernière production. Adapté de l'arcade, Fighting Vipers vous invite à participer à des rixes très violentes, à l'intérieur d'aires de combat fermées (par des grillages, des cordes, des murs, etc.). Les huit personnages sélectionnables disposent d'une palette de coups assez remarquable (en moyenne, chaque combattant en compte une bonne soixantaine), mais si la richesse du jeu ne fait aucun doute, sa jouabilité, elle, peut être critiquée. S'éloignant assez nettement du réalisme et de la technique qu'imposent un Virtua Fighter 2, Fighting Vipers joue à fond la carte, à mon avis un peu facile, du combo-qui-tue. Certains coups vous permettent en effet de soulever votre adversaire dans les airs et votre but ne consiste plus alors qu'à le frapper sans cesse pour lui faire perdre un maximum d'énergie. Mieux : en coinçant l'infortuné contre un des bords du ring, vous ne lui laissez pas le temps de respirer et les coups s'enchaînent à une telle vitesse que sa barre d'énergie, une fois l'orage passé, se retrouve souvent amputée au moins de moitié. Évidemment, dans ce monde de brutes où les corps se tordent sous la violence des coups, les contres sont possibles. Vous pouvez en effet réagir immédiatement après vous être protégé sur un coup, mais choisir le bon moment n'est pas toujours évident, et seuls les très bons sauront exploiter cette possibilité de façon convenable. Les autres se contenteront de bourriner, et leur façon de faire rencontrera un certain succès. Hélas !

Des options à la pelle

Correctement réalisé, Fighting Vipers pèche malgré tout par un aspect visuel assez peu réussi. Les contours des personnages semblent en effet un peu flous et ce, malgré les concessions accordées par rapport à la version arcade (comme l'avion qui ne décolle plus, au stage de Tokio). Côté options, en revanche, c'est le carton plein. Le mode Training est fabuleux (vous avez la possibilité de voir la liste de tous les coups de votre perso, puis de les essayer vous-même) et vous pouvez même enregistrer certains de vos matchs (en appuyant sur L pendant le Replay). Vous pourrez ainsi immortaliser vos plus beaux perfects. Bref, si Fighting Vipers ne m'a personnellement pas convaincu, je conçois néanmoins qu'il soit riche, complet, et qu'il puisse plaire à une grande majorité. Il est simplement dommage, tout de même, qu'il ne soit pas un peu plus beau. Sortie prévue en France en novembre.

Chris,
esthète contrarié.

Coincer l'adversaire contre un bord de ring vous assure généralement la victoire. Soyez sans pitié !

Pour le plaisir des yeux

Lorsque vous terminez le tournoi avec un perso, de jolies images viennent agrémenter le générique de fin. Vous retrouvez ces dernières dans les options (sélectionnez « portrait ») et avez la possibilité de les revoir à tout moment.

Fighting Vipers

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

Mode Training, génial.
Nombre de coups impressionnant.
Possibilité d'enregistrer ses matchs.

Le look des persos.
La qualité moyenne des graphismes.
Le côté trop bourrin.

Persos brise-tout

Histoire d'achever votre adversaire en beauté, vous avez la possibilité de lui faire traverser les limites du ring dans lesquelles vous vous trouvez. Certains coups très violents doivent être utilisés.

Invités mystère

En mode Tournoi, vous devriez pouvoir ajouter à la palette de personnages sélectionnables le dernier boss, Malher, et quelques autres combattants assez atypiques. Citons par exemple Kumachan, un énorme ours en peluche qui se bat sans faire aucun mouvement (il tourne sur lui-même !) et Pepsiman, perso clairement consacré à la marque (qui ne devrait pas être présent dans la version européenne du jeu, allez savoir pourquoi). Attention, dans la série « j'ai essayé pour vous », je tiens à vous signaler que dans le menu Options +, qui apparaît lorsque vous terminez le tournoi, une ligne de commande signale « Pepsiman reset ». Comme son nom l'indique pourtant, cette option fait disparaître Pepsiman de la palette des persos sélectionnables. Utile donc de le tester !

En réagissant immédiatement sur un coup, votre personnage « étincelle » et contre-attaque dans la foulée.

Lorsque vous réussissez une manip, en mode Training, un OK rassurant précède la ligne de commande.

Grace possède tout un tas de projections assez originales. ici, la marque de ses rollers s'inscrit sur la poitrine de Malher.

Lorsque la barre d'énergie d'un combattant vire au jaune, cela signifie qu'il a perdu une protection (au torse ou aux jambes).

Over the World

Over Blood

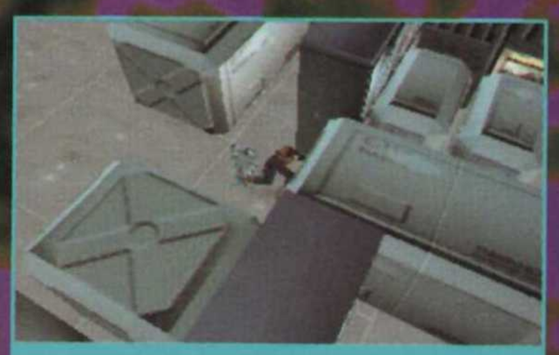
PlayStation

Après les jeux de combat, c'est au tour des jeux d'aventure de se mettre à la 3D. Alone in the Dark (le précurseur), Resident Evil et maintenant Over Blood sont les premiers titres à exploiter ce genre encore assez neuf et, vu leur qualité, on ne peut que se réjouir que la mode soit lancée. Basé sur un scénario assez classique (vous incarnez Raz, un personnage qui sort d'un sommeil cryogénique et se rend compte que l'équipage de son vaisseau a succombé à un mystérieux virus), Over Blood se révèle être en fait un jeu à énigmes. Ici, pas (ou peu) de zombies à la démarche lente que vous vous faites un plaisir de tuer en leur posant sur le front le canon de votre fusil à pompe. Les rencontres sont assez peu nombreuses et vous devrez surtout faire fonctionner vos méninges pour avancer petit à petit dans les couloirs d'acier dédaléens qui servent de décors. Pour vous aider, deux personnages vont venir se joindre à vous. Le premier, Pipo, est un petit robot très rigolo qui s'exprime assez sommairement à coups de « bidibidibidi » plus ou moins aigus. Pas très charismatique au premier abord, ses réactions très humaines font que l'on s'y attache très vite. Un méchant monstre viendra vous le casser, au cours de l'aventure, mais vous ferez ensuite la connaissance de Millie, une jeune femme qui n'a pas été atteinte par le virus (en ce qui vous concerne vous avez du souci à vous faire : une espèce d'écaille verte commence à

L'eau, dans le complexe souterrain, possède un rendu assez réussi. Il y a quelques astuces de programmation rigolotes.

Déplacez-vous avec prudence sur cet énorme générateur et allez rejoindre Pipo.

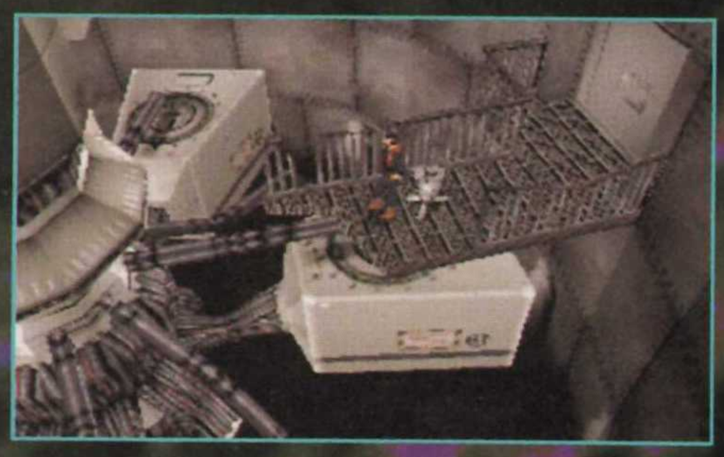
Pour éviter que cette statue ne vous écrase lorsque vous fouillez le meuble, poussez-la.

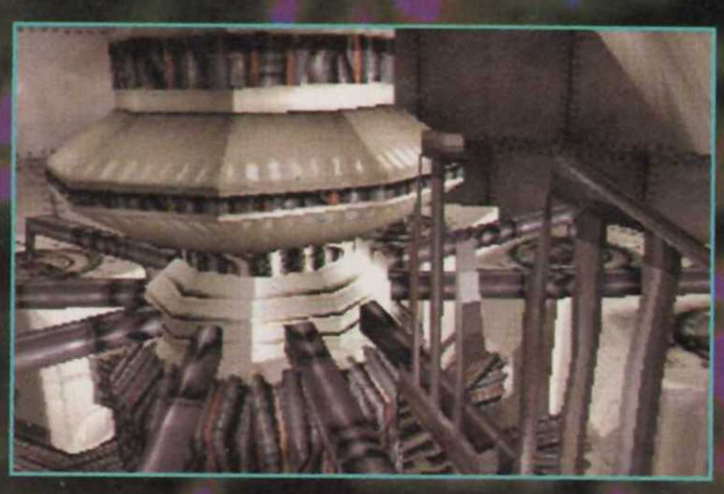


Un Rubik's cube géant. Faites travailler votre jugeote pour résoudre le problème.

Question de point de vue

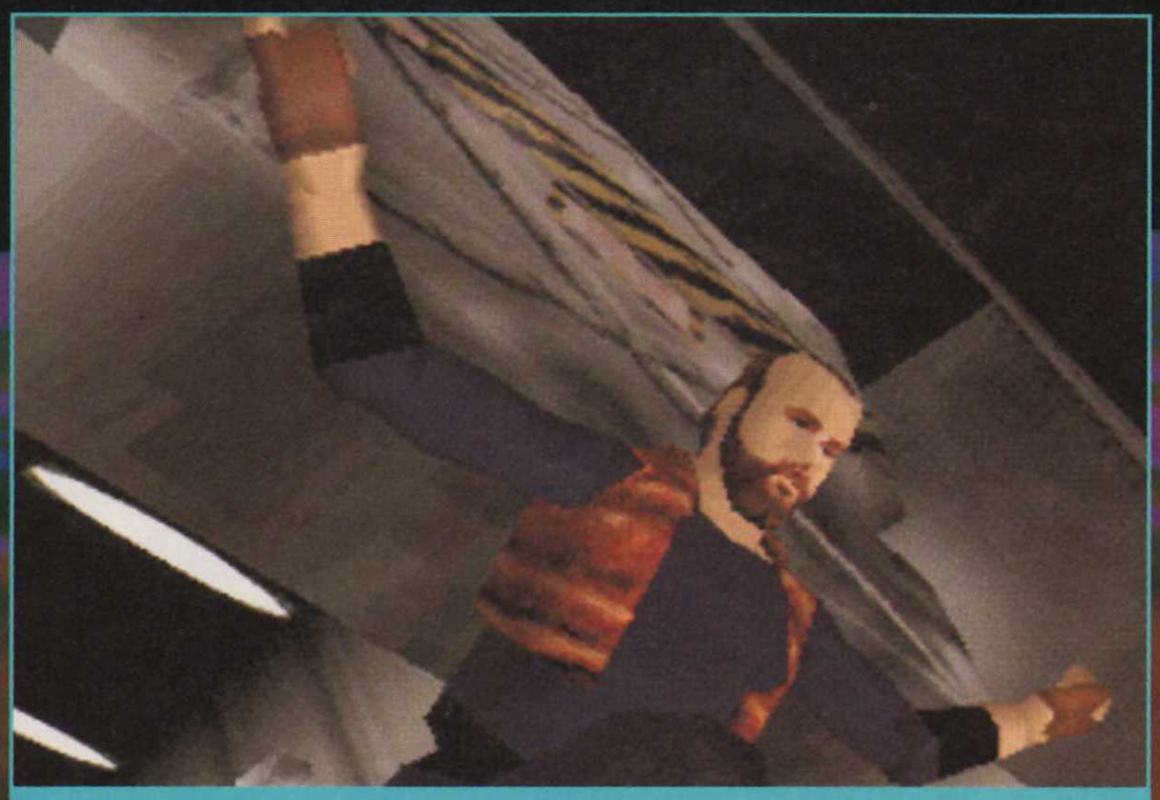
Over Blood dispose de trois vues caméra différentes. La première, très pratique, vous permet de visualiser la scène dans son ensemble, d'un point assez élevé. La deuxième est plutôt sympa — vous voyez votre personnage de dos — mais les fréquents changements d'angles caméra la rendent assez peu jouable. Dommage. Reste enfin la vue « naturelle », où vous voyez par les yeux du héros, qui se révèle sans conteste être la plus tripante de toutes.





Le complexe dans lequel vous vous trouvez récèle un joli petit coin de verdure. Profitez-en.

Pour vous battre, appuyez sur un bouton et votre perso enchaîne coups de poing et pied.



Raz se trouve dans une situation délicate. La porte pèse lourd et si Pipo ne l'aide pas...

Over Blood

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

RIVERHILL SOFT

textes

JAPONAIS

genre

AVENTURE 3D

L'interaction entre les différents personnages.

La qualité de la réalisation.

L'ambiance.

Quelques petits bugs dans les déplacements.

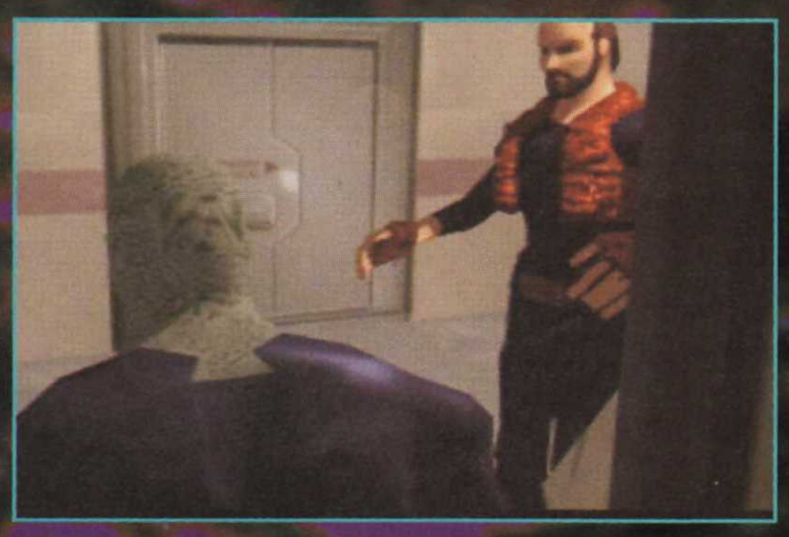
Le jeu est en japonais (soupir).

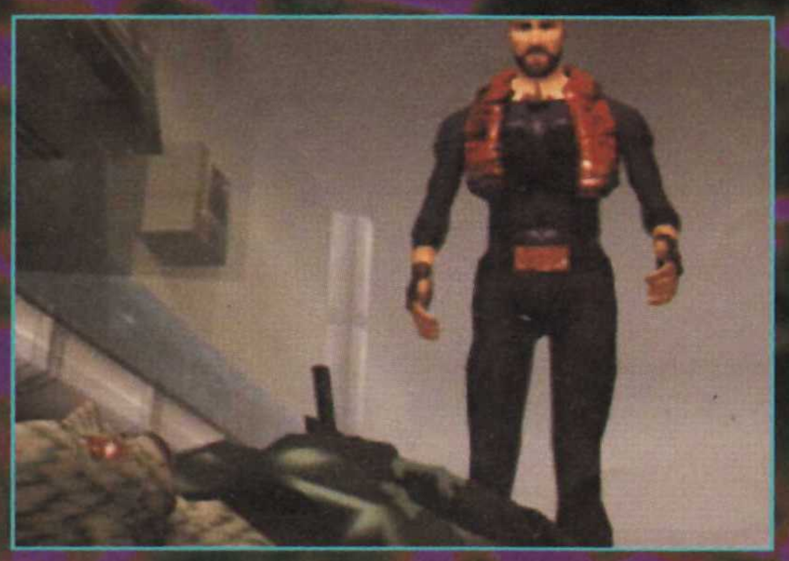
recouvrir tout votre avant-bras).
La présence de ces compagnons de route n'est pas gratuite puisque vous avez la possibilité de manipuler le personnage de votre choix à n'importe quel moment. Selon les problèmes à résoudre, tel personnage sera plus efficace que tel autre et, en faisant preuve d'un minimum de jugeote, vous devriez exploiter les capacités de chacun sans trop de difficultés. Les solutions de chaque problème sont souvent évidentes et il n'y a aucun truc de tordu. Si vous vous retrouvez coincé, c'est que vous n'avez pas récupéré un objet important ou bien que vous n'avez pas utilisé celui qu'il fallait au bon moment. Il suffit alors souvent de retourner sur vos pas et d'explorer plus avant les pièces que vous avez déjà visitées (n'oubliez pas que vous pouvez vous accroupir, c'est souvent important). Côté réalisation, Over Blood fait honneur à la PlayStation. La 3D est magnifiquement utilisée et on évolue dans cet univers avec l'impression de s'y trouver vraiment.
Le manque d'action sensible rend le jeu moins accrocheur qu'un Resident Evil, mais j'avoue m'être laissé porter avec bonheur par son ambiance plus « sage » et plus reposante. Un bon jeu auquel je m'essaierai de nouveau avec plaisir lorsqu'il sortira en France.

Chris,
overbooké.

POUR L'AMBIANCE...

Les scènes cinématiques dans Over Blood sont nombreuses. Très réussies, elles vous permettent de plonger encore plus complètement dans l'ambiance et de comprendre certains points précis du scénario. Maîtrise du japonais écrit et parlé conseillée.





Pour éviter de vous faire écraser par le wagon, plongez et aplatissez-vous sur le sol.

Over the World

Albert Odissey

machine
SATURN
éditeur
SUNSOFT
texte
JAPONAIS

Le dernier RPG de Sunsoft, Albert Odissey, est assez classique, et son interface rappelle celle de Final Fantasy. Un menu fort appétissant s'il tournait sur Super Famicom et non sur Saturn. En effet, l'aspect combat typi-

quement Final Fantasy n'est pas adapté à la 32 bits à cause des incessants accès disque ralentissant l'action. Ajoutons que les déplacements s'effectuent grâce à un procédé à peine mieux que le mode 7 de la SN. Bref, même si le jeu reste jouable pour un Occidental, il n'y a guère que la musique pour rehausser le niveau.

Wolfen

Chase HQ Plus

machine
SATURN
éditeur
TAITO
texte
JAPONAIS

Allô SOS daube ? Je viens de voir un jeu pourri, c'est sur Saturn et c'est signé Taito.
– Pouvez-vous nous donner son signalement ?
– Pour sûr ! C'est un jeu très typé, voyez,

style premiers titres 16 bits. Il doit pas y avoir plus de 16 couleurs à l'écran, et c'est une course de bagnoles. Ça ressemble un peu à Out Run, mais en beaucoup moins bien. Ici, il faut foncer pour rattraper une voiture de gangsters.
– Signes particuliers ?
– Aucun. On s'ennuie de A à Z..

Milouse

Death Crimson

machine
SATURN
éditeur
ECOLE
texte
JAPONAIS

Ce jeu est un mauvais kill'em all dans l'esprit d'Horned Owl. Les déplacements sont gérés automatiquement, et vous devez buter presque tout ce qui se présente devant vous. Vous devez également penser à recharger votre gun régulièrement, sous peine de

perdre la partie. En effet, vous n'avez qu'une vie et ne disposez que d'un seul continue ! Mais ce n'est pas tout, car non content d'être injouable, ce soft est aussi d'une laideur sans nom. Bref, un titre à éviter à tout prix. Il ne devrait pas faire école... (Gag. Ah, ah !)

Chon,
a fait l'école du rire !

Samouraï Shodown 3

machine
PLAYSTATION
éditeur
SNK
texte
JAPONAIS

Ce jeu dont le titre exact est « Samurai Spirits Zankuroh Musohken » fut un excellent jeu

arcade. L'animation sublime et l'ambiance sombre à souhait démontraient tout le talent des graphistes et animateurs de SNK. La conversion sur une machine comme la PlayStation, disposant de très peu de Ram (mémoire vive), semblait impossible... Et finalement, elle est impossible. Ce jeu est terriblement mal animé, les duels sont « adynamiques », les chargements permettent d'aller prendre un café au troquet du coin... Seules les musiques valent le coup. C'est triste à dire, mais il vaut mieux éviter ce jeu.

Reyda

3 mois d'essai

PLAYER ONE LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux.

MANGA PLAYER LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

Bon à découper ou à photocopier, et à retourner accompagné de votre chèque (à l'ordre de MSE) à : Player One ou Manga Player, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.

Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

■ à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : .....
Console(s) : ..... Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

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. 160

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous
vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées. 560

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours) 675

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré. 680

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

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion 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). 680

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) 1 000

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). 2 000

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

Retournez vos Crédits Player découpés,
accompagnés de l'offre de votre choix
(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 LA VIDEO-JEU PASSION 10

10

LE CREDIT BOSS

10 CREDITS Flayer

DAO

1995 SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION 10

10

LE CREDIT BOSS

10 CREDITS Flayer

DAO

1995 SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION 10

10

LE CREDIT BOSS

10 CREDITS Flayer

DAO

1995 SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION 25

25

LE CREDIT BOSS

25 CREDITS Flayer

DAO

1995 SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION 50

50

LE CREDIT BOSS

50 CREDITS Flayer

DAO

1995 SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION 25

25

LE CREDIT BOSS

25 CREDITS Flayer

DAO

1995 SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION 10

10

LE CREDIT BOSS

10 CREDITS Flayer

DAO

1995 SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION 10

10

LE CREDIT BOSS

10 CREDITS Flayer

DAO

1995 SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION 10

10

LE CREDIT BOSS

10 CREDITS Flayer

DAO

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.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Game Boy
Pocahontas 116
Les Schtroumpfs 2 117
Street Racer 117
Kings of Fighters 95 120

Game Gear
Tintin au Tibet 120

Super Nintendo
Les Schtroumpfs 2 117

Megadrive
Pinocchio 120

PlayStation
Tekken 2 68
Tunnel B1 72
Burning Road 76
Jumping Flash 2 80
WipEout 2097 84
Die Hard Trilogy 88
Penny Racer 94
Andretti Racing 100
Blam Machinehead 102
Davis Cup Tennis 104
Darkstalkers 106
Whizz 109
Namco Soccer Prime Goal 111
Myst 112
Final Doom 113
PGA Tour 97 116
NFL QBC 97 117
Dragonheart 118

3DO
Lucienne's Quest 90
Olympic Summer Games 114

Neo Geo CD
Metal Slug 98
Ragnagard 118

Saturn
Exhumed 92
Virtua Fighter Kids 96
Blam Machinehead 102
Alien Trilogy 108
3D Lemmings 110
Ghen War 116
Black Fire 118
Dragonheart 118
Bust a Move 2 120

LES TESTS DÉCODÉS

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

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

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 !

Type de console

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

Données techniques

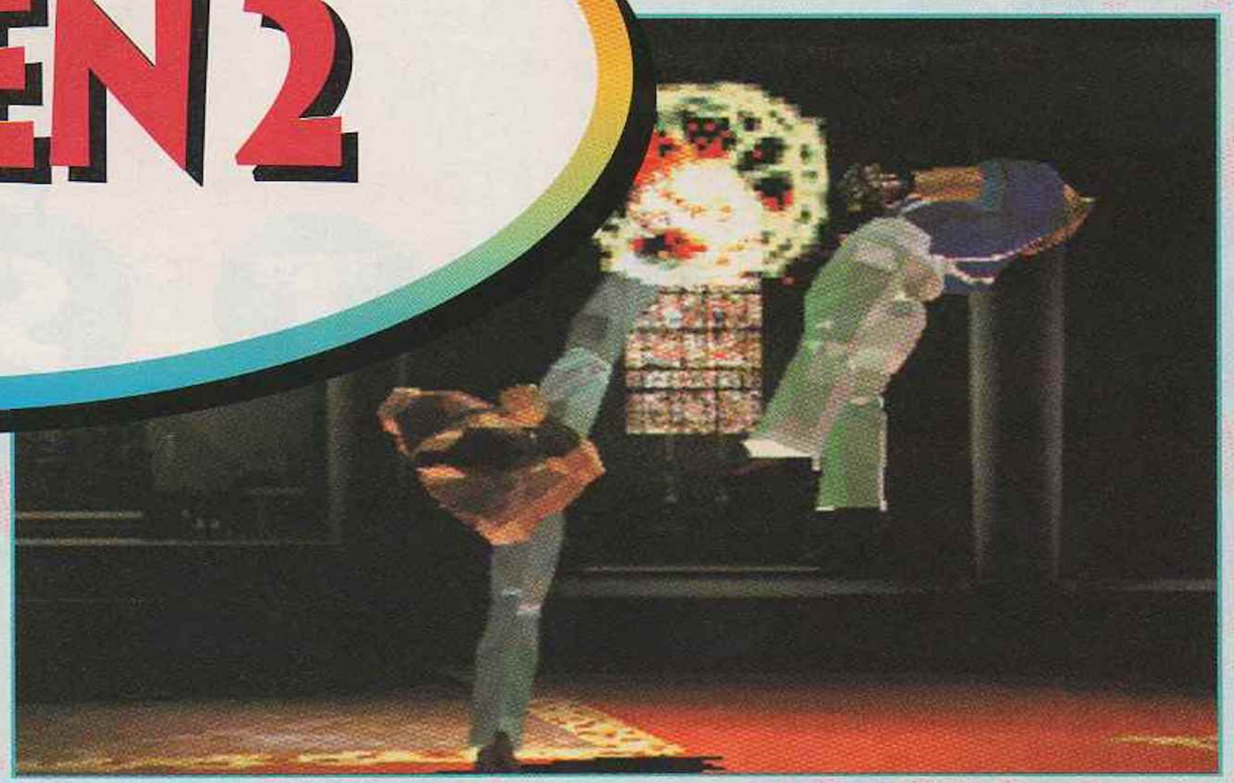
Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

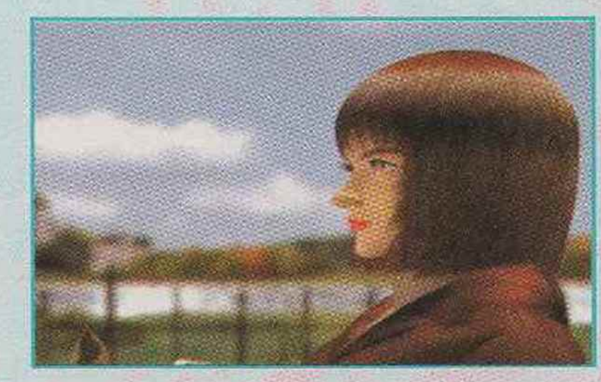
Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

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

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

TEKKEN 2





On vous a déjà présenté Tekken 2 en long, en large et en travers, mais sa sortie française (enfin !) nous autorise à vous proposer le test complet. Une manière de faire définitivement le point sur un titre de légende.

Vous faire découvrir Tekken 2 semble bien peu utile. Entre l'arcade et la version japonaise du jeu, vous avez sans doute déjà pu y jouer, et je me sens un peu idiot à vous expliquer des choses que vous savez sûrement. Qu'importe, pensons au lecteur isolé, perdu dans une lointaine ville de province (vous savez, celles qui se trouvent à la fin des lignes RER, genre St-Rémy-les-Chevreuses), et donnons-nous la peine de lui présenter Tekken 2 de façon exhaustive. Commençons donc par le commencement et penchons-nous sur...

LES OPTIONS

Tekken 2 propose tout un tas d'options, souvent inédites, qui vous permettront d'apprécier le jeu à sa juste valeur. Passons rapidement sur les possibilités, classiques, qui vous sont offertes de modifier le nombre de manches d'un combat, la durée d'un round, le niveau de difficulté... Tout ça on connaît, et ce n'est pas extraordinaire. Non, ce qui est intéressant, ce sont les différents modes auxquels vous pouvez vous essayer (en plus de l'éternel tournoi contre l'ordinateur et du jeu contre un adversaire humain, en un contre un). Le plus pratique est sans

QUI EST CONTRE ?

Certains personnages possèdent un contre qui leur permet de stopper net un coup et de contre-attaquer. Efficace mais assez difficile à placer, la maîtrise du contre réclame du temps et de l'habileté.

Lei joue souvent la feinte et frappe à différentes hauteurs avec son pied. Une tactique difficile à anticiper.

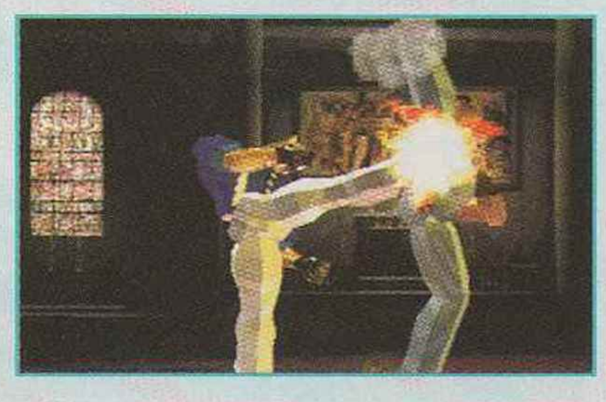
CINÉMATIQUE

Les scènes en images de synthèse (intro et fin en mode Tournoi des persos) sont d'une qualité remarquable. Aucun autre jeu de baston n'en propose de plus belles et de plus réussies.

Ce qu'ils en pensent

LEFLOU : « Toujours aussi bon et aussi speed, Tekken 2 est une valeur sûre sur PlayStation (en attendant la sortie de Tobal carrément bon lui aussi), malgré une régression sur le plan graphique : les personnages ont un look plutôt cubique ! Le pire, c'est que personne n'y trouve rien à redire ; tout le monde s'extasie sur les effets de lumière, la fluidité de l'animation, et l'on oublie en général de dire que le jeu est devenu plus laid. Je ne m'habitue décidément pas à ce "style cubique" mais puisque c'est dans le vent... »

RAFOK (lecteur à la voyelle contrariée) : « Quand Namco décide de développer un jeu qui claque, eh bien on peut dire qu'il réussit son pari ! Déjà, avec le Tekken premier du nom, je ne savais plus où donner de la tête, mais là, avec cette nouvelle version, c'est pire ! Les graphismes et l'animation sont quasi parfaits, les possibilités d'enchaînements presque infinies... Après la série des SF Zero — mes jeux fétiches — Tekken 2 est le jeu de baston à posséder. »



LA BEAUTÉ DEFORME...

La grande force de Tekken 2 vient de son attrait esthétique. Les persos effectuent des actions tellement incroyables — même lorsque vous ne savez pas vraiment jouer, appuyez un peu n'importe comment sur les boutons — que tout joueur tombe sous le charme lorsqu'il découvre pour la première fois Tekken 2. Les effets de lumière qui accompagnent certains coups, la violence des impacts, les prises démentes et l'ambiance du jeu rendent ce dernier irrésistible. Et pourtant, dans un petit village reculé, un groupe de joueurs de Virtua Fighter résiste encore et toujours à l'envahisseur...

Les passages dans le dos sont peu fréquents dans Tekken 2, mais Michelle en possède un (difficile à placer).

conteste le mode Training (entraînement), qui vous permet d'essayer tous les coups de votre personnage et mesure les dégâts que vous infligez. Les dix hits combos de chaque combattant y sont enregistrés, et il vous suffit d'appuyer sur une touche pour les voir s'exécuter. Magique ! Le Time Attack, lui, doit être appréhendé avec un esprit de compétition. Vous devez terminer un tournoi le plus rapidement possible et les meilleurs temps sont enregistrés. Il est conseillé de s'y mettre à plusieurs, avec des copains. Même chose pour le Survival Mode, où vous enchaînez les combats avec une seule barre d'énergie. Bref, Tekken 2 a indéniablement bénéficié d'un soin tout particulier pour ce qui concerne les différentes options disponibles, et on ne peut qu'être admiratif devant tous ces petits trucs qui comptent finalement beaucoup plus qu'on ne pourrait le croire.

LES COMBATS

Tekken 2 mélange de façon étonnante deux styles de jeu résolument opposés : le « bourrinage » et la technique.

Wang, vieux maître chinois, est l'un des persos les plus intéressants, techniquement parlant. À essayer.

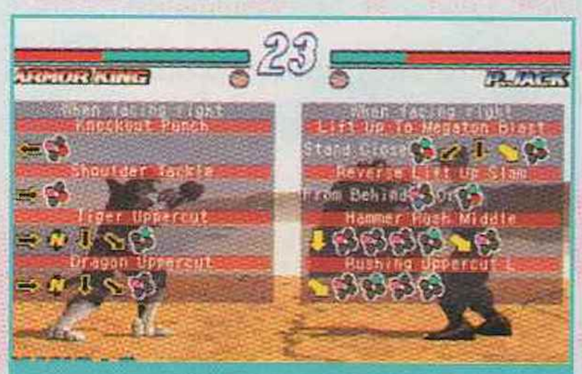
Le bourrinage, parce qu'un débutant peut, en appuyant comme un fou sur tous les boutons, sortir plein de coups et se débarrasser d'un adversaire plus fort. La technique, parce que, à côté de cet aspect bourrin (que personnellement je déplore), Tekken 2 regorge de petits trucs beaucoup plus fins et difficiles à exécuter. L'exemple le plus frappant est celui des projections. Nina ou King en possède une palette impressionnante, mais les différentes prises se révèlent vraiment difficiles à faire, non pas dans l'exécution même, mais à cause de l'effort à fournir pour se souvenir des manipulations. Plus simplement, les manips sont souvent si compliquées que l'on a du mal à les retenir. Souvenez-vous du dossier Spécial Baston de Player One n° 66. Côté enchaînements, la présence des dix hits combos est, à mon avis, une fausse-bonne idée. Impressionnants et pas toujours si difficiles à sortir que ça (j'ai déjà vu un pote réussir un des dix hits de Baek par hasard), ils « tuent » un peu le jeu. Les combats de deux acharnés se résument en effet rapidement à des échanges de coups primaires, sans recherche (pas de feintes, de casse-garde...), et même si le spectacle est souvent

And the winner is...

La concurrence dans le domaine du jeu de combat commence à se faire rude sur PlayStation. En ce qui concerne la 3D, les choses sont encore claires puisque seuls trois titres dignes de ce nom répondent présents à l'appel : Toshinden, Tekken et, mais il n'est pour l'instant disponible qu'au Japon, Tobal n° 1. J'avoue, pour ma part, être complètement tombé amoureux de ce dernier titre (je me suis acheté une PlayStation pour y jouer !) que je place largement devant Tekken. Certes moins beau, il se révèle néanmoins beaucoup plus technique et plus pro. J'aime ! Et puis, il y a aussi les éternels jeux de combat en 2D. Entre les adaptations SNK et les productions Capcom, la PlayStation commence à se doter d'une ludothèque de qualité. Street Zero 2, testé dans ce même numéro en OTW, en est un parfait exemple. Si je devais classer mes trois jeux du moment, je citerais donc, par ordre de préférence : Tobal N° 1, SF Zero 2 puis, enfin, Tekken 2. Comme quoi, vous voyez, on a beau noter un jeu 97 %...

LENT, MAIS PUISSANT

De nombreux personnages possèdent un super coup capable de supprimer, au minimum, la moitié d'une barre d'énergie. Annoncé le plus souvent par une série de gestes assez inquiétants (avec des effets de lumière), ce coup laisse tout de même apparaître un défaut : il vous laisse sans défense un court moment. Remarquez, plus le super coup est long à partir, plus il fait mal généralement. Bref, vous prendrez souvent un risque en essayant de le placer, mais lorsqu'il touche, il vous assure la plupart du temps la victoire. Il traverse en effet les gardes, et tenter de se protéger contre lui ne sert à rien.

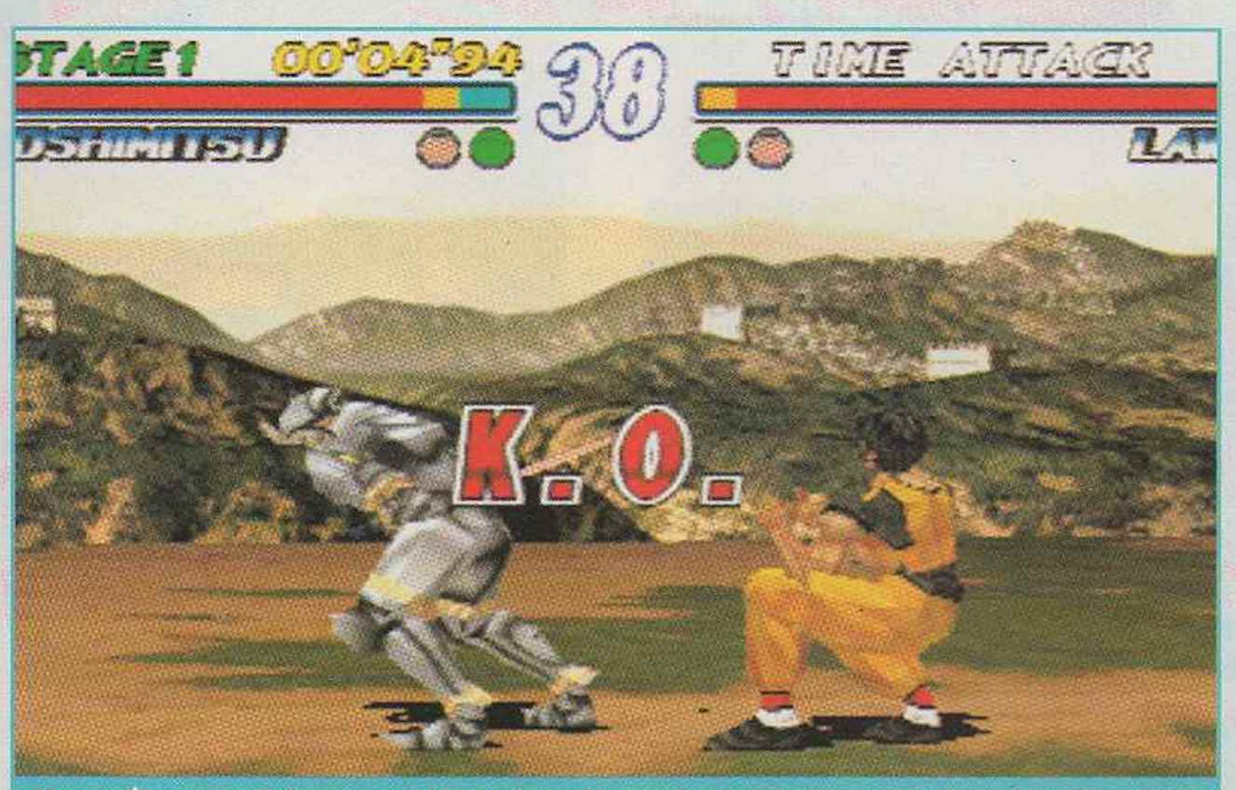


Seule différence de cette version avec le jeu japonais : le nom des coups, ici traduit en anglais.

Angel et Devil possèdent tous deux un rayon laser dévastateur. Pas très fair play mais efficace.

époustouflant, tout cela reste assez pauvre sur le plan technique. Seuls les très bons pourront « casser » un enchaînement pareil (en anticipant sur un mouvement), et 90 % des gens ne se donneront sans doute pas la peine d'avoir le niveau suffisant pour le faire. C'est dommage...
Tekken 2 semble donc se destiner à un public plus spectateur que joueur.

TEKKEN 2



Pour écourter les combats en Time Attack, prenez Yoshimitsu et retournez l'adversaire (avant + poing fort). Puis : Seppuku.

Le jeu de jambes de Nina est souvent peu utilisé. Pourtant, elle peut procéder à des enchaînements meurtriers.

BESTIAIRE

Si Tekken 2 propose un bon nombre de combattants classiques, il en est quelques-uns qui semblent tout droit sortis d'un zoo : King (avec sa tête de tigre), Roger (le kangourou), Alex (le dinosaure) et Kuma (l'ours).

éditeur
NAMCO
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
RECORDS
continue
INFINI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
BONNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

En résumé

Tekken 2 est un poids lourd du jeu de combat, un must, le meilleur du genre sur PlayStation disponible en ce moment en France.

Superbe et très impressionnant, il vous bluffe au premier coup d'œil et, franchement, je connais peu de monde qui lui ait résisté. C'est le jeu parfait pour passer une soirée délire entre copains. Sa richesse intrinsèque ne fait aucun doute, la qualité de sa réalisation est tout simplement stupéfiante... On est en face d'un grand titre, c'est sûr. Malgré cela, je dois bien avouer que je n'échangerais pas mon baril de Virtua Fighter 2 contre deux barils de Tekken (la comparaison était inévitable). Le caractère plus pro du jeu de Sega me convient davantage, et je connais maintenant suffisamment les deux titres pour savoir définitivement où va ma préférence. Néanmoins, je sais rester objectif, et je suis bien conscient que Tekken 2, au final, risque de rencontrer un plus grand succès que VF (il est plus impressionnant, plus facile d'accès, il propose davantage de persos...). Après tout, chacun peut jouer à ce qu'il veut. Tant qu'on s'amuse...

Chris 2

Jack s'entraîne au lancer de poids avec la pauvre Angel. Un robot ne s'embarrasse pas de questions de galanterie !

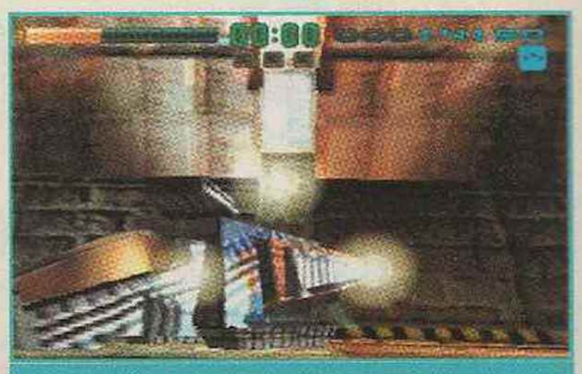
GRAPHISME 97%
Persos cubiques mais très réussis, décors sublimes et cinématiques.

ANIMATION 97%
Les mouvements sont fluides, impressionnants... Bref, quasi parfaits.

SON 95%
Musiques assez bonnes et ambiance sonore « pêchue » (impacts, os craquant).

JOUABILITE 95%
Le jeu est un peu bourrin, à mon goût, mais les coups sortent vraiment bien.

TUNNEL B1



Certaines missions vous demandent d'intercepter des vaisseaux ennemis et, bien sûr, de les exploser.

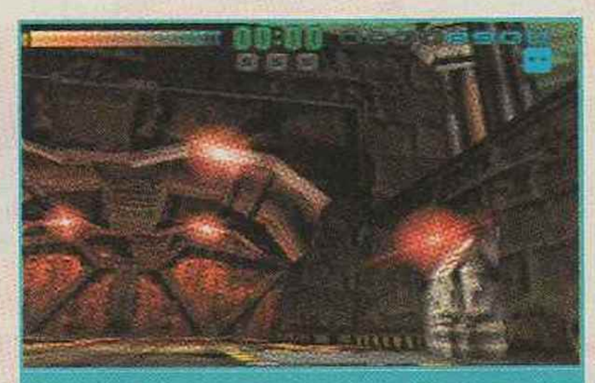
Ça bouge comme WipEout, ça a la couleur de WipEout, c'est difficile comme WipEout, mais ça n'a rien à voir avec WipEout ! En plus, c'est même pas un jeu de course d'abord, et ça s'appelle Tunnel B1.

Chouette, un nouveau jeu en 3D mappée temps réel ! Quelle bonne surprise ! Tiens, c'est beau. Hou là, mais ça bouge bien en plus ! Voilà à peu près ce que je me suis dit lors de la première partie. Il faut dire que, maintenant, il n'est plus rare de voir un jeu en 3D sur les consoles 32 bits. Et dans le lot, mieux vaut trier pour éviter de tomber sur un jeu qui finira au placard (ou dans les petites annonces de Player).

TECHNIQUEMENT INTOUCHABLE

Heureusement pour lui, Tunnel B1 est remarquable, et ce, à plus d'un titre. Il a pour lui une réalisation somptueuse : animation impeccable, graphismes de toute beauté, ponctués d'effets de lumière encore jamais vus sur PlayStation (sauf peut-être dans WipEout 2097). L'interêt n'a pas été délaissé (remarquez, c'est le moins que l'on puisse demander à un jeu vidéo). Le but du jeu est simple : il faut atteindre le bout du tunnel en un temps limité, tout en faisant évoluer le potentiel offensif du vaisseau, (mitrailleuse, roquettes, laser, mines), et en détruisant des générateurs (nucléaires, s'il vous plaît !).

Chaque niveau se compose d'une mission principale et d'une sous-mission dont la réussite garantit l'enrichissement de votre armement. L'action est trépidante, soutenue par une



Ces lourdes portes s'ouvrent lorsque vous passez près des interrupteurs rouges. Et pas autrement !

Ce tank vous assaille de roquettes. Utilisez votre laser pour percer son blindage.

Dans Tunnel B1, on passe le plus clair de son temps dans des tunnels de cette sorte. Claustrophobe s'abstenir !

Les avis de deux tunneliers

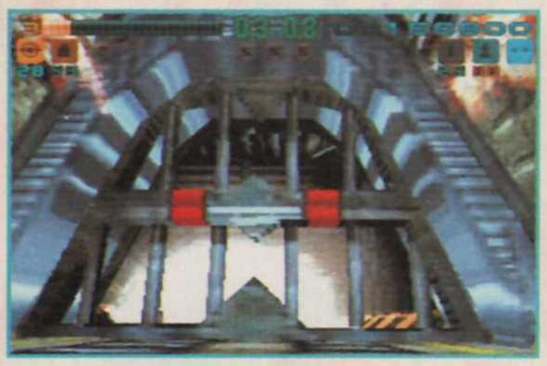
THUG.W : « Tunnel B1 est un jeu assez original dans son concept : les missions se déroulent dans des souterrains et des tunnels. Et à ce titre, il vous en mettra plein la vue. Côté graphique, les textures sont d'une beauté à vous couper le souffle ainsi que les effets de lumière et les explosions, sans oublier l'ambiance sonore. Tellement beau et fluide que, par moments, on se croirait dans un film d'animation en 3D, comme on peut en voir à Imagina. À ne rater sous aucun prétexte ! »

MILOUSE : « Je n'ai pas assez joué pour juger définitivement Tunnel B1, mais s'il y a une chose que je peux dire, c'est que techniquement il atteint le top de ce que l'on peut voir sur PlayStation. Un court instant, j'ai même cru que l'on avait affaire à des graphismes précalculés tellement ils cassent la baraque. Et je me prends à rêver de voir un jour les auteurs de Tunnel B1 nous concocter un petit jeu de course... hmmm... (Ndlr : Chassez le naturel, il revient au galop !). »

TUNNEL B1

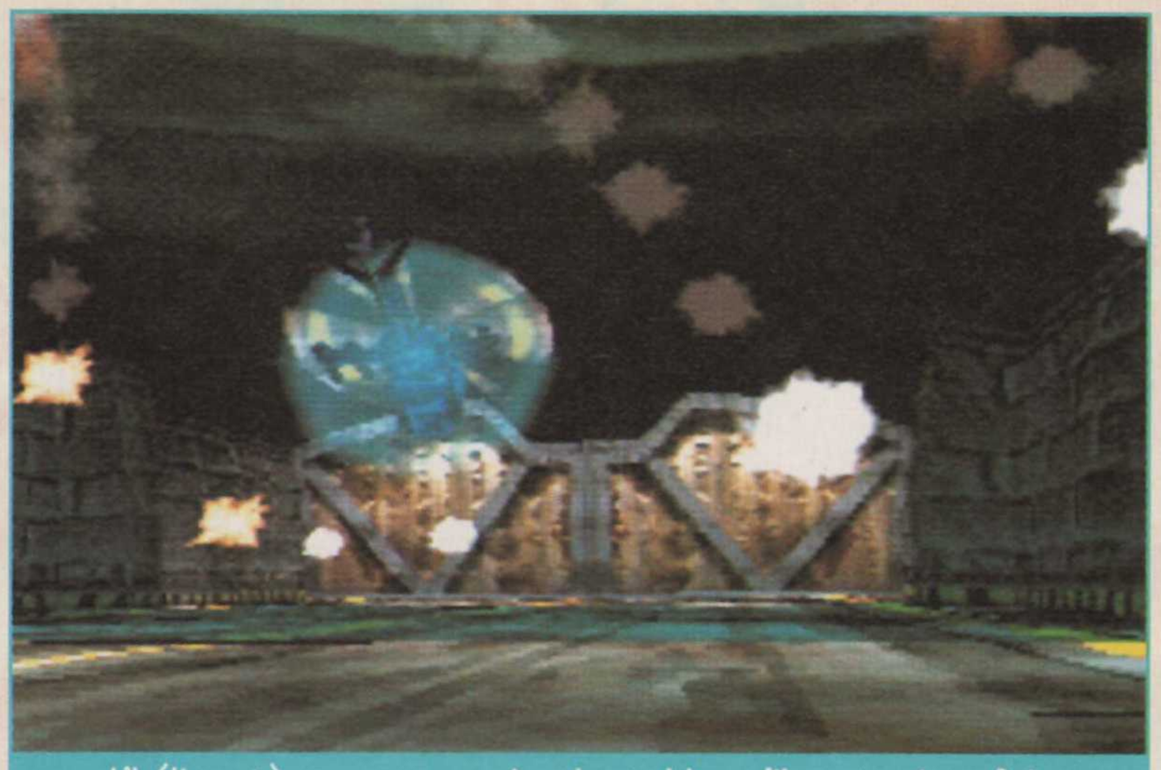
éditeur
OCEAN
textes
FRANÇAIS
genre
LABYRINTHE/TIR
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
RÉGLABLE
durée de vie
ASSEZ LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%



ET LA LUMIÈRE FUSE...

Des jeux de lumière vraiment éblouissants (c'est le cas de le dire, non ?), des effets de halo qui apparaissent lorsque l'on tire des fusées éclairantes ou lors de certaines explosions... Tout cela est réellement impressionnant ! Enfin, un jeu qui exploite les capacités de la bécane (et depuis WipeOut, ça manquait...).



L'hélicoptère : un ennemi redoutable qu'il vaut mieux fuir qu'affronter (sauf si cela devient incontournable).

Pour ouvrir ces grilles, il faut poser une mine devant. Attention à la déflagration provoquée par l'explosion !

bande-son magistrale. Seul reproche, Tunnel B1 ne se renouvelle pas vraiment, et le petit nombre de niveaux disponibles (quinze en tout) en fait un produit « seulement » très sympathique, techniquement sans faille mais qui manque d'une once d'originalité tant dans ses missions que ses graphismes.

Pesez donc bien le pour et le contre avant d'acquérir ce soft car il est, de plus, assez difficile.

Leflou,

tunnel' achetera point sans l'essayer.

La carte s'avère indispensable pour être efficace dans les niveaux plus élevés, aux tracés très labyrinthiques.

en résumé

Des effets de lumière époustouflants et une réalisation parfaite font de ce jeu un petit bijou. Seul regret, l'action manque de variété.

GRAPHISME 95%
Splendide et travaillé, mais il manque d'un peu de variété.

ANIMATION 95%
Ultrafluide et rapide. Juste quelques ralentissements à certains endroits.

SON 97%
Des musiques d'ambiance genre Terminator. Superbes !

JOUABILITÉ 95%
Pas de grave défaut. Certains passages réclament de la douceur.

100 95 89% 85 80 75 70 65 60 55 50

TUNNEL B1

ocean
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
Octobre 96 - n°68
NEON

TESTS

BURNING ROAD

PlayStation

L'avis d'Elwood

« Bien classe ce Burning Road ! La poussée d'adrénaline est constante et les graphismes de toute beauté. En plus, cette "copie" de Daytona USA se paye le luxe d'être 100 % française. Une très belle réussite qui prouve que les frenchies peuvent sans problème rivaliser de talent avec les plus gros studios japonais ! On attend avec impatience le second volet qui confirmera à coup sûr notre impression : les petits gars de Toka ne sont pas des toquards ! »

Le duel Namco/Sega sur 32 bits, c'est fini ! Non pas que ces éditeurs des meilleurs jeux de course d'arcade se soient réconciliés, mais la bataille accueille un nouveau : Toka, une petite boîte française qui concurrence les gros bras japonais dès son premier jeu...

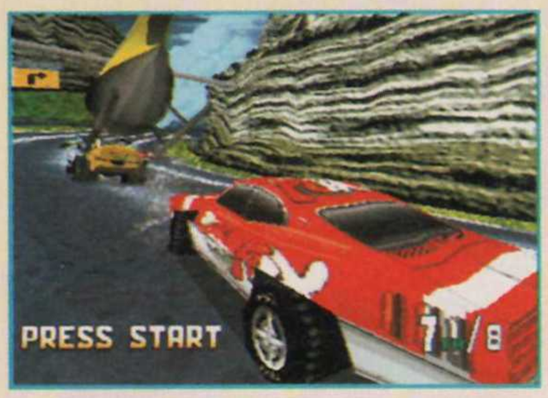
LES VUES

Burning Road... Si ce titre n'inspire rien de particulier au départ, on sent tout de même, une fois qu'on l'a chargé, qu'il ne cache pas toute l'innocence du monde derrière lui.

READY ? GO !

Les écrans de sélection de ce jeu de caisses font en effet méchamment pensé à Daytona USA sur Saturn : trois circuits au choix, suivis de la sélection de sa voiture. Lors des premiers mètres parcourus, on reconnaît même l'un des circuits de Daytona. Le joueur croit alors avoir affaire à un vulgaire clone. Mais sorti du premier tunnel, la voiture fait un bond et l'on se retrouve en train de rouler sur une route pavée qui n'a plus rien à voir. Une barrière qui avait le tort de se trouver là est violemment percutée, puis on entame un long, très long dérapage dans la courbe d'après. Au virage suivant, on s'appuie sur l'un des sept concurrents pour assurer une rotation sans bobo. Quel pied ! Les adversaires ne semblent avoir pour mission que de nous harceler ; il n'y a pas une seconde de répit. Jamais lors des cinq tours de course la tension ne baisse d'un cran. Qualifié grâce à un temps total inférieur à la limite imposée, on découvre un deuxième circuit très bosselé, puis un superbe tracé en ville à parcourir de

À l'occasion, n'hésitez pas à vous appuyer contre les concurrents, voire à les serrer contre les murs pour les exploser !



TALENTS DE DOMPTAGE

Le joueur peut sélectionner quatre voitures différentes par leur vitesse de pointe, leur accélération, et leur maniabilité. Sans rapport aucun avec la réalité, c'est le Monster Truck, un énorme 4x4 qui est le plus facile à piloter. Mais même avec celui-ci, on est confronté à des glissades qui semblent ne jamais finir. Tous ces véhicules manquent en effet de motricité, ce qui met le joueur non averti dans des situations délicates en sortie de virage. On peut juger cette caractéristique comme un défaut, mais il serait bien dommage de se priver de quelques dérapages contrôlés d'anthologie : à savourer.

nuit. À chaque choc, la voiture peut être endommagée (roue voilée, capot froissé), et donc réagir de façons différentes aux sollicitations du joueur. D'autre part, en reliant deux PlayStation, un mode Deux joueurs est disponible (hélas, nous n'avons pas pu l'essayer). La gestion des collisions entre les caisses semblant très correcte, gageons qu'il mérite le détour.

LE PLAISIR DE LA GLISSADE, VOUS Y PENSEZ ?

La réalisation graphique dans ce style de jeu est primordiale. Sans atteindre la perfection des couleurs et la fluidité de l'animation d'un Ridge Racer, Burning Road se paie le luxe de le surpasser par sa variété. Il n'en reste pas moins que trois circuits — que l'on peut également jouer aussi à contresens —, ça reste encore trop peu.

Quant à la prise en main, elle risque de crisper les anti-Sega Rally, les voitures glissant à l'extrême. Pour les autres, le plaisir de jeu brut est bel et bien présent. Et contre ça, on ne peut pas lutter ! Nous avons d'ailleurs essayer le volant PlayStation (patience, il arrive !) et, là, les sensations deviennent alors vraiment excellentes.

Milouse,
écrase les lapins.

Radar : Pour surveiller ses arrières, Toka a choisi la solution du radar style Daytona plutôt qu'un classique rétroviseur.

Replay : passé la ligne d'arrivée, on peut apprécier sa course sous des angles plus télévisuels, et admirer ainsi sa caisse.

CIRCUIT 1

Le deuxième circuit de Daytona USA ne semble pas éloigné... Dans ce court tracé, on retrouve de grandes courbes rapides, un tunnel très sombre, et un passage pavé.

CIRCUIT 2

Dans la montagne, d'inquiétantes têtes de pierre veillent. Une portion de route sous la neige tranche avec le reste du circuit, en terre dure.

CIRCUIT 3

Quelques kilomètres d'asphalte qui ne sont pas sans rappeler Rave Racer en arcade.
Un orage éclate sur une portion, provoquant pluie battante, flaques d'eau, et éclairs aveuglants.

INTERVIEW TOKA

Lorsqu'ils verront Toka sur l'écran de présentation de Burning Road, nul doute que de nombreux joueurs penseront avoir affaire à un jeu signé d'une boîte japonaise. Erreur ! C'est en plein Paris qu'officie Toka, qui se résume pour le moment à la réunion de deux sympathiques passionnés de jeux vidéo.

PO : Pourquoi avoir appelé votre boîte Toka, un nom à consonance nippone ?
CARLO : À l'époque où nous travaillions sur Super Nintendo (*ndlr : Carlo et Lyes ont créé Legend et quelques autres jeux*), on nous disait qu'on avait un style japonais. Alors voilà !

Et pourquoi avez-vous développé sur PlayStation plutôt que sur Saturn ?
CARLO : Essentiellement pour des raisons de politique chez Sega... À l'époque de la sortie de ces deux machines, Sega ne semblait pas beaucoup s'occuper des éditeurs tiers. Ils se concentraient plus sur l'adaptation de leurs jeux d'arcade sur Saturn. Et puis avec Daytona et Sega Rally, la Saturn est déjà bien lotie en jeux de course.

Quand avez-vous commencé le développement de Burning Road ?
CARLO : Dès que nous avons reçu le kit de développement de la PlayStation, en novembre 95. Mais le jeu était déjà bien avancé dans notre esprit quatre mois avant. Nous l'avons terminé au printemps, mais ensuite Sony a pris son temps pour contrôler le jeu avant de l'approuver. Il a fallu corriger différentes petites choses !

Carlo, 30 ans, Programmeur, Il commence à « bidouiller » dans sa chambre à 16 ans, avec un ZX 81, puis est embauché à 18 ans chez Loriciel.

Séance de modélisation d'un perso de Burning Road 2, grâce à un scanner 3D ingénieux et pratique.

Vous avez fait tout ça à deux ?
CARLO : Oui, tout sauf la bande-son, réalisée par deux autres personnes.

Comment se déroule la création d'un circuit ?
LYES : Au départ, j'imagine le tracé dans ma tête avec les éléments importants comme un tunnel ou une montagne, puis je le dessine en 2D. Après avoir placé tous les éléments, je le modélise en 3D et je dessine les textures. Pour un circuit, il me faut dix jours pour créer son modèle 3D et dix autres pour le texturer. Ensuite, reste la phase la plus longue qui est celle du réglage de la jouabilité sur ce circuit où il faut souvent redessiner des virages.

C'est un peu inhabituel de voir percer des jeux français de ce type. Qu'en pensez-vous ?
CARLO : En France, il n'y a pas beaucoup de monde qui réalise des jeux de style arcade. Peu se risquent à créer un jeu de baston ou un jeu de course en 3D. La France est plus portée sur le multimédia, le PC... Nous, ce qu'on aime faire, ce sont des jeux où il ne faut pas trop cogiter, où il faut savoir appuyer sur les boutons pour être bon. On veut que le joueur prenne son pied rapidement.

Lyes, 26 ans, Graphiste. Il a commencé à bosser dans l'informatique il y a six ans, chez Titus.

Avez-vous un Burning Road 2 en projet ?
CARLO : Oui, son développement est en cours. Il devrait sortir dans un an. Il y aura plus de circuits, d'autres véhicules comme des camions et des motos... On souhaite aussi pousser un peu plus les effets graphiques tels que les effets de lumière colorés.

Un mode Deux joueurs sur le même écran est-il prévu ?
CARLO : On y réfléchit actuellement. Le problème du jeu en écran splitté est que la console doit redessiner deux fois les décors à chaque image, ce qui ralentit beaucoup le processeur. On est alors obligé de réduire le nombre de concurrents ou de supprimer des éléments complexes du décor.

Et sinon ?
CARLO ET LYES : On a un second jeu en projet dont on ne peut rien dire. Ce ne sera pas une course de voitures. Ce sera toujours « adrénaline », mais très « fight ».

PlayStation

BURNING ROAD

éditeur
SONY
textes
FRANÇAIS
genre
COURSE
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON
difficulté
VARIABLE
durée de vie
UN PEU JUSTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 94%

en résumé

Seulement trois circuits, mais la réalisation est soignée, et l'intensité des courses constitue un modèle du genre. Efficace.

GRAPHISME	92%
Pas aussi fin qu'un WipEout, mais varié avec de très beaux effets.	
ANIMATION	91%
Très bon, malgré les morceaux du décor que l'on voit apparaître.	
SON	88%
Musiques rock classiques pour le genre, plus quelques voix digitalisées.	
JOUABILITÉ	91%
Les voitures dérapent beaucoup (trop ?), on aime ou on n'aime pas...	

100 95 92% 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

JUMPING FLASH 2

PlayStation

Jumping 1 ou 2 ?

Si vous possédez le premier volet de Jumping Flash, vous feriez bien d'y réfléchir à deux fois avant d'acquérir le second, même si sa durée de vie est plus longue, les niveaux plus vastes et l'action moins monotone. Autant d'améliorations qui, en revanche, vous engagent à l'acheter dans le cas où vous ne connaîtriez point son aîné ! Pour résumer : le JF 1 se suffit à lui-même ; et le JF 2 est à conseiller aux novices. Faites le bon choix !

Comme c'est difficile de reprendre le cours « normal » des choses après avoir joué à Super Mario 64... Mais nous devons faire abstraction de ce dernier jusqu'à sa sortie officielle, histoire de ne pas se laisser aller à coller un 30 % à ce Jumping Flash 2 comme aux prochains jeux de plate-forme...

Jumping Flash, sorti en France en même temps que la PlayStation nous avait emballés par sa jouabilité et son originalité. Mais sa durée de vie, bien courte, ne lui avait valu qu'un 87 %, note bien inférieure à son potentiel (*PO* n° 57). Heureusement le cœur de Jumping Flash 1, et aujourd'hui 2, est une grande réussite. Plongé dans des niveaux en 3D aux commandes d'un Robbit (lapin-robot !), on doit effectuer des bonds vertigineux, afin de collecter quatre « Muu-Muu » et atteindre la sortie. À chaque envol, le lapin baisse la tête, ce qui permet de maîtriser sans problème son atterrissage, tout en garantissant quelques sensations fortes. Les niveaux sont assez vastes, plus que dans le premier volet. Et les bonnes petites idées ne manquent pas, même si elles restent sans réelle incidence sur le jeu...

MAÎTRISER L'ART DU REBOND

Bref, il est bien plaisant de bondir à des centaines de mètres du sol sur des plates-formes aussi diverses que jolies, entraîné par des musiques tout autant mignonnes. Par ailleurs, certains éléments disparaissent rapidement quand on s'en éloigne, ce qui ne facilite pas l'orientation. Mais on peut, par exemple, admirer la disparition du sol dans le brouillard. Il s'agit en fait d'une astuce des program-

DE JF 1 À JF 2

En comparant les deux volets de Jumping Flash, on peut relever quelques nouveautés techniques (amusantes). Le héros peut dorénavant plonger sous l'eau, la vue penche latéralement lorsque le sol est en pente, et l'on peut admirer quelques flocons de neige et gouttes de pluie. L'intention est bonne, mais il n'y a pas de quoi fouetter un chat (quoique, ça défoule toujours).

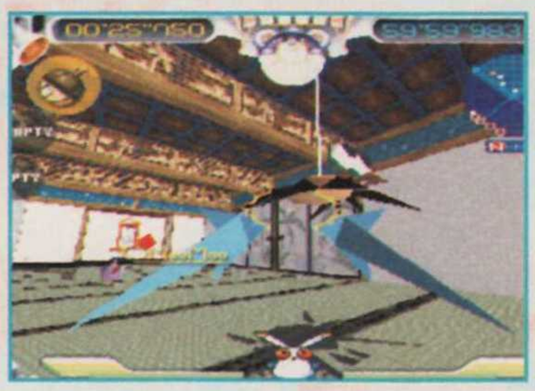
On peut collecter des options un peu partout dans les niveaux, dont certaines donnent des armes spéciales (bombes, laser...).

MONDE 1

Plutôt accueillants ces décors ; ce qui ne choque pas plus que cela pour un premier monde. Un peu de verdure, une fontaine, et quelques immeubles…

MONDE 2

Ambiance orientale pour deux niveaux qui s'opposent : l'un tout en hauteur, l'autre tout en intérieur, « à la Doom » (toutes proportions gardées…).

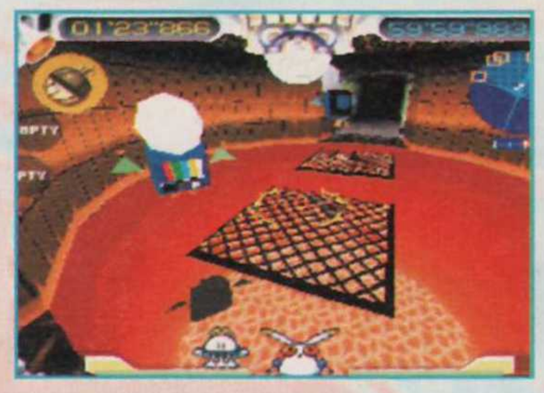
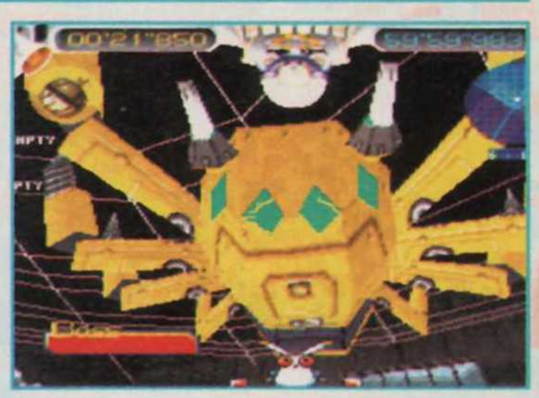


MONDE 3

Dans le premier niveau, tombe une averse (alors que du linge sèche sur un fil !), et dans le second, on peut grimper sur des arcs-en-ciel. Rien que du très logique !

MONDE 4

La grisaille est de mise pour ce monde industriel où l'on chevauche des pipelines, des grues, et cheminées fumantes. L'un des deux niveaux est en intérieur.

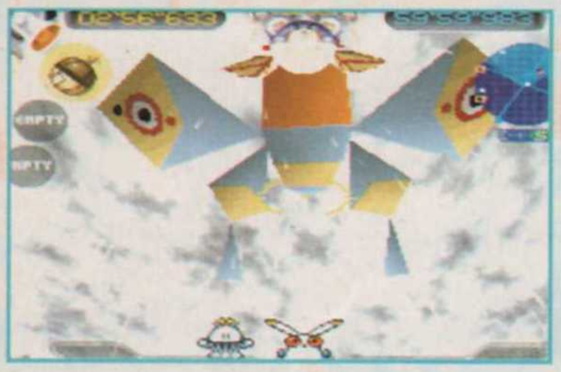



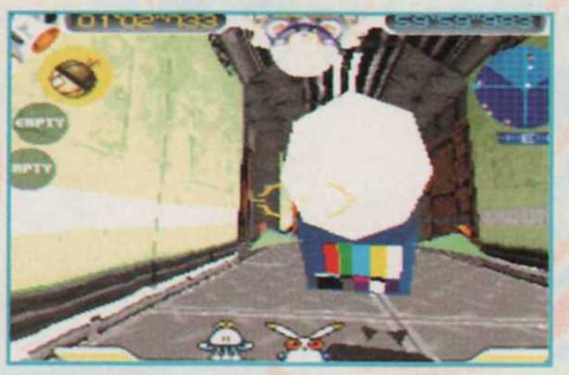
MONDE 5

La fête foraine, avec ses montagnes russes que vous pourrez utiliser à loisir, puis un décor de cirque (en nocturne), entre balançoires et trampolines.

MONDE 6

Ce monde ne propose qu'un niveau, mais deux boss. Dans un décor fait d'ustensiles ménagers, on peut jouer avec l'interrupteur de la lumière.





DES ENNEMIS... INOFFENSIFS

« Ennemis », le mot est un peu fort ! Car dans ce jeu, on a plus l'impression d'avoir affaire à de simples figurants... Dommage, car ils sont plutôt marrants ces petits monstres aux gros yeux. Dans l'ensemble, leur comportement porte la marque de leur personnalité. Ainsi les grenouilles essaient de vous sauter sur la tête, certains oiseaux vous bombardent alors que d'autres attaquent en piqué. Des espèces de shadocks en parachute tournoient même bêtement dans l'air sans passer à l'offensive, ce qui est plus embêtant qu'il n'y paraît : si on s'y cogne la tête en sautant, on peut très bien avorter son saut et perdre une vie en tombant dans le vide...

meurs pour accélérer l'animation, qui au demeurant est tout juste bonne. Au total, il y a onze niveaux de jeu, auxquels il faut ajouter sept terrains, chacun gardé par un boss. Tout cela se visite en 3 h 30, montre en main, pour un familier du premier épisode. Mais, tout vous encourage alors à recommencer en mode Extra : les « Muu-Muu » sont plus difficiles à atteindre, et les ennemis, dont on se soucie à peine lors de la première promenade, gagnent en agressivité. La durée de vie prend donc un petit coup de boost, sans vraiment devenir suffisante. On reste d'autant plus sur notre faim que Jumping Flash 1, livré avec le 2 au Japon, a disparu de la boîte lors de son transfert en Europe ! Il n'en reste pas moins que JF 2 est un très bon jeu, une expérience que tout amateur du genre devrait tenter. À vous de choisir votre guide : la raison (du portefeuille) ou la passion (des plates-formes)...

Milouse,
lapin-lapin.

PlayStation

JUMPING FLASH 2

éditeur
SONY
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME 3D
joueur(s)
1
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
INFINI
difficulté
FACILE
durée de vie
ENCORE JUSTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 92%

en résumé

Avec un jeu certes bon, mais sentant le réchauffé, on se demande comment Sony pense réagir face à la cavalerie Nintendo.

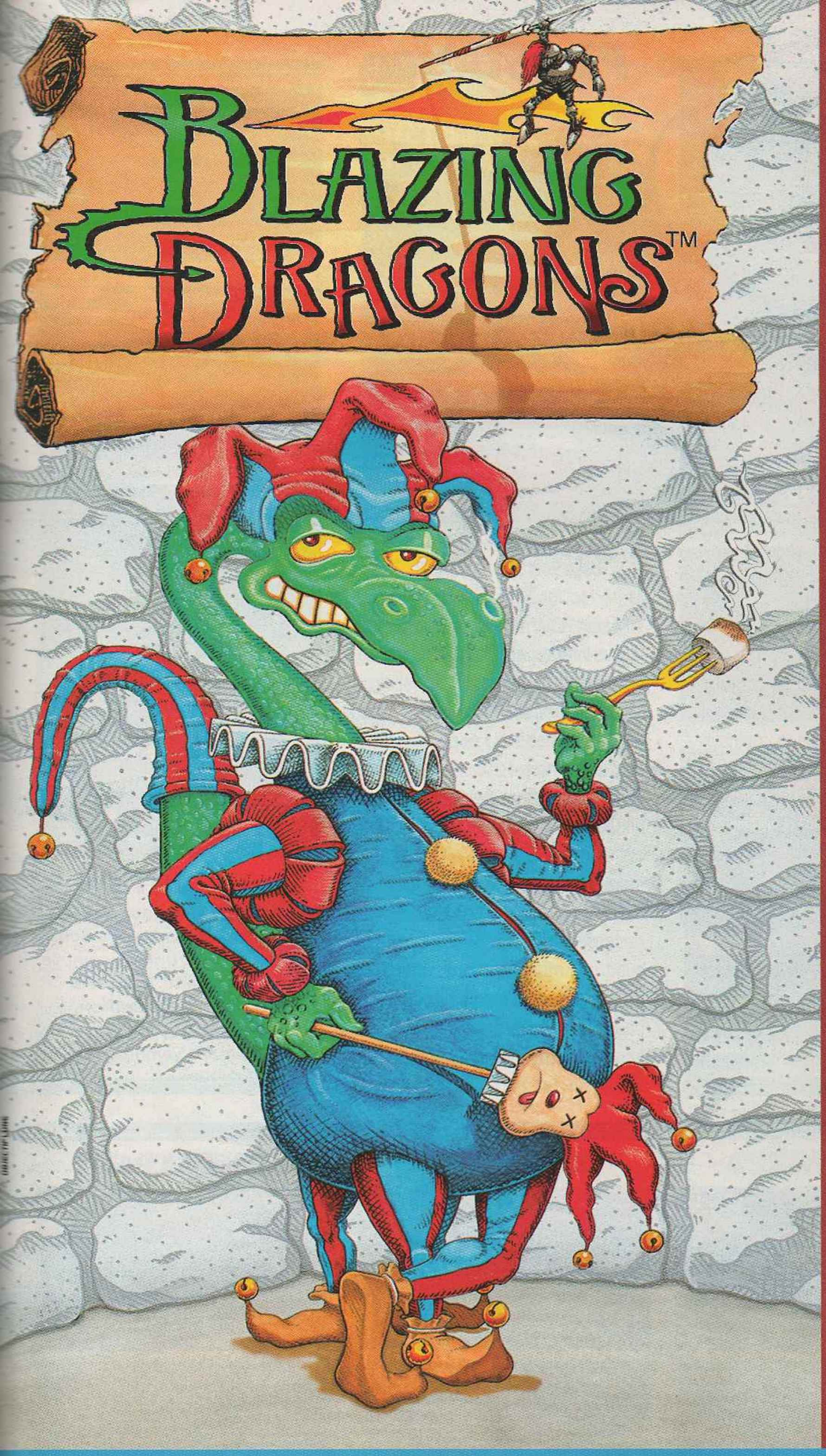
GRAPHISME 89%
Un peu inégal selon les niveaux, mais c'est tellement mignon !

ANIMATION 89%
Ce n'est pas mal, mais les décors s'affichent bien tardivement...

SON 90%
On retrouve des musiques gentillettes, qui font le charme du genre.

JOUABILITÉ 92%
Jumping Flash 2 est tout aussi accessible que son aîné : son point fort !

100 95 90 89% 80 75 70 65 60 55 50



"Chaud devant !"

(CD Consoles - "Hit

"Un soft loufoque et surpuissant : trop fort !"

"Si vous aviez rêvé, la nuit au fond des bois, d'avoir un jeu d'aventure génial sur Playstation et Saturn, alors vous n'avez pas attendu en vain"

(Joypad - 92%

"Blazing Dragons sonne le réveil des jeux "intelligents" et bons pour la santé"

"Son humour burlesque vaut à lui seul l'investissement"

(Player One - 92% Player Fu

"Une avalanche de fous rires et de gags en tous genres"

(Games Machines - 96%

"Il ne souffre d'aucun défaut"

(Consoles+ - 92%

BLAZING DRAGONS

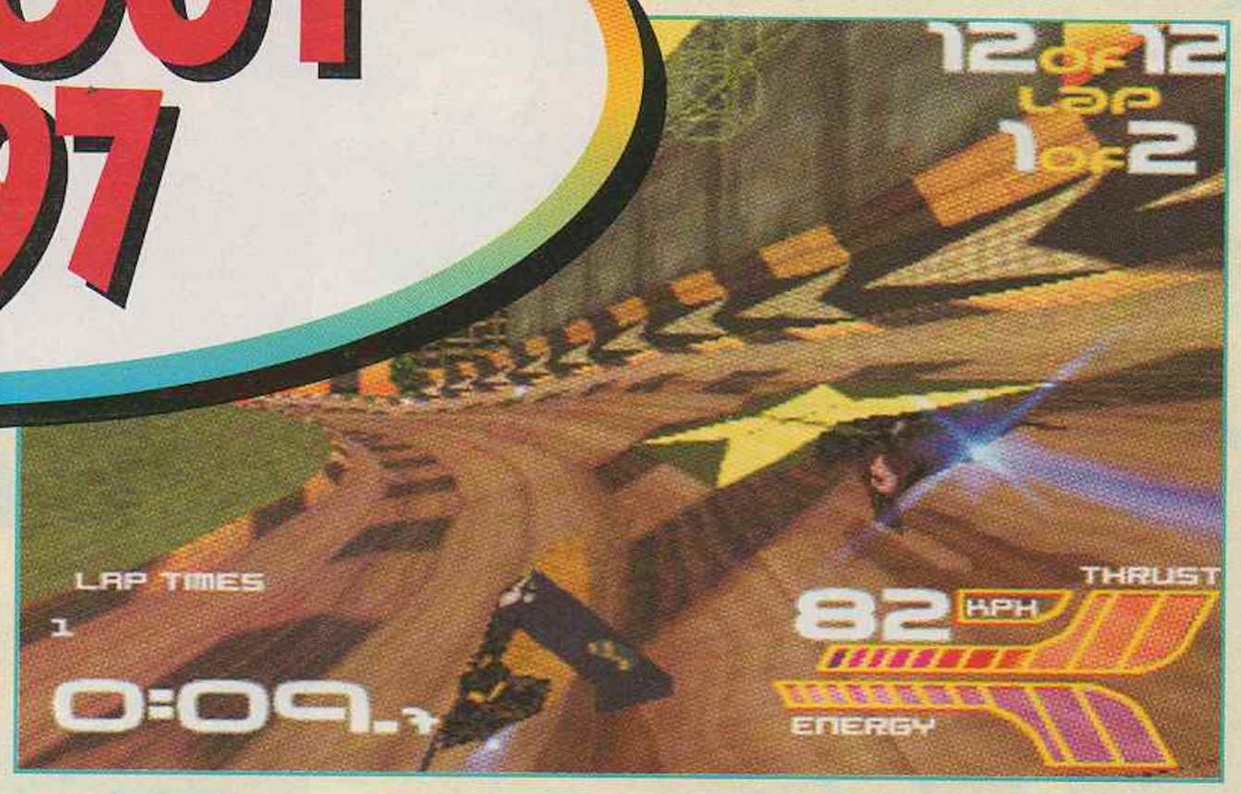
Le jeu d'aventure créé par Terry Jones des Monty Pythons

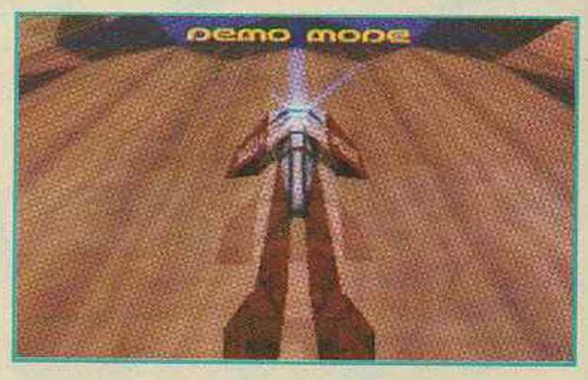
BMG INTERACTIVE

Disponible en version française intégrale sur PlayStation et SEGA SATURN

CRYSTAL DYNAMICS

WIPEOUT 2097





Vous avez de l'énergie à revendre ? WipEout 2097 va vous lessiver. Vous vous sentez tout mou ? Le même WipEout 2097 va vous stimuler à l'extrême. Voici le premier jeu 100 % adrénaline.

Si WipEout nous avait déjà bien secoués il y a un an, WipEout 2097 nous fait véritablement léviter sur nos sièges. Est-ce grâce à sa vitesse ahurissante, à ses musiques endiablées, à ses graphismes sublimes, ou à sa jouabilité proche de la perfection ? Toujours est-il que WipEout 2097 constitue l'expérience la plus intense que l'on puisse trouver sur 32 bits.

Rappelons pour les comateux que WipEout est une course de vaisseaux spatiaux, lancés sur de longs circuits se rapprochant plus des toboggans que des routes touristiques. Le but est d'arriver premier par tous les moyens, c'est-à-dire en utilisant au besoin des armes (missiles, mines...) ramassées sur la piste. Mais cela ne suffit pas, et la clé de la victoire réside avant tout dans le pilotage. En passant sur des flèches bleues, on bénéficie d'une telle accélération qu'elle en est parfois dangereuse.

L'arme la plus impressionnante envoie une vague qui déforme la piste sur plusieurs centaines de mètres !

À DISPOSITION

Quatre vaisseaux aux caractéristiques variées sont proposés. Sont pris en compte leur maniabilité, leur résistance, leur accélération, leur vitesse de pointe ainsi que leur aérodynamisme.

TALON'S REACH

SAGARMATHA

VALPARAISO

PHENITIA PARK

Pour passer les virages, on utilise non seulement la croix de direction, mais aussi les boutons L et R qui actionnent des freins placés respectivement à gauche et à droite du vaisseau. Après une petite période d'adaptation, on maîtrise son engin à merveille.

Psygnosis a su tenir compte des défauts de WipEout pour réaliser une suite qui fait mouche. Les collisions entre les vaisseaux sont plus réalistes, et les chocs contre les murs moins pénalisants : si l'on frotte son aile contre le bord de piste, quelques étincelles et un grincement constituent la seule pénalité. Toujours au rayon de la frustration disparue, les huit circuits, entièrement nouveaux, ont été dessinés de façon à ce que l'on ne reste pas bloquer à faible vitesse après un choc. Même les chargements du CD sont moins pénibles ! Apparemment anodines, ces améliorations hissent WipEout 2097 dans la cour des grands, où l'on trouvait déjà un certain F-Zero sur SN, dont notre joyau semble le digne héritier... Bien sûr, on découvre quelques nouveautés plus notables : il faut maintenant tenir compte des dégâts de son vaisseau et passer dans une zone de réparation si le besoin s'en fait sentir. Même visuellement, WipEout 2097 réussit l'exploit de surpasser son prédécesseur. Les textures au sol ne sont plus déformées comme avant, et les vaisseaux laissent une magnifique traînée de lumière derrière eux. Par leur ambiance, les circuits sont moins variés de l'un à l'autre que sur le premier WipEout. En revanche, ils sont plus longs, plus bosselés, et plus speed.

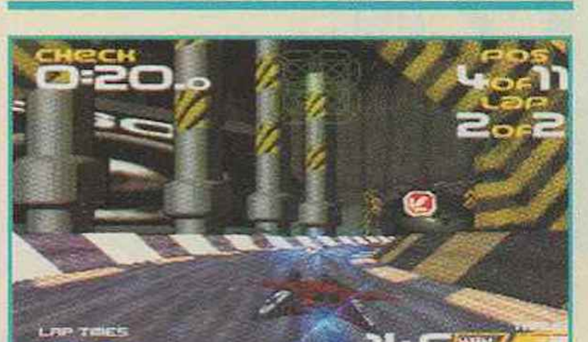
Au top, vous réaliserez un départ canon en plaçant la jauge d'accélération au niveau indiqué sur la photo.

Des avis...

LEFLOU : « Très bon, vraiment très bon ! WipEout 2097 règle tous les défauts du premier volet, à savoir, entre autre, les collisions entre les divers véhicules et le décor et des petites "innovations" apparaissent (nouvelles armes, barre d'énergie). La sauce prend plutôt bien mais je trouve que graphiquement cette version est légèrement moins bonne et les circuits m'ont semblé moins impressionnants, notamment le circuit en forêt, vert sur les côtés et marron au milieu. »

THUG. W : « La suite de ce jeu fabuleux intitulé WipEout ne déçoit pas. Je dirais même plus : tout comme Milouse je la trouve excellente. Étrangement, la vue intérieure me semble plus facile à maîtriser que celle de son prédécesseur. Dès les premières parties, vous serez impressionné par l'aspect graphique qui a été remarquablement amélioré. Certaines armes ont été ajoutées, comme la grande vague qui déstabilise vos adversaires, (tout simplement spectaculaire !). Bref, que du bon ! Le tout avec des bruitages réussis et sur fond de morceaux entraînants de techno-dance ! »

De passage dans la zone de ravitaillement, la barre d'énergie du vaisseau revient rapidement à son niveau initial.



ON NE CHANGE RIEN !

Comme dans WipEout, on a à choisir entre une vue intérieure et une extérieure.

GARE D'EUROPA

ODESSA KEYS

VOSTOK ISLAND

SPILSKINANKE

PlayStation

WIPEOUT 2097

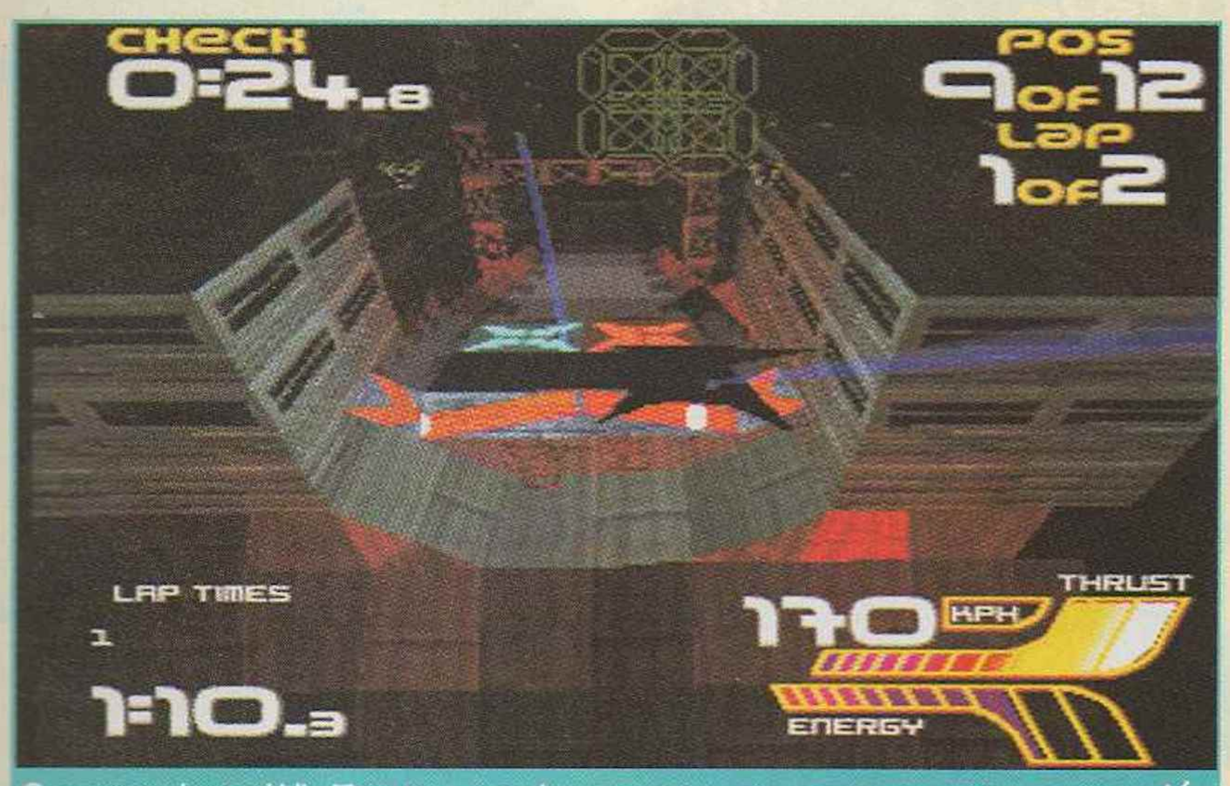
éditeur
PSYGNOSIS
textes
ANGLAIS
genre
COURSE ARCADE
joueur(s)
1 OU 2 (LINK)
sauvegarde
OUI
continue
3
difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
BONNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 98%

Encore des avis !

CHON : « Force est de constater que ce second volet de WipEout est fort bien réalisé, tout comme le premier. Si au niveau du pilotage, le jeu n'a pas beaucoup bougé (il suffit de maîtriser les boutons L et R), Psygnosis a su renouveler agréablement l'armement avec des options originales (la vague, l'explosion, etc.). Enfin, avec ses huit nouveaux circuits, et deux niveaux de difficulté supplémentaires, ce titre comblera à coup sûr les fans du premier volet, et peut-être même les autres. »

BUBU : « Certes WipEout est un bon jeu. Mais, quelque chose me gêne au niveau de la conduite. Ces vaisseaux en suspension dans l'air, je les trouve un peu mous ; ce n'est pas une question de vitesse, bien sûr, mais plutôt à cause de leur réaction face au relief. Ils flottent et ne font quasiment pas de bruit. C'est logique, mais ça, chez moi, ça a le don de ruiner les sensations qui font triper Milouse. La manière dont il faut prendre ses virages en dérapant dans le vide me procure peu de plaisir. De plus, les contacts avec les murs m'insupportent. »



Comme dans WipEout, certains passages provoquent une envolée spectaculaire du vaisseau, mais, ici, on se plante moins souvent !

La qualité de la 3D est toujours au top, comme l'animation, d'une fluidité irréprochable. Seul regret : on voit toujours s'afficher le décor un peu tardivement. À croire que rien ne peut être parfait en ce monde...
La difficulté du jeu augmente parallèlement à l'expérience du joueur. On commence par tracer gentiment sa route jusqu'à l'arrivée, pour finir par avoir la sensation de se sublimer à chaque virage. Des modes de jeu de plus en plus difficiles et rapides apparaissent au fur et à mesure, ainsi que deux circuits cachés ajoutés aux six de départ. Le jeu donne du fil à retordre, mais si vous en venez à bout, vous pourrez toujours vous faire plaisir en mode Time Attack. Les connaisseurs y apprécieront la présence d'un « fantôme » qui reproduit la meilleure course du joueur au pixel près. Et pour qui peut se brancher à deux PlayStation, le jeu à deux est incontournable. Si vous aimiez WipEout, vous adorerez WipEout 2097. Le contraire n'est pas forcément vrai. Cette mouture, qui sur le papier n'apporte que peu de choses, se révèle, paddle en main, à la hauteur de toutes nos espérances : plus rapide, plus beau, plus jouable que WipEout. Bref, plus merveilleux.

Milouse,
not out.

FRAPPÉ PAR UN ÉCLAIR

L'utilisation des armes donne lieu a de superbes effets de lumière. Chaque missile possède sa couleur et sa forme d'explosion. Le missile fatal (qui élimine sa victime) est le plus beau à voir.

En résumé

Si vous aimez vous laisser griser par la vitesse (ce qui est plutôt courant chez l'homo sapiens), achetez ce jeu les yeux fermés.

GRAPHISME 96%
Comme WipEout, ce jeu va faire un malheur en démo dans les magasins !

ANIMATION 95%
On voit s'afficher le décor devant nous, mais ça reste d'une fluidité...

SON 94%
Une douzaine de groupes techno connus ont conçu les morceaux.

JOUABILITÉ 95%
Énervant lors des premiers tours, mais après... c'est le bonheur total !

97%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

CHAQUE JOUR, DE NOUVEAUX TIPS !

Les 3615 PSX et 3615 S32 sont mis à jour en temps réel:
vous êtes certain(e)s d'y trouver les dernières astuces et
solutions pour les jeux européens et japonais, et ce dès leur sortie.
Vous pouvez même questionner notre spécialiste en direct !

CHAQUE JOUR, LES NEWS !

Dates de sortie, bancs d'essai, previews, potins (Y compris
les vérités, rumeurs et tests sur une certaine console 64 bits),
Mise à jour quotidienne, bien sûr.

CHAQUE JOUR, ~~UN~~ DEUX* JEUX À GAGNER !

Ce sont des hits et ils sont expédiés dès le lendemain :
Début septembre, vous auriez déjà gagné Formula One, Nights, DBZ 22...
et dès leur disponibilité, vous gagnerez WipeOut 2097, Tekken 2.
Il y a aussi des consoles à gagner (ou 1500F de bons d'achat).

3615 PSX®

3615 S32®

LA RÉFÉRENCE 32 BITS
CAR IL N'Y A PAS QU'UNE 32 BITS !

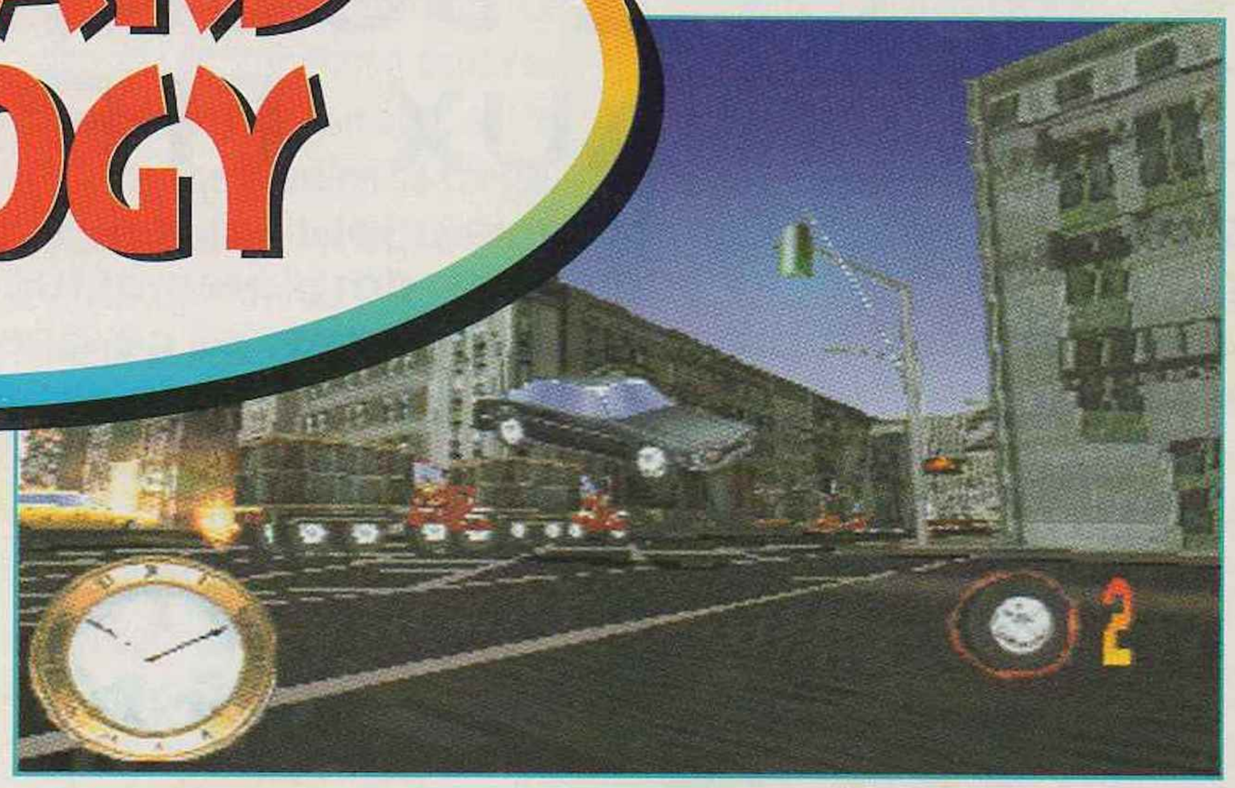
3623 PSX®

8 FOIS PLUS RAPIDE
AVEC UN MAGIS CLUB OU ÉMULATEUR

*Jusqu'à un jeu Playstation™ et un jeu Saturn™ par jour.
Ces services minitel sont édités par Pixtel, 2,23F/mn.

DIE HARD TRILOGY

PlayStation



Le jeu d'action le plus destroy du mois est sans nul doute Die Hard Trilogy. Du sang, des tripes et des explosions à tout va pour trois adaptations qui tiennent vraiment la route. Le tout dans le respect le plus total des films. Vas-y Bruce, tu vas leur mettre leur mère !

ON EXPLOSE TOUT !

Le deuxième volet, conçu « à la Virtua Cop », vous en mettra plein la vue. Une profusion de détails existe et on peut absolument tout exploser : la moindre vitre, le moindre faux plafond, tout y passe ; c'est un défouloir comme on en a rarement vu. Mais du coup, rejouer à Virtua Cop ensuite, ça fait un peu cheap !

Enfin un jeu bien ciselé et qui ne se moque pas de nous. On a beau dire, mais c'est de plus en plus rare de voir cela sur les nouvelles machines. Pour une fois, l'adaptation de trois gros titres du cinéma d'action se solde par une réussite totale. C'est un fait suffisamment rare pour être souligné. Bon, j'arrête la pommade (quand même, ch'uis pas payé par la Fox !) pour vous parler du jeu.

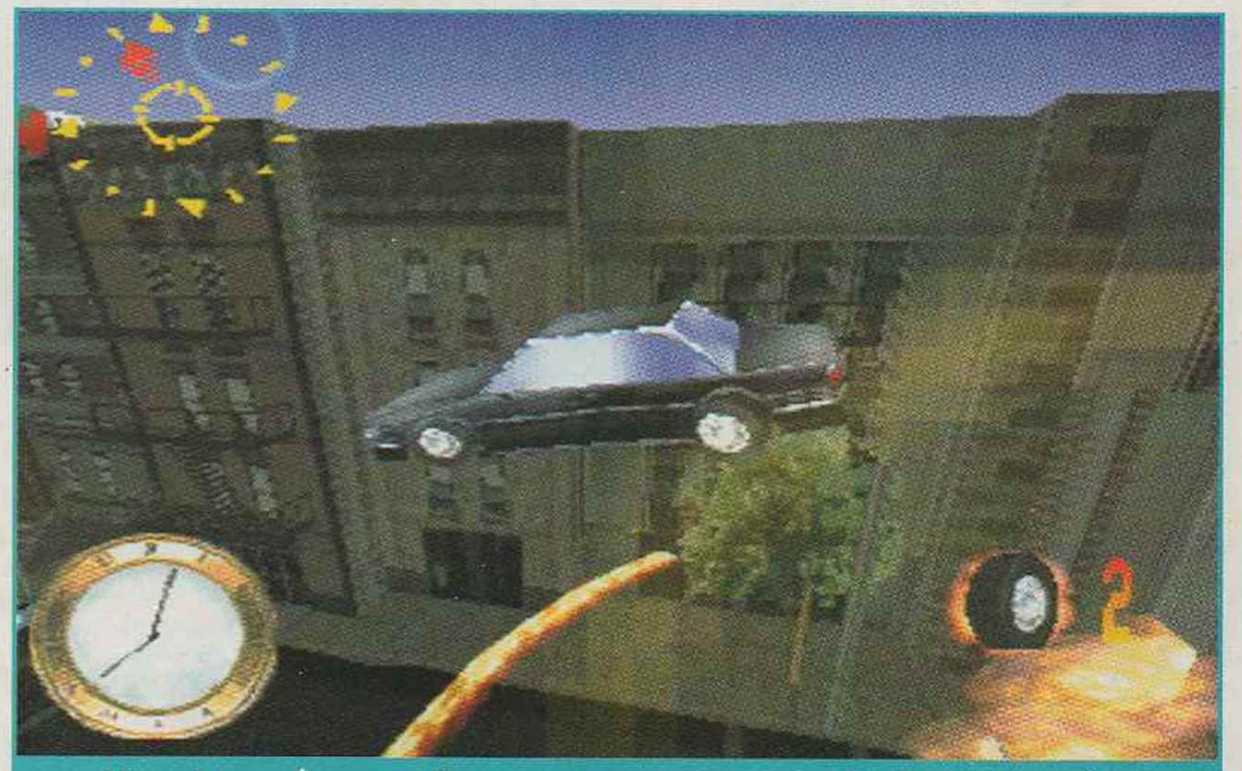
TRIO DE BONS JEUX

Die Hard Trilogy se compose de trois softs complètement différents (en ce sens qu'ils n'ont rien à voir). *Piège de Cristal* est constitué d'un labyrinthe en 3D où il faut sauver les otages

Deux mêmes avis

THUG. W : « Die Hard Trilogie est un soft très excitant. Avec ses trois jeux en un, c'est le délire total. Le premier est le moins beau et le moins amusant. En revanche, la deuxième partie est plus intéressante. Les effets d'explosions, de lumière, sont bien rendus, tous les décors réagissent aux impacts des tirs... Quant au troisième (mon préféré), son ambiance est "speed" et les explosions provoquées par les bombes sont surprenantes de réalisme. J'attends sa sortie avec impatience ! »

BUBU : « Truc W.C. a raison : réunir sur un même CD un Loaded mieux que Loaded, un Virtua Cop mieux que Virtua Cop, et un Quarantine mieux que Quarantine, c'est super ! Personnellement, je préfère l'épisode Piège de Cristal. C'est celui qui innove le plus au niveau du style de jeu. 58 Minutes pour vivre est le plus défoulant : on peut enfin tout péter ! Quant au volet Une Journée en enfer, il permet enfin de faire tout ce que le code de la route interdit ! Seul regret, les graphismes demeurent grossiers, et à cause des mouvements de caméra, l'action est parfois confuse. »



Une Journée en enfer vous propose des effets de caméra digne du film. Impressionnant !

TROIS JEUX EN UN

Le premier volet vous emmène dans un immense hôtel : le Nakatomi Plazza. Tout comme dans le film, il faut libérer les otages et flinguer du terroriste. On y trouve bien sûr des armes toujours plus puissantes, des grenades, des piles atomiques... bref, tout un arsenal de guerre. Dans le second, l'action commence dans un aéroport. Très vite, on se retrouve plongé dans le feu de l'action. Très bien conçue, cette partie réserve beaucoup de surprises aux joueurs acharnés (plusieurs chemins possibles). Enfin, le troisième volet vous place au commande d'un bolide à travers les rues du Bronx.

et tuer les terroristes. Des effets de transparence originaux rendent le jeu très lisible et plutôt jouable, bien qu'il reste assez difficile. Le deuxième volet, reprise de *58 Minutes pour vivre*, est un Virtua Cop amélioré. De très nombreuses armes sont à disposition et l'on peut tout dégommer (absolument tout !). Impressionnant de réalisme et de violence ! Enfin, le dernier, *Une Journée en enfer*, est une course contre la montre. Il faut trouver l'emplacement de bombes et les exploser en fonçant dedans. Un jeu d'action excellent, une ambiance d'enfer et un réalisme également à couper le souffle (surtout lors des poursuites après les voitures piégées).

Vous l'avez compris, Die Hard Trilogy est excellent, vraiment fun (ambiance Road Rash pour le dernier jeu). De bonne conception, il vous invite à naviguer sans perdre votre progression d'un épisode à l'autre. Et les âmes sensibles pourront même se passer du sang à l'écran grâce à une option !

Willis Leflou

PlayStation

DIE HARD TRILOGY

éditeur
FOX

textes
FRANÇAIS

genre
ACTION/TIR

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

difficulté
MOYENNE

durée de vie
ASSEZ COURTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Fournir trois jeux différents pour le prix d'un est une bonne idée. Les amateurs d'action y trouveront leur compte sans aucun doute.

GRAPHISME 88%
De nombreux détails sont présents mais le tout manque un peu de finesse.

ANIMATION 93%
Malgré quelques ralentissements dans le deuxième volet, l'ensemble est très correct.

SON 90%
Les bruitages sont adéquats et les musiques replongent dans l'ambiance des films.

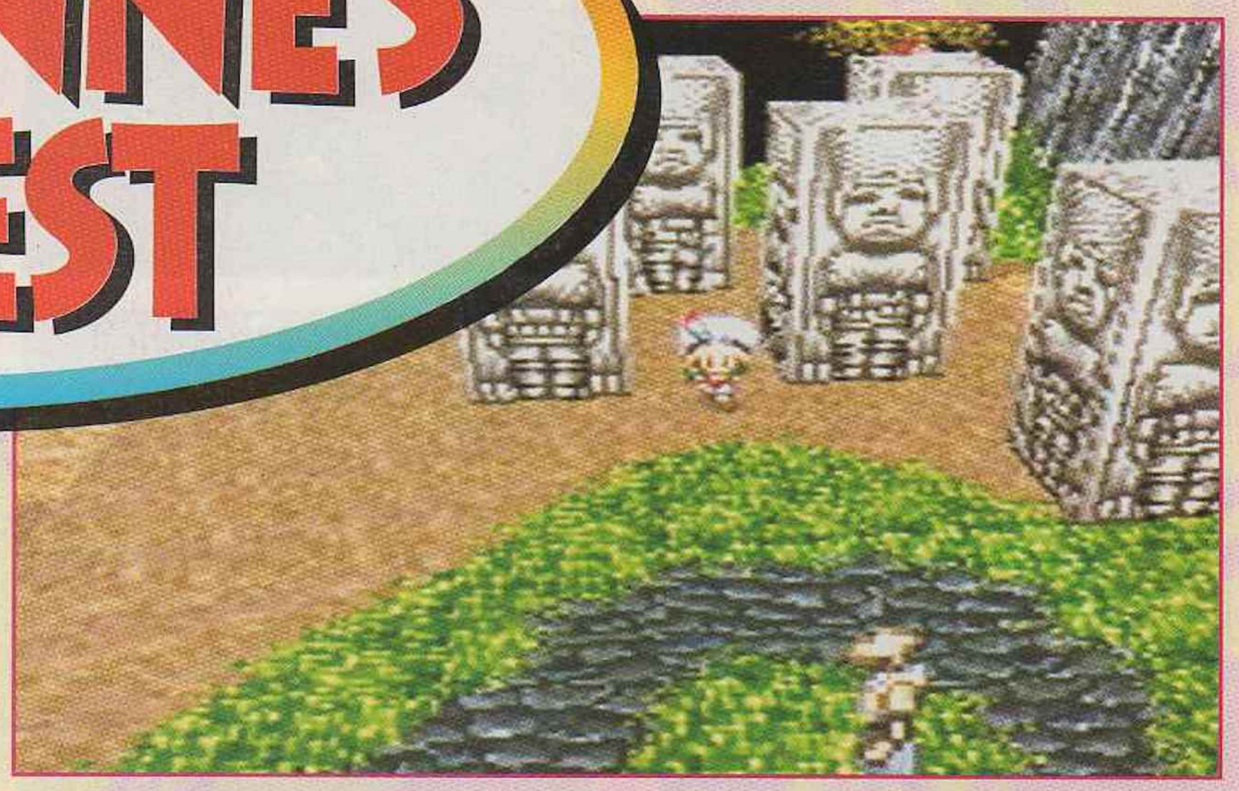
JOUABILITÉ 93%
Des petits problèmes de maniement dans le premier volet qui disparaissent vite.

94

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

LUCIENNE'S QUEST

3DO



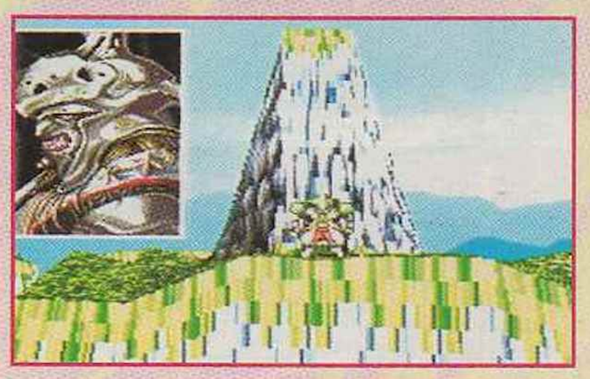
Malgré un nom pour le moins grotesque, Lucienne's Quest s'inscrit comme le digne successeur de Mystaria. Ce n'est qu'une demi-surprise lorsque l'on sait que son créateur s'appelle Micro Cabin, une équipe de développeurs qui a tout compris à la 3D sur Saturn.

LA BANDE À LULU

Avec ses alliés, Lucienne peut invoquer un golem qui ne peut être soigné. Proche de la mort, ordonnez-lui de s'auto-détruire près des ennemis.

La 3DO fait de la résistance. Cette machine semble mettre un point d'honneur à développer, la première en Europe, les gros titres amenés à sortir sur les autres 32 bits. Myst, Return Fire, Alone in the Dark II sont quelques uns des exemples de cette tendance.

Pour tout dire, dans notre numéro d'été, nous vous avons présenté la version japonaise (sur Saturn) de Lucienne's Quest dont le nom original est Sword & Sorcery. On se demande quelle mouche a piqué les traducteurs pour qu'ils se sentent obligé d'affubler le jeu d'un tel nom ! Remarquez, en anglais, Lucienne est peut-être un nom à

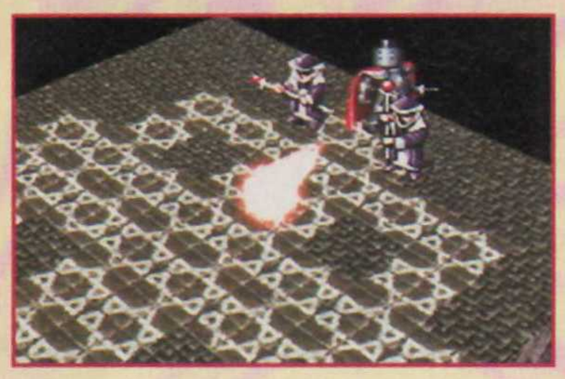


LES ESPRITS

Grâce à des objets uniques, les persos non-magiciens peuvent invoquer des esprits. Certains infligent des dommages directs, d'autres apportent une aide logistique pour faire fructifier son or ou acheter des objets rares. Celui de l'eau, lors des situations critiques, a un pouvoir de guérison totale.

Les personnages non-magiciens peuvent invoquer les esprits afin que ceux-ci lancent des sorts à leur place.

LUCIENNE'S QUEST



SUR LES CHAMPS DE BATAILLE

Cette sélection des champs de bataille illustre parfaitement la diversité des décors ainsi que la puissance de la magie et des esprits.

éditeur	MICRO CABIN
textes	ANGLAIS
genre	RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	CORRECTE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

92%

en résumé

Moins spectaculaire que Mystaria, Lucienne's Quest est l'un des rares RPG qui exploitent à fond la 3D. Original, varié et agréable, bref ne passez pas à côté.

100
95
85
80
75
70
65
60
55
50

la cote d'enfer (bien que je n'en sois guère convaincu).

LE MOINE NE FAIT PAS L'HABIT

Cela étant dit, Lucienne's Quest est un jeu de rôle qui retient l'attention par son environnement intégralement réalisé en 3D. Contrairement à Mystaria où l'action reposait à 90 % sur le combat, Lucienne's Quest se dote en plus d'un aspect recherche non négligeable. N'allez pas croire néanmoins que les combats sont inexistants. Ils exigent peut-être moins de stratégie mais sont d'autant plus plaisants qu'ils durent moins d'une heure, montre en main. Lorsqu'une confrontation a lieu, la vue 3D prend une allure isométrique bien que, dans le cas présent, ce terme ne soit pas exactement approprié (mais c'est le meilleur qui me soit venu à l'esprit !). Bref, même si ces derniers mois les sorties de RPG se font rares sur 3DO, l'intérêt de Lucienne's Quest justifie à lui seul l'achat de ce jeu.

Wolfen

GRAPHISME 87%
Les séquences de combats sont particulièrement réussies.

ANIMATION 88%
Le zoom met bien en valeur l'animation des combats.

SON 96%
Pour une fois, les musiques méritent vraiment le qualificatif « médiévales ».

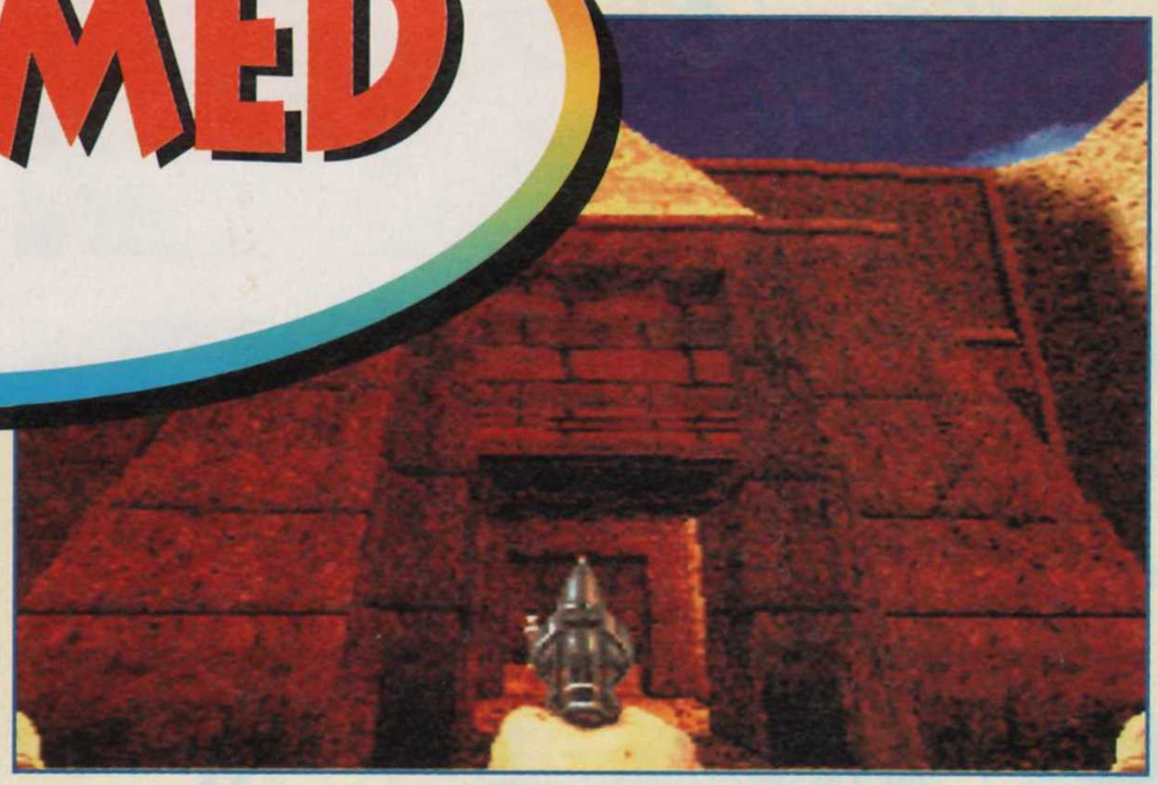
JOUABILITÉ 80%
Quelques petits problèmes lors des déplacements mais rien de dramatique.

TESTS

EXHUMED

Saturn

Ça fait des lustres qu'on attend Doom sur Saturn. On n'avait même pas d'imitation à se mettre sous la dent. Heureusement, Alien Trilogy (cf. test p. 108) et Exhumed déboulent. Carnage à l'égyptienne...



Des créatures vampirisent l'âme du roi égyptien Ramsès. Si vous ne les arrêtez pas à temps, le chaos régnera sur Terre ! En mettant la main sur six objets sacrés du pharaon, vous acquerrez de grands pouvoirs qui vous aideront dans votre quête. Bref, ce scénario bateau est prétexte à un jeu à la Doom...

MONSTRE DE BEAUTÉ

Le graphisme du jeu est un vrai bijou., et la 3D polygonale remarquable. Les décors égyptiens sont magnifiques, et bénéficient de superbes effets de lumière, inédits sur Saturn. Quant à l'animation, elle est fluide.

Quand vous êtes passé entre ces deux ennemis, l'un a tiré sur l'autre par erreur. Résultat : ils se battent entre eux !

L'avis des morts-vivants

ELWOOD : « La Saturn se réveille (enfin) et nous propose un "Doom-like" d'excellente facture. Avec sa gestion impeccable de la 3D et son univers foisonnant, Exhumed s'impose d'emblée comme une référence. Preuve est faite que la Saturn est parfaitement capable de gérer ce genre de jeu aussi bien que la PlayStation. On espère que Quake et les autres seront aussi réussis. À bon entendeur... »

DIDOU : « Même si j'aime beaucoup le genre, je n'apprécie guère, en général, les ambiances glauques et les niveaux trop sombres. J'ai donc été ravi par Exhumed et ses décors égyptiens (ça change des donjons et autres ambiances "batcave"). Les armes sont puissantes, les ennemis intéressants. Bref, Exhumed m'a beaucoup plu pour son ambiance et son univers original, mais les combats m'ont quand même un peu laissé sur ma faim. En attendant Destructor, Duke Nukem 3D ou Marylin Monroe, c'est probablement Exhumed qui occupera mes nuits. »

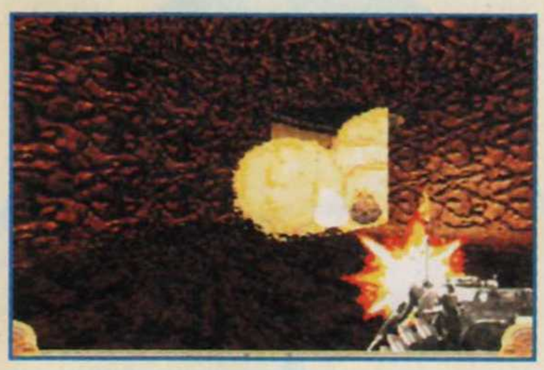
À chaque fin de niveau, Ramsès vous dit (en français) ce que vous devrez faire dans le prochain. Merci, gars !

Votre liberté de mouvement est assez grande (vous pouvez par exemple lever et baisser la tête), mais l'action n'en reste pas moins classique. Vous explorez des labyrinthes plutôt simples (on y trouve tout de même des plates-formes suspendues, un peu comme dans Mario 64 !), à la recherche de clefs et d'interrupteurs, afin de rejoindre la sortie ou de

Vous pouvez demander la carte du niveau exploré, qui s'affiche alors en surimpression. Pratique.

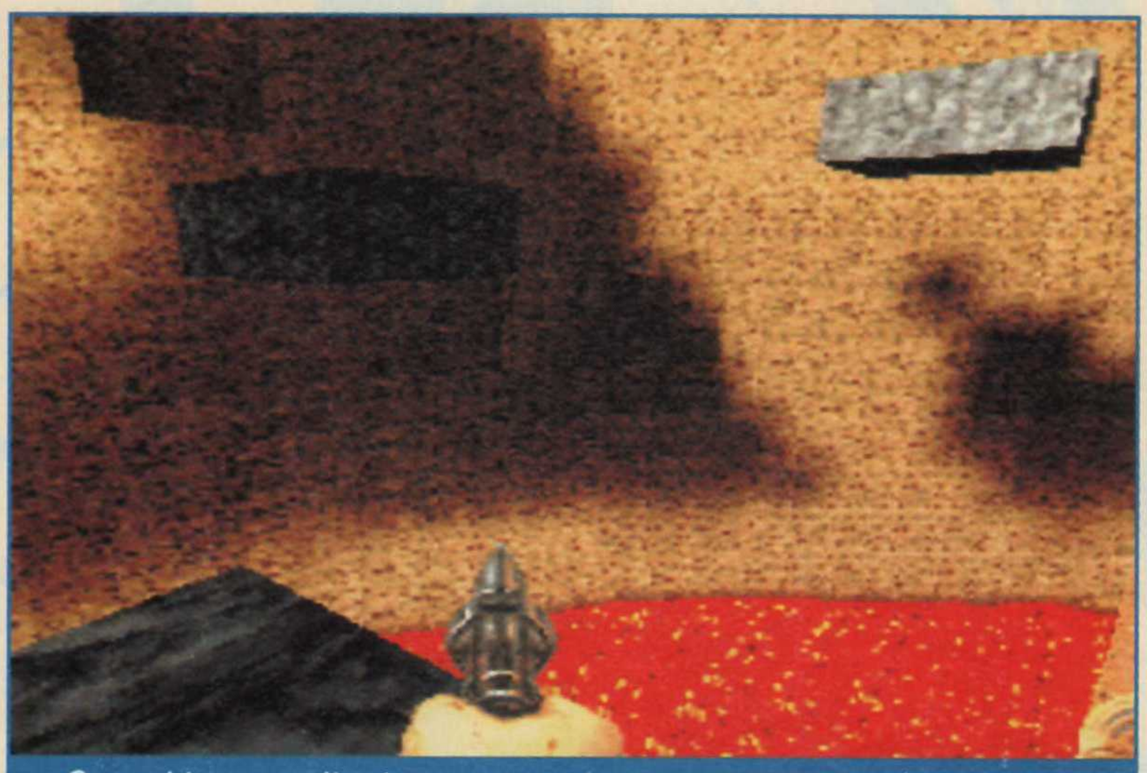
dénicher un des six objets sacrés. Heureusement, ces derniers vous permettent d'effectuer de nouvelles actions, comme sauter plus haut ou nager sous l'eau, et ainsi d'explorer des lieux autrement inaccessibles. Le point faible du jeu concerne les ennemis. Ils sont en 2D, assez mal

En levant la tête, vous venez de voir qui vous tire dessus depuis deux minutes. Il est temps de riposter....

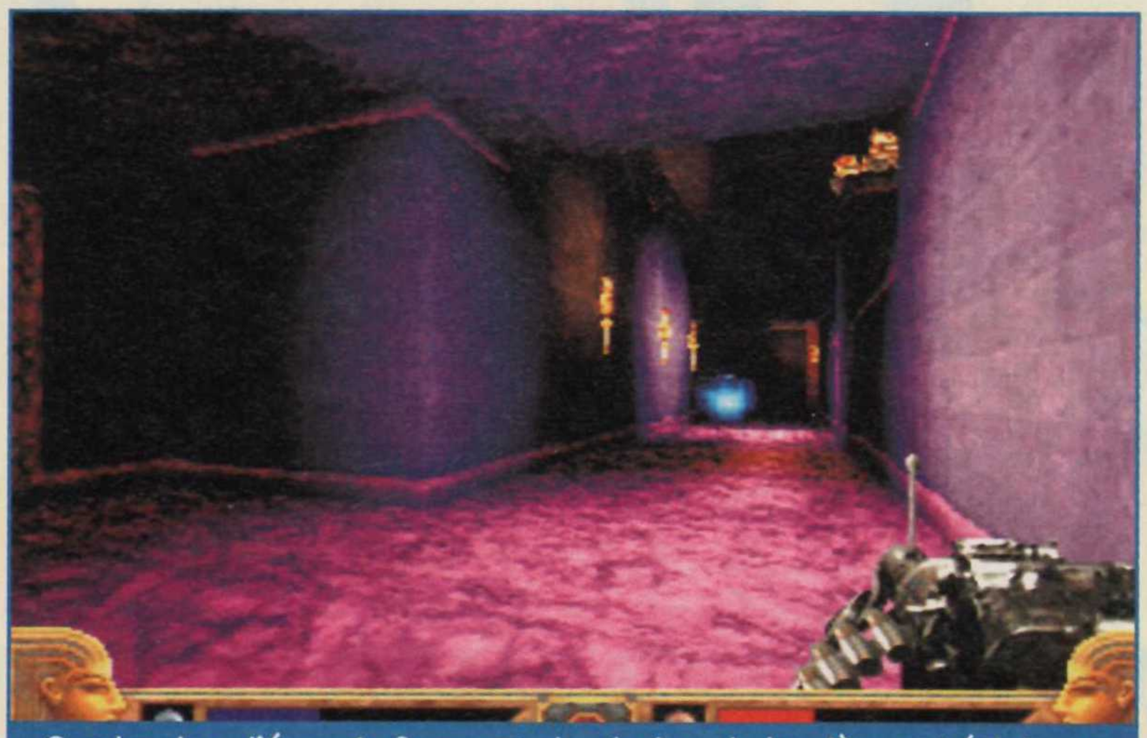


ARMÉ DE PRUDENCE

Sabre, revolver, mitraillette, grenades, lance-flammes, pouvoirs magiques, etc. Vous composez votre arsenal petit à petit au cours de l'aventure, au rythme d'une arme nouvelle tous les deux niveaux environ.



Quand je vous disais que certains passages sur des plates-formes ressemblaient à Mario 64 ! N'est-ce pas flagrant ?



Ces boules d'énergie forment des halos de lumière qui éclairent les parois du couloir. À ne pas admirer trop longtemps....

dessinés, voire ridicules (style coléoptère...), et pas très bien animés. La jouabilité, lors des combats, est perfectible. Si les ennemis ne vous ratent jamais, vous avez parfois du mal à faire mouche, d'autant que les munitions font vite défaut et que l'action est souvent confuse. Bref, l'arsenal est sympa, mais la tuerie n'atteint pas l'intensité de Doom.

Pour conclure, je dirai que si vous appréciez le côté aventure de ce genre de jeu, je vous recommande Exhumed. Mais si comme moi, vous préférez l'action pure et dure, je vous le conseille déjà moins...

Bubu,
ressuscité.

Saturn

EXHUMED

éditeur
BMG
textes
FRANÇAIS
genre
DOOM
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
INFINI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
HONNÊTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

En résumé

Un des premiers « Doom-like » sur Saturn, et une réussite : la 3D et l'ambiance sont superbes. Tant pis pour les rambos, l'aventure prend le pas sur l'action.

GRAPHISME 90%
Textures et effets de lumières superbes. Ennemis plutôt quelconques.

ANIMATION 90%
Une 3D polygonale d'une fluidité exceptionnelle. Mais des sprites assez mal animés.

SON 90%
D'envoûtantes musiques de style oriental, pour des bruitages banals.

JOUABILITÉ 80%
On peut tout faire. Malheureusement, les tirs demeurent imprécis.

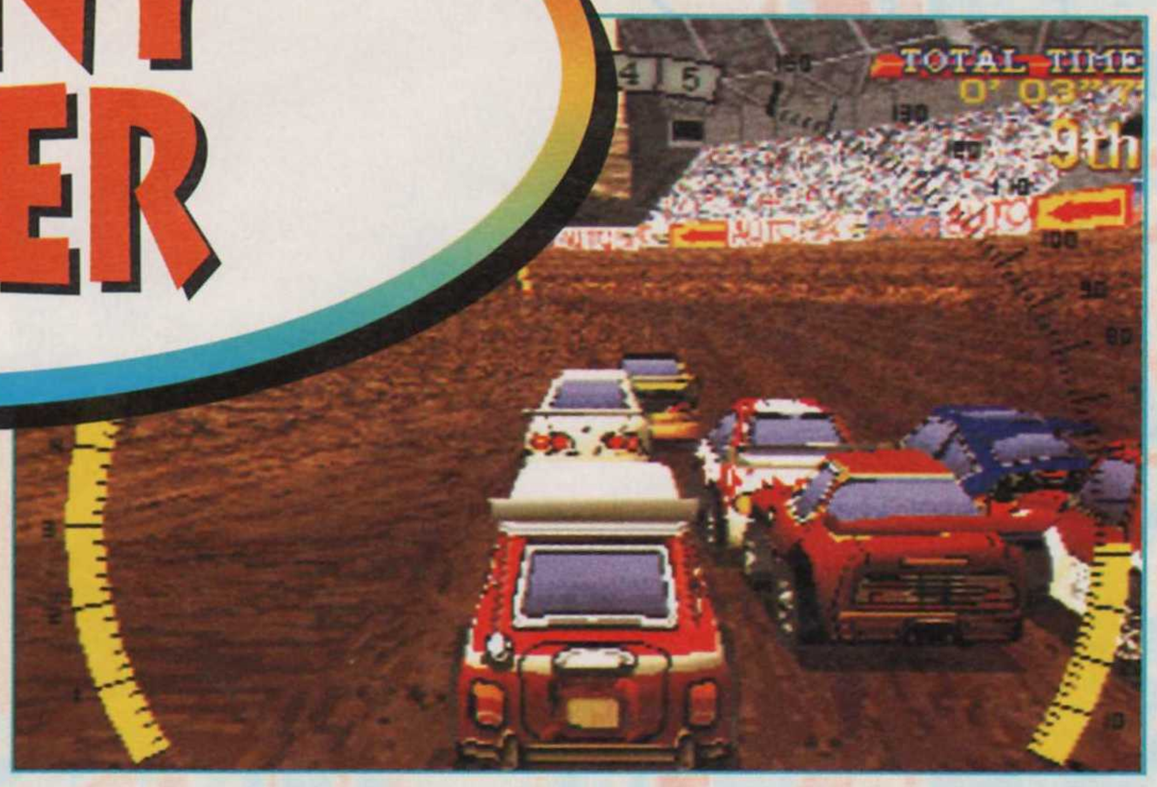
100 95 80 75 70 65 60 55 50

89%

PENNY RACER

PlayStation

Penny Racer est ce que l'on a l'habitude d'appeler « un bon petit soft ». Sans afficher de grandes prétentions, ce jeu de course aligne quelques qualités dont les Ridge Racer & Co feraient bien de s'inspirer.



Un peu de naïveté dans cet univers de techno-destroy-la-mort-qui-tue, ça fait du bien de temps en temps, non ? Avec Penny Racer, le jeu de course prend une tournure inhabituelle sur PlayStation, puisqu'on y pilote de toutes petites voitures qui font « tuuut ! » en se tapant bêtement les unes contre les autres. Au-delà de ce délire graphique, se cache un vrai jeu de caisses. Jugez plutôt : une bonne dizaine de circuits très variés, des véhicules aux caractéristiques différentes, et la possibilité d'améliorer son engin au fil des courses, grâce à une prime accordée en cas de podium. Les premiers tours de roues font peur, car la voiture semble incontrôlable au moindre dérapage, les collisions avec les autres concurrents sont molles et graphiquement « buggées ». Enfin, on se traîne lamentablement sur la piste... Oui, mais ! Dès que l'on a fait un peu de shopping et monté une boîte de vitesse et un moteur plus performants, les choses vont beaucoup mieux ! La jouabilité elle aussi se révèle très bonne quand on a acquis le savoir-faire du « dérapage anticipé », similaire à celui

LES PENNYS

Avec les primes de course, on peut se payer des pneus, boîtes de vitesse, ailerons, moteurs, direction...

Les concurrents ont un comportement réaliste, allant même jusqu'à se planter tout seul ! Ici, le plan du circuit est affiché.

PlayStation

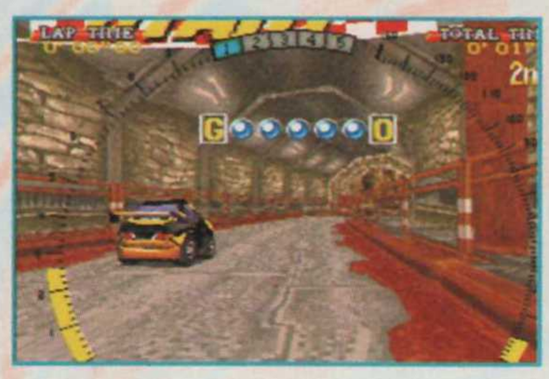
PENNY RACER

éditeur
TAKARA
textes
ANGLAIS
genre
COURSE
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON
difficulté
DIFFICILE
durée de vie
ASSEZ BONNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

LES VUES

Les deux angles de vue proposés sont les mêmes que dans Ridge Racer. Les dérapages des voitures, très brusques, posent bien des problèmes en vue extérieure.



Le mode Deux joueurs est un petit plus. Il se joue sur une seule et même console, entraînant quelques ralentissements.

nécessaire pour briller à Ridge Racer. Ici s'arrête la comparaison, car Penny Racer ne rivalise pas avec les autres jeux d'arcade sur le plan de la réalisation : les circuits sont jolis, très différents les uns des autres, mais peu détaillés. L'animation, très bonne lorsqu'on joue seul, devient moyenne à deux joueurs, en écran splitté. Enfin, même sans ce dernier mode et grâce à l'apparition de surprises (circuits, options), Penny Racer conserve une très bonne durée de vie pour un jeu de ce genre.

Milouse, lapine.

En résumé

Penny Racer est un très bon jeu de caisses, mignon tout plein, mais que les novices devraient éviter à cause de sa prise en main délicate.

LES CIRCUITS

Tous les circuits ne sont pas disponibles au départ. Il faut même pas mal trimer pour accéder au dernier, une version enneigée d'un autre circuit.

Des avis mitigés

CHON : « Je ne sais pas pourquoi, mais je n'arrive pas à accrocher à ce Penny Racer. Déjà, la jouabilité n'est pas des plus réjouissantes. Que le comportement de la voiture puisse être amélioré en achetant du matos d'accord, mais on devrait pouvoir la conduire un minimum dès le départ ! En plus, les graphismes ne sont pas franchement beaux. Mais le comble reste quand même le jeu à deux ! L'animation est alors saccadée à souhait !
Bref, à mon avis, il est inutile d'investir dans ce titre, alors que de bons jeux de caisses sont disponibles. »

LEFLOU : « Voilà un jeu amusant, qui ne paie pas de mine mais se révèle très plaisant à jouer. Techniquement propre sur lui (mis à part un circuit où l'animation rame un peu), Penny Racer me semble assez complet pour accrocher le joueur pendant de nombreuses parties. Bref, un bon p'tit jeu. »

GRAPHISME 87%
Ce n'est pas un feu d'artifice graphique, mais c'est varié.

ANIMATION 84%
Y'a pas de lézard, tant qu'on ne joue pas à deux en tout cas...

SON 89%
Un peu neuneu selon certains, mais fidèle à l'ambiance du jeu.

JOUABILITÉ 88%
Le contrôle des caisses est irréaliste et délicat, ce qui est bien plaisant !

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

88%

TESTS

VIRTUA FIGHTER KIDS

Saturn

Nous vous présentions VF Kids le mois dernier en Over the World, et le voilà déjà qui arrive chez nous, en France. Une célérité étonnante dont on ne peut évidemment que se réjouir !

Tout d'abord, et avant de commencer ce test que je vous sens pressé de lire, une précision : les photos qui l'illustrent sont issues de la version japonaise du jeu. Des problèmes de délai nous ont obligées à adopter cette solution. Mais ne vous inquiétez pas, dès que VF Kids sera dispo en français nous y jetterons un coup d'œil, et s'il comporte des changements notables, nous vous en ferons part (a priori, cela ne devrait pas être le cas).

VF Kids est en fait un VF 2 totalement relooké. Ici, les personnages ont perdu de leur sérieux et de leur grandeur pour adopter le physique grotesque et ô combien plus sympathique de ces SD (super deformed), dont raffolent les Japonais. Bénéficiant d'un « habillage » très réussi (avec en particulier des scènes cinématiques en images de synthèse sublimes et vraiment très drôles), VF Kids reprend la totalité des prises et des coups dont dispose son grand frère. Afin d'aider le débutant ou les

Jeffry a des manières bien à lui de faire la bise. Sarah risque de s'en tirer avec de sacrés maux de tête.

Lorsqu'ils se prennent des coups, les VF Kids font la grimace. Ne fais pas trop bobo au petit Kage, Paï !

Dans VF Kids, Shun Di a troqué sa gourde de saké contre une canette d'un thé célèbre au Japon : le « Java Tea ». Jacky vous le présente ici.

Dans le feu de l'action, Jacky met de côté sa gentillesse et sa galanterie. Un seul but compte : gagner.

Shun Di contre Lion Rafale. Deux maîtres de l'esquive dans leurs œuvres : des chorégraphies souvent remarquables.

Le coup de coude d'Akira est assez difficile à placer dans cette nouvelle version. Et lorsqu'il rate...

Lau, habillé de rouge, s'apprête à écraser son homologue en vert avec toute sa hargne. Heureusement, ce dernier se relève.

MIGNON

L'intro et les différentes fins que propose VF Kids sont vraiment très réussies. Elles mettent en scène nos petits héros dans des situations souvent cocasses et carrément irrésistibles.

plus jeunes, à qui ce jeu est avant tout destiné, un système de touches simplifiées existe. Avant de débuter un combat, il vous suffit de valider l'option « Kids » et de nombreux coups sortiront tout seuls sans que vous ayez rien à faire. C'est pratique, dans l'absolu, mais cela tue le côté très technique du jeu, qui est à la base du succès de VF 2.

VF 2 VERSUS VF KIDS

Nous voici donc devant un jeu super-mignon, carrément top pour les gamins et tous ceux qui n'aiment pas trop se prendre la tête. Mais il est à déconseiller vivement à tous ceux qui se sont procuré VF 2 et le maîtrisent déjà. Ils ne retrouveront pas leurs timings, leurs distances, et, au final, ils risquent de rapidement s'énerver s'ils jouent un peu « sérieux ». Un jeu mignon, donc, mais à prendre au second degré...

Chris

Saturn

VIRTUA FIGHTER KIDS

éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
CORRECTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 93%

En résumé

Même s'il n'égale pas VF 2, VF Kids est un jeu rigolo, sympathique, et surtout remarquable pour son ambiance et ses persos adorables.

GRAPHISME 92%
Le passage en SD des persos est réussi. Le côté gamin des décors passe très bien.

ANIMATION 96%
Mouvements des persos très (trop ?) rapides. Pas de ralentissement à noter.

SON 88%
Voix aiguës marrantes. Musiques réussies mais limite prise de tête.

JOUABILITÉ 90%
La faible amplitude des mouvements casse un peu le côté technique du jeu, mais bon...

91%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

METAL SLUG

Neo Geo CD

Si les jeux de combat sont légion sur Neo Geo CD, les beat them up sont depuis longtemps tombés en désuétude.

Metal Slug est un beat them up tout ce qu'il y a de plus classique. Vous dirigez un petit bonhomme genre membre super entraîné de l'US Army, et vous partez casser du nazi au travers de six stages surpeuplés de casques verts et de tanks. Les armes mises à votre disposition sont au nombre de six. Vous disposez de pistolet (tir normal, efficace mais pas très rapide), pistolet-mitrailleur, lance-flammes, grenades, lance-roquettes et enfin une arme indéfinissable qui balance des salves de fusil à pompe puissance 10. Pour récupérer les bonus armes, une seule solution : délivrer les prisonniers (faciles à reconnaître, ce sont les persos barbus, à moitié nus, avec les mains attachées dans le dos). Un tank dans lequel vous pouvez vous engouffrer est disponible à chaque niveau. Ses avantages ? Une puissance de feu indéniable et la capacité de supporter pas mal de tirs avant de virer au rouge et d'exploser. Bref, nous nous trouvons là devant un titre très fun et bien réalisé qui ne pèche que par une chose : sa durée de vie, les six stages se terminant trop rapidement. Heureusement, la

MONSTRES DE FER

Les six boss qui vous attendent sont en fait de monstrueux engins pilotés par des maniaques assoiffés de sang.

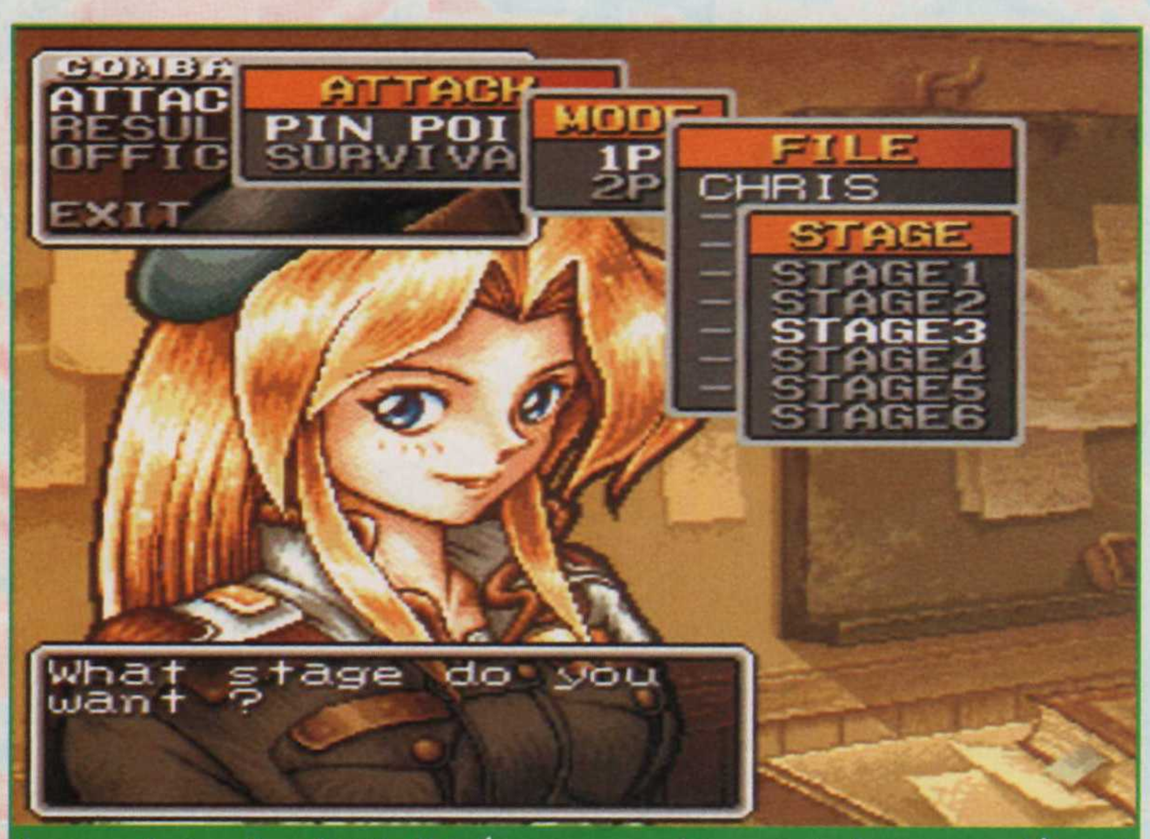
Heureusement, Metal Slug est là pour réparer cette injustice, et ce, de brillante façon !

Le tank dispose d'une bonne puissance de feu mais reste lent. Anticipez sur les actions de vos ennemis pour vous en sortir.

Neo Geo CD
METAL SLUG

TAÏAUT !

Lorsque vous devez faire face à un adversaire manifestement plus fort, n'y allez pas par quatre chemins : utilisez la technique (un minimum réfléchie) du rentre-dedans.



La combat school est dirigée par une charmante jeune gradée qui saura vous mener la vie dure. Ne vous fiez pas à son sourire.

possibilité de jouer à deux améliore grandement les choses. Mieux : une option spéciale, la « combat school », vous permet d'enregistrer vos scores, sur les différents niveaux, et permet de voir de quoi vous êtes capable. Un mode Survival existe également : avec une vie, vous devez aller le plus loin possible. Des petits riens, mais si vous vous prenez au jeu, la durée de vie de Metal Slug devient beaucoup plus intéressante, surtout — et je vous conseille de le faire — si vous vous y mettez avec un copain.

Chris

KILL THEM ALL

Les soldats allemands que vous croisez sont parfois occupés à discuter ou à cuisiner. N'hésitez pas à les déranger et à les attaquer par surprise. À la guerre comme à la guerre !

Art Gallery

Une option spéciale, et manifestement bon esprit, vous autorise à admirer des séries de croquis et dessins qui ont servis à élaborer Metal Slug. Ceux-ci sont divisés en trois parties : personnages, engins et autres. Chaque partie est composée de plusieurs dizaines de dessins. De style assez différent, ils se veulent souvent humoristiques. Et même si dans l'absolu,cela n'apporte pas grand-chose au jeu, je trouve tout de même l'idée extrêmement sympathique et j'applaudis des deux mains cette initiative assez peu courante.

éditeur
NAZCA
textes
ANGLAIS
genre
TIR
joueur(s)
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
VARIABLE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 94%

En résumé

Metal Slug fait partie de ces petits jeux sympa auxquels on joue un peu, beaucoup... jusqu'à ne plus les lâcher. Une réussite.

GRAPHISME 90%
Persos et machines détaillés et très « vivants ». Décors également très réussis.

ANIMATION 95%
Les mouvements des soldats sont étonnamment fluides. Aucun ralentissement.

SON 88%
Cris, bruits de tirs, explosions... L'ambiance sonore est sans surprise mais efficace.

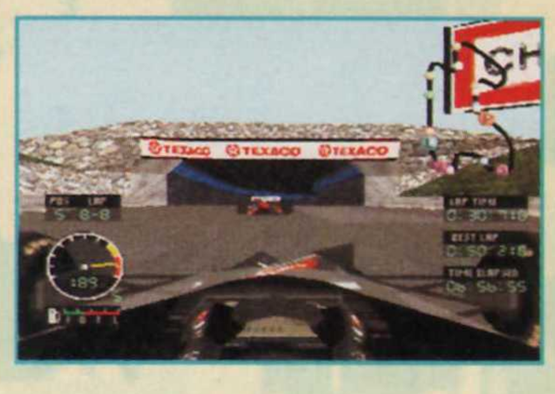
JOUABILITÉ 90%
Le bonhomme est super maniable, le tank un peu moins. Normal.

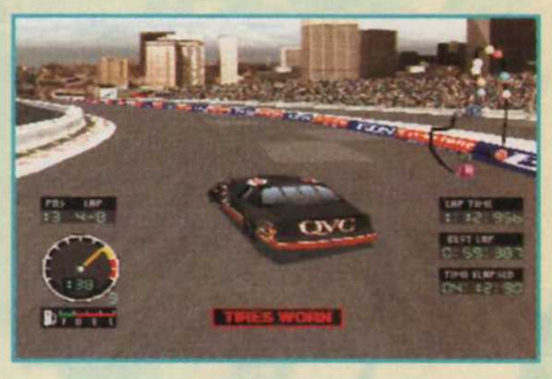
100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

ANDRETTI RACING

PlayStation





Après l'excellent Formula One de Psygnosis, E.A. Sports réplique en sortant Andretti Racing. Un titre qui vous plonge, au choix, dans le championnat d'indy-car ou des épreuves de stock-car.

La dernière manche du championnat d'indy-car s'est déroulée le dimanche 9 septembre à Laguna Seca. Elle a été remportée par Zanardi, tandis que Jimmy Vasser était, pour sa part, sacré champion de l'année. Avouez qu'Andretti Racing sort vraiment au bon moment ! Mais qu'en est-il au juste de ce soft édité par Electronic Arts ? Première constatation, il est légèrement moins beau que Formula One, son concurrent le plus sérieux. Il comporte seize Grands prix, que vous pouvez disputer en indy-car (monoplace), ou en stock-car (voiture de supertourisme).

LES VUES

Vous avez le choix entre trois angles : intérieur, extérieur en plan rapproché, et extérieur en plan un peu plus éloigné.

Quand vous rentrez au stand, vous pouvez choisir l'opération de vos mécanos (changer les pneus ou l'inclinaison des ailerons, etc).

Autre point positif, jusqu'à quatre players peuvent s'affronter via deux PlayStations câblées, chaque écran étant splitté.

UN MODE AMBITIEUX

Mais le point fort de ce jeu reste son mode Carrière, très réaliste. Au lieu de commencer directement une saison avec la voiture de votre choix, comme c'est le cas dans tous les autres jeux, vous êtes obligé de débuter dans un team de fond de grille, c'est-à-dire médiocre. Bref, vous êtes assis dans une poubelle ! La saison

PlayStation

ANDRETTI RACING

éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
ANGLAIS
genre
INDY-STOCK-CAR
joueur(s)
1 À 4
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ACCEPTABLE
prix
A B C D E F

92%

LE MULTIPLAYER

Andretti Racing peut se jouer jusqu'à quatre. Il suffit de relier deux PlayStation, et de jouer en écran splitté. Si vous n'êtes que deux, une console, un jeu et un écran suffiront.

En mode Carrière, si vous réussissez votre première saison, les propositions des meilleures équipes ne manqueront pas.

terminée, si vous avez été éblouissant malgré votre piteux matériel, vous recevrez des offres d'équipes plus pointues. Ainsi, votre carrière pourra évoluer. Un mode Racing School est également présent, constitué d'interviews des membres du clan Andretti (Mario, Michaël et Jeff), qui vous donneront quelques conseils. La conduite est à mi-chemin entre la simulation et l'arcade, et procure quelques bonnes sensations. Bref, sans avoir le réalisme de Formula One, Andretti reste un bon jeu de caisses très agréable.

Chon

LES CRASHS

Ils sont très spectaculaires. En mode Indy, un petit accrochage avec un concurrent peut faire s'élever votre monoplace, par le phénomène de collisions en série.

PLAYER FUN 95%

En résumé

Avec 16 circuits, un mode Carrière, et la possibilité de courir en indy ou stock-car, Andretti Racing ne manque pas d'atouts.

L'avis de Milouse

« Ce jeu ne paie pas de mine au premier abord : les graphismes sont ternes. La PlayStation peut nous servir des choses plus abouties en la matière... Toujours est-il qu'il est intéressant à jouer, et bénéficie d'une très bonne durée de vie. Pour une fois, je soutiens Chon dans sa lutte pour la reconnaissance de ce jeu, certes inférieur à Formula One (son plus proche concurrent), mais qui mérite d'être acheté si vous n'êtes pas trop regardant du côté des graphismes. Et la présence d'un mode Deux joueurs sur un même écran ne gâche rien (ND Chon : Ben, tu vois quand tu veux !). »

Les réglages

Avant les qualifications et la course, vous pouvez effectuer des réglages sur votre voiture. Ils portent sur le choix des pneus, l'inclinaison des ailerons avant et arrière, et sur la durée des rapports de vitesse.

GRAPHISME 89%
Un peu moins fin que Formula One. Certains décors sont plus réussis que d'autres.

ANIMATION 90%
Assez fluide, même lorsque l'on joue en écran splitté. Ça mérite d'être signalé.

SON 83%
On a parfois l'impression que le moteur manque de pêche. Mais on s'y fait vite.

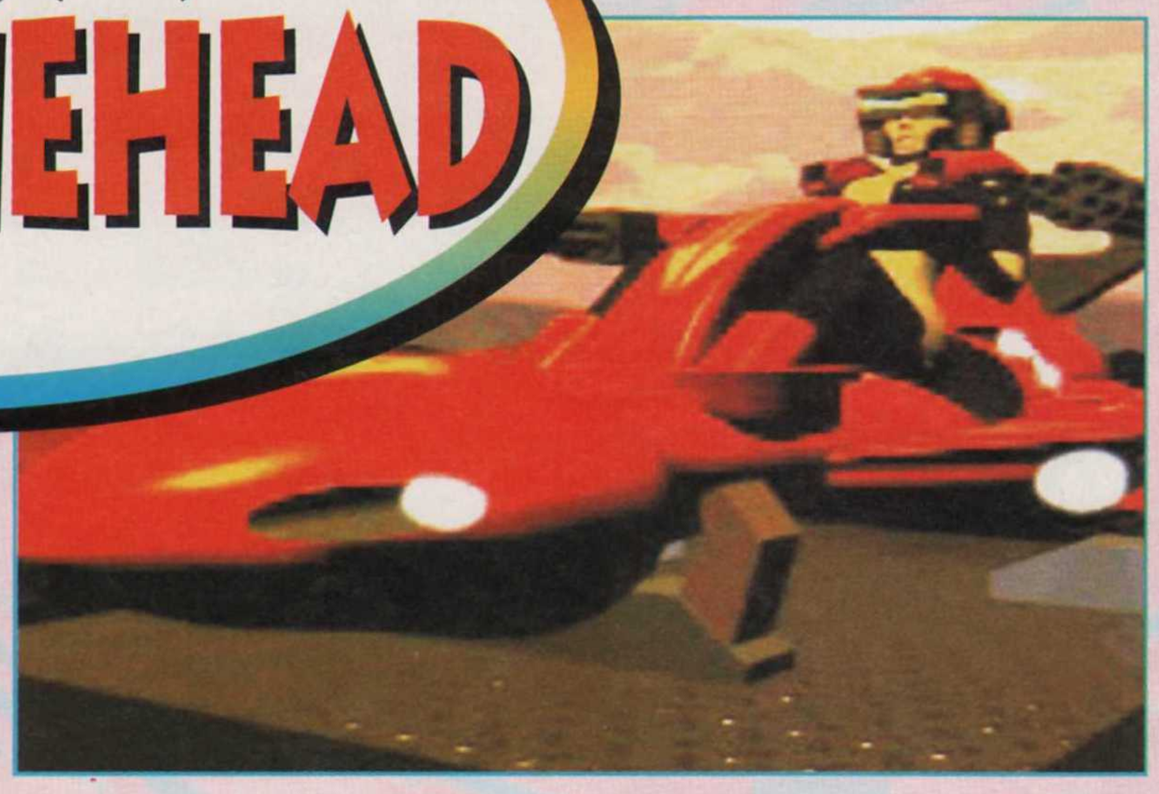
JOUABILITÉ 92%
La direction est plutôt légère. Alors attention aux coups de volant trop brusques.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

BLAM MACHINEHEAD

PlayStation
Saturn



Vous rêvez d'un shoot them up en 3D temps réel, avec une bonne dose de recherche pour compliquer votre tâche ? En plus vous n'êtes pas arachnophobe et casser du monstre est votre passe-temps favori ? N'allez pas plus loin : Blam Machinehead est fait pour vous.

Le scénario serait trop long à expliquer, mais sachez que vous incarnez le professeur Stride et évoluez à bord d'une sorte d'aéroglisseur surarmé, dans un monde rempli de créatures monstrueuses. Le jeu comprend dix-sept niveaux répartis en quatre mondes. Dans chaque level, vous devez trouver la sortie et là les choses se compliquent. Des terminaux sont disséminés dans le paysage, et vous devez trouver les codes correspondants pour progresser. C'est ainsi que vous passez constamment de la réalité à l'irréalité, un peu comme avec le miroir dans Zelda. Cela se traduit par des modifications du décor qui vous

LES ARMES

Plusieurs armes sont à votre disposition. Parmi celles-ci, on trouve différents missiles, des grenades, mais également des bombes très puissantes. L'une d'elles est constituée de trois têtes explosives, et une autre provoque un éclair dévastateur, avant de s'évanouir dans une explosion bleue. Les effets de lumière sont somptueux.

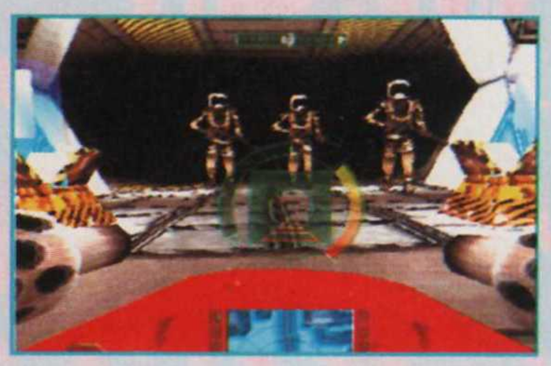
Du pour et du contre

MILOUSE : « Première certitude, Blam en met plein la vue. Les effets de lumière générés lors des explosions comptent parmi les plus réussis sur cette console. Seconde certitude, ça bouge franchement bien et la maniabilité suit. Rapidement, on est complètement dans son ambiance apocalyptique. Quant à l'intérêt, il est supérieur aux autres jeux du genre, Krazy Ivan et Shellshock. Seul regret, les décors apparaissent très tard sous le fallacieux prétexte d'un effet de nuit. »

BUBU : « Je ne voudrais pas avoir l'air de blâmer ce jeu, mais bon, je dois dire que je ne l'aime pas beaucoup. D'ailleurs, aucun "Doom à roulettes" ne m'a séduit (Quarantine, Descent...), et ce n'est pas celui-là, avec son scooter des neiges, qui va faire exception à la règle. D'ailleurs, plus qu'un Doom-like, "Blam prise de tête" est un 3DO game-like : graphismes grossiers, clipping (masqué par un effet nocturne...), combats confus et pas tripants, labyrinthes prise de chou, etc. Au final, "Blam machin chose" est un jeu bâtard et assez bizarre... »

Codes d'irréalité et de réalité indispensables à la progression. Aidez-vous de la carte pour localiser les endroits où vous rendre.

BLAM MACHINEHEAD



LES CRÉATURES DU CÉRÉBRO-VIRUS

Lors de votre périple, vous aurez l'occasion de rencontrer des créatures pour le moins étranges, nées de l'imagination de Callam, responsable du chaos ambiant. Différents types d'araignées sont présents, alors mieux vaut ne pas être arachnophobe ! Vous pourrez voir également des zombies, de grands oiseaux préhistoriques à la machoire sanguinolente, ou des robots géants patrouillant dans les couloirs du satellite. Mais outre les araignées, la grande majorité du bestiaire est constitué de créatures hybrides, empruntant un corps et une tête totalement différents (autruche à tête de crocodile, etc.). Bref, des êtres pour le moins surprenants.

permettent d'avancer (un pont cassé sera reconstitué dans l'irréalité, etc.). Bien sûr les codes sont souvent placés très loin du terminal correspondant, et vous devrez faire de nombreux allers-retours dans les niveaux labyrinthiques.

DES ARAIGNÉES AUX TERMITES

Les levels sont peuplés de créatures peu accueillantes (voir encadré ci-dessus). D'autres bornes permettent de regagner de l'énergie. Faites-le rapidement, car dès que vous passez à moins de 12 % dénergie, un compte à rebours est lancé et une fois terminé, une charge atomique placée sur le véhicule explose. Les derniers niveaux sont difficiles, et vous aurez besoin d'une bonne dose de patience. Techniquement, le soft est mieux réalisé sur PlayStation que sur Saturn, avec des effets de lumières superbes. Globalement, ce titre se révèle très bien réalisé et assez prenant.

Chon, satisfait.

éditeur
EIDOS
textes
FRANÇAIS
genre
TIR/EXPLORATION
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
OUI
difficulté
CONSÉQUENTE
durée de vie
INTÉRESSANTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 94%

en résumé

Un titre qui se paie le luxe d'être intéressant en mêlant la recherche aux phases de combat. La difficulté pourra en rebuter certains.

GRAPHISME 95%
Certains effets de lumière sont superbes sur PlayStation, en deça sur Saturn.

ANIMATION 92%
Pas de problème. Les déplacements en 3D temps réel sont agréables.

SON 85%
Sympa mis à part certaines musiques techno assez lourdes.

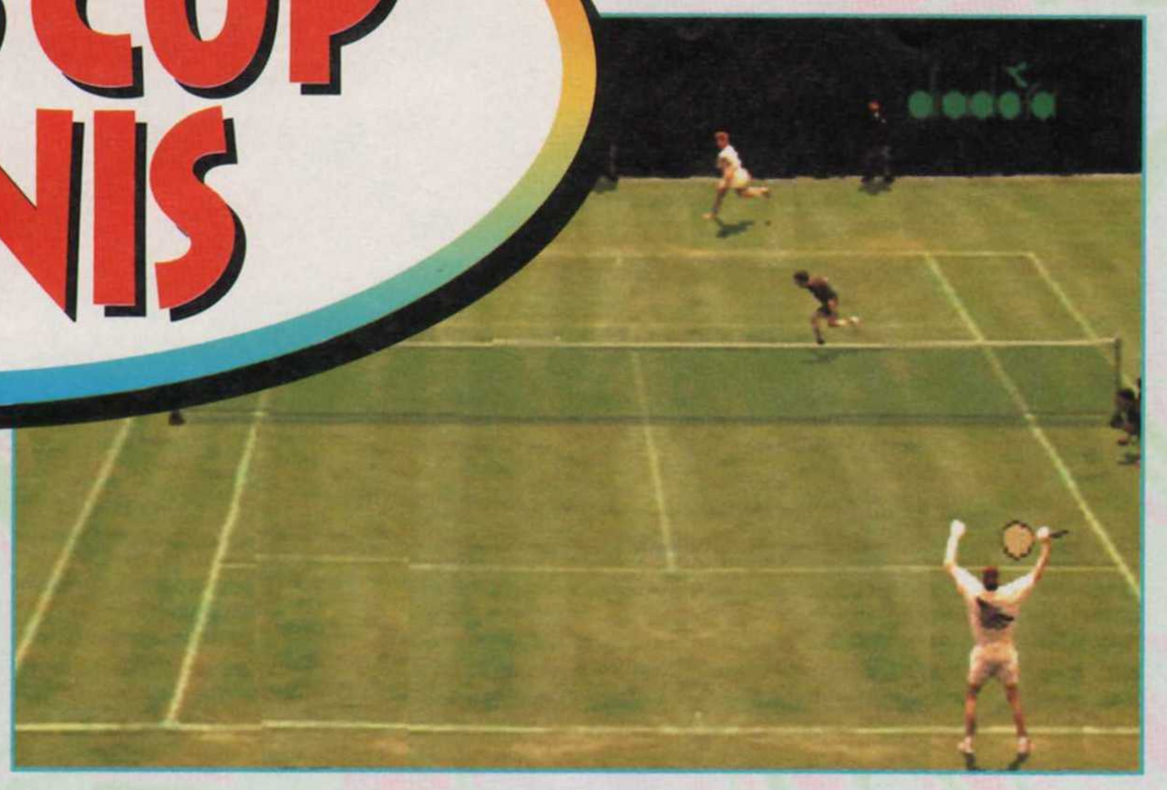
JOUABILITÉ 95%
On peut se déplacer et tirer où l'on veut grâce à la 3D temps réel.

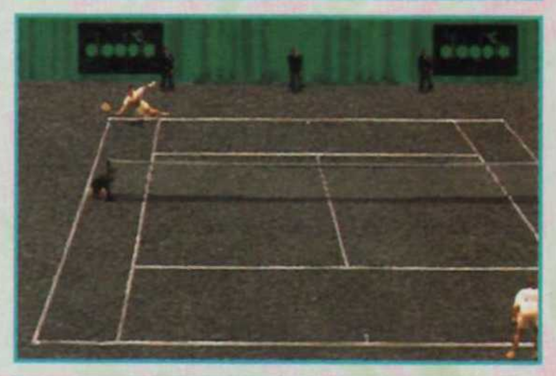
100 95 91% 85 80 75 70 65 60 55 50

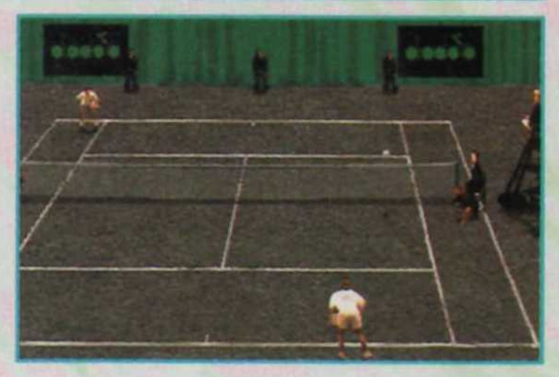
TESTS

DAVIS CUP TENNIS

PlayStation





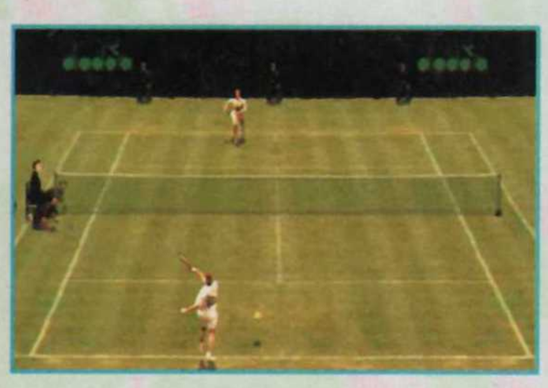


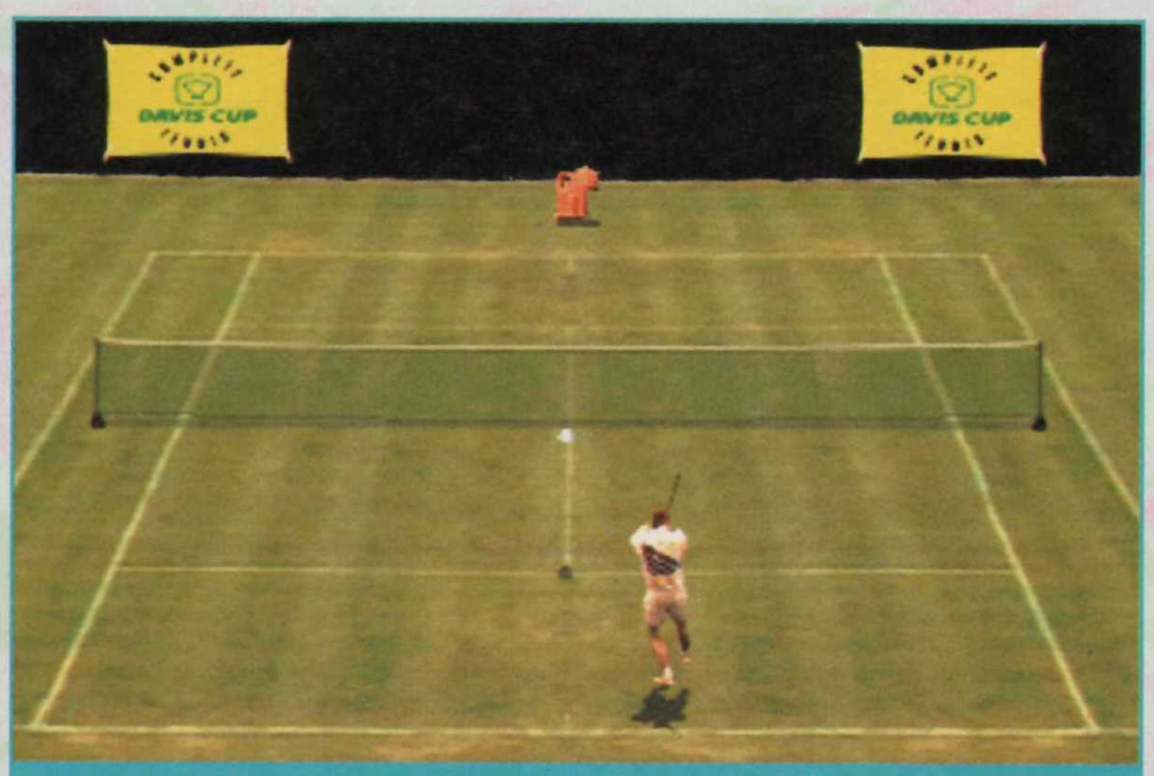
LE SERVICE-VOLÉE

Une technique simple mais efficace : servez le plus à l'extérieur possible. Si l'adversaire parvient à vous renvoyer la balle, un petit coup droit à l'autre bout du court l'achèvera.

Depuis le temps qu'on attendait un jeu de tennis qui tienne la route sur 32 bits ! Eh bien, ça y est, LE jeu indispensable à tout amateur de balle jaune. Il s'appelle Davis Cup Tennis. Amen...

A force de vouloir rivaliser de prouesses techniques en nous proposant des jeux de tennis en 3D, avec un nombre de vues impressionnant, les développeurs ont peu à peu oublié l'objectif premier des joueurs : s'amuser. L'équipe de développeurs de Telstar l'a bien compris et a donc opté pour la 2D, en évitant d'ajouter des dizaines de vues inutiles, car le plus souvent injouables. La seule chose que vous pouvez modifier, c'est le choix du côté du court. Si vous jouez dans la partie haute, que vous éprouvez des difficultés, changez la vue ; vous serez alors au premier plan. Sympa, non ?





Le mode Practice vous permet de bien travailler vos retours, la balle en fond de court ou juste derrière le filet.

Les graphismes sont vraiment très beaux, surtout quand vous jouez en salle, où le reflet des joueurs sur le sol est impressionnant. L'animation, réalisée en Motion Capture, offre un résultat criant de vérité. Les bruitages ne sont pas en reste, avec un public vivant (on entend des petits malins qui crient) et surtout pas trop bête — il applaudit quand c'est justifié. Enfin, autre élément majeur : la jouabilité. La prise en main est instantanée : on réalise rapidement de

PlayStation

DAVIS CUP TENNIS

éditeur
LUDI GAMES
textes
ANGLAIS
genre
TENNIS
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 97%

LA COUPE DAVIS

Le déroulement de la Coupe Davis est bien respecté. Vous jouez en équipe, et alternez les matchs en simple et en double. Et si vous en perdez un, vous pouvez toujours vous rattraper !

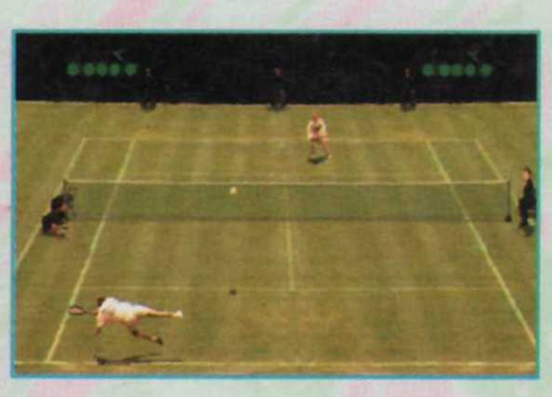
Pas de problème de droit ! Joueurs et joueuses disponibles sont incarnés par les différentes personnes qui ont travaillé sur le soft.

superbes actions avec plongeon, smash, etc. Les perfectionnistes pourront toujours apprendre à manier les amortis en dosant la puissance de leur frappe. Bref, le novice comme l'expert sera comblé. Sachez que vous pouvez vous entraîner dans le mode Practice, disputer un match rapide, un championnat, ou encore participer à la célèbre Coupe Davis. Enfin, les ramasseurs de balle n'ont pas été oubliés, tout comme les juges de ligne qui vont jusqu'à bouger pour ne pas s'ankyloser. Quel perfectionnisme !

Chon,
a vraiment craqué.

En résumé

Très beau, mais également très jouable, Davis Cup Tennis est LE jeu de tennis à posséder sur une console 32 bits.



LA PALETTE DE COUPS

Vous disposez des classiques du tennis : coup droit, revers, lob, smash, amorti, etc. Vous pouvez même plonger si vous êtes un peu loin de la balle.

L'avis de Milouse

« Je sens que Chon va regretter de m'avoir demandé mon avis... Ce jeu me laisse complètement froid. Est-ce parce que j'ai toujours été allergique aux persos digitalisés ? Ou est-ce parce que j'ai toujours en mémoire les parties de tennis sur console 16 bits ? En fait, la jouabilité m'exaspère. Pas intrinsèquement mauvaise, elle est à des années lumière de mes regrettés jeux 16 bits. Par exemple, la console ne semble pas tenir compte de la distance du joueur par rapport à la balle pour orienter celle-ci lors d'une frappe (nd Chon : Faux !). Chon va devoir m'expliquer deux, trois trucs, je crois... »

Les surfaces

Quatre sont disponibles : terre battue, gazon, ciment et une sorte de parquet comme au basket. La vitesse de la balle s'en ressent, ainsi que la puissance (à doser) lors des services.

GRAPHISME 95%
En 2D, mais bien suffisant. Les reflets sur les courts couverts sont magnifiques.

ANIMATION 94%
Elle est très fluide. Les mouvements des persos digitalisés sont très bien rendus.

SON 92%
De très bonne qualité. Ambiance réaliste (comptage de l'arbitre, cris du public, etc.)

JOUABILITÉ 96%
Ergonomie comparable aux meilleures versions 16 bits. La prise en main est instantanée.

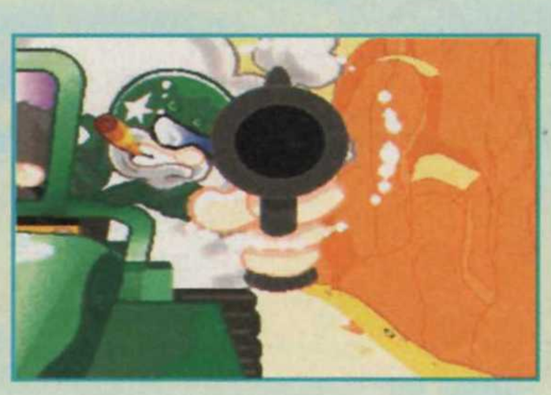
100 95 93% 85 80 75 70 65 60 55 50

TESTS

SUPERSONIC RACERS

PlayStation

Alors que Micro Machines V3, sur 32 bits, ne devrait plus trop tarder à pointer le bout de ses pneus, Mindscape nous offre une course, Supersonic Racers, très proche des voitures miniatures de Codemasters.



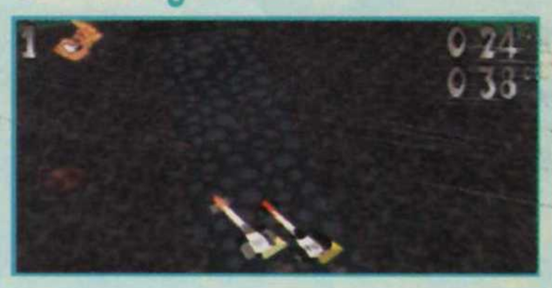
D'abord, il faut dire que ce Supersonic Racers a été réalisé par les créateurs de Micro Machines 2. Vous conduisez différents bolides, la plupart du temps à fond et en dérapages, sur terre, en mer ou dans l'air, plusieurs modes sont disponibles. Si vous jouez seul, vous avez le choix entre la course de vitesse, (épreuve chronométrée sur un tour), le championnat (mini tournoi), le championnat mondial (dix épreuves d'un tour à l'issue desquelles des points sont attribués), le 1 contre 1 (les autres pilotes sont là mais ne comptent pas), et le mode éliminatoire, dans lequel vous disputez des courses de trois tours,

L'avis de LDF

« Vous connaissez le dessin animé Les Fous du volant ? Supersonic Racers en est la parfaite illustration : humour et délire graphique garantis. Les nombreux modes apportent une profondeur de jeu plus grande que dans Micro Machines. C'est dire si Supersonic Racers est l'indispensable course d'engins pour PlayStation. Jouer à 8 procure autant de plaisir que regarder l'équipe de Nantes ridiculiser le PSG au parc 0-3 en 1995. Si vous ne suivez pas le foot, pas de problème. Supersonic Racers n'en demeure pas moins un excellent "petit" jeu qu'il serait difficile d'ignorer. »

Le fantôme

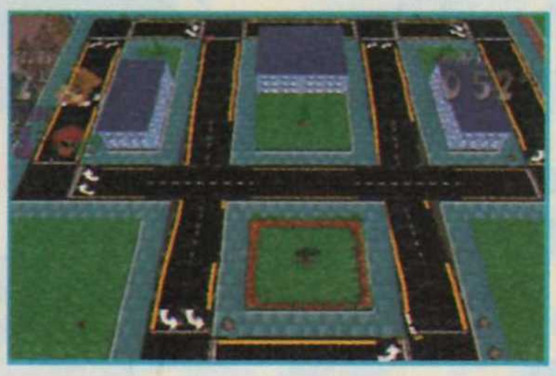
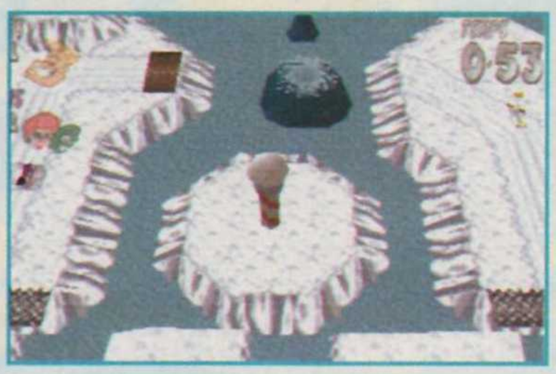
En course de vitesse, le fantôme du meilleur chrono refait son parcours en même temps que vous, ce qui vous permet de calquer votre course sur la sienne. Hélas, il disparait dès que vous changez de circuit, et ne peut pas être sauvegardé !



HO, LES JOLIS CARTOONS !

Un mini dessin animé humoristique est consacré à chacun des huit personnages disponibles. Ces cartoons font leur apparition au hasard, entre deux démos , quand vous ne touchez pas aux manettes, et que vous laissez tourner le jeu.

En mode Bataille, un round rapporte une case du drapeau à damiers. Le premier qui l'a complétée (12 rounds) gagne la partie.

LES DIX MONDES

Les circuits sont répartis en dix mondes différents : Le Far West, la jungle, les fonds marins, l'espace, la maison hantée, les zeppelins, la Perse, Métropolis, le Pôle Nord, et enfin les pirates. Vous évoluez à chaque fois avec le véhicule le mieux adapté à l'environnement. Vous passerez ainsi de la voiture classique à la fusée, du sous-marin au hors-bord, ou encore du traineau au dirigeable. Bref, autant dire que vous devrez être polyvalent. La conduite se révèle très délicate dans certains stages de l'espace ou les niveaux subaquatiques (notamment celui avec les conduits d'égout).

le dernier de chaque manche étant éliminé. Il ne faut pas pour autant assurer en finissant dans les derniers, car le départ s'effectue suivant l'ordre d'arrivée de la course précédente, et au compte-gouttes (un perso démarre toutes les secondes). Le mode Multiplayers comprend quant à lui sept formes de compétitions différentes (vitesse, circuit, bataille sur un circuit, ou sur seulement un de chaque monde). Le mode Bataille permet de faire des crasses aux autres en les faisant tomber de manière à ce qu'ils sortent de l'écran. En course, un zoom accompagne l'action avec un plan serré quand les concurrents sont proches les uns des autres, et un plan général du circuit quand ils sont éloignés. Les deux vues se révèlent très jouables, du moment que l'on connait les tracés par cœur. Bref, Supersonic Racers est un très bon jeu convivial, bourré d'humour, et doté d'une bonne durée de vie (une trentaine de circuits).

Chon

SUPERSONIC RACER

éditeur
MINDSCAPE
textes
FRANÇAIS
genre
MICRO MACHINES
joueur(s)
1 A 8
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
APPRÉCIABLE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Supersonic Racers est un jeu de caisses façon Micro Machines très réussi. Une trentaine de circuits et le mode 8 players sont ses atouts.

GRAPHISME 90%

L'effet de zoom suivant l'action est bien pensé et réalisé.

ANIMATION 92%

Aucun problème à signaler. Elle est fluide comme il convient.

SON 89%

Les musiques, une dizaine au total, collent bien à l'ambiance de chaque monde.

JOUABILITÉ 95%

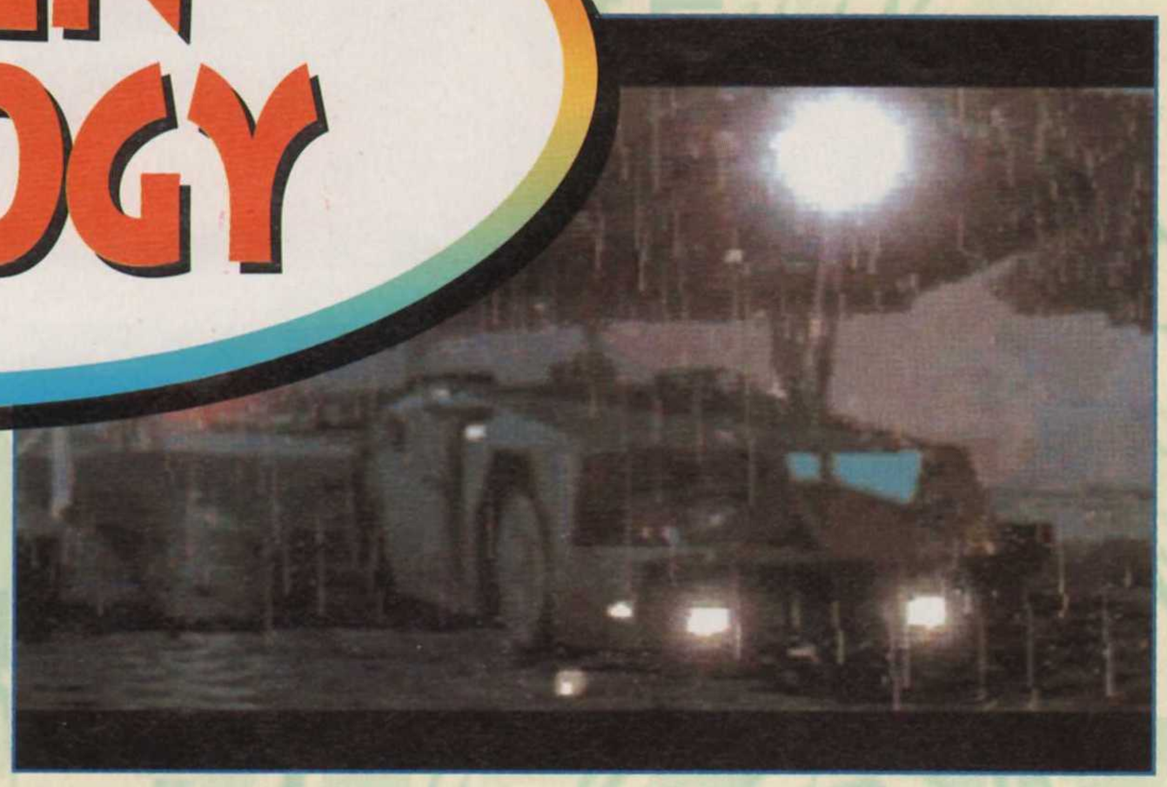
Tout se fait en dérapage. C'est jouable, de près comme de loin.

TESTS

ALIEN TRILOGY

Saturn

Saturn
ALIEN TRILOGY



éditeur
ACCLAIM
textes
FRANÇAIS
genre
DOOM
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ASSEZ LONGUE
prix
A B C D E F

100
95
90
80
75
70
65
60
55
50

85%

PLAYER FUN 80%

Sorti sur PlayStation en avril dernier, Alien Trilogy investit maintenant la Saturn. Pour la plus grande joie des amateurs des jeux de type Doom.

Doom et Exhumed, bientôt dispo sur Saturn, devront tenir compte d'un concurrent de qualité. Ce soft, mettant en scène les aventures de Ripley, apporte son lot d'émotions, à commencer par la musique planante, un peu dans l'esprit de Fort Boyard. Votre cœur a intérêt à être bien accroché ! En plus, ce soft est plutôt réussi avec des graphismes de bonne qualité et une animation très correcte.

L'ARSENAL CLASSIQUE

Vous devrez bien sûr rechercher des armes plus puissantes et des munitions pour survivre. Récupérer un plan sera très utile, ainsi que des options pour améliorer ou rétablir votre santé.

Vous avez intérêt à être bien armé face aux gros aliens !

Point de lance-flammes, de tronçonneuse comme dans Doom mais armement, ambiance et persos restent fidèles à l'esprit du film. Seul petit problème, la jouabilité : il faut se trouver à la bonne hauteur pour toucher les aliens lorsqu'ils se trouvent sur un escalier par exemple. Mais globalement, ce soft est plutôt réussi.

Chon,
alienisé

Il faut détruire certains barils afin d'ouvrir des passages. Si l'explosion peut vous blesser, les aliens, eux, restent intacts.

en résumé

Un soft bien réalisé qui permet aux possesseurs de Saturn de se faire des émotions fortes en attendant Doom et Exhumed.

GRAPHISME 89%

Bon dans l'ensemble. Mis à part les aliens en gros plan qui pixellisent à mort.

ANIMATION 90%

Elle est de bonne qualité. Les déplacements sont rapides et fluides.

SON 94%

Une bande sonore de qualité. Les battements de cœur plus la musique, c'est top !

JOUABILITÉ 82%

Il faut se placer à la même hauteur que les aliens pour les shooter. Dommage.

WHIZZ

PlayStation

PlayStation

WHIZZ

éditeur
KONAMI
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME/COURSE
joueur(s)
1
sauvegarde
NON
continue
A GAGNER
difficulté
MODULABLE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 87%

Whizz met en scène un gentil lapin qui s'embarque dans des courses pour le moins particulières. Un soft en 3D isométrique qui ne paie pas de mine mais finit par se révéler assez fun.

Whizz est constitué de courses assez étranges. Vous incarnez un petit lapin qui doit trouver la sortie de chaque niveau. Vous franchissez la ligne de départ et vous voilà plongé dans un décor en 3D isométrique. Sur votre chemin, vous pourrez récupérer différentes options. Mais prenez garde à ne pas trop traîner, car le compte à rebours est impitoyable et votre personnage ne peut se déplacer que si vous indiquez un des quatre points cardinaux (sans utiliser les diagonales de la croix de direction). La sortie trouvée, vous franchissez la ligne d'arrivée et passez au niveau suivant. À la fin de la course, vous récupérez des points selon votre parcours. Des bonus vous sont attribués pour le temps restant, les fusées que vous avez faites décoller, les drapeaux et les diamants que vous avez ramassés, etc. Finalement, Whizz est un jeu qui n'impressionne pas par ses graphismes, mais s'avère suffisamment fun pour accrocher n'importe quel type de joueur.

Décollez une fusée. en sautant sur les interrupteurs rouges.

Chon

En résumé

Un petit jeu sympa proposant un mode de course original. La 3D isométrique est bien adaptée au genre, et la difficulté progressive.

Vous possédez une attaque qui vous permet de détruire certains ennemis. D'autres y sont insensibles.

GRAPHISME 87%

C'est de la 3D isométrique tout ce qu'il y a de plus classique. Elle est bien réalisée.

ANIMATION 90%

Ça bouge bien. Pas le moindre ralentissement à signaler, quelque soit le niveau.

SON 85%

Rien d'exceptionnel. Musiques amusantes et bruitages bien réalisés, sans plus.

JOUABILITÉ 85%

Une fois que l'on s'est fait au déplacement particulier du personnage, tout roule.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

82%

3D LEMMINGS

Saturn
3D LEMMINGS

éditeur
PSYGNOSIS
textes
ANGLAIS
genre
REFLEXION
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
COSTAUD
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

90%

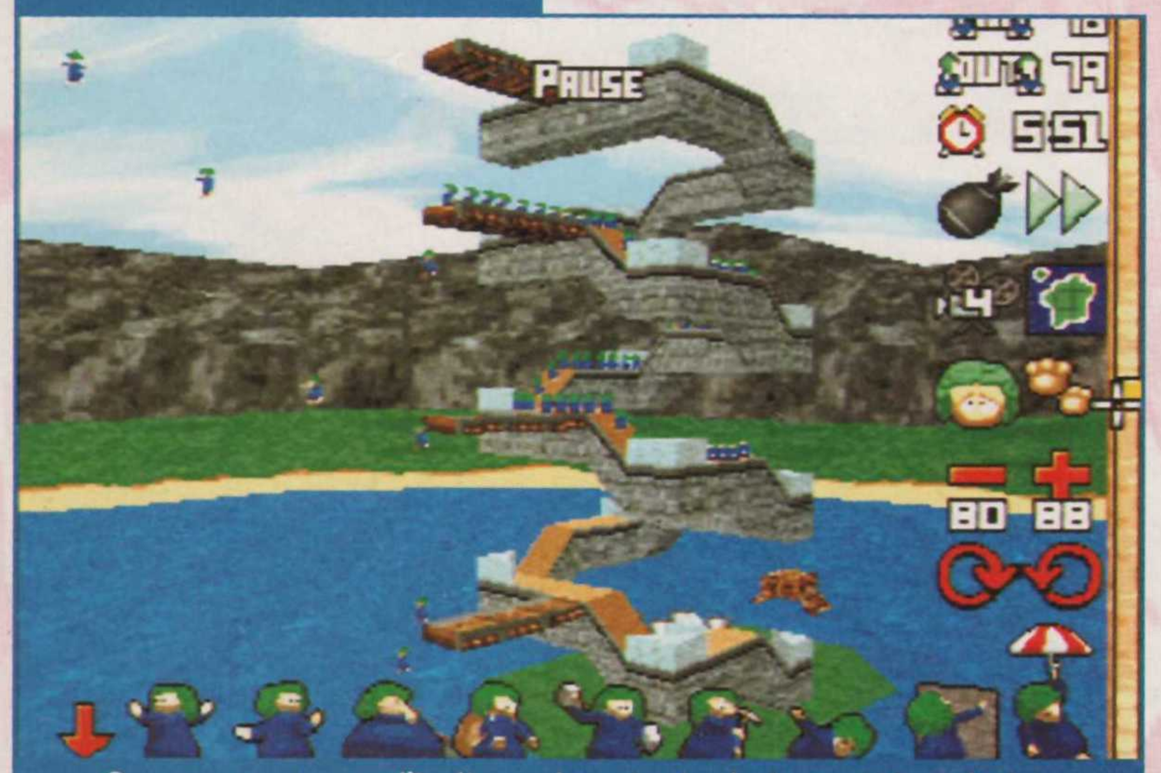
PLAYER FUN 80%

Après avoir fait un tabac tant sur micro que sur 16 bits, les Lemmings s'en prennent maintenant à la nouvelle génération, dans une version intégralement réalisée en 3D.

Un an d'attente pour voir les Lemmings passer de la PlayStation à la Saturn ! Qu'importe, le nom Lemmings suffit à lui seul à attirer les foules, et avec raison. Le principe reste identique au volet 16 bits : nos petits bonshommes à la tignasse verte poursuivent leur incessante migration, droit devant eux. Vous devrez donc une fois encore canaliser leur flot avec l'aide de quelques-uns de leurs leaders, qui disposent de capacités spéciales : construire des passerelles, creuser le sol... On note l'apparition d'une nouvelle faculté permettant de dévier la course des Lemmings dans une autre direction. Vous réaliserez très vite que réfléchir en tenant compte de cette troisième dimension n'est pas toujours évident malgré les apparences. Heureusement, vous pouvez visualiser le niveau sous toutes ses coutures en effectuant zooms et rotations à volonté grâce à un calcul en temps réel des décors. Un jeu intéressant pour les accros de la réflexion.

Une vingtaine de niveaux d'entraînement !

Wolfen,
géant vert.



Comme son nom l'indique, la principale innovation du jeu est l'apparition de la 3D.

en résumé

3D Lemmings est l'exemple type d'un hit 16 bits dignement adapté sur 32. Si vous aimez les jeux où la réflexion prime sur l'action, n'hésitez pas !

GRAPHISME 85%
Intégralement en 3D. les décors sont somptueux.

ANIMATION 85%
Animation en 3D temps réel fluide et rapide.

SON 70%
Les cris des Lemmings sont franchement crispants.

JOUABILITÉ 92%
Si l'on excepte la vue virtuelle, elle est parfaite.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

NAMCO SOCCER PRIME GOAL

PlayStation
NAMCO SOCCER PRIME GOAL

Du foot, du foot, du foot... Un genre indémodable ! Les réticents, les frileux et les anti-Pedros devraient se pencher sur ce nouveau Soccer accessible à tous et de très bonne tenue.

éditeur	NAMCO
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE FOOT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

82%

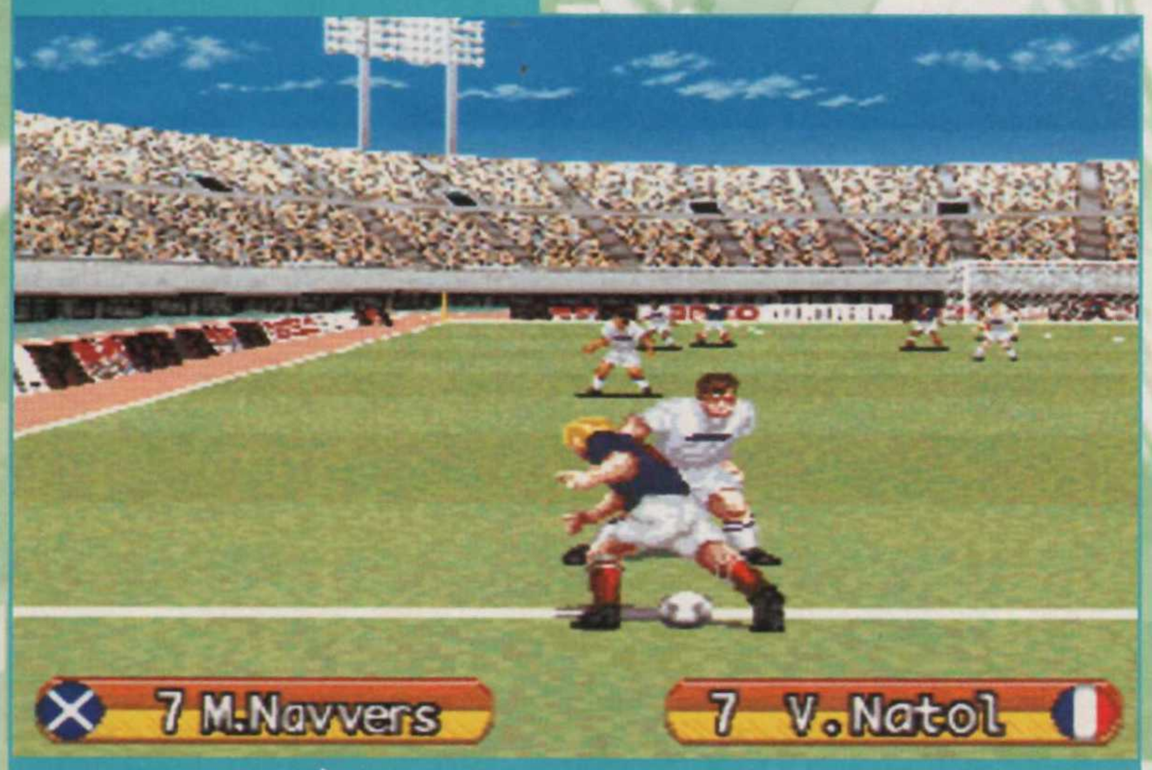
A première vue, Namco Soccer a un visuel peu convaincant — voire rebutant — à cause de ses sprites minuscules évoluant sur un stade en 3D mappée. Mais en y regardant d'un peu plus près, on découvre que ce jeu est plein de qualités. Il suffit de deux ou trois matchs pour parvenir à structurer votre jeu. Dès que l'on commence à maîtriser un peu l'interface, on aperçoit distinctement, malgré la taille des joueurs, une talonnade par-ci, un retourné par-là. Ces gestes deviendront rapidement instinctifs et les matchs revêtiront alors un aspect des plus spectaculaires. De temps à autre, l'action s'interrompt pour faire place à une phase de jeu typiquement arcade. Deux joueurs se font face et le possesseur du ballon tentera un dribble dans une direction. Le défenseur devra anticiper l'accélération en coupant la route à son adversaire. Ce petit break ne dure pas plus de deux secondes. Bref, bien qu'assez arcade, Namco Soccer devrait également séduire les accros des simulations pures et dures.

Malgré ses graphismes, le jeu est intéressant.

Wolfen, PSG !

en résumé

Namco Soccer privilégie le beau jeu (construction d'actions cohérentes). Malgré des graphismes un peu limite, l'investissement reste valable.



Lors de face-à-face entre deux joueurs, une phase action typiquement arcade interrompt très brièvement le match.

GRAPHISME — 71%
Des sprites un peu trop petits, pixellisant lors des zooms fréquents.

ANIMATION — 87%
Les joueurs disposent d'un très large éventail d'animations.

SON — 80%
Les musiques et l'ambiance sonore collent bien au jeu.

JOUABILITÉ — 90%
L'interface est simple et permet d'effectuer quantité de gestes techniques.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

TESTS

MYST

PlayStation

La PlayStation est la dernière des 32 bits à adapter Myst. Mais ne dit-on pas qu'il n'est jamais trop tard pour bien faire ? Voici la démonstration par A + B de la véracité de cet adage.

Myst fait partie de la dernière génération des jeux d'aventure. Comme son nom l'indique, dans un premier temps, vous êtes dans le brouillard le plus complet ne sachant que faire, si ce n'est visiter l'île de Myst et ses décors des plus surréalistes. Parmi les divers bâtiments à inspecter, la bibliothèque renferme de précieuses informations ou, disons plutôt, des indices. En procédant par recoupements, on entrevoit assez rapidement l'existence d'autres mondes. Dès lors que vous aurez atteint ces lieux (au nombre de quatre, en plus de l'île), il vous faudra retrouver les pages manquantes de deux livres en résolvant moult énigmes. Certaines font appel à votre sens de l'observation, d'autres à votre ouïe (et dommage pour qui n'a pas l'oreille musicale !), et toutes ont en commun d'être assez corsées. Le jeu est rythmé par de nombreux effets sonores créant une ambiance exceptionnelle.

Pour résumer, si vous aimez les jeux d'aventure, Myst est l'un des titres qu'il vous faut absolument découvrir. Sachez toutefois avant de vous lancer que sa durée de vie est à la hauteur de sa difficulté, c'est-à-dire balèze.

Wolfen,
MYSTifié.

Un cliché « carte postale » de l'île de Myst où le surréalisme n'est pas (encore) trop flagrant.

PlayStation

MYST

éditeur
SUNSOFT
textes
FRANÇAIS
genre
AVENTURE
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
DUR À CUIRE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Après avoir fait le bonheur des saturniens et des 3Déistes, ce must du jeu d'aventure « moderne » est enfin proposé aux possesseurs de PlayStation.

GRAPHISME 98%
Les décors parfois surréalistes sont de très bonne facture.

ANIMATION --
Très peu d'animations, mais ce n'est pas bien grave dans ce type de jeu.

SON 99%
Les effets sonores (plus importants que les musiques) créent une ambiance excellente.

JOUABILITÉ 95%
A la souris, c'est l'idéal. Au paddle, ça reste jouable.

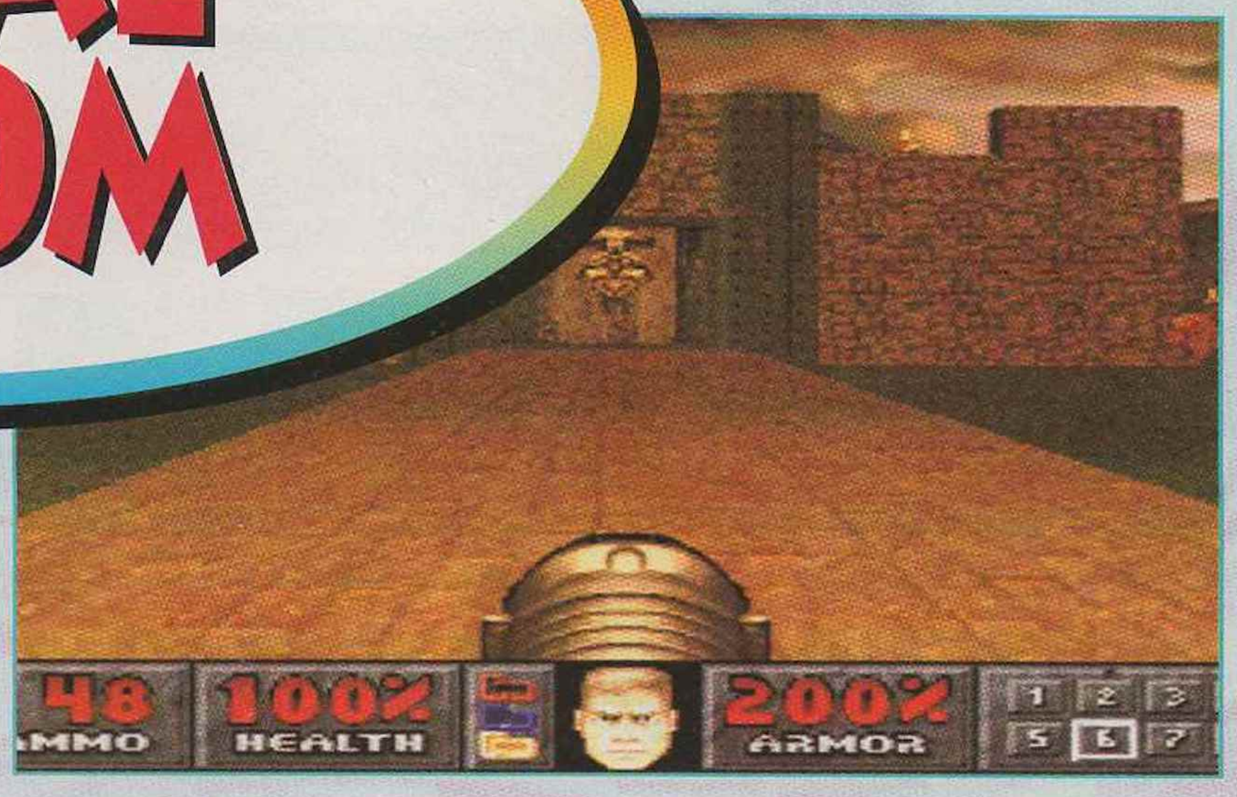
95%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

FINAL DOOM

PlayStation

PlayStation
FINAL DOOM



éditeur
GT INTERACTIVE
textes
ANGLAIS
genre
DOOM
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
INFINI
difficulté
REGLABLE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 98%

95%

Alors qu'une flopée de jeux se bousculent pour le titre du meilleur « Doom-like », voilà que le maître en personne ressort d'outre-tombe, avec de nouveaux habits. Viendrait-il tous les enterrer ?

Est-il utile de vous présenter Doom, LE jeu de tir en vue subjective ? Voyons plutôt ce que cette version propose de nouveau. Pas grand-chose a priori : en tout cas ni armes, ni monstres inédits. Logique, puisqu'il s'agit d'une suite. La seule nouveauté (de taille) qu'elle offre, ce sont plus de soixante niveaux originaux (la première version en comptait moins d'une soixantaine). Est-ce ça la nouveauté, êtes-vous tenté de dire ? Oui, et c'est déjà génial ! Ah, la joie immense de rejouer à son Doom chéri, à travers de nouvelles aventures palpitantes ! Le challenge est encore plus grand : certains niveaux sont vraiment monumentaux, et la difficulté générale est accrue (mais réglable). Les monstres balèzes sont légion, et sortent en bande. Montrez-leur donc qui est le chef ! Mieux vaut jouer à ce nouveau Doom qu'à l'une de ses imitations car aucune ne lui arrive à la cheville ! Quant à préférer attendre de dignes successeurs (Quake et Duke Nukem 3D), je constate qu'ils ne sont pas disponibles sur PlayStation — ils sortiront même avec du retard — et rien ne dit qu'ils seront réussis. Et quand bien même, Doom est loin d'être obsolète alors que depuis son arrivée, Wolfenstein 3D l'est. Alors, je vous conseille vivement de reprendre du service, vous ne le regretterez pas.

Bubu,
vous a présenté LE « Doom-like ».

En résumé

Soixante nouveaux niveaux de folie pour replonger dans Doom, encore meilleur que lui-même, et que toutes les copies bien sûr.

Face à un Cyberdémon, entouré de mitrailleurs, vos chances de survie sont d'environ une seconde...

GRAPHISME 96%
Quelques textures nouvelles, pour des graphismes toujours excellents.

ANIMATION 94%
Hyperfluide en général , sauf quand le décor est trop complexe.

SON 98%
Des musiques d'ambiance angoissantes, et des bruitages stéréophoniques.

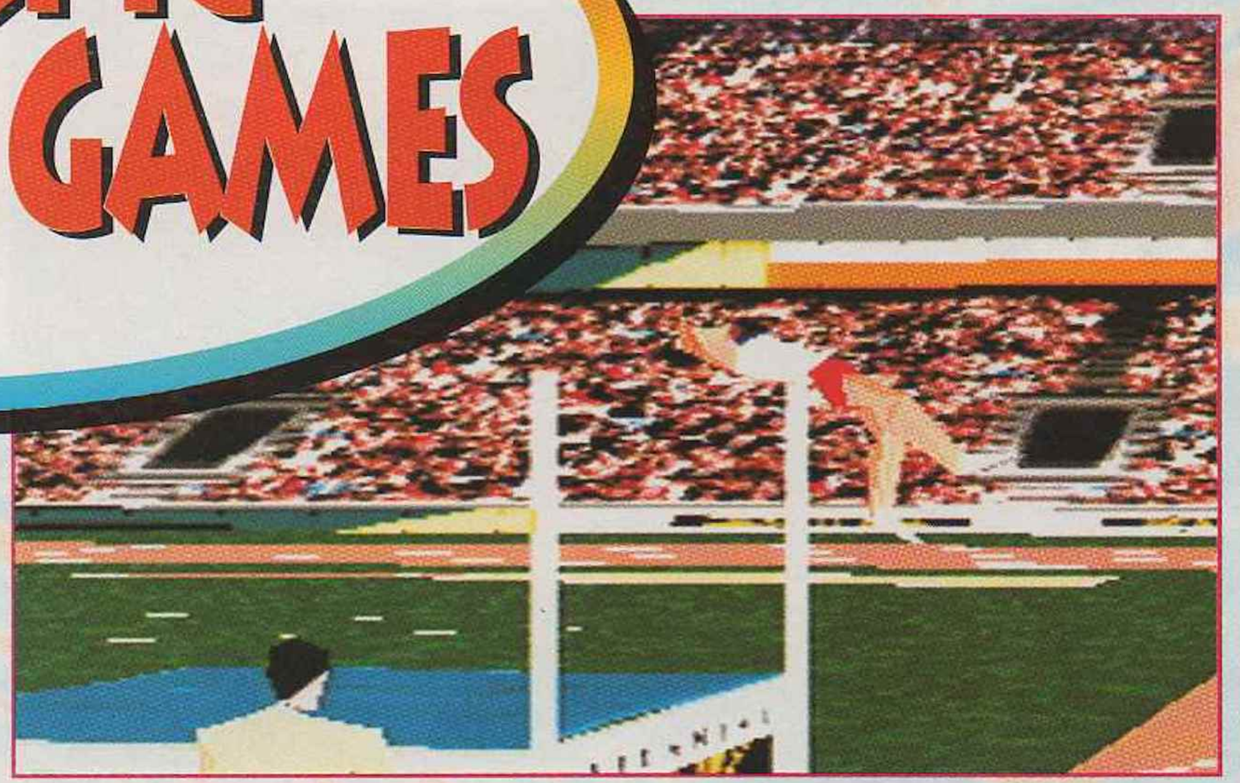
JOUABILITÉ 98%
Un des points forts, qui fait la différence avec les faux Doom...

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

OLYMPIC SUMMER GAMES

3DO

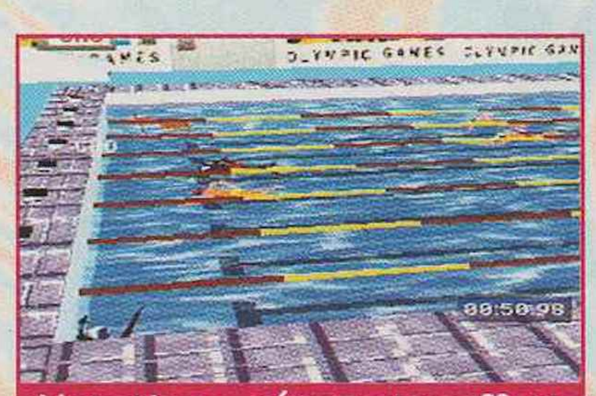
OLYMPIC SUMMER GAMES



Alors que les versions PlayStation et Saturn sont sorties cet été, Eidos n'a pas oublié les possesseurs de 3DO. Et c'est tant mieux car ce soft déploie nombre de qualités.

Techniquement, le soft d'Eidos n'a guère bougé. Les graphismes sont encore très laids. Côté fun, il reste assez amusant malgré un petit changement : jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter, mais pas simultanément. Ainsi, pour les épreuves de course (100 et 400 m, et 100 m nage libre), chaque player fait sa course, et le classement s'effectue selon les performances de chacun.Pour ceux qui n'auraient pas lu les précédents tests (PO n° 66), sachez que le soft comprend quinze épreuves. Outre celles citées plus haut, vous pourrez vous essayer au javelot, au disque et au marteau, au triple saut, à la hauteur, à la perche, au tir rapide, au ball-trap, à l'arc, à l'haltérophilie ou bien à l'escrime. Vous le voyez, cela dépasse le cadre des épreuves d'athlétisme, ce qui n'est pas une mauvaise chose, car cette variété évite la monotonie. Un bon produit dans l'ensemble qui mérite que l'on s'y intéresse, les jeux 3DO sont tellement rares de nos jours.

Chon,
de la famille Pérec.



Natation : gérez votre effort pour bien finir.

L'épreuve du tir à l'arc est relativement réaliste : vous devez contreviser en fonction de la direction et de la force du vent.

éditeur
EIDOS
textes
ANGLAIS
genre
JO
joueur(s)
1 A 8
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ASSEZ LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Une version sans surprise, qui a tout de même le mérite de permettre aux possesseurs de 3DO de s'essayer à des joutes olympiques.

GRAPHISME 60%
Malheureusement, les graphismes restent toujours aussi laids.

ANIMATION 72%
Ce n'est pas franchement orgasmique mais pas non plus catastrophique.

SON 75%
Pas extraordinaire mais les bruitages ne sont pas capitaux dans ce type de jeu.

JOUABILITÉ 94%
Même avec le paddle de la 3DO, il faut toujours « massacrer » les boutons.

36 68 : 2.23 F/mn - 3615 : 1.29 F/mn

Gagnez des couvertures, des kits de survie, des polos, des tee-shirts et de nombreux autres cadeaux !

Préparez-vous au jour de la riposte !

INDEPENDENCE DAY

Les questions

1 Quels sont les trois acteurs principaux de Independence Day ?
a/ Will Smith, Bill Pullman, Jeff Goldblum
b/ Will Smith, Kevin Costner, Bill Pullman
c/ Jeff Goldblum, Alec Baldwin, Kevin Costner

2 Dans quelle série TV a joué Will Smith ?
a/ Le Prince de Bel Air
b/ Navarro
c/ Hélène et les garçons

3 Qui a écrit La Guerre des mondes, le célèbre roman dans lequel les martiens dévastent la Terre?
a/ Victor Hugo
b/ Georges Orwell
c/ H.G. Wells

4 Quelle est l'abréviation utilisée aux États-Unis pour désigner Independence Day ?
a/ ID
b/ Alien 4
c/ ID4

5 Quel autre film a réalisé Roland Emmerich ?
a/ Stargate
b/ Rambo
c/ La Cage aux folles

UFD

Les lots

Du 1er au 10e prix
1 couverture de survie
1 kit de survie
1 polo à manches longues Independence Day
1 tee-shirt Independence Day
1 casquette Independence Day
1 pin's Independence Day

Du 11e au 50e prix
1 tee-shirt Independence Day
1 casquette Independence Day
1 pin's Independence Day

Du 51e au 100e prix
1 pin's Independence Day

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté de 10 couvertures de survie, de 10 kits de survie, de 10 polos à manches longues *Independence Day*, de 50 tee-shirts *Independence Day*, de 50 casquettes *Independence Day* et de 100 pin's *Independence Day*. Les réponses devront parvenir avant le 28 octobre 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 70 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 novembre 1996.

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 / Independence Day
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Sortie nationale le 2 octobre 1996.

20th CENTURY FOX

ViteVu

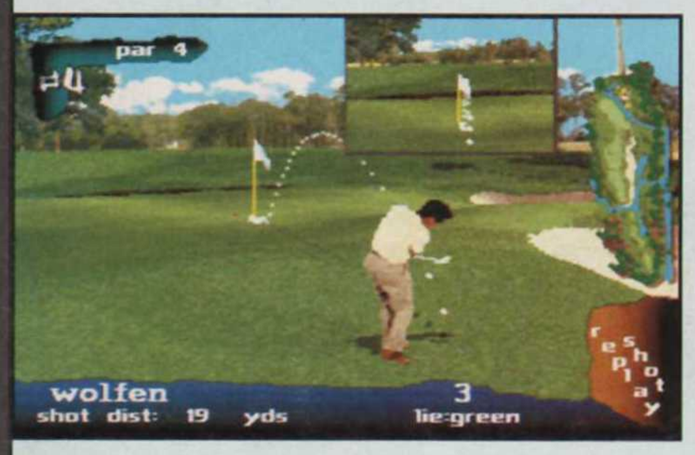
PLAYSTATION

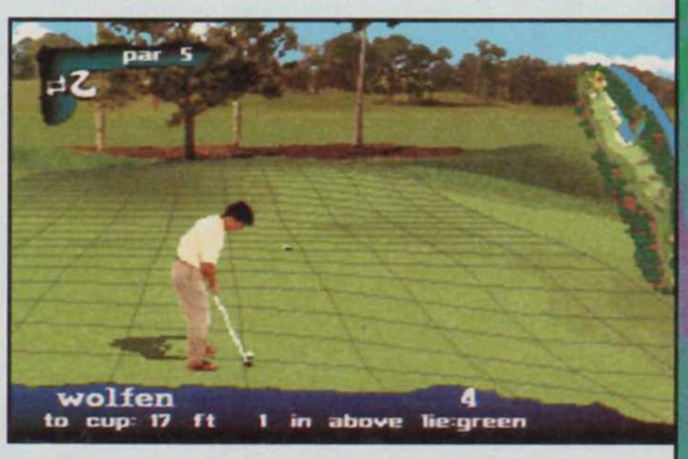
PGA Tour 97

prix A B C D E F **91 %**

éditeur
EA SPORTS
textes
ANGLAIS
genre
SIMU DE GOLF
nombre de joueurs
1 A 4
sauvegarde
OUI
continue
NON

Comme chaque automne, Electronic Arts Sports nous présente sa nouvelle gamme de simulations sportives, intitulée 97. Une fois n'est pas coutume, PGA arrive le premier. Ne vous attendez pas à une révolution, et si vous possédez déjà le volet 96, passez votre chemin. Si tel n'est pas le cas, c'est certainement le bon moment d'investir dans un golf. En effet, la seule concurrence sérieuse en ce domaine (et sur PlayStation) reste indiscutablement Actua Golf de Gremlin. Toutefois, PGA dispose de bons arguments pour venir jouer les trouble-fête. Le premier point important touche à la difficulté paramétrable du jeu. Les novices pourront bénéficier de l'absence de vent et identifier l'endroit où frapper sur l'arc de cercle de puissance. Les joueurs « pros » devront s'en passer ; en contrepartie, ils frapperont plus fort, donc plus loin. Le niveau amateur constitue un bon compromis. Graphiquement, le jeu n'évolue pas beaucoup par rapport au volet 96 ; il est au moins aussi beau. Les deux parcours proposés sont radicalement différents, et pas que sur le plan de la végétation. Le 18 trous de Sawgrass est très verdoyant, celui de Spanish Bay beaucoup plus aride. Si le second parcours ne pose pas de problème de « water hazard » (le point de pénalité qui accompagne une balle dans l'eau), les fairways sont plus étroits. Bref, PGA Tour 97 reste fidèle à la réputation du volet 32 bits précédent ; c'est-à-dire indispensable si vous n'avez pas PGA 96.





Wolfen

SATURN

Ghen War

prix A B C D E F **60%**

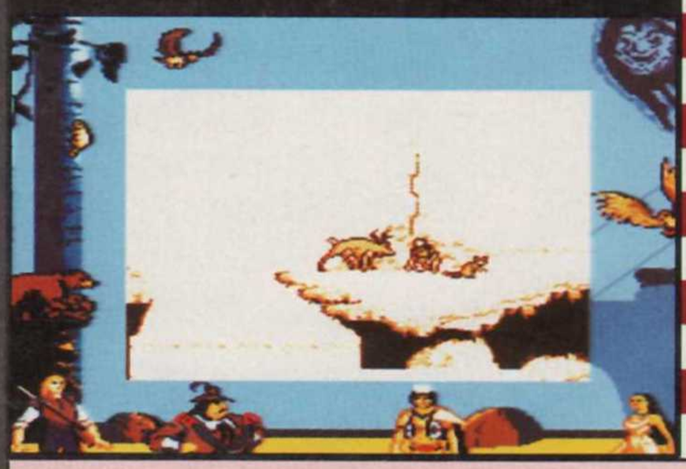
éditeur
VIRGIN
textes
ANGLAIS
genre
KILL THEM ALL !
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Vous avez endossé une combinaison ultra-sophistiquée, et devez effectuer différentes missions sur de nombreuses planètes. Vous pouvez sauter, regarder rapidement à droite ou à gauche comme dans la tourelle d'un tank, et tirer des missiles et autres grenades fort efficaces. L'aspect recherche n'a pas été négligé, car vous devrez parfois désactiver des systèmes blocant votre progression. Il n'empêche que ce soft reste assez bourrin et surtout mal réalisé (les graphismes deviennent carrément affreux en gros plan). Bref, la Saturn, n'en ressort pas grandie.

Chon

GAME BOY

Pocahontas

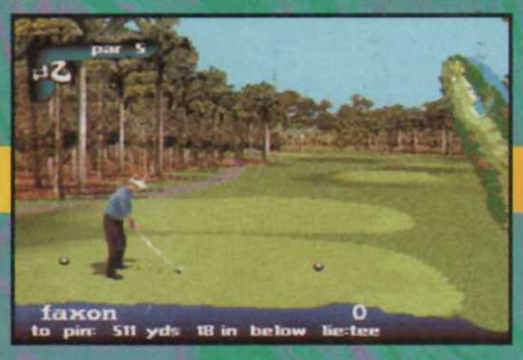


prix A B C D E F **76 %**

éditeur
DISNEY
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Alors que nous vous présentions la version Megadrive dans le précédent numéro, la petite indienne et son raton-laveur Meiko arrivent sur Game Boy. Le principe du jeu est toujours le même : vous devez progresser avec l'un ou l'autre des deux protagonistes en fonction des obstacles rencontrés. Votre but n'est pas de « casser » de l'ennemi, mais d'aider des animaux en difficulté. En échange, ils vous offrent une capacité spéciale qui vous permettra de progresser ultérieurement. Bref, voilà un titre amusant et plein de bons sentiments.

Chon



PGA Tour 97 (PlayStation)

LE ZOOM DE VITE VU

Cette mouture 97 dispose d'arguments convaincants. Pros et amateurs y trouveront leur compte.

PLAYSTATION

NFL QBC 97

prix A B C D E F — 72 %

éditeur
ACCLAIM
textes
ANGLAIS
genre
FOOTUS
nombre de joueurs
1A8
sauvegarde
OUI
continue
NON

Alors que la version 96 est sortie il y a peu sur Saturn, Acclaim ne perd pas de temps et nous propose déjà la cuvée 97 sur PlayStation. Vous avez toujours la possibilité de disputer une saison, ou bien de relever le challenge que propose le mode Simulation, constitué de scénarios historiques dans lesquels vous renversez des situations a priori désespérées. Jusqu'à huit players peuvent jouer simultanément. À noter cependant au chapitre des défauts, les graphismes de faible qualité qui offrent une pixellisation inhabituelle sur ce support.

Chon

GAME BOY

Street Racer

prix A B C D E F — 45 %

éditeur
LUDI GAMES
textes
ANGLAIS
genre
COURSE
nombre de joueurs
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
OUI

Incontournable Game Boy, sur laquelle on adapte tout et surtout l'inadaptable. Street Racer sur GB ! Et pourquoi pas Doom aussi pendant qu'on y est ? Je ne vous fais pas l'affront de vous présenter ce jeu de course un peu délirant. Sur cette version, on retrouve toutes les options de la version SN (même les modes Soccer et Rumble, toujours aussi confus). Évidemment, le résultat est décevant : graphismes un peu trop chargés pour ce type de jeu, conduite très simplifiée, tout comme les circuits. Préférez-lui l'antique F1 Race, bien plus sympa.

Leflou

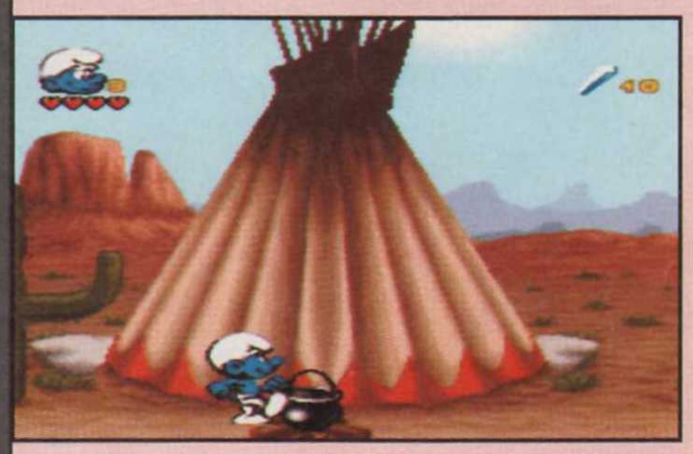
SN/GAME BOY

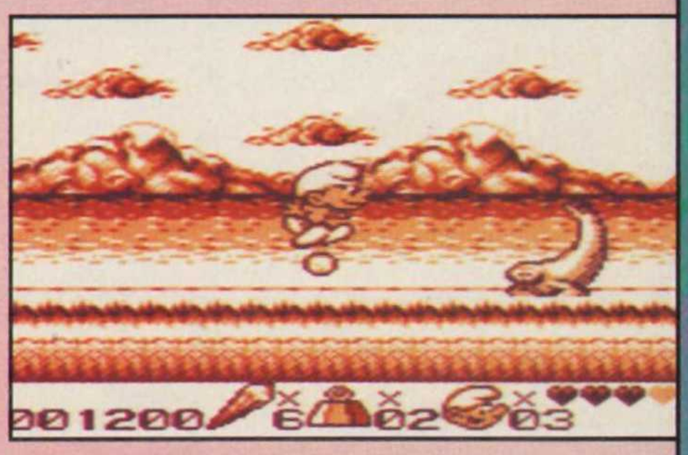
Les Schtroumpfs 2

prix A B C D E F — 55 %

éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON

Après le succès (plutôt mérité) du premier volet des Schtroumpfs, voici la suite logique, j'ai nommé : les Schtroumpfs 2. Autant annoncer la couleur de suite, le jeu est d'une qualité largement inférieure au premier. Les graphismes sont inégaux (des niveaux hideux côtoient des stages travaillés), et la réalisation n'a rien d'époustouflant. Le but du jeu est d'une originalité à faire sourire un Pong (premier jeu vidéo sorti) ! Il faut retrouver des cristaux éparpillés dans chaque niveau. Cela n'aurait aucune importance si le jeu n'était pas aussi monotone dans son déroulement. Ajouté à cela un dosage de la difficulté très mal réglé, des astuces qui datent de l'époque Colecovision, et l'on obtient un produit tout juste commercial. Je dis tout juste car on remarque que la bande dessinée n'est pas non plus respectée. Le Schtroumpf est de la même taille que n'importe quel objet ou ennemi. Il est même carrément immense par rapport aux aigles ou aux poissons. Un détail qui saute aux yeux ! Que ce soit sur GB ou sur SN, Les Schtroumpfs 2 conserve des défauts identiques (ultra difficile). Seul atout, le nombre de niveaux proposé (18) et de très légères innovations vers la fin du jeu (un peu tard !). En somme, les griefs que je porte à l'égard de ce jeu sont les mêmes qu'à l'encontre de la majorité des jeux d'Infogrames : c'est assez beau, pas trop mal fait mais hyperclassique et trop difficile (guide complet dans le n° 37 d'Ultra Player (septembre/octobre).





Leflou

ViteVu

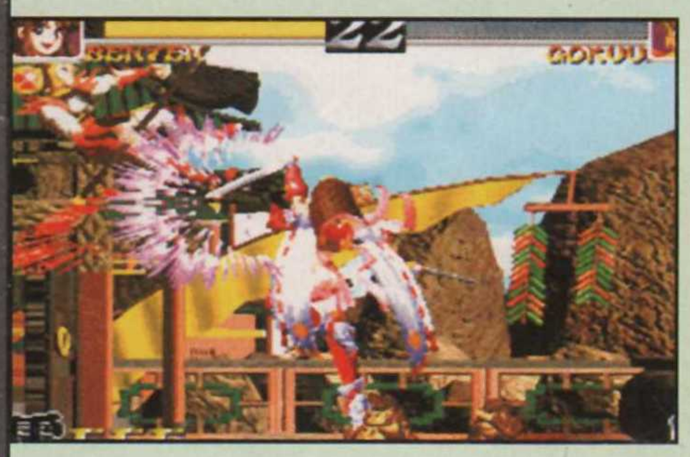
NEO GEO CD

Ragnagard

prix A B C D E F **78 %**

éditeur
SAURUS
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Les éditeurs — autres que SNK — qui tentent de sortir un jeu de baston sur Neo Geo sont gonflés. Et assez téméraires. Soutenir la comparaison auprès des Fatal Fury, Art of Fighting et autres King of Fighters paraît en effet bien difficile, et c'est avec un soupir de résignation que je me suis essayé à Ragnagard. La première fois qu'on le voit, l'impression est plutôt mauvaise. Le côté digitalisé des personnages, à la Killer Instinct, se révèle assez moyennement réussi, la plupart des décors sont tout sauf extraordinaires... La cata ! Et puis on s'y essaie, doucement, et, de façon assez surprenante, on s'amuse plutôt pas mal. Les huit personnages disponibles possèdent certes un look assez curieux, mais on finit par s'y faire. Et leurs différents coups et pouvoirs spéciaux sortant plutôt bien, on enchaîne les parties sans les voir passer. Bon, ce n'est pas non plus le méga-pied mais le plaisir de jeu est là. Assez classique dans le genre, Ragnagard se démarque tout de même par un jeu aérien unique. Vous pouvez exécuter certains pouvoirs spéciaux en l'air (genre dragon) et, en plus, effectuer des dash pour vous approcher (ou vous éloigner) rapidement de votre adversaire. Utile lorsqu'on est capable d'anticiper certains coups. Une mention spéciale pour les super attaques également, qui sont réellement impressionnantes. Bref, voilà un bon petit jeu, mais comme on pouvait si justement le deviner, il fait pâle figure face aux productions SNK. Dommage.



Chris

PLAYSTATION/SATURN

DragonHeart

prix A B C D E F **12 %**

éditeur
ACCLAIM
textes
ANGLAIS
genre
NUL
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Ce jeu est un monument de nullité à tous les niveaux, une espèce de beat them up aux graphismes fades et à l'animation grotesque. On se croirait replongé dans les premiers softs 8 bits, et encore... Si vous frappez vos adversaires comme un « dératé », le preux chevalier que vous incarnez se retrouve tout essouflé et se laisse alors gaillardement transpercer par les épées ennemies. J'ai eu beau m'acharner deux heures durant, je n'ai rien trouvé qui justifie l'existence de ce jeu. Sans exagérer, je préfère cent fois la version Game Boy, et encore je pèse mes mots.

Wolfen

SATURN

Black Fire

prix A B C D E F **60%**

éditeur
VIRGIN
textes
ANGLAIS
genre
SIMU DE VOL/TIR
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

Cette simulation d'hélicoptère de combat ne paie pas de mine... Elle ressemble aux premières qui utilisaient des textures sur PC. Les décors sont presque exclusivement composés de bosses, qui changent de couleur selon qu'elles représentent une rivière ou une colline... Les ennemis (hélicos, chars...) ne se distinguent pas bien — peut-être est-ce dû à un excellent camouflage. Et puis, l'animation n'est pas fluide. Il en résulte des combats confus et très difficiles. Si vous voulez une bonne simulation d'hélico, préférez plutôt l'excellent Firestorm à ce Berck Fire...

Bubu

Concours

36 75 Player One

pour Jouer : *jeux

MANGA MANIA

Les Lots

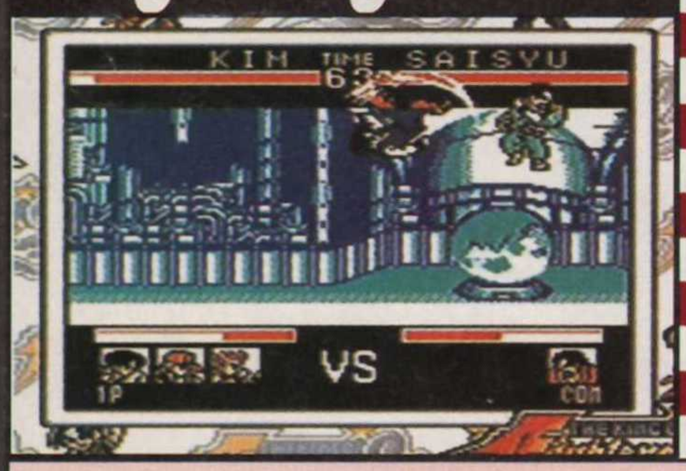
30 coffrets Manga Mania :
1 K7 vidéo Street Fighter II et son fascicule
+ 1 K7 vidéo Gunnm et son fascicule

MANGA VIDEO

ViteVu

GAME BOY

King of Fighters 95



prix 89%

éditeur
TAKARA
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
NON
continue
OUI

Devenu le spécialiste incontesté des adaptations de jeux de combat sur GB, Takara nous fait ici profiter du célèbre KOF 95. Assez juste graphiquement parlant — mais c'est normal — cette conversion se rattrape évidemment grâce à son excellente jouabilité. Les coups sortent vraiment tout seuls et les combats, rapides, procurent un vrai plaisir. Nous voici donc devant un excellent jeu, aussi réussi que World Heroes et Toshinden, sur la même machine, mais qui n'apporte pas grand-chose de plus. Une cartouche à réserver aux fans.

Chris

SATURN

Bust a Move 2

prix 89%

éditeur
ACCLAIM
textes
ANGLAIS
genre
TETRIS
nombre de joueurs
1OU2
sauvegarde
OUI
continue
OUI

Bust a Move 2, c'est le carton inattendu de cette rentrée. Le jeu — pour ceux qui ne le connaissent pas encore — est un clone de Tetris. On doit blaster des boules de couleur en les agglutinant les unes sur les autres. Bref, un soft pas franchement original mais qui a pourtant déclenché des tournois permanents en salle de tests. Pas de doute, ce jeu est ultra-fun en mode Deux joueurs. En revanche il s'avère tout juste sympa à un seul player. En clair, Bust a Move 2 est le titre qui nous éclate le plus en ce moment et sa longue durée de vie lui promet un avenir radieux.

El Didou

MEGADRIVE

Pinocchio

prix 83%

éditeur
DISNEY INT.
textes
ANGLAIS
genre
MELANGE
nombre de joueurs
1
sauvegarde
NON
continue
OUI

Que les fans se réjouissent : il n'y a pratiquement aucune différence entre cette version Megadrive et celle de la 16 bits Nintendo. Celle-ci, un peu moins belle certes, reste tout aussi sympathique à jouer, grâce notamment à la jouabilité, excellente. De plus, les niveaux variés comprennent différents styles de jeux, comme ce level où Jiminy doit tuer des moustiques ou celui du théâtre de marionnettes dans lequel Pinocchio imite des danseurs. La musique, très agréable, est bien adaptée. Pour une fois, un jeu destiné aux p'tits n'enfants réussi. Chapeau !

Mahalia

GAME GEAR

Tintin au Tibet

prix 78%

éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

Tintin au Tibet Game Gear, c'est le même jeu que la version Game Boy (voir PO n° 66) mais avec de la couleur ! On retrouve les mêmes phases de jeu qui sont en majeure partie axées plate-forme. Si les versions 16 bits étaient fabuleuses car très proche du style graphique de la BD, là c'est un soft classique voire sympa, mais sans charme. Les possesseurs de Game Gear peuvent tout de même se réjouir car il n'y a pas beaucoup de titre en ce moment pour leur console, et Tintin présente un bon challenge de par sa difficulté. À vous de voir !

El Didou

complétez votre collection !

57 octobre 95

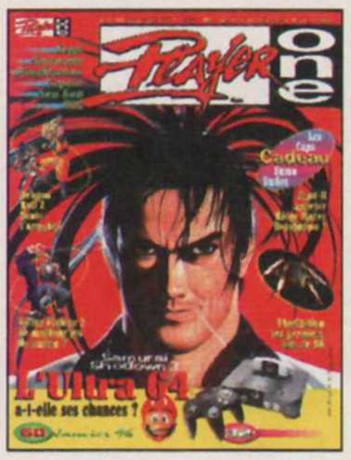
Dossier : PlayStation.
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Discworld, Killer Instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96...
OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek...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

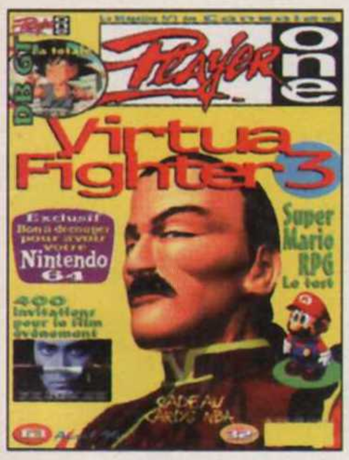
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally.
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactik Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den S, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan Virtual Shock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

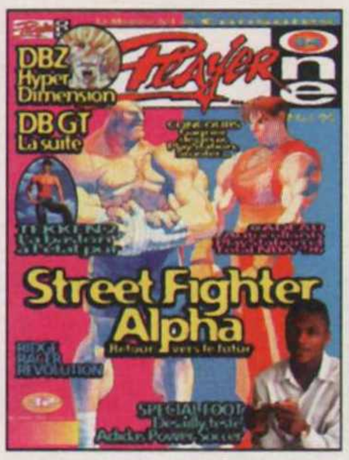
62 mars 96

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...



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...

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 tré-

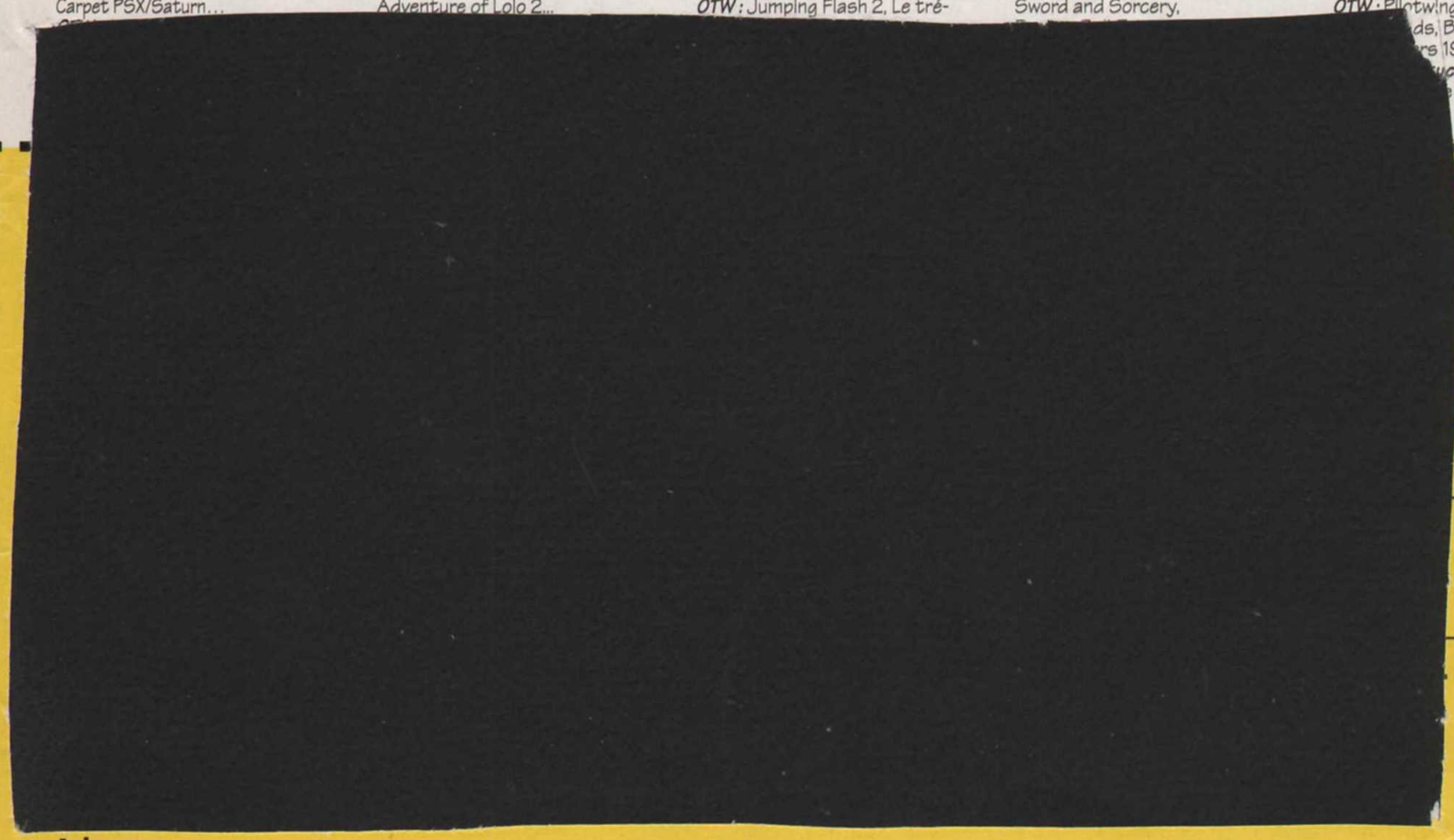
66 juillet/août 96

Dossier : JO.
Tests : Track and Field, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Aquanaut's Holiday...
OTW : Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery,

67 septembre 96

Dossier : Plate-forme 3D.
Tests : Formula One, Time Commando, Gungriffon, Athlete Kings, Casper, Maui Mallard, The Web, NBA Action...
OTW : Pilotwings 64, Virtua ds, Bomberman, Tobal rs 1945...
uces : Resident Evil.
Dragon Ball

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...



0700 Sacy-le-Grand

plaire	Qté	Total
7 F)		
7 F)		
7 F)		
16 F)		

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Signature obligatoire*
***des parents pour les mineurs**

* sauf Hors-série

complétez votre collection !

57 octobre 95

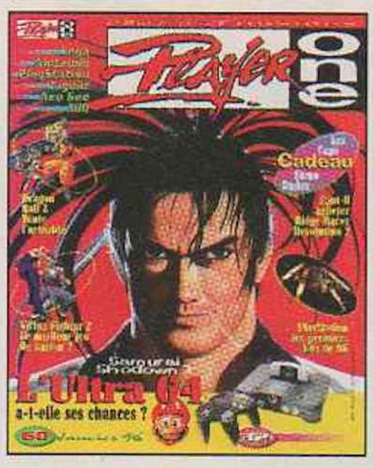
Dossier : PlayStation.
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Discworld, Killer Instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96...
OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek...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

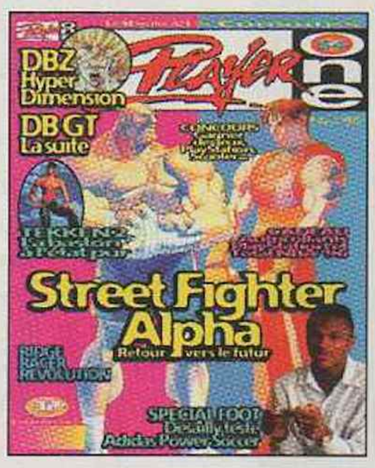
Dossiers : Dragon Quest VI, DKC 2.
Tests : X-Men, NBA In The Zone, Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Road Rash, Sim City 2000...
OTW : Toshinden 2, Kileak The Blood 2, Far East of Eden Zero, Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter 2.

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

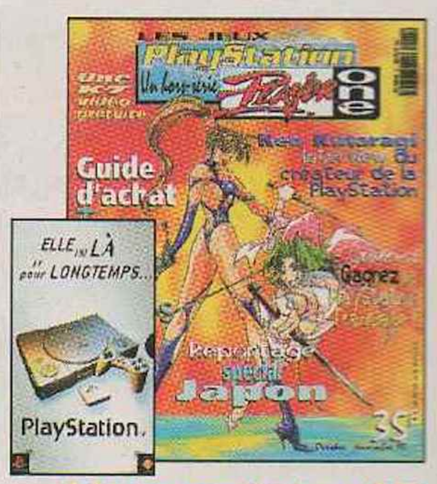
Dossier : Formés pour jouer, Spécial salon E3
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball...
OTW : Jumping Flash 2, Le trésor secret de Ludra, Thor, Le Miracle de Saint Ermos, Don Pachi...
Plans et Astuces : Mystaria (fin)

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

67 septembre 96

Dossier : Plate-forme 3D.
Tests : Formula One, Time Commando, Gungriffon, Athlete Kings, Casper, Maui Mallard, The Web, NBA Action...
OTW : Pilotwings 64, Virtua Fighter Kids, Bomberman, Tobal n° 1, Strikers 1945...
Plans et Astuces : Resident Evil.
Cadeau : Carte Dragon Ball Chromium.



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 ○ 67 ○

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**

TRUCS EN VRAC

Si le temps s'est rafraîchi ce mois-ci, ce n'est pas le cas des Trucs en Vrac, toujours aussi brûlants. Jugez plutôt : Bust a Move 2, Gungriffon, KOF '95 (PlayStation), Ultimate MK3, Fade To Black et bien d'autres sont « décodés » dans ces pages. Des cheats très chauds donc ! N'oublions pas pour autant la 3DO (une p'tite pensée pour notre chère Miguel, SVP), ni les 16 bits (avec Les Schtroumpfs 2, Pocahontas, etc.). Too hot !

Bubu

Codes Action Replay

Virtua Cop (Saturn)

Code maître :
F6003DEE C305
B6002800 0000
Énergie infinie joueur 1 :
16057BD2 0505
Énergie infinie joueur 2 :
16057C12 0505
Munitions infinies joueur 1 :
1606A658 0006
Munitions infinies joueur 2 :
1606A6A8 0006
Mitraillette infinie joueur 1 :
1606A66E 5EFC

(Manuel De Survie, Maurepas)

Mots de passe

Ultimate MK 3 (Saturn)

Pour réaliser ces codes de l'écran Versus, il faut appuyer un certain nombre de fois sur les

LE CODE DU MOIS

Bust a Move 2

PlayStation

Nouveau monde, 30 crédits

Bubust dans l'move

Ouf, j'ai eu du mal à obtenir ces codes, car, à la rédac, personne ne voulait lâcher ce jeu qui rend fou !

• Nouveau monde : pressez **Start** à l'écran titre pour faire apparaître le menu (Game Start, etc.). Ensuite, faites **R1, Haut, L2, Bas** (un petit dinosaure doit apparaître en bas à droite).

Faites ensuite Game Start, et à l'écran Game Select, choisissez Puzzle Game (Another World doit être inscrit en-dessous). C'est parti pour une série de puzzles démentiels...

• 30 crédits : allez dans le menu d'options, mettez le curseur sur les crédits, et faites : Gauche, Droite, R1, R2, L2, L1, Haut, Bas ; vous disposez alors de trente secondes pour vous octroyer trente crédits en mitraillant le bouton ● (c'est comme dans Track 'n' field !).

TRUCS EN VRAC

Si le temps s'est rafraîchi ce mois-ci, ce n'est pas le cas des Trucs en Vrac, toujours aussi brûlants. Jugez plutôt : Bust a Move 2, Gungriffon, KOF '95 (PlayStation), Ultimate MK3, Fade To Black et bien d'autres sont « décodés » dans ces pages. Des cheats très chauds donc ! N'oublions pas pour autant la 3DO (une p'tite pensée pour notre chère Miguel, SVP), ni les 16 bits (avec Les Schtroumpfs 2, Pocahontas, etc.). Too hot !

Bubu

Codes Action Replay

Virtua Cop (Saturn)

Code maître :
F6003DEE C305
B6002800 0000
Énergie infinie joueur 1 :
16057BD2 0505
Énergie infinie joueur 2 :
16057C12 0505
Munitions infinies joueur 1 :
1606A658 0006
Munitions infinies joueur 2 :
1606A6A8 0006
Mitraillette infinie joueur 1 :
1606A66E 5EFC

(Manuel De Survie, Maurepas)

Mots de passe

Ultimate MK 3 (Saturn)

Pour réaliser ces codes de l'écran Versus, il faut appuyer un certain nombre de fois sur les

LE CODE DU MOIS

Bust a Move 2

PlayStation

Nouveau monde, 30 crédits

Bubust dans l'move

Ouf, j'ai eu du mal à obtenir ces codes, car, à la rédac, personne ne voulait lâcher ce jeu qui rend fou !

• Nouveau monde : pressez **Start** à l'écran titre pour faire apparaître le menu (Game Start, etc.). Ensuite, faites **R1, Haut, L2, Bas** (un petit dinosaure doit apparaître en bas à droite).

Faites ensuite Game Start, et à l'écran Game Select, choisissez Puzzle Game (Another World

doit être inscrit en-dessous). C'est parti pour une série de puzzles démentiels...

• 30 crédits : allez dans le menu d'options, mettez le curseur sur les crédits, et faites : Gauche, Droite, R1, R2, L2, L1, Haut, Bas ; vous disposez alors de trente secondes pour vous octroyer trente crédits en mitraillant le bouton ● (c'est comme dans Track 'n' field !).

Tekken 2

PlayStation

Jouer avec Roger et Alex, persos éjectés

Bubu & Thug Vlad

Et paf ! C'est notre Roger à nous (Truc Vlad), qui a trouvé ce code. Logique, car il faut gagner le troisième match d'un tournoi en Arcade Mode — dans une configuration de type « deux rounds gagnants » — , en ayant très peu d'énergie (ce qui arrive souvent à Vlad). Si

vous sentez que vous allez gagner avec trop d'énergie, mieux vaut perdre et utiliser un continue pour recommencer le troisième match. Si vous gagnez le match comme il faut, le commentateur du jeu dira « Great ! » à la fin. Vous rencontrerez alors

Roger ou Alex. Si vous le battez, il sera ensuite disponible à l'écran de sélection des persos (vous n'êtes pas obligé de terminer le tournoi). Si vous validez la case des gants de boxe avec ● , vous aurez Roger, et avec ▲ , vous aurez Alex.

• Persos éjectés : une fois le perso choisi, **gardez Select enfoncé et faites Haut**.

Le combat commence : les persos « s'envolent » à chaque coup reçu..

Track & Field

PlayStation

Nageuses en bikini !

Chon

Chon a traqué les codes de ce jeu partout, et le seul qu'il ait trouvé sert juste à se rincer les yeux ! Quand je disais que Chon était le diminutif de cochon... Bref, à l'écran de sélection des épreuves, placez-vous évidemment sur celle de la natation, et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** ●, ×. Le résultat apparaît dans la piscine...

Gungriffon

Saturn

Munitions infinies, saut illimité...

Bubu & Reyda

À l'écran titre, tapez vite les codes ci-dessous. Si vous voulez les rentrer à la suite, faites le premier, puis allez valider « Exercice », et annulez avec le bouton B pour revenir à la page écran.

- Munitions illimitées : **B, B, B, C, Start.**
- Jump illimité : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Z, Start.**
- Adversaires plus balèzes : **Bas, C, C, A, Start.**
- Adversaires non présents sur le radar : **B, B, B, Bas, C, Start.**

Ultimate Mortal Kombat 3

Saturn

Posséder Human Smoke

Olivier Kuo

NOW LOADING

Choisissez Smoke, puis dès l'écran du chargement sur fond noir, jusqu'à ce que le premier round de jeu commence, maintenez **Gauche + X + Y + Z + B**

(pour le second joueur, remplacez Gauche par Droite). Votre Cyborg Smoke se transformera alors en Human Smoke. Ses coups sont les mêmes que ceux de... Scorpion, mais ses fatalités lui sont propres. Alors les voici :

- **Course, blocage, course, course, pied haut.**
- **Avant, Haut, Avant, poing bas.**
- Babality : **Bas, Arrière, Arrière, Avant, poing haut.**

ISS Deluxe

Super Nintendo

Doper toute son équipe !

Baptiste Vignasse (Nuelles)

Dans l'Edit Player Skills, utilisez vos points pour booster un joueur. Ressortez du menu et rentrez-y à nouveau; appuyez sur Y pour que tous vos points vous soient redonnés et boostez un autre joueur. Faites de même pour tous...

NFL Gameday

PlayStation

Reset à partir de la manette

Bubu et Chon

Voilà un code qui fait gagner du temps ! Mettez plutôt la pause, puis le menu Substitution (bouton **L2**). Là, tapez **L1+ L2 + R1+ R2 + Select + Start**. Vous reviendrez directement au menu principal.

King Of Fighters 95

PlayStation

Avoir les deux boss

Nicolas Iacopino (Lansargues)

À l'écran de sélection des persos, maintenez Start enfoncé, et faites : **Haut +** ●, **Droite +** ■, **Gauche +** ×, **Bas +** ▲. Les deux boss du jeu apparaîtront alors !

Mots de passe

boutons (reportez-vous à la notice). Ce sont ces nombres d'appuis successifs qui vous sont donnés ci-dessous.
PS : en utilisant la croix de direction vers le haut, vous inversez les données. Ainsi par exemple, pour inscrire un 9, dirigez la croix vers le haut et tapez une fois sur le bouton (plutôt que répéter 9 fois votre pression). Vous y gagnerez du temps...

- Kombats contre les boss :

Le vainqueur du 1er round rencontre Shao Khan : 033-564
Le vainqueur du 1er round rencontre Human Smoke : 205-205
Le vainqueur du 1er round rencontre Noob Saibot : 769-342
Le vainqueur du 1er round rencontre Motaro : 969-141

- Kombats Zones :

Le métro : 880-088
La rivière : 002-003
La caverne de Khan : 004-700
Tour de Khan : 880-220
Noob's Dorfen : 050-050
Le pont : 077-022
La rue : 079-035
Le clocher : 091-190
La salle des âmes : 123-901
Le désert de Jade : 330-033
Le temple : 600-040
Le toit : 343-343
Le cimetière : 666-333
L'antre de Scorpion : 666-444
Les pics 3 : 820-028
Le portail d'Ermac : 933-933

- Énergie des joueurs :

Joueur 1 commençant

Mots de passe

avec 1/2 d'énergie : 033-000
Joueur 2 commençant avec 1/2 d'énergie : 000-033
Joueur 1 commençant avec 1/4 d'énergie : 707-000
Joueur 2 commençant avec 1/4 d'énergie : 000-707
• Messages à l'écran :
Version number : 999-999
Go see Mortal Kombat - The Live Tour ! : 550-550
Don't jump at me- MXV : 448-844
Skunky ! - E.F. : 122-221
Watcha gun do ? - E.B : 004-400
Good Throwing : 010-010
No Fear; EB Buttons... : 282-282
Hold flippers during casino run : 987-666
No Knowledge that is not power : 123-926
Shows your revision : 999-999
Encouragements quand projections : 010-010
• Divers :
Désactiver les blocages : 020-020
Désactiver les projections : 100-100
Pas de barre d'énergie : 987-123
Course infinie : 466-466
Combat dans le noir : 688-422
Les persos changent : 444-444
Combat dans le noir + persos changeants : 985-125
Commencer au 3e round sans énergie : 044-440
Combat sans musique : 300-300
Rebondir après un uppercut : 788-322
Jeu Galaga : 642-468
(Thug Vlad & MC Yas)

ViewPoint

PlayStation

Invincibilité, changer de niveau

Bubu

De mon point de vue, ce jeu n'est pas aussi bon qu'il y

paraît. Mais pour ceux qui l'ont quand même acheté, je donne volontiers ces deux codes ; d'autant plus, que le jeu est difficile. Les codes s'effectuent durant une partie, après avoir mis la pause.
• Invincibilité : ■ , ■ , ● , ● , ▲ , ✕ , ■ , **Haut, Haut, Bas, Bas, L1, R1, Select.**
• Aller au niveau supérieur : ■ , ● , ▲ , **Droite, Gauche, Bas, R1, L2, R2, L1.**

Street Fighter Alpha

PlayStation

Combattre Akuma en premier

Bubu

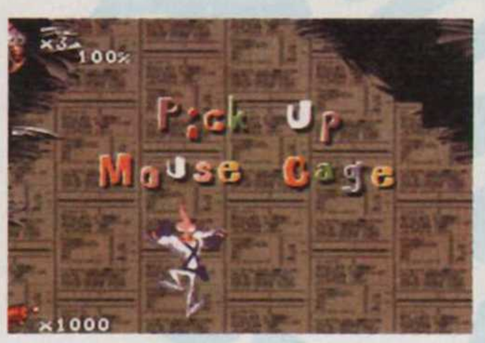
Sélectionnez votre perso (speed, etc.), puis maintenez **✕ + L2 + R2** jusqu'au début du match. Akuma viendra vous défier à la place du perso prévu !

Earthworm Jim 2

Megadrive

Continue et niveaux supplémentaires

Agathe Youbabe (Port-au-Prince)



Voici encore des codes pour ce jeu ! Dingue, non ?!

Mettez la pause et faites les manipulations suivantes (un bruit doit se faire entendre).
• Continue supplémentaire : **A, A, C, C, B, A, Gauche, Gauche.**
• Niveau Puppy Love 2 : **Gauche, Droite, B, C, C, Gauche, Droite, A.**
• Niveau Inflated Head : **B, B, C, A, B, C, Gauche, Droite.**
• Niveau 9, Iso 9000 : **A, B, C, 5 fois Droite.**

Worms

PlayStation

Armes bonus à volonté

Christian Dubray (Bouloire)

Allez dans les Weapon Options, mettez le curseur dans le vide (aucune ligne de texte), et appuyez une dizaine de fois sur ✕ + ■. S'inscriront Minigun, Sheep weapon et Banana bomb !

Need For Speed

PlayStation

Réglage des amortisseurs

Bubu

Savez-vous que des amortisseurs bien réglés peuvent vous faire gagner jusqu'à deux mètres de freinage, et vous sauver la vie ? Alors suivez bien, car dans NFS, c'est important. Allez dans le menu **Tournament**, puis dans les **Passwords**, et inscrivez : **TSYBNS**. Revenez en arrière dans les menus, et choisissez n'importe quelle course sauf Tournament. Prenez ensuite une voiture et allez dans le menu **Car Showcase**, puis dans le menu **Mechanical**, puis dans le menu **Next Slide** ; ouf ! Là, appuyez sur **L1 et/ou L2** pour régler les amortisseurs avant et arrière avec les flèches rouges qui seront apparues. Et commencez à jouer. Attention ! des amortisseurs mal réglés peuvent vous faire perdre jusqu'à deux mètres de freinage, et la vie...

Slam'n Jam'96

PlayStation

Grands joueurs, grosses têtes, % de réussite

Bubu

Pour ces trois codes, il faudra toujours commencer par choisir une équipe, aller à l'écran

Scouting Report, y mettre le curseur sur Continue, puis valider. Ensuite, vous devrez immédiatement effectuer les cheats.

• Joueurs « thug vladiens » (grands et maigres) : faites ✕ + **R1** de façon répétitive, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis faites **Start, Start.**

• Joueurs « MC yassiens » (grosses têtes) : faites ✕ + **L1** de façon répétitive, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis faites **Start, Start**.

• Pourcentage de réussite dans les tirs inscrits à l'écran : maintenez **L1 enfoncé**, jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre. Puis faites **Start, Start**.

Earthworm Jim 2

Super Nintendo

Debug Mode, munitions, thunes...

Baptiste Vignasse (Nuelles)

Avant de rentrer ces codes, il suffit de mettre la pause pendant une partie, et de la retirer après.

• Trois missiles têtes chercheuses : **X, X, X, X, A, A, B, Select.**

• Pistolet à trois tirs : **X, X, X, X, A, A, X, Select.**

• Pistolet Plasma : **X, X, X, X, A, A, A, Select.**

• 1000 munitions pour n'importe quelle arme : **Select, six fois X, Select.**

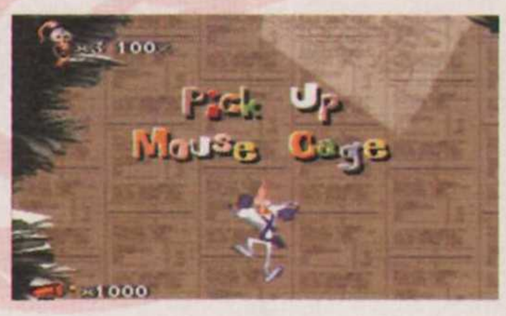
• 81 pièces de monnaie worms (utiles aux niveaux Villi People et Inflated Head) : faites **quatre fois la séquence : A, B.**

• Niveau Puppy Love 2 : **Bas, Droite, A, B, X, Gauche, Droite, A.**

• Niveau Inflated Head : **Haut, Bas, X, A, B, Y, Gauche, Droite.**

• Niveau 9, Iso 9000 : **A, B, X, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite.**

• Niveau Lorenzo's Soil : **A, X, Gauche, Droite, X, Gauche, Droite, Gauche.**



Return Fire Maps o' Death

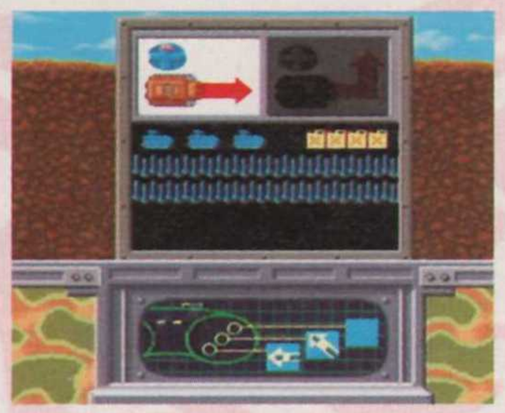
3DO

Invincibilité, véhicules à volonté

Paul Ichinel (Avignon)

Voilà un jeu de la mort qui va bientôt mettre le feu à la PlayStation. En attendant, voici de quoi être indestructible sur 3DO.

• Véhicules illimités (sauf pour le blindé : ce code le rend invincible !) : durant le jeu, dans votre bunker, choisissez



un véhicule, appuyez sur C pour faire apparaître son inventaire. Alors, maintenez **L + R enfoncés**, puis enfoncez C avec ; tout en gardant ces trois boutons enfoncés, appelez un MC Yas pour qu'il appuie une fois

sur **X**, ce qui vous amènera à l'écran de sortie du jeu ; continuez de maintenir vos boutons et dites au MC Yas d'appuyer sur **Bas puis A**. Vous pouvez alors rejouer, car vos véhicules sont maintenant en nombre illimité...

• Remettre le nombre de véhicules à fond : faites apparaître l'inventaire d'un véhicule, maintenez **L + R + A + C, et tapez Bas, Droite**.

Mots de passe

Fade To Black (PlayStation)

1 : ■ ● ▲ ✕ ● ■
2 : ▲ ● ✕ ● ■ ✕
3 : ✕ ● ✕ ● ▲ ✕
4 : ✕ ■ ▲ ● ● ▲
5 : ■ ■ ▲ ✕ ✕ ▲
6 : ▲ ✕ ✕ ✕ ✕ ●
7 : ● ● ▲ ✕ ▲ ✕
8 : ■ ■ ✕ ▲ ■ ■
9 : ▲ ✕ ✕ ▲ ● ▲
10 : ✕ ▲ ■ ● ▲ ✕
11 : ● ■ ✕ ✕ ■ ✕
12 : ■ ▲ ✕ ■ ● ✕
13 : ✕ ✕ ● ▲ ● ▲

(François-Xavier Buret, Montigny-bx)

Schtroumpfs 2 (SN)

1re partie : Schtroumpfette/Schtroumpf/Grand Schtroumpf/Schtroumpf
2de partie : Grand Schtroumpf/ Schtroumpfette/Schtroumpf/Schtroumpf

(Stef Leflou)

Donald In Maui Mallard (SN)

MDVCBQ. Faites ensuite Reset, puis allez dans les options : vous pourrez choisir n'importe quel niveau.

(Stef Leflou)

Pocahontas (Megadrive)

2e section : cerf DLX11
3e section : requin TWGLX
4e section : loutre KX1SQ

(Stef Leflou)

Alien Trilogy (PlayStation)

• Pour posséder toutes les armes :

Mots de passe

DY1NGTON1GHT
(Décodé en anglais cela donne « dying tonight », ce qui veut dire en français « mourir ce soir » !)
• Pour avoir une infinité de munitions : BOXOVTRICKS
(soit en anglais « box of tricks », « la boîte des merveilles »...)
• Pour être invincible : OBL1V1ONTRIPTOF1N1SHOFF
(« oblivion trip to finish off », signifiant « achever le voyage vers l'oubli »)

Star Trek Deep Space Nine (SN)

NUHHOM ; SEPLOS ; YOSMIS ; VANDAQ ; BIQPUM ; DISYIB ; NUDJIB ; VESDUJ ; YOTHOM ; QUVMOH.

Star Trek Deep Space Nine (MD)

Entrez : DAVIDL. Puis, dans les options, choisissez votre niveau/sous-niveau, et écouter les bruitages.

Novastorm (PlayStation)

Le code qui suit permet d'obtenir le Select Stage. Il faut d'abord rentrer dans les High Score et inscrire le mot TWIRLY (en laissant un espace après celui-ci). Ensuite, au menu principal, une nouvelle icône (en forme d'aile) apparaît. Selectionnez-la pour rentrer dans le Select Stage.

Adidas Power Soccer

PlayStation

Dream Team, voix féminines, fautes, reprises, feintes...

Grégory Corgié (Bron)

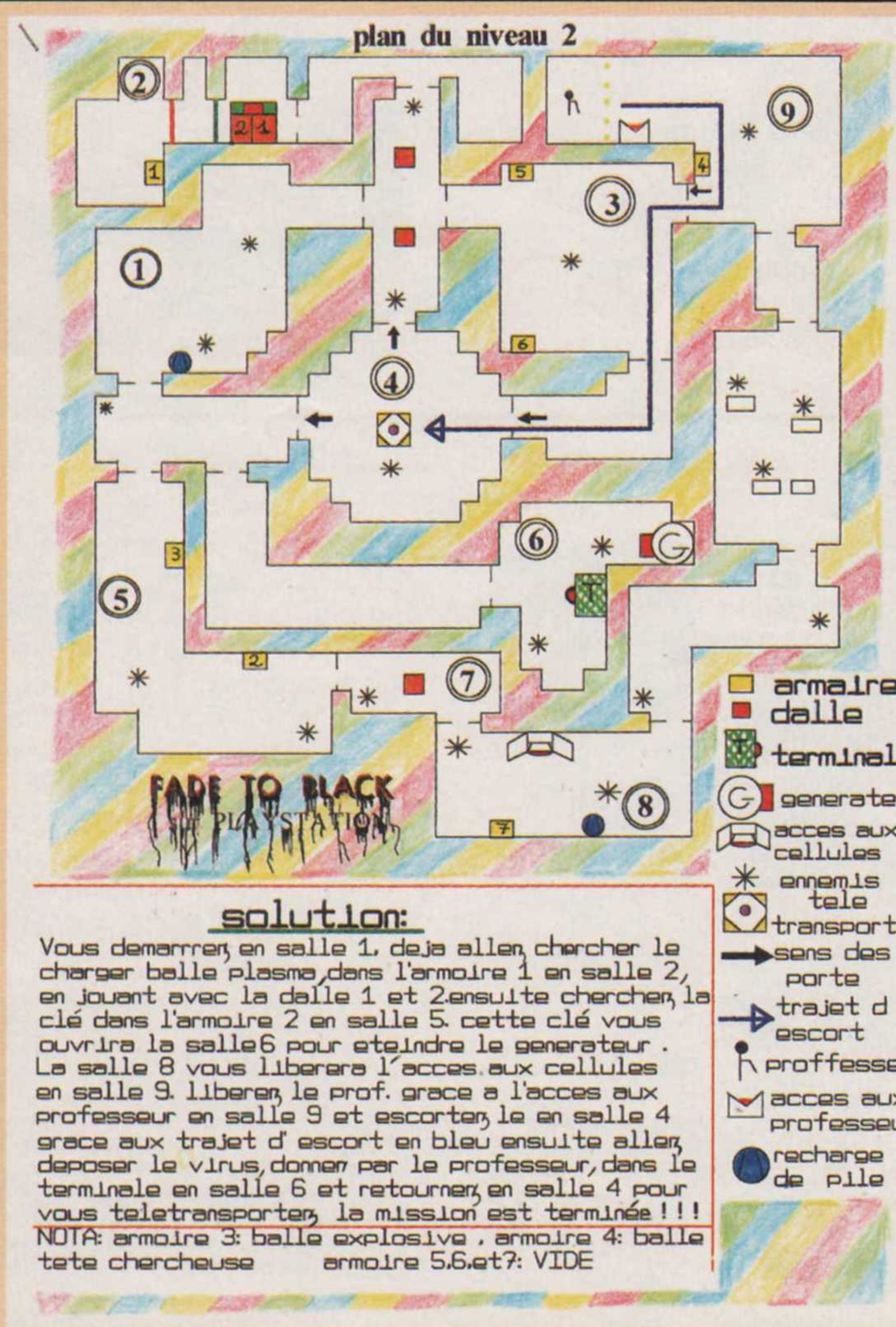
• Si vous croyez que la Dream Team n'existe qu'au basket, détrompez-vous ! Allez donc à l'écran de réglage des équipes, et sur la ligne de choix de la tactique. Faites **L2 + R2 +** ■ + ✕. Le nom Dream Team s'inscrira à la place de celui de l'équipe précédemment sélectionnée.
Il ne reste plus qu'à éclater l'équipe d'en face !

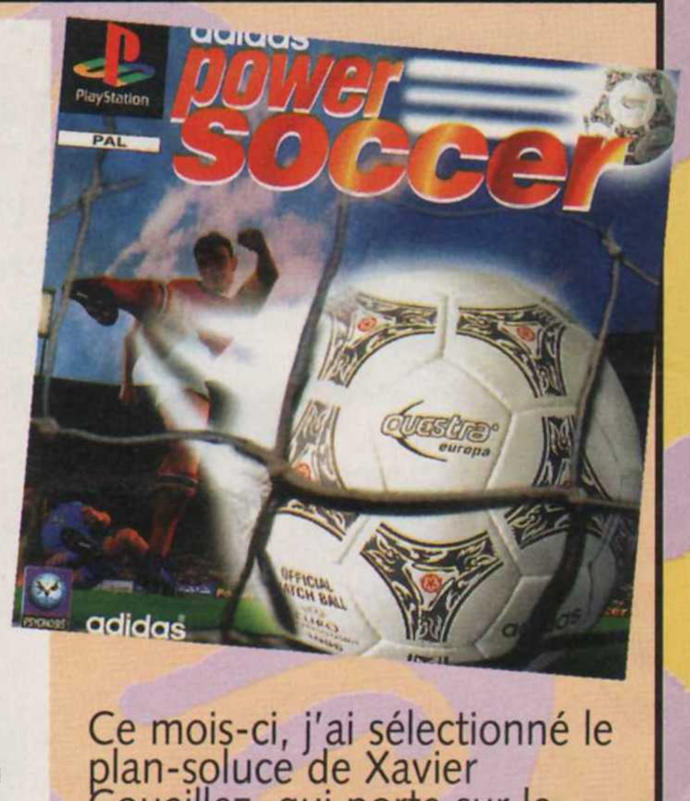
• Pour avoir les commentaires féminins (dans toutes les langues !) : en cours de jeu, allez dans le menu Audio puis dans l'option Commentaires, et appuyez sur ■ + ●. Faites défiler le menu pour trouver les commentaires féminins, et puis — pourquoi pas — choisissez la langue allemande. C'est très sexy !
• Les gestes techniques. Attention, les boutons sont valables avec une configuration manette de type A (celle de base).

Les reprises :
Bicyclette : ▲ + ✕
Main : ▲ + ●
Tête haute : ■ + ▲
Tête plongeante : quand le ballon est à mi-hauteur : ■ + ▲
Tête piquée : ■ + ✕
Jonglage : passe courte, puis ■ + ✕
La course : ■ + ●
Les feintes :
Dribble : changement de direction + ▲
Predator Kick : ▲ + ✕

Roulette : ▲ + ●.
Talonnade : ■ + ✕.
• Les fautes (ne peut pas se faire en mode Simulation ; pourtant on sait bien qu'au foot, les joueurs simulent leur fautes !) :
Coup au visage : ■ + ✕
Tirer le maillot : ▲ + ●
Poussette : ▲ + ✕.

LE PLAN DU MOIS





Ce mois-ci, j'ai sélectionné le plan-soluce de Xavier Couaillez, qui porte sur le deuxième niveau du superbe **Face To Black**.

Xavier gagne le jeu Adidas Power Soccer, offert par Psygnosis.

Alors si vous voulez, vous aussi, gagner un jeu de votre choix, envoyez-moi un plan, et joignez une liste de cinq jeux. Et appliquez-vous, car désormais je reçois une tonne de plans chaque mois... Bel effort, continuez !

Gagnez

des places de cinéma pour DBZ 2
des affichettes du film
et de nombreux autres cadeaux !

© 1994 BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION.

LES QUESTIONS

1 Comment se nomme le second fils de Sangoku ?

A Sangoten
B Sangohan
C Bidel

2 Qui est Broly ?

A Un guerrier millénaire, invulnérable et indestructible
B Le meilleur ami de Sangoku
C La fiancée de Sangohan

3 Comment est né Bio Broly ?

A Il est le fils de Sangoku
B Il a été créé à partir d'une goutte de sang de Broly
C Il est le fils de Sangohan

4 Que devient Sangoku quand il est en colère ?

A Un super-guerrier
B Un dragon
C Un lion

LES LOTS

Du 1er au 10e prix :
2 places de cinéma pour DBZ 2
1 affichette du film
1 tee-shirt DBZ
1 figurine DBZ
1 porte-clés DBZ
1 pochette de pogs DBZ

Du 11e au 30e prix :
2 places de cinéma pour DBZ 2
1 affichette du film
1 tee-shirt DBZ

Du 31e au 50e prix :
2 places de cinéma pour DBZ 2

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté de 100 places de cinéma pour DBZ 2, de 30 affichettes du film, de 30 tee-shirts DBZ, de 10 figurines DBZ, de 10 pochettes de pogs DBZ et de 10 porte-clés DBZ. Les réponses devront parvenir avant le 28 octobre 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 70 et Manga Player n° 14 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 novembre 1996.

Sortie nationale le 16 octobre 1996

AB FILMS DISTRIBUTION

Pour participer au concours :
Adressez vos réponses, sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bii, concours Player One/ Manga Player/DBZ 2
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Plans Astuces

PREMIERE PARTIE

Saturn/PlayStation Une rubrique réalisée par Wolfen.

BLAZING DRAGONS

Ce jeu d'aventure humoristique – normal il est signé Terry Jones, ex-Monty Pithon – bénéficie d'une excellente durée de vie. Ne la gâchez pas en lisant ces lignes inconsidérément, mais reportez-vous y seulement en cas d'extrême nécessité ! Ce cheminement est le plus direct et permet de terminer le jeu en moins de deux heures...

LE CHÂTEAU

La chambre de Flamèche

Prenez le chauffe-queue en latex, le bocal et le livre des inventions, puis quittez la chambre.

Le chemin de ronde

Prenez le candélabre avant de descendre dans la salle de la table carrée (3).

La salle de la table carrée

Le roi tient conseil avec ses chevaliers et le chancelier. Sur ces entrefaites, Sire Georges et Mervyn arrivent. Ils comptent participer au tournoi ayant lieu le lendemain. Flamèche souhaite également y prendre part, mais n'étant pas chevalier, le roi le lui interdit. Alors que les quatre chevaliers partent en mission, le roi Artifur vous confie une mission de confiance : faire la vaisselle !

La cuisine

Prenez le balai et les couverts en bois. Placez le candélabre sur les bouilloires afin de canaliser la pression de la vapeur d'eau. Placez le chauffe-queue dans l'embout du candélabre, puis le balai au-dessus de l'évier. Vous venez de mettre au point le premier lave-vaisselle automatique.

La chambre du roi

Prenez Monarchie Magazine et le cure-pipe sur le divan. Quittez la pièce et rendez-vous dans la chambre de votre bien-aimée.

5

6

La chambre de Flamme

Faites un brin de causette avec Flamme. Lorsque celle-ci vous lance un baiser, récupérez-le à l'aide du bocal. Emportez également la lotion capillaire placée sur la cheminée.

7

Le hall

Avant de quitter le château, faites une halte dans le hall. Demandez de l'aide à la concierge qui vous donne alors une carte enchantée.

À LA RESCOUSSE DES CHEVALIERS

L'asile de fous

Rendez-vous à l'asile. Ramassez un haricot magique et utilisez la lotion capillaire sur la jeune femme hystérique. Celle-ci s'empresse de couper ses cheveux que vous ne manquez pas de récupérer. Parlez-lui et acceptez d'échanger la lotion capillaire contre ses ciseaux.

8

Le cabinet du Dr Fraude

Pour l'instant, ignorez le chevalier en consultation. Utilisez le baiser de la princesse pour rendre sa forme originelle à l'enfant nu qui gobe les mouches. Il se transforme alors en grenouille que vous prenez avec vous.

9

L'étang enchanté

Vous tombez sur un chevalier en pleine crise de narcissisme discutant avec son reflet. Posez la grenouille au sol. Au cours de ses retrouvailles avec sa congénère, elle trouble l'eau et le charme magique par la même occasion. Délivré du maléfice, sire Brasier, reconnaissant, vous donne le miroir dont il n'a que faire désormais.

10

11

Le potager royal

Sire Bec de Gaz souffre de myopie aigüe. Piétinant les plants de tomates royaux, le chevalier injurie le roi, persuadé qu'il s'agit de sire Georges. Plantez le haricot magique qui pousse instantanément. Le chevalier miraud est alors hissé à hauteur du balcon et se rend compte de sa méprise. Pour vous remercier du service rendu, il vous donne un morceau de charbon péruvien.

12

L'entrée des lices

Allez maintenant en ville, puis devant les lices. Enfoncez le cure-pipe dans la termitière afin de récolter quelques insectes.

Le camp d'entraînement

13

À côté des lices se trouve le camp d'entraînement où les chevaliers s'exercent au maniement de la chatapulte. À l'aide de la chatapulte, descendez dix soldats puis le mannequin à l'éffigie de sire Georges. Puis, prenez avec vous le chat auquel vous avez infligez ce traitement barbare.

14

Le cabinet du Dr Fraude

Retournez à l'asile et donnez le cure-pipe couvert de termites au joueur de flûte. Une fois son instrument détruit, il se met à péter les plombs à plein tube, empêchant le docteur Sigmund Fraude de continuer sa consultation. Profitez de la diversion ainsi créée pour délivrer le chevalier malchanceux. Celui-ci, pour vous remercier, vous donne un ruban.

Au pied de la colline

Consultez votre carte enchantée et rendez-vous à la nouvelle zone qui s'ouvre à vous. Vous trouvez sire Lançalot défiant à distance le dragon noir posté au sommet de la colline. Emparez-vous de la fourche plantée dans la botte de foin.

15

Le sommet de la colline

Grimpez au sommet de la colline. Vous constatez que le dragon noir n'est en fait qu'une machine fabriquée pour le compte de sire Georges. Lancez le chat en pâture au chien du seigneur afin de saboter son œuvre.

16

17

Au pied de la colline (2)

Redescendez vous entretenir avec sire Lançalot. Abordez le sujet des armures afin d'être nommé écuyer. Prenez également le savon qu'il vous offre.

LE RETOUR AU CHATEAU

La chambre de Flamme (2)

Utilisez les cheveux afin de tresser une corde. Fixez-la au montant de la fenêtre et aidez Flamme à quitter la château. Elle est alors kidnappée par Sire Georges qui, en échange de sa liberté, exige les plans du lave-vaisselle. Le chancelier fait alors irruption et vous confisque votre sac.

18

La chancellerie

Allez à la chancellerie située face à la conciergerie. Le chancelier envoie les plans originaux grâce à son dodo (un oiseau sans ailes). Lorsque la pièce est désertée, récupérez votre sac et prenez les crackers sous les cages ainsi que les tampons. Avant de partir, jetez un œil sur le titre du livre posé sur le bureau.

19

20

La chambre de Flamme (3)

Retournez dans la chambre de Flamme et prenez son bagage et le drap.

21

La bibliothèque

Demandez à emprunter le livre que vous avez feuilleté. Pendant que la bibliothécaire va dans la réserve, prenez son plumeau. Parlez à Trépied, le bouffon, et prêtez-vous à une expérience sous hypnose. Après la scène cinématique, regagnez la bibliothèque et utilisez le miroir lors d'une autre expérience. Donnez le bagage de Flamme à Trépied.

NOUVEAUX MAGASINS

AIX EN PROVENCE - 2, rue Lacépède - Haut Crs Mirabeau
MOULIN - 48, rue des Coutelliers
THONON LES BAINS - Galerie l'Étoile
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 - ST MALO - CHERBOURG - BERGERAC - NICE
BERGERAC - COGNAC - SAUMUR - LIMOGES - ST NAZAIRE
SALON DE PROVENCE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

console SATURN et un pad"
et 1 CD de Démo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Soviet Strike - Earthworm Jim II - Doom
Syndicate wars - Hexen - World Serie Baseball II
Megaman X 3 - Dream Team

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

PLAYSTATION

PlayStation

Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de demo

1490,00 Frs
console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Burning Road - Tunnel B1 - PGA Tour Golf 97
John Madden 97 - Andretti Racing 97 - Tekken II
Wipe Out 2097 - Racing Skies

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

DOCK GAMES PAIE COMPTANT
AUX MEILLEURES CONDITIONS
VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO
(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

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

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 - Tél: 26 77 96 76 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 - 65 TARBES - Tél: 62 44 92 92 - Nouveau ! 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 - 74 THONON LES BAINS - Serveur : 38 68 22 06 Nouveau ! - 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.

LE SAUVETAGE DE LA PRINCESSE

Au sommet de la colline (2)

22

Retournez au sommet de la colline et prenez l'os du chien de sire Georges.

24

L'entrée des lices (2)

Posez la taupe au pied du panneau annonçant le tournoi. Celle-ci s'empressera de disparaître en faisant tomber le panneau. Le laveur n'a donc plus besoin de ses échasses. Prenez-les.

Le terrain de chasse

26

Repartez à la poursuite du dodo qui est maintenant aux prises avec un chasseur fort maladroit, heureusement. Retournez rapidement à la bibliothèque du château (21). Utilisez le tampon du dodo sur le panneau mural décrivant les espèces protégées par la loi. Le garde-chasse intervient auprès du chasseur et le dodo reprend sa route.

27

La ville de sire Georges

Votre carte enchantée révèle un nouveau lieu dans lequel s'est rendu le dodo. Vous tombez nez-à-nez avec des villageois mécontents frappant une caricature de sire Georges. Utilisez le charbon péruvien pour enflammer l'effigie. Récupérez une seconde pelle à pizza et le masque de sire Georges que vous vous empressez de jeter dans la charrette pleine de fumier.

23

Le village

Allez maintenant sur la place du village où vous aurez de nombreuses tâches à accomplir. Pour commencez, chatouillez le pizzaïolo avec le plumeau et piquez-lui sa pelle à pizza. Placez le drap de la princesse sur le poteau près des marches et prenez un épi de maïs. Enfin, plantez la fourche sur le trajet emprunté par la taupe et capturez-la dès qu'elle fait son apparition.

25

Le lac

Pour l'instant, ignorez la Dame du lac qui vient d'être capturée par le pêcheur. Chaussez les échasses afin de traverser le bras de rivière à pied sec. Prenez Excalibur qui transmet sa magie au sèche-linge et réglez-le sur « linge délicat ». Enfournez l'épi de maïs afin de le faire sécher et prenez la rame plantée près du pneu.

28

L'auberge

Acceptez le travail de l'aubergiste. Sortez et offrez les crackers au joueur de base-ball. Entrez à nouveau et prenez les pruneaux sur le comptoir. Enfin, acceptez le concours de danse que vous propose la brute. Cela occasionne une phase d'arcade assez facile. Après l'avoir vaincue, prenez les BD sur la table.

Suite et fin au prochain numéro.

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 :
Bii - 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/mn au lieu de 1,29 F/mn) 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

Il y a bien une vie après les jeux vidéo.

ZOOM

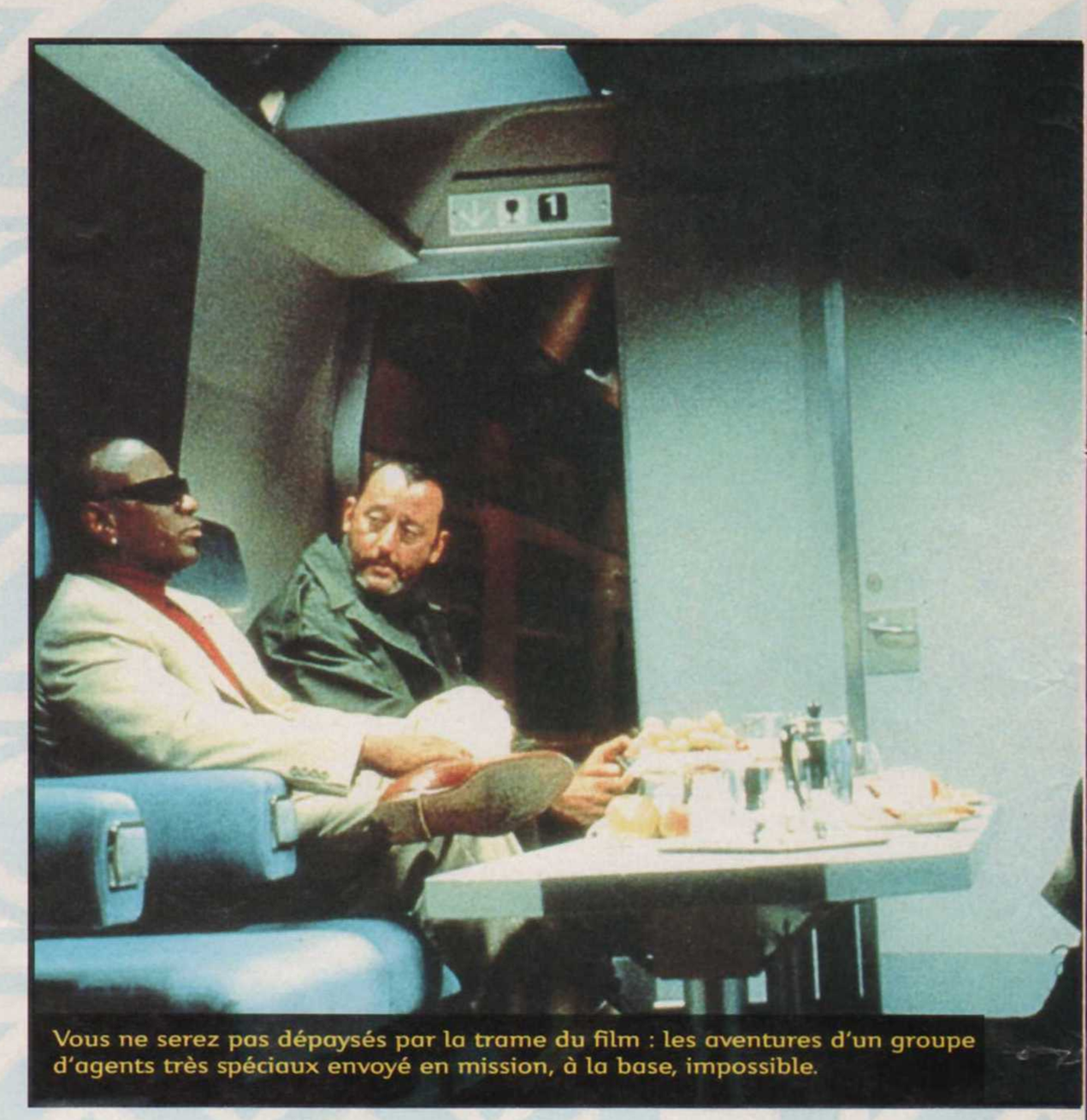
MISSION : IMPOSSIBLE. Réussie !

Formidable ! La méga-production inspirée de la série télé-culte est devenue un film gigantesque, stupéfiant d'audace et palpitant d'un bout à l'autre. Incontestablement, il s'agit d'un chef d'œuvre, signé Brian De Palma et Tom Cruise. Extasié, Player One vous explique pourquoi « Mission : Impossible » est LE film de l'année...

Zoom cinéma

Vous serez sans aucun doute d'accord avec nous : la plupart des gros films hollywoodiens sont bien faits mais gras du bide, comme si l'ampleur du budget détruisait toute velléité créatrice des réalisateurs. Rien de tout cela dans Mission : Impossible. L'irascible metteur en scène Brian De Palma a réussi l'exploit titanesque de transformer ce qui aurait pu n'être qu'un gros couscous en film d'auteur, dont les qualités combleront les cinéphiles tout en surexcitant le grand public. Le bonheur !

« La fuite de Tom Cruise est une des plus belles séquences paranoiaques de l'histoire du cinéma ».



Vous ne serez pas dépaysés par la trame du film : les aventures d'un groupe d'agents très spéciaux envoyé en mission, à la base, impossible.

L'histoire

Mission : Impossible est bien sûr tiré de la célèbre série télé d'espionnage des années 70, qui connût une suite vingt ans après (« Mission Impossible : 20 Ans Après » sur M6). Énorme classique de la télé, la série raconte les aventures d'un groupe d'agents spéciaux, à qui l'on fait appel pour accomplir les missions réputées impossibles. Cela faisait longtemps que l'idée d'une adaptation ciné traînait à Hollywood, mais il fallut toute l'énergie de Tom Cruise pour mettre réellement en chantier ce qui s'annonçait comme un des films les plus attendus de l'année.

Le scénario reprend fidèlement le principe de la série. L'équipe est envoyée en mission à Prague pour une sombre histoire d'espionnage international. Là, tout se passe mal.

Au cours d'une série d'embuscades, tous les membres, sauf Tom Cruise (excellent), sont éliminés. Seul sur-vivant — en apparence —, Cruise est immédiatement soupçonné d'être une taupe par ses confrères de la CIA. Il est donc forcé de s'échapper et se met à sillonner l'Europe, à la recherche des véritables coupables, alors qu'une équipe d'agents américains le course pour le neutraliser…

Tom Cruise et Emmanuelle Béart : le couple du film. Pour eux rien d'impossible....

L'avis (positif !) de Player

Dès le générique, *Mission : Impossible* est un bonheur. Particulièrement monstrueux, le générique met tout de suite dans l'ambiance : on va voir un grand film. Un film ultra-speed aussi, à tel point que le spectateur ne peut pas se permettre de rater cinq secondes de l'intrigue sous peine de rater un élément essentiel du scénario. Bien sûr, De Palma modernise le concept de la série, et le film fait constamment référence au nec plus ultra de la technologie actuelle, ce côté « cyber » (Internet, CD-Rom, etc.) étant parfaitement intégré à la trame du film, ce qui est en soi une prouesse (marre de voir des films qui se servent de ce genre de technologie comme des gadgets — exemple : *Harcèlement*). *Mission : Impossible* est aussi un formidable film de suspense.

Thunes

À sa sortie aux USA, Mission : Impossible *s'est inscrit en une semaine comme un des plus grands succès du cinéma. Quelques semaines plus tard,* Independence Day *le détrônait. Connaissant la subtilité bovine du grand public américain, on ne sera pas étonné…*

Hollywood !

Cela fait déjà plusieurs années que Gérard Depardieu a conquis les producteurs américains (voir ses rôles dans My Father, Ce Héros *ou le prochain* Bogus*). C'est désormais au tour d'Emmanuelle Béart et de Jean Reno d'intéresser les Américains, leurs performances (surtout celle de Reno) ayant convaincu pas mal de directeurs de castings. Quant aux réalisateurs français, Annaud, Besson et, dans une moindre mesure Beineix, ils peuvent travailler sans problèmes sur des gros budgets américains. Dans un autre genre, Jeannot Swarcz (*La Vengeance d'une blonde*) et Francis « Jaguar » Weber ont eux aussi leurs entrées aux USA.*

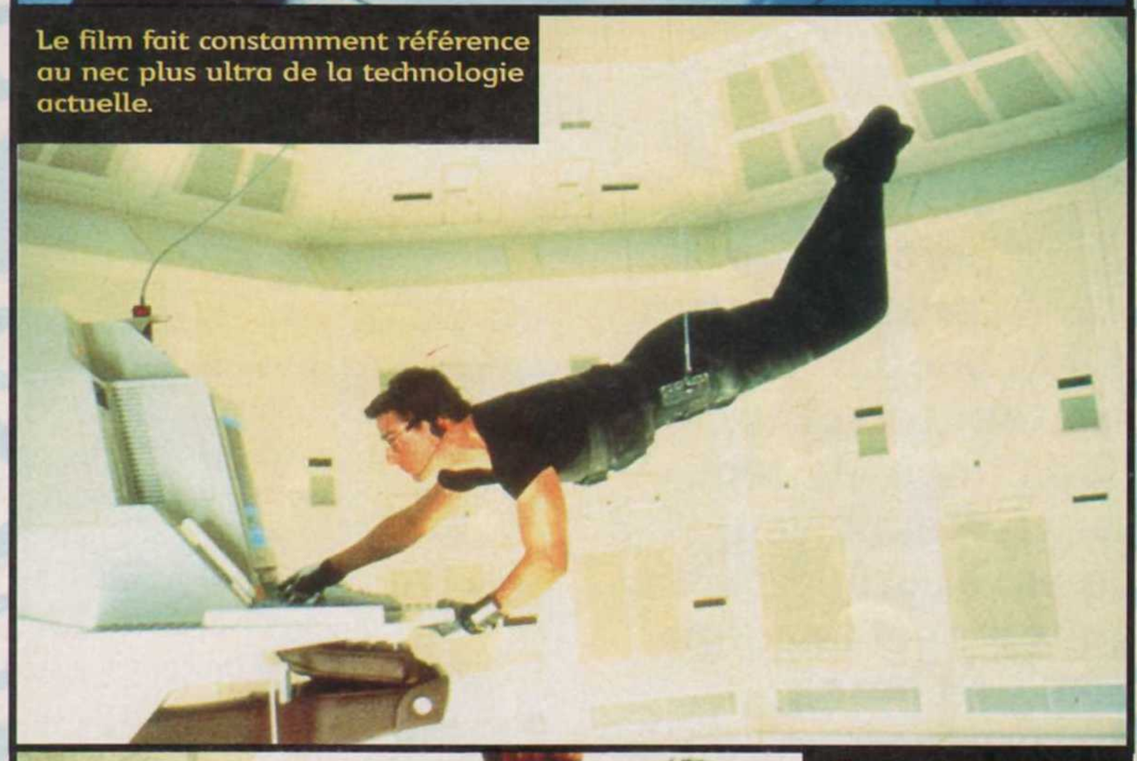
À cet égard, la scène d'extermination de l'équipe et la fuite de Tom Cruise dans Prague est une des plus belles séquences paranoïaques de toute l'histoire du cinéma. Cette scène post-expressionniste constitue réellement une des plus belles réussites de De Palma ! Côté action, cela cartonne et prouve une nouvelle fois que le talent d'un cinéaste compte avant les moyens employés. Comme ici, le budget est énorme, le résultat est littéralement anthologique. L'interprétation, quant à elle, s'avère au diapason. Tom Cruise se fait pardonner toutes ses compromissions dans des navets à gros budgets, Emmanuelle Béart assure correctement et Jean Reno fait du…

« Le film ne devrait décevoir que les puristes de la série les plus grincheux ».

Jean Reno ! Passionant d'un bout à l'autre, *Mission : Impossible* ne devrait décevoir que les puristes de la série les plus grincheux (en effet, le scénario bouleverse complètement le rôle d'un des persos-dés de la série). Les autres (vous, nous) prendront un pied d'acier.
Bref, soyons clairs : *Independence Day*, c'est du téléfilm lobotomisé de luxe, *Mission : Impossible* , lui, du grand cinoche de l'an 2000. Et y'a pas photo !

Inoshiro

De l'action hyper-speed. Il ne faut surtout pas rater les cinq premières minutes du film.



Le film fait constamment référence au nec plus ultra de la technologie actuelle.

Une confrontation musclée entre deux « bêtes » de scène : Cruise vs Reno.

Il a fallu toute l'énergie de Tom Cruise pour que revive la série mythique en film à gros budgets.

Brillant De Palma

Brian De Palma est l'un des metteurs en scène les plus fascinants du cinéma hollywoodien. Il débute à la fin des années 60 en réalisant des films branchés à New York comme Hi Mom *où il dirige un jeune débutant du nom de Robert De Niro. Dans les années 70, il acquiert la réputation de « nouvel Hitchcock » en réalisant des thrillers et films fantastiques épatants comme* Sœurs de sang, Phantom Of The Paradise, Obsession *et* Carrie, *inspiré du roman de Stephen King. Sa filmographie est jalonnée de succès (artistiques et/ou commerciaux) comme* Furie, Blow Out, Les Incorruptibles, Scarface *ou encore l'excellent* L'Impasse. *Cependant, ce parcours exceptionnel ne l'empêche pas de commettre quelques erreurs comme* Outrages, *le décevant* Bûcher des vanités *ou le ridicule* Esprit de Caïn. *Quoiqu'il en soit, Brian De Palma vient de prouver avec* Mission : Impossible *qu'il demeure un des cinéastes les plus puissants du moment.*

Les effets spéciaux sont signés ILM. Un gage de professionnalisme créatif.

CŒUR DE DRAGON : heroic et fantasy !

Deux ans de préparation dans les laboratoires d'ILM ont permis au metteur en scène, Rob Cohen, de réaliser ce film moyen-âgeux et grand public, dans lequel le genre béni de l'heroic-fantasy marque son grand retour sur les écrans...

L'histoire

An de grâce 984. Des rebelles attaquent le roi d'un pays fantastique. Au cours du combat, le monarque est abattu et son fils, Einon, grièvement blessé. Désespérée, la reine fait appel aux pouvoirs magiques d'un dragon, qui veut bien sauver le prince si ce dernier prête allégeance au code d'honneur des dragons. Le mourant accepte et promet donc de protéger la veuve et l'orphelin, et d'abandonner les mœurs violentes de son temps. Pourtant, à peine intronisé, Einon se parjure et commence à martyriser son peuple. Ecœuré, le chevalier Bowen, mentor du tyran, s'exile et décide de consacrer son existence à l'extermination des dragons, persuadé que la méchanceté du prince trouve son origine dans le remède du dragon (qui a sauvé le prince en lui offrant la moitié de son cœur !). Les années passent et Bowen s'est transformé en mercenaire dur et désabusé, qui gagne sa vie en massacrant les dragons sans se soucier des malheurs des paysans. Du fond de sa caverne, il est observé par le dragon qui sauva jadis Einon. La confrontation du monstre et du chasseur a lieu : après quelques épreuves, les deux personnages décident de s'associer et d'unir leurs forces pour éliminer Einon... En chemin, ils rencontrent plusieurs compagnons (une victime d'Einon et un moine errant), qui vont aider Bowen à retrouver son sens de l'humanité et de l'honneur...

L'avis de Player

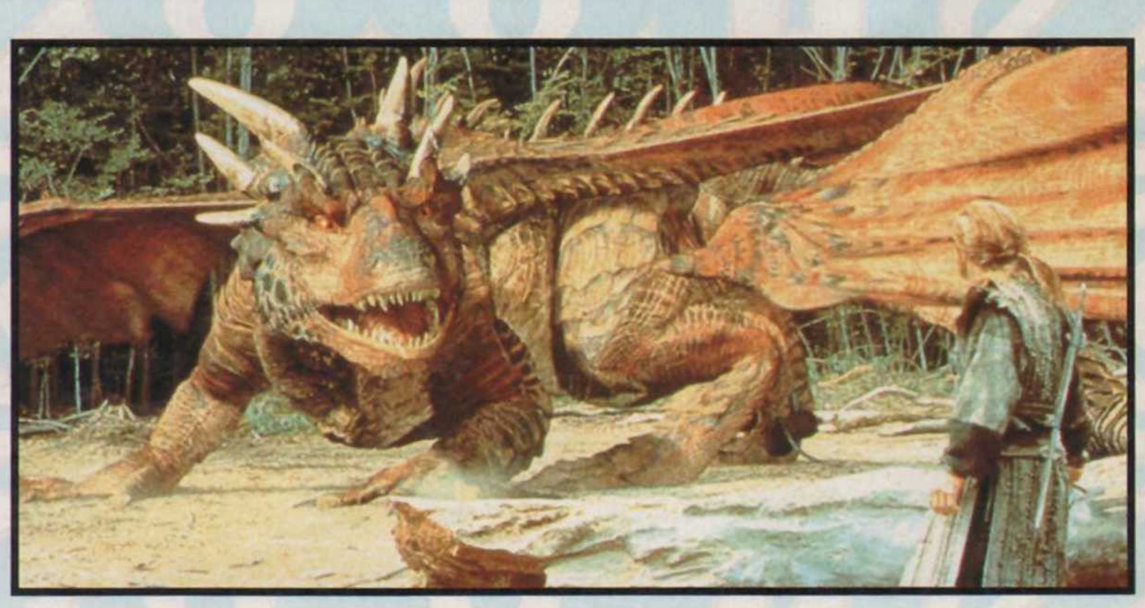
Cœur de Dragon peut-être considéré comme l'archétype du film tout public modeme. La mise en scène de Rob Cohen met parfaitement en valeur les effets spéciaux en images de synthèse réalisés par ILM. Les amateurs d'heroic-fantasy, de sword and sorcery et de jeux de rôle seront enchantés. Les fans de grand spectacle hollywoodien aussi. Précisons enfin que la voix de Draco le dragon est assurée, dans la VO, par Sean Connery.

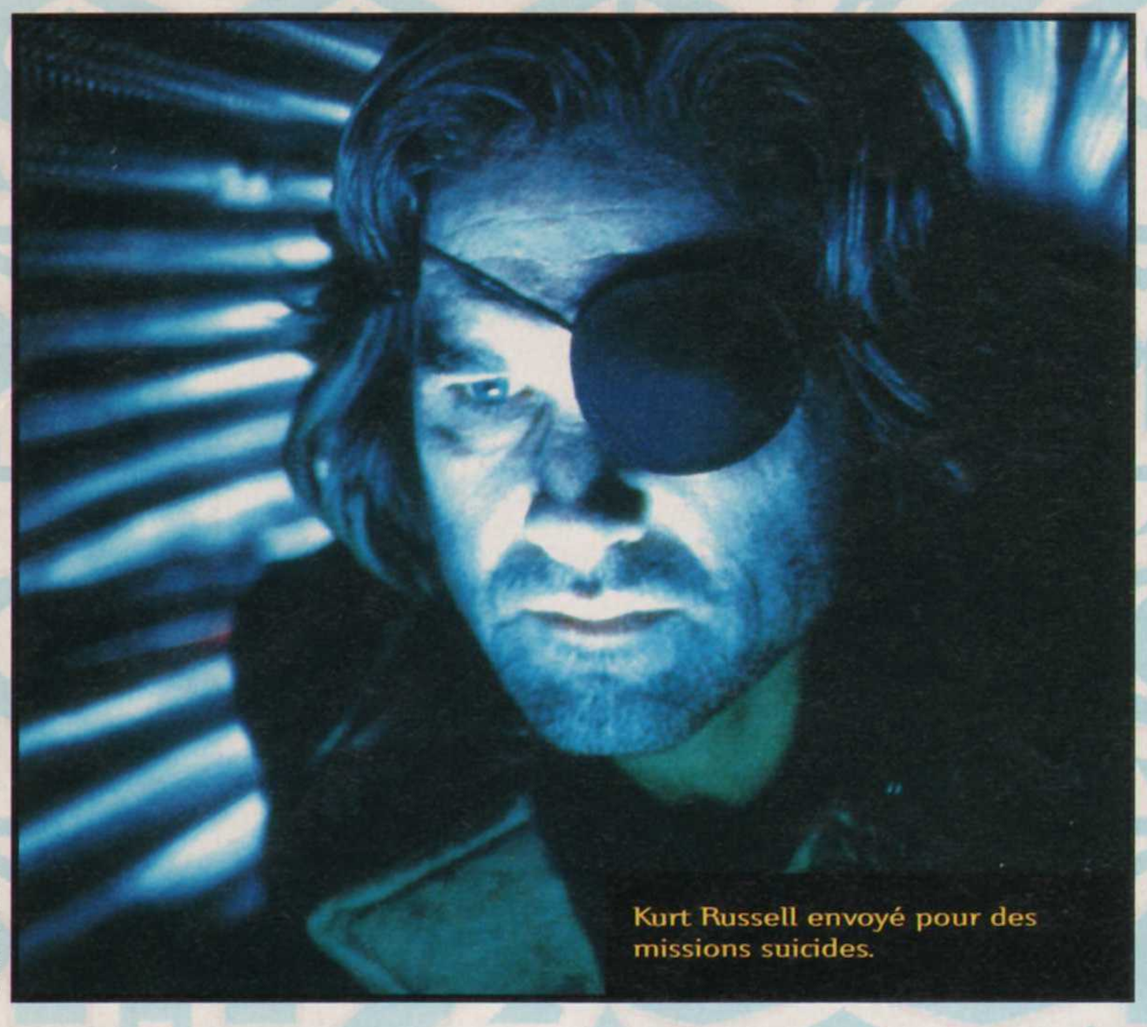
Sortie nationale le 30 octobre.

Une reconstitution fidèle de l'univers heroic-fantasy qui séduira les amoureux de RPG.

Le repos du guerrier ou quand l'amour donne des ailes au chasseur de dragons !

On se sent peu de chose face à ce monstre d'une autre ère même s'il n'est fait que d'illusions...





© R. Zuckermon

Kurt Russell envoyé pour des missions suicides.

LOS ANGELES 2013 : le retour de Snake !

Présenté en avant-première au Festival de Deauville, « Los Angeles 2013 » est la suite tant attendue de « New York 1997 », le classique de la science-fiction/baston du grand John Carpenter…

L'histoire

Quinze ans après les événements narrés dans *New York 1997*, le légendaire Snake Plissken (Kurt Russell, également coscénariste) est chargé d'une nouvelle mission suicide. Il doit investir la gigantesque prison qu'est devenue Los Angeles pour y retrouver une sorte d'arme secrète, livrée aux prisonniers par la propre fille du président des États-Unis. Il est à signaler qu'en ce début du XXI[e] siècle, les USA sont devenus une dictature religieuse où toute velléité d'indépendance est sauvagement matée par les armées du gouvernement. Le "Big One" (tremblement de terre) ayant eu lieu, la mégapole californienne s'est détachée du continent et forme désormais une île, que la police utilise pour isoler toute personne qui refuse de se plier aux lois du nouvel état totalitaire. Toujours aussi bourru, Plissken (à qui les fachos ont injecté un poison mortel dont l'antidote ne sera administré qu'en cas de réussite de la mission) débarque dans un univers où les bandes font la loi. N'ayant pas le temps de tergiverser, il fonce dans le tas, rencontrant au hasard de sa petite invasion des héritiers de Che Guevara, un vieux surfer (Peter Fonda), une secte composée de victimes de la chirurgie esthétique menée par Bruce Campbell (l'acteur d'*Evil Dead*, avec une tonne de maquillage), et des hordes de bikers et de prostituées…

Un scénario post-apocalyptique qui tient le spectateur en haleine.

L'avis de Player

Dire que l'on attendait cette suite avec ferveur serait sous-estimer la vérité : tout nouveau film de Carpenter est un événement en soi, ce cinéaste ayant depuis longtemps fait la preuve qu'il est un des rares vrais auteurs du cinéma hollywoodien. Eh bien, et c'est triste, *Los Angeles 2013* est une déception. Malade, Carpenter se contente de livrer un pâle remake du film original qui semble avoir été tourné rapidement, et sans exploiter (ou si peu) les énormes possibilités qu'offrent les effets spéciaux des années 90. On croit parfois voir un « sous-*Mad Max* » italien comme il en abondait dans les années 80… Dur ! Malgré tout, *Los Angeles 2013* porte bel et bien la marque de son auteur : nombreuses références aux séries B américaines, trouvailles diaboliques (la scène du Surgeon General de Beverly Hills), ou sympathiques (le surf au milieu des ruines)… De plus en plus virulent, Carpenter réussit à faire passer un message politique stupéfiant d'audace, encore plus désabusé que celui d'*Invasion Los Angeles*. Ecœuré par l'évolution actuelle de la société américaine, Carpenter termine le film (on ne vous dira rien !) par une pirouette littéralement géniale, barbare en diable, et qui prouve d'une façon désespérée que les films ratés des grands cinéastes surpasseront toujours les tentatives tape-à-l'œil de tâcherons comme Roland Emmerich, l'homme d'*Independence Day* ! À voir, donc.

Inoshiro

Sortie nationale le 13 novembre.

Bien avant L. A. 2013…

John Carpenter est l'un des plus talentueux réalisateurs spécialisés dans le fantastique et la science-fiction de notre époque. On lui doit : Dark Star, Assaut, La Nuit des Masques, Fog, New York 1997, The Thing, Christine, Les Aventures de Jack Burton, Starman, Prince des ténèbres, Invasion Los Angeles, Mémoires d'un homme invisible, L'Antre de la folie, Le Village des damnés.
Il a également écrit ou coproduit des films et/ou téléfilms comme Halloween 2 et 3, Elvis, Meurtre au 43[e] étage, Les Yeux de Laura Mars, *ou encore* Bodybags.

Zoom bédé

Evénement dans le monde de la bande dessinée ! Un groupe d'auteurs fous (Vuillemin et compagnie), menés bille en tête par Placid, ressuscite un genre disparu : le strip.

« Strips » en kiosque !

Douze pages sur papier journal pour dix balles. Des tas d'histoires drôles, idiotes, bourrées d'inventivité, qui vont droit à l'essentiel : nous éclater ! C'est ce que propose toutes les semaines *Strips*, un canard pas comme les autres dont l'initiateur discute avec *Player*...

Player One : Quelle est l'origine de « Strips » ?
Placid : Cela faisait longtemps que j'avais envie de créer un journal de strips, ces courtes histoires dessinées de quelques cases qui existent depuis l'origine de la bédé. J'en ai eu l'occasion en discutant avec un ami éditeur. Je suis très enthousiaste car je suis persuadé que ce genre de produit a sa place dans la presse actuelle.

P.O. : À qui s'adresse « Strips » ?
Placid : Le journal s'adresse à tout le monde ! On consomme tous de la fiction par le biais de la télévision, des romans ou des bédés. Pour moi, le strip est la forme idéale : le format étant court, on peut plonger immédiatement dans l'univers du créateur sans se prendre la tête !

P.O. : Combien d'auteurs travaillent sur « Strips » ?
Placid : Une centaine, sachant que chaque numéro comporte des travaux réalisés par une cinquantaine d'artistes. Au bout de cinq ou six numéros, on atteindra la centaine !

P.O. : Qui fait le choix ?
Placid : C'est moi, car c'est mon rôle de rédacteur en chef.

P.O. : Quels sont le tirage et la périodicité ?
Placid : *Strips* est un hebdomadaire diffusé en kiosques à 60 000 exemplaires.

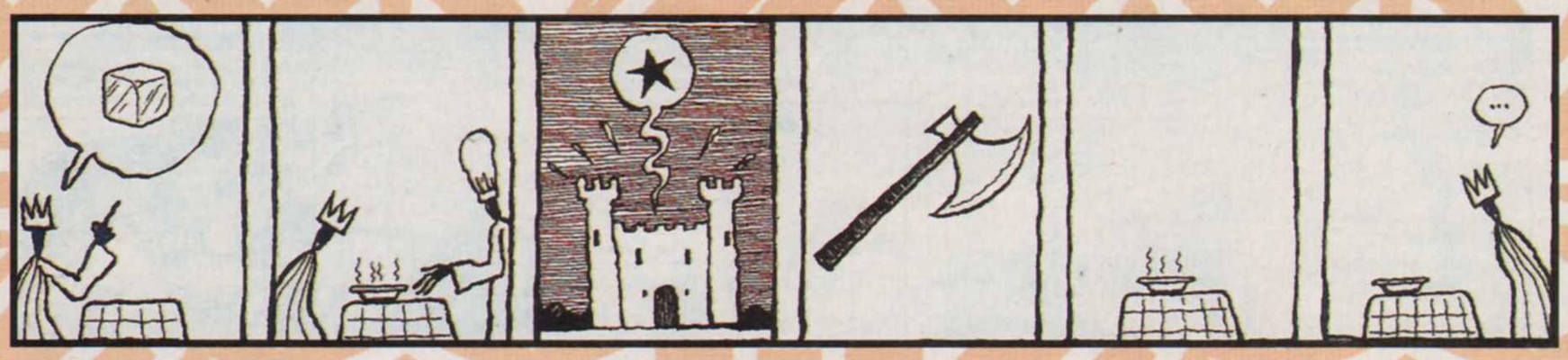
P.O. : Que penses-tu de la situation actuelle de la BD dans la presse ?
Placid : Je la trouve lamentable. Au contraire de ce qui se passe dans beaucoup de pays étrangers, les quotidiens français ne publient pratiquement jamais de strips alors qu'ils devraient en être le support de base. À mon avis, les journaux sont le vecteur idéal pour ce genre de création.

P.O. : Ton avis sur les mangas ?
Placid : Ils ont une richesse énorme. Il y en a de tous les genres, mais la plupart de ceux qui sont traduits en français se rattachent aux séries animées diffusées par le *Club Dorothée*. Les mangas sont en fait beaucoup plus variés. En France, on a affaire à une unité de style et on omet nombre d'auteurs intéressants. En règle générale, je trouve les mangas très bien.

P.O. : Comment vois-tu évoluer « Strips » ?
Placid : J'aimerais bien que ce journal devienne quotidien !

Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire : vous précipiter chez votre libraire !

Propos recueillis par Inoshiro.

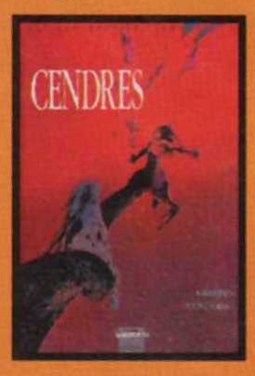


« La Basse-cour » de Fabio.

« Cow-boy Jean » de Kamagurka et Herr Seele.

SORTIES

« Les Lumières de l'Amalou »
« Cendres »
(Gibelin et Wendling)



Cinquième et dernier album de la série Les Lumières de l'Amalou. *Entre Furets et Transparents, la guerre fait rage. Les héros, Oriane, Elwood, Andréa et Théo vivent leurs dernières aventures, épuisés par tant de conflits et de désordres animés par des dieux-démons qui crient vengeance. L'écriture nerveuse de Gibelin va à l'essentiel, ce qui donne au récit un rythme haletant. Le dessin de Wendling, coloré d'ocre et de vert, nous plonge dans une*

ambiance glauque à souhait, très personnelle et de grande tenue. Une excellente BD, signée par des auteurs aux talents confirmés.
Éditions Delcourt.

« Dr Slump »
(Akira Toriyama)

Le père de Dragon Ball *commence à fatiguer. Que l'on se soit amusé avec les premiers* Dr Slump, *à l'humour décalé et volontairement salace, n'avait rien de honteux. Qu'il nous ressorte pour le septième album toujours la même soupe, avec des gags qui finissent en eau de boudin, où le rire fait place à la consternation, on dit : halte ! Cet énième album n'aurait même pas sa place chez les Grosses Têtes de l'inoxydable Bouvard. Un* Dr Slump *qui traîne en lourdeur. À éviter...*
Éditions Glénat.

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.

Zoom divers

Alors que MCM entame la seconde saison de « Mangazone », la chaîne numérique C: lance ce mois-ci « Mangaï », une bimestrielle sur les mangas réalisée par nul autre que Matt Le Fou !

Les mangas numériques !

Player One : Tu es journaliste à « Ultra-Player », directeur artistique de MCM et maintenant tu réalises pour C:. Quelle est l'origine de cette émission ?

Matt (Patrick Giordano) : Cela fait un an et demi que j'ai déposé le projet aux Nouveaux Programmes de Canal+. Les Nouveaux Programmes, c'est la structure qui produit les émissions cyber de Canal (*Cyberflash*, par exemple) et C:, une chaîne lancée au printemps dernier et accessible en s'abonnant au bouquet numérique de Canal Satellite. Cette chaîne émet des programmes deux heures par jour. Ça, c'est ce qu'on a en s'abonnant au bouquet de base. En souscrivant un abonnement supplémentaire (50 francs/mois), on a accès à du téléchargement, qui permet d'avoir, par exemple, des programmes en shareware.

P.O. : Quelles sont les différences entre « Mangazone » et « Mangaï » ?

Matt : *Mangazone* est une quotidienne, et colle donc plus à l'actualité. Ce que j'ai essayé de faire avec *Mangaï*, c'est développer des dossiers. La première émission comprend, par exemple, un dossier sur les mangas et les jeux vidéo. *Mangaï* commence par un programme de sept minutes, suivi d'un anime (le premier sera *Bubblegum Crisis 3*), puis encore sept minutes d'infos sur les sorties et l'actualité des mangas et animes en général. A partir de la deuxième émission, on aura des cours de japonais !

P.O. : Tu fais aussi une autre émission sur C: ?

Matt : Oui. Elle s'appelle *DJ'IT* et parle des rapports entre la musique et le multimédia. On a, par exemple, rencontré DJ Dimitri from Paris pour la première, qui nous parle de sa passion pour les jeux Nintendo.

Matt s'envolant vers d'autres aventures, on en profite pour vous signaler que *Mangaï* est une excellente émission. On a aimé le soin apporté au montage, qui fait oublier… quelques erreurs dans les commentaires.

Propos recueillis par Ino.

« FANTÔMES CONTRE FANTÔMES »

Il nous reste juste assez de place pour vous prévenir que *Fantômes contre fantômes*, le dernier film de Peter Jackson (*Bad Taste*, *Les Feebles*, *Brain Dead* et *Créatures célestes*) est excellent ! Nous l'avons vu au festival de Deauville. Ça parle de fantômes (étonnant, non ?), de serial killers, d'agents fous du FBI… Il y a Michael J. Fox et Jeffrey Combs (l'acteur principal de *Re-animator*) et des tas d'effets spéciaux délirants. Et – ô joie !– bien que le film ait été coproduit par Robert *Forrest Gump* Zemeckis, cela n'atténue en rien la folie de Jackson !
Le film sort en janvier 97. Patience !

Inoshiro, grippé.

THE ORIGINAL

Micro Machines V3

SCALE MINIATURES

™

milk

Retrouvez très bientôt votre course auto préférée plus rapide et hallucinante que jamais. Le réalisme des images 3D, la multiplicité des circuits et des véhicules vont vous scotcher à vos sièges baquets.

Accélérations et sensations garanties.

PlayStation

SEGA SATURN

Codemasters

© The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited ("Codemasters") 1996. Tous droits réservés. Codemasters, Micro Machines™ V3 sont des marques déposées utilisées sous licence par The Codemasters Software Company Limited. Micro Machines™ est une marque déposée de Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters utilise la marque Micro Machines™ pour ces produits conformément à une licence. Codemasters n'est pas affilié à Lewis Galoob Toys Inc. Sega et Saturn sont des marques déposées de Sega Enterprises Limited. "PS" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Zoom musique

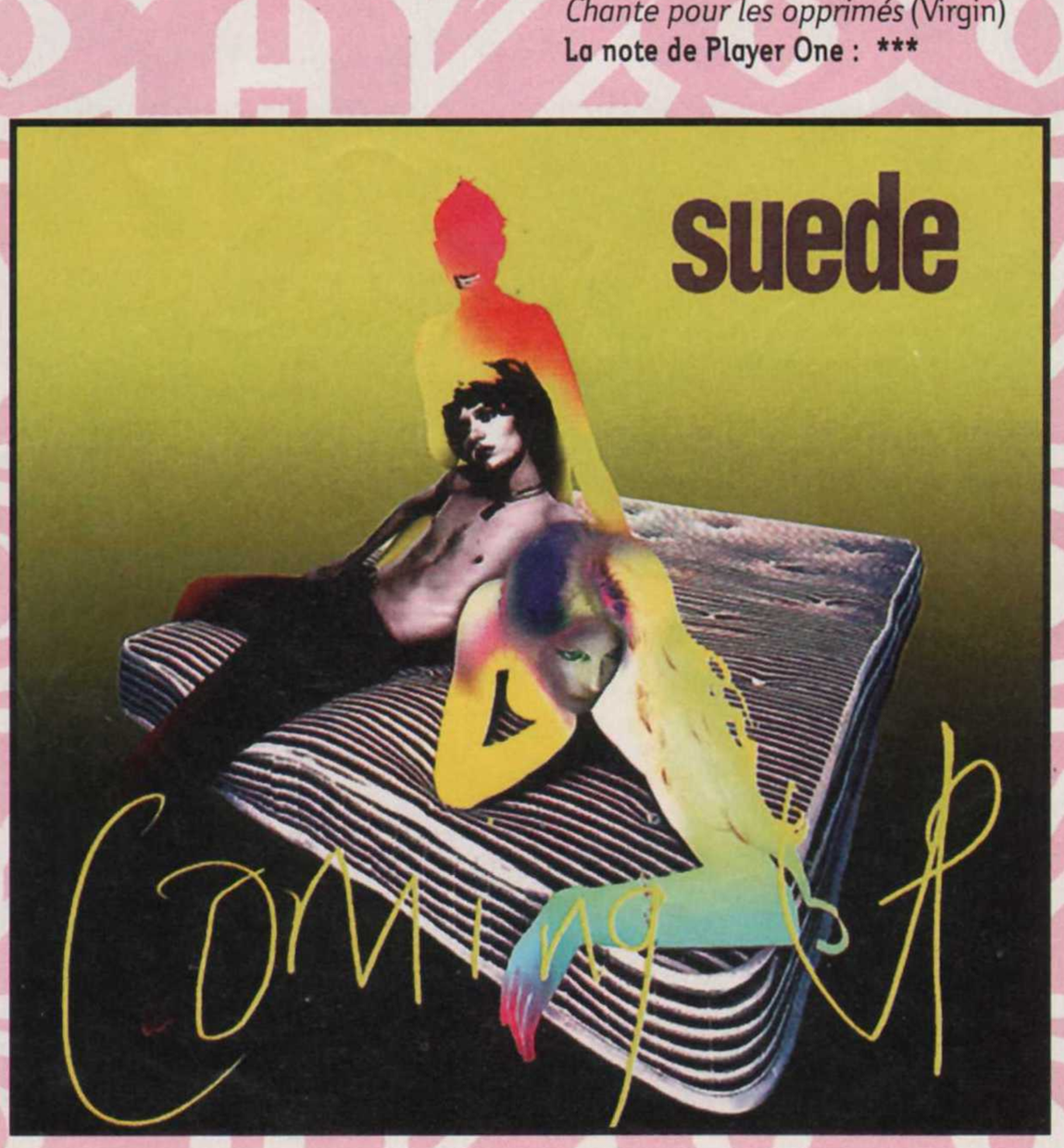
Comme tous les mois désormais, Player fait le point sur l'actu du bruit et des rythmes en tout genre !

Pearl Jam

Nirvana anéanti, Pearl Jam a désormais l'énorme responsabilité de répondre aux attentes des amateurs de rock destroy. Ce nouvel album à la superbe pochette (la photo juste au-dessus) comblera d'aise les fans du genre. Passant allègrement du punk le plus furieux aux ballades douloureuses, avec un talent impressionnant pour les mélodies et la maîtrise technique, le groupe du torturé chanteur Eddie Vedder signe ici un véritable monument, que sa richesse inouïe élève au rang de classique instantané. Un chef-d'œuvre.
No Code (Epic)
La note de Player One : ****

Suede

On les croyait balayés par Oasis et Blur. Revoilà pourtant le groupe de Brett Anderson, que la critique anglaise, bien sûr, mais aussi française acclame comme s'il s'agissait de la renaissance de Bowie époque Ziggy Stardust. De quoi s'agit-il en fait ? De rock anglais, bien exécuté, aux compos agréables mais finalement sans véritable étincelle. Certains pros du disque flairent un magistral coup de marketing. Nous n'irons pas jusque là… Pour nous, ce n'est qu'un bon album de plus : pas de quoi faire flipper les frères Gallaguer !
Coming Up (Small/Sony Music)
La note de Player One : **



REM

Le mastodonte REM livre quatorze chansons écrites pendant leur dernière tournée mondiale. Alternant rock aux guitares vrombissantes et compositions délicates, cet album ne

contient pourtant aucune mélodie vraiment accrocheuse ou transcendante. Pire, on a l'impression que Stipe, Buck et les autres se sont bornés au minimum syndical. On est bien loin de la richesse du Pearl Jam ! À la limite…
New Adventures in Hi-Fi (WEA)
La note de Player One : *

Single

Lamifa

Produit par Jimmy Jay, le dee-jay de Solaar, à l'occasion de la compilation *Cool Sessions 2*, ce « deux-titres » montre bien la maturité et la maîtrise de ces artistes « bien de chez nous ». Éloignés du style Alliance Ethnik/Ménélik, les morceaux de Lamifa constituent aussi une alternative bienvenue au hardcore. Recommandé donc !
Chante pour les opprimés (Virgin)
La note de Player One : ***

Brèves

Le prochain album de U2 sortira en novembre chez Island.
Courtney Love (Hole), l'ex-madame Cobain se lance dans le cinéma. On l'a vue à Deauville dans « Feeling Minnesota », aux côtés de Keanu Reeves.
Oasis existera-t-il encore quand vous lirez ces lignes ?
Un live de Nirvana enregistré entre 1991 et 1993 à travers la planète devrait sortir bientôt. Il s'annonce particulièrement destroy et a été produit par Dave Grohl et Kris Novoselic, ex-membres de Nirvana. Titre : « From The Muddy Banks Of Wishkah » (Geffen/BMG).
Le prochain IAM sortira en 1997. Un des titres (« Le Côté obscur ») contient des samples de la version française de « La Guerre des étoiles ».

Concerts cool et recommandés par Player…
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
(***) : *12/11 Paris-Zénith.*
The Cranberries
(**) : *02/11 Toulouse, 03/11 Bordeaux, 12/11 Paris-Bercy, 16/11 Strasbourg, 18/11 Lyon.*
Pearl Jam
(****) : *07/11 Paris-Zénith.*
Et bientôt… : U2 !

***** : événement historique ou presque
**** : un des CD ou concerts de l'année
*** : bien
** : à la rigueur
* : à éviter
0 : à fuir !

* audiotel : 2,23/mn et minitel : 1,29F/mn

30 A 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

+ 100 000 JEUX VIDEO NEUFS & D'OCCASION

PARIS 5ème CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
01 43 29 59 59

PARIS 5ème CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
01 46 33 68 68

PARIS 6 ème
56 Bd St Michel
75006 PARIS
01 43 25 85 55

PARIS 16 ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
01 44 05 00 55

NOUVEAU

NOUVEAU

SCORE GAMES PARIS 9EME
LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION !
6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
OUVERT DE 10 A 19H. TEL 01 53 320 320. M° ST LAZARE

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
03 44 20 52 52

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
05 49 50 58 58

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
01 39 50 51 51

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
05 61 216 216

AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
03 22 97 88 88

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
01 46 665 666

ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 RUE DU GENERAL LECLERC
ENTREE RUE PIETONNE
CRETEIL VILLAGE
94000 CRETEIL
01 49 81 93 93

OUVERTURE OCTOBRE

CHELLES (77)
Centre Commercial
CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
01 64 26 70 10

KREMLIN BICETRE (94)
30 BIS AVENUE
DE FONTAINEBLEAU
(PORTE D'ITALIE)
94270 KREMLIN BICETRE
08 36 685 686*

PANTIN (93)
63 AV JEAN LOLIVE
NATIONALE 3
93500 PANTIN
08 36 685 686*

SCORE GAMES V.P.C
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
01 53 320 320

RESIDENT EVIL PSX

TEKKEN 2 PSX

DIE HARD TRIL. PSX 369F
DIE HARD TRIL. SATURN 399F

RAGING SKIES PSX

SAMPRAS TENNIS PSX

FORMULA ONE PSX

CHRONICLE SWORD PSX

DARK SAVIOUR (JAP) SAT.

FIGHTING VIPER (JAP) SAT.

DESTRUCTION DERBY SAT.

ALIEN TRIL. SAT.

NIGHTS / SATURN 399F
NIGHTS + PAD SPECIAL 499F

3DO GOLDSTAR

JEUX 3DO NEUFS	
BATTLE SPORT	249
CAPTAIN QUAZAR	249
CREATURE SHOCK	449
DEADALOUS ENCOUNTER (US)	399
DEMOLITION MAN	199
DIGITAL DREAMWARE	199
DOOM (USA)	199
DRAGON LORE (USA) 3 CD V.F	399
DRUG WARS	349
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
FLYING NIGHTMARES	199
GAMES GURU	249
GEX	199
HELL	149
IMMERCENARY	149
IMMORTAL DESIRES	249
KILLING TIME	249
KINGDOM (THE FAR REACHES)	149
PEBBLE BEACH GOLF	149
PERFECT GENERAL (USA)	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PHOENIX 3	249
PO'ED	249
POLICENAUTS	199
PSYCHIC DETECTIVE	349
RETURN FIRE	199
RETURN FIRE «MAPS OF DEATH»	169
SHADOW	149
SHOCKWAVE	299
SLAM'N JAM 95	199
SNOW JOB	369
SPACE ACE	149
SPACE HULK	199
SPACE SHUTTLE	199
STAR CONTROL 2	149
STARBLADE	149
STARFIGHTER	249
STRIKER	349
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	199
SUPER WING COMMANDER	299
SYNDICATE	99
THEME PARK	149

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	
DRAGON'S LAIR CD	499
HOVERSTRIKE CD	449
ATTACK... MUTANT PENGUINS	449
BRUTAL FOOTBALL	199
BUBSY	199
CANNON FODDER	299
CHECKERED FLAG	199
CLUB DRIVE	199
CYBERMORPH	99
DEFENDER 2000	449
DINO DUDES	199
DOUBLE DRAGON 5	199
DRAGON	199
HOVER STRIKE	349
I WAR	449
IRON SOLDIER	349
KASUMI NINJA	199
NBA JAM T.E	499
RAYMAN	449
SENSIBLE SOCCER	299
SUPER CROSS 3D	449
SYNDICATE	299
TEMPEST 2000	199
WHITE MEN CAN'T JUMP + ADAPT	399
ZOOL 2	199
JEUX JAGUAR OCCASION	
HIGHLANDER CD	299
CANNON FODDER	199
CHEKERED FLAG	139
CYBERMORPH S/BOITE	49
DINO DUDES	139
HOVER STRIKE	249
SENSIBLE SOCCER	199

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE SATURN D'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	
ALIEN TRILOGY	399
ALONE IN THE DARK 2	349
ATHLETE KING	399
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLACK FIRE	369
BUBBLE BOBBLE	299
BUST A MOVE	299
CLOCKWORK KNIGHT	199
CLOCKWORK KNIGHT (JAP)	79
CYBER SPEEWAY	349
CYBERIA	369
DAYTONA USA (FR)	199
DECATHLETE	369
DEFCON 5	349
DIGITAL PINBALL	349
DRAGON BALL Z N°2 (JAP)	399
EARTHWORM JIM 2 (US)	329
EURO 96	399
FATAL FURY 3 (JAP)	499
FIFA 96	249
FIGHTING VIPERS (JAP)	449
GALAXY FIGHT	349
GEX	349
GHEN WAR	369
GOLDEN AXE THE DUEL	349
GUN GRIFFON	349
HI OCTANE	369
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
LOADED	399
MORTAL KOMBAT 2	199
MYST	399
MYSTARIA REALM OF LORE	399
NEED FOR SPEED	369
PANZER DRAGON 2	399
SEGA RALLY !	369
STREET FIGHTER ALPHA	399
STRIKER 96	299
STORY OF THOR 2	399
THEME PARK	399
TOSHINDEN	399
TRUE PINBALL	299
ULTIMATE MK3	349
VALORA VALLEY GOLF	399
VAMPIRE HUNTER (JAP)	379
VICTORY GOAL	199
VIRTUA COP + GUN	499
VIRTUA FIGHTER (JAP)	99
VIRTUA FIGHTER 2	369
VIRTUA FIGHTER KIDS (JAP)	449
VIRTUA FIGHTER REMIX (JAP)	129
WIPE OUT	299
WORMS	349
WWF ARCADE GAME	399
JEUX SATURN D'OCCASION	
CYBER SPEEDWAY	199
DAYTONA USA	99
EURO 96	279
FIFA 96	169
GALACTIC ATTACK	279
HI OCTANE	279
MAGIC CARPET	279
MYSTARIA REALMS OF LORE	279
PANZER DRAGON	199
THUNDERHAWK 2	279
TOSHINDEN (JAP)	199

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	
ACTUA SOCCER	199
ADIDAS POWER SOCCER	369
AIR COMBAT	349
ALONE IN THE DARK 2 + JACK	349
BUST MOVE 2	269
CRITICOM	349
CYBERIA	369
CYBERSLED	349
D.	349
DEFCON 5	349
DESCENT	349
DESTRUCTION DERBY	369
DISCWORLD	349
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE	399
ESPN EXTREME GAMES (US)	299
EXTREME PINBALL	369
FADE TO BLACK	369
FIFA 96	249
GALAXIAN 3	349
GALAXY FIGHT	399
GEX	349
GOAL STORM	349
GRADIUS DELUXE PACK	499
GUNDAM (JAP)	139
GUNSHIP	369
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	299
JUMPING FLASH 2+1 (JAP)	499
JUPITER STRIKE	349
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
KRAZY IVAN	349
LOADED	349
LONE SOLDIER	329
MICKEY'S WILD ADVENTURE	349
MORTAL KOMBAT 3	399
NAMCO MUSEUM VOL.1	369
NBA IN THE ZONE	299
NEED FOR SPEED	369
NFL GAME DAY	299
NHL FACE-OFF	299
NOVASTORM	349
OLYMPIC GAMES	349
OLYMPIC SOCCER	349
PANZER GENERAL	399
PARODIUS DE LUXE	379
PGA TOUR GOLF 96	369
PHILOSOMA	349
PRO PINBALL	369
RAYMAN	369
RESIDENT EVIL	369
REVOLUTION X	349
RIDGE RACER REVOLUTION	399
RISE OF THE ROBOTS 2	299
SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	499
SHELLSHOCK	249
SHOCKWAVE ASSAULT	369
SLAM & JAM 96	299
STARBLADE ALPHA	349
TOBAL N.1 (JAP)	TEL !
TOSHINDEN 2	369
TRACK & FIELD	369
TIME COMMANDO	369
VAMPIRE (JAP)	399
VIEW POINT	369
WAR HAWK	349
WIPE OUT	369
WORLD CUP GOLF PROF EDIT	349
WORMS	349
WRESTLEMANIA	249
ZERO DIVIDE	369
JEUX NEUFS PLAYSTATION D'OCCASION	
ACTUA SOCCER	139
ADIDAS POWER SOCCER	269
ALIEN TRILOGY	269
ASSAULT RIGS	249
CRITICOM (US)	159
CYBER SLED	169
CYBERSPEED	169
D.	239
DEFCON 5	199
DESCENT	299
DOOM	249
EXECTOR (JAP)	169
FIFA 96	169
HI OCTANE	199
JOHNNY BAZOOKATONE	199
JUPITER STIKE	239
KILEAK THE BLOOD 2 (JAP)	349
LONE SOLDIER	229
MAGIC CARPET	279
METAL JACKET (JAP)	139
MORTAL KOMBAT 3	199
NBA IN THE ZONE (US)	279
NOVASTORM	169
POWER SERVE	269
PRIME GOAL EX (JAP)	279
SPACE GRIFFON (JAP)	179
SPACE HULK	279
STREET FIGHTER MOVIE	199
TEKKEN	279
THUNDERHAWK 2	249
WAR HAWK	169
WING COMMANDER 3	279
ZERO DIVIDE	199

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DES EVENTUELS RETARDS DE SORTIE. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320

MINITEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 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 10/96

PA

Petites annonces

3 ans et demi après leur disparition, elles reviennent. Les PA réintègrent désormais les pages de Player One. Vos nombreux envois confirment votre désir. Alors, échangez, achetez, vendez... il vous suffit de remplir et renvoyer le bon ci-dessous, en priant qu'un joueur-sœur vous réponde...

Vends

PLAYSTATION

Jeux : Rayman, Theme Park, Magic Carpet, WipEout, Krazy Ivan, Air Combat, Discworld, 3D Lemmings et Novastorm 200 F l'un ou 1600 F le tout. Tél : 47-54-96-08 (Robin ou Marc).

Jeux : DBZ, Adidas Power Soccer, Street Fighter Alpha, Zero Divide. Tél : 27-68-75-32 (Thomas).

Jeux VF : Need For Speed 300 F; Fade To Black 300 F; Total NBA 96 300 F; Resident Evil 300 F; Mortal Kombat 3 200 F; Firestorm 220 F. Tél : 72-49-05-90 (Denis aux heures de repas).

Jeux : International Track & Field à prix très, très, très intéressant. Tél : 76-31-62-01 (Willy).

Jeux : Toshinden, Theme Park, Fifa 96 150 F chacun. Tél : 21-53-01-18 (Michaël).

Jeux : Destruction Derby et Ridge Racer. TBE. Prix : 200 F chacun. Tél : 49-30-66-61 (Mathieu).

Jeux : Magic Carpet, Alone in the dark 2, Need for speed, Shellshock, Fade to Black. 1ère main. TBE. Prix : 200 F chacun. Tél : 91-89-85-36 (Thierry)

GAME GEAR

Game Gear + adaptateur secteur pour 200 F, Game Gear + 14 jeux pour 1250 F, Columns-Sonic 1 (4 jeux en un) pour 35 F, Olympic Gold + Cool Spot + Global Gladiators pour 60 F, Shinobi 2 pour 75 F, Asterix and the secret mission + Sonic Chaos pour 95 F, Tempo Jr + Tail's Adventure + Ristar + Sonic Drift Racing pour 115 F, Fatal Fury Special pour 150 F. Tél : 85-45-24-44 ou BAL Tails Pog Z.

SATURN

Saturn + Daytona avec 2 pads et CD photos + 8 jeux, Nights + Pad, Virtua Cop + Pistolet, Sega Rally, Rayman... pour 3200 F. Tél : 37-45-82-56 (Thierry).

Saturn japonaise + 2 pads + Card 3 en 1 + Victory Goal + Theme Park + Sega Rally + DBZ 1 et 2 le tout 2800 F. Tél : 71-67-33-18 (Johann).

SUPER NINTENDO

SN avec 8 jeux pour 1000 F. Tél : 34-83-08-19 (Sylvain)

SN + 2 paddles + Super Game Boy + Super Scope + 10 jeux dont Yoshi's Island, Donkey Kong, F-Zero... Environ 2600 F. Tél : 96-38-87-08- (Ronan à partir de 20 H).

Jeux : Batman Forever, Mortal Kombat III, EarthWorm Jim 2, NBA Give and go 200 à 250 F chaque. Tél : 56-45-35-70 (Régis).

Jeux : R-Type 50 F (sans boitier ni livret), Skyblazer; Flashback, Letal Weapon 100 F chacun. Illusion of Time + guide 200 F, Donkey Kong Country 2 250 F. Tél : 35-03-97-52 (David).

Jeux : Zelda, Mystic Quest, Yoshi's Island, Mortal Kombat, Super Smash Tennis, Starwing... Tél: 50-27-89-69 (Guillaume).

Jeux : TBE avec boites, notices : Starwing 40 F, Earthworm Jim 150 F, Sim City 100 F, Super Mario Kart 150 F, Diddy's Kong Quest 250 F. Tél : 45-83-27-47 (Gersende).

SN + 2 manettes + Cool Spot et StarWing. Faire offre au : 97-63-71-16 (Erwan).

GAME BOY

Jeux : Aladdin, Spider-man, x-men, Jordan Vs Bird, MK 2, Probotector... n très bon état. Tél : 50-27-89-69 (Guillaume).

Jeux : Tetris (sans boitier ni livret); Solomon's club. 50 F pièce. Tél : 35-03-97-52 (David).

3DO

3DO Panasonic Pal + 5 hits (Fifa, Gex, SSF2...) + adaptateur Pads SNES + 2 pads. Excellent état. Prix : 1800 F. Tél : 49-30-66-61 (Mathieu).

MEGADRIVE

Megadrive + 11 jeux + Mega CD et 3 jeux + 3 manettes : 1750 F. Tél : 76-45-00-22 (Jeremy).

Megadrive + 4 manettes + accessoires + 33 jeux. TBE. Prix : 2500 F. Tél : 63-64-76-88 (Mathieu).

NEC

Nec PC-FX + 2 manettes + 5 jeux (Tengaimakyo, Cutey Honcy, Team Innocent...). TBE. Prix : 3500 F à débattre. Tél : 21-67-43-69 (Mickaël).

DIVERS

Magazines Player One du 2 au 34. Prix à débattre et selon numéros. Tél : 84-82-44-62 le week-end (Manu).

Collection complète Manga Dragon Ball Z japonais (1 à 42). Prix : 500 F. Posters 10 F, figurines... Tél : 48-29-78-65 (Jeandel).

Échange

ISS + 1 jeu Game Boy au choix + 5 jeux M.S. (pour Game Gear) contre ISS Deluxe. Tél : 44-65-07-06 (Stéphane).

Vends Clockwork Knight 2 : 200 F ou échange contre VF2, Virtua Cop ou autre... Faire proposition au 53-70-89-77 après 19h30.

Echange et Vends Jeux PlayStation (Fade to Black, Need for Speed...) faire offre au 21-44-45-42 (Nicolas).

Echange ou vends jeux SNIN (FIFA 96, Sim City...) entre 40 et 200 F. Possibilité de vendre avec console. Tél : 78-61-74-11 (C. Jomard)

Toshinden, Fifa, Theme Park contre Destruction Derby, Need for Speed, Road Rash, Worms, Olympic Soccer. Tél : 21-53-01-18 (Michaël).

Echange SN + 2 manettes + 5 jeux (Secret of Mana, Bomberman, etc.) + adaptateur contre NEO GEO CD + 2 manettes + 1 ou 2 jeux. Tél : 34-20-03-95 (Yannick).

Vends SN + 4 pads + AD29 + Multitap + 17 jeux (ISS 2, MK3, Killer Instinct, NBA JAM T.E, Super Bomberman 3, Soccer Shoot Out, FFS, SSFII...). Prix : 3000 F à débattre ou échange contre Saturn + 5 jeux. Tél : 39-60-40-76 (David).

Vends/échange contre n'importe quel jeu : Destruction Derby 200 F. Tél : 48-29-78-65 (Jeandel).

Recherche

Art Book Candy Moon Moon moins de 100 F. Art Book U Jin Land Live à moins de 100 F. Art Book CD Audio, posters de la série City Hunter (Nicky Larson), et Captain Tsubara J à bas prix et en très bon état. Tél : 34-83-08-19 (Sylvain).

Nouveautés PlayStation. Tél : 26-65-30-71 (Marguerite)

Numéro 1 de Player One. Tél : 45-83-27-27 (Gersende)

PETITE ANNONCE GRATUITE

BON À DÉCOUPER ET RETOURNER À :

PLAYER ONE, P.A., 19 rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex
ou par minitel 3615 Player One Rubrique PA (1,29 F/mn)

Rubrique : Vente ☐ Achat ☐ Echange ☐ Divers ☐

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

BURNING ROAD

DISPONIBLE
NOVEMBRE 96

Console + : 93%

Les courses sont hyper speed et dynamiques. La réalisation est irréprochable...

Player One : 92%

L'intensité des courses constitue un modèle du genre. EFFICACE !...

PlayStation

TOKA

FUNSOFT

FUNSOFT France S.A.
52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

REALITE ~~VIRTUELLE~~.

PRO·PINBALL

UN RÉALISME ÉTONNANT : 3 FLIPS, 2 RAMPES, DES LOOPS, TARGETS, AIMANTS, LUMIÈRES, POPPERS, RAILS, BUMPERS...

20 MORCEAUX DE PUR ROCK

100 SÉQUENCES EN 3D

PLUSIEURS DIZAINES DE MODES DE JEU POUR UNE DURÉE DE VIE EXCEPTIONNELLE !

SEGA SATURN

empire INTERACTIVE

PlayStation

Ubi Soft
28 Rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois Cedex
Tel : (1) 48 18 50 00
Fax : (1) 48 57 07 41
Internet : http://www.ubisoft.fr
36 15 UBI SOFT (1,29F/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

and PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd. © 1996 EMPIRE INTERACTIVE. Tous droits réservés