

Cadeau
Un stylo ISS
Deluxe

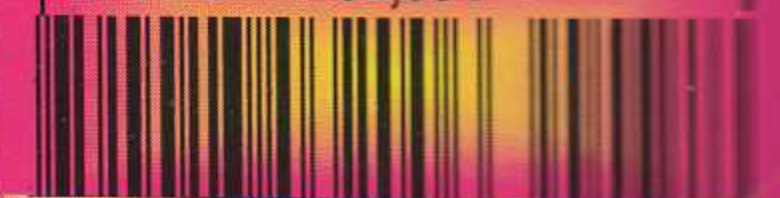
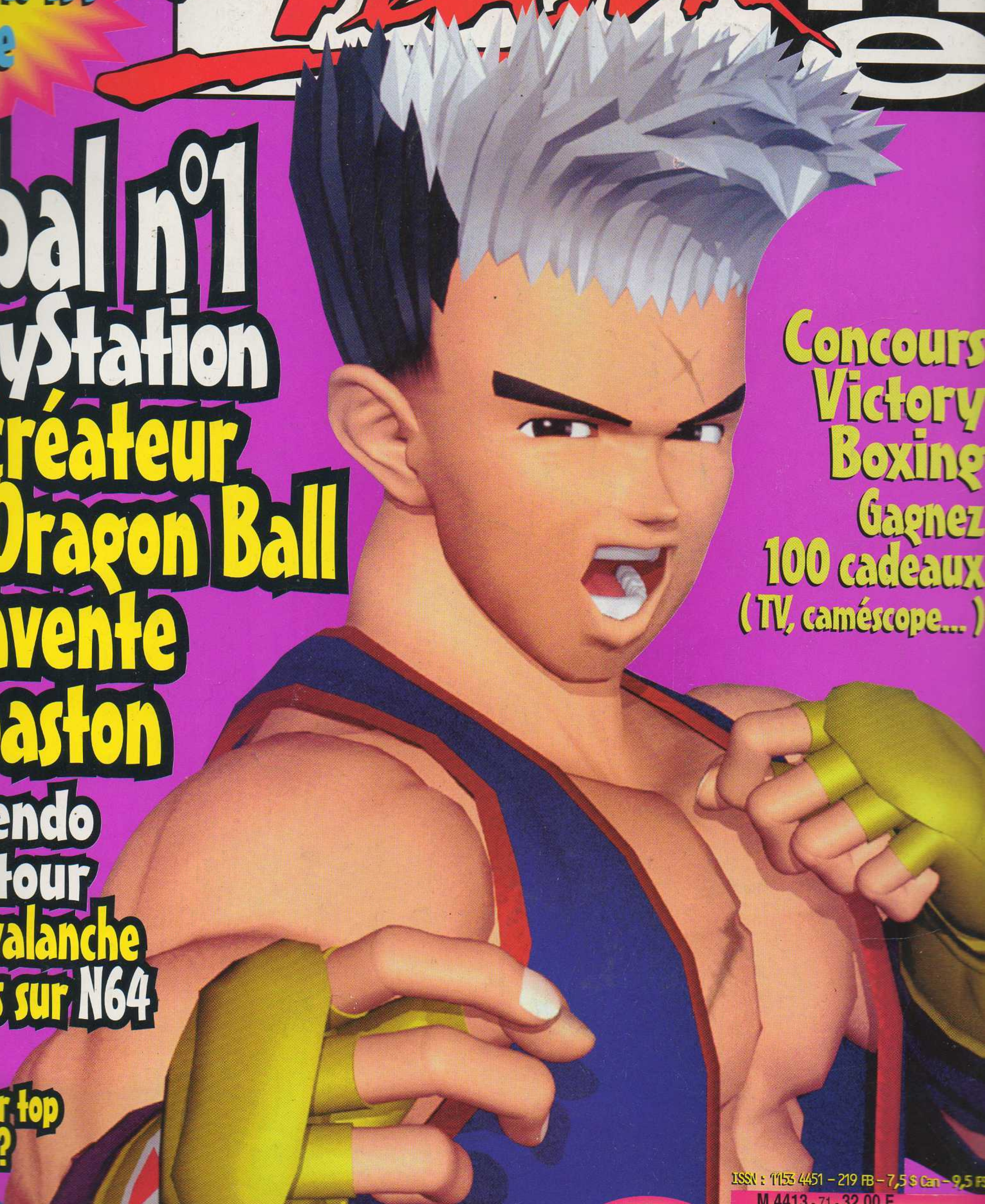
Play **one**

Tobal n°1
PlayStation
Le créateur
de Dragon Ball
réinvente
la baston

Nintendo
le retour
une avalanche
de hits sur N64

DKC3
le dernier top
de la SN?

Concours
Victory
Boxing
Gagnez
100 cadeaux
(TV, caméscope...)





3 K7 Au Choix
999F
 Chacune + Frais d'envoi

ON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE 4 Av Condorcet 91260 Juvisy / Orge
 Si vous ne voulez pas abimer votre magazine envoyer-nous votre commande sur papier libre
 Pour les produits interdit au moins de 18 ans, une photocopie de preuve de majorité est demandée

Désignation de l'article	N° K7
Choisis 1 K7 je joins mon règlement de 119 F + Frais d'envoi	
Choisis 2 K7 je joins mon règlement de 218 F + Frais d'envoi	
Choisis 3 K7 je joins mon règlement de 297 F + Frais d'envoi	
Choisis 4 K7 je joins mon règlement de 396 F + Frais d'envoi	
Choisis 5 K7 je joins mon règlement de 495 F Frais d'envoi Gratuit	
Choisis 6 K7 je joins mon règlement de 594 F Frais d'envoi Gratuit	
Participation aux frais de port et d'emballage	
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 règlement
 Chèque à AMICROPUCE
 Carte bancaire
 Mandat lettre
 Contre remboursement
 Carte bancaire 16 Numéros

N° _____

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

Expire à fin : ____ / ____

Signature des parents pour les mineurs _____

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

Nombreux autres titres disponibles
Contactez-nous au
01.69.21.84.84

3615 CROPUCE
Grand Concours en Janvier
Des Centaines de Cadeaux
 2,23 F / Minute

ALLEZ VOUS GAGNER ?
1er Prix 3000 F en Bon D'achat

Les commandes sont livrées par colissimo entreprise. Attention les prix indiqués dans cette publicité sont réservés à la vente par correspondance. Les autres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

EDITORIAL

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57.
06 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : sams@player.m.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Pierre VALLS (pvals@player.m.fr).

Rédacteur en chef :

François TARRAIN (elwood@player.m.fr).

Secrétaires de rédaction : Lionel BARCILON.

Nathalie ROY-REULLER, Jean-Henri DERVEAUX.

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu),
François DANIEL (Wonder), Christophe DELPIERRE (Chris),
Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE (El Didou), Stéphane
PILET (Leflou), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD
(Inoshiro), Keyda SEDDIKI, Sam SOUBGUI (Magie Sam -
responsable import et on line), Ken TAKARA (corres-
pondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouse).
Traducteur : Keyda SEDDIKI.

MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO.

Maquettistes : Jean-Marc GAGNOT, Lionel GEY.

Infographistes : Gilles RENOUIT, Wladimir MAGEOT (stagiaire).

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.

Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.

Photogravure : P.H.M.

Impression : SNIL.

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40.

Responsable publicité et marketing :

Femine MICHAELIS.

Chef de publicité : Delphine BRONN.

Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.

Minitel-Audiotel : Laurence CORBIER.

Service abonnement

BUL - BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Tél. : 03 44 69 26 26.

Service des ventes : FROMÉVENTE - Lauric MONFORT.

(réservé uniquement aux dépositaires de presse).

Contact : Pascal DION.

Tél. vert : 06 00 19 84 57 au terminal EBG.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.

RCS Nanterre B341 647 024.

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 1997. Tous les documents envoyés sont publiés sous la

responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN.

Illustration de couverture : © SquareSoft 1995.

Ce numéro comporte en supplément un stylo ISS Deluxe

déposé sur la une de couverture et ne pouvant être vendu

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.



1 9 9 5

L'an de grâce 1996 touchant à sa fin, l'heure est venue de faire le point. La quantité astronomique de jeux sortis au cours de l'année — surtout sur 32 bits — montre que les éditeurs n'ont franchement pas froid aux yeux. En effet, compte tenu du parc de 32 bits installé en France (plus de 500 000 PlayStation et quelque 200 000 Saturn), espérer rentabiliser tous les titres lancés relève de la pure utopie ! Mais peu importe : nous ne sommes pas dupes, et nous avons essayé de vous présenter, au fil de nos numéros, tous les jeux qui avaient peu de chances de vous décevoir. Nous espérons avoir porté un jugement juste et honnête. Aujourd'hui, les 32 bits s'imposent de plus en plus, au détriment des 16 bits, comme les machines qui vous font craquer. Les éditeurs l'ont d'ailleurs bien compris et ont fait preuve d'une grande créativité : émergence des jeux de plate-forme 3D, carton plein des jeux de baston, apparition timide mais réussie des jeux d'aventure... Décidément, 1996 fut une année charnière pour les jeux vidéo ! Espérons que 1997 sera encore plus riche en hits, en coups de cœur et en bonnes surprises. De surcroît, l'arrivée tant attendue de Nintendo dans la cour des grands fera énormément de bien au marché, une concurrence acharnée ne pouvant profiter qu'à nous, les joueurs ! Alors en attendant le 1^{er} mars (date de sortie de la N64 en France), vous pouvez toujours patienter en épluchant de A à Z les pages de ce numéro. Des tonnes d'infos sur les futurs hits de la N64, un dossier conséquent sur le fabuleux Tobal n°1, les Plans et Astuces Tomb Raider et une multitude de tests vous y attendent ! Rendez-vous le mois prochain. D'ici là, la rédaction vous souhaite de bonnes fêtes et vous présente ses meilleurs vœux pour l'année à venir.

Elwood

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

THESE COPS ARE ANIMALS*

*Ces policiers sont des bêtes

- 1 ou 2 joueurs
- Version française intégrale



OFFRE SPECIALE
une manette
TURBO PLAYER PC
incluse (version PC)

• "Le duo explosif de cette fin d'année"
(PC Team : 92%)

• "Un jeu de plate-formes qui, ô miracle, possède un vrai scénario"
(Joystick)

• "Irrésistiblement amusant et graphiquement parfait"
(CD Loisirs : 16/20)

• CD ROM Magazine : 4/5

• SVM Multimedia : 4/5

• "94% Player Fun"
(Player One)

• "Vraiment le genre de jeu que j'attendais depuis longtemps"
(Joypad)

• "Un jeu séduisant et savoureux"
(CD Consoles-Hit)

• "Un véritable plaisir"
(Games Machines : 92%)



CD ROM
PC



Pour recevoir une documentation sur nos produits, retournez ce coupon dûment complété à : BMG MULTIDIRECT, 4/6 Place de la Bourse, 75080 - PARIS CEDEX 02

Nom _____ Prénom _____ Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Pays _____

Matériel possédé : PC Mac Saturn Playstation

71

JANVIER

74



Poster Tobal N°1

La Cité des enfants perdus sur PlayStation, les dernières nouvelles des prochaines sorties N64 et plein d'autres infos squattent ces pages !



Ils ont le vent en poupe, elle a la classe mannequin. Mahalia les a interviewés pour vous.

Rage Racer, la suite de Ridge Racer Revolution, ne révolutionne pas vraiment les jeux de course. Et les jeux N64 commencent à pointer le bout de leur nez...



DKC 3, ou le retour de la famille Kong sur Super Nintendo. Samurai Shodown IV : baston sauce SNK. Earthworm Jim 2 squatte les 32 bits. Tilt! pour les flippés du flipper.

10 pages de plans Tomb Raider. Utile, avec un jeu aussi balèze.



SOMMAIRE

CONCOURS

Victory Boxing 3
3668 Manga Collection ... 5
3668 Risque Maximum .. 13
3615 14

8

Courrier

12

Stop Info

38

C'est arrivé près de chez toi

40

Interview

44

Arcade

46

Over The World

56

Dossier Tobal n°1

67

Tests

114

Trucs en vrac

122

Plans & Astuces

132

Zoom

146

Petites Annonces



Vous voulez créer votre propre fanzine ? Mahalia vous indique la marche à suivre. Vous désirez connaître la signification des énigmatiques kanjis japonais ? Reyda vous les traduit...



Fans de shoot them up, Raiden Fighters devrait vous combler de joie. Quant aux autres, ils pourront toujours jeter un œil aux nouveautés venues du Japon.



Designé par le papa de Dragon Ball, Tobal n°1 est une pure merveille. La baston vue par Square.

Coincés dans un jeu, envie d'immortalité, besoin de quelques tonnes d'armes ? Seul Bubû peut vous aider !



Oui, il y a une vie après le jeu vidéo. Ce mois-ci, Van Damme est à l'honneur.

Le bon plan pour acheter, vendre ou échanger.

ABONNEMENT
PAGE 119

LE SUPPLICE EXTRÊME POUR LES 4 ROUES.
LE PLAISIR EXTRÊME POUR LE JOUEUR.



DESTRUCTION DERBY 2



“PS” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Destruction Derby™ are Trademarks of Psygnosis Ltd.

Le calme avant la tempête ! Chaque année, le contenu du courrier que je reçois se modifie entre le numéro de janvier et celui de février. Car, dans ce laps de temps, vous êtes nombreux à acheter une console. Quelques-uns en profitent même pour retourner leur veste et m'écrire le contraire de ce qu'ils pensaient quelques mois auparavant. C'est marrant... Voilà, n'oubliez pas qu'en m'écrivant le 10 janvier, vous n'aurez aucune chance de vous voir publié avant le numéro de mars. Et il en sera ainsi tous les mois. Alors ne perdez pas de temps, et félicitations pour vos dessins, tous superbes ce mois-ci.

Sam Player

Le retrait de Psygnosis avec Sony est-il dangereux pour la PlayStation ?

FA le catalan

Sony a annoncé la vente de Psygnosis il y a quelques mois, avant de finalement se rétracter. Il n'y a donc plus lieu de se poser cette question, à laquelle Sony a visiblement répondu par l'affirmative.

Je voudrais pousser un grand coup de gueule : arrêtez de faire des dossiers Dragon Ball Z, ça devient lassant, à force. Je suppose qu'une majorité de lecteurs aiment cette série, mais tout de même, je trouve cela assez hypocrite alors que certains membres de la rédac haïssent la série (Bubu, Le Flou et Milouse pour ne pas les nommer). Si je dis cela, c'est que je n'ai pas envie que vous tombiez aussi bas que vos concurrents qui, du stade « je hais les japonaiseries », sont passés à celui du « j'adore tout ce qui vient du Japon ».

Fire Brand

Qu'est-ce qui est hypocrite ? Parler de DBZ alors que certains membres de la rédac ne l'aiment pas beaucoup ? Qu'importe, puisque ce ne sont pas ceux-là qui écrivent les articles, mais bien ceux qui apprécient la

série. Player One n'est pas nécessairement porteur d'une seule voix, et la rédaction est composée de journalistes aux goûts et points de vue très divers. Player préfère regrouper des spécialistes plutôt que se composer d'un parterre de touche-à-tout sans personnalité. Cela a ses avantages et ses inconvénients. C'est notre choix, et toutes vos lettres me laissent penser que c'est le bon.

La rubrique de Mahalia est assez cool mais j'ai peur qu'elle empiète sur les tests et le reste du magazine. A tort ou à raison ?

FA le catalan

Techniquement parlant, oui, ça empiète forcément quelque part, mais pas sur les tests. Et la rubrique plaît bien à tout le monde, et ne fait que deux pages. Alors de quoi se plaindre ?

Est-ce que vous n'avez pas un peu la haine en voyant que tous les autres magazines parlent de mangas, alors que c'est Player One qui a lancé l'idée ?

FA le catalan

Une comète ne serait pas si belle sans sa traînée. (P'tain c'bô !)

L'installation d'une puce sur PlayStation, lui permettant de lire les CD de n'importe quelle nationalité, endommage-t-elle la console ?

Jonhatan

Cette opération, pratiquée pour environ 400 F par quelques revendeurs, n'endommage pas la console, mais annule évidemment la garantie assurée par Sony.

Que vous est-il arrivé lorsque vous avez testé Crash Bandicoot (92 % d'intérêt, note minable) et Tomb

Raider (90 % seulement) ? Vous aviez fumé la moquette ?

Un Playerman

Allons bon, si 92 % devient une note minable, il ne va pas nous rester beaucoup de place pour noter les bons jeux sur une échelle de 0 à 100... Mettre 90 % à un jeu signifie que celui-ci n'est pas sans reproche, mais qu'il vaut largement le détour. Les lecteurs qui décident d'acheter ces deux jeux après en avoir lu attentivement les tests ont donc peu de chance d'être déçus.

Penses-tu que Nintendo et Sega s'allieront pour mettre Sony hors-service ?

Piccolo

Sega et Nintendo préféreraient déposer leur bilan plutôt que de s'allier. Et l'heure n'est pas tout à fait au hara-kiri.



Dessin de Meiyou, qui salue Benjamin.

Salut à toi, Sam Player. Tout d'abord, je voudrais aborder un problème à propos du conseil fait aux joueurs d'observer une pause toutes les heures lorsqu'ils jouent. C'est bien

La 1^{re} lettre du mois

joli de dire qu'il ne faut pas jouer sans arrêt, encore faut-il que les éditeurs suivent. Je m'explique : afin de respecter ce conseil, on est obligé de mettre le jeu en pause et, à chaque fois, je dois éteindre la console parce que la pause abîme l'écran de la télé. J'en viens donc à demander aux éditeurs soit d'inclure une sauvegarde à tous les jeux qui sortent, soit de programmer un « économiseur d'écran », comme sur PC, qui se déclencherait au bout de quelques minutes de pause.

Ce sujet passé, voici les habituelles questions :

- 1) Où en est le projet de câble Link pour la Saturn ?
- 2) J'ai du mal à comprendre l'attitude machiste de Reyda : dans le Player n° 70, il note les héroïnes de Langrissier III et se vante de draguer grâce à Street Fighter Alpha 2.
- 3) Devant faire un voyage en Angleterre, je désirerais y acheter une console et des jeux, y a-t-il

Virtua Cop 2 est-il meilleur que Die Hard Trilogy ?

—Piccolo

Après avoir appelé SOS.Bubu, je te conseillerais le second avant le premier.

La Nintendo 64 n'est-elle pas en train de se planter (car, pour ma part, je n'achèterais pas une console avec si peu de jeux) ?

—FA le catalan

Les ventes de la console au Japon et aux États-Unis, alors qu'elle ne présentait qu'un éventail très limité de jeux, montre que la Nintendo 64 n'est pas du tout en train de se planter. La Super Nes ne disposait elle-même que de quatre jeux durant ses premiers mois de lancement en France, ce qui ne l'a pas empêchée de s'imposer par la suite. Si cela risque d'être un peu frustrant au début, les sorties s'accroissent ensuite. Et puis ce qui importe, ce n'est pas tant le nombre que la qualité, car qui est

- des risques que les jeux français ne puissent pas tourner ?
- 4) Mahalia compte-t-elle interviewer un jour Peter Kitch ?
 - 5) Pourquoi des éditeurs comme Acclaim ou Capcom s'évertuent-ils à exploiter à fond des titres tels que Mortal Kombat ou Street Fighter, plutôt que de développer de nouveaux jeux ?
 - 6) Pourquoi, alors que quasiment tous les jeux sortent en retard, les éditeurs s'évertuent-ils à donner des plannings de sorties qu'ils savent bidons ?
 - 7) Pourquoi avez-vous cassé le dernier Sonic dans le numéro 70, alors que vous n'avez encore jamais cassé un Mario ?
- Voilà pour ma lettre mensuelle et rendez-vous donc le mois prochain. D'ici là, je vais aller lire Manga Player et Player d'Or 96.

Florent

Salut Florent,

Et pour commencer, j'ai une excellente nouvelle pour toi : tu peux éteindre ta télé sans éteindre ta console de jeux.

1) Après avoir constaté que Doom Saturn ne l'utilise pas, nous nous sommes résignés à faire une croix dessus ! Le jeu à plusieurs, Sega le voit plutôt à travers son Net-Link, extension Internet pour la Saturn que l'on attend toujours en France. Une version de Sega Rally permettant à deux amis de s'affronter par

en mesure d'acheter toute la logithèque d'une console ? Les futurs possesseurs de Nintendo 64 sont surtout menacés par une carence en jeux de baston de la trempe de Virtua Fighter 2 et Tekken 2, par exemple.

Formula One est-il mieux avec ou sans le volant PlayStation ?

—FA le catalan

Se mettre à utiliser le volant pour Formula One après avoir joué au paddle paraît frustrant, car le contrôle est plus difficile a priori. Cela n'a rien d'anormal, et après une petite période d'adaptation, on se sent bien plus maître des événements qui se déroulent à l'écran avec un volant. Sans parler du plaisir pur et simple qu'il apporte.

le biais de la ligne téléphonique a même été développée.

2) Tous ces délires reydiens étaient à prendre au second degré, bien évidemment.

3) Les CD vendus en Angleterre tourneront sur ta console, mais tu risques fort de te retrouver avec des jeux et des documentations exclusivement en anglais. De plus, en cas de pépin, il sera plus difficile de faire jouer la garantie. Enfin, les jeux ne sont pas vraiment moins chers au Royaume-Uni.

4) Matt a déjà effectué l'interview du chanteur Peter Kitch. On peut la lire dans le numéro 37 (septembre-octobre) d'Ultra Player.

5) Malheureusement, l'histoire du jeu nous a prouvé qu'il était plus facile de vendre un mauvais jeu avec un nom connu qu'un bon jeu sorti d'un esprit créatif. Alors, quand un éditeur produit un bon jeu ayant déjà une certaine renommée, il joue la carte de la sécurité.

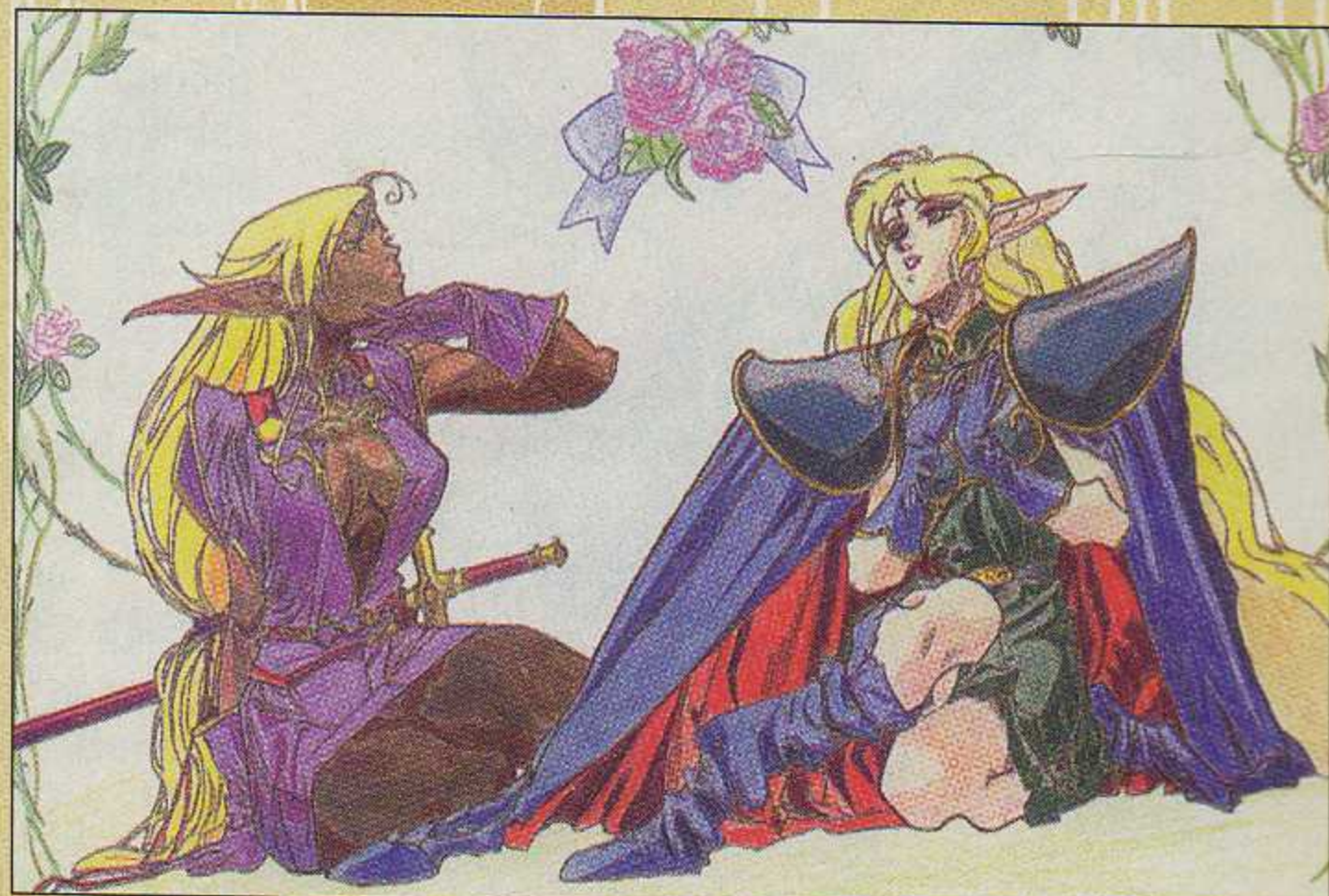
6) Pourquoi, alors qu'ils savent les plannings des éditeurs bidons, les joueurs s'évertuent-ils à attendre des dates de sorties annoncées ?

7) Ouh la la, super zut, on n'y avait pas du tout pensé, à ça ! Il faut absolument qu'on rattrape le coup. On va devoir casser le prochain Mario. Comment il s'appelle, déjà ? Super Mario 64 ? Un jeu de plateforme excellent, comme tous les précédents ? Tant pis ! Le tout est qu'il n'y ait pas de jaloux, pas vrai ?

Que me conseilles-tu entre Street Racer et Motor Toon GP ?

—Un Playerfan

Street Racer est réservé aux jeunes joueurs. En effet, sa prise en main est simple mais il montre vite ses limites. Motor Toon est un bon soft, au niveau de difficulté plus élevé.



Dessin de Laure Bourcier.

Pourquoi n'avez-vous pas fait de test complet de Nights et de son paddle analogique ?

—Tooms

Ne te contrarie surtout pas, mais Nights a été testé dans le Player One n° 67, en page 74. À ta décharge, le test faisait partie du dossier « L'envol des jeux 3D » et n'avait du coup pas la maquette habituelle des tests, à l'exception du pavé de présentation des notes sur la dernière page. Tu y trouveras d'ailleurs un encadré sur le paddle analogique de la Saturn.

Il y a quelque chose que je ne comprends pas : dans l'interview de Martin Edmunson (PO n° 69), vous lui demandez pourquoi il n'a pas intégré d'autres vues à Destruction Derby 2, et il vous répond : « parce que le nombre de polygones de DD2 pousse la machine dans ses limites de calcul. » Quelques pages plus loin, Jason Rubin, président de Naughty Dog qui est la boîte de développement de Crash Bandicoot, dit qu'il serait « possible de faire un Mario 64 sur PlayStation ». Ni plus ni moins. Alors, soit J. Rubin surestime la machine, soit Edmunson la sous-estime — soit, dernière possibilité, je n'ai rien compris et alors je te prie de m'expliquer.

—Baptiste.

Peut-être qu'il faudrait piocher un peu dans les trois explications. Pour DD2, les programmeurs avaient déjà à gérer l'affichage simultané à l'écran de vingt voitures en 3D, auxquelles il fallait ajouter le décor et de nombreux effets spéciaux.

Quant à Jason Rubin, il voulait parler d'un jeu semblable à Mario 64 dans son concept. Maintenant, si je peux me permettre un commentaire personnel, il est impossible de jouer à Mario 64 avec des chargements CD... D'autre part, si tu relis à l'occasion le dossier sur les jeux en 3D dans le Player One de septembre, tu noteras que Milouse y explique que Mario 64 utilise en fait assez peu de polygones. L'étonnante qualité des graphismes est surtout due au rendu des textures, dont on ne voit pas les pixels lorsque l'on s'en approche. Ce rendu exceptionnel est permis grâce à la fonction de Tri-Linear Filtering (aussi appelée Mip Mapping), que seule la N64 possède.

Je me demande

si je dois acheter Destruction Derby 1 ou 2 ?

—Kévin.

Destruction Derby 2 est meilleur que le premier du nom, et ce, sur tous les plans. La seule raison que tu pourrais avoir de lui préférer le volet original, c'est la possibilité de jouer avec un pote en branchant deux PlayStation, ce que le récent DD2 n'offre malheureusement pas.

Faut-il s'acheter Final Doom ou attendre Duke Nukem 3D ?

—G.A.

D'un côté, tu as une valeur sûre du jeu d'action, toujours la référence du genre sur PlayStation. De l'autre, un jeu dont la seule caractéristique connue est qu'il a été annoncé sur cette même console. Duke Nukem ayant sur PC des exigences matérielles que Doom n'a pas, je crois qu'il faut faire preuve de prudence et attendre d'avoir vu le jeu. Je suis assez curieux de voir comment les programmeurs vont faire tenir dans les 2 Mo de mémoire de la PlayStation un jeu qui en réclame 8 pour être lancé sur PC.

Je voudrais

« pousser un cri » contre certains magasins de jeux vidéo. Par une jolie journée d'été enneigée, je me rends dans un magasin fraîchement ouvert. Je lui propose trois jeux : Worms, Resident Evil, et Alien Trilogy. Il m'offre



Dessin de Ludovic Jacqz.

150 F pour les trois. Il me dit aussi que Resident Evil est carrément invendable, car le joueur le termine trop vite... Je ne vous précise pas qu'il le revend quand même 299 F en occasion. Déterminé, je vais de ce pas dans un autre magasin : 220 F les trois. Les jeux sont « trop vieux » pour qu'on me les rachète à bon prix. Mais pour les revendre, la boutique ne se pose pas vraiment le problème... Quant au troisième magasin : 325 F le lot. Il vaut mieux ne pas révéler qu'ils vendent Alien Trilogy et Worms 250 F pièce. À ce tarif-là, cela s'appelle de l'arnaque, pas du commerce. Certains vendeurs qui blablatent bien peuvent entourlouper n'importe qui. Lorsque l'on voit que ces trois jeux neufs coûtent 400 F pièce et que quelques mois après ils ne valent au mieux que 150 F, c'est la fin des haricots. Voilà, salut Sam, et longue vie à Player.

—Un lecteur pas content.

Maintenant que tu as revendu tous tes jeux, tu ne voudrais pas me vendre ta PlayStation ? Sachant que le capitaine va sur ses 53 ans et que t'as une tête qui me revient bien, je t'en propose 120 F. Prix d'ami — si tu dis pas oui, t'es pas un homme.

Naviguant à bord de mon Player One, j'accoste sur l'île Star Gladiator. Cela semble être un bon jeu, mais là n'est pas la question. Tout d'un coup, mon œil est attiré par une légende de photo dont je cite la fin : « Un terrible coup (...) Plasma Strike, A+B+K. » Surpris, je m'empare de ma manette



Dessin de Franck Vitry.

Salut à toute l'équipe ! Je passe sur les

compliments, car votre mag est de loin le meilleur. En fait, je voudrais pousser un coup de gueule. Voilà, j'ai une Saturn, et comme tous les possesseurs de cette console, je me sens mis de côté par nos amis les éditeurs (certains du moins) qui affichent de plus en plus leur indifférence envers nous, les Saturniens. Prenons Doom pour exemple : on s'éclate pendant des semaines sur la PlayStation d'un pote qui nous nargue. Quelques mois plus tard, on va acheter le nouveau Player, et... oh ! enfer et damnation ! Doom sur Saturn : animation saccadée, plus d'effets

La 2^{nde} lettre du mois

de lumière — en bref, la version PlayStation était bien mieux. Bien sûr, il y a Doom, mais aussi WipEout, Destruction Derby, Toshinden, Road Rash, et on craint le pire pour Fade to Black, Resident Evil, Duke Nukem 3D, et j'en oublie. En gros, les éditeurs nous ont vraiment pris pour des crétins... Attendre un an (voire plus) pour un jeu d'une qualité inférieure, c'est inadmissible ! D'accord, la Saturn ne bénéficie pas des mêmes capacités que la PlayStation, mais est-ce une raison valable pour adapter le jeu un an plus tard ? Et puis, Sega a prouvé à tout le monde que la Saturn était capable de faire tourner des jeux magnifiques comme Virtua Fighter 2, Sega Rally, Exhumed... Pourquoi certains développeurs affirment-ils que la Saturn ne peut gérer les effets de transparence (comme Bandai, qui enlève carrément les super pouvoirs dans DBZ II), , alors que sont développés des jeux

comme Nights... Mais le pire, c'est quand le son est de moins bonne qualité sur Saturn : cela reflète la flemmardise de certains éditeurs. Moi, je pense qu'ils se disent : « Comme le jeu a bien marché sur PlayStation, inutile de se casser pour la version Saturn ! » Résultat de tout cela : je crois que je vais m'acheter une PlayStation quand Nintendo aura cassé ses prix avec sa 64 bits.

Voilà, j'aurais encore beaucoup de choses à dire, mais je vais en rester là. Ciao...

Jérôme

Ta lettre reflète bien le désarroi et la colère de nombreux possesseurs de la Saturn, qui conserve, bien heureusement pour elle, quelques titres très forts et exclusifs. Signalons juste au passage que la Saturn ne gère effectivement pas les effets de transparence — il ne faut donc pas blâmer les éditeurs à ce sujet.

PlayStation, et l'observe sous tous les angles : pas de bouton A, ni B, ni K ! Pourrais-je avoir une explication ?

Chojin

A et B signifient respectivement coups de poing haut et bas, et K coup de pied. En utilisant ces trois lettres plutôt que les touches du paddle correspondantes, on évite d'embrouiller les lecteurs qui auraient reconfiguré leur paddle. Cela dit, tu as raison : on aurait pu le rappeler.

Sincèrement, vous, l'équipe de Player One, aimez-vous Micro Kids ? J'ai vaguement vu votre avis à propos d'un dénommé Docteur... crade, claque, clique, enfin j'sais plus. C'était dans la rubrique Slayers One du Player n° 60.

Morio

Les Slayers ont effectivement un peu égratigné le présentateur de cette émission, qui (il faut bien le reconnaître) a vraiment une tête d'abruti. C'est bien dommage, car les animations et changements d'apparence qu'il subit sont vraiment très bien réalisés techniquement, et généralement pertinents. Dans son contenu, l'émission a plusieurs qualités et défauts : les reportages sont parfois intéressants, et la présentation des jeux est l'occasion de jeter un coup d'œil à leur animation. Mais les commentaires qui accompagnent ces images et font office de critique sont très superficiels et sentent parfois le dossier de presse à plein nez. En gardant cela à l'esprit, il ne faut pas hésiter à allumer sa télé le dimanche matin, un peu après 9 h30.

Est-ce que des baisses de prix sont prévues sur PlayStation pour la sortie de la Nintendo 64 ?

Pythagore

La baisse de prix qu'a subie en France la console de Sony cet été était déjà la répercussion de celle décidée par le constructeur à l'occasion de la sortie de la Nintendo 64 aux États-Unis. On peut donc estimer que Sony a anticipé sa baisse de prix. Ce qui n'en exclut pas une petite dans quelques mois... De toute façon, la tendance est toujours à la baisse. Et puis, l'offre des 32 bits d'occasion subira à coup sûr une nette accélération. Le printemps sera donc probablement la saison des bonnes affaires dans le petit monde des 32 bits.

LES P.-S.

Manu, Bubu s'est lui-même acheté Destruction Derby pour sa PlayStation il y a un an. Sinon, ton idée plaît bien. Je n'ai pas ton adresse, alors réécris-moi en n'oubliant pas de la préciser cette fois. Christophe, Daytona n'offre pas du tout les mêmes sensations que Sega Rally et il n'y a d'ailleurs pas d'équivalent à ce dernier sur console. Xavier, merci pour ta (très) longue et intéressante lettre. Je ne vois toutefois pas l'intérêt de la notation que tu proposes par rapport à une notation sur 20. Et puis en ce qui concerne Pandemonium et Nintendo, je t'assure que tu te trompes. Paul, certains revendeurs savent modifier une Nintendo 64 japonaise afin qu'elle puisse fonctionner sur la plupart des télé françaises, en PAL 60 Hz, en passant par une Péritel (personnellement, j'utilise le câble de ma Super Famicom). D'autre part, il n'existe pas de « prise » NTSC ou PAL, mais un signal NTSC ou PAL.



Dessin de Cédric Trouvé

STOP INFO

TEKKEN 3 ARRIVE!

Une version de Tekken 3, prête à 30%, aurait été dévoilée dans un salon de l'arcade à Hong Kong. Les personnages seraient entièrement animés en Motion Capture et ce sont des maîtres en arts martiaux qui ont été filmés pour réaliser les mouvements des personnages. La principale rumeur laisse entendre que pour le porter sur PlayStation, Namco intégrera un « hardware upgrade »... En clair, un truc qui booste les capacités de la console.

UN NOUVEAU FATAL FURY

Vous attendiez impatiemment un nouveau Fatal Fury ? Il arrive sous le doux nom de Fatal Fury Real Bout Special. Il utilise le moteur de Fatal



Fury Real Bout et comporte quatre personnages de plus : Laurence Blood, Tung Fu Rue, Cheng Sinzan et Krauser. Il y aura bien entendu de nouveaux mouvements.

Un an après la première présentation de la 64 bits de Nintendo, un véritable déluge de jeux destinés à cette console s'est abattu sur le salon Nintendo. Une petite déconvenue : l'absence des productions européennes ou américaines, comme Killer Instinct Gold et Mortal Kombat Trilogy (que nous vous présentons quand même dans ces pages) ou Cruis'n USA (cf. OTW). En revanche, on pouvait découvrir Mario Kart 64, Yoshi's Island 64, Starfox 64, Mother 3 (Mother 2 est connu sur Super Nintendo sous le nom de Earthbound mais, malheu-

Le Shaker, un drôle de gadget assez original.



Yoshi's Island 64, un nouveau hit de la Super Nintendo sur N64!



LA GROSSE ARTILLERIE NINTENDO

Le salon Nintendo 64 Space World, qui s'est déroulé à la fin du mois de novembre au Japon, nous permet de refaire un point sur le 64 DD, enfin officiellement présenté, et de revenir sur les titres les plus attendus.

Voilà ce à quoi le 64DD devrait ressembler. Esthétiquement réussi, il ouvre de nombreuses perspectives en matière de jeux.

reusement, sa date de sortie semble assez lointaine. Sniff!) et, surtout, Zelda 64. Par ailleurs, Nintendo a enfin dévoilé son Disc Drive, longtemps appelé 64DD. Il se présente sous la forme d'une extension assez imposante, de 1,6 kg, qui se place directement sous la N64. Son originalité ? Le principe des disques réinscriptibles, prédestinant ce support aux jeux non linéaires (wargames, jeux de rôle...), où vos actions peuvent chan-

ger complètement le cours de la partie. Trois combinaisons de supports de jeu sont possibles : « cartouche seule », « disque + cartouche » ou bien « disque seul ». Dans un autre registre, un petit gadget intéressant a fait son apparition. Le « Shaker » ou « Jolting Pack », sorte de petit module qui vient s'introduire dans le port Memory Card du paddle. Il devrait débarquer avec des jeux comme Starfox 64 ou Blastcorps. Lorsque vous serez touché par un ennemi, le pad se mettra à vibrer légèrement. Sympa, non ? On devrait aussi voir débarquer un pistolet à infrarouge... Seta, sur son stand, dévoilait de



Mother 3, connu en Europe sous le nom de Earthbound squatte la N64.

64



Le modem N64, après avoir été l'objet de nombreuses rumeurs, vient d'être présenté par Seta. Un jour en France ?

SiOp INFO



Dual Heroes, un jeu de baston encore bien mystérieux...



son côté la cartouche qui fera office de modem. Elle permet de jouer à un Mahjong en tête à tête, quelle que soit la distance qui vous sépare de votre adversaire. Espérons que des jeux plus intéressants et utilisant ce principe verront rapidement le jour. De leur côté, les éditeurs tiers qui développent sur Nintendo 64 présentaient des bribes de leurs produits. Parmi les plus intéressants, citons, en vrac : Mission Impossible, Sonic Wings, Dual Heroes, Hexen...

MARIO KART 64

Prévu au Japon pour le 14 décembre, Mario Kart 64 n'a pas pu être présenté dans ce numéro pour des questions de délai. Histoire de modérer votre frustration, voici tout de même quelques petites précisions et de nouvelles photos. Le jeu semble avoir peu changé par rapport à la version SN. On retrouve les trois classes de kart

(du 50 au 150 cc), ainsi que les modes Grand Prix, Time Attack, Battle et Versus. Huit persos sont à votre disposition, divisés en trois catégories de poids : les légers (rapides à l'accélération), les lourds (rapides en vitesse de pointe) et les « normaux » (un mix entre les deux). Durant les courses, vous pourrez, sur certains circuits, choisir de prendre, à une intersection, des chemins différents. On devine les méchants raccourcis... Le système de dérapage a été légèrement modifié pour permettre de braquer d'un seul coup et de se retourner rapidement afin de faire face, par exemple, à un concurrent qui vous suit. Mario Kart 64 utilise bien évidemment le stick analogique et on l'attend tous ici avec impatience. Présentation complète de ce hit en puissance le mois prochain.



Mario Kart 64 est sorti le 14 décembre...



... présentation en OTW le mois prochain.



Tous les persos connus de Mario Kart sont de retour. Va y avoir de la casse !

SATURN À L'ÉCOLE !

Quelques écoles primaires et secondaires aux États-Unis, envisageraient de façon très sérieuse d'acquiescer des Saturn pour leurs élèves. En fait, les consoles seraient destinées à naviguer sur le Net. L'interface et l'utilisation du Kit Internet pour la Saturn étant très simples, les jeunes n'auraient pas de difficulté à surfer sur les autoroutes de l'information.

YOSHI SUR LA TÊTE

Fous des gadgets et autres produits dérivés, les Japonais peuvent maintenant, s'ils le désirent, se laver les cheveux avec le shampooing Yoshi.



UN PACK SAMURAI SPIRITS

Un nouveau Samurai Spirits aurait été annoncé pour la PlayStation au Japon. Il devrait s'intituler Samurai Spirits : Kenkyaku Shinan Pack. En fait, il semble s'agir d'une compilation des deux premiers épisodes du jeu. Les fans frémissent déjà...

PÉTITION VIRTUELLE

Policenauts de Konami ne sortira pas aux USA et en Europe. Cette nouvelle a rendu vert de rage plus d'un fan. La page TK'S Saturn Page sur Internet a demandé à tous les fans du monde entier d'envoyer un courrier électronique pour se plaindre au siège de Konami !

Stop INFO

LA NOUVELLE PLAYSTATION

Sony envisagerait de lancer une PlayStation blanche fin février 97 dans quelques pays d'Asie. Elle sera 100% compatible avec la console que nous connaissons actuellement. Mais elle sera en outre capable de lire les CD MPEG et de détecter les CD pirates. Le marché du film MPEG et des jeux pirates étant très développés dans les lointaines contrées de l'Orient, on ne sait pas si Sony envisage de lui faire passer les frontières.

WILD 9'S RETARDÉ

Le jeu de Nick Jones chez Shiny Entertainment, à qui l'on devait déjà la programmation des versions Super Nintendo d'Earthworm Jim, est retardé. Finalement, Wild 9'S ne sortira pas au printemps mais à l'été 97. La raison invoquée serait le deal avec des producteurs TV pour réaliser un dessin animé inspiré du jeu.

BASTON 3D CHEZ KONAMI

Konami nous concocte actuellement un jeu de baston en 3D. Pour le moment,



nos services de renseignements n'ont obtenu ni nom, ni date de sortie. Difficile de pénétrer les secrets de nos amis japonais.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Ce jeu de course d'Imagineer, prévu pour juin 97, semble, à la vue des photos, d'une beauté à couper le souffle. Très complet, il prend en



Multi Racing Championship.

compte un nombre impressionnant de paramètres : accélération, tenue de route, vitesse maximale, suspension, maniabilité... Tous ceux qui aiment rouler des mécaniques seront ici comblés. Vous pourrez participer à des courses sur route ou bien en hors-piste (dans la forêt, le désert, sous la neige, etc.). Pour peu que la jouabilité assure, les sensations devraient être assez extraordinaires. Bref, il reste encore six mois à attendre, mais Multi Racing Championship laisse déjà présager du meilleur. Espérons qu'il tiendra ses promesses...

STARFOX 64

Prévu pour mars 97, Starfox fait partie des trois ou quatre jeux Nintendo les plus attendus de la N64. Les habitués de la version Super Nintendo retrouveront ici de vieux ennemis venus prendre leur revanche,



Dans Starfox 64, il semblerait que l'on puisse jouer à quatre simultanément (comme dans Mario Kart).



Multi Racing Championship semble être un jeu très réaliste !

et pourront admirer les progrès techniques accomplis depuis la console 16 bits. On se souvient que dans Starfox, les pilotes qui vous accompagnaient vous parlaient (bidibidibi !), mais ils le faisaient dans un langage assez incompréhensible (vive les sous-titres). Dans Starfox 64, ils vous causent pour de vrai (de leur jolis voix digits) et on attend de voir — plans sur la comète — si la version européenne proposera des voix en japonais ou bien traduites. Les niveaux seront évidemment très variés et vous aurez la possibilité, dans certains d'entre eux, de vous déplacer où bon vous semble, en effectuant des demi-tours ou des rotations à 360 degrés. Le pied !

ZELDA 64

Last but not least, Zelda 64 se fait malheureusement pas mal prier. Les infos à son sujet sont encore peu



Zelda 64, la légende continue.

nombreuses et, exception faite de quelques photos, Nintendo reste peu disert sur le sujet. Aucune date de sortie n'est prévue et, hormis la certitude que Zelda 64 utilisera la technologie 64DD, on ne sait rien. On aura à coup sûr le temps de jouer à tous les jeux précédents avant d'avoir le plaisir de manipuler Link. Nintendo nous a bien appris à être patients, alors attendons... On n'en est plus à quelques mois près.

DISPONIBLE SUR



THE INCREDIBLE

THULK

THE PANTHEON SAGA



VENGEANCE
PRENDRE
TOUJOURS!



EIDOS
INTERACTIVE

6 boulevard du Général Ledere
92115 Clichy Cedex
Service consommateur
Tél. : 01 41 06 96 75
Pour plus d'information

tapez 3615 USGOLD (2,23 f la minute)

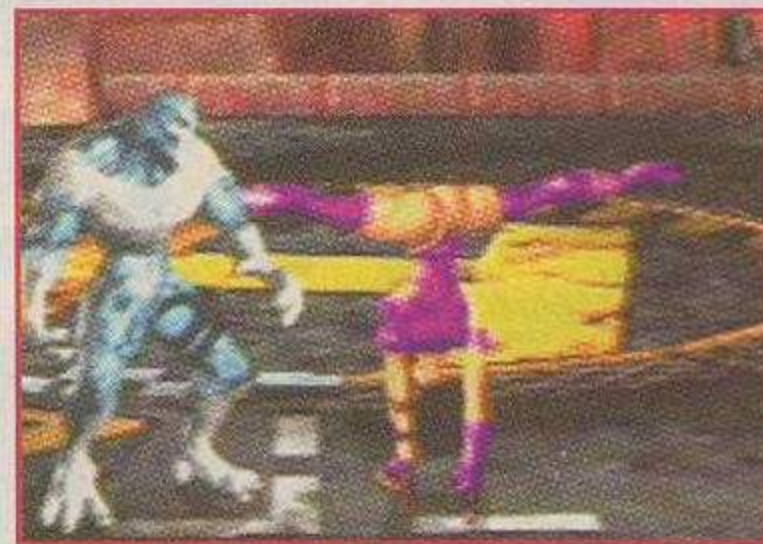
Marvel Comics, The Incredible Hulk and all distinct likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. ©1996 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. ©1996 Eidos Interactive. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale under any name strictly prohibited. Published by Eidos Interactive.

DERNIÈRE MINUTE

Décidément, il ne se passe pas un jour sans que de nouvelles infos concernant les sorties Nintendo 64 nous parviennent. Jugez plutôt. La conversion de Duke Nukem 3D, le plus fun des doom-like sur PC, semble en bonne voie. Prévue pour la fin 97, elle devrait faire l'objet d'une refonte totale, incluant ainsi un maximum d'effets visuels et même (mais ce n'est pas sûr) un mode Deathmatch à quatre joueurs ! Cependant, on ne sait pas encore si le côté gore de Duke sera conservé, ou si les dirigeants de Nintendo décideront de l'aseptiser. On vous tient au courant... Autre grande nouvelle qui devrait en réjouir plus d'un, la sortie de Bomberman 64 en mars au Japon est quasi acquise. Malgré son stade de développement peu avancé (30%), il semblerait que le titre propose des modes de jeu inédits et tire pleinement parti des capacités de la console (encore heureux !). Chez Hudson Soft Japan, on prévoit même de concevoir un multitap (rappelez-vous, ils ont déjà conçu celui de la Super Nintendo), afin que dix joueurs puissent s'affronter de concert. On imagine d'ici les scènes de folie furieuse : dix Bombermaniaques enragés, accrochés à leur paddle et s'envoyant des chapelets de bombes en déblatérant des injures à tout va et en toute amitié ! Rien que de penser à ce joli tableau, ça fait rêver...

KILLER INSTINCT GOLD

Killer Instinct sur N64 risque de faire un gros carton auprès des fans de la première heure. Avec ses graphismes classieux et sa palette de persos issus de KI 2, force est de constater qu'il possède en effet de beaux atouts. Cela dit, la jouabilité semble assez peu intuitive et l'utilisation du joystick analogique pas franchement évidente. A l'instar de Street Fighter, KI Gold utilise les six boutons du pad. Mais la comparaison s'arrête là ! Car, en ce qui concerne le game-play, il mise tout sur des actions très simples, mais spectaculaires. Visuellement, KI Gold conserve quasiment toutes les qualités de l'arcade, notamment au niveau des décors superbement retranscrits sur N64. Seule ombre au tableau : il semblerait que les animations des personnages soient quelque peu limitées, à cause



Killer Instinct Gold réserve quelques surprises aux fans de l'arcade...



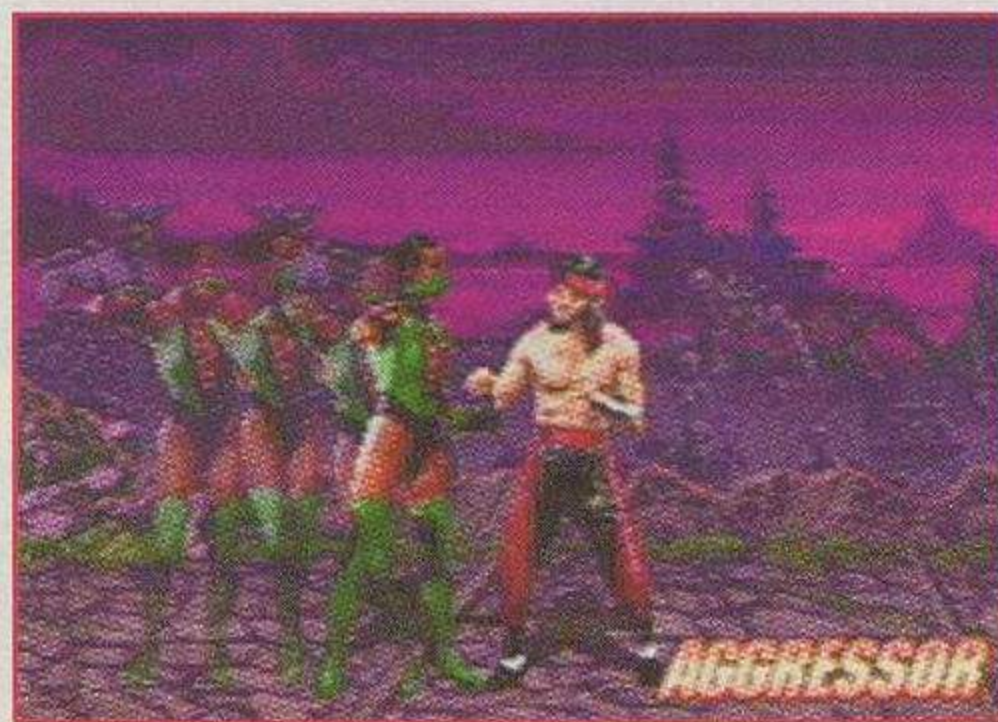
de la capacité de stockage de la cartouche... Finalement, et malgré ces nombreux modes de jeu (Entraînement, Championnat, Versus...), KI semble avoir pris un léger coup de vieux. Mais gageons que les irréductibles inconditionnels de ce titre sauront lui accorder une bonne place dans leur port cartouche !

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Toujours aussi bourrin, Mortal Kombat Trilogy n'a rien perdu de sa violence. Esthétiquement digne de la N64, le hit de Midway n'a cependant pas changé d'un iota dans son principe. Regroupant quelques 26 persos (plus quatre cachés), tous issus des précédentes versions, il vous plonge dans un authentique bain d'hémoglobine. Une vraie tuerie. Les tripes volent dans tous les sens, les combattants achèvent leur victime sans pitié et



Killer Instinct Gold.



Mort Kombat Trilogy : le plein de gore !



les corps se démembrant en chœur ! Mais tout cela n'est pas nouveau dans la saga Mortal Kombat. Fort heureusement, les programmeurs de Midway ont quand même intégré de nouvelles fonction, comme par exemple la jauge d'agressivité. Celle-ci augmente au fil des matchs selon la violence de vos actions. Plus elle est pleine, plus vos coups font mal ! Sympa, comme principe...

Finalement, MK Trilogy conserve son charme d'antan, mais il semble tout de même un peu démodé face à la pléthore de jeux de baston en 3D qui squattent nos consoles.

De surcroît, le jeu paraît carrément limité par le support cartouche, notamment en ce qui concerne les animations des personnages, d'une qualité plutôt moyenne

et la bande-son, franchement décevante pour qui a goûté aux qualités du support CD.

SEGA ET CAPCOM, MÊME COMBAT FIGHTERS MEGAMIX

S'inspirant de façon éhontée de la politique de Capcom qui consiste à réunir les personnages de plusieurs séries à succès dans un même jeu, Sega nous présente un titre bâtard incluant les personnages de VF 2 et ceux de Fighting Vipers. Mouais...



Curieux, cette mode du mix... Il y a eu X-Men vs Street Fighter, maintenant nous voilà avec Fighters Megamix. Certains apprécient peut-être le concept, mais

il n'empêche que ces opérations de recyclage ont de quoi laisser sceptique. Ce nouveau titre, bien évidemment prévu sur Saturn, reprend la totalité des personnages des deux séries.

À BAS LES TERRORISTES ! DYNAMITE DEKA

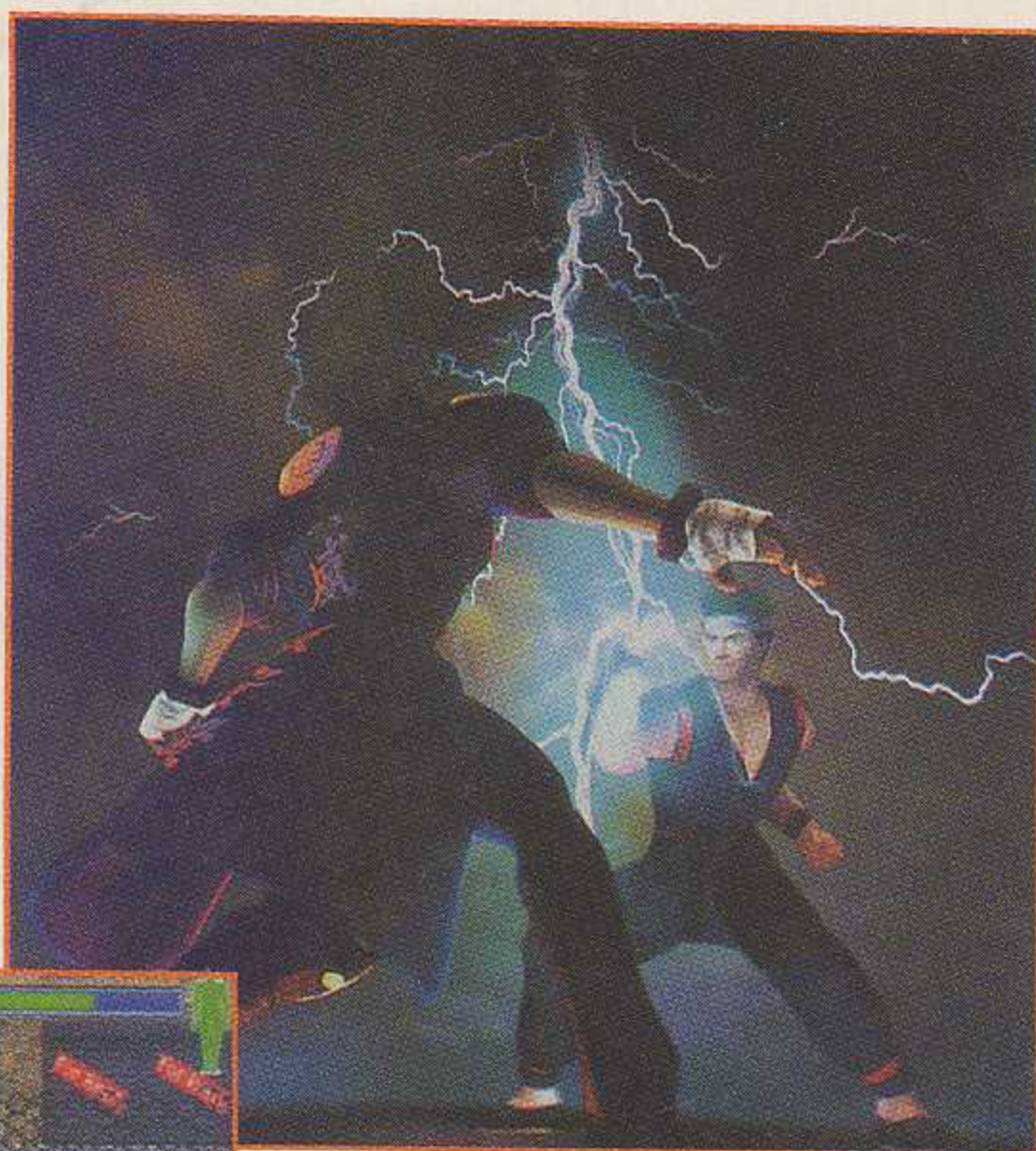
Adaptation sans surprise de l'arcade, Dynamite Deka, sur Saturn, vous invite à jouer les gros bras et à prendre d'assaut un immeuble grouillant de terroristes. Le bon trip pour jouer les Bruce Willis sans quitter son fauteuil...

Dynamite Deka ne fait pas dans la dentelle. Vous y incarnez un agent spécial surentraîné, prêt à affronter les pires dangers, et votre mission consiste à mettre au tapis tous les méchants qui vous barrent le chemin menant aux otages. Pour vous aider, différents objets et armes traînent par terre. À vous de les récupérer et d'en faire bon usage pour éviter, par



exemple, de vous retrouver à court de munitions. Au corps à corps, vous pouvez enchaîner les coups de pied et de poing ou (plus difficile) effectuer certaines prises. Le jeu demeure toutefois assez sommaire et on reste dans le domaine du beat them up sans jamais atteindre celui, plus technique, de la baston. Sans prétention aucune, Dynamite Deka sert surtout de défouloir. La possibilité d'y jouer à deux exacerbe encore davantage cette vocation et il devrait plaire, normalement, à tous les Bubu en herbe.

Sortie Japon : 24 janvier.
Éditeur : Sega.



On se retrouve donc devant un jeu riche, qui ne bénéficie malheureusement plus des graphismes haute résolution qu'on avait tant appréciés dans VF 2. Deux modes de jeux sont sélectionnables : le VF 2 et le Vipers. Selon votre choix, les combats auront plutôt le style de l'un ou de l'autre de ces titres — sympa d'y avoir pensé ! En ce qui concerne la palette de coups, de nombreuses nouveautés font leur apparition et les persos de VF 2, par exemple, peuvent ici faire des choses qui ne leur étaient guère autorisées que dans... VF 3 ! Le mix entre les deux jeux paraît bizarre, mais il peut se révéler assez intéressant. Reste à tester ce Fighters Megamix, en espérant qu'il ne dénature ni Fighting Vipers ni (et surtout pas) VF 2.

Sortie Japon : 21 décembre.
Éditeur : Sega.



SiOp INFO

500 000 PLAYSTATION !

Ca y est ! Sony vient de passer la barre des 500 000 PlayStation vendues en France depuis son lancement en septembre 1995. Un joli score qui confirme le succès de la machine. Parallèlement, quelque 2 000 000 de jeux et accessoires ont été écoulés. Les objectifs de Sony pour l'année à venir ne semblent pas franchement pessimistes, avec l'espoir de vendre 500 000 machines de plus.

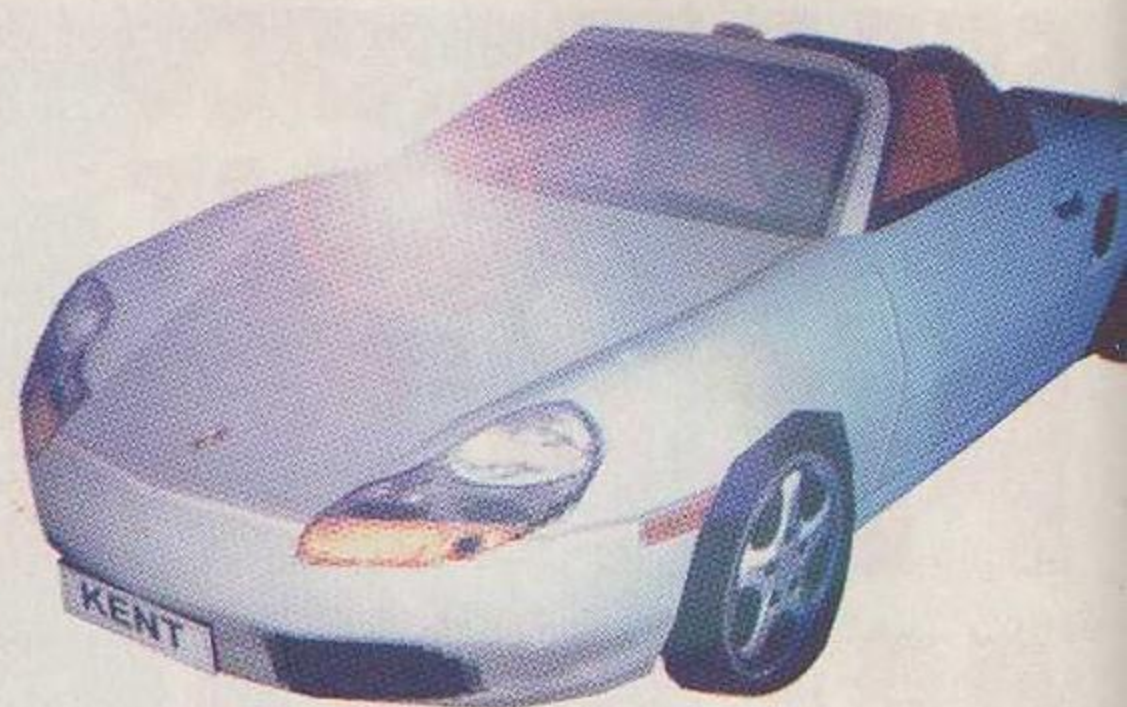
VIRTUA FIGHTER 3 SATURN

Même si l'on ne connaît pas encore la date de sortie de VF 3 sur Saturn, de nouvelles rumeurs viennent accroître notre curiosité. Il semblerait en effet que Sega, conscient des limites de sa machine, ait décidé de fabriquer une extension destinée à accroître les capacités de calcul de la Saturn. Celle-ci prendrait place dans le port cartouche et permettrait de gérer des graphismes d'une qualité semblable à ceux de la borne. Incroyable, mais peut-être vrai... Autre détail étonnant, cette cartouche ne serait pas obligatoire pour jouer à VF 3. Explications : le CD serait capable de détecter ou non la présence de l'extension. Si elle est présente, les graphismes seront optimisés, si elle ne l'est pas, ils seront de moins bonne qualité. Dans les deux cas, espérons que le game-play reste le même. Autre nouvelle de taille, on parle de l'adaptation Saturn de Touring Car, la dernière borne de Sega utilisant une carte Model 3. La conversion serait aussi rendue possible grâce à l'extension cartouche.

ZONE INTERDITE AUX VRAIS JOUEURS !

Une nouvelle fois, les jeux vidéo étaient diabolisés dans une émission télé, Zone interdite (1er décembre) pour ne pas la nommer. Le sujet de l'émission posait les questions suivantes : quelle est l'influence des jeux vidéo sur les jeunes ?, est-ce qu'ils favorisent l'agressivité ?, la violence virtuelle est-elle dangereuse ?, etc. Hélas, le reportage était réducteur et terriblement orienté : on a moins évoqué les jeux vidéo que la violence des jeux vidéo. Du coup, comme d'habitude, on interviewe les cas, en commençant par Sébastien, fan de jeux de baston, à qui l'on fait dire des trucs stupides comme : « C'est le combat contre la vie, la loi du plus fort » ou : « J'veux pas qu'on m'prenne pour un bouffon ! » En fait, il n'a pas l'air très agressif, bien au contraire, il semble assez calme. Et même si durant quelques heures le joueur s'identifie à un perso, où est le problème ? Lorsqu'on demande à Sébastien s'il reconnaît que les jeux vidéo ne sont pas la vie réelle, il répond en toute logique : « Ouais, bien sûr ! » Mais cela ne semblait pas être la réponse attendue par le journaliste qui ajoute aussitôt : « Mais c'est quand même la vie réelle. » Et là, Sébastien répond : « Pour moi, ouais. » Bref, on fait dire à Sébastien ce qu'il semble ne pas penser ! Et ce n'est pas bien difficile, lorsque l'on sait combien la plupart des gens sont intimidés devant une caméra. Plus tard, on visite les stocks de Sony et, après une rapide présentation de leur console, on se replace directement dans l'axe ultime : la violence. Sur les quatre jeux présentés à l'écran on n'en retiendra qu'un : Tekken. On ne parle pas une seule fois des autres

CHEVAUX SAUVAGES PORSCHE CHALLENGE



Un jeu de caisse où vous pilotez des Porsche, vous en rêviez ? Sony l'a fait !

Décidément, Sony met les bouchées doubles afin de nous offrir des jeux de grande classe. Dernier en date, Porsche Challenge nous vient d'Angleterre et a été développé par l'équipe en charge du somptueux Total NBA 96. Entièrement axé autour du dernier cabriolet Porsche, la Boxter, il vous propose de participer à une vingtaine de courses endiablées sur quatre tracés. Parmi ceux-ci, on notera la présence du circuit d'essai officiel

de Porsche, situé à Stuttgart. Rien que ça ! Servi par des graphismes tout bonnement somptueux, Porsche Challenge semble donc bien parti pour devenir le hit de ce début d'année. D'autant plus qu'un soin tout particulier a été apporté à l'animation des caisses et de leurs pilotes. Le souci du détail poussé à son maximum offre un rendu hyper-réaliste, jusqu'à voir les bras



du pilote tourner le volant ! Comble du luxe, Sony a même intégré un mode Deux joueurs en écran splitté, chose rare dans les jeux de caisses PlayStation. Un bon point, donc. Reste maintenant à espérer que la jouabilité sera au rendez-vous, auquel cas vous pourrez réaliser le rêve de tous amateurs de belles mécanique : se retrouver au volant d'un bolide Porsche, les cheveux au vent et le pied écrasé sur le champignon... Le kif total !

Sortie France : mars.
Éditeur : Sony.

PLAYSTATION ISS DELUXE

Depuis le temps qu'on l'attendait, ISS s'apprête enfin à débouler sur 32 bits, au mois de février.

Graphiquement, la référence en matière de jeux de foot n'a quasiment pas changé ! On pouvait penser que les graphismes seraient en 3D, mais il n'en est rien : ISS Deluxe sur 32 bits conserve sa

bonne vieille 2D, n'en déplaise à certains ! Au niveau des modes de jeu (Open Game, Training, Scénario, Cup, etc.) et du plaisir que procure la construction des actions, le soft est resté identique aux versions 16 bits.

Une simple conversion donc, sans innovations ni artifices, mais qui devrait ravir les possesseurs de PlayStation, surtout s'ils ne connaissent pas la mouture 16 bits. Toutefois, la bataille avec le très bon FIFA 97 s'annonce plutôt acharnée... Que le meilleur gagne !

Sortie France : février.
Éditeur : Konami.



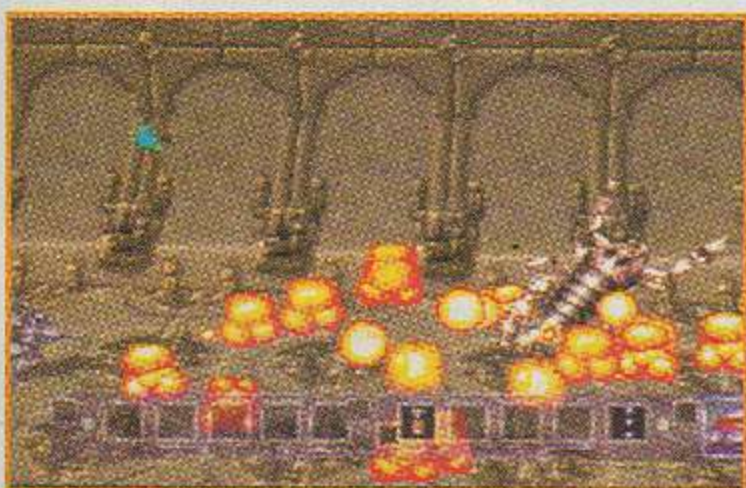
LEGACY OF WAR CONTRA

La saga Contra, connue chez nous sous le nom de Probotector, est un classique du jeu d'action, adapté sur presque toutes les consoles. Et c'est au tour de la 32 bits de Sony de « Contra-ttaquer ».

On retrouve le style de la série, dès le scénario : un commando composé de quatre rebelles de la Contra (deux robots et deux humains) est chargé d'éliminer le chef d'un escadron futuriste et mal intentionné... Armés jusqu'aux dents, ils vont être amenés à traverser ville, jungle, lac, grotte, etc. Cette fois-ci, l'action est vue de 3/4 haut, et les graphismes animés en 3D. Une option permet même de « voir en relief », grâce à des lunettes spéciales. Effet bidon garanti ! L'action,

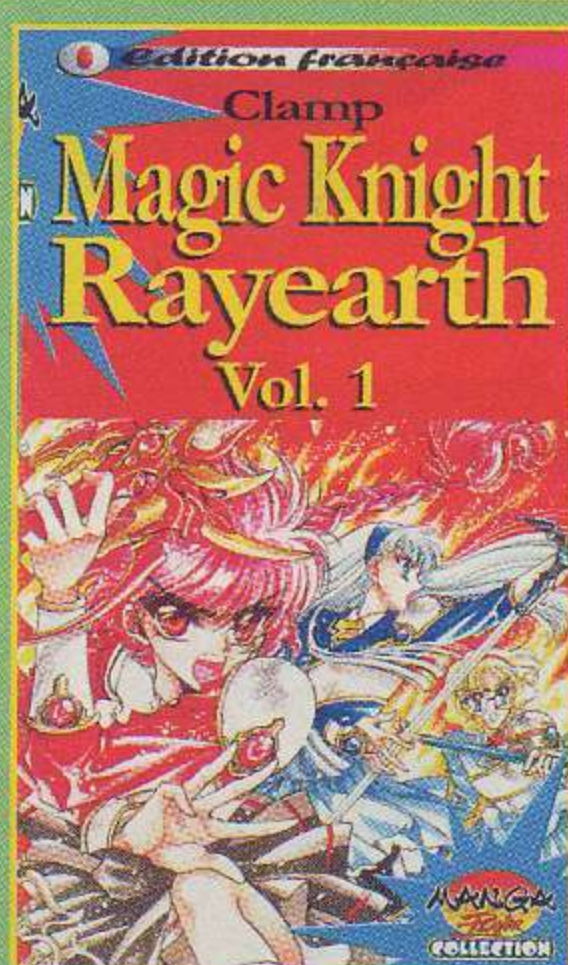
rapide et intense, met une fois de plus l'accent sur les boss intermédiaires, aussi nombreux que variés. Seul hic, Contra n'émerveille pas techniquement : les graphismes ne sont pas superbes, et les effets de 3D sont trop anodins pour impressionner.

Sortie France : février.
Éditeur : Konami.



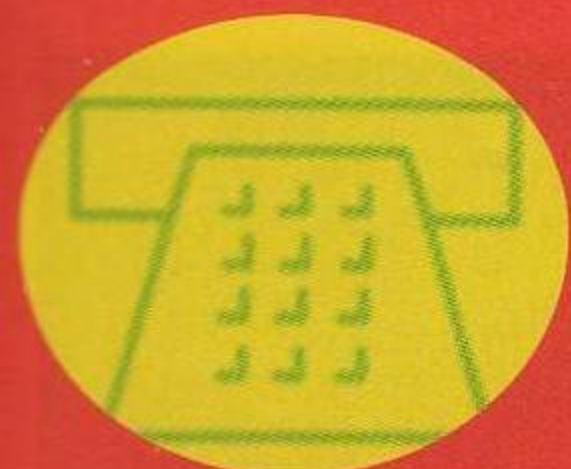
MANGA PLAYER COLLECTION

Manga Player continue son petit bonhomme de chemin dans l'édition. Après *Seraphic Feather*, deux nouveaux bouquins sortent en janvier. Le premier, *Magic Knight Rayearth*, du studio Clamp, conte les péripéties de trois écolières très différentes plongées dans un monde parallèle. En prime, huit pages couleurs issues de l'édition originale présentent le studio Clamp. Le second, *Rampou*, est un manga bourré d'humour (dans l'esprit des premiers *Dragon Ball*), qui narre les aventures orientales d'un petit garçon allié à un bon génie loufoque. 200 pages, 42 francs en librairie.

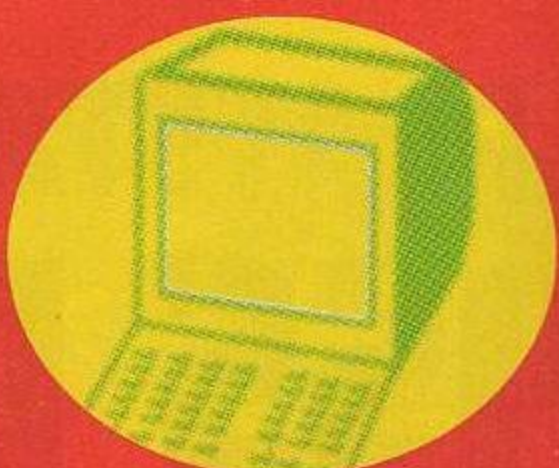


Stop INFO

titres... et des autres genres. Pourquoi ? Le sujet n'était-il pas de traiter aussi des jeux vidéo en général ? Pourquoi se cantonner aux jeux de baston et autres doom-like ? C'est comme si l'on abordait le cinéma que par le biais des films d'horreur. Dans les jeux comme dans le ciné, il y a différents genres et différents publics. Heureusement que l'interview de Marcel Rufo (chef du département de pédopsychiatrie de l'hôpital Sainte Marguerite à Marseille) relève le niveau. Dans sa salle d'attente, on trouve des télé et des consoles. Il a en effet un tout autre regard sur le sujet et pense que les jeux vidéo peuvent être enrichissants. Au journaliste qui lui demande à propos du superscope de la Super Nintendo : « Ça vous fait pas peur, une mitrailleuse ? », il répond avec beaucoup d'ironie et de finesse : « C'est pas une vrai, c'est un jouet. Faut faire attention à ce qu'on dit ». Enfin une remarque pertinente ! Puis il ajoute : « La virtualité c'est faire "comme si", sans que ce soit vrai. » Selon lui, ce n'est en effet pas des jeux vidéo qu'il faut avoir peur, mais de la violence, et ce quel que soit le support qui la véhicule. Bref, un sujet où, une nouvelle fois, on ne s'intéresse pas vraiment aux jeux ni (encore moins) aux joueurs. Alors, certes, on n'a rien contre un dossier sur la violence dans les jeux vidéo, inutile de nier l'évidence : il existe bel et bien des jeux violents. Mais, par pitié, arrêtez de tout mettre dans le même sac... Ça énerve ! Mais de toute façon, que pouvait-on attendre d'autre de cette émission un tantinet racoleuse ? Peut-être bien un reportage sur les SDF violés par les joueurs de jeux vidéo dépressifs, qui se prostituent pour payer leur cartouche. Ça, ce n'est pas de la violence...



SCORE GAMES



TELEPHONE
08 36 685 686

MINITEL
3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO
NEUFS & D'OCCASION EN FRANCE !

POUR RECEVOIR NOTRE

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR

TEL : 08 36 685 686*

3615 SCORE GAMES*

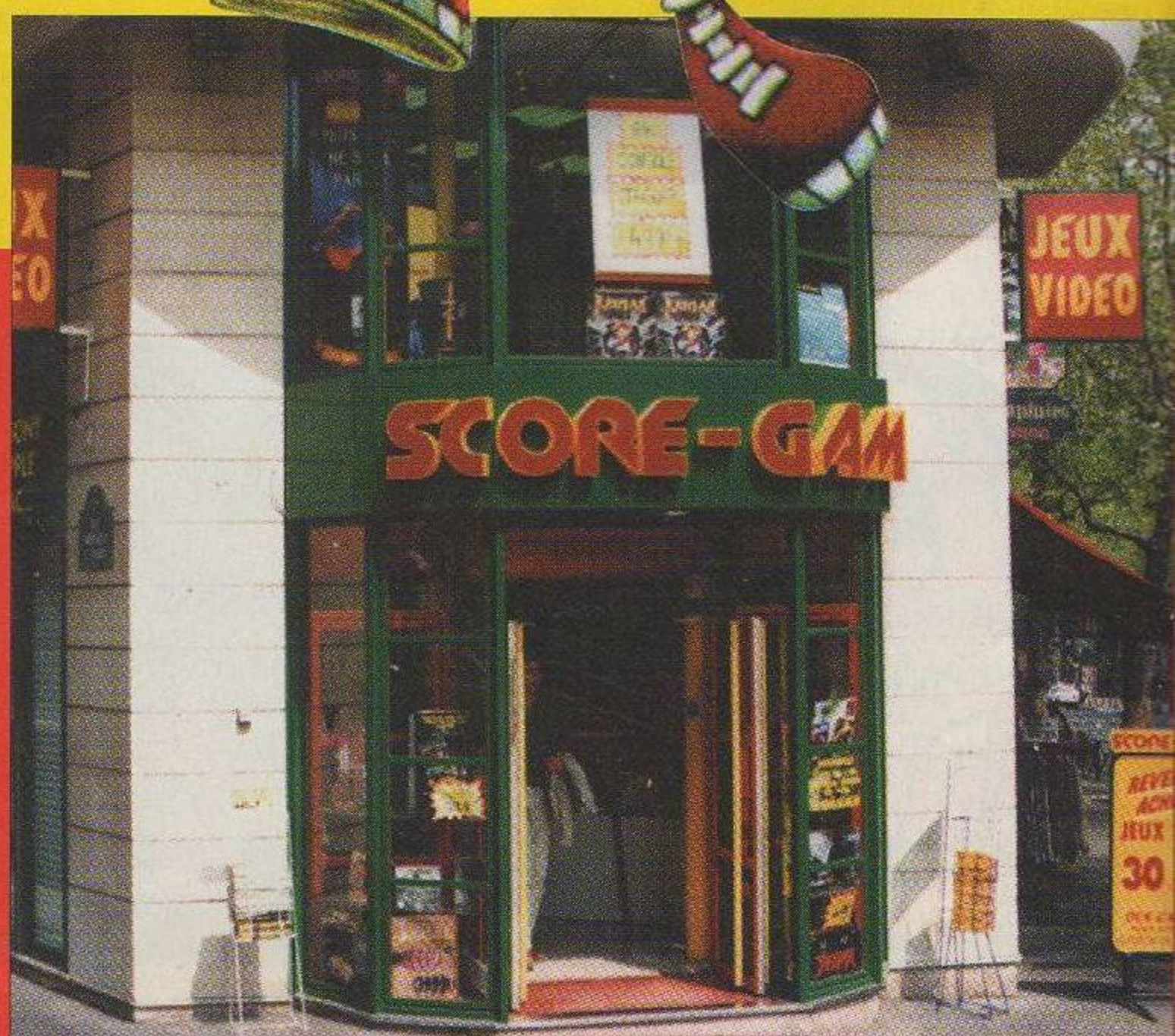
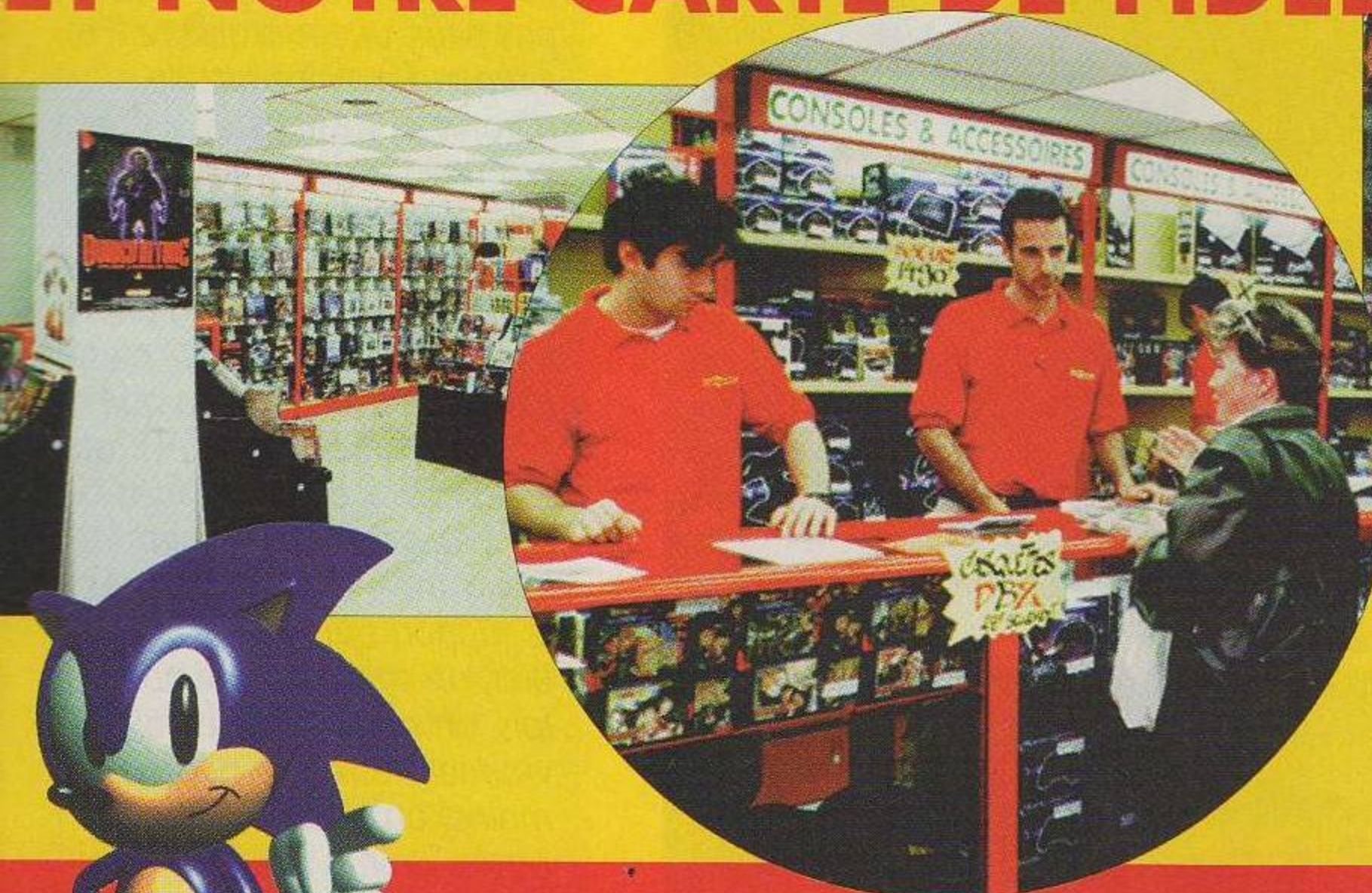
18 MAGASINS EN FRANCE !

100 000 JEUX VIDEO NEUFS & D'OCCASION !

UN ACCUEIL ET UN SERVICE EXCEPTIONNEL !

DES PRIX A TOMBER PAR TERRE !

ET NOTRE CARTE DE FIDELITE !



- PARIS - JUSSIEU** SEGA/SONY/ATARI 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS 01 43 29 59 59
- PARIS - JUSSIEU** CD-ROM PC & MAC 17 rue des Écoles 75005 PARIS 01 46 33 68 68
- PARIS ST MICHEL** 56 Bd St Michel 75006 PARIS 01 43 25 85 55
- PARIS 16ème** 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS 01 44 05 00 55
- ANTONY (92)** 25 av de la Division Lederc N20 - 92160 ANTONY 01 46 665 666
- CRETEIL (94)** 5 RUE DU GENERAL LECLERC Entrée rue piétonne, Créteil village 94000 CRETEIL 01 49 81 93 93
- KREMLIN (94)** 30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU (PORTE D'ITALIE) 94270 KREMLIN BICETRE 01 43 901 901
- PANTIN (93)** 63 AV JEAN LOLLIVE NATIONALE 3 93500 PANTIN 01 48 441 321
- VERSAILLES (78)** 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES 01 39 50 51 51
- CHELLES (77)** Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES 01 64 26 70 10
- ST DENIS (93)** Centre Cial St Denis Basilien 6 passage des Arbaletrières 93200 ST DENIS 01 42 43 01 01



NOUVEAUX MAGASINS !

SCORE GAMES

- ST LAZARE** 6 RUE D'AMSTERDAM Face à la gare St Lazare 75009 PARIS 01 53 320 320 **OUVERT DE 8 A 20H**
- AULNAY (93)** Centre Cial PARINOR Niveau 1 93606 AULNAY/BOIS 08 36 685 686* **OUVERT MI DECEMBRE**
- LA DEFENSE (92)** Centre Cial LES 4 TEMPS Niveau 2 - Proche Patinoire 93000 LA DEFENSE 08 36 685 686* **OUVERT MI DECEMBRE**

25% DE REDUCTION SUR LES JEUX D'OCCASION ET SUR PRESENTATION DE CETTE PUB
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)

- COMPIEGNE (60)** 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 03 44 20 52 52
- AMIENS (80)** 19 RUE DES JACOBINS Galerie des Jacobins 80000 AMIENS 03 22 97 88 88
- POITIERS (86)** 12 rue Gaston Hulín 86000 POITIERS 05 49 50 58 58
- TOULOUSE (31)** 14 rue Temponnière (angle 1 rue St Rom) 31000 TOULOUSE 05 61 216 21

SCORE GAMES SERA OUVERT
les dimanches 22 et 29 décembre



ISS DELUXE/MD + BALLON 329
ISS DELUXE/PSX 349



NOUVEAU DBZ SAT/PSX 369
NOUVEAU DBZ SNIN 449



TOMB RAIDER SATURN 369
TOMB RAIDER PSX 349



MANX TT 369 F SAT



COMMAND & CONQUER 349 F PSX/SAT



STAR GLADIATOR 349 F PSX



COOL BOARDERS 349 F PSX



CHEVALIERS DE BAPHOMET 329 F PSX



CHRONICLE OF THE SWORD 349 F PSX



DESTRUCTION DERBY 2 349 F PSX



HEXEN 349 F PSX



DIE HARD TRILOGY 349 F PSX/SAT

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

MEGADRIVE

JEUX MEGADRIVE D'OCCASION		
ALADDIN	149	
BULLS VS BLAZERS	49	
CASTLEVANIA NEW GENERATION	139	
DAFFY DUCK	199	
EARTH WORM JIM 1	169	
EVAN DER HOLYFIELD'S BOXING	99	
F1 FORMULA ONE	269	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69	
FIFA SOCCER 95	99	
GLOBAL GLADIATORS (MC DONALD)	59	
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	59	
KID CHAMELEON	59	
NBA LIVE 95	139	
PETE SAMPRAS	199	
ROI LION (LE)	169	
SONIC 2	69	
JEUX MEGADRIVE NEUFS		
ALADDIN	149	
BULLS VS BLAZERS	49	
CASTLEVANIA NEW GENERATION	139	
DAFFY DUCK	199	
EARTH WORM JIM 1	169	
EVAN DER HOLYFIELD'S BOXING	99	
F1 FORMULA ONE	269	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69	
FIFA SOCCER 95	99	
GLOBAL GLADIATORS (MC DONALD)	59	
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	59	
KID CHAMELEON	59	
NBA LIVE 95	139	
PETE SAMPRAS	199	
ROI LION (LE)	169	
SONIC 2	69	

SUPER NINTENDO

JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASION		
ALADDIN	149	
BULLS VS BLAZERS	49	
CASTLEVANIA NEW GENERATION	139	
DAFFY DUCK	199	
EARTH WORM JIM 1	169	
EVAN DER HOLYFIELD'S BOXING	99	
F1 FORMULA ONE	269	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69	
FIFA SOCCER 95	99	
GLOBAL GLADIATORS (MC DONALD)	59	
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	59	
KID CHAMELEON	59	
NBA LIVE 95	139	
PETE SAMPRAS	199	
ROI LION (LE)	169	
SONIC 2	69	
ACCESSOIRES SUPER NINTENDO		
ACTION REPLAY 3	369	
ADAPTEUR AD-29 UNIVERSEL	99	
MANETTE D'ORIGINE	119	
MANETTE DUAL TURBO INFRA ROUGE	199	
JEUX SUPER NINTENDO NEUFS		
ALADDIN	149	
DBZ 3 ULTIME MENACE	449	
DONALD IN MAUI MAILLARD	469	
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION	469	
DONKEY KONG COUNTRY 3	469	
EARTH WORM JIM 2	249	
FIFA SOCCER 97	349	
HEBEREKE POPOITTO	349	
ILLUSION OF TIME + HINT BOOK	299	
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	449	
KILLER INSTINCT	129	
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249	
NBA LIVE 97	349	
NBA JAM T.E.	149	
NHL 97	399	

SATURN

JEUX SATURN D'OCCASION		
BUG	269	
CLOCKWORK KNIGHT	99	
CLOCKWORK KNIGHT 2	249	
CYBERSPEEDWAY	199	
DAYTONA USA	249	
DISCWORLD	99	
EURO 96	279	
FIFA 96	149	
FIGHTING VIPERS	169	
GALACTIC ATTACK	299	
GEX	199	
GUARDIAN HEROES	199	
HANG ON GP 96	199	
HORDE (THE)	199	
JOHNNY BAZOOKATONE	199	
MAGIC CARPET	149	
MANOIR DES AMES PERDUES	249	
MYSTARIA REALMS OF LORE	199	
NFL QUARTERBACK 96	249	
NHL ALL STARS HOCKEY	249	
OLYMPIC SOCCER	249	
PAINZER DRAGON	169	
ROAD RASH	169	
ROBOTICA CYBERNATION	349	
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	249	
SHINING WISDOM	249	
SHINOBI-X	169	
SKELETON WARRIORS	169	
STORY OF THOR 2	249	
STRIKER 96	299	
THEME PARK	199	
TITAN WARS	149	
VICTORY BOXING	349	
VICTORY GOAL	369	
VIRTUA COP	369	
VIRTUA FIGHTER	369	
VIRTUA FIGHTER 2	369	
VIRTUA RACING	169	
VIRTUAL HYDLIDE	469	
WORLD CUP GOLF	279	
ACCESSOIRES SATURN		
ACTION REPLAY SATURN	349	
ADAPT. UNIVERSEL JEUX US/JAP	149	
ARCADE RACER (VOLANT)	449	
CARTE MPEG + 1CD	1190	
MANETTE CONTROL PAD SATURN	169	
MANETTE WIRED JOYPAD SAT	69	
MEMORY CARD PLUS	299	
PISTOLET SAT. ENFORCER	249	
RALLONGE MANETTE SATURN	79	
JEUX SATURN NEUFS		
ATHLETE KINGS	369	
BAKU BAKU ANIMAL	349	
BLAM I MACHINEHEAD	299	
BLAZING DRAGONS	349	
DARK SAVIOR - LANDSTALKER 2	369	
DAYTONA CHAMP.EDIT.	149	
DRAGON BALL Z	369	
EXHUMED	99	
FIFA 97	349	
FIGHTING VIPERS	369	
HARDCORE 4X4	369	
RELOADED	469	
NBA JAM EXTREME	349	
NIGHTS	369	
NIGHTS + PAD	469	
SEGA RALLY	299	
SLAM & JAM 96	149	
SOVIET STRIKE + LIVRE	349	
STREET RACER	369	
THUNDER FORCE GOLD PACK	369	
TOMB RAIDER	369	
ULTIMATE MK3	349	
VIRTUA COP 2	369	
VIRTUA COP 2 + GUN	469	
VIRTUA FIGHTER KIDS	279	

SONY PLAYSTATION

JEUX PLAYSTATION D'OCCASION		
PLAYSTATION NEUVE + PAD		1490
+ 140F BONS D'ACHAT		
PLAYSTATION D'OCCASION + PAD		1090
+ 80F BONS D'ACHAT		
ACCESSOIRES PLAYSTATION		
ACTION REPLAY PRO 2	349	
PISTOLET PLAYSTATION	269	
DAVIS CUP	169	
CARTE MEMOIRE	199	
MANETTE CONTROLLER SONY	199	
MAN. TURBO + MEMORY CARD	199	
MAN. WIRED CONTROLLER PSX	99	
VOLANT ACCESS LINE	399	
VOLANT + PEDALIER	449	
JEUX PLAYSTATION NEUFS		
2X-TREME	329	
BURNING ROAD	299	
CRASH BANDICOOT	369	
MORTAL KOMBAT 3	399	
NEED FOR SPEED	349	
PGA TOUR GOLF 96	329	
POWER SERVE	349	
RESIDENT EVIL	349	
RIDGE RACER	349	
RIDGE RACER EVOLUTION	349	
SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	329	
SLAM & JAM 96	349	
SOVIET STRIKE	399	
SPACE HULK	329	
STREET FIGHTER MOVIE	349	
TEKKEN	349	
THUNDERHAWK 2	279	
TIME COMMANDO	329	
TOMB RAIDER	329	
TOSHINDEN 2	369	
TOTAL NBA 96	449	
TRACK AND FIELD	349	
WING COMMANDER 3	149	
WIPE OUT	149	
WIPE OUT 2097	349	
ZERO DIVIDE	349	
ZOOP	369	

TOTAL N°1 (VERSION FRANCAISE)

TOMB RAIDER	349
TUNNEL B1	329
TWISTED METAL 2	329
WARHAMMER	339
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION	
ADIDAS POWER SOCCER	289
ASSAULT RIGS	169
CRITICOM	169
DAVIS CUP	169
DESTRUCTION DERBY	199
DRAGON BALL Z (JAP)	149
FADE TO BLACK	199
FIFA 96	199
HYPERTENNIS	289
JOHNNY BAZOOKATONE	169
KILEAK THE BLOOD	139
KRAZY IVAN	139
MAGIC CARPET	199
MORTAL KOMBAT 3	399
NEED FOR SPEED	349
PGA TOUR GOLF 96	329
POWER SERVE	349
RESIDENT EVIL	349
RIDGE RACER	349
RIDGE RACER EVOLUTION	349
SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	329
SLAM & JAM 96	349
SOVIET STRIKE	399
SPACE HULK	329
STREET FIGHTER MOVIE	349
TEKKEN	349
THUNDERHAWK 2	279
TIME COMMANDO	329
TOMB RAIDER	329
TOSHINDEN 2	369
TOTAL NBA 96	449
TRACK AND FIELD	349
WING COMMANDER 3	149
WIPE OUT	149
WIPE OUT 2097	349
ZERO DIVIDE	349
ZOOP	369

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +
MINITEL : 36.15 SCORE GAMES
VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
COMMANDES FAX : 01 53 320 321
NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686
TROUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES
INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686
HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES
NOTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDICUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT ! **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

* audiotel : 2,23/mn et minitel : 1,29F/mn

TOP DES JEUX

Quels sont les titres qui se vendent le mieux sur vos consoles préférées ? Pour répondre à cette question, voici le top du mois de novembre des jeux qui ont le mieux marché. Comme vous pouvez en juger, les cartouches qui cartonnent sur la 16 bits de Nintendo ne sont pas des nouveautés. Normal, vu qu'il s'agit la plupart du temps de vieux hits, vendus entre 99 et 199 francs ! L'occasion de redécouvrir de vraies légendes.

SUPER NINTENDO

- 1 - Tintin au Tibet
- 2 - Donkey Kong Country 2
- 3 - Astérix
- 4 - Obélix
- 5 - Killer Instinct
- 6 - Prehistoric Man
- 7 - Stunt Race FX
- 8 - Super Mario Kart
- 9 - Les Schtroumpfs
- 10 - Doom

SEGA SATURN

- 1 - Daytona USA
Circuit Edition
- 2 - Fighting Vipers
- 3 - Worldwide Soccer 97
- 4 - Virtua Cop 2 + gun
- 5 - Tomb Raider
- 6 - Sega Rally
- 7 - Nights
- 8 - Virtua Cop 2
- 9 - Nights + Pad 3D
- 10 - Exhumed

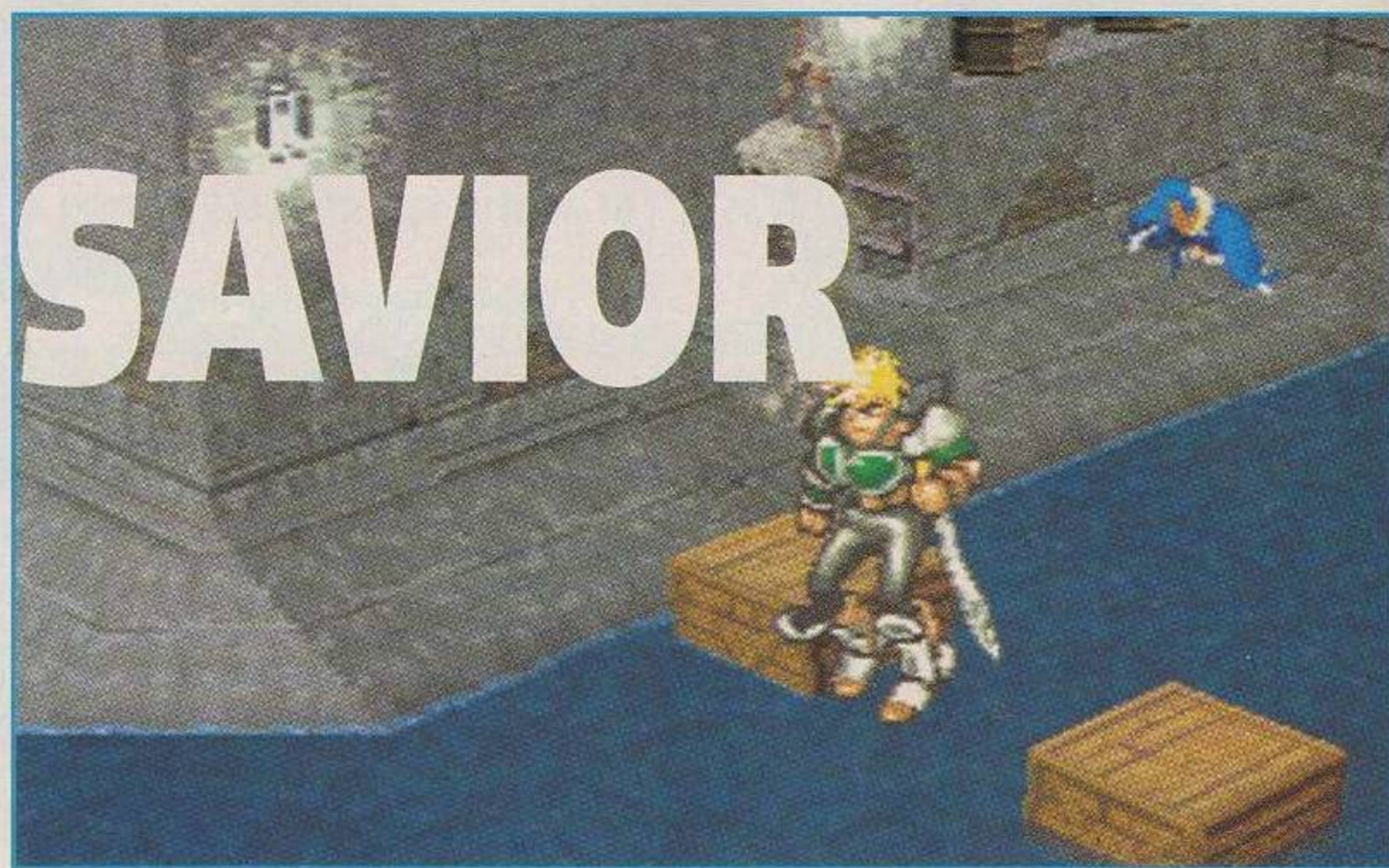
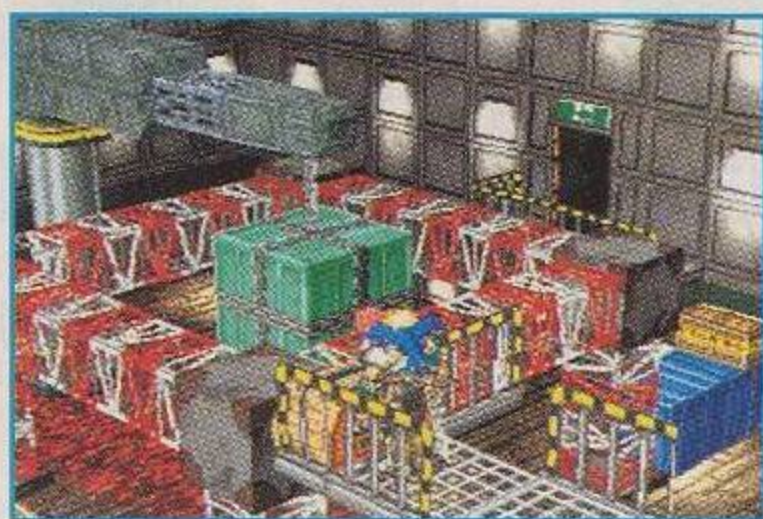
SONY PLAYSTATION

- 1 - Crash Bandicoot
- 2 - Tomb Raider
- 3 - Formula One
- 4 - Tekken 2
- 5 - Soviet Strike
- 6 - WipEout 2097
- 7 - Adidas Power Soccer
- 8 - Resident Evil
- 9 - Sim City 2000
- 10 - Sampras Extreme Tennis

SATURN DARK SAVIOR

Superbe jeu mêlant aventure et action, Dark Savior vous place dans la peau d'un chasseur de primes intrépide. Il débarque enfin en version officielle sur Saturn.

Wolfen vous avait présenté ce jeu en OTW il y a quelques mois (PO n° 68). Force est de constater que son enthousiasme n'était pas exagéré. Ce jeu en 3D isométrique « à la Landstalker » (normal, puisqu'il est conçu par Climax) mais



conditionnée par la réussite de casse-tête plate-formesques —, il mérite plus qu'un simple coup d'œil. Et comme, de surcroît, Dark Savior sera disponible dans la langue de Shakespeare, vous n'avez plus aucune excuse si vous passez à côté.

Sortie France : mars.
Éditeur : Sega.

aux décors modélisés en vraie 3D, combine en effet tous les ingrédients propres aux bons softs qu'on ne lâche plus une fois plongé dedans. Proche du jeu d'action par ses combats violents, du RPG par la gestion des points de vie, des objets et de l'équipement — avec un côté aventure labyrinthique et une progression

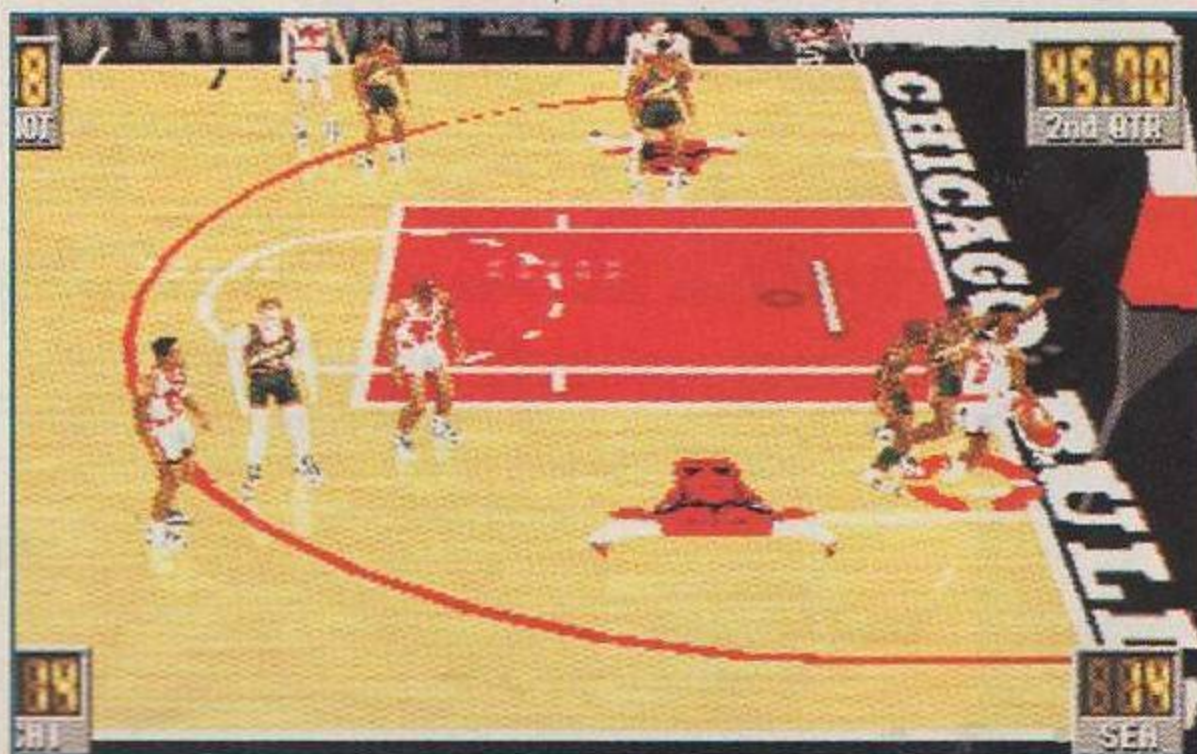
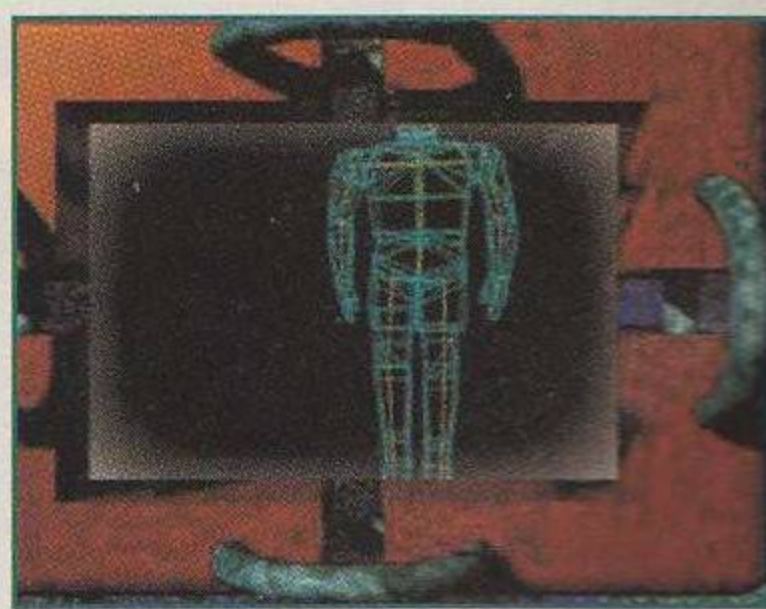


DUNKEZ DANS LES RÈGLES NBA IN THE ZONE 2

La suite d'une des meilleures simulations de basket de la PlayStation revient en force. Un an après NBA In The Zone, Konami nous annonce la sortie du second volet. Les graphismes ont semble-t-il été affinés, notamment au niveau des textures. Les matchs, quant à eux, se disputent à 5 contre 5, et, on dispose toujours de la possibilité d'effectuer

des dribbles spéciaux pour embrouiller l'adversaire. Avec sa prise en main très rapide, cette séquelle se révèle pourtant plus réaliste que la première, résolument axée arcade. Espérons que cet aspect simulation n'enlèvera rien au fun.

Sortie France : février.
Éditeur : Konami.



HARD CORE

4x4

TESTEZ VOS LIMITES

"La première véritable simulation d'off-road digne de ce nom"
Playmag

● 6 circuits extrêmes
(neige, boue, sable, glace...)

● Manœuvrabilité hyper réaliste

● 6 Bolides 4x4 entièrement modélisés en 3D



CREATOR



SiOp

INFO

PROMETTEUR EXCALIBUR 2555AD

Décidément, *Fade to Black* semble faire des émules. Pour preuve, *Excalibur 2555AD* sur PlayStation, commis par l'éditeur anglais Telstar. Ce jeu en 3D revisite le mythe



de la célèbre épée *Excalibur*. Celle-ci a en effet été subtilisée par des voyageurs du futur et il vous incombe de la ramener dans son temps. Pour cela, vous incarnez un disciple de Merlin, équipé d'un glaive et de sorts de magie. Riche de 6000 lieux à visiter, de 80 personnages et d'effets 3D apparemment réussis, *Excalibur 2555AD* devrait tenir la route. **Sortie France : mars.**
Éditeur : Telstar.

WRECKIN CREW

Dans le même esprit que *Twisted Metal*, Telstar prépare un jeu de caisses bien destroy. Pouvant se jouer à deux, *Wreckin Crew* sur PlayStation vous met au volant d'une Chevrolet 57 ou d'une vieille Ford, et vous plonge dans une ambiance arcade pure et dure. Ça peut être marrant, mais attendons tout de même d'en savoir un peu plus pour porter un jugement définitif...

Sortie France : mars.
Éditeur : Telstar.



ORIGINAL RIOT

Si vous n'aimez pas le sport traditionnel, *Psygnosis* a peut-être une solution à votre problème.

Prenez des gars franchement costauds et harnachés comme des footballeurs américains, une balle qui ressemble à une boule de feu, une arène futuriste et un arbitre qui ne se formalise pas lorsque ces braves gars s'envoient de grosses mandales. Secouez le tout et vous obtiendrez *Riot* sur PlayStation : un jeu de sport quasi indéfinissable tant qu'on n'y a pas joué. Pour vous expliquer tout de même le principe d'un match, lisez ceci : l'équipe, composée de quatre joueurs, doit choper la balle, aller dans le camp adverse pour



la changer de couleur puis marquer sur une base qui se trouve au centre ! C'est un peu difficile au début, puis on y prend rapidement goût. Graphiquement, c'est en 3D et c'est assez joli. On peut en plus y jouer

à huit (encore faut-il avoir tout le matos pour !). À voir de plus près lors de la sortie...

Sortie France : février.
Éditeur : Psygnosis.



LE RETOUR BUG TOO



L'insecte est de retour pour un nouveau jeu de plate-forme en 3D sur Saturn. Mais il n'est plus seul, le bougre ! Dorénavant, vous pouvez compter sur deux nouveaux persos pour lui prêter main forte : une femelle et une sorte de larve-toutou (on a du mal à cerner le personnage). *Bug* premier du nom était déjà un bon jeu de plate-forme, la suite semble tout aussi réussie.



Un vrai régal pour les fondus du genre qui ne manqueront certainement pas d'y jeter un coup d'oeil. Nous, en tout cas, on guette avec impatience sa sortie, comptez sur nous pour



vous concocter un joli test complet, en compagnie du délirant *Bug* !

Sortie France : février.
Éditeur : Sega.

Slayer One infos

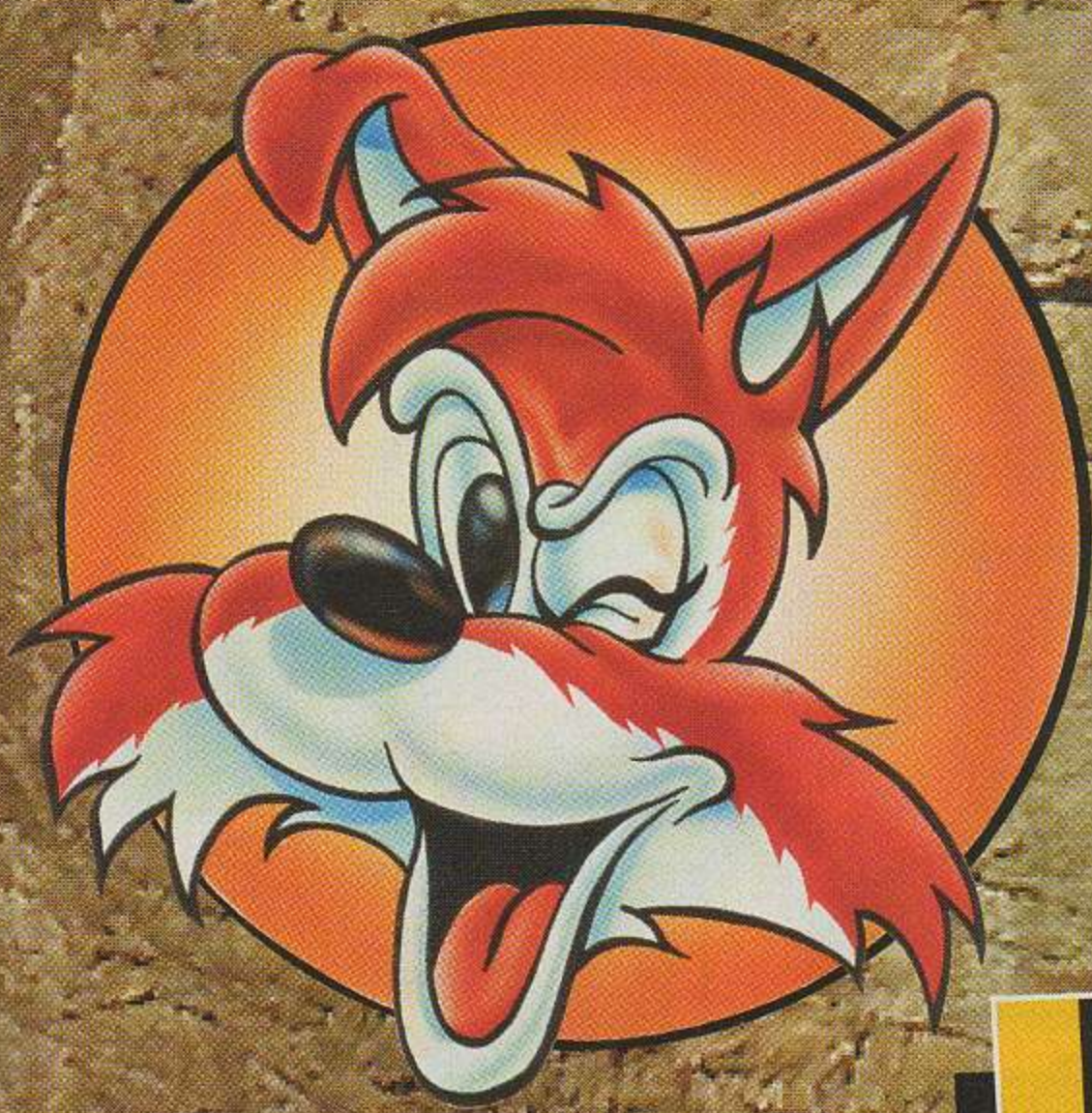
AUX FRONTIÈRES DU LÉGAL Bureau des affaires non classées.

Objet : Disparition au magasin JPF.

Rapport de l'agent Scully :

« Nous n'avons découvert aucune preuve matérielle du retour de réparation de Miguel, notre 3DO. Plusieurs aspects de cette affaire restent ainsi inexplicables, ce qui suggère la possibilité de phénomènes de nature paranormale. Mais je reste convaincue qu'accepter une telle hypothèse reviendrait à rejeter tout espoir de comprendre les implications honnêtes de cette affaire. J'ai observé bien des choses qui ont ébranlé mes convictions et ma conception d'un univers ordonné. Mais cette incertitude n'a fait que renforcer mon besoin de savoir, de comprendre, de faire usage de raison face à des événements qui semblent la défier. »





Prince de Perse + Prince de Perse

=

© 1993 Broderbund Software, Inc.
All rights reserved. Code by Titus
© 1996 Titus



Simple roturier amoureux de la Princesse, Ali est devenu le Prince de Perse et vit le parfait bonheur. Pourtant un matin sa vie bascule lorsqu'il découvre à sa place l'abominable Jaffar, son sosie. Il a dupé tout le monde y compris la princesse et a ainsi usurpé son titre.

Aidez le Prince de Perse dans cette fantastique aventure plus imprévisible et dangereuse que jamais !!!

- 5 mondes exotiques.
- Incroyables combats d'épées contre de multiples adversaires.
- Plus d'une douzaine de niveaux d'une incroyable difficulté.
 - Une multitude de labyrinthes et d'énigmes.
 - Graphismes particulièrement détaillés.
- Des mouvements très fluides réalisés à partir de véritables extraits de film.

Egalement disponible



POWER PIGGIS OF THE DARK AGE



NINJAWARRIORS



WILD GUNS



PREHISTORIK MAN

Stop INFO

SNOWBOARD SHREDFEST

Electronic Arts se lance dans les simulations de snowboard avec Shredfest sur PlayStation et 3DO. Le jeu propose de longs rides sur huit sites reproduisant fidèlement de vraies pistes. Un système de championnat apparemment assez complet (figures, vitesse...) vous permet même, si vous assurez, de vous rendre sur la plus grande station américaine de snowboard. Espérons donc que Shredfest tienne la route, surtout au niveau du game-play et de la jouabilité, car face au Cool Boarders de Sony, il devra posséder de nombreuses qualités pour s'imposer !
Sortie France : mars.
Éditeur : Electronic Arts.

SONY S'ÉTEND

Après avoir conquis le Japon, les États-Unis et l'Europe de l'Ouest, Sony s'attaque maintenant à la Russie. En effet, la firme vient d'y commercialiser 3000 PlayStation, et de lancer une campagne publicitaire de grande envergure. L'histoire ne dit pas à quel prix la console est vendue. En tout cas une chose est sûre : le jeu Krazy Ivan devrait y faire un énorme carton !

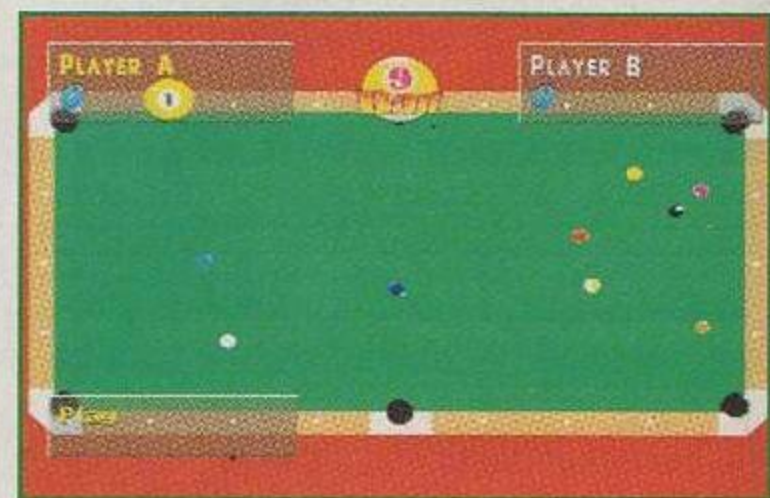
BILLARD 3D VIRTUAL POOL

Un an après sa sortie sur PC, Virtual Pool arrive sur PlayStation.

Cette simulation de billard américain permet de disputer une partie, en définissant les règles. Ainsi, le but pourra être de rentrer les boules pleines ou les rayées, de rentrer les boules dans l'ordre croissant, etc. Le soft comprend également quelques scènes cinématiques, dans lesquelles un champion de billard vous prodigue des conseils, démonstrations à



l'appui. Vous choisissez ce que vous voulez vous faire expliquer, et le pro, bon prince, s'exécute aussitôt. Un mode historique permet également de découvrir l'évolution de ce loisir au



fil des siècles. Les effets que l'on trouve généralement dans le billard sont bien évidemment présents (rétro, coulé, etc.) Toutefois les graphismes semblent un peu légers.

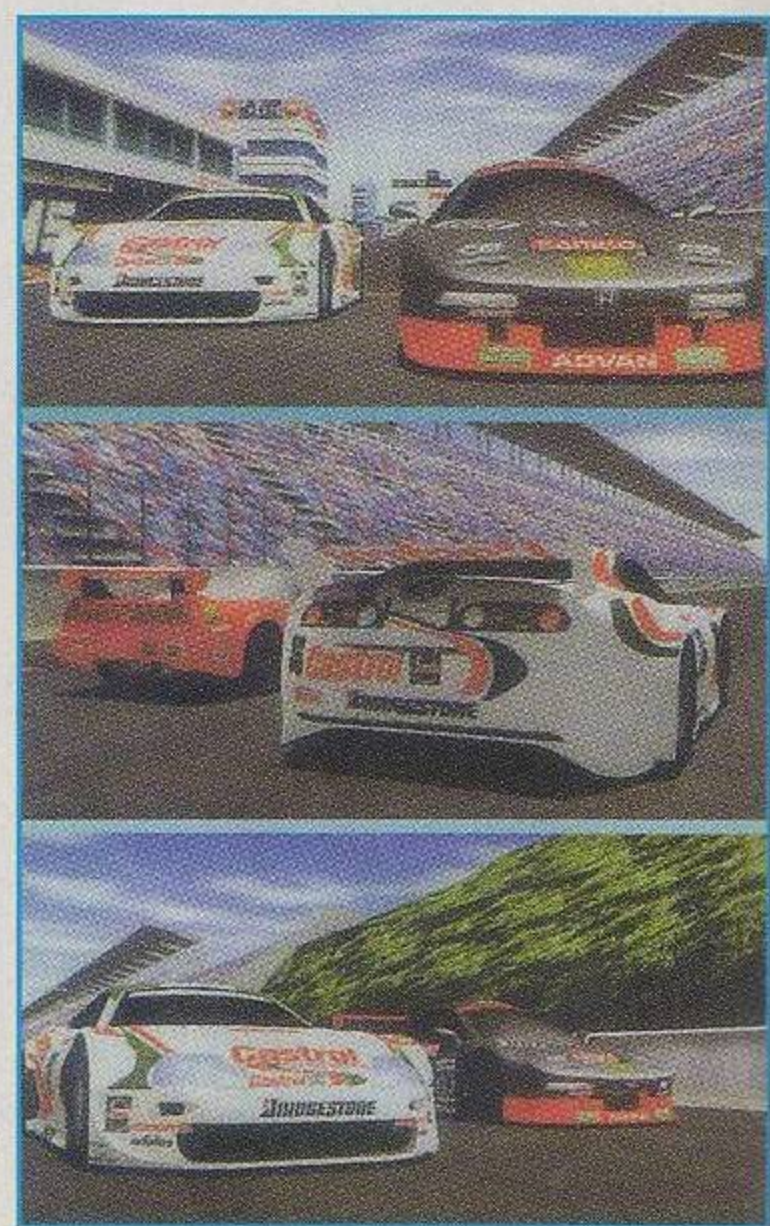
Sortie France : mars.
Éditeur : Interplay.

PROMETTEUR GT MAX REV.

Nouvelle simulation de course sur PlayStation, GT Max Rev. a été sponsorisé par la Fédération japonaise de Touring-car. On retrouve donc huit voitures officielles (Toyota, Honda, Porsche...)



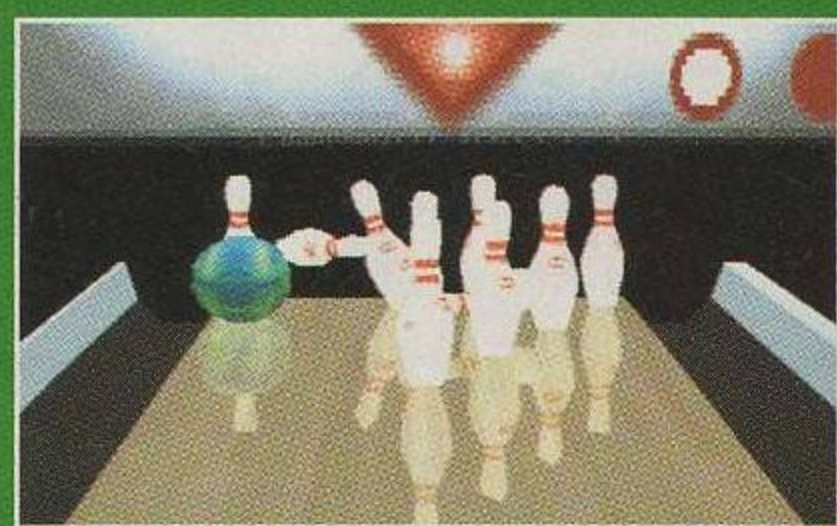
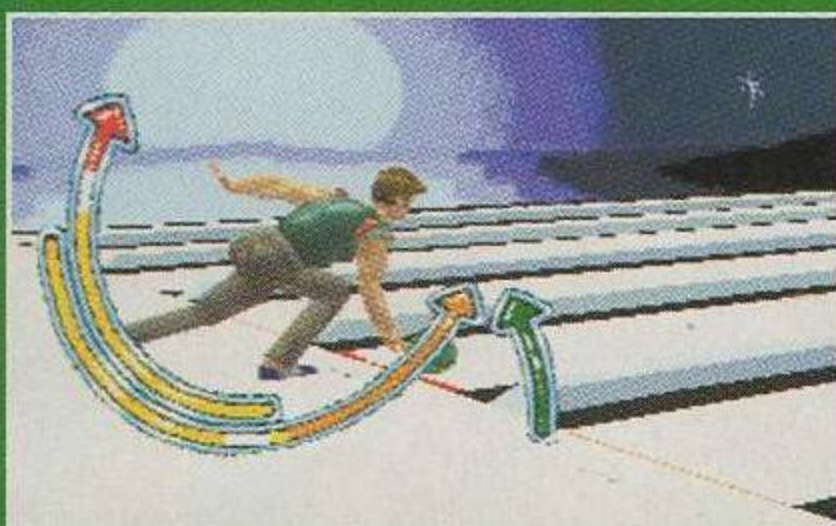
dans un jeu somme toute assez classique où vous pourrez sélectionner un mode Grand Prix, un Time Attack et un Battle. Cinq circuits différents vous attendent et vous aurez la possibilité, avant de rouler sur chacun d'entre eux, de peaufiner les réglages de votre véhicule pour qu'il corresponde le plus précisément possible à vos desiderata. GT Max Rev. arrive un peu tard pour concurrencer Sega Rally, mais pourrait tout de même faire son petit effet. Attendons voir...



Sortie Japon : février 97.
Éditeur : Kaneko.

BOWLING TEN PIN ALLEY

Fait rarissime, Ten Pin Alley est une simulation de bowling sur PlayStation... On n'avait pas vu ça depuis League Bowling sur Neo Geo, sorti en mai 91 ! Jusqu'à six joueurs s'affrontent simultanément au cours de parties endiablées et vous pouvez personnaliser les persos disponibles avant de vous lancer. Cela va de la couleur de la peau et des cheveux au poids de la boule utilisée. Durant les phases de jeu, vous devez localiser l'endroit où vous lâcherez votre boule, positionner votre joueur et calculer la puissance ainsi que l'effet donné au lancer par l'intermédiaire de



jauges (comme dans les simus de golf). Une simulation en apparence très réaliste et surtout très fun à plusieurs, dont on vous reparle dès sa sortie.

Sortie France : mars. Éditeur : Electronic Arts.

STREET RACER™



8 JOUEURS... 3D... COUP DE Foudre ASSURÉ !



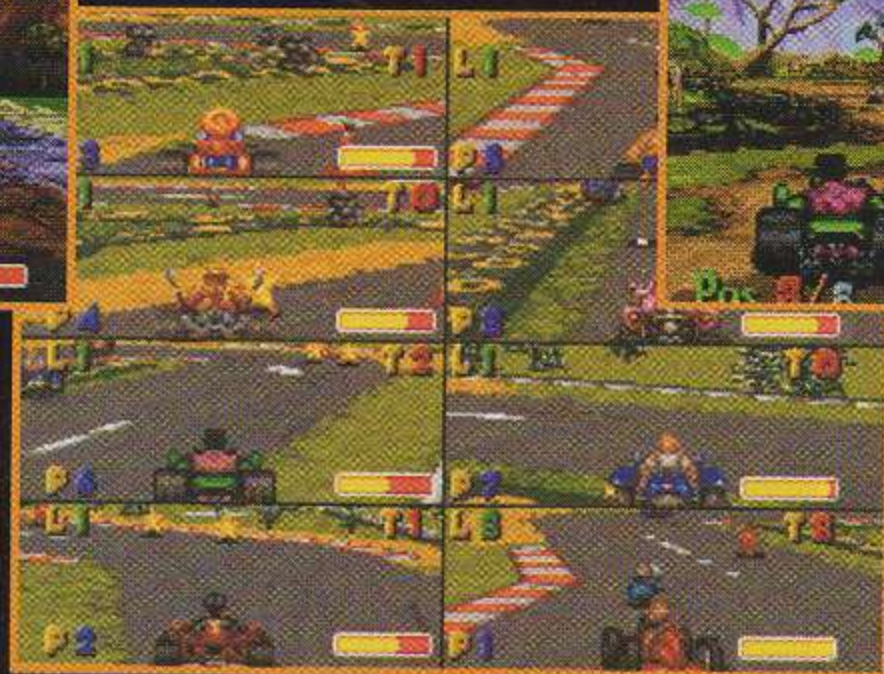
un environnement 3 D...



une course endiablée !



Plus de 24 circuits...



8 joueurs en simultané...



L'APRÈS-MYST RIVEN

La suite du légendaire *Myst*, jeu d'aventure/réflexion au charme enchanteur et aux énigmes bien vicieuses, devrait débouler sur Saturn et PlayStation au printemps 97 ! Son nom : *Riven*. Conçu par la société Cyan — la même équipe que pour *Myst* —, il devrait combler les fans avec, nous dit-on, des challenges encore jamais vus sur consoles. On attend avec impatience d'admirer le bébé !

WARGAME REAL ROBOT SENZEN

Mettant en scène les robots sous licence Banpresto (comme ceux de *Gundam*, par exemple), *Real Robot Senzen* sur PlayStation



est — contrairement à ce que pourraient laisser croire les photos d'illustration — un wargame. Les scènes de combat promettent d'être assez impressionnantes, puisque les animations sont en 3D. Reste à juger de l'intérêt tactique et technique d'un jeu qui, s'il ne présente que des robots connus pour seul argument, risque de passer inaperçu. **Sortie Japon : mars 97.**
Éditeur : Banpresto.



LA « FRENCH TOUCH » SELON PSYGNOSIS

LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

Inutile de prendre l'avion pour découvrir un futur hit, il existe un moyen de transport tout aussi pratique : le métro. C'est à Paris, dans le 17^e arrondissement, qu'une équipe de Psygnosis France nous prépare depuis de longs mois *La Cité des Enfants Perdus*. Chronique d'un film, dans votre console.

La Cité des Enfants Perdus sortira simultanément sur PC et PlayStation au premier trimestre 97. Le joueur y incarne Miette, une petite orpheline de 10 ans contrainte et forcée d'effectuer des braquages pour La Pieuvre, la directrice de l'orphelinat dont elle dépend. Au début de son aventure, la petite fille devra trouver le moyen de se libérer de l'emprise de La Pieuvre. Ensuite commencera pour



LA CITÉ EN CHIFFRES

- 12 millions de francs de budget de développement.
- Plus de 20 personnes sur le projet.
- Environ 14 minutes de séquence cinématique (dont trois pour l'intro et cinq pour la séquence de fin).
- 20 minutes de bande musicale originale.
- 3 acteurs animés simultanément en Motion Capture.
- Environ 100 décors, 60 objets à récupérer, ainsi que 40 éléments animés et interactifs.

elle une longue quête au cours de laquelle il lui faudra réunir les éléments nécessaires à la localisation des enfants disparus, puis les libérer des griffes de l'infâme Krank.

Une aventure sombre et féérique, empreinte de l'ambiance originale qui fit le succès du film.

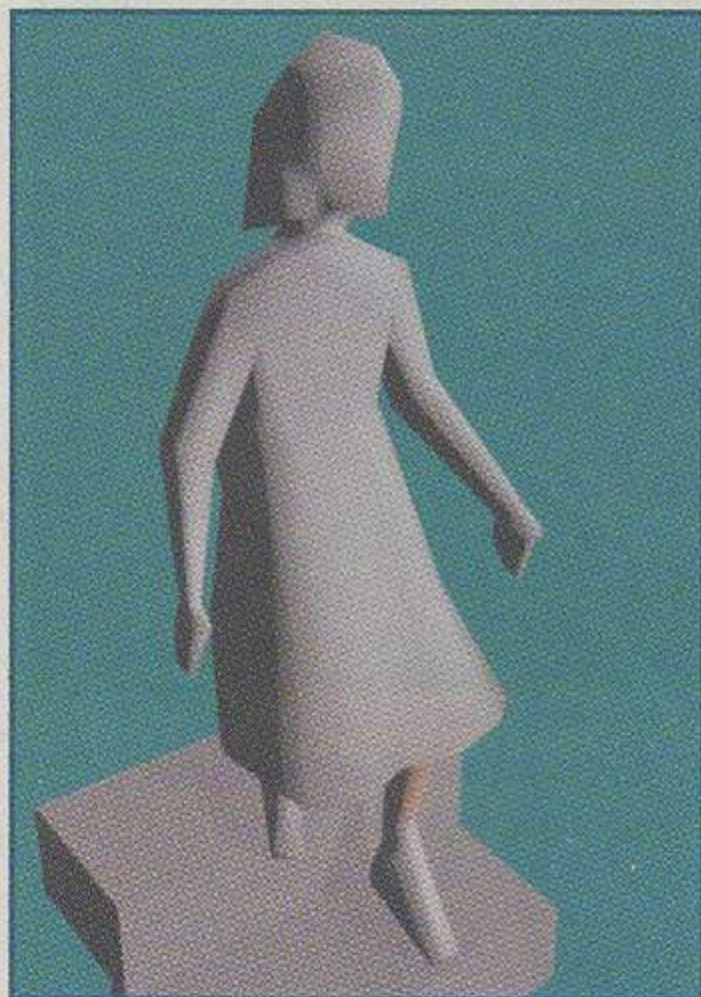
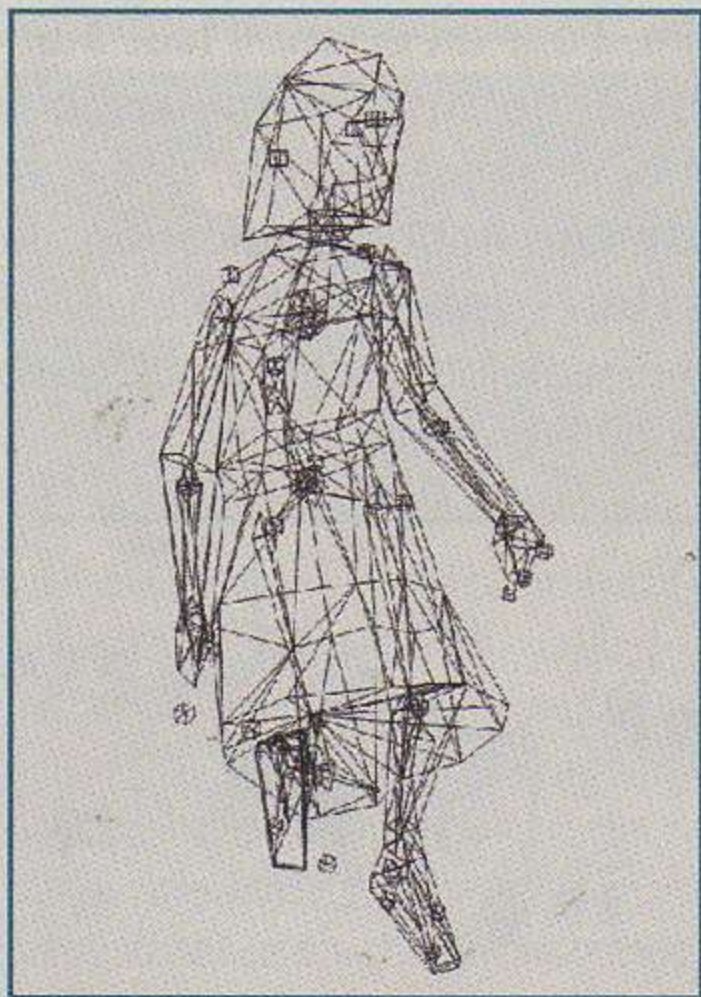
LES AUTEURS ONT LA PAROLE

Pour en savoir plus, nous avons rencontré l'équipe qui a réalisé le jeu et plus particulièrement les quatre auteurs. Laurent Cluzel, directeur artistique, est « responsable background » (gestion des décors et des objets inclus dans le décor, mapping, modélisation). Jésus Martinez, responsable du département programmation, et Eric Metens, directeur technique, ont travaillé sur la Cité des Enfants Perdus en tant que « senior programmeurs ». Quant au quatrième larron, Philippe Tesson, il a supervisé les animations du jeu, et occupe le poste de responsable du département graphisme de Psygnosis France.



LA MOTION CAPTURE MIETTE SE MEUT

Toutes les animations des personnages ont été réalisées en Motion Capture. C'est la petite Margriet Middel, une petite fille hollandaise qui a réalisé les mouvements de Miette. Pour arriver vraiment à ce qu'il voulait, Philippe Tesson, le responsable des animations, a dirigé lui-même la jeune actrice, lors de petites répétitions. Trois semaines au total ont été nécessaires pour filmer tous les mouvements. Ensuite, un squelette en filaire a été créé sur ordinateur, puis les matériaux (sans les textures) ont été inclus. La dernière phase a consisté à appliquer les textures et à déterminer les sources de lumière. Au final, le jeu compte une vingtaine de personnages 3D, animés en temps réel et en Motion Capture.



PO. : Les graphismes et l'ambiance sont proches des images du film... Comment en arrive-t-on là ?

Au tout début, nous nous sommes rendus sur les plateaux de tournage du film. Nous y avons découvert des décors bruts, sans les éclairages. Un peu plus tard, le frère de Caro, qui est photographe, nous a fait parvenir ses photos du tournage. C'est à ce moment-là que nous nous sommes rendus compte de l'ambiance visuelle, que nous devons transposer dans les graphismes. On aurait pu opter pour une digitalisation des décors et les avoir en vidéo, mais nous voulions un look jeu vidéo afin qu'il n'y ait pas de décalage entre les personnages et les décors. Du coup, nous avons entièrement modélisé la cité, en respectant les plans qui nous ont été fournis.



StOp INFO

EVANGELION 2ND IMPRESSION

Pour ceux qui ne le sauraient pas, Evangelion est un manga très célèbre qui fait un carton au Japon. L'adaptation de



cette série sous forme de jeux vidéo était donc inévitable. Ce deuxième volet sur Saturn, reprend le concept du premier (qui est passé relativement inaperçu). On se retrouve devant un jeu d'aventure à choix multiples où vos actions influent sur le cours de l'histoire. Notez que la photo ci-dessous est assez trompeuse, puisqu'elle présente une séquence de combat, avec des robots en 3D, où vous intervenez assez peu (une



direction plus un bouton pour effectuer une action). Les séquences de DA promettent d'être nombreuses et les mordus de la série devraient apprécier... Mais il y a fort à parier que le jeu intéressera surtout les Japonais.

Sortie Japon :
printemps 97.
Editeur : Sega.

RECTIFICATIF MANGASTORE

Suite à la confusion occasionnée par la parution de publicités sous l'enseigne Mangastore, la société Teshima tient à rappeler aux lecteurs (et à ses clients) qu'elle demeure la seule propriétaire légale de la marque Mangastore, qu'elle exploite en VPC par le biais de son serveur Minitel 3615 Mangastore (1,29 F/min) et, pour la première fois en France, au travers de son site Internet <http://www.mangastore.com>

Mangastore.
35, avenue Paul Doumer.
95500 Rueil-Malmaison.
Tél. : 01 47 49 72 22.

ERSTAZ DE WIPEOUT STARWINDER

Starwinder vous propose de participer à des courses de vaisseaux spatiaux dans lesquelles vous devez battre



un adversaire. Avant chaque course, vous devez tenter de reconstituer un puzzle. Si vous y parvenez, vous recevez différents missiles en plus de ceux que vous avez au départ. Spécial...
Sortie France : mars.
Éditeur : Mindscape.

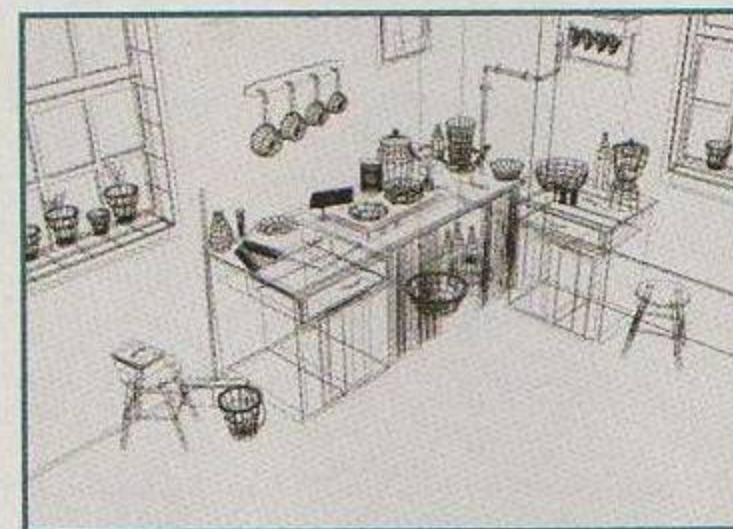


P.O. : Avez-vous rencontré beaucoup de difficultés ?

Le problème principal résidait dans le fait que les décors du film étaient conçus pour des scènes « en cut » et non en travelling. Il nous a fallu adapter ces éléments pour répondre aux exigences spécifiques du jeu vidéo. Ensuite, nous avons modifié certains lieux. La cuisine de La Pieuvre, par exemple, est très petite dans le film. Si nous avons respecté ces proportions, cela aurait été tout bonnement injouable. Nous l'avons donc agrandie. Après avoir été bien imprégné de l'ambiance graphique, nous avons également créé des salles que l'on ne voit pas dans le film, comme l'orphelinat.

MODÉLISATION D'UN DECOR

Une centaine de décors ont été réalisés grâce au logiciel 3D Studio. La série d'images présentée ici montre les différentes étapes d'une modélisation en 3D. Tout d'abord, la réalisation en filaire. Ensuite une image brute, sans texture, et, pour finir, l'image finale incluant des éclairages du film. Pour un écran, il faut à une personne environ une semaine pour modéliser la salle, une autre semaine pour l'application des textures (sans les lumières). Et une semaine encore pour régler les différents éclairages.



P.O. : Comment s'est passé votre collaboration avec Caro ?

Très bien. Comme il connaît les images de synthèse et les jeux vidéo, il comprenait parfaitement ce qui était réalisable et ce qui ne l'était pas.

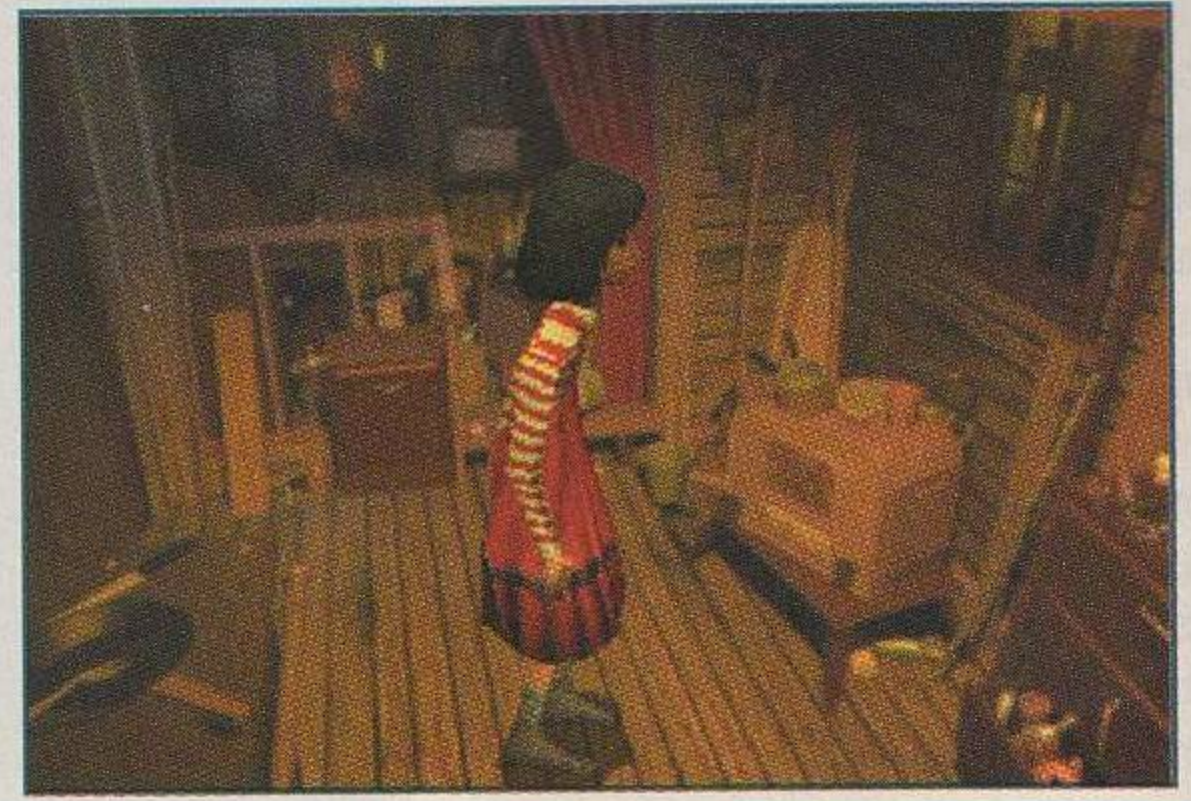
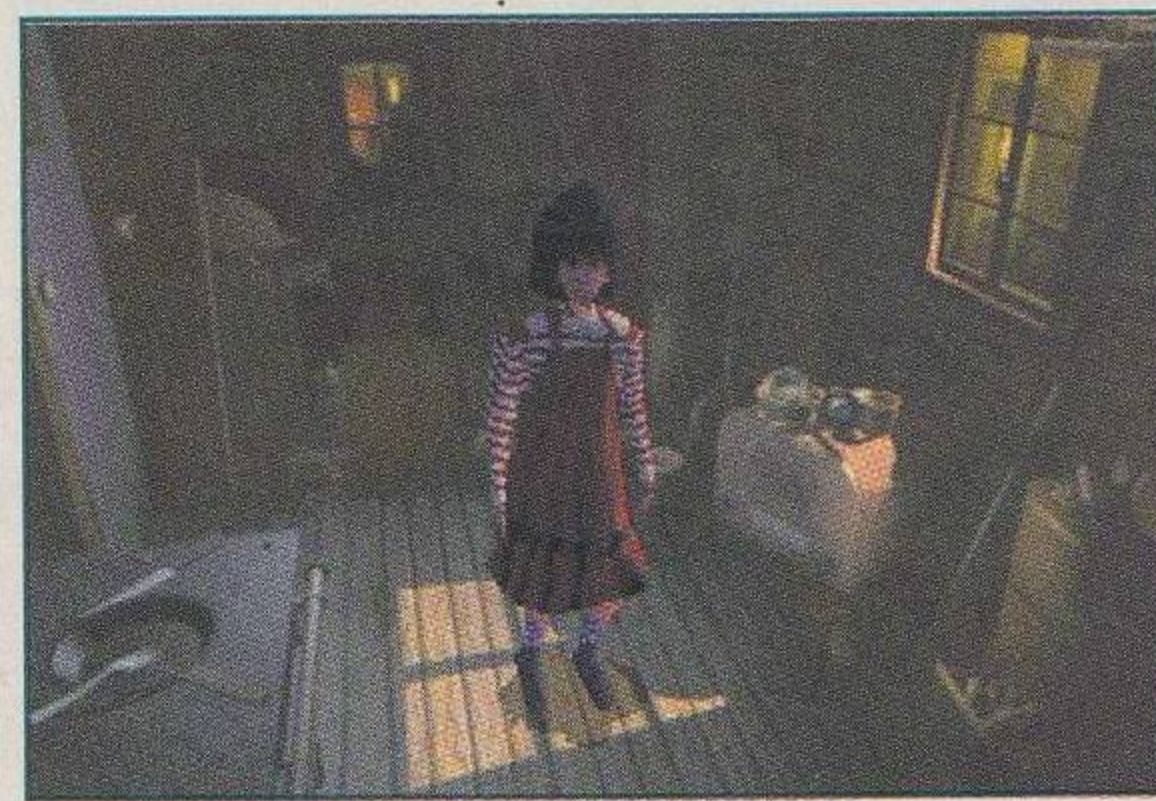
P.O. : De quelle façon est-il intervenu sur votre travail ?

Certaines scènes prévues dans son Story Board d'origine n'ont pu être

incluses dans le film, soit pour des problèmes de réalisation, soit pour des raisons de budget. Dans le jeu, sa créativité a été un peu débridée. Il a pu réécrire l'aventure comme il l'entendait. Caro est également beaucoup intervenu sur le look de Miette. Au tout début, elle avait une couette. Caro a insisté pour qu'on lui enlève sa couette et qu'elle porte une jupe. La jupe nous a d'ailleurs demandé énormément de boulot pour l'animation.

LE SOUCI DU DÉTAIL

Le souci du détail, c'est vraiment la phrase choc que l'on pourrait retenir des quatre auteurs. Ils ne se sont pas simplement contentés de créer une cité. Ils l'ont rendue vivante. Ainsi, tout au long de sa progression le joueur pourra apercevoir de petits détails qui rendent la cité « vivante » ! Le chien que Miette croise la suit du regard, la lumière dans un immeuble s'éteint... Si Miette repasse dans un endroit déjà visité, il y aura peut-être eu quelques changements. Le souci du détail, c'est aussi créer deux salles identiques avec un éclairage différent (voir les deux photos de cet encadré).



KONAMI FOREVER

SUIKODEN

Konami élargit sa gamme de hits, avec un RPG bien classe.

Konami est réputé pour la qualité de ses simulations sportives — c'est un fait. En revanche, s'il y a un style de jeu auquel l'éditeur ne nous avait pas habitués, c'est bien le RPG. Et pour un coup d'essai, il semblerait que ce soit un coup de maître. Suikoden sur PlayStation est un jeu de rôle assez



classique dans le fond mais, fait assez rare pour être signalé, il tire manifestement bien parti des capacités de la machine. Les graphismes sont de toute beauté, les effets spéciaux foisonnent et le système de combat assez proche de l'interface de la saga Final Fantasy. Toutefois, l'animation illustrant la résolution du combat est vraiment rapide : vous n'aurez pas ainsi l'impression de perdre votre temps.

Sortie France : mars.
Éditeur : Konami.



CONVERSION SONIC 3D BLAST

Quelle surprise de retrouver Sonic sur Saturn ! Le hérisson bleu (emblème de Sega) débarque sur la 32 bits. Ce nouvel épisode n'est rien d'autre qu'une fidèle adaptation de la version Megadrive (testée le mois dernier). Seule nouveauté : les niveaux bonus en vraie 3D. L'ensemble semble assez décevant car les graphismes sont fins mais à peine plus beaux que sur Megadrive. Un jeu qui semble bien peu novateur et sent l'opération commerciale à plein nez. Sega ne s'est vraiment pas foulé pour sa mascotte...

Sortie France : février. Éditeur : Sega.



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

73 MAGASINS

LISTE DES MAGASINS

AGEN - 101 crs Victor Hugo	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO - Galerie crs Napoléon	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI - 64 r de la Croix Verte	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS - 2 r Lamarq	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS - 3 r de la Roë	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME - 16 r Chabrefy	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY - 3 r de la Paix	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE - 11 r Adrien Ligué	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS - 28 r du Moutier	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES - 21, r du 4 Septembre	Tél : 04.90.96.84.81
BAYONNE - 28 r Pannecau	Tél : 05.59.59.41.61
BLOIS - 108 r du Bourg Neuf	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX - 4 r du Pas St Georges	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo	Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES - 13 pl Planchat	Tél : 02.48.24.92.62
BRIVE - 4 r Charles Teyssier	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/S - 44 r aux Fèvres	Tél : 03.85.42.98.58
CHOLET - 11 r G. Clémenceau	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT - F - 114 Bld G. Flaubert	Tél : 04.73.28.93.37
CREIL - 7 r de la République	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE - 4 r St Rémy	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON - 16 r Devoges	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE - 12 r Royer	Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX - 9 r des Lombards	Tél : 02.32.62.54.72
FECAMP - 2 Place Bigot	Tél : 08.36.68.22.06
FORT de France - 10 r J. Compère	Tél : 0596. 63.12.13
FREJUS - 1526 Av de Lattre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE - 29 r Paul Goby	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE - 17 Av Felix Viallet	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU - 2 r des Dominicains	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE - 12 r Gargoulleau	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE - 72 Av du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100 Av Foch	Tél : 02.35.22.72.55
LE PUY en VELAY - 16 Bd St Louis	Tél : 04.71.09.37.17
LE TAMPON (Réunion) - 199 rH. Delisle	Tél : 0262.27.87.76
LILLE - 41 r de la Clé	Tél : 03.20.51.44.75
LYON - 7 crs Gambetta	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE - r 37 Av Cantini	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle	Tél : 01.64.37.41.98
METZ - 12 r Sainte Marie	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON - 9 r des Rémouleurs	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN - 107 Frg Lacapelle	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER - 27 r Saint Guilhem	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS - 48 r des coutelliers	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES - 9 r des Halles	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE - 15 Bd du Dr Ferroul	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES - 1 r Richelieu	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT - Gal Sainte Marie	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS - 103 r Bannier	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS - 16 - 3 r Guy de Maupassant	Tél : 01.45.04.13.10
PERIGUEUX - 16 r Eguillerie	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN - 35 r du Maréchal Foch	Tél : 04.68.34.05.11
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 0590-26-95-26
REIMS - Gal du Lion D'Or	Tél : 03.26.77.96.76
ROANNE - 19 r du Bourg Neuf	Tél : 04.77.78.09.20
RODEZ - 24 r du Bal	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN - 18 r Alsace Lorraine	Tél : 02.35.89.60.33
SETE - 6, r Max Dormoy	Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC - 13 r de Rohan	Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE - 4 r Geoges Tessier	Tél : 04.77.41.84.79
ST QUENTIN - 69 r d'Isle	Tél : 03.23.64.15.07
STRASBOURG - 5 pl Clément	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES - 6, r B. Barrère	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS - Gal Ctre Cial Mammouth	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON - 20 r Vincent Courdouan	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS - 5 r Auguste Comte	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES - 34 r du Général Saussier	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE - 29-31 Av F. Faure	Tél : 04.75.56.72.90

STAR WARS ATTITUDE

DARK FORCES



Deux jeux reprenant l'univers foisonnant de la célèbre trilogie débarquent de concert sur PlayStation !

RÉSULTATS CONCOURS

DBZ (PO 68)

Du 1er au 10ème prix :
2 places de cinéma pour DBZ 2 + 1 affiche du film + 1 tee-shirt DBZ + 1 figurine DBZ + 1 porte-clés DBZ + 1 pochette de pogs DBZ. **BENARD** Stéphane de Blois, **VITELA** Antoine de Asnières-sur-Seine, **MAKHOUF** Mickael de Angers, **REYNE** Nicolas de Bordeaux, **ULČAK** de Valbonne, **RIZZO** Olivier de Beauvais, **BOUVIER** Julien de Morangis, **CHEVOLLEAU** Henri de Le Mans, **ALLES** Michel de Salon de Provence, **CASSASSUS** Virginie de La Courneuve.

Du 11ème au 30ème prix :

2 places de cinéma pour DBZ 2 + 1 affiche du film + 1 tee-shirt DBZ. **RIEDLE** Jérôme de St Louis, **LAURIN** Louis de Ste Marie de Ré, **MACKÉ** Geoffrey de Grande Synthe, **GRUNEWALD** Pierre Moyeuve Grande, **FRANCESCHETTI** Kevin de Chambéry, **MOURER** Joan de Herrlishem, **HO COUI YOUN** Nicolas de Dreux, **CHARTON** Mathieu de Clermont en Argonne, **DAVID** Alexandre, **JAVED** Soraya de Genay, **KHELIF** Gabriel de Montoux, **DESCHAMPS** Denis de Pau, **POSTEL** Roch de Erqui, **ARNETTE** Yohan de Le Poujol sur Orb, **PISIOS** Sébastien de St Marc sur Couesnon, **BOURRIN** Julien de Lorette, **FALAMCA** Cyril de Les Milles, **YA** Joseph de Fouesnant, **BRON** Vanina de Mezzavia, **DEVES** William de St Hilaire.

MBK (PO 69)

Du 1er au 4ème prix :
1 scooter Booster Track + 1 sweat-shirt + 1 tee-shirt. **BARATIN** Gregory de Ormesson-sur-Marne, **FERRITI** Emilie de Bourg-en-Bresse, **JOURDAN** Bastien de La Valette Var, **PHIIPPART** Jérémie de Garde Freinet.

Du 5ème au 10ème prix :

1 sweat-shirt + 1 tee-shirt : **LADWEIN** Christophe de Paris, **STARA** Yannick de Ajaccio, **TISSERANT** Rachelle de Matton et Clemency, **ICHARD** Christophe de Malemort sur Corrèze, **CLEMENTE** Aurore de Brive la Gaillarde, **JANNIERE** Tony de Le Havre.

QUIZ DBZ (PO 69)

Du 1er au 30ème prix :
1 K7 vidéo DBZ + 1 CD + 1 tee-shirt + 1 manette. **GUERIDOUX** William de Vetzraz Monthoux, **VIGNES** Raphaël de Nanterre, **LEVY** Antoine de La Faille aux Etangs, **DARMOUN** Thomas de Salon de Provence, **CARRIER** Adeline de La Roche sur Yon, **LOUIS** Jérémie, de Bur sur Yvette, **LEVILAIN** Cyril de Caen, **VENEGASSE** Franck de Neuilly-sur-Marne, **LE TAPISSIER** Hamari de Guiscriff, **MARIOT** Jessica de Niort, **DEDERC** Adrien de Bacqueville en Caux, **REGORIS** Mathieu de Batilly, **HONORE** Jean Baptiste de Tournehem la Hem, **REUNIVERS** Herouan de Ormesson sur Marne, **DE CASTRO** David de Boulogne, **LEYEN** Mathieu de Hirson, **LAUGIEN** Frédéric de Aix en Provence, **BETAILLON** François de St Germain du Bel-Air, **GUILLOT** Jacques de Begond, **LEROISSÉ** Fabien de Douvres la Delivrante, **BEROD** Jérémie de Douvres la Delivrante, **DURET** Anthony de Darnetal, **CALSIEN** David de Perendry, **BERTHAUX** Kevin de Nanterre, **DUPUYS** Nicolas de Villejuif, **CHOUPLAIN** Christophe de Bonneville, **RONCET** Rosine de Anisy, **FREDDY** Pierre de Dugnis, **PICARD** Sébastien de Franconville, **MANCINO** Ambroise de Riedisheim.

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



Lorsque Dark Forces est sorti sur PC, il fit un gros carton. C'est pourquoi son adaptation sur PlayStation provoque un réel engouement de la part des fans. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Dark Forces est un Doom-like pur et dur. Un de plus, direz-vous ! Mais attention, ce dernier a un atout de taille, il gravite autour de l'univers de Star Wars (vous savez, les films de



science-fiction avec Dark Vader, Luke, la Force et tout le tralala). Cette conversion 32 bits est bien évidemment moins jolie graphiquement que son homonyme sur PC : attendez-vous donc à quelques pâtés de pixels mais aussi à une animation des ennemis un peu saccadée. Sinon, le jeu en lui-même est assez prenant. Il reprend bon nombre de scènes d'anthologie des films, et vous confronte à une armada de suppôts de l'Empire. Alors même si Dark Forces ne semble pas posséder l'ambiance flippante de Doom, il demeure un bon jeu d'action et de recherche, qui devrait combler les incondionnels. Avis aux amateurs de la Force !

REBEL ASSAULT II

Pas de doute, les fans de la trilogie Star Wars se délecteront de ce titre. Ressemblant plus à un film interactif qu'à un véritable jeu, il risque cependant de soulever une



fois de plus une grosse polémique : pour ou contre ce genre où l'aspect visuel prend le pas sur l'action ? En effet, les scènes cinématiques sont magnifiques (le jeu tient sur deux disques), mais l'action se résume souvent à vaguement piloter ou tirer sur des cibles. Et vu que la jouabilité de certains stages (comme par exemple le pilotage du faucon dans la galerie) est assez médiocre, on s'énerve, on râle... Difficile cependant de le rejeter complètement, car il y a une part de spectacle incontestable. Rebel Assault II appartient à un genre bien à part : il épate grâce à sa superbe réalisation, mais risque de s'attirer les foudres de certains. Question de goût...

Sortie France : mars.
Éditeur : LucasArts.

Slayer One

infos

la notice de votre Memory Card PlayStation ? Nous non plus, jusqu'au jour où l'une des nôtres se mit à perdre une case : elle refusait d'enregistrer de nouvelles sauvegardes, alors qu'elle n'était pas pleine — et même pas vieille ! En lisant attentivement la notice (voir ci-contre), on fut stupéfait d'apprendre que cela provenait, d'après



Quand vos blocs mémoire débloquent, il suffit la plupart du temps de reformater la carte. Au lieu de perdre 165 F, vous perdez juste vos belles sauvegardes...

CARTE BANCAIRE

Avez-vous déjà attentivement lu la notice de votre Memory Card PlayStation ? Nous non plus, jusqu'au jour où l'une des nôtres se mit à perdre une case : elle refusait d'enregistrer de nouvelles sauvegardes, alors qu'elle n'était pas pleine — et même pas vieille ! En lisant attentivement la notice (voir ci-contre), on fut stupéfait d'apprendre que cela provenait, d'après Sony, d'un phénomène normal et pas forcément d'un vice de fabrication ! Le pire, c'est l'ultime solution proposée : employer une autre carte, tout bonnement ! Prix : 165 F... C'est ce qu'on appelle du « Sony après-vente » ! Dans le même genre, voici ce que nous vous conseillons si votre PlayStation n'arrive plus à lire correctement les CD : utiliser une autre console, genre Saturn ou Nintendo 64...

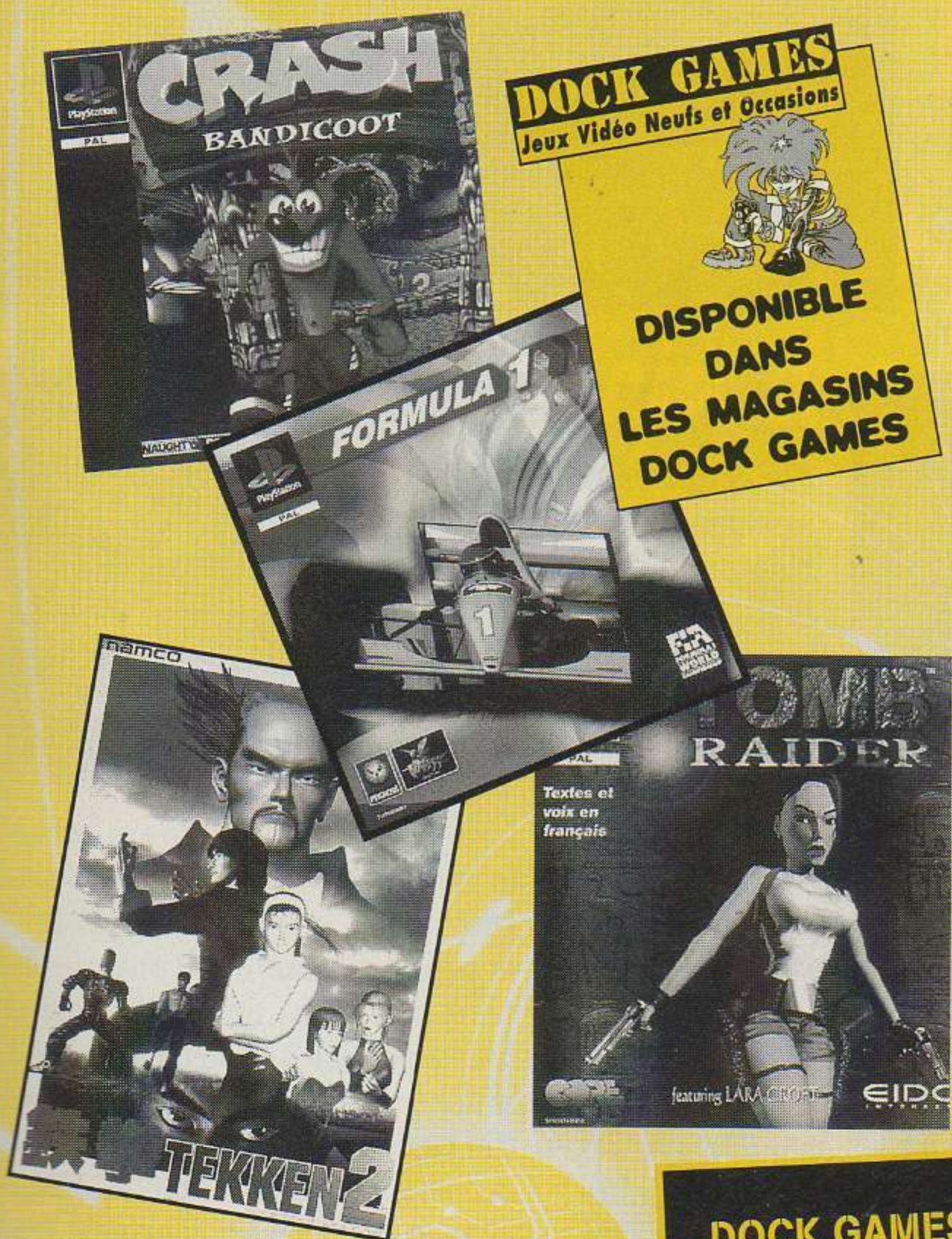
■ Précautions

• Dans des conditions normales d'utilisation, les données de jeu ne sont pas effacées étant donné que ce produit utilise une mémoire qui ne requiert pas de batterie de secours. Cependant, au terme d'un nombre extrêmement élevé d'enregistrements de données, certains blocs de données risquent de ne plus être disponibles pour l'enregistrement. Si cela se produit, essayez d'autres blocs inutilisés ou employez une nouvelle carte.

• Sony Computer Entertainment Inc. ne procédera à un échange que si la carte mémoire présente des vices de fabrication.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



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

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepôt

Renseignements 24H sur 24 au **08 36 68 22 06**

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

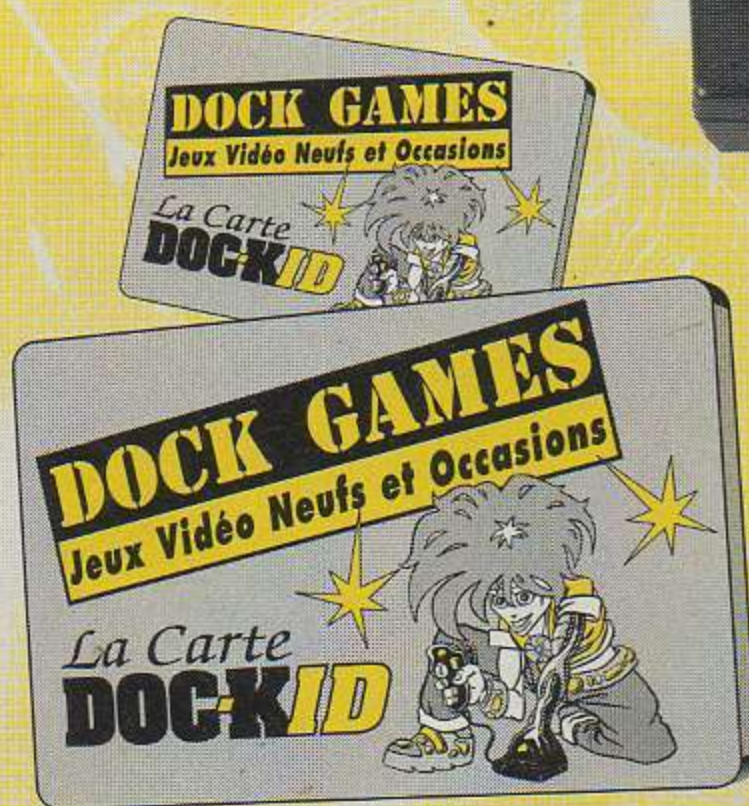
- Vous racheter **CASH*** vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE** et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part 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 08 36 68 22 06
À VOTRE SERVICE



NOUVEAUX MAGASINS

ARLES - 21, rue du 4 septembre
ROANNE - 19, rue du Bourg Neuf
BOULOGNE S/MER - 77, rue Victor Hugo
MOULIN - 48, rue des Couteliers
THONON LES BAINS - Galerie l'Étoile II
PERPIGNAN - 35, rue du Maréchal Foch
TARBES - 6, rue B. Barrere

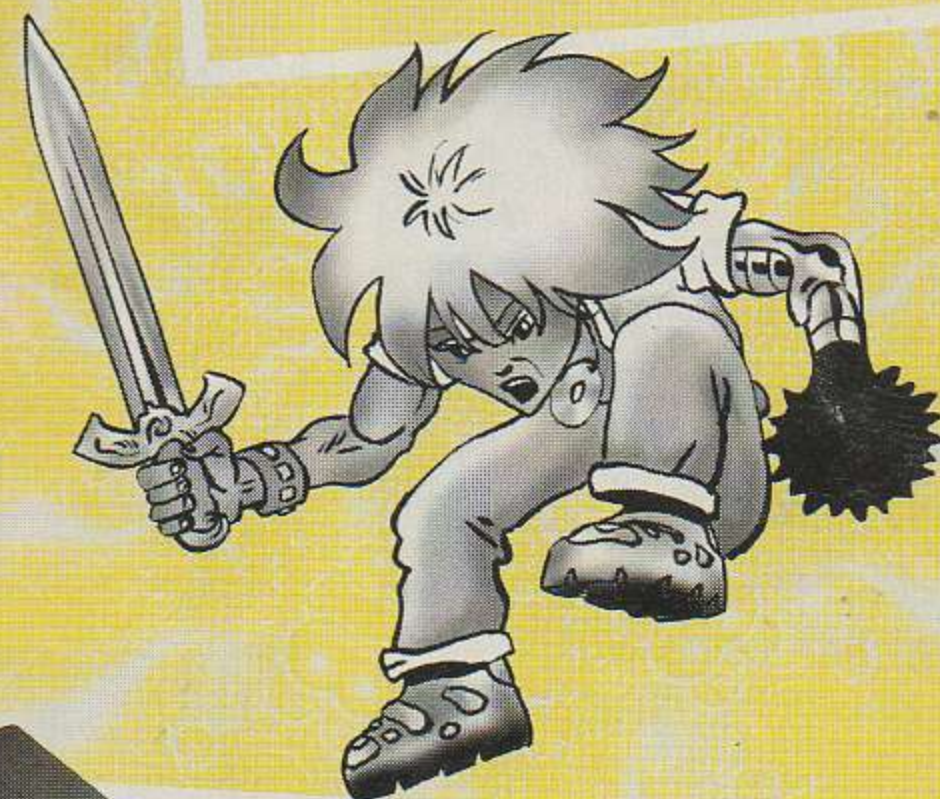


console SATURN et un pad**
et 1 CD de Démo

1490,00 Frs
Les nouveautés Saturn

Fifa 97 - Andretti Racing - Die Hard Trilogy
Pete Sampras - Micromachine 3V
Rugby Jonah Lomu

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS



Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Destruction Derby II - Micromachine 3V
Rugby Jonah Lomu - Extreme Games II
Twisted Metal II

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
CONDITION ARGUS

Nous recherchons des partenaires pour une implantation de magasins dans les villes suivantes : Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay - Lisieux - Beauvais - Brest - Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg en Bresse - Lorient - St Nazaire - La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres - Rochefort - Saintes - Gap - Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans - Lons le Saulnier - Vannes - Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville - Limoges - Nancy - Chateauroux - Beziers - Auch - Pau - Carcassonne - Verdun - Castres - Orange - Montelimar - Aubenas - Autun - Chaumont - Bar le Duc - Charleville - Mulhouse - Belfort - Colmar - Besancon et plus généralement toutes les villes représentant une zone de chalandise de plus de 30000 H.

* 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 FTTC / 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.

CHRISTMAS NIGHTS

Sega souhaite de joyeuses fêtes aux possesseurs de Saturn, et compte bien le leur faire savoir en leur offrant un CD appelé « Christmas Nights ». Vous l'obtiendrez durant les fêtes en achetant une Saturn ou deux jeux parmi les cinq suivants : Worlwide Soccer 97, Virtua Cop 2, Daytona USA CCE, Fighting Vipers et Nights. Le CD contient un niveau du jeu Nights dont les graphismes ont été complète-



ment refaits pour s'accorder avec l'ambiance de Noël, ainsi que de nouvelles musiques et images. C'est mignon tout plein, et en plus, des surprises vous attendent si vous jouez au jeu à certaines dates clés. À vous de les découvrir... Une charmante attention à applaudir des deux mains.

EN RETARD COOL BOARDERS

Véritable coup de cœur de la rédaction, Cool Boarders sur PlayStation, la simulation de snowboard commise par l'équipe japonaise de UEP System, ne sortira finalement qu'en février. Ce hit absolu sera donc testé le mois prochain,



avec notamment une interview des programmeurs. Rendez-vous dans le prochain numéro de Player One, et d'ici là prenez votre mal en patience...

DOOM-LIKE N64 TUROK

La sortie de la Nintendo 64 en France se rapproche, Acclaim fera partie des premiers éditeurs à sortir un produit : Turok !



Ce nom vous dit peut-être quelque chose, car nous vous en avons déjà parlé lors du dossier sur l'E3 du mois de juin 96. Pour tous ceux qui ont zappé ces infos, rappelons que Turok est un doom-like mettant en scène un Indien prêt à tout pour préserver

l'environnement. Que les bourrins se rassurent : ce n'est là qu'un prétexte pour tuer à tour de bras et sans remords ! Vous devrez, dans une jungle hostile, éliminer des hordes de vilains aussi différents que

dangereux : humains, dinosaures, monstres... Bref, on cherche des clefs et on kill tout ce qui bouge. Ce qui, avouons-le, est on ne peut plus logique pour un doom-like. Heureusement, ce jeu propose également une part très minime de plate-forme. Mais ce qui prime avant tout pour



l'instant c'est le résultat sur le nouveau bébé de Nintendo. Les graphismes sont bien sûr en 3D et le peu que nous en avons vu était très alléchant. Certes, une légère brume permet à la console de ne pas afficher les plans les plus éloignés (un clipping dissimulé...hé hé !) mais du moment que c'est bien fait, no problemo ! Bubu va être aux anges, car notre indien trouvera au cours de sa quête toutes sortes d'armes délirantes (couteau, mega-giga-gun destructeur, ou encore un arc et des flèches). En clair, Turok est un titre très prometteur que tous les fans de doom-like guettent déjà.

Sortie France : début mars.
Éditeur Acclaim.



Slayer One infos

SANS COMMENTAIRE

De plus en plus de jeux incluent des commentaires audio, pour le meilleur et pour le pire ! Morceaux choisis et doux délire...

Krazy Ivan : « Désolé, le seul renseignement que nous ayons sur cet être est son nom : Granite. Et en plus, c'est nous qui l'avons trouvé. »

Actua Soccer : « À mon avis, ce gardien de but doit

avoir des parts dans la société qui repeint les poteaux. »

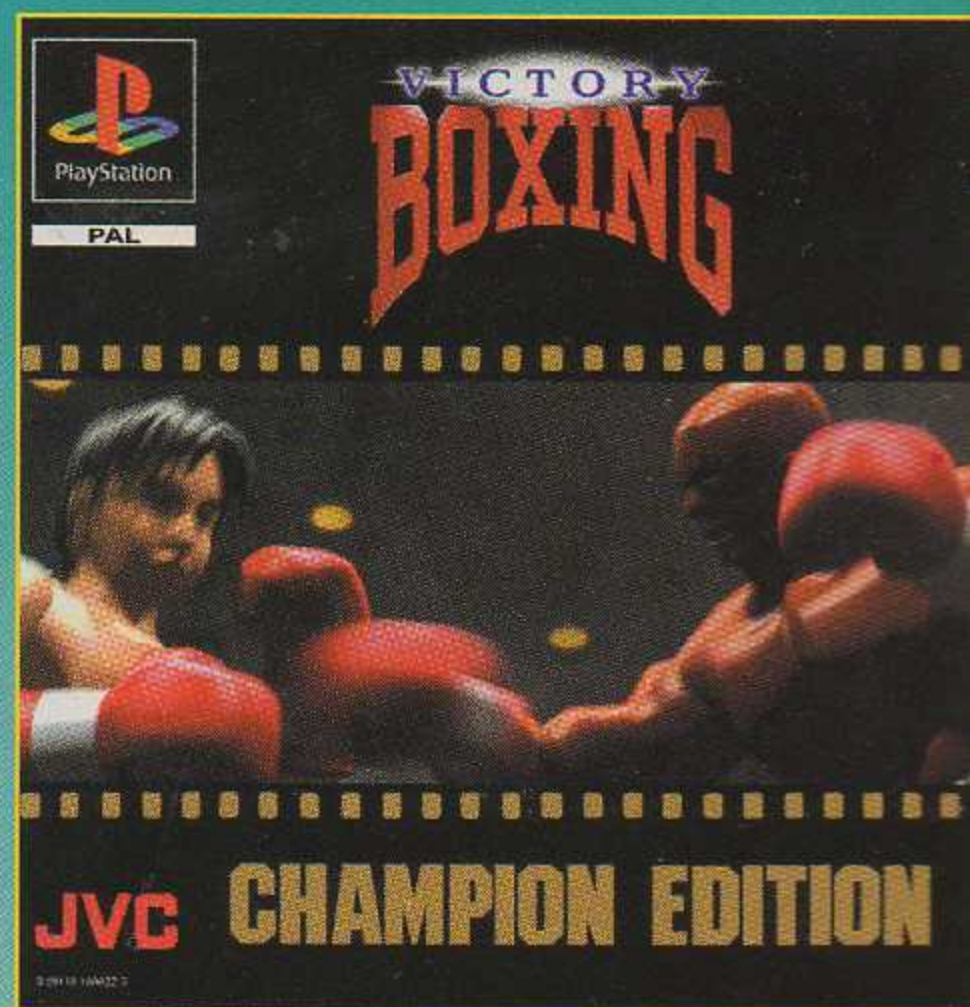
Adidas Power Soccer (la balle passe à dix mètres des cages) : « Il s'en est fallu d'un cheveu ! »

Formula One (voiture arrêtée) : « À cette vitesse-là, il doit suer des litres d'adrénaline ! »

Soviet Strike : « Vous devriez avoir un joystick entre les fesses ! »

Avec JVC et Victory Boxing

gagnez une TV, un caméscope,
des jeux et plein d'autres cadeaux !



Les questions

- 1 Quel est le titre du jeu édité par JVC sur Saturn et mettant en scène une Bunny Girl ?
a Keio 2
b Keio : The Great Adventures
c Magic Keio
- 2 Dans quel jeu de course automobile édité par JVC sur Saturn, recevez-vous les congratulations d'une charmante coéquipière ?
a Racing 2000
b Highway 2000
c Speed 2000
- 3 En mode Championnat sur Victory Boxing, combien d'adversaires devez-vous éliminer ?
a 15
b 20
c 30
- 4 Quel mode de jeu ne fait pas partie des options optionnelles dans Victory Boxing ?
a Entertainment
b Combat simple
c Arcade
- 5 Victory Boxing innove en vous proposant une barre de contrôle développée par JVC. Quel est son nom ?
a Power Bars
b Pump Bars
c Pump up



Les lots

1^{er} prix

- 1 TV JVC 59 cm
- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

2^e prix

- 1 caméscope JVC
- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

Du 3^e au 5^e prix

- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

Du 6^e au 20^e prix

- 1 blouson JVC
- 1 tee-shirt Victory Boxing

Du 21^e au 100^e prix

- 1 tee-shirt Victory Boxing

Pour participer au concours

Vous pouvez gagner plus vite en composant le 08 36 68 77 33 ou en tapant 3615 Player One rubrique Jeux, ou adresser vos réponses, sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bii, concours Player One/Ultra Player/JVC
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté d'une TV JVC (AV 25 VM 1EK - 59 cm visible Black Matrix FST with 2000 character display - Plays NTSC 3.58/4.43 Mhz video software - Spatial Surround Sound - NICAM stereo - Fast text - S-Video Euro x2 - 20 W + 20 W audioOutput power), d'un caméscope JVC (GR AX200 EK - Intelligent function control - 12 x Hyper Zoom - EasyEdit with Random Assemble Editing), de 20 blousons JVC, de 5 jeux Victory Boxing et de 100 tee-shirts Victory Boxing. Les réponses devront parvenir avant le 28 janvier 1997 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 73, dans Ultra Player n° 40 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 février 1997.

JVC

© 1995 JVC Musical Industries Europe Ltd. All Rights Reserved.



© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.



© Virgin Interactive Entertainment Ltd. all rights reserved. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises, Ltd.

KING OF FIGHTERS '96

Comme on pouvait s'y attendre — et c'est plutôt une bonne nouvelle —, KOF '96 va bientôt débar-



quer sur Saturn. Trois packs différents seront disponibles : le jeu seul (300 F), le jeu avec la cartouche mémoire (400 F) ou bien le jeu + la cartouche + KOF '95 (500 F). Une initiative bienvenue dont on aimerait pouvoir profiter en France... aux mêmes prix !
Sortie Japon : 27 décembre.
Éditeur : SNK.

ILS ARRIVENT ENFIN !

Décidément, la ponctualité n'est pas le fort de certains éditeurs. Pour preuve, deux titres testés il y a plusieurs mois n'arrivent que maintenant en boutiques : Three Dirty Dwarves sur Saturn et l'excellent Sampras Extreme Tennis sur PlayStation, tous deux testés l'été dernier dans le numéro 66 de Player One ! Tout cela ne nous rajeunit pas... Concernant Sampras, sachez que sa note de 90% est amplement méritée, et qu'il est selon nous le meilleur jeu de tennis du moment. Alors si vous êtes tenté par un petit match en trois sets et 3D....

ADAPTATIONS ARCADE

LAST BRONX



Toujours pas de date de sortie officielle pour deux des jeux de baston qui marchent le plus fort en arcade. On attend pourtant impatientement de voir ce qu'ils vont donner sur Saturn.



X-Men vs Street Fighter (Saturn)

Avant d'avoir le plaisir de s'essayer sur Saturn à VF 3, dont la date de sortie s'évanouit dans les limbes obscurs d'une hypothétique fin 97, nous aurons sans aucun doute déjà pu calmer notre impatience en nous frottant à Last Bronx. Ce jeu très réussi et très technique, qui voit différents personnages se battre à coups de nunchaku, de sabre ou de tonfas, fait, dans l'esprit, énormément penser à VF 2. Le jeu d'arcade utilisant la carte Model 2 de Sega, son adaptation sur Saturn ne devrait pas poser de gros problèmes.

En ce qui concerne X-Men vs Street Fighter, qu'on ne présente plus, les avis sont beaucoup plus partagés. Certains apprécient le côté spectaculaire et bourrin des combats, tandis que d'autres (les puristes) regrettent que le jeu dénature autant l'esprit de Street Fighter. Reste un succès d'arcade inévitable que Capcom se devait de proposer au public console. La version Saturn est prévue, même si aucune date



Last Bronx (Saturn)

n'est fixée, et l'on devine que la PlayStation aura droit, elle aussi, à une adaptation de X-Men vs SF dans les mêmes délais.

Sortie Japon : NC.
Éditeur : Capcom/Sega.

TAKARA BIS REPETITA

D-XHIRD

Le nouveau jeu de combat 3D de Takara, D-Xhird (prononcez « third »), s'annonce comme étant un clone (que l'on espère réussi) de Toshinden. Le titre, finalisé à 50 %, paraît en tout cas très beau. La mode est à la 3D (c'est indéniable !) et c'est donc sans véritable surprise que l'on accueille aujourd'hui ce nou-



veau titre Takara sur Saturn. Pour le moment, seuls deux personnages sont terminés : une fille, Karen et un garçon, Bowie. Différents rings, tous assez particuliers, vous attendent. Certains ont un plafond, d'autres pas, certains autorisent les Ring Out, d'autres sont « infinis »... Rien de bien révolutionnaire, mais l'idée est plutôt bonne. Tout comme dans Toshinden 3, qui devrait déjà être disponible au Japon à l'heure où vous lirez ces lignes, il existe dans D-Xhird la possibilité de prendre appui sur les murs pour utiliser certaines techniques inédites. Une



autre particularité (empruntée cette fois à Zero Divide) permet à votre personnage de s'accrocher au bord du ring lorsque son adversaire tente de l'éjecter. Bref, si D-Xhird est manifestement beau, il ne semble malheureusement pas innover plus que ça. Wait and see...

Sortie Japon : printemps 97.
Éditeur : Takara.



SORTIES FRANÇAISES, SIGNÉ SNK

Décidément bien fournie en jeux de baston, la PlayStation accueille en fanfare deux titres SNK légendaires.

Copie quasi conforme de la version japonaise, King of Fighters '95 n'a comme seul véritable défaut que sa date de sortie, somme toute assez tardive. Les fans de la série ont déjà découvert toutes les subtilités de la version 96, sortie en arcade et sur Neo Geo, et retrouver la version 95 un an après n'est pas très enthousiasmant (c'est même un peu « has been ») ! Jouer, en 1997, à la version officielle



française d'un jeu qui affiche l'année 1995 a de quoi laisser perplexe, vous ne trouvez pas ? Ces considérations temporelles mises à part, le jeu se révèle toujours aussi riche et complet. Vous avez à votre disposition huit équipes de trois personnages et tous ceux que le combat en 2D branche encore devraient trouver ici leur bonheur. L'adaptation est fidèle à l'original sur Neo Geo — certains puristes affirment qu'il y a quelques petits bugs mais bon, la version Neo



elle-même n'était pas parfaite — et vous mettrez très longtemps avant de découvrir toutes ses subtilités techniques. La possibilité d'assigner des superpouvoirs aux boutons L et R casse un peu l'esprit pro du jeu, mais ceux qui n'ont pas envie de trop se prendre la tête seront ravis de disposer d'une telle option. Un bon jeu, qui a quand même perdu un peu de son aura (c'est normal).

SAMURAI SHODOWN III

Toujours dans la série « mieux vaut tard que jamais », Samurai III arrive à point nommé pour être comparé à

Samurai IV, sorti au mois de décembre. C'est un peu le problème des jeux qui déboulent avec retard : ils sont inévitablement mis en balance avec des jeux plus récents et leurs défauts, qu'on avait auparavant à peine remarqués, attirent davantage l'œil. Déjà un chouïa moins réussi que le Samurai III Neo Geo, Samurai Sho-



King of Fighters '95 (PlayStation)

down III sur PlayStation fait encore plus pâle figure après la sortie de Samurai IV. Reste tout de même un jeu original, à l'ambiance très prenante et qui tranche de façon assez remarquable dans l'univers des jeux de combat en 2D. Les simulations à l'arme blanche sont en effet très rares et Samurai Shodown reste, dans le genre, une exception. On espère toutefois qu'à l'avenir, les adaptations SNK, qui se font de plus en plus rapidement sur Saturn et PlayStation au Japon, adopteront un rythme plus soutenu en France.

Sortie France : mars.
Éditeur : Sony.



Samurai Shodown III (PlayStation)

SiOp INFO

RPG : SHADOW TOWER

Shadow Tower, sur PlayStation, est le premier volet d'une nouvelle série, Continental Saga. RPG pur et dur, ce titre a été développé par l'équipe à qui l'on doit King's



Field III, sur la même machine. Au programme, donc, des graphismes somptueux, une ambiance glauque et des dizaines d'heures d'exploration intensive.

Sortie Japon : printemps 97.
Éditeur : From Software.

PLAYSTATION ROAD RAGE

Pour rappel, Road Rage est une borne d'arcade de Konami montée sur vérins hydrauliques et qui bouge dans tous les sens, allant jusqu'à tourner sur elle-même. Sur PlayStation, ce n'est bien sûr pas le cas !



Reste une sorte de WipeOut, qui a pour théâtre des autoroutes futuristes et propose quatre tracés, trois ligues de vitesse et huit vaisseaux. Dans le feu de l'action, vous ne serez peut-être pas penché à 90 degrés, mais votre engin à l'écran, oui !
Sortie France : mars.
Éditeur : Konami.



Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

J'AI REÇU BEAUCOUP DE COURRIERS CE MOIS-CI. CONTINUEZ, J'EN VEUX ENCORE PLUS ! JE VEUX SAVOIR CE QU'IL SE PASSE DANS VOS RÉGIONS. À VOUS DE BOUGER !

SOLEIL LEVANT

Ce mois-ci, Reyda aborde les expressions japonaises quotidiennes. Y a pas que les jeux vidéo dans la vie....

Ocha :

Le thé fait partie intégrante de la vie des Japonais qui le consomment à toute heure, brûlant ou glacé. Parmi toutes les variétés, le plus savoureux est le thé vert japonais, « Macha », utilisé pour la célèbre cérémonie du thé.

お

茶

Michi :

Ce mot signifie « chemin, route, voie ». Il désigne aussi bien la voie matérielle que spirituelle. C'est pourquoi on trouve ce caractère (prononcé autrement) dans l'appellation des arts martiaux modernes : Judo, Kendo...

道

Kotowaza :

« Proverbe, dicton ». Les Nippons ajoutent un brin d'érudition à leur conversation avec ces bons mots. Ces expressions de la sagesse populaire sont, hélas, de moins en moins prisées par la nouvelle génération.

諺

Shiai :

« Match, rencontre ». Les Japonais adorent le Baseball, importé des USA. Depuis peu, ils apprécient le foot et le rugby (plus « macho ») et soutiennent ardemment leur équipe. Mais il n'y a pas de Hooligans au Japon !

試

合

FANZINE DE A À Z

Vous êtes très nombreux à vous intéresser aux fanzines.

C'est en effet le meilleur moyen, pour ceux qui rêvent de devenir journaliste, de se faire connaître dans les rédactions, de s'entraîner à l'écriture, d'apprendre les facettes de ce métier. Pour savoir comment se lancer dans la grande aventure du « fanzinat », Pierre Gaultier, nom de code Mad Peter, nous raconte son parcours :

PO : Comment est née l'idée d'un fanzine ?

PIERRE : Je suis passionné de jeux vidéo, cinéma et BD, et je voulais faire partager cela à d'autres personnes. Je me suis associé avec un copain et on a lancé notre premier numéro en juillet 1995.

Pourquoi avoir choisi le support du fanzine pour étaler cette passion ?

On veut tous les deux devenir journalistes et on s'est dit que c'était un bon moyen pour, éventuellement, trouver des débouchés et se faire connaître auprès des rédactions.

De quels moyens disposez-vous ?

Du même matériel qu'au départ, c'est-à-dire une machine à écrire et quelques feuilles de papier, et surtout beaucoup de volonté. Après, on a tout appris sur le tas. Par exemple, pour inclure nos illustrations, on fait un calque

du contour de la photo et on écrit autour. Tout ça reste très artisanal.

Comment s'effectue le choix des infos ?

C'est souvent difficile surtout pour le cinéma dont les sorties ne sont pas toujours très claires. Pour trouver des infos, j'ai quelques informateurs dans des mags spécialisés ainsi que dans une boutique de jeux vidéo.

Comment faites-vous pour vendre ce fanzine ?

Comme je connais pas mal de revendeurs à Lille, ils me permettent de les placer en vente dans leurs magasins. Au début, notre fanzine était à huit francs mais aujourd'hui, son prix est passé à dix francs, donc on ne travaille plus à perte.

Quels sont les moyens dont tu rêves ?

Un ordinateur, un scanner et du monde pour m'aider.

As-tu un conseil à donner à tous ceux qui souhaitent se lancer dans cette aventure ?

Il faut beaucoup de passion, de volonté, de travail et de débrouillardise. Avoir des moyens n'est pas le plus important car avec toutes ces qualités, on trouve toujours ce dont on a besoin.

As-tu un appel à lancer ?

Oui, j'aimerais qu'on m'envoie beaucoup de courrier à l'adresse suivante : Pierre Gaultier, 29 | 82, rue Eugène-Jacquet, 59800 Lille.

« SPARE TIME » EN CHIFFRE

Trimestriel.

- Pour un numéro :
- 50 heures de travail
- 300 francs de budget
- 30 exemplaires
- 3 personnes dans l'équipe.

CRÉER SON FANZINE : CINQ POINTS CLÉS

1/ Trouver une machine à écrire ou, mieux encore, un ordinateur.

2/ Vous documenter le plus possible, soit dans la presse spécialisée, soit dans des livres et autres. Que sais-je, de manière à étayer vos articles. Sachez que dans un grand nombre de bibliothèques, des magazines peuvent vous être prêtés.

3/ Trouver des idées originales dans le choix des sujets ou dans la présentation de votre fanzine. L'intérêt de ce type de magazine étant la création pure selon votre bon vouloir et non le plagiat d'un mag déjà existant !

4/ Se renseigner dans tous les magasins de photocopies de votre région afin d'avoir les meilleurs tarifs ou trouver des personnes ayant facilement accès à des photocopieuses.

5/ Trouver des revendeurs de jeux, ou d'autres boutiques, assez sympa pour vendre votre fanzine.



STAGES

Cher, très cher Lorenzo,
Comme tu as pu le constater amèrement, nous sommes en décembre et ton temps de stage est passé. Ne nous accable pas, ce n'est pas de notre faute. Je t'explique. Ta lettre nous est parvenue mi-septembre, bien après des dizaines de demandes du même type. Donc, résultat des courses, nous n'avons pu satisfaire ta requête. Donc, si tu es intéressé par un stage dans n'importe quelle entreprise (surtout la nôtre !), il faut écrire très longtemps à l'avance et étayer ta demande d'un petit dossier expliquant dans quel domaine tu veux effectuer ta formation, dans quel but... Bref, il s'agit de convaincre la société que tu peux lui apporter un plus !

Quant à toi, David, pour ta demande de stage dans l'Allier, je ne peux malheureusement pas t'aider car je ne connais pas d'entreprise de développement ou d'édition dans ta région. Au mieux, tu peux essayer de frapper à la porte des revendeurs de jeux vidéo. Pour les allécher, essaie de constituer un joli dossier afin de retenir leur attention. Quant à venir à la rédaction, cela me paraît compromis vu la distance nous séparant de ton lieu d'habitation. Bon courage et tiens-nous au courant !

CRÉATEUR EN HERBE

Zouille (?), si tu as des idées pour créer un jeu vidéo, il faut que tu montes un dossier rassemblant un synopsis (le scénario dans ses grandes lignes), des croquis, un petit CV, et un courrier de motivation. Il faut que ce dossier soit clair et concis, inutile de te noyer dans les détails, les éditeurs n'ont pas le temps de lire 15 pages ! En même temps, ton dossier doit être attrayant, vivant et spirituel. Une fois qu'il est constitué, tu peux l'envoyer à tous les éditeurs et entreprises de développement. Je ne peux malheureusement pas t'indiquer de contact (cela serait considéré comme de la publicité). En ce qui concerne les écoles d'infographie en Normandie, renseigne-toi auprès de ton rectorat ou académie. Même chose pour les écoles de japonais. Tu peux aussi tenter les cours particuliers en passant une petite annonce. Bonne chance !

DOSSIER ÉPILEPSIE

Nico (je peux t'appeler Nico ?), Bravo pour ton dossier sur l'épilepsie. Il est très bien organisé, compréhensible avec une bonne documentation ! Écris-moi pour me raconter la réaction de tes copains et de tes profs !

PREMIER FANZINE

Adrien, j'ai bien reçu ton fanzine et voici en toute franchise ce que j'en pense. Déjà on ne peut que te féliciter de ta démarche. Cela va t'entraîner à écrire, à construire tes tests et... à corriger tes fautes d'orthographe ! Ceci est d'ailleurs valable pour beaucoup d'entre vous ! Mais venons-en à ton premier numéro de *Mega PlayStation*. On voit tout de suite que tu te passionnes et que tu ne te bornes pas à un style de jeux. Tu abordes les simulations de sport, les jeux de

plate-forme ou de baston. Ton dossier sur *Psygnosis* n'est pas assez étayé. Lorsque tu te lances dans l'étude d'un éditeur, n'hésite pas à l'appeler, à lui demander des documents et tous les renseignements dont tu as besoin. L'idée d'une comparaison entre deux jeux est excellente mais il faut que tu changes de mise en page afin d'être plus clair (par exemple, en plaçant deux colonnes, une pour chaque jeu, tu éviteras d'avoir recours à des abréviations pas toujours très compréhensibles). J'attends avec impatience ton prochain numéro.

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.

Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e). Et un dessin du jeu sur papier libre.

Nom :
Prénom :
Adresse :
.....
Tél : Age : ...

Indiquez votre « Top 3 »

1.....

2.....

3.....

Votre cadeau (si votre test est tiré au sort) : n° ...

1/ Sac Sony - 2/ Tee-shirt Sim City - 3/ Casquette Nights - 4/ Bonnet Street Racer - 5/ Tee-shirt Les trois Frères - 6/ Tee-shirt Tom Raider - 7/ Polo Pro Pinball - 8/ Sac 7x Fighter

TESTEURS DE JEUX

Les trois gagnants de ce mois-ci sont :

Julien Vivier, qui gagne un tee-shirt EA Sports pour son test de *Wrestlemania* sur PlayStation, noté 92 % (ndlr : généreux, le bougre !).
« Voilà un jeu qui me plaît bien, il n'y a pas besoin de gigantesque 3D pour s'amuser. Beau, éclatant, fun, violent, magique à plusieurs, ce jeu repousse les limites du delirium au maximum. »

Sébastien Brucelle, avec son test de *Soviet Strike* PlayStation, noté 98 %, se voit offrir un tee-shirt Electronic Arts. « Si l'envie de tout péter te prend, alors Soviet

Strike est fait pour toi, car ce jeu plonge dans l'ambiance de guerre, avec ses sublimes vidéos et ses missions passionnantes. Un grand hit qui écrase tout ce qui s'est vu jusqu'alors sur 16 bits. Un must ! »

Aurélien Le Pévédic, attribué à *WipEout 2097* la note de 97 % et gagne par la même un tee-shirt Bedlam. « Whoua ! (ndlr : ça, c'est de l'intro !) Ça décoiffe, ça va à fond la caisse. Avec des graphismes ahurissants, c'est le jeu de course ultime à posséder en priorité. Fans de vitesse, ce jeu est pour vous. »

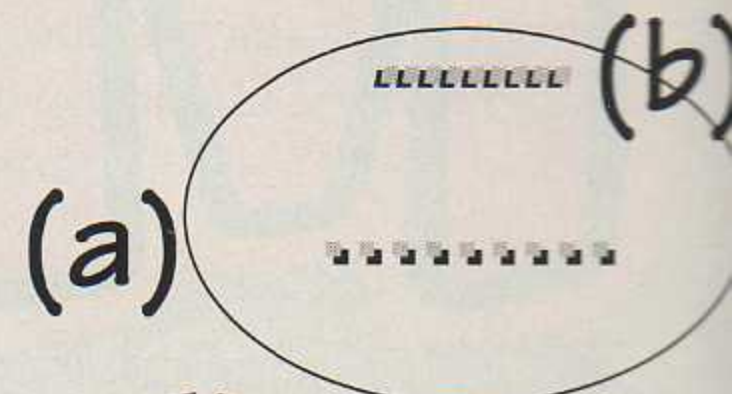
TOP 3 DES LECTEURS

- 1- *Resident Evil (PlayStation)*
- 2- *Crash Bandicoot (PlayStation)*
- 3- *Formula One (PlayStation)*

Renvoyez votre test, votre dessin et votre Top 3 à : Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.

En résumé (e)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



PLAYER FUN



(d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

Les plus belles
interviews
de Mahalia

MN8, ce sont quatre jeunes dans le vent, pur produit américain pour jeunes filles en fleur éperdues d'amour... Et figurez-vous que, en plus de savoir chanter, danser et d'être beaux, ce quatuor aime les jeux vidéo !

MAHALIA : Racontez-moi votre expérience des jeux vidéo.

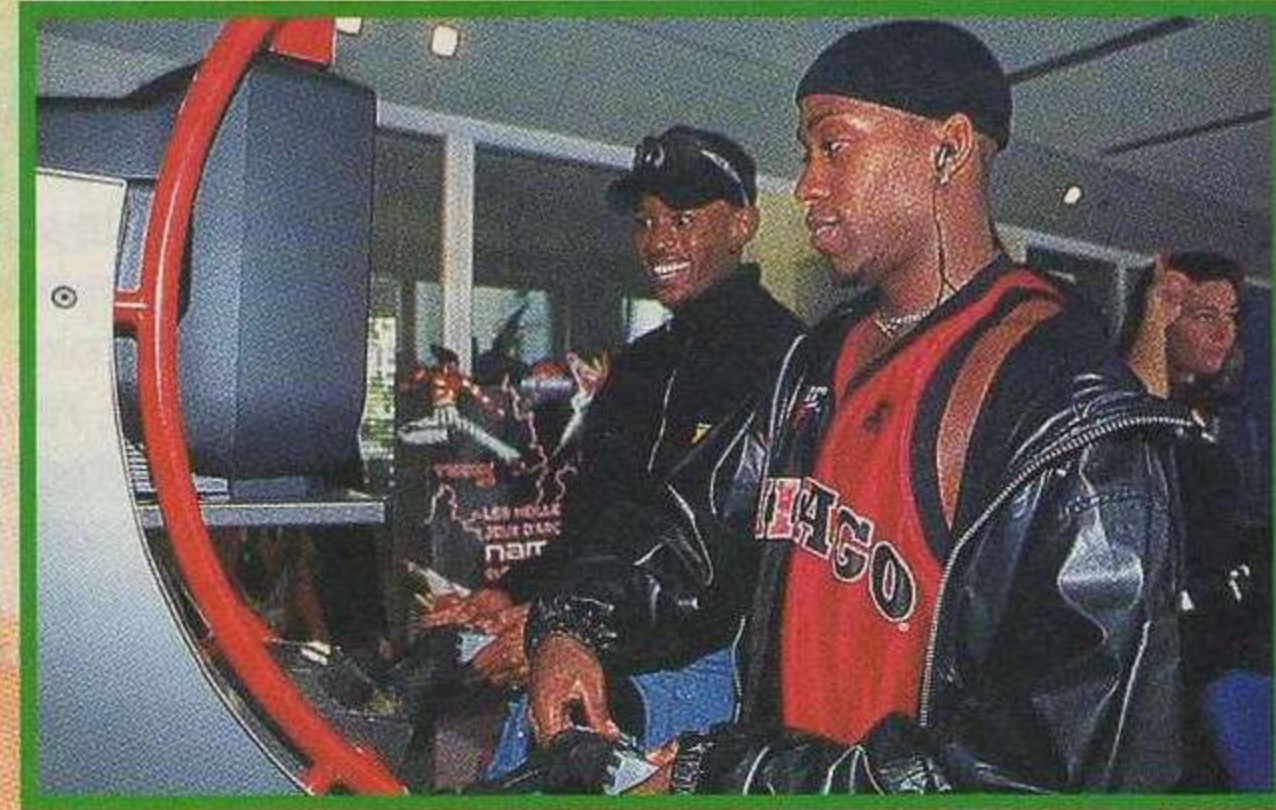
DEE TAILS : Je ne m'y intéressais pas trop jusqu'au moment où j'ai acheté une Game Boy avec laquelle je me suis éclaté sur Mortal Kombat.

Et puis un jour, on a fait un concert pour Nintendo qui nous a offert une Super Nintendo et là, j'ai réellement découvert les jeux vidéo, notamment Killer Instinct que je n'ai plus lâché.

KULE-T : J'ai toujours aimé les jeux vidéo. En ce moment, je suis branché sur la PlayStation.

PO : Par quels genres de jeux êtes-vous tentés ?

KULE-T : Je préfère les jeux de combat, comme Tekken 2 que je trouve meilleur que le premier car il y a plus de coups à sortir. Je viens de jouer à Crash Bandicoot : ça va devenir un gros hit. La réalisation et les graphismes sont géniaux ! Comme dans un film.
DEE TAILS : Moi aussi j'aime les jeux de combat. J'adore jouer à



Toshinden, c'est vraiment le top !

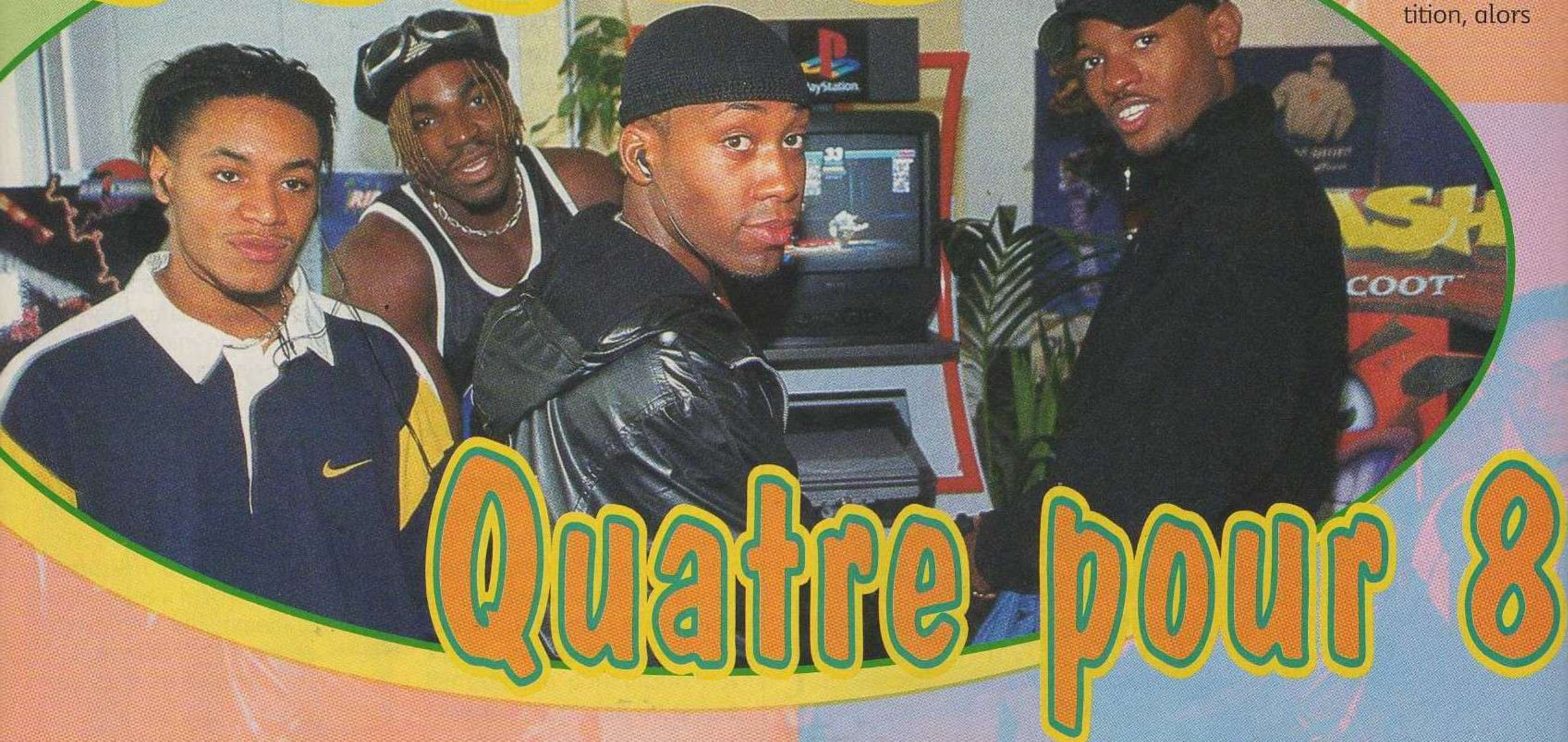
K.G : J'aime bien les jeux de combat et les courses de voitures comme Ridge Racer.

PO : Quels types de joueurs êtes-vous ?

KULE-T : Je m'énerve quand je joue contre mon frère... parce qu'il est meilleur que moi.

K.G : Je suis plutôt calme. Je n'ai pas vraiment l'esprit de compétition, alors

MN8



Quatre pour 8

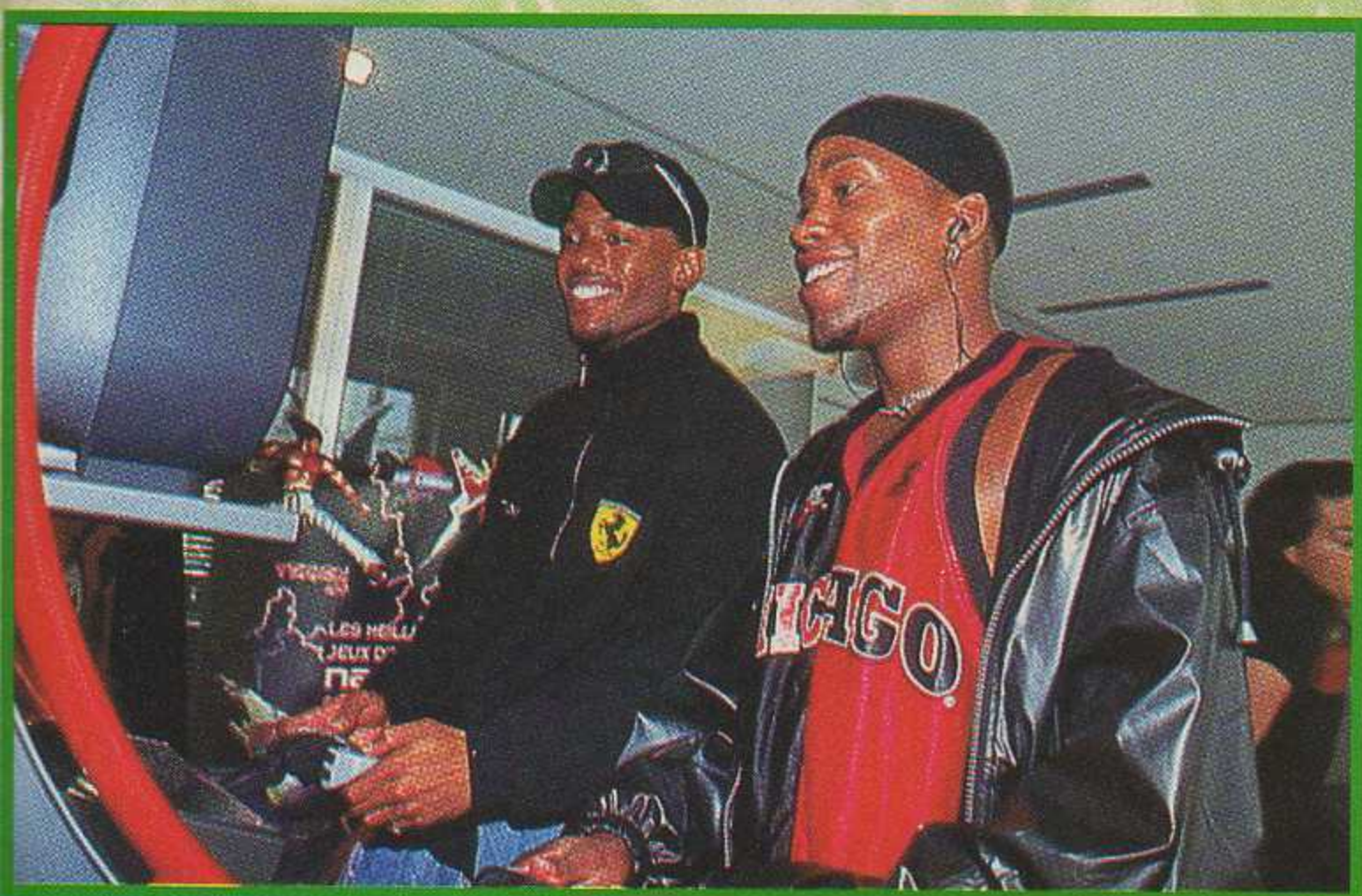
je préfère jouer contre l'ordinateur.
DEE TAILS : Quand j'ai commencé à jouer avec Killer Instinct par exemple, mon premier objectif était de passer tous les niveaux. Ensuite, j'ai appris tous les coups spéciaux.

PO : Vous investissez beaucoup de temps dans ce loisir ?

KULE-T : Quand je commence, je peux jouer toute une journée. Une fois, pendant un voyage en avion pour aller en Australie, j'ai joué pendant tout le vol, qui durait 12 heures !

DEE TAILS : C'est un peu pareil pour moi, quand je commence à jouer, je ne me rends plus compte du temps qui passe et ça peut m'amener tard dans la nuit.

PO : Comment vous êtes-vous rencontrés ?



DEE TAILS : G-Man et K.G se connaissent depuis longtemps parce qu'ils n'habitaient pas très loin l'un de l'autre. J'ai rencontré G-Man dans une boîte de nuit, durant un concert de Soul 2 Soul. Après ça, on a organisé une audition pour trouver le quatrième et on a connu Kule-T.

PO : Qu'est-ce que vous aimez ou détestez dans le fait d'être célèbre ?

KULE-T : Cela me permet de danser et chanter, bref de faire mon boulot, sans avoir de

« Être célèbre, ça permet de chanter et danser, sans avoir de problème d'argent, sans être obligé de trouver un autre job. »



problème d'argent, ou sans être obligé de trouver un autre job. Ce que je déteste, c'est l'hypocrisie des gens des maisons de disques. Tant que tu ramènes

de l'argent, tout va bien ! mais si ça s'arrête, ils te tourment le dos.

K.G : J'aime que ma musique soit connue et reconnue, et que les gens l'apprécient. C'est quelque chose de moi qui restera toujours !

DEE TAILS : Ce que j'aime avant tout, c'est ce métier.

Pouvoir répéter avant un concert ou faire un

disque en studio et voir son travail terminé à la fin de la journée. En plus, où que l'on aille, ça fait toujours plaisir de voir des gens demander un autographe, vouloir vous faire une bise... Ça nous touche.



Mais en même temps, on rencontre beaucoup de gens jaloux qui essaient de nous agresser pour pouvoir porter plainte et toucher de l'argent !

PO : Si vous n'aviez pas réussi dans cette voie, quels autres métiers vous auraient tentés ?

K.G : J'aurais aimé faire du théâtre classique, dans des pièces de Shakespeare !

DEE TAILS : Moi aussi j'aurais voulu devenir acteur... mais plutôt dans des films d'action, de science-fiction voire d'amour.

FICHE SIGNALÉTIQUE

PRÉNOMS : Kule-T, G-Man, Dee Tails, K.G

NÉS LE : 19/01/75 (21 ans), 22/09, 16/12/00, 15/09/3176

(dans le futur).
 SITUATION DE FAMILLE :

Tous disponibles sauf G.Man, fiancé.

PARCOURS :

K.G est né dans une famille de chanteurs et a tenté quelques expériences dans ce domaine.

G-Man a éduqué quelques chorales à Trinidad, Brooklin, et en Angleterre. Kule-T a commencé par jouer de la batterie, guitare et basse, puis s'est mis à chanter dans des clubs et dans une chorale.

Dee Tails a commencé par vouloir être acteur. Doué pour la danse, il s'est produit dans différentes troupes dont celle de MC Hammer le temps d'une tournée.

Leurs tubes : *I've got a little something for you*, *If you only let me in* et *Happy*.
 Premier album : *To the next level*.



Les plus belles
interviews
de Mahalia

« Essaie d'imaginer », à Paris, un salon de thé cossu accueillant une jolie jeune femme aux traits fins, gelée par les grands froids de l'hiver. C'est le décor de l'interview de...

Vanessa Demonny



Est-ce que vous connaissez les jeux vidéo ?

VANESSA : Je fais partie de la génération Game Boy, donc je ne connais rien aux nouveaux jeux vidéo. Je joue de temps en temps avec les enfants de ma famille mais ils sont beaucoup plus doués que moi, je perds tout le temps, ça m'énerve ! Je n'ai pas de console chez moi. En revanche, j'étais une accro de la Game Boy. Je jouais 24h/24, dans le métro, dans mon lit, partout !

Vous jouiez à quel type de softs ?

J'avais plein de jeux, aussi bien Les Tortues Ninjas que Tétris.

Si une chaîne vous proposait d'animer une émission télé, vous feriez quoi ?

Je ne ferais pas d'émission de télévision. Je remercierais en disant que ce n'est pas pour moi.

Pourtant, on vous voit souvent chez Arthur...

Pas si souvent que ça. Mais il est vrai que c'est une des rares émissions dans laquelle je suis « une habituée ». J'y vais par amitié pour Arthur et pour m'amuser, sans avoir pour autant quelque chose à vendre.

Parlons un peu musique. Je crois que votre premier album n'a pas rencontré le succès que vous escomptiez...

Il est vrai que mon disque n'est pas beaucoup passé en radio, surtout sur Paris. Mais il s'est tout de même bien vendu. Ceci dit, il ne faut pas se voiler la face : le produit ne correspondait pas non plus à ce que les radios attendaient à ce moment-là. Si je dois faire un autre album, je prendrais le temps de m'y impliquer davantage.

Justement, imaginons qu'on vous donne carte blanche pour un nouvel album, vous enregistreriez quoi ?

J'aime beaucoup la variété française et la soul, j'essaierais donc de réussir un mélange de ces deux genres musicaux.

Vous avez été lancée par M6, comme Ophélie Winter dont les titres marchent bien. Qu'en pensez-vous ?

D'un point de vue professionnel, c'est une personne que je respecte profondément. Elle fait de bons produits, les défend bien, c'est une bosseuse. Je lui tire mon chapeau.

Qu'espérez-vous en sortant votre album ?

Quand j'ai sorti ce disque, j'étais tellement contente de faire de la chanson que même si j'en avais vendus dix, j'aurais été ravie (heureusement, j'en ai vendus plus !).

Mais à vrai dire, c'était un challenge pour moi parce que personne ne m'attendait dans la chanson. Ça venait d'une envie réelle que j'avais découverte en faisant quelques scènes pour l'album de *Classe mannequin*.

Vous êtes satisfaite du résultat ?

Cet album est ce qu'il est. Je ne dis pas que je referais exactement la même chose... mais maintenant, c'est du passé et je suis tournée vers l'avenir.

« Je fais partie de la génération Game Boy, donc je ne connais rien aux nouveaux jeux. »



Vous sortez un calendrier 1997*. Est-ce une volonté personnelle ou un choix de promo ?

J'avais souvent dit que je ne ferais pas de calendrier parce que, en général, ils sont conçus par des magazines et que l'on est donc obligé de suivre ce que veulent les rédacteurs en chef. Cette idée-là me gonflait. Quand je n'ai pas envie de porter un truc, je ne le porte pas ! Ce calendrier, c'est moi qui l'ai décidé. Je ne voulais pas être photographiée en maillot de bain sur une plage, mais juste faire un recueil de jolis clichés. C'est pour ça que j'ai voulu du noir et blanc.

Il y a déjà eu le calendrier de Mallauri Nataf. Aujourd'hui, le vôtre sort en même temps que ceux de Cachou et Véronika Loubry, et Ophélie Winter. Doit-on y voir un phénomène de mode ?

Ce principe existe depuis longtemps, surtout aux États-Unis avec notamment ceux de Sharon Stone ou de Marilyn Monroe. Pour Cachou et Véronika, c'est une commande d'un magazine. Moi, je l'ai fait toute seule, pour répondre à la demande de mon public. C'est-à-dire que j'ai trouvé un photographe qui avait de bonnes idées, et j'ai choisi les visuels. Je ne voulais pas de couleurs parce que je trouve que ça fait un peu vulgaire. Or moi, je voulais de la sensualité et du mystère.

Vos formes généreuses vous ont aidée ?

Oui, cela m'a aidé. Mannequin, je me faisais remarquée parce que je n'étais

pas comme les autres. Après, soit on aime soit on déteste, mais ça ne laisse pas indifférent.

Est-ce là un atout que vous cultivez...

J'ai toujours bien vécu mes formes. J'aime les femmes rondes avec des formes. Je le vis donc très bien.

Est-ce qu'il y a des émissions auxquelles vous ne voulez pas participer ?

J'aime aller dans les émissions que je regarde. Il y en a qui ne m'intéressent pas, dans lesquelles je n'ai pas ma place parce que le public qui les regarde n'est pas le mien. Cela dépend aussi des opérations à vendre...

En général, comment réagissez-vous face à la critique ?

Lorsqu'elle est constructive, il n'y a aucun problème. Critiquer pour critiquer, c'est facile, risible et ridicule. Celles qui viennent de mon public me touchent, mais les critiques des journalistes qui n'ont même pas vu la série et qui ne signent même pas leurs articles, ce n'est pas professionnel ! Ce n'est somme toute pas très grave. Il faut se blinder.

Si vous n'aviez pas réussi dans ce métier, qu'auriez-vous fait ?

J'aurais aimé être archéologue ou danseuse étoile. J'ai fait de la danse pendant 10 ans, mais elle n'a pas voulu de moi, alors je suis devenue mannequin.

Si vous aviez trois vœux à formuler...

Un scénario, un scénario, et encore un scénario.

Plutôt un drame ou une comédie ?

Une comédie, c'est très difficile parce qu'il y a un rythme à tenir. Je crois qu'il est plus dur de faire rire que de faire pleurer. Mais de toute façon s'il y a un bon scénario, je fonce ! Je n'ai

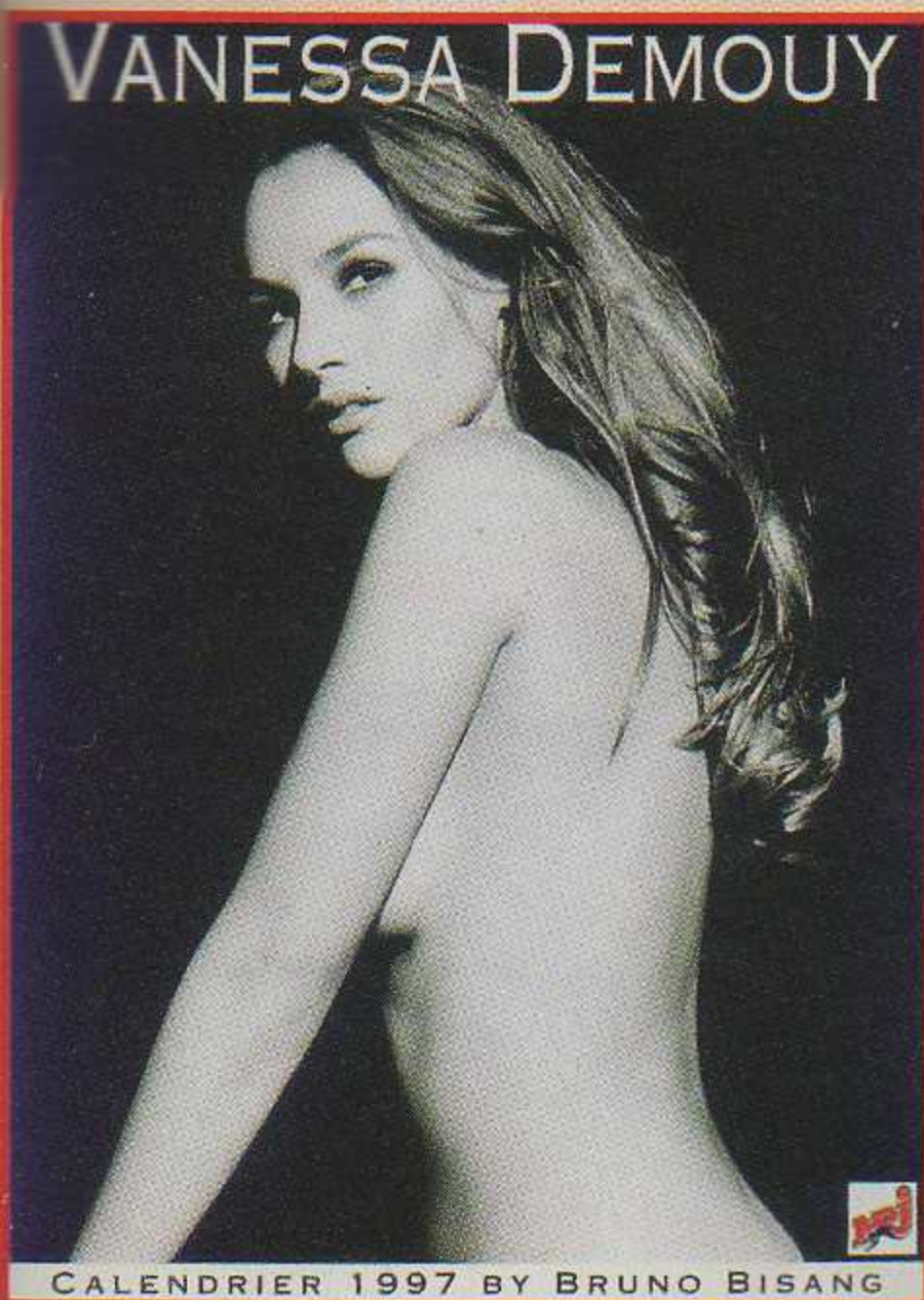


pas d'exigences particulières quant au rôle.

Quel est l'objet qui vous suit partout ?

Mon agenda, avec des photos de gens que j'aime à l'intérieur.

* (Pour en savoir plus et commander le calendrier, vous pouvez consulter le 3615 Vanessa Demouy — 2,23 F la mn).



CALENDRIER 1997 BY BRUNO BISANG

FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : Demouy
PRÉNOM : Vanessa
NÉE LE : 5 avril 1973

SITUATION DE FAMILLE :

Heureuse.

PARCOURS : A délaissé les études assez tôt pour devenir mannequin. A commencé la comédie sur M6 dans *Classe mannequin* puis joué dans divers téléfilms.

A sorti un disque.

Prépare actuellement un film de cinéma, à sortir l'année prochaine, mais c'est encore un secret...

Sort un calendrier 1997.

Vedette des *Aventures Caraïbes* qui seront diffusées en janvier sur M6.



l'arcade dépasse les bornes

Une rubrique arcade « light » ce mois-ci qui ne tient que sur deux pages — cela devient exceptionnel et c'est tant mieux. Au programme, que du bourrin : un shoot them up (le nouveau Raiden !) et une simulation de tanks qui ne fait pas dans la finesse ! On termine sur quelques nouveautés prévues au Japon et on se concentre, déjà, pour vous proposer une rubrique plus dense le mois prochain.

On les a essayées pour vous

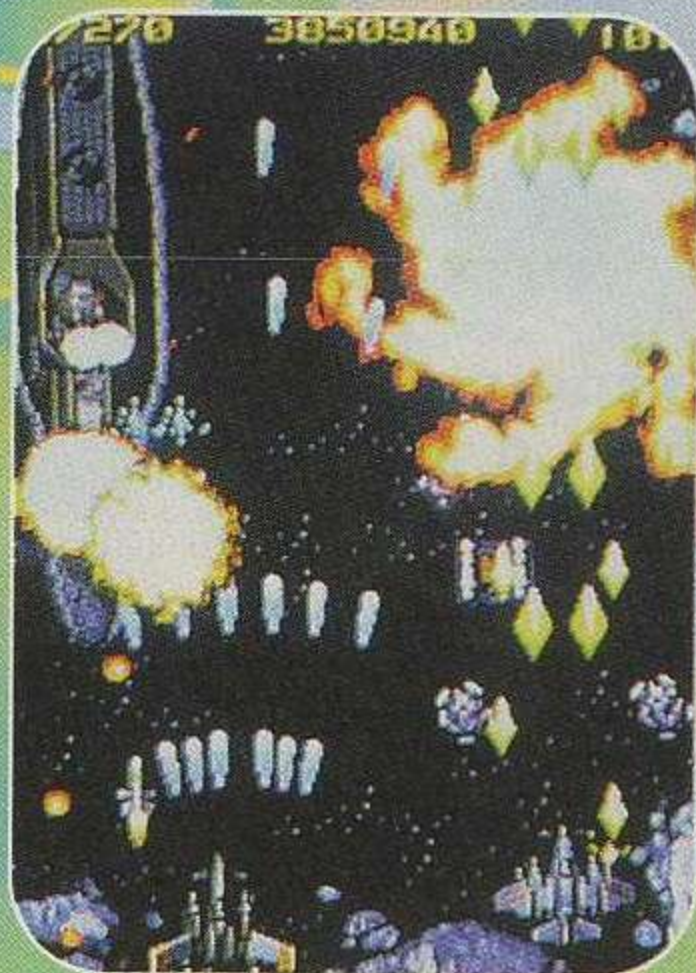
Raiden Fighters Seibu

91%

Fans de la Saga Raiden, réjouissez-vous ! Le quatrième opus de la série (le troisième étant Raiden DX) vient d'arriver dans notre beau pays et le moins que l'on puisse dire, c'est que

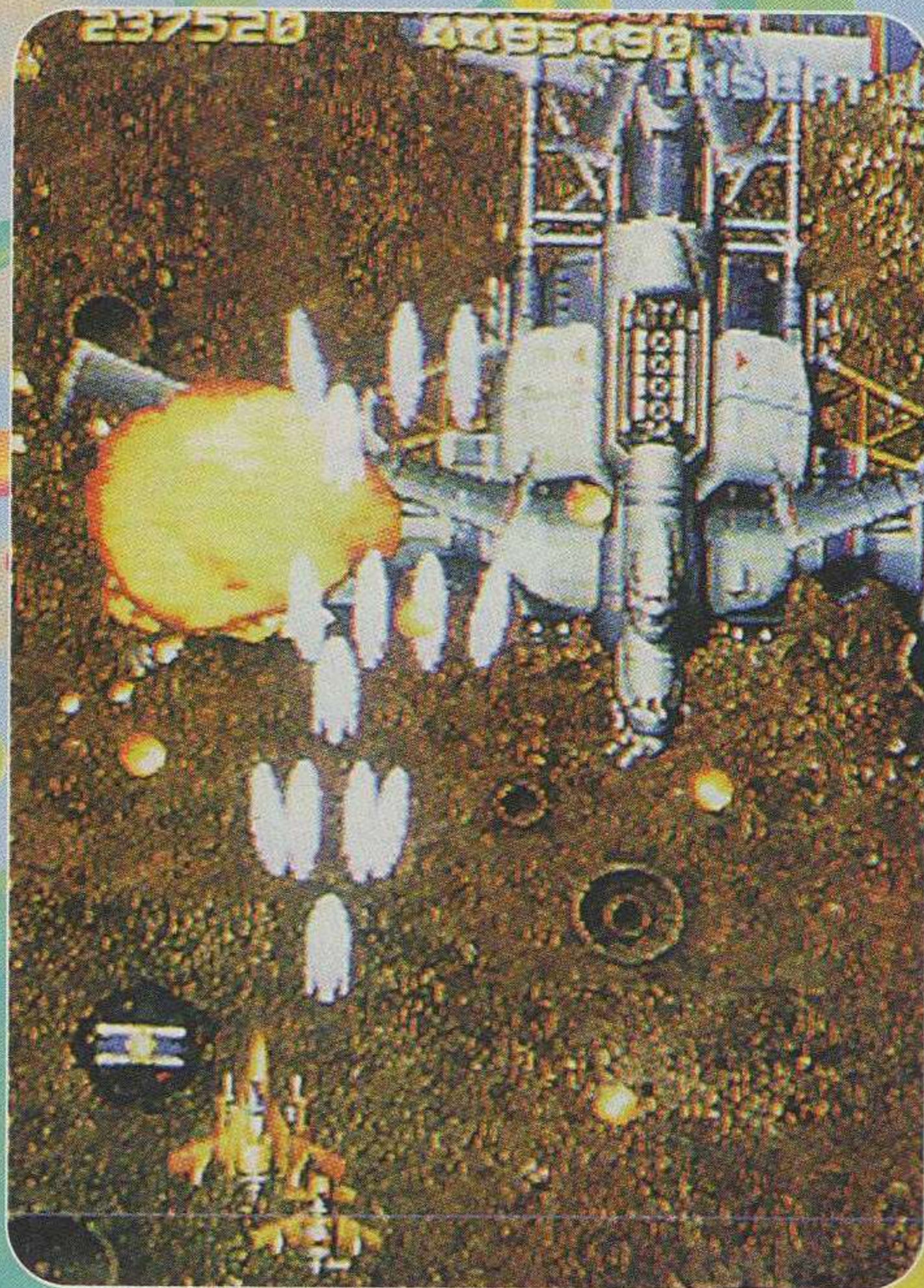
Seibu vient de redéfinir le terme de shoot them up ! Tout d'abord, vous avez le choix parmi pas moins de sept vaisseaux, tous très différents les uns des autres. Chaque avion dispose de deux tirs (missile et laser) ainsi que d'une super attaque. De plus, jusqu'à trois modules peuvent se fixer à votre machine de guerre volante, vous donnant un tir supplémentaire variable selon votre nombre de modules. Normalement, les missiles et le laser sont distincts (vous avez soit l'un, soit l'autre) mais certains vaisseaux peuvent les cumuler (en contrepartie, ils n'ont pas de super attaques. Il ne faut pas exagérer !).

Pour utiliser la super attaque, il suffit de recourir au système bien connu dit « à la R-Type », (laisser le bouton de tir enfoncé quelques secondes puis le libérer). Ce qui est sympa, c'est que cette super attaque s'avère différente selon



que vous jouez avec les missiles ou avec le laser. En ce qui concerne les tirs, on peut pratiquement dire que tout le panel des feux des shoot them up est présent. Ainsi, nous retrouvons, entre autres, des tirs de Raiden 2 (normal !), Slap Fight, Viper Phase One ou Ray Storm, et d'autres propres à Raiden Fighters. Quant à la réalisation, elle va du classique pour les graphismes et le but des différentes missions, à excellente en ce qui concerne l'animation. Et il y a même quelques petits secrets. De plus, vous avez intérêt à être hyper concentré dès le premier stage tant le niveau de difficulté est élevé. Au final, Raiden Fighters est un shoot bien bourrin que Bubu ne renierait pas, excellent seul et génial à deux.

Points Forts :
Sept vaisseaux différents.
Un jeu à deux excellent.
La nouvelle définition du shoot them up !



tips TENGAÏ

Lors du choix du personnage, placez-vous sur le mode de sélection aléatoire puis faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas et enfin sept fois Haut. Vous pourrez alors jouer avec un personnage caché très puissant.

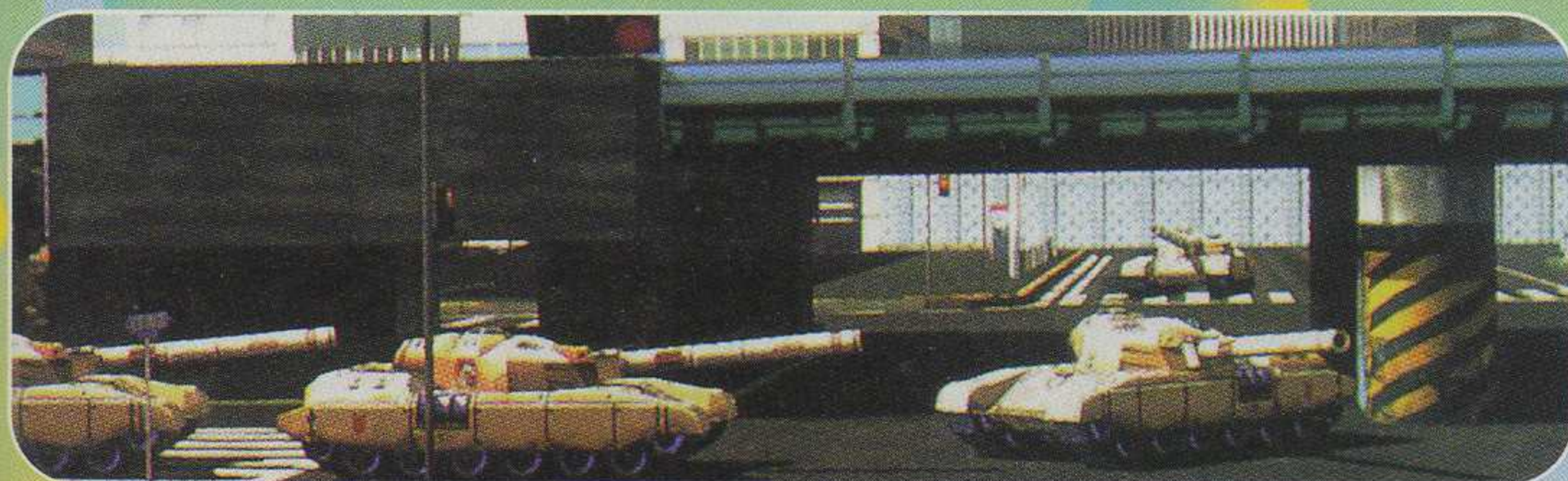
Tokyo Wars

Namco

88%

Sorte de Cyber Sled quelque peu simplifié aux niveaux des déplacements et des commandes, Tokyo Wars vous invite à conduire un char d'assaut (le pied !) et à blaster, à grands coups de canons, les véhicules adverses. Dans le jeu, deux équipes de chars se font face : la White Force (tanks blancs) et la Green Force (tanks verts). Deux décors différents peuvent vous servir de champs de bataille : le centre-ville, tortueux et avec plein de bâtiments, ou bien le port, plus dégagé. Les commandes sont simples : vous pouvez avancer, reculer ou bien tourner sur les côtés (le canon suit). Le bouton de tir sert à balancer les bastos gros calibre. Vous pouvez détruire plusieurs éléments de décor et vous amuser, par exemple, à écraser les voitures garées avec vos grosses chenilles. La caisse déformée disparaît ensuite (ça, c'est un peu dommage). Très réussi au niveau de l'ambiance sonore, Tokyo Wars se révèle en fin de compte assez accrocheur. C'est simple, pas prise de tête et quand votre char est détruit, vous avez le droit d'en conduire un autre tout neuf (mais votre adversaire augmente son score ranking, et le gagnant est celui qui a abattu le plus de chars adverses). On en fait assez vite le tour mais, à deux, les affrontements dantesques sont assurés. À voir.

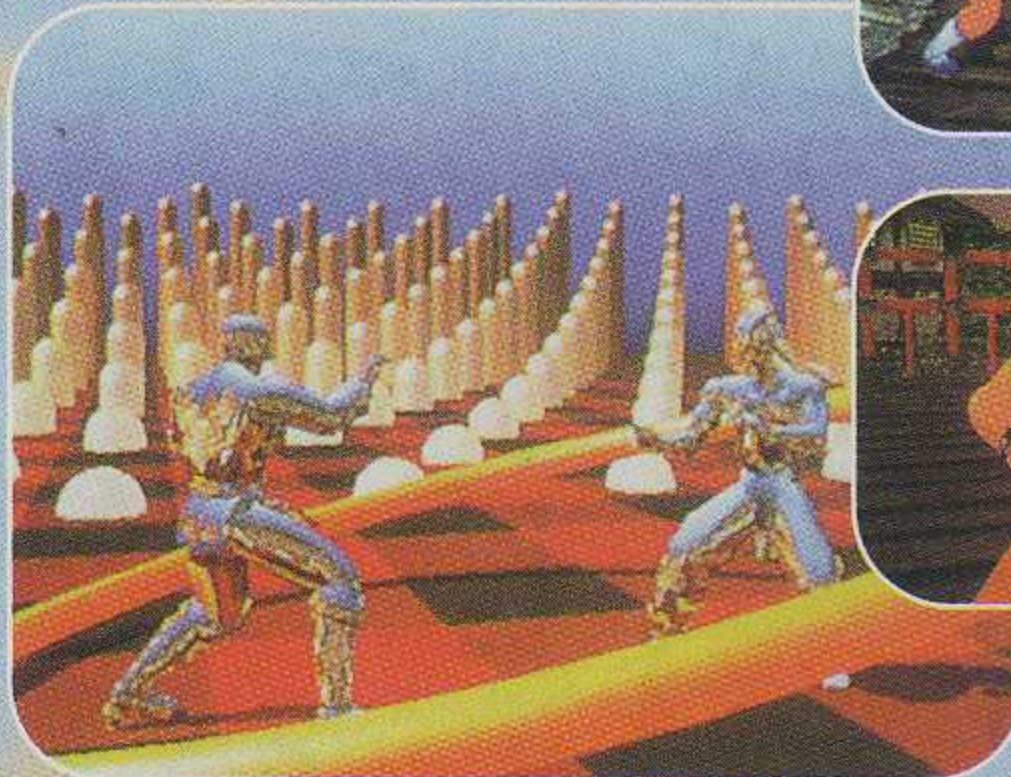
Points forts :
La simplicité des commandes.
L'ambiance apocalyptique.



Nouvelles du Japon

Commençons doucement la présentation des nouveautés japonaises en parlant de Puzzle Bobble 3.

Cette fois encore, le jeu n'innove pas des masses mais deux nouveautés font cependant leur apparition : la présence d'une nouvelle bulle arc-en-ciel (elle prend la couleur de la bulle qui disparaît à côté d'elle) et la possibilité de se servir du plafond pour envoyer des bulles par rebond (les bulles à éliminer peuvent être accro-



PF 573 Project.

chées aux côtés de l'écran). Plus intéressant, la nouvelle carte Konami, qui porte le nom agressif de Cobra, arrive à point nommé pour concurrencer la carte Model 3 de Sega. Développée en partenariat avec IBM, la Cobra se révèle évidemment très puissante (je vous épargne les détails techniques) et le premier jeu à être développé sur cette carte



Super Car.

Chrysler Dodge Viper, la Ferrari F40, la Mac Laren F1 et la Porsche 911 GT 2. Il y aura évidemment plusieurs circuits qui promettent tous de regorger de détails. Entre autres délires, on aura droit à des effets de brouillard, on verra des avions décoller, plus vrais que nature (le jeu est sponsorisé par la Japan Airlines), des colonnes grecques sur le bord de la route, à côté d'un autel où brûle un feu... Le must reste tout de même la présence d'un énorme colisée dans lequel vous pouvez entrer, et où évolue un taureau superbe. Bref, Super Car risque de faire un méga-carton et on vous en reparle dès qu'il arrive en France.

Une rubrique réalisée par Chris et Wonder.

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Le mois de décembre est le rendez-vous de tous les fans de Ridge Racer au Japon. En effet, depuis trois années successives, Namco profite de cette période pour sortir son « Ridge » new-look. « Ah, mais cette fois c'est pas Ridge, c'est Rage... Y a pas de mais ! Namco pouvait-il faire autre chose que changer le nom du jeu pour laisser entendre que, cette fois, c'est la bonne, « une grosse révolution, tellement c'est pas l'même jeu » ? Pas de réponse ? Bien. Alors voyons donc ce qu'il a sous le capot, ce nouveau Ridge rageusement neuf... Première surprise : il n'y a pas de petits vaisseaux à shooter pendant le charge-

ment, mais une très belle intro qui nous fait vite oublier ce manquement à la tradition. Arrivent les premiers menus, et là, on comprend qu'il y a vraiment quelque chose de changé. Le mode Deux joueurs par câble de liaison a disparu. À côté des options et du traditionnel mode Time Trial, le mode Grand Prix devient le cœur du jeu. Dans celui-ci, on retrouve un circuit décliné en trois versions plus ou moins longues, mais la sélection des bolides a été revue. Au départ, le joueur ne dispose que d'une seule voiture dont il peut régler l'adhérence. Pour acquérir une autre caisse ou améliorer son véhicule, il faut remplir sa bourse, qui pour le moment est encore vide. Qu'à cela ne tienne, il suffit d'arriver parmi les trois premiers d'une course pour empocher le pactole. Embarqué dans la première course, on prend le départ en douzième et dernière



Une courte portion de piste nous emmène en Chine. Notez les pavés sur la route.

moment d'une voiture performante, et cela est particulièrement frustrant. On en profite donc pour admirer le décor, absolument magnifique. La richesse et la qualité des éléments en bord de piste

d'une variante à l'autre, le circuit change suffisamment pour que l'on considère que le jeu comporte réellement quatre tracés, un anneau de vitesse venant s'ajouter après quelques victoires.

PlayStation

Rage Racer

ment, mais une très belle intro qui nous fait vite oublier ce manquement à la tradition. Arrivent les premiers menus, et là, on comprend qu'il y a vraiment quelque chose de changé. Le mode Deux

position. Les habitués des Ridge Racer ne sont donc pas dépaysés sur ce point. Sur ce point seulement, car... on se traîne lamentablement sur la piste ! Normal puisque l'on ne dispose pas pour le

sont étonnants, même pour qui a vu Ridge Racer Revolution. Le tracé lui-même est intéressant, enchaînant des montées et descentes dignes d'un Roller Coaster (montagnes russes). De plus,

Lorsque l'on a atteint le podium sur chaque tracé, on passe à une classe supérieure, plus difficile. Il convient alors de s'équiper avec du matériel plus performant, soit en payant un ingénieur



Grosse surprise : une fois tous les niveaux de difficulté franchis, on peut rejouer les circuits à l'envers. Incroyable, non !?



Dur, dur, la montée ! Le régime moteur chute vertigineusement, la voiture plafonnant à la vitesse d'une brouette.



C'est la grande tradition de Ridge Racer : le tunnel aux couleurs or. Celui-ci est étroit et piégé.



Le détail des éléments de décor bordant la piste est encore plus impressionnant que dans Ridge Racer Revolution.

qui améliore votre véhicule (cinq degrés de performance au total), soit en investissant dans un bolide tout neuf. On peut en compter une dizaine, et ceux-ci sont très variés tant sur le plan des caractéristiques que du design.

Seul défaut de ces nouveaux engins : ils comportent tous des points faibles (contrairement à celui obtenu en passant chez l'ingénieur). Au final, on se retrouve avec un choix de véhicules et de niveaux de jeu équivalent à ce que l'on trouve dans Ridge Racer Revolution.

Il faut juste se montrer un peu plus patient... Namco utilise toutes les ficelles possibles pour retaper un jeu qui a connu son heure de gloire, mais ne convainc pas. Pire, à trop vouloir débarrasser son jeu de course fétiche de sa fameuse étiquette « je passe les virages en dérapant à fond et je suis content », l'éditeur nippon a volontairement dégradé la maniabilité des voitures. Résultat : quand ces engins venus d'ailleurs vont suffisamment vite, on s'arrache les cheveux pour essayer de

comprendre leur comportement. Et c'est un fan de Ridge Racer qui vous parle...

Paradoxalement, l'anneau de vitesse est le plus emballant. Sur ce circuit pourtant monotone, on fonce tellement que l'on éprouve des sensations grisantes. Ça fait quand même un peu court...

Les mordus de techno pourront toujours profiter des musiques du jeu, dans le ton des premiers volets. Les artistes en herbes seront eux aussi ravis, puisqu'ils ont la possibilité de changer les couleurs des voitures et de dessiner leur propre logo. Un gadget sympa.

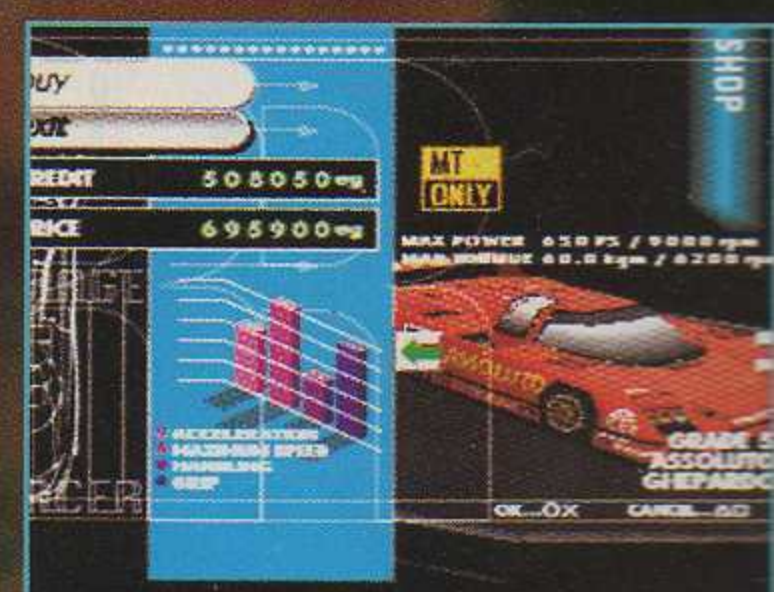
Bref, pas de renouveau chez Namco qui n'en finit pas de nous resservir un concept déjà usé au lieu de développer un titre PlayStation original. À trop vouloir tirer sur la corde, l'éditeur a

atteint le point de rupture. C'est bien dommage, car Namco a déjà prouvé par le passé qu'il est aussi capable du meilleur.

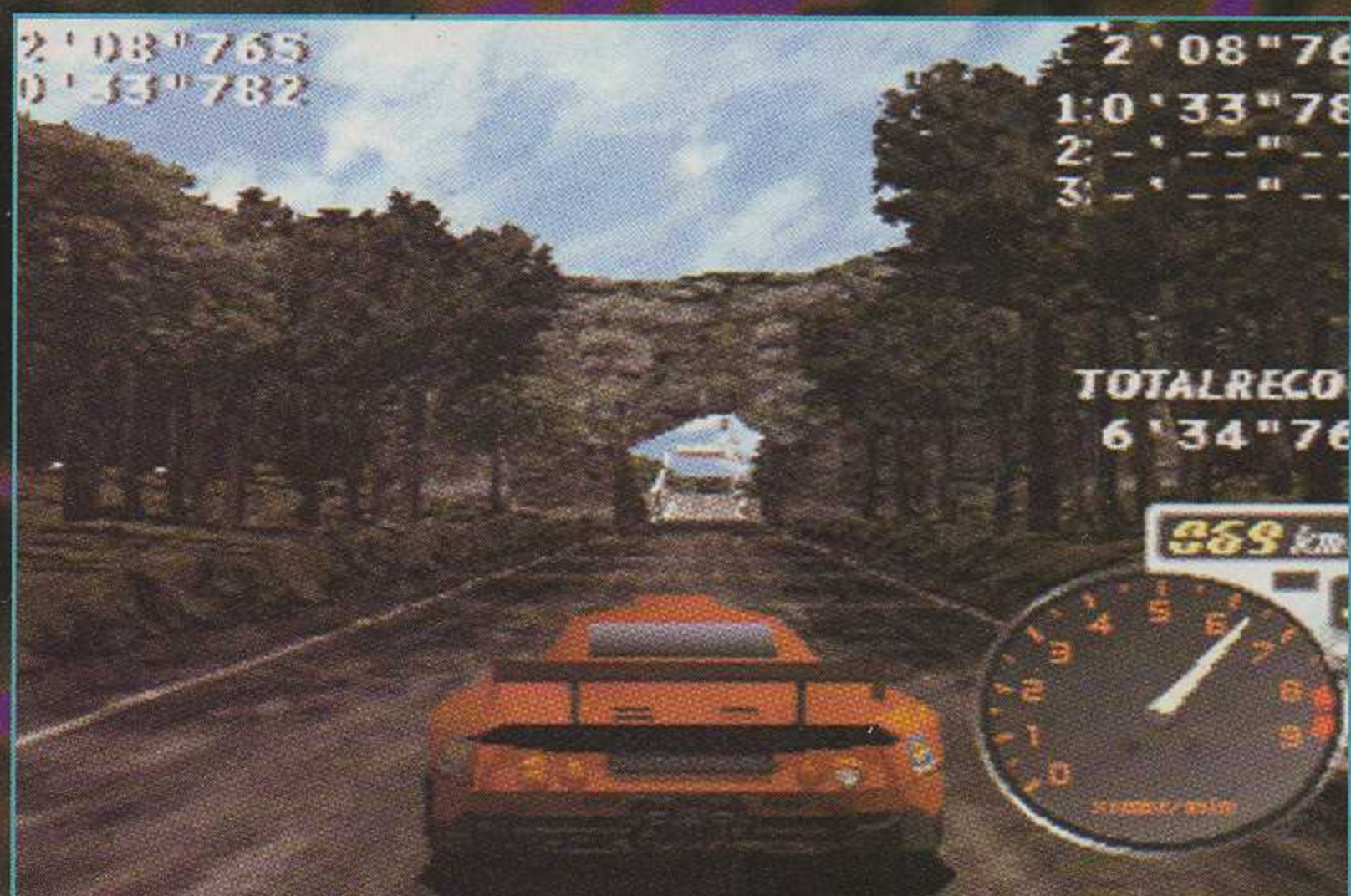
Milouse



L'anneau de vitesse, disponible après le troisième niveau de difficulté, permet de se tirer la bourre sans problème.



Dix voitures vous attendent dans le garage de Ridge Racer. Les plus performantes ont une boîte de vitesses manuelle.



Un passage dans un petit bois où les arbres assombrissent la piste rappelle un peu The Need for Speed.



Après avoir gagné de la vitesse dans la descente, le freinage au niveau de cette épingle risque d'être douloureux !

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

Après avoir vu PilotWings 64, Mario 64 et Wave Race 64, on a bien cru que les mots « lamentable », « pitoyable », « ringard » et autres synonymes seraient à tout jamais bannis des tests de jeux Nintendo 64. Cruis'n USA, jeu de caisses développé aux États-Unis par Nintendo, a au moins le mérite d'innover : il introduit une part de médiocrité dans la production de titres Nintendo 64... On peut en effet se demander comment le constructeur japonais ose éditer pareil jeu. Est-ce pour tenir la promesse (faite il y a plus d'un an) d'adapter ce titre



Le jeu à deux est éclatant... tellement il est grotesque. Animation saccadée, collisions comiques et intérêt absent.

la borne (qui n'attirait déjà pas les foules). Les graphismes ne sont que dépouillement ou répétition, selon les circuits. On se croirait effectivement



Ce que j'aime par dessus tout dans Cruis'n USA, ce sont les tunnels, d'une richesse graphique qui laisse béat.

À dire vrai, on n'en voit pas grand-chose, tant la visibilité est médiocre. Rien ne vient tromper l'ennui qui s'installe dès la première minute. L'impression de vitesse est mal rendue, les crashes sont nuls et le challenge inintéressant. L'animation est par moment fluide, mais le plus souvent indigne d'une 32 bits. À deux joueurs, n'en parlons même pas... Le plus incroyable, dans tout cela, c'est que l'on voit les décors s'afficher devant soi ! De

Cruis'n USA

date et lieu de sortie

DISPO USA

éditeur

NINTENDO

textes

ANGLAIS

genre

COURSE

On cherche encore !

Le jeu est en vente libre aux États-Unis.

Cruis'n USA

Nintendo 64

arcade sur Nintendo 64, dans une version techniquement supérieure ? Pari perdu de toute façon, puisque la cartouche n'arrive pas à la cheville de

devant une borne d'arcade, mais vieille d'au moins dix ans... Ici, il suffit de foncer bêtement sur de longues routes américaines. On voit du pays, alors ?

plus, la jouabilité, difficile à évaluer dans ces conditions, n'est que moyenne. Quant aux musiques, il me tarde d'aller éteindre la console pour ne plus jamais

les entendre. De toute façon, à la rédaction, personne n'y joue...

Milouse



On pourrait penser à la vue de certaines photos que le jeu est techniquement réussi. Grave erreur...



La vue intérieure permet d'admirer les pare-chocs arrière des autres bolides, plutôt jolis, il faut le reconnaître.

DYNAMIC
VISIONS

CAPCOM™

STREET FIGHTER II



EN VENTE



BIENTÔT



BIENTÔT

3 EPISODES par
cassette (75 Minutes)
+
mini-poster cadeau
Exceptionnel:
prix public conseillé
129 F TTC

Over the World

Contrairement à ce qu'un œil non averti pourrait croire à la vue des mots « Fighter II », Super Puzzle machin est en fait dérivé de Tetris. Les huit personnages que vous pouvez incarner ici (ils n'influent en aucune manière sur le jeu mais sont là pour faire joli, et sont au demeurant assez jolis) sont respectivement tirés de Street Fighter (Ryu, Ken, Sakura et Chun-Li) et de Darkstalkers (Donovan, Lei-Lei, Felicia et Morrigan), deux titres Capcom. Le jeu consiste, sur un tableau dans lequel descendent des séries de deux pièces de différentes couleurs, à aligner

les pièces pour ensuite les faire disparaître en se servant des options Vanish qui leur sont associées. Je m'explique. Vous alignez vos petits diamants rouges, jaunes, verts... Bon, tout se passe bien. Vous construisez de gros diamants en empilant les petits, c'est joli et vous êtes content. Le truc, c'est que ces blocs doivent disparaître. C'est même le but du jeu. Pour ce faire, il faut que l'option Vanish rouge touche une ou un ensemble de briques rouges (toutes les briques de même couleur en contact disparaissent en même temps), le Vanish vert une brique verte, etc. L'astuce consiste alors à faire en sorte que,



Combat serré entre Ryu et Ken qui enchaînent les disparitions et nettoient drastiquement leur écran.

après avoir fait disparaître une série de briques, celles retombant contiennent un Vanish qui va à son tour provoquer la disparition d'autres briques, en dessous, pour procéder à des enchaînements (nous sommes dans un jeu Capcom, ne l'oublions pas). Selon la rapidité et l'importance de vos enchaînements, vous faites apparaître chez votre adversaire — Super Puzzle est un jeu qui ne se joue qu'en versus, contre un

Super Puzzle Fighter II X

date et lieu de sortie

DISPO JAPON

éditeur

CAPCOM

textes

JAPONAIS

genre

TETRIS-LIKE

C'est mignon et bien fait.

Il y a pas mal de modes différents.

Décidément, Capcom ne sait plus quoi inventer pour nous pondre des Street Fighter !

Saturn

Super Puzzle Fighter II X



Et une super attaque pour achever son adversaire, une ! Chun-Li n'est franchement pas commode.

humain ou la console — une série de briques numérotées. À chaque nouveau tour, le chiffre baisse (de 5 à 0) et le bloc prend la couleur du dernier chiffre. Pendant ce temps, des diamants « neutres » vous bloquent et peuvent se révéler embêtants. Le concept est assez tortueux, mais c'est bien pensé. En plus du mode Tournoi, que l'on peut terminer en Easy, Normal et Hard, un Puzzle mode (très difficile) est disponible, ainsi qu'un mode Expert, qui n'apparaît que lorsque vous avez cartonné dans les modes précédents. Les personnages présents à l'écran durant les matchs sont très vivants : ils font des grimaces, envoient des super attaques... Leur présence n'est absolument pas nécessaire, mais elle apporte un plus non négligeable.

Bref, Capcom use et abuse de son titre phare, c'est clair, mais pour une fois le concept change un peu. Un jeu à voir, si vous êtes amateur du genre.

Chris



Si tu préfères payer plus cher, tourne la page...



La solution pour acheter tes Jeux moins chers



Jusqu'à 3 JEUX 249F TTC AU CHOIX CHACUN + Frais d'envoi

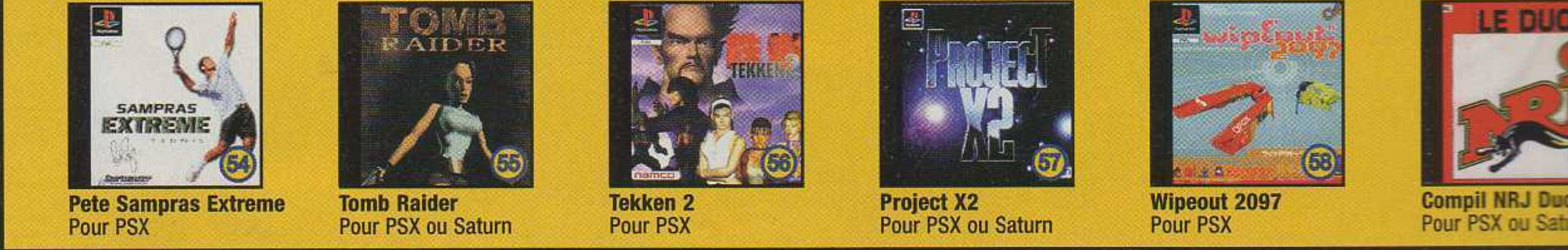
Offre valable jusqu'au 30/06/97

Et en plus... 2 Cadeaux de bienvenue !

1^{er} Cadeau
Une superbe K7 vidéo Cartoons



2^e Cadeau
Un cadeau surprise Si tu réponds dans les 8 jours.



Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du CD-ROM

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Aucune obligation d'achat mensuel ou trimestriel.
- Un Catalogue Magazine Gratuit chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des Nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (dèjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Consoles, CD-ROM ou CDI au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

PO0197

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM, 18 Rue d'Enghien BP 804, 75470 Paris Cédex 10

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e
N°	N°	N°

Je possède une Saturn PSX

Je possède également un ordinateur : PC MAC

1^{er} Cadeau : Une K7 Vidéo Cartoons

2^e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours

Je choisis 1 JEU, je joins mon règlement de 278 F (249 F + 29 F de frais d'envoi)

Je choisis 2 JEUX, je joins mon règlement de 527 F (498 F + 29 F de frais d'envoi)

Je choisis 3 JEUX, je joins mon règlement de 776 F (747 F + 29 F de frais d'envoi)

Je règle par : Chèque* Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du CD-ROM

CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.

Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur. Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

NOMENAC - RCS Roubaix-Tourcoing - B 304 495 299
4, allée de la République - 59170 ORCHÈVRES - Tél : 01.44.03.42.30

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation

Le Club par Minitel et par Téléphone

08-36-67-05-05

+3615

Déchire ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Over the World



Les effets de lumière et les impacts qui accompagnent certains coups apportent un plus indéniable aux combats.

Ruroh ni Kenshin

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SONY

textes

JAPONAIS

genre

COMBAT

Des graphismes très « propres ».

Une jouabilité très accessible.

Pas assez de persos, ni de coups.

Pas assez technique, ni assez beau...

ment très raides. Ce côté mécanique gâche quand même le plaisir de jeu, et la jouabilité, quoique simple, est bien peu naturelle. Les effets de lumière qui accompagnent certains coups et mouvements ne manquent pas de classe (ils rappellent Tobal) et les ballets offensifs auxquels se livrent les persos sont souvent assez jolis à voir. Dommage que Ruroh ni Kenshin ne soit pas plus intéressant techni-

sant que deux boutons de frappe. Il vous suffit de varier les combinaisons pour trouver des séries d'enchaînements (il n'y en a pas des masses !). La garde est également associée à un bouton — vous pouvez redéfinir les touches pour l'associer à un flip, ce que je vous conseille — et le reste des commandes s'effectue par le biais des combinaisons garde + touche de frappe, ou bien une direction + touche de frappe.

À l'écran, les combattants paraissent bien raides, et lorsqu'on les voit évoluer pour porter leurs coups, le doute se dissipe : ils sont effective-

Adapté d'un manga qui cartonne assez sérieusement au Japon, Ruroh ni Kenshin a pour héros un jeune samourai, Kenshin Himura, manifestement très doué pour manier le sabre. Le jeu vous invite à incarner un personnage parmi les sept disponibles. Un choix réduit qui devient même quasi inexistant en mode Story puisque vous ne pourrez jouer qu'avec Kenshin (au tout début) ou bien avec son copain à la grosse épée (pour les combats suivants). Un détail, certes, mais c'est un peu dommage. Question jouabilité, le jeu étonne en ne propo-

Ruroh ni Kenshin

PlayStation

Un vrai DA

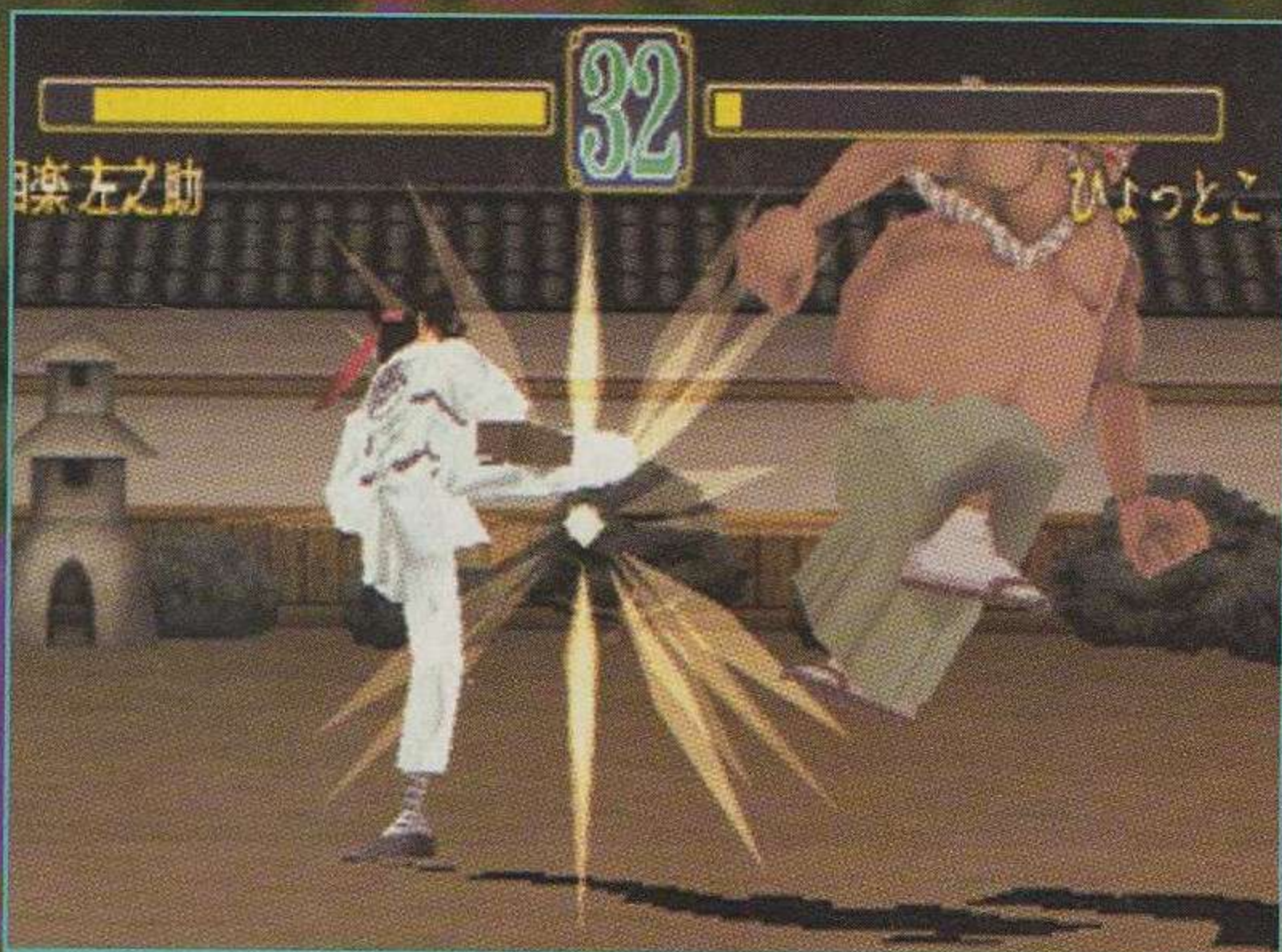
Les séquences animées qui ponctuent le mode Story de Ruroh ni Kenshin sont très réussies. Leur qualité est quasi équivalente à celle d'un dessin animé.



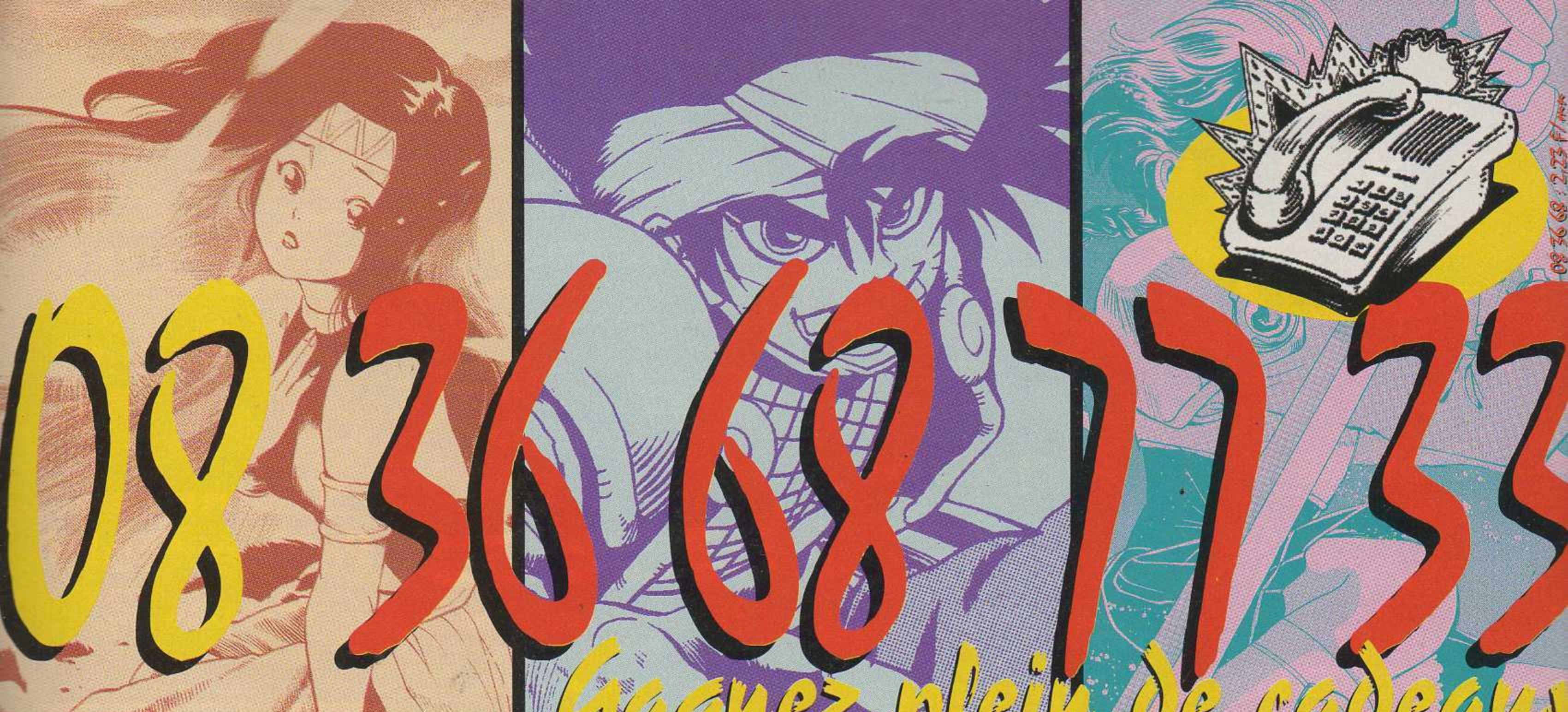
quement parlant (la palette de coups des personnages semble assez limitée), qu'il n'y ait pas davantage de combattants et qu'il lui manque une « âme » (un élément difficile à inté-

grer dans un jeu, je vous l'accorde). Les choses s'arrangeront dans une future version 2, peut-être...

Chris



Sannosuke est armé d'une grosse épée lorsque vous le rencontrez... mais il la perd lorsque vous jouez avec !



Gagnez plein de cadeaux

Quiz Manga Player

Les lots

15 mangas

Magic Knight

Rayearth

vol. 1

15 mangas

Rampou

vol. 1



MANGA Player COLLECTION

Over the World

Les meilleurs jeux venant

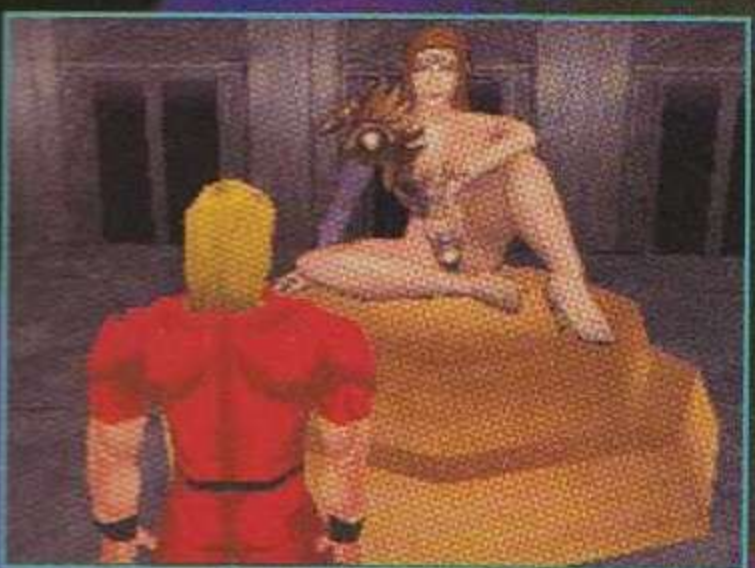
Cobra Space Adventure

machine
PLAYSTATION
éditeur
TAKARA
texte
JAPONAIS

Cobra — The Shooting Game est un « doom-like » scénarisé. On y rencontre des personnages avec lesquels on discute. Et comme dans tout



doom-like, on déambule dans des couloirs. Les ennemis apparaissent et tentent de vous lasser mais certains niveaux, plus calmes, sont plutôt orientés recherche. Toutefois l'ensemble n'apparaît guère au point : l'animation, peu fluide et graphiquement faible, les com-



bats à la limite du fastidieux et la jouabilité approximative rendent le jeu pénible. Bref, tout cela ne vaut que par la présence du héros, Cobra (pas suffisant pour motiver un achat, même — et surtout — si vous êtes un fan du personnage !).

Leflou

Airgrave

machine
PLAYSTATION
éditeur
SANTOS
texte
JAPONAIS

Ce shoot them up est une insulte à la PlayStation. Si l'on excepte les séquences intermédiaires à base de DA, le jeu n'utilise qu'en partie les capacités de la machine et on a même droit à des ralentissements outrageux. D'un point



de vue action, il n'y a rien que n'aurait été capable de gérer la Super Famicom ! On peut quand même lui reconnaître une bonne difficulté qui pourra peut-être intéresser les amateurs, mais, dans le genre, on a vu mieux.

Wolfen

Bubsy 3D

machine
PLAYSTATION
éditeur
ACCOLADE
texte
ANGLAIS

Pauvre Bubsy, si sur 16 bits son jeu tenait la route, sur 32 bits ça n'est vraiment pas ça ! Voilà de la plateforme en 3D d'une pauvreté graphique telle qu'on a très peu de plaisir à évoluer dans ces drôles d'univers. D'autant plus que la jouabilité rend la prospection difficile ! Sinon le jeu en lui-même présente

un beau challenge, mais reste à savoir si vous saurez passer outre la triste simplicité des décors. Bref, Bubsy 3D n'apporte vraiment rien de sensationnel et devient presque ennuyeux à la longue.



Et en somme, si vous voulez de la plateforme 3D sur PlayStation, je vous conseille plutôt Jumping Flash 2 !

El Didou

Sengoku Ace Episode 2

machine
SATURN
éditeur
ATLUS/SPIKYO
texte
JAPONAIS

Stoop, j'arrête tout de suite les gagaballiens : ce jeu n'a rien à voir avec un certain gnome volant ! Pourtant, vous y dirigez bien de petits bonshommes qui volent... Mais il s'agit d'un shoot'em up à scrolling horizontal, avec pour thème le Japon médiéval (sic) ! Adaptation de la borne d'arcade Tengai (testée le mois dernier), Sengoku Ace — n'en déplaise à notre ami Wonder — est trop classique. Il faut dire que cette



version ne paie pas de mine, avec ses sprites rikiki, sans relief et aux couleurs fades. À noter la présence d'un second CD, contenant des Art Work sur les hits Spikyo (Gunbird, etc.). À réserver aux Wonder et autres Reyda.

Bubu.

Thunderforce Gold Pack 2

machine
SATURN
éditeur
TECHNO SOFT
texte
ANGLAIS

Cette compilation d'anciens hits innove dans le genre, puisqu'elle propose des jeux « pas si vieux que ça » : les Thunderforce, des shoot them up Megadrive du début des années 90... Ce second pack contient plus exactement la version arcade de Thunderforce 1 — qui ressemble comme deux gouttes



d'eau à la version MD, et le Thunderforce IV de la console — graphiquement plus évolué. L'action est restée sympa, sans plus. Car si ces shoots avaient fait sensation à l'époque, c'était en partie grâce à leur qualité technique. Sinon, ils n'étaient pas aussi déments que ça. De plus, graphiquement largués sur Saturn, ils ne peuvent plus compter que sur une certaine nostalgie... des temps récents.

Bubu

de l'étranger...

Wonder Project J2

machine
NINTENDO 64
éditeur
ENIX
texte
JAPONAIS

Ce jeu d'aventure (qui n'en est pas tout à fait un) vous fait tirer les ficelles du destin d'une jeune fille pas



comme les autres. Son père, le savant Gepetto, l'a créée dans un but précis. La donzelle androïde ne connaît pas grand-chose à la vie, et vous devrez l'aider à accomplir sa mission. Vous n'êtes pas présent à l'écran mais Josette (qui porte le prénom d'une de mes institutrices... *ndr*: on s'en fout, Reyda) croit que vous l'aidez depuis une autre dimension, un peu comme dans « Code Quantum ». Pour communiquer, vous lui causez par



l'intermédiaire d'un robot-volatile très agité, qui l'accompagne partout. C'est rigolo deux minutes — voilà sans doute un concept top cool d'intelligence artificielle —, mais au final c'est plutôt chiant. Hey Jo ! sur la console, y a écrit 64 !!

Reyda

Sailor Moon Super S

machine
SATURN
éditeur
ANGEL
texte
JAPONAIS



La plainte du Sailor-fan...

Oyez, oyez, ô braves gens,
Qui de quelques pixels faites un art,
Ce piteux soft, je le sens,
Possède toute l'essence d'un nanard
Fait pour amasser de l'argent.

Toutes les amies de Bunny
Achetant ce soft à quatre sous
N'auront alors qu'une envie :
Celle de vous occire, ô pauvres fous
Pour votre immense infamie.

Graphismes en 3 D... ratés,
Complètement injouable,
Manque d'originalité.
En un mot : exécration...

Et, bien sûr, à éviter.

Reyda,
poète du jeu vidéo.



NOUVEAU : TOUS LES 1^{ER} SAMEDI DU MOIS...



12/96: EVANGELION



1/97: CLAMP

...LE DOSSIER DU MOIS SUR 3615 TOON !

3615 TOON L'ACTU MANGA / D.A.

- NEWS FRANCE
- NEWS JAPON
- AGENDA

3615 TOON LES FANS (C'EST VOUS !)

- DIALOGUE EN DIRECT
- BOÎTES AUX LETTRES
- FANS-CLUB
- PETITES ANNONCES

3615 TOON SON GOTOON

- IL SAIT TOUT DE LA JAPANIMATION
- IL EST EN DIRECT LES MERCREDI ET SAMEDI APRÈS-MIDI
- IL EST VU À LA TÉLÉ

3615 TOON LE DOSSIER DU MOIS...

- TOUT, VRAIMENT TOUT SUR UN THÈME DONNÉ : PERSONAGES, AUTEURS, CD, REVUE DE PRESSE, CD, GOODIES, JEU AVEC DES IMPORTS À GAGNER...
- ILS SONT CONSERVÉS : PAS DE PANIQUE SI VOUS EN AVEZ RATÉ UN !

3615 TOON LA SCIENCE DESSINS ANIMÉS

- FICHES TECHNIQUES
- DISCOGRAPHIES
- PAROLES DES GÉNÉRIQUES
- FANZINES ...

3615 TOON LES JEUX

- GAGNER DES LOTS
- GAGNER DES PASSES 3614

Evangelion © Gainax-Projet Eva-TV Tôkyô-NAS • Tôkyô Babylon © Clamp-Shinshukan • 3615 TOON est édité par Pixtel, 1,29F/mn.

3615 TIPS [trât sis kēz tips] n. m. (angl. fam. *tips* : tuyau) **ASTUCES** : la plus formidable mine d'astuces et de solutions pour les consoles 32bits. **NEWS** : en temps réel, l'actu du jeu vidéo, l'agenda des sorties. **SOS** : si tu ne trouves pas un tip, pose ta question à 3615 TIPS, il trouvera ! **JEUX** : un jeu PlayStation™ et un jeu Saturn™ à gagner par jour, plus 5 000 F à gagner par mois en bons d'achat. Un service Pixtel, 2,23F/mn.

3615 TIPS®

Le minitel des 32/64 bits !



Premier jeu de combat de Square, Tobal étonne d'abord, puis force l'admiration et le respect.

On pensait ce jeu remarquable surtout en raison de la notoriété de son designer, Akira Toriyama, mais c'était sans compter sur le professionnalisme et le talent de Square, une équipe ad hoc, qui nous propose une véritable merveille. L'année commence bien...

Dossier réalisé par Chris,
qui s'est fait plaisir.
Maquette : Tintin

TOBAL No. 1





TOBAL No. 1

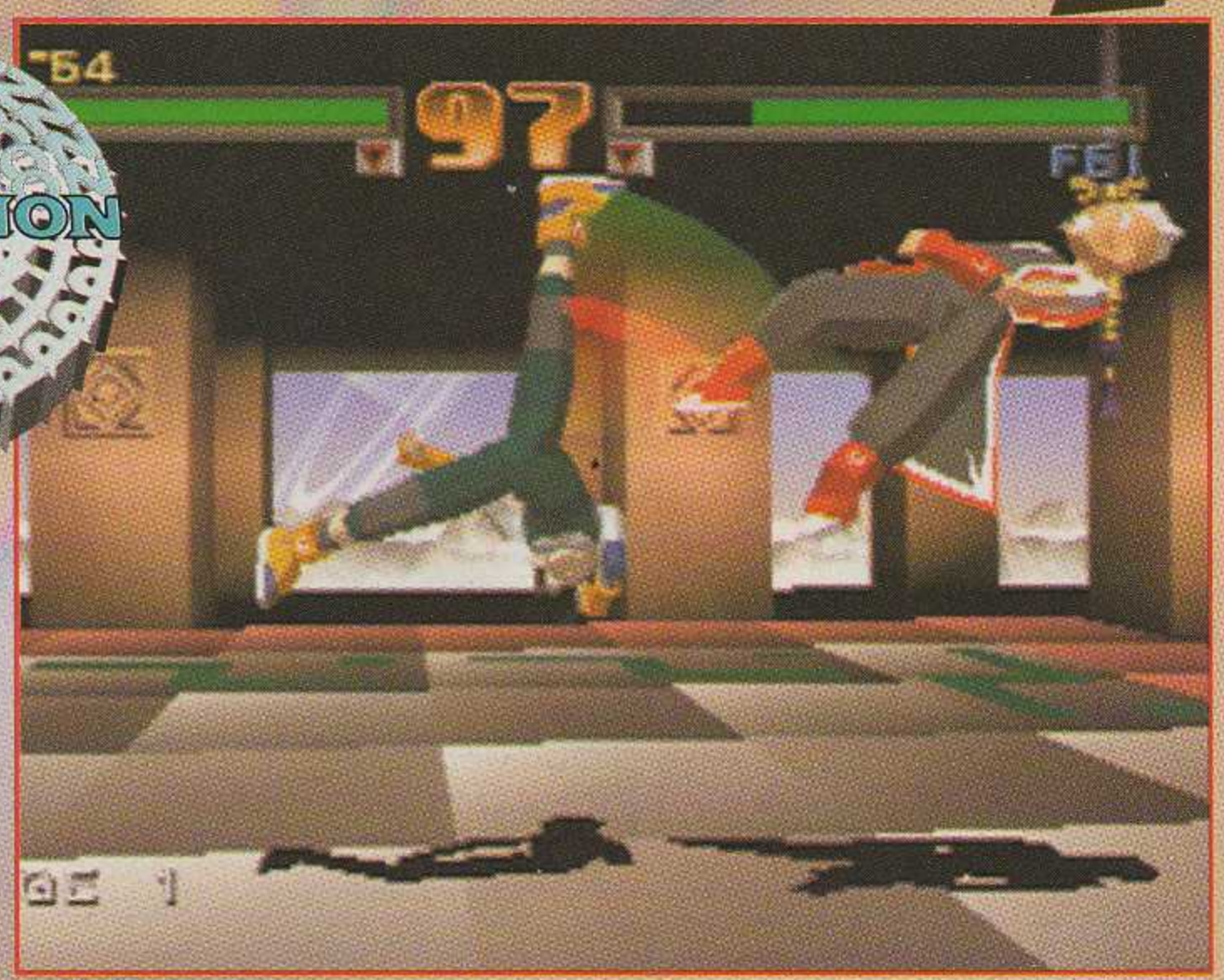
Le test !



En guise d'introduction, nous émettrons d'abord une mise en garde : ne vous fiez pas, s'il vous plaît, aux photos qui illustrent ces pages pour arrêter votre avis sur Tobal.

L'aspect polygonal très prononcé des personnages et leur look parfois un peu curieux suscitent quelques réserves, c'est vrai, mais je peux vous assurer que ce n'est pas ça le plus important. Il serait en tout cas dom-

mage que vous fassiez un blocage là-dessus. Apparemment assez simple, et ce que ce soit visuellement ou au niveau des options qu'il pro-



pose, Tobal fait penser — osons une métaphore anthropomorphique ! — à ces personnes auxquelles on ne fait pas attention dans un premier temps, ou alors si peu, puis qui finissent par vous subjuguier par leurs qualités intrinsèques. Il suffit de se donner la peine de gratter le vernis qui dissimule l'or... À l'instar de Sega et de son VF2, sur Saturn, Tobal utilise le mode haute résolution de la PlayStation. Résultat : des graphismes d'une « propreté » sidérante avec des couleurs et des ombrés absolument superbes, où le moindre

polygone semble lustré comme un sou neuf.

UNE BONNE RÉSOLUTION

Visuellement tout est simple dans Tobal. Les décors des différents stages sont loin d'être surchargés et en même temps ils possèdent un cachet bien particulier. Celui de Mary ou de Gren, en plein air, symbolisent l'espace et la liberté, par exemple. Celui de Ill est plus étouffant. Vous vous retrouvez dans une pièce aux dimensions réduites et même si le ring conserve toujours la même taille, on a tout de même l'impression d'avoir un peu moins de place. C'est amusant. Questions options, Tobal fait dans l'essentiel. Ici, pas de chichi. Vous avez droit à un mode Tournoi



Le Replay vous permet de revoir, au ralenti, la dernière action réalisée en combat. C'est parfois cocasse !



(attention, il n'y a pas de fin quand vous terminez avec un boss !), un mode Versus et à quelques options bien pratiques, dont une permet de jouer en Practice. Enfin il reste le mode Quest, très important, dont nous vous parlons en détail un peu plus loin dans ce dossier.

Lorsqu'on découvre pour la première fois le panel de personnages disponibles dans Tobal, on se dit que bon, huit personnages, ce n'est quand même pas terriblement folichon ! Néanmoins, on finit par se rendre compte,

Pour contrer une projection



Il est possible de contrer la plupart des projections en appuyant à un moment donné sur Garde + Carré. Cela vous permet soit de vous dégager, soit d'attraper votre adversaire à votre tour. Pour trouver le moment exact où vous devez appuyer — c'est extrêmement précis —, allez en Practice et effectuez les projections qui vous intéressent. L'option Nage Nuke affiche « OK » dès qu'il est possible de se dégager. Ensuite, il ne reste plus qu'à vous entraîner avec un copain en versus. Si vous n'y arrivez pas, ne désespérez pas, c'est une simple question de timing.



Udan est un personnage très aérien capable des acrobaties les plus sidérantes. J'aime.

un peu plus tard, que l'on peut en sélectionner encore quatre (voir le Quest mode, toujours), et on se tance intérieurement d'avoir eu, a priori, de mauvaises pensées.

La grande majorité des joueurs choisissent de se lancer, la première fois, avec Chuji, Gren ou Epon (dans cet ordre de préférence). Ce sont les trois personnages les plus « classiques » du jeu et il est normal que l'on se rabatte d'abord sur eux.

Les parties aidant, on finit tout de même par s'intéresser davantage à des combattants plus atypiques : Ill, le gros monstre rose qui vous fouette avec sa queue, ou Hom, le robot, capable de faire pivoter son torse sur 360°, etc. Ils se révèlent en fin de compte

assez attachants. Les façons de combattre de tous ces persos sont assez différentes mais elles ont un point commun : elles sont toutes servies par une animation d'un réalisme époustoufflant. C'est d'ailleurs là une des principales qualités du jeu. Autre sujet d'étonne-

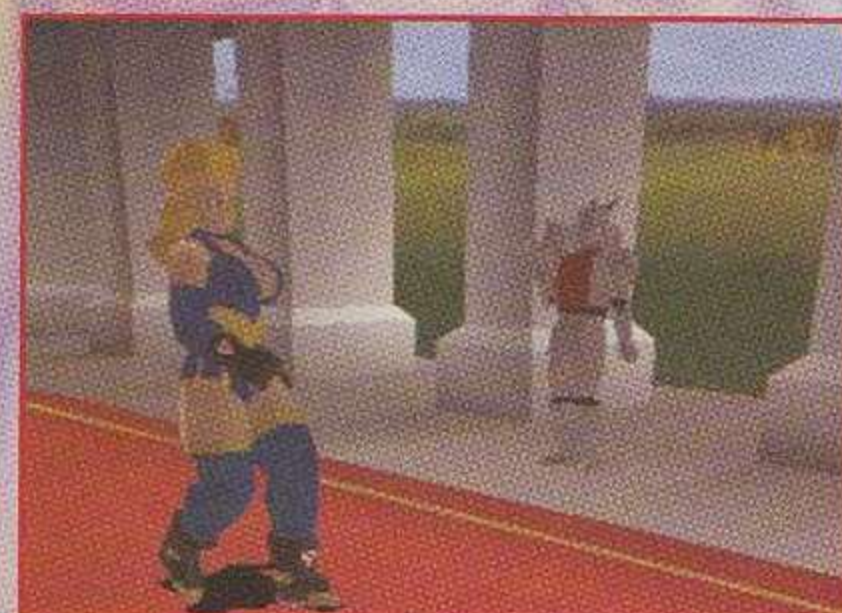
ment concernant Tobal, la simplicité de la prise en main.

TECHNIQUE ET SIMPLE À LA FOIS

Sitôt compris le rôle assumé par les différents boutons — trois d'entre eux servent à donner des coups : L1 sert de saut,

Remise de trophées

Lorsque vous terminez le tournoi avec un perso — là, j'ai pris Mary parce que peu de gens se donnent la peine de jouer avec, la pauvre —, Udan vous accueille et vous remet un trophée Molmoran. Les scènes diffèrent très légèrement selon les persos, mais on aurait pu tout de même s'attendre à mieux. Enfin bon, c'est là un des rares « défauts » du jeu.





Avec sa projection en roulade arrière, Fei est le roi des ring out. Il roule sur plusieurs mètres et a toutes les chances de vous faire sortir. Attention !



Si vous réussissez à attraper Ill, réagissez vite pour le balancer, sinon c'est lui qui prend l'avantage.

R1 de garde (associé aux boutons de frappe, il permet en plus de sortir d'autres coups et autorise les projections) — on peut déjà commencer à s'amuser et à essayer de trouver des enchaînements. Les réflexes de protection sur les coups donnés sont ici extrêmement bien gérés. Par exemple, si vous réagissez instinctivement sur une balayette, vous appuyez sur garde tout en vous baissant, et même si votre personnage n'est pas complète-

ment accroupi, il encaisse le coup en étant simplement un peu déséquilibré. Ce système de déséquilibre, qui voit les combattants tituber, puis se reprendre, apporte la touche de réalisme en plus que l'on ne trouve pas ailleurs. Et c'est impressionnant.

Si Tobal est relativement simple d'accès, il n'en reste pas moins extrêmement technique. Tous ceux qui se donneront la peine d'essayer de maîtriser le mieux possible leur personnage vont se

rendre compte que celui-ci possède tout un tas de variantes sur certains coups ou enchaînements. Ceci permet, à plus haut niveau, de tenter des feintes pour essayer de toucher un adversaire humain qui vous connaît bien. Reste enfin le système de chopes, inédit, auquel nous consacrons également une page entière un peu plus loin. Il le mérite bien.

Vous l'avez compris : je ne saurais tarir d'éloges sur Tobal. Depuis VF2 (et VF3 arcade), je ne m'étais encore jamais autant éclaté avec un jeu de combat en 3D. Pour peu que vous ayez la chance de vous y mettre avec des amis et que vous vous preniez au jeu des records, en mode Quest, je vous promets que le CD risque de faire

chauffer, durant de longues semaines, le lecteur de votre PlayStation. Un grand titre, vraiment.

Christobal

en résumé

Tobal est une merveille qui ne dévoile tous ses secrets qu'après de longues parties. Un jeu superbement technique qui fera le bonheur des initiés.

GRAPHISME

Le côté polygonal des persos peut gêner, mais c'est un parti pris réussi.

ANIMATION

Pas un seul jeu de baston 3D n'est aussi bien animé ! Dommage que la version française soit plus lente que son homologue jap.

SON

Sons propres et efficaces, musiques entraînantes... Une ambiance impeccable.

JOUABILITÉ

Les commandes sont simples, les coups sortent tout seuls... On frise la perfection.



Le saut, souvent assez peu utilisé, se révèle très pratique une fois qu'on a l'habitude de s'en servir.

100
97%

Tobal
NO.1

PlayStation

éditeur

SONY

textes

ANGLAIS

genre

COMBAT

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

OUI (RECORDS)

continue

OUI (SAUF QUEST)

difficulté

VARIABLE

durée de vie

EXCELLENTE

prix

A B C D E F

90

PLAYER FUZ
98%

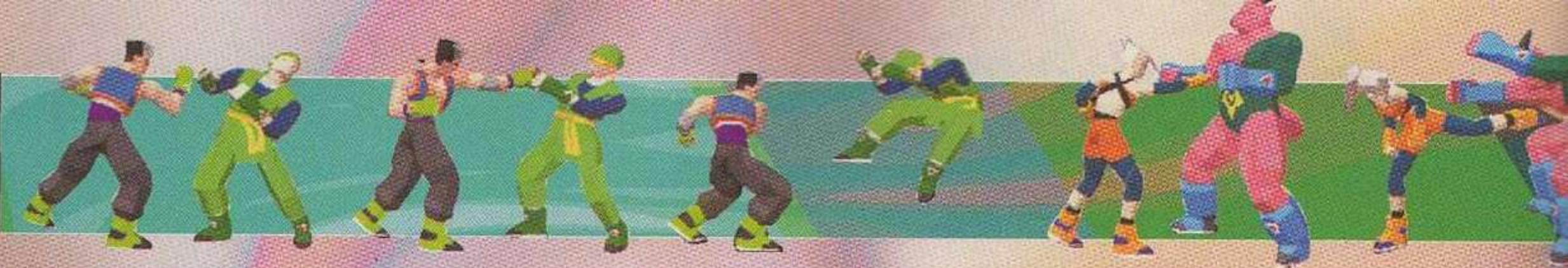
85

93%

99%

92%

97%



LES HUIT PERSOS DE BASE

CHUJI

Chuji est le héros officieux de Tobal (au même titre que Ryu dans Street, Akira dans Virtua Fighter, etc.). Assez complet, il dispose notamment de plusieurs coups très puissants qui vous éjectent vers l'avant ou le côté. Idéal pour les ring out.



Bas + Garde. Relâcher. Carré, Carré. Idéal pour « terroriser » un adversaire au corps à corps.



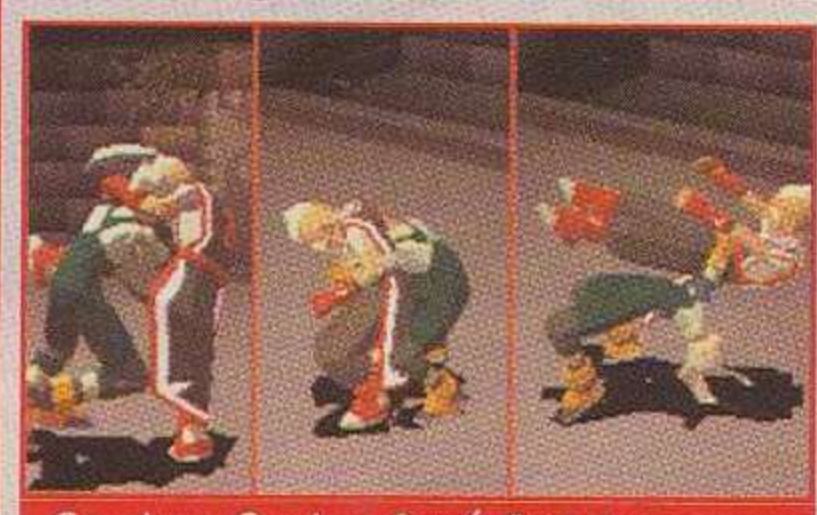
Droite + Carré. Un coup de poing surprenant qui vous envoie valser sur le côté.



Triangle, Triangle, Carré. Un enchaînement de trois coups de poing. Si le dernier touche, il vous éjecte loin vers l'avant.

EPON

Pendant féminin de Chuji, Epon possède des coups en général moins puissants, handicap qu'elle compense par une plus grande rapidité. Sa technique de jambes est admirable et elle sait varier les hauteurs de coups pour surprendre.



Gauche + Garde + Carré. Certains persos de Tobal possèdent un contre. Difficile à placer mais très utile.



Triangle, Carré, X. Epon frappe ici à trois hauteurs différentes : au torse, au ventre et aux jambes.



Triangle, Triangle, Carré, Carré. L'enchaînement de base d'Epon, si on peut dire. Le double coup de pied, à la fin, surprend souvent.



Gauche, Gauche + Carré, X, X. Un petit saut périlleux arrière et un double balayage. Cela surprend souvent.



Droite, Droite + Carré, Carré, Carré. Après les deux coups de pied qui « remontent » vous pouvez placer un balayage (X) au lieu du poing.



Gauche + Carré. Dragon Punch. Vous pouvez appuyer deux ou trois fois sur Carré, ou feinter avec un balayage (X) au dernier moment.



FEI

Ce vieux keupon un peu délirant est devenu, au fil des parties, un de mes personnages fétiches. Ses feintes sont nombreuses, ses projections « tourne-boulantes » et en plus, il possède un contre. Un petit vieux qui peut donner pas mal de fil à retordre.



Triangle, X, X, Triangle. Un coup de poing, deux petits coups de pied vicieux et un dernier coup de poing pour terminer.



Droite, Droite + Triangle (3 fois). Vous pouvez mettre un balayage (X) à la place du dernier coup de tête.



Garde + X, Carré (3 fois). Ill se retourne et vous frappe avec sa queue. Protégez-vous avant d'attraper cette dernière.

ILL

Ce gros monstre rose très primitif est assez amusant. Avec sa longue queue, il peut vous tenir à distance mais en contrepartie, vous pouvez l'attraper. À l'instar d'Oliems, il possède une technique d'enchaînements de poings très développée et il peut mettre le pressing sans problème.





TOBAL No.1

GREN

Autre combattant très efficace, Gren est un perso qui rencontre beaucoup de succès. Il volerait presque la vedette à Chuji. Très fort en enchaînement, il se sert de façon égale de ses jambes et de ses poings. Un killer redoutable.



Gauche + Carré / Droite. Un coup de poing puissant mais long à préparer. Vous pouvez en envoyer un plus rapide en faisant Gauche + Carré / Bas.



Gauche, Gauche + Carré, X, Carré. Un coup de pied qui rabat, un balayage et un saut périlleux. Trois coups indépendants. Trois chances de toucher.



Gauche, Gauche + Carré, Carré. Un double coup de pied très puissant qui rabat l'adversaire contre le sol.

HOM

Ce robot aux réactions somme toute très humaines a été l'élève de Fei. On reconnaît un peu dans sa façon de combattre certains coups du vieux maître. Il y ajoute simplement un côté « houla hoop » délirant et quelques enchaînements « infinis » assez marrants.



Bas + Saut + Garde. Suicide. À n'utiliser que pour délirer ou pour prouver que l'on est vraiment mauvais joueur.



Droite + Carré, Carré, Triangle, Carré, Triangle, etc. Un enchaînement de coups de pied sans fin. Amusant.



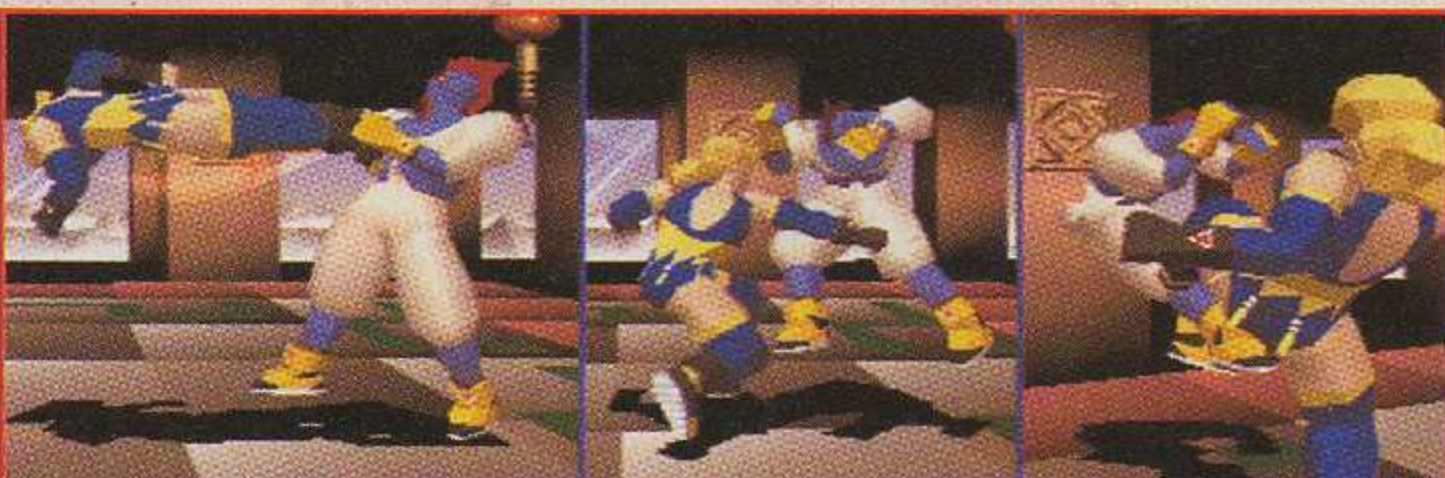
Triangle, Triangle, Carré, Carré. Classique enchaînement de coups de poing. Les deux premiers passent en combo, pas les autres.

MARY

La grosse Marie — ce n'est pas très affectueux, mais bon — possède une technique simple lorsqu'un adversaire se trouve devant elle : elle rentre dedans. Elle a à sa disposition tout un tas de coups qui autorisent les ring out et ses projections font souvent très mal. Attention !



Droite + X, Carré, Triangle. Un enchaînement qui frappe à trois hauteurs, de bas en haut. Surprenant.



Droite, Droite + Triangle / Droite, Droite + Carré / Gauche + Carré. Trois coups très puissants qui éjectent l'adversaire sur plusieurs mètres. Il vaut mieux ne pas se trouver près du bord du ring.



Gauche + Carré (4 fois). Deux coups de poing, un uppercut et un coup qui rabat vers le sol. Ici pas de combo, mais Oliems met la pression.

OLIEMS

Ce sympathique poulet, sans doute échappé d'un restaurant KFC, possède une technique de coups de poing assez ahurissante. Dans ce domaine, il enchaîne les coups plus vite que quiconque.

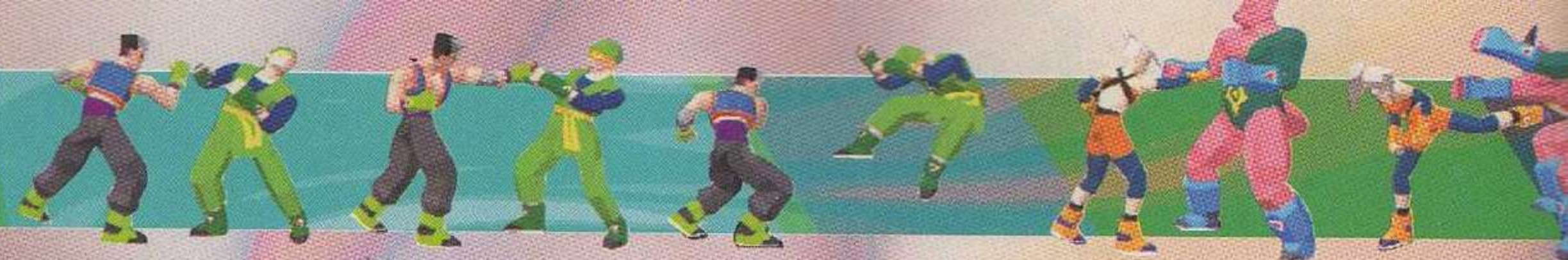
De plus, il possède quelques bonnes projections.



Gauche + Triangle (4 fois), X. Un enchaînement de plusieurs coups de poing rapides qui se termine par un balayage.



Gauche + Triangle (5 fois), Carré, Carré. Enchaînement de coups de poing (les trois premiers passent en combo, puis les deux suivants) qui se termine sur une poussée et un coup de pied.



QUEST MODE : UN JEU DANS LE JEU

En plus des modes Versus et Tournoi, classiques, Tobal propose un mode inédit où vous déambulez dans des labyrinthes de couloirs. Cinq endroits différents vous attendent. À chacun correspond un niveau de difficulté et une surprise. Voici, présenté sommairement sur ces deux pages, ce qui vous attend.

LES TEMPS DE RÉFÉRENCE

Pour tous ceux qui ont envie d'essayer de battre des records sur les différents modes que proposent Tobal, voici quelques temps personnels réalisés par mon pote Terry et moi-même. Certains sont très chauds — le Practice ou l'Udan's Dungeon, par exemple — d'autres peuvent être améliorés plus facilement... Tout cela vous fournira une base. Je ne vous donne pas les temps japonais pour éviter les morts par pendaison !

Tournament Time Ranking : 1'13"12 (Gren) - Chris

Practice mode : 48'32" (Gren) - Chris

Épisode 1 : 2'38"25 (Chuji) - Terry

Épisode 2 : 3'40"34 (Chuji) - Terry

Épisode 3 : 5'36"71 (Chuji) - Terry

Udan's Dungeon : B30 F. 321 molmorans (Chuji) - Terry

TOURNAMENT TIME RANKING		
1ST	01'13"12	GREN CHR
2ND	01'26"10	GREN CHR
3RD	01'31"59	GREN CHR
4TH	01'40"15	ILL CYD
5TH	01'43"98	GREN CHR

PRACTICE TIME RANKING		
1ST	00'48"32	GREN CHR
2ND	00'48"48	GREN CHR
3RD	00'48"59	GREN CHR
4TH	00'48"59	GREN CHR
5TH	00'48"59	GREN CHR

UDAN'S DUNGEON MALMORANS RANKING		
1ST	B30F 321	CHUJI CYD
2ND	B30F 310	CHUJI CYD
3RD	B29F 230	UDAN CHR
4TH	B26F 113	CHUJI CYD
5TH	B19F 65	CHUJI CYD

LABYRINTHE PRACTICE

Le Practice, extrêmement simple, vous sert à deux choses : apprendre les mouvements de base utiles en Quest mode, et enlever les grilles de protection qui bloquent l'entrée des autres labyrinthes (dans lesquels vous ne pouvez pas entrer tant que vous n'avez pas terminé le Practice). Une balade de santé, donc, que l'on peut terminer en moins de cinquante secondes avec de l'entraînement.

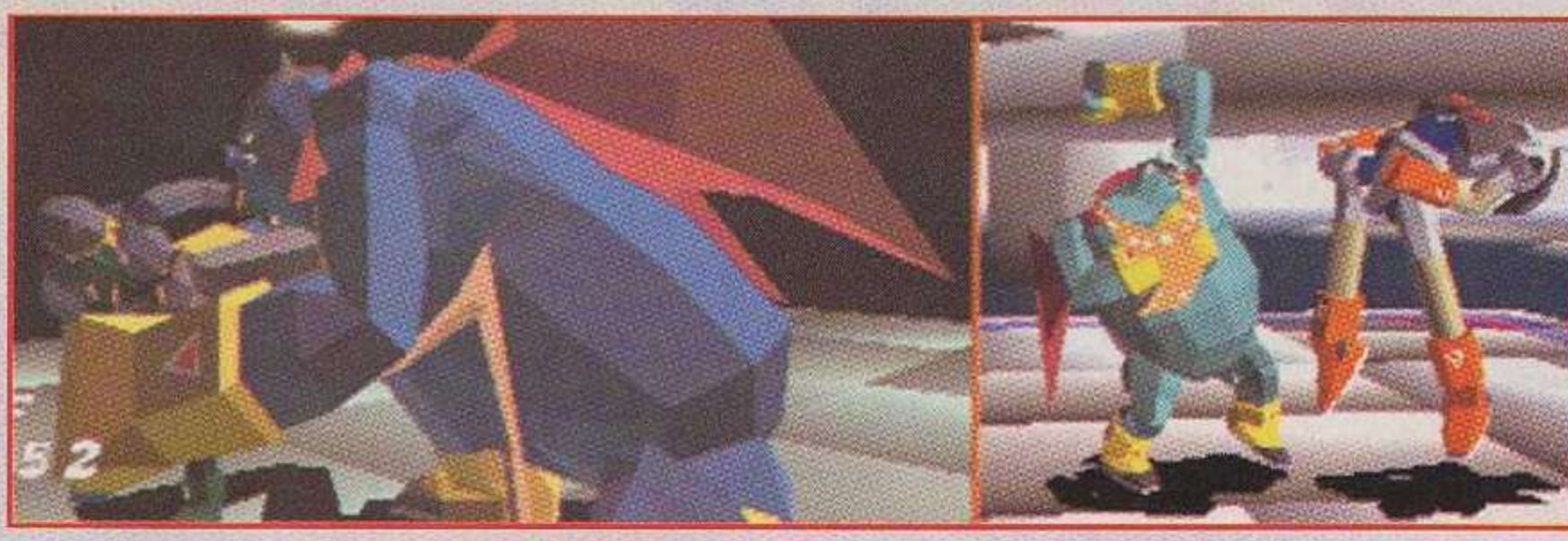


LABYRINTHE ÉPISODE 1

En terminant ce labyrinthe où les premières difficultés vous attendent, vous ajoutez Nork, le premier des trois boss, à la palette des personnages sélectionnables. Vous remarquerez que d'immense, sa taille est devenue beaucoup plus raisonnable. C'est pour cette raison qu'il s'appelle désormais Snork (Small Nork). Doté d'un look complètement délirant, ce personnage possède une technique de coups de poing assez remarquable. Son jeu de jambes, en revanche, est quasi nul.



Ah ! un petit truc : vous pouvez sauter au-dessus de certaines flammes (saut + X) pour éviter les combats.





Tobal No. 1

LABYRINTHE ÉPISODE 2

Ici, les choses se corsent, et il faut commencer à être un peu attentif. Vous allez faire la connaissance des mammoths, des troncs

d'arbre qui vous fauchent les jambes... Pas de difficulté insurmontable, mais bon, quand même. En terminant ce niveau,

vous gagnez Mufu, le deuxième boss. Contrairement à Snork, Mufu possède un jeu de jambes très efficace. Sa morphologie

spéciale (bouh, il est pas beau !) font que peu de joueurs se donnent la peine de le choisir, mais il se révèle assez intéressant.

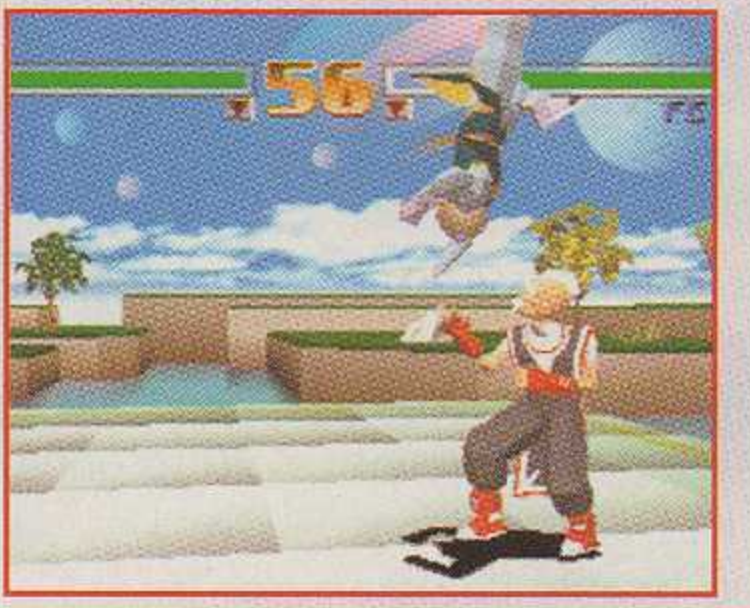


Alors là, ça devient franchement pas évident. Les ennemis sont nombreux et un système de « warps », extrêmement bien pensé, vous emmène un peu partout. Au début, on se sent vraiment paumé mais avec l'ha-

bitude, tout devient très simple. Vous allez devoir trouver des clés, débloquent des interrupteurs... Bref, il va falloir faire fonctionner vos méninges. Une fois ce labyrinthe terminé, vous aurez le plaisir de jouer avec

Udan, le dernier boss (le lapinou !). Ce personnage, d'une mobilité exceptionnelle, est capable de faire des choses ahurissantes. Il est très rapide, ses feintes sont nombreuses et ses coups font très mal.

LABYRINTHE ÉPISODE 3



UDAN'S DUNGEON

Autant vous prévenir : les labyrinthes précédents font figure d'endroits totalement dénués de dangers comparés au donjon d'Udan. Pour oser s'aventurer dans ses couloirs, il faut non seulement être fort, mais en plus avoir de la chance. Trente niveaux

vous attendent. Contrairement aux autres labyrinthes, la topographie des lieux change d'une partie à l'autre. Il est donc impossible de dresser un plan des lieux. Plus vous vous enfoncez dans les profondeurs de ce donjon, plus vous rencontrerez de créatures

dangereuses. Pour vous en sortir, vous devrez utiliser tous les objets et services mis à votre disposition de la manière la plus efficace possible (voir page suivante). N'oubliez pas que, en mode Quest, vous n'avez pas de continue. Si vous succomez aux assauts d'un

ennemi au 29^e niveau par exemple, vous n'aurez plus qu'à tout recommencer depuis le début. Si vous réussissez à aller au bout de ce voyage en enfer, vous aurez la surprise de tomber sur un personnage inédit : Toriyama, tel qu'il se dessine dans ses mangas. Sympa !





COMMENT SURVIVRE DANS LE DONJON D'UDAN ?

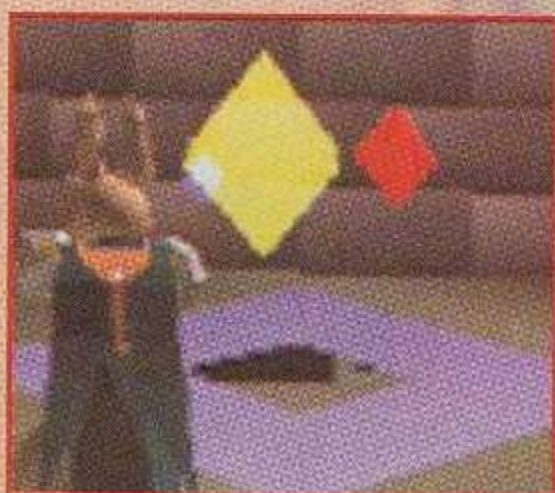
Ça, c'est une bonne question ! Il y a en effet tout un tas de petits trucs à savoir. D'abord une règle de base. Les potions que vous ramassez pour la première fois peuvent contenir n'importe quoi (ne vous fiez pas à leur couleur, d'une partie à l'autre, leur contenu change). Pour savoir ce qu'il y a dedans, deux solutions : soit vous la buvez, soit vous la lancez sur un ennemi. Une fois que vous aurez découvert à quoi sert une potion, vous saurez la reconnaître. L'avantage de boire une potion, c'est que si elle se révèle bénéfique, vous pourrez laisser libre cours à votre joie, mais dans le cas contraire, vous risquez de vous sentir très mal ! Je vous conseille de prendre le risque de boire toutes les potions que vous trouvez durant les premiers niveaux du donjon, histoire de trouver, surtout, la potion de poison et celle de dynamite. Voici maintenant le détail des objets et services que vous pouvez trouver dans ce donjon, avec leurs explications. Bon courage.

Objet 1 : Marque « achat d'objets »



Lorsque vous passez sur ce signe rose, sur le sol, vous gagnez un objet de façon aléatoire, mais cinq molmorans (les petits cristaux que vous trouvez un peu partout) sont déduits de votre bourse. Vous pouvez récupérer jusqu'à trois objets de cette façon.

Objet 2 : Marque « échange molmorans »



Balances un objet qui ne vous sert pas sur cette marque. Son équivalent en molmorans vous sera donné. Vous pouvez échanger trois objets de cette façon.

Objet 3 : Marque « cœur »



Lorsque vous passez sur ce signe avec votre barre d'énergie remplie, vous vous retrouvez à un point de vie mais gagnez, dans le même temps, une vie supplémentaire.

Objet 4 : Petit pain, pain, fromage



Ces trois aliments vous redonnent un peu d'énergie.

Objet 5 : Viande « attack up »

Augmente votre énergie ainsi que votre potentiel d'attaque.



Objet 6 : Viande « defense up »



Augmente votre énergie et potentiel de défense, à la condition que votre barre d'énergie soit remplie !

Objet 7 : Cherry



Booste le perso pendant 20 secondes. Très efficace.

Objet 8 : Balance



Double le pouvoir d'un objet. Très utile avec la viande « defense up » ou la potion dynamite.

Objet 9 : Lanterne



Permet de voir le plan d'un niveau sans l'avoir exploré.

Objet 10 : Cristal



En le balançant sur une marque « échange molmorans », vous gagnez un maximum de cristaux. Faites vite, plus vous attendez, plus le cristal se rétrécit.

Objet 11 : Tête de mort



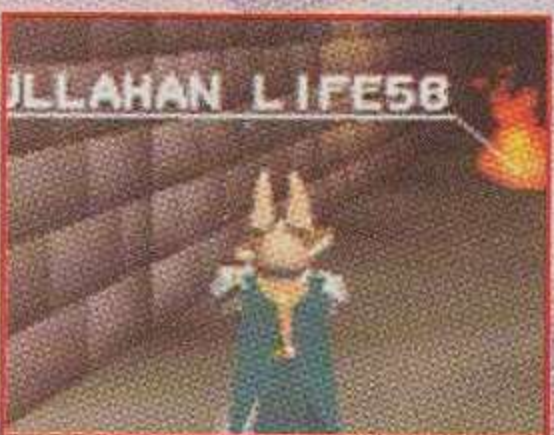
Balances-la sur un ennemi pour lui retirer des points de vie.

Objet 12 : Pot



Vous pouvez mettre plusieurs objets à l'intérieur. Balances-le pour le casser et récupérer les objets.

Objet 13 : Livre



Il se trouve au 9^e sous-sol et vous sert à deviner quel

ennemi se cache dans une flamme et vous permet de reconnaître les potions même lorsque vous ne les avez pas encore bues. Un objet utile mais qui ne fonctionne pas toujours.

Objet 14 : Bonbonne



Lancez-la par terre pour faire apparaître une marque « achat objets ».

Objet 15 : Potions



Life max. up

Augmente la capacité de votre barre d'énergie jusqu'à 512 points de vie.

Life up

Redonne de l'énergie.

Dynamite

Booste votre personnage une minute.

Life max. down et Life down

Le contraire des autres.

Poison

Celui qui l'avale n'a plus qu'un point de vie. Utile contre les boss.

Voilà, à présent, vous en savez suffisamment pour essayer de récupérer le Toriyama robot. Alors, bon courage !

LA PRISE DE BASE

G + Carré ou ↓, G + Carré



LE SYSTÈME DE PROJECTIONS

S'il y a bien un aspect de jeu dans lequel Tobal innove, c'est bien celui des projections. Voilà encore le genre de petit « détail » qui fait vraiment la différence. Assez compliqué au début, ce nouveau système s'avère finalement assez naturel et réussir à le maîtriser procure de grandes satisfactions. Entraînez-vous ! (abréviation utilisée : G = garde).

LES CONTRES

Carré ou Triangle ou X



Votre adversaire peut se dégager et vous frapper.

← ←



Votre adversaire se dégage. Pour le rattraper, faites deux fois Avant.

G + Carré



Votre adversaire contre votre projection en effectuant une lui-même.

LES POSSIBILITÉS OFFENSIVES

→ → ↑ ↑ ↓ ↓ ← ←



Très important : la possibilité que vous avez de « balader » votre adversaire.

G + Carré



La projection de base que possède votre perso. Très utilisée.

→ ←



Ce mouvement vous permet de placer votre adversaire dos à vous.

Triangle, Carré ou X



Vous pouvez frapper votre adversaire. Mais il a la possibilité de se protéger.

LES PROJECTIONS SUR DÉPLACEMENT

G + Carré après ↑ ↑ ou ↓ ↓



Après un déplacement sur le côté, vous faites voler votre adversaire.

G + Carré après → → ou ← ←



De nouvelles projections apparaissent après un déplacement avant ou arrière.

← G + carré après → → ou ← ←



Encore de nouvelles projections, souvent originales et efficaces.

Triangle, Carré ou X



Pour donner un coup de poing. Votre adversaire peut se protéger.

G + Carré



G + Carré



Selon les persos et la position droite ou gauche, les prises changent.

LA PRISE DE DOS

Triangle, Carré ou X



Pour donner un coup de pied. Votre adversaire peut se protéger.

G + Carré



G + Carré



Pour effectuer un retourné. Votre adversaire peut tenter un contre, G + Carré.

complétez votre collection !



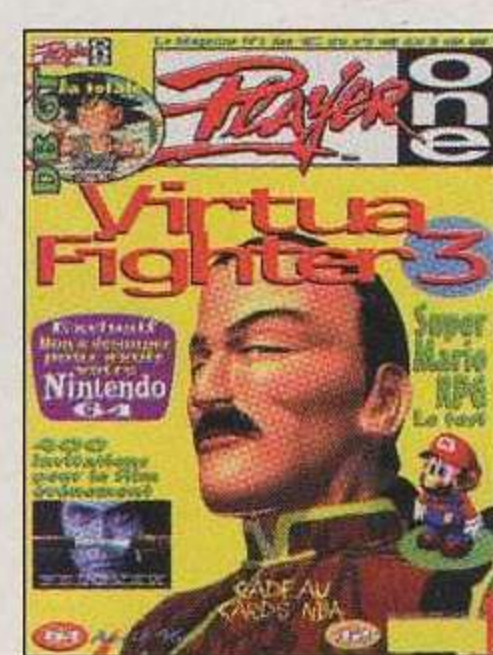
60 janvier 96
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally.
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactik Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den S, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan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



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



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



63 avril 96
Dossiers : Les coups de j'amaque. 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.



68 octobre 96
Dossier : Exklusif Formula One, Reportage Arcade Japon.
Tests : Tekken 2, Burning Road, WipeOut 2097, Die Hard Trilogy, VF Kids, Supersonic Racers, Myst, Final Doom...
OTW : Dark Savior, SF Zero 2, Lufia II, Over Blood...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (1^{re} partie).
Cadeau : Stickers Manga.



69 novembre 96
Dossier : Dragon Ball Z 2 : le film.
Tests : Crash Bandicoot, Tomb Raider, Star Gladiator, KOF 96...
OTW : Wave Race 64, Smash Court Tennis, Senna Kart Duel, Fatal Fury Real Bout...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (2^e partie), Time Commando (1^{re} partie).
Cadeau : 1 règle Crash bandicoot, les Foot Cards 97, les Stickers WipeOut 2097.



70 décembre 96
Dossiers : Doom-like, Pandemonium.
Tests : NBA Jam Extreme, DD 2, Command & Conquer, SF Alpha 2, ISS de Luxe, FIFA 97...
OTW : Vandal Hearts, Rigelord Saga 2, Lunar, Arc the Lad II, Samurai Spirits III, Langrisser III...
Plans et Astuces : Time Commando (2^e partie).
Cadeaux : 1 tatouage NBA Jam Extreme, des basketball Cards.



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. : 03 44 69 26 26.

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 *.

<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/> 26	<input type="checkbox"/> 27	<input type="checkbox"/> 28	<input type="checkbox"/> 29	<input type="checkbox"/> 30	<input type="checkbox"/> 31	<input type="checkbox"/> 32	
<input type="checkbox"/> 33	<input type="checkbox"/> 34	<input type="checkbox"/> 35	<input type="checkbox"/> 36	<input type="checkbox"/> 37	<input type="checkbox"/> 38	<input type="checkbox"/> 39	<input type="checkbox"/> 40	
<input type="checkbox"/> 41	<input type="checkbox"/> 42	<input type="checkbox"/> 43	<input type="checkbox"/> 46	<input type="checkbox"/> 47	<input type="checkbox"/> 48	<input type="checkbox"/> 50	<input type="checkbox"/> 51	
<input type="checkbox"/> 52	<input type="checkbox"/> 55	<input type="checkbox"/> 56	<input type="checkbox"/> 57	<input type="checkbox"/> 58	<input type="checkbox"/> 59	<input type="checkbox"/> 60	<input type="checkbox"/> 61	
<input type="checkbox"/> 62	<input type="checkbox"/> 63	<input type="checkbox"/> 64	<input type="checkbox"/> 65	<input type="checkbox"/> 66	<input type="checkbox"/> 67	<input type="checkbox"/> 68	<input type="checkbox"/> 69	<input type="checkbox"/> 70

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)		

Hors-série n°5

Nom :

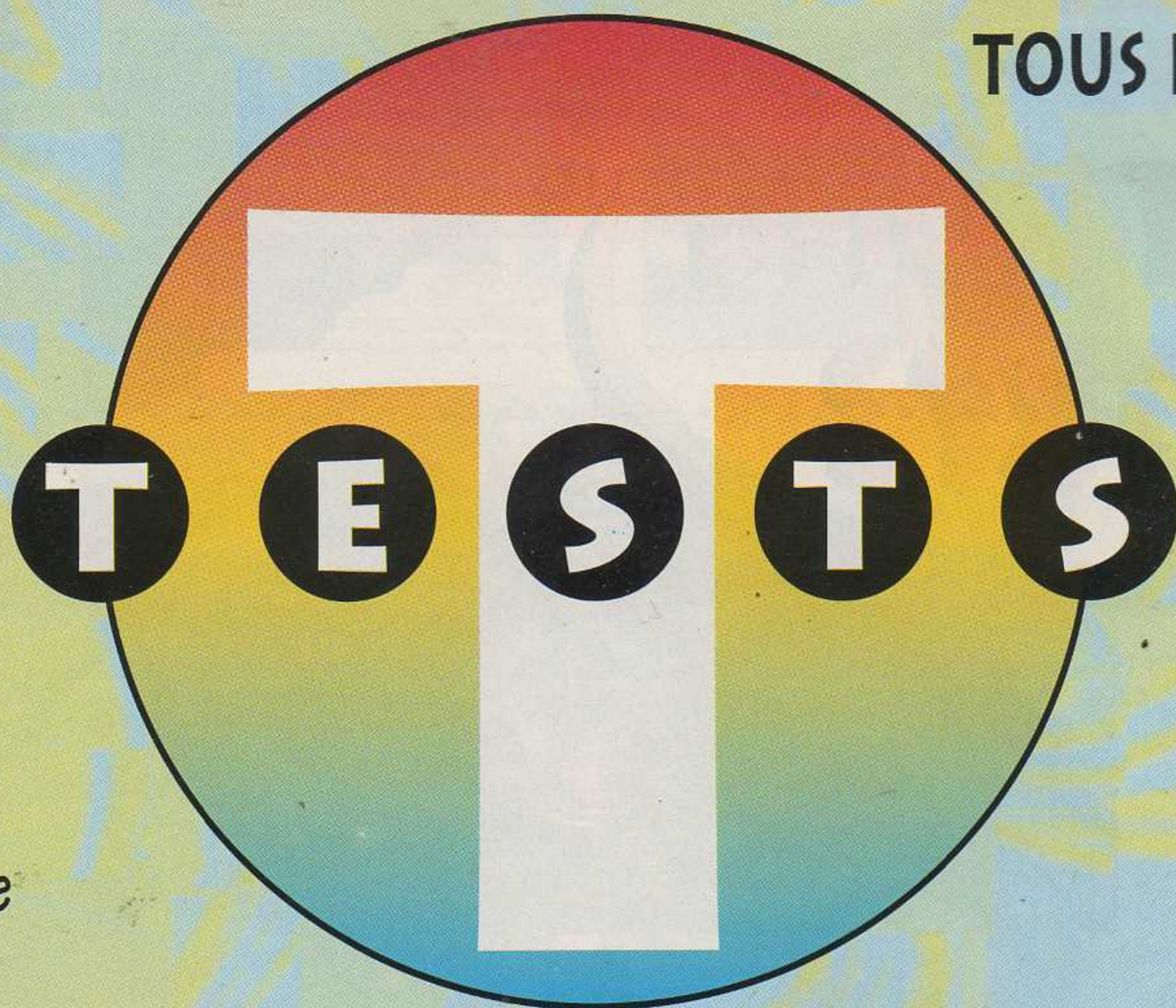
Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

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



LES TESTS DÉCODÉS

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

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

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences

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

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 !

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

Megadrive

- Madden 97 110
- NBA Live 97 112

Super Nintendo

- Donkey Kong Country 3 68

PlayStation

- Ayrton Senna Kart Duel 80
- Power Move Pro Wrestling 84
- NBA Live 97 86
- Command & Conquer 92
- Victory Boxing 96
- Earthworm Jim 2 100
- Sim City 2000 102
- Steel Harbinger 104
- Hyper Tennis 106
- V-Tennis 110
- Tempest X 111
- Chronicles Of The Sword 112
- Perfect Weapon 112
- Namco Museum Vol.3 113
- WWF In Your House 113

Saturn

- Mr Bones 88
- Virtual On 94
- Tilt! 98
- Earthworm Jim 2 100
- Toshinden URA 108
- Sega Ages 110
- Tempest 2000 111
- Actua Golf 111

Neo Geo/Neo Geo CD

- Samurai Shodown IV 77

Données techniques

- 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

DONKEY KONG COUNTRY 3

Super Nintendo

La modeste opinion de M'sieur Didou

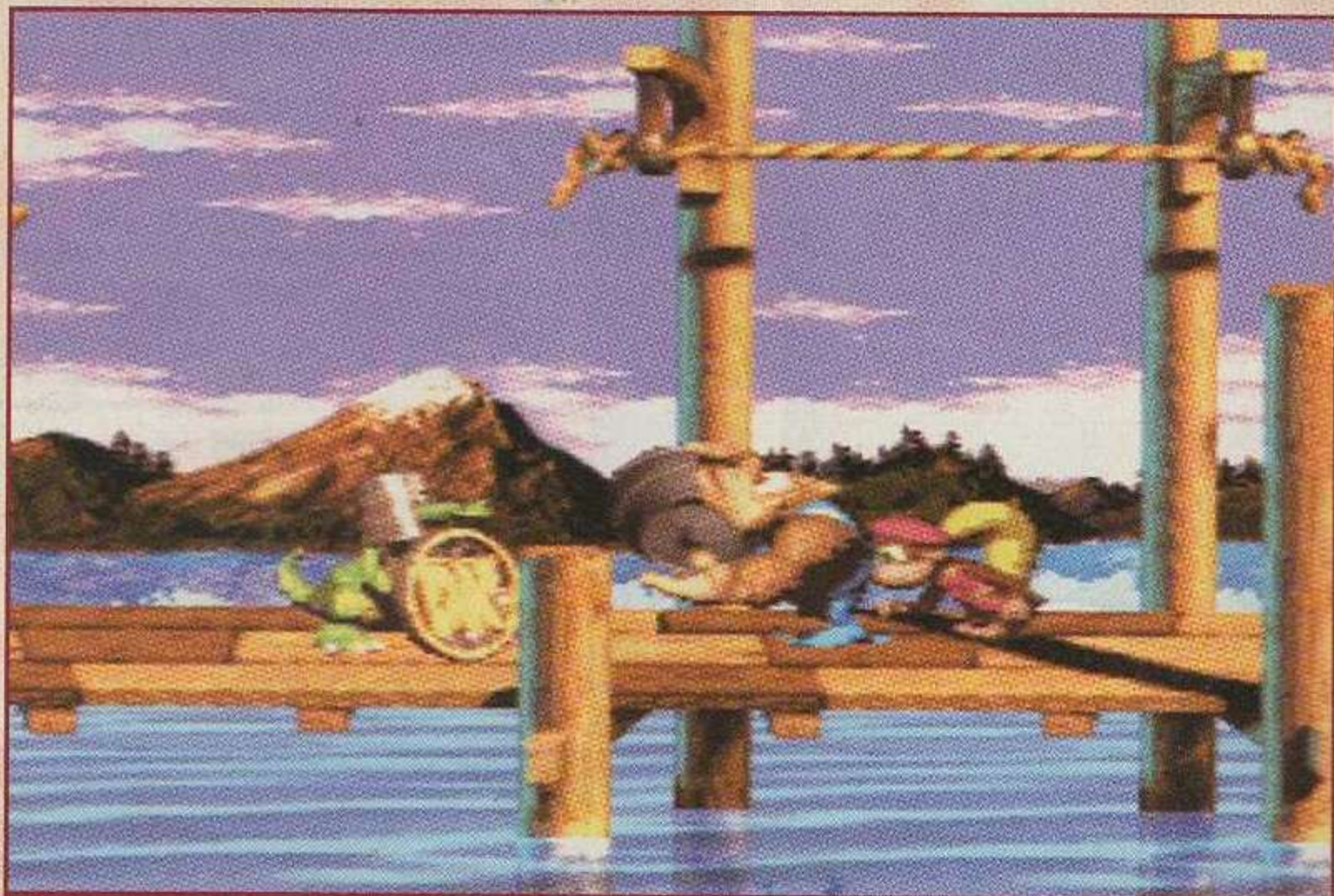
« Ha ! je rigole, Monsieur Milouse, en apprenant que vous n'êtes pas choqué outre mesure par la qualité graphique de ce troisième volet. Moi, cela m'a vraiment attristé, cette régression. Rendez-vous compte, c'est parfois même moins joli que DKC premier du nom ! Vous ne me croyez pas ? Allez donc faire un tour dans les niveaux enneigés des deux titres, vous me direz sincèrement lequel des deux est le plus beau ! Et lorsque, en plus, j'apprends que vous n'avez même pas atteint la barre fatidique des 100 %, je me gausse, je pouffe... Non mais, franchement, demandez l'avis d'un pro, d'un vrai, d'un dur, pas celui d'une chiffie molle incapable de trouver un niveau bonus dans un couloir de Zinger ! Eh oui, mon jeune ami, je l'ai terminé à 103 %, le petit DKC 3, et en japonais, s'il vous plaît ! Je n'ai qu'une seule chose à dire : il n'est pas aussi beau que le DKC 2, mais ultra-giga-méga-hypra bon à jouer ! Bon je vous laisse, j'ai l'impression d'avoir les chevilles et la tête qui enflent ! Bizarre, non ? »



NOS AMIS LES OURS

Dans chaque monde vous attend un ours. Ces rencontres vous seront utiles, soit pour échanger quelques objets glanés à la sueur de votre front, soit pour acheter un renseignement ou un service. Un des ours vous cèdera même le droit d'accès à un petit jeu de tir sur cible, très facile.

A peine un an après la sortie de l'excellent Donkey Kong Country 2, le troisième volet de la trilogie devrait être accueilli à bras ouverts par les possesseurs de SN (toujours en attente de la Nintendo 64). La recette du succès demeure la même : des graphismes au top, une jouabilité sans reproche, et quelques bonnes trouvailles disséminées tout au long du jeu. Bien sûr, la magie de la découverte n'est pas aussi importante que dans les deux premiers épisodes (l'effet de surprise est passé), mais reste un excellent jeu de plate-forme, désormais classique. Le jeu des chaises tournantes continue puisque ➔

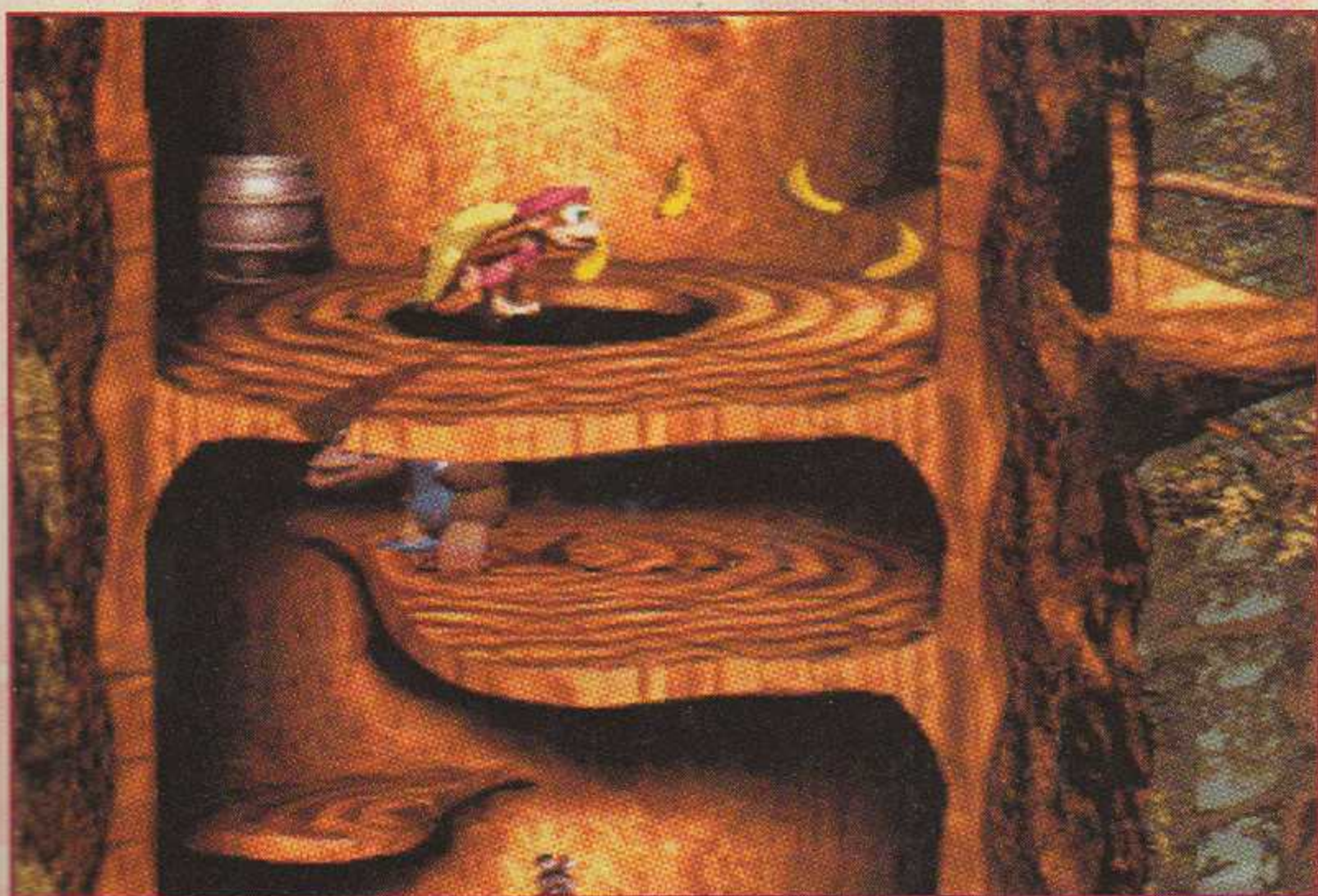
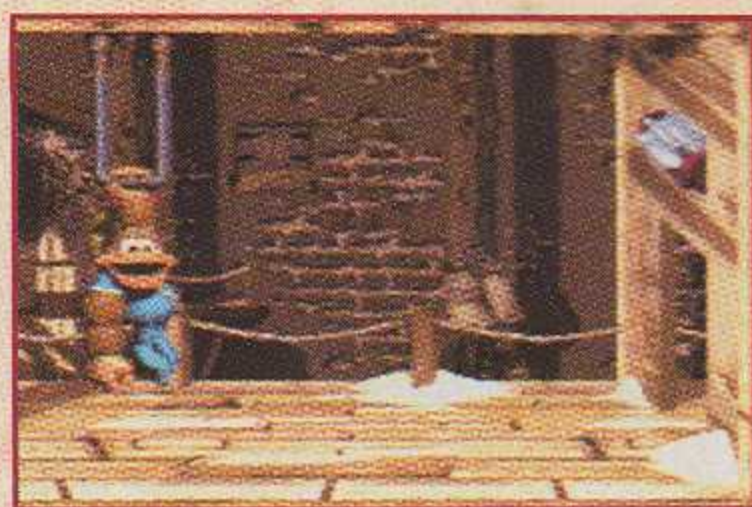


Dans tous les niveaux, vous attend un gardien de pièces DK. Il faut parfois faire preuve d'astuce pour l'éliminer malgré son bouclier.

Non, la Super Nintendo n'est pas morte — on se tue à vous le répéter ! Forte d'un parc de machines énorme, la 16 bits du géant japonais se paie le luxe d'accueillir la nouvelle mouture d'un de ses plus gros hits. En espérant que ce ne soit pas le dernier !

LAC ORANGATANGA

Comme tout jeu de plate-forme du label Nintendo qui se respecte, DKC 3 débute par des niveaux faciles. Ce qui ne les empêche pas d'être variés. L'occasion de se faire la main avec les deux héros.



FORÊT DE KREMWOOD

Il marque le début du speed (et la montée en flèche de l'adrénaline) avec un niveau qu'il faut traverser en un temps record pour que l'ours, responsable de l'épreuve, daigne filer un coup de main. Par ailleurs, on grimpe au milieu de troncs étroits et, dans une cabane étrange, il faut éliminer des rats à l'aide de tonneaux afin de provoquer l'ouverture de portes. Un beau challenge, bien corsé qui vous met bien dans le bain pour la suite !

BAIE DES BABOUINS

Apparition des niveaux sous-marins, grands classiques de la saga des Donkey. Graphiquement un peu moins réussis que ceux de DKC 2, ils sont toujours très amusants. Le deuxième est même assez original : un poisson carnivore vous suit à la trace, et si vous ne lui offrez pas suffisamment de proies, il finit par vous croquer ! En plus, monsieur fait la fine bouche, puisqu'il refuse les oursins...



MEKANOS

Les hiboux ne semblent pas vous apprécier : ils vous envoient des boules de feu depuis le fond de l'écran. Idem pour les bucherons qui sabotent votre progression en sciant les arbres auxquels vous grimpez ! On retrouve dans ce monde une des fameuses séquences de chariot, où la survie tient à des réflexes sans faille. Un peu plus loin, un tunnel gazeux déjoue les lois de la gravité. Faites le plein de vie si vous voulez avoir une chance d'en réchapper indemne !



K3

Le monde de la montagne comporte fort logiquement de nombreux niveaux enneigés. Après une séance de luge, les chimpanzés devront éviter une foule de pingouins qui s'amuse à glisser sur les pistes (c'est malin !). Et si les cordées de haute montagne n'ont pas eu raison de vos nerfs, vous pourrez (déguisé en araignée) tenir le rôle de la cible préférée d'un fusil à lunette dans une petite tragédie de l'amour vache.

BORD BARBELÉ

Les compagnons animaux sont largement mis à contribution dans ce monde. Transformé pour l'occasion en perroquet, le joueur doit dans un premier temps enserrer des tonneaux pour bombarder ses ennemis. Plus loin, il devra chevaucher, tour à tour et dans un même niveau, un espadon, un éléphant et une araignée. Un autre level vous place sur une corde qui se consume petit à petit, vous obligeant à progresser très, très rapidement. Mot d'ordre : dextérité.



KORPS KAOS

Ça se corse sérieusement dans ce monde menant au premier boss final. D'abord, les cordes sur lesquelles on tente d'avancer se déroulent à toute vitesse. Ensuite, des tonneaux fantômes ne cessent d'apparaître et de disparaître en un clin d'œil. Puis, c'est la foudre qui s'en mêle... Enfin, un niveau plutôt traître inverse les commandes gauche et droite du paddle. En cas de crise de nerfs, placer un miroir en face de la télé peut s'avérer très utile...



KREMATA

Ce monde est caché, mais un ours vous expliquera comment y accéder. Ensuite, il faudra payer en pièces le droit d'entrer dans les niveaux, par ailleurs très difficiles.



Super Nintendo DONKEY KONG COUNTRY 3

LES BONUS

Dans chaque monde sont cachés deux tonneaux bonus, qui donnent accès à une salle bonus où il faut ramasser une étoile ou une banane pour obtenir une pièce B.

LES ANIMAUX

On retrouve quelques amis de DKC 2 : le perroquet, l'espadon, et l'araignée. Le rhinocéros et le serpent ont disparu laissant place à un éléphant très polyvalent.

LES BOSS

Comme à l'accoutumée chez Nintendo, les boss ne brillent ni par leur difficulté ni par leur originalité. Seul le deuxième constitue un adversaire de taille.



éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	3
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
96%

en résumé

DKC 3 est bien sûr l'incontournable titre de la Super Nintendo en cette période de fêtes. Un jeu de plate-forme comme on les adore.

→ cette fois Diddy cède sa place à un nouveau héros, Kiddy. Celui-ci possède trois particularités : il est capable de ricocher sur l'eau, peut casser un sol fissuré lorsqu'il y est projeté, et être utilisé comme un tonneau par sa compagne Diddy. La petite primate, elle, continue de planer. Cette capacité s'avère toujours aussi pratique pour atteindre certains des lieux dissimulés (qui n'ont pas été oubliés). Une fois le jeu terminé, on peut ratisser les niveaux afin de trouver les pièces spéciales et de cette manière

accéder aux niveaux cachés... Pas de stress avec ce DKC 3 (contrairement deuxième du nom) car, ici, les sauvegardes sont gratuites et l'on voyage de monde en monde en toute liberté. Seule ombre au tableau : les graphismes et musiques sont de qualité inférieure à ceux de DKC2, et les ennemis innovent peu. Mais, passé cette légère déception, c'est avec délectation que l'on se replonge dans le monde des Kongs.

Milouse

GRAPHISME

On n'atteint pas le niveau de DKC 2, mais est-il possible de faire mieux ?

95%

ANIMATION

Les animations sont soignées, mais quelques ralentissements surviennent.

91%

SON

Là aussi, on sent un petit relâchement : c'est très agréable, mais... pas magique.

91%

JOUABILITÉ

Certains niveaux difficiles. Mais la jouabilité n'est jamais prise en défaut. Remarquable.

97%



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

CREDITS

160

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

500

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

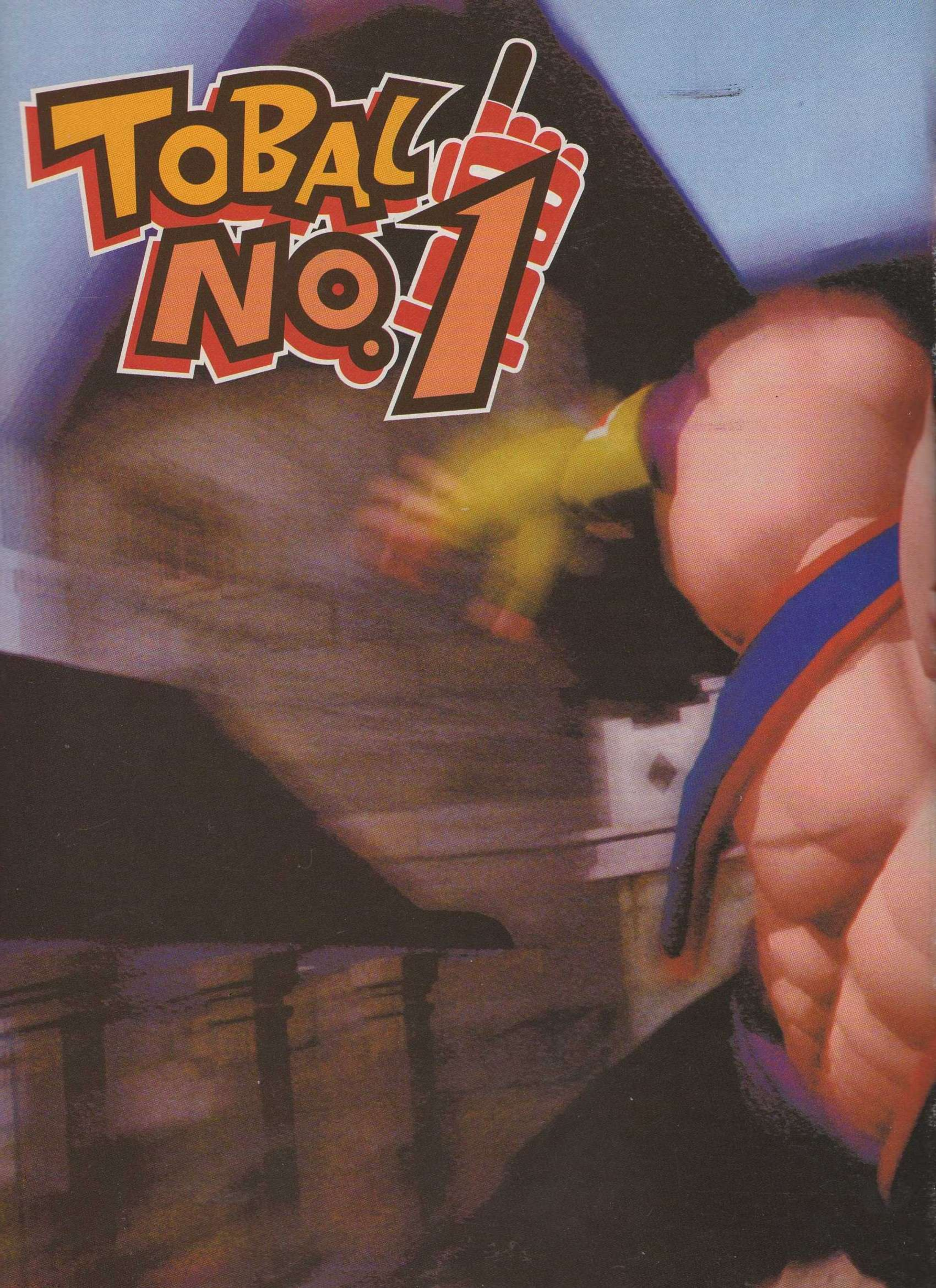
Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

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.

TO BAL No. 1



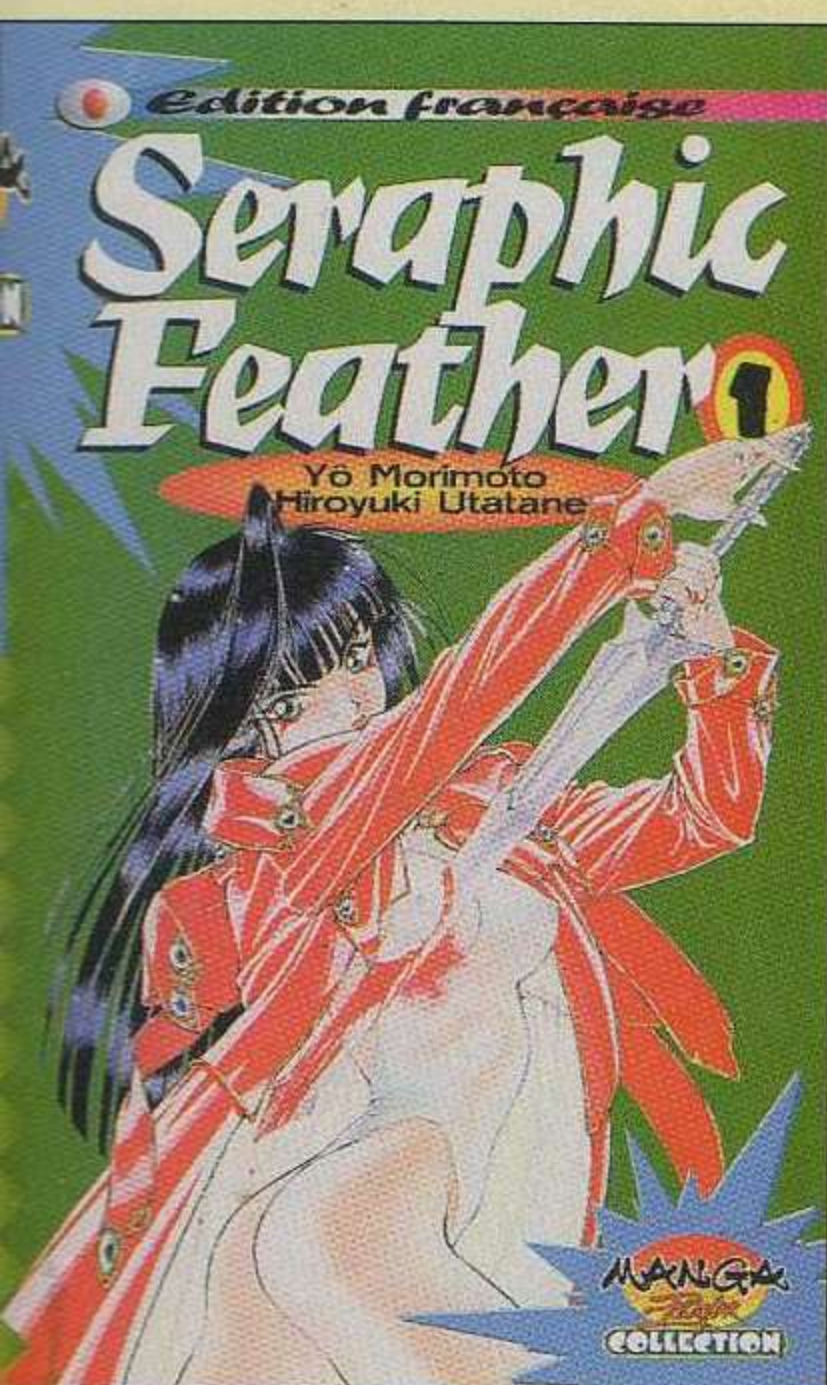


Le Magazine N°1 des Consoles

TRAYER **no**
éno

Janvier 97 - N°71

Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection



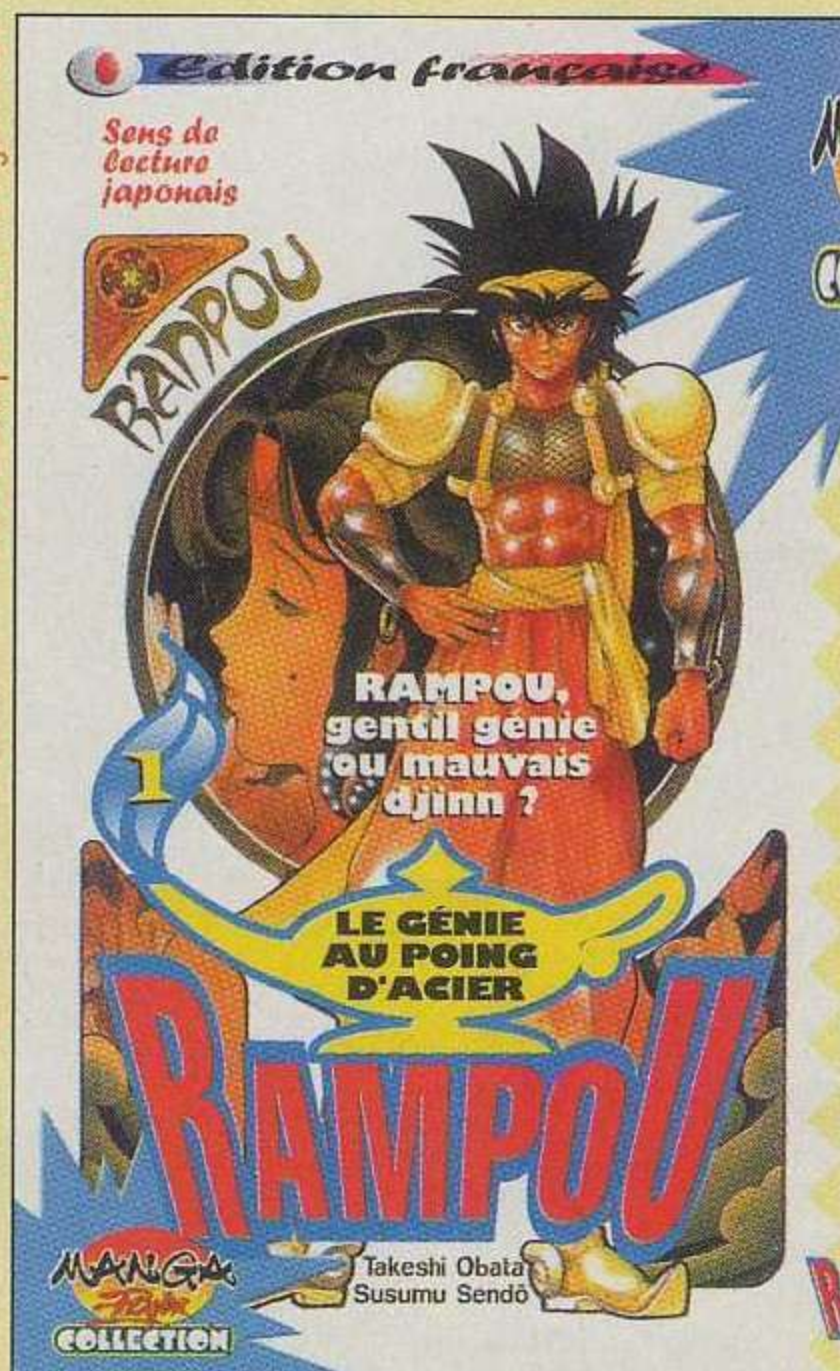
**Un vaisseau
extraterrestre
prend
possession d'un
homme.**

Titre disponible

Seraphic Feather
vol. 1
(222 pages N & B)
Quand un jeune homme,
Apepu Heidemann, tente
de prendre le contrôle d'un
vaisseau extraterrestre
posé sur la Lune, on peut
s'attendre au pire...
À juste raison. Un nouveau
style de manga.

**De l'action,
de l'humour,
des bastons.**

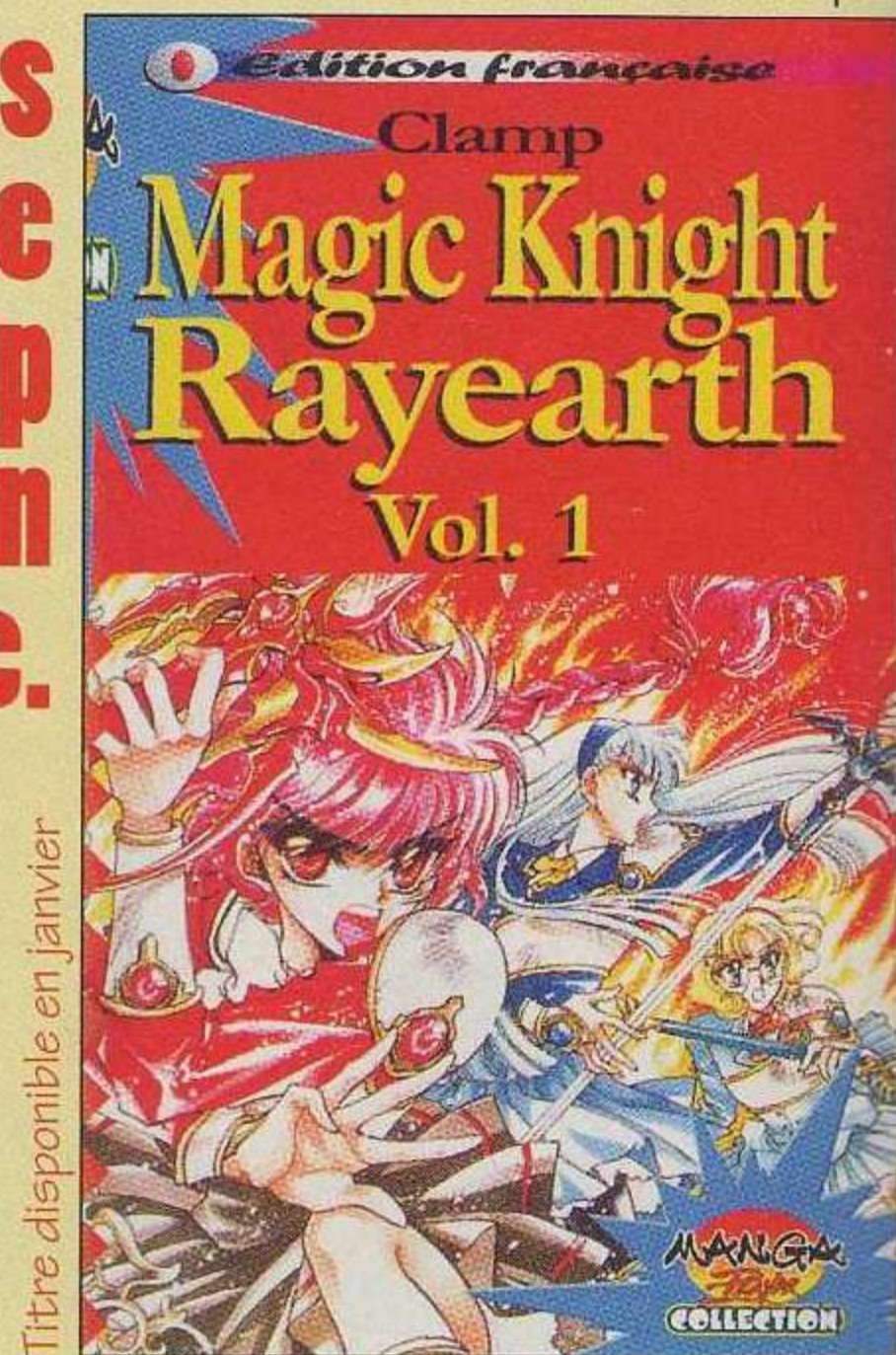
Titre disponible en janvier



Rampou
vol. 1
(200 pages N & B,
sens de lecture japonais)
Pour sauver sa sœur Leila,
un jeune garçon libère de sa
lampe à huile un génie :
Rampou au poing d'acier. Un
chemin semé d'embûches
les attend...

Magic Knight Rayearth
vol. 1
(212 pages N & B,
8 pages couleur)
Trois jeunes écolières
japonaises sont plongées
dans un monde magique.
Pour sauver leurs vies et
accessoirement le reste
du monde, elles devront
affronter Zagart,
un sorcier maléfique.

**L'univers
graphique
de Clamp
poussé à son
paroxysme.**



Titre disponible en janvier

**Nouvelle
collection
42 F
seulement**

SAMURAI SHODOWN IV

Les Samurai Shodown se sont toujours distingués par leur ambiance et leur originalité. Ce nouvel opus, qui surclasse les précédents et repousse encore les limites de la machine, ne déroge guère à la règle.



Samurai Shodown est de ces rares séries qui se bonifient d'épisode en épisode. Comme on s'y attendait, ce nouveau volet est, évidemment, encore plus réussi que les précédents. On se demande toujours ce qu'ils vont bien pouvoir

inventer pour nous étonner et c'est avec une pointe d'admiration que l'on découvre, à chaque fois, les améliorations apportées. On sent toutefois que la Neo Geo atteint ici ses limites — jamais une console ne se sera montrée aussi performante sur la durée — et il serait temps, vraiment, que monsieur SNK se décide à sortir une nouvelle machine. Enfin, tant que des titres de cette qualité sortiront, on pourra difficilement lutter.



La barre Rage Power, si elle explose au bon moment, permet de faire très mal. Amakusa en fait les frais.

« MAX 330 MEGA PRO-GEAR SPEC »

On le sait depuis un petit moment, l'écran d'introduction de la Neo Geo indique un faux chiffre. La preuve : ➔



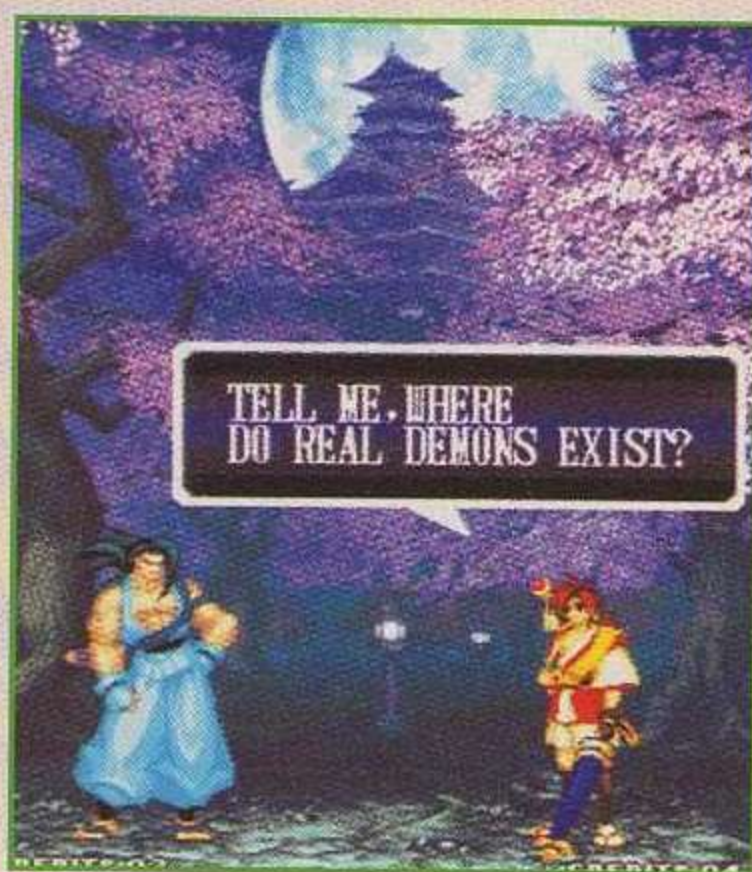
POWER MAX

Comme de bien entendu, chaque perso dispose d'une super attaque qu'il peut lancer, dès lors que sa jauge Power est pleine, plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'elle touche.



Samurai IV tient sur 378 mégas. À l'époque où la Neo Geo arrivait sur le marché — n'oublions pas que cette console date de 1990 ! —, les concepteurs ne pensaient pas développer un jour des jeux de cette taille. Preuve que les softs et la maîtrise technique ont bien évolué. Sur les 378 mégas de Samurai IV, que remarque-t-on ? Eh bien, on retrouve les douze personnages de Samurai III accompagnés de Charlotte, Jubei et

Transitions



Pour vous présenter un nouveau décor, un scrolling vertical descend du ciel jusqu'à la terre ferme, où se déroule le combat.



Exemple de décor psychédé où Genjuro marche sur des nuages en arrosant Haohmaru de cartes à jouer japonaises.



SLASH OU BUST

Pour un même perso, deux modes de combat sont à votre disposition. À vous de choisir.

retrouve ainsi avec un panel de trente-quatre personnages différents. SNK fait très fort, donc. Mais ça, on commence à en avoir l'habitude.

AMAKUSA'S REVENGE

Amakusa, le boss du premier Samurai Shodown, est ici à l'honneur et on le rencontre souvent, en arrière-plan, d'un décor à l'autre. Il modifie à son gré l'ambiance de certains stages (par exemple lorsqu'un combat va s'achever, le fond du décor change, ainsi que la musique) et fait figure d'homme à abattre lorsque vous pénétrez dans son château, à la fin du tournoi. Si vous réussissez à le vaincre, vous devrez ensuite vous débarrasser de Zankuro — boss de Samurai III — et du combattant



Chaque perso possède un enchaînement de quatorze coups : CD puis Avant et AABCCABCCCCC. Facile !

Tam-Tam (Samurai II). Hormis Jubei, on s'en serait bien passé, mais bon... Seuls deux vrais nouveaux font leur apparition : Sogetsu et Kazuki Kazama, deux frangins redoutables maîtrisant respectivement l'eau (c'est mon préféré) et le feu (intéressant lui aussi). Ces dix-sept personnages peuvent être utilisés de deux façons différentes, en mode Slash ou en Bust, les pouvoirs spéciaux changeant alors du tout au tout. On se



SAMURAI SHODOWN IV

éditeur

SNK

textes

ANGLAIS

genre

COMBAT

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

OUI (RECORDS)

continue

OUI

difficulté

VARIABLE

durée de vie

EXCELLENTE

prix

A B C D E F

CD CART.

PLAYER FUZ
97%

en résumé

Beau, jouable et bénéficiant d'une ambiance très particulière, Samurai IV est un jeu de combat atypique et superbe qu'il faut découvrir.



« FAIS PÉTER LA BARRE ! »

En appuyant en même temps sur ABC, vous explosez votre barre Power. Cela permet de rapides enchaînements (ABC encore) ou un super coup (BCD). Il faut évidemment bien le placer.

GRAPHISME

Les personnages sont sublimes, les décors bourrés de détails et très recherchés.

97%

ANIMATION

Les échanges de coups sont rapides et fluides. Les duels ressemblent à des ballets.

96%

SON

Musiques « ambient » japonaises. Voix digits impeccables et sons très réussis.

95%

JOUABILITÉ

Le jeu est riche et technique, et les coups sortent bien. Il faut juste s'habituer un peu.

95%

Mode Time Attack

En début de tournoi, un compte à rebours, au bas de l'écran, vous invite à terminer en un temps limité. Le délai accordé varie selon le personnage choisi, pour un mode Combat classique, en deux batailles décisives de huit et dix minutes (huit pour Haohmaru et Genjuro, neuf pour Sogetsu et Rimururu, dix pour Tam-Tam, etc.). Le temps tient apparemment compte de la force et du style de jeu de chacun. Si vous réussissez à respecter le

timing, vous verrez, après la fin associée à votre perso, un ancien perso de Samurai II (Hon-Fu, Sieger...). Bizarrement, on ne les retrouve pas, ensuite, dans la palette de sélection des personnages. On devine qu'un code devrait permettre de jouer avec Zankuro, mais pourra-t-on faire de même avec les autres ? Mystère...



Tam-Tam, le grand, contre Rimururu, la petite. Une différence de taille impressionnante, mais sans incidence sur le combat.

associé, dans le jeu, au personnage avec lequel vous jouez (en choisissant Charlotte ou Genjuro, vous rencontrerez Haohmaru, si vous optez pour Sogetsu, ce sera Kazuki, etc.). Indéniablement beau, Samurai IV est aussi très intéressant, d'un point de vue technique. Entre enchaînements, esquives, téléportations et illusions, les possibilités tactiques semblent infinies. De même, si certains personnages se révèlent très offensifs (Genjuro, Kazuki), d'autres sont plus défensifs (Sogetsu), et certains carrément vicieux (Hanzo, Basara)... Les styles de combat sont ainsi très différents et il faut apprendre à s'adapter à tout un tas de situa-

tions. C'est vraiment excellent ! Vous pourrez jouer à Samurai IV longtemps et régulièrement, vous en apprendrez un peu plus chaque jour. Dans le domaine du jeu de combat à l'arme blanche en 2D, Samurai Shodown IV est sans égal. C'est le meilleur dans le genre, et pas seulement parce qu'il est le seul (même si, effectivement, c'est déjà une raison suffisante). SNK nous offre une éblouissante démonstration de son savoir-faire, et force est de constater, une fois encore, qu'il maîtrise à merveille son sujet. Bravo, donc, et encore merci.

Chris,
M. SNK.

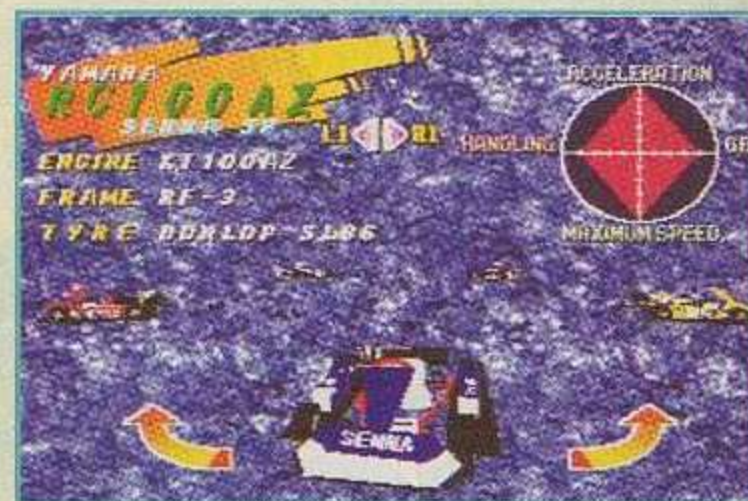
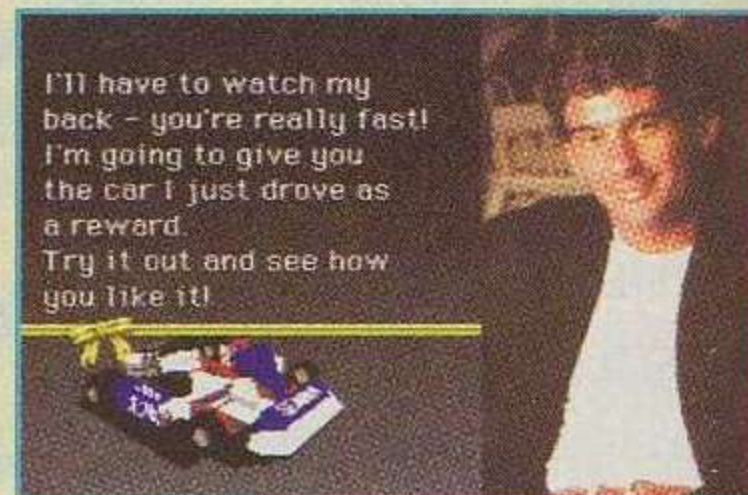
AYRTON SENNA KART DUEL

Nous vous l'avons
présenté en OTW dans
notre numéro 69.
Eh bien, le voici qui
débarque en version
officielle :

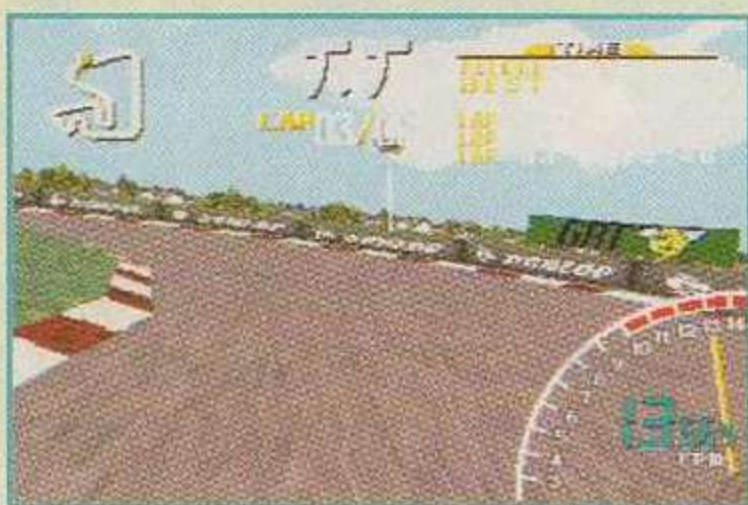
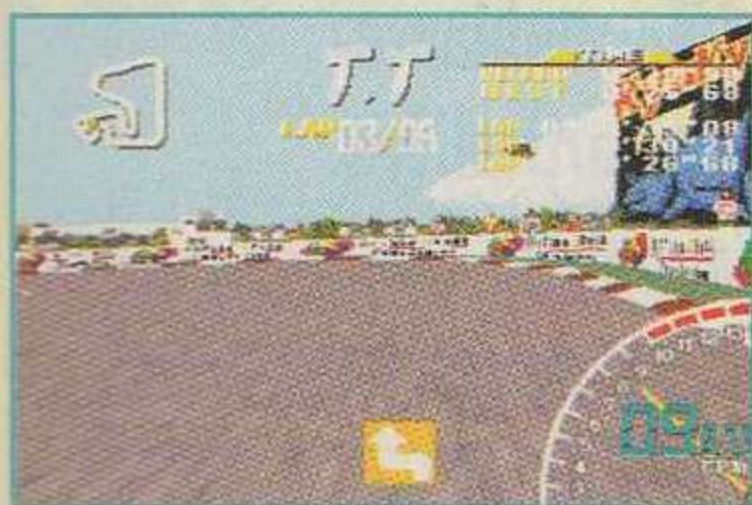


Au départ, vous avez le choix entre trois modes de jeu : Beginner, Time Trial, Race. Le premier permet de tourner sur le circuit le plus simple, le second de faire des chronos (vous êtes seul en piste) sur les neuf circuits disponibles. Le dernier est une sorte de

championnat qui se découpe en trois catégories comprenant chacune trois courses. Quand vous avez remporté les neuf circuits, vous affrontez Ayrton en duel sur son propre circuit (voir ci-contre). En plus de ces modes de jeux, un menu consacré à Ayrton Senna, himself, permet d'admirer des



LE KART D'AYRTON
Vous avez gagné toutes les courses et battu Senna en duel ? Il vous fait cadeau de son kart, idéal pour tomber les chronos !



Ayrton Senna Kart
Duel, ou la première
simulation de kart
sur PlayStation.



Sous la pluie, l'adhérence de votre kart est extrêmement précaire. N'oubliez pas de mettre des pneus adéquats (rain).

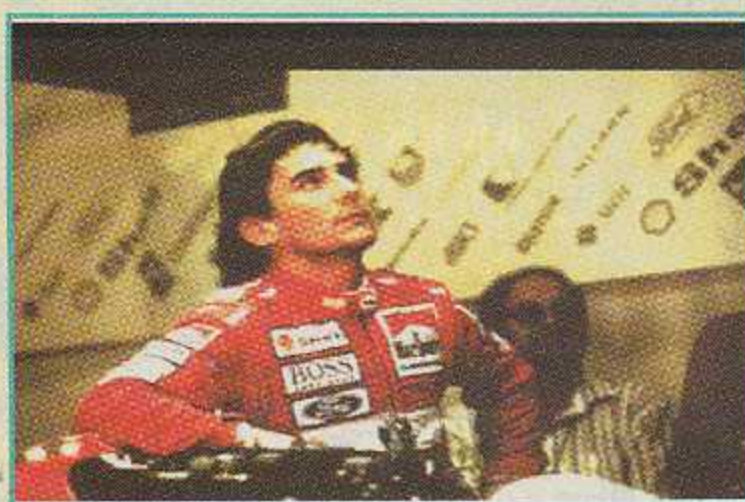
images du champion brésilien, et de consulter son palmarès en F1. Hélas, le menu didactique sur le kart (historique, mécanique, conseils, etc.), présent dans la version japonaise, a purement et simplement disparu.

UNE CONDUITE RÉALISTE

Techniquement, le soft apparaît plutôt bien réalisé (même si la PlayStation nous a habitués à de meilleurs graphismes), l'animation de bonne qualité mais les bruitages sont irréguliers. La conduite, tout en dérapages et contre-braquages, procure

SENNA DATA

Le menu Senna contient des photos, mais aussi tous les chiffres concernant sa carrière en F1. Comme vous pouvez le constater, Ayrton était le maître incontesté de la pole !



Senna's F1 Statistics

Number of races	161	(All-time ranking: 11th)
Number of World Championships	3	(All-time ranking: 3rd)
Number of wins	41	(All-time ranking: 2nd)
Number of pole positions	65	(All-time ranking: 1st)
Number of fastest lap records	19	(All-time ranking: 8th)



Pour les qualifs, un tour de reconnaissance (non chronométré), puis un unique tour lancé déterminent votre place sur la grille.

d'excellentes sensations, même si elle se révèle déconcertante lors des premières parties. Car la direction est sensible et le moindre écart sanctionné par de sérieux ralentissements et autres tête-à-queue ! Le jeu à deux est possible, mais uniquement en link (ce qui n'est déjà pas si mal !). Bref, Ayrton Senna Kart Duel est une bonne simulation, mais on regrette qu'il n'y ait pas de véritable championnat avec un classement par points, et que les collisions avec les adversaires soient de piètre qualité.

Chon



LES QUATRE VUES

On trouve une vue subjective, et trois vues extérieures. Celles en plan rapproché exagèrent l'inclinaison du kart dans les virages. S'ajoute à cela, la possibilité de regarder derrière vous.

Les avis

MILOUSE : « Plus que sympa, ce jeu de kart ! Derrière des graphismes austères, se cache un jeu de course vraiment intéressant au niveau du pilotage. Les circuits sont assez nombreux et la difficulté — bien que je n'ai pas eu le temps de la juger dans son intégralité — me paraît suffisante. Si épater vos potes avec des graphismes époustouflants ne constitue pas votre souci premier, vous trouverez dans ce jeu de quoi vous éclater. »

ELWOOD : « Grand fan de kart, j'ai pris mon pied avec Ayrton Senna Kart Duel. Malgré sa prise en main peu aisée et ses graphismes moyens, cette simulation propose de belles bagarres. Le pilotage est pointu, la vitesse bien rendue et, après un court apprentissage, on arrive sans problème à maîtriser son engin et ses réactions violentes. Seul reproche : l'impossibilité de jouer à deux en écran splitté. Un tel mode aurait rendu les parties encore plus fun et surtout bien plus conviviales ! »

PlayStation AYRTON SENNA KART DUEL

éditeur
SUNSOFT
textes
ANGLAIS
genre
SIMU DE KART
joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
OUI
continue
OUI

difficulté
MOYENNE
durée de vie
ASSEZ LONGUE

prix
A B C D E F



En résumé

Cette première simu de kart sur 32 bits procure de bonnes sensations niveau vitesse et pilotage, mais manque cruellement de modes de jeu.

GRAPHISME

On a vu mieux sur PlayStation, mais ce n'est pas catastrophique.

83%

ANIMATION

Elle est très fluide. On s'en rend compte quand le kart est bien lancé.

92%

SON

Le crissement des pneus est réaliste, mais pas le ronflement du moteur, trop aigu.

86%

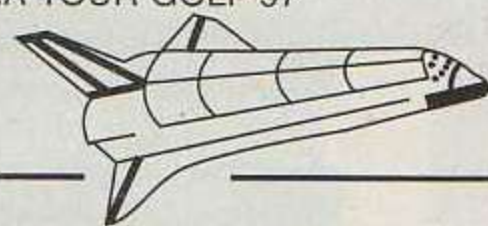
JOUABILITÉ

Un petit temps d'adaptation est nécessaire avant de maîtriser l'engin.

85%

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE		499 F	
BREATH OF FIRE 2	449,00	PINOCCHIO	449,00
DBZ HYPER DIMENSION (fin déc.)	489,00	SCHTROUMPFS 2	449,00
DONKEY KONG 3	499,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA 97	369,00	SIM CITY 2000	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SPIROU	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
MEGAMAN X3	449,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
NBA GIVE N GO	299,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	399,00
NBA LIVE 97	369,00	WORMS	399,00
NHL 97	399,00	WRESTLEMANIA	299,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00	• MANETTE ASCII	99,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00	• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
		• PRISE PERITEL	149,00



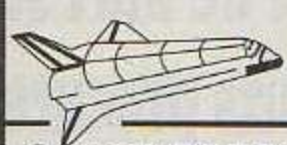
Promos

BATMAN FOR EVER	169,00	NHL 96	169,00
CLAYMATE	99,00	PACK ATTACK	169,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	PAC MAN 2	199,00
EQUINOX	149,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PLOK	129,00
GOOF TROOP	129,00	PREHISTORIC MAN	99,00
HAGANE	149,00	REVOLUTION X	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
JUDGE DREDD	169,00	SHAQ FU	129,00
KID KLOWN	99,00	STAR TREK THE DEEP SPACE	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	SUPER BC KID	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SUPER MARIO KART	199,00
MARIO IS MISSING	99,00	SYNDICATE	149,00
MEGAMAN X	199,00	TERMINATOR 2	149,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MYSTIC QUEST	169,00	URBAN STRIKE	199,00
NFL QUARTERBACK 96	199,00	WARIO WOOD	149,00
		WARLOCK	149,00
		WORLD MASTER GOLF	149,00

Super NES USA

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	499,00

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACES



Promos

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

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM	1990 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 Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

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

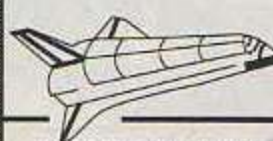
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

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

Megadrive

FIFA 97	329,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	349,00	PINOCCHIO (EUR)	369,00
J. MADDEN 97	349,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	VIRTUA FIGHTER	369,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00
NBA LIVE 97	329,00	• ACTION REPLAY	99,00
NHL 97 (EUR)	349,00	• MANETTE DE BASE	69,00



Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	149,00	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	199,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	249,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	POWER RANGERS 2	149,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	REAL MONSTER	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	199,00	RISTAR (EUR)	99,00
GENERAL CHAOS (EUR)	129,00	SHINNING FORCE (EUR)	129,00
J. MADDEN 96	149,00	SOLEIL (EUR)	169,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	SONIC SPINBALL	169,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	STARGATE (EUR)	129,00
MARSUPIAMI	169,00	STAR STREK (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	169,00	ZOOL (EUR)	99,00
		ZOOP (EUR)	99,00

3DO

MAGAZINE + DEMO	50,00	IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	99,00	JOHN MADDEN	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	149,00	JOYPAD PANASONIC	199,00	SHADOW WAR	99,00
BATTLE SPORT	199,00	KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	SHOCK WAVE 1	99,00
BLADE FORCE	99,00	LUCCENNE QUEST	369,00	SHOCK WAVE 2	149,00
CAPTAIN QUAZAR	149,00	MAD DOG MC CREE	149,00	SNOW JOB	199,00
CASPER (NTSC)	299,00	MYST	99,00	SPACE HULK	99,00
DEMOLITION MAN	149,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00	SPACE PIRATE	99,00
DOOM	199,00	OLYMPIC GAMES	369,00	STAR BLADE	99,00
DRAGON LORE	299,00	PATANK	99,00	STAR FIGHTER	99,00
FIFA SOCCER	99,00	PGA 96	99,00	STELLA 7	79,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	299,00	PHOENIX 3	99,00	SYNDICATE	99,00
FLYING NIGHTWARE	99,00	QUARANTINE	99,00	THEME PARK	99,00
FOES OF ALI	149,00	RETURN FIRE	99,00	TOTAL ECLIPSE	99,00
GEX	149,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	TWISTED	99,00
GRIDDERS	99,00	ROAD RASH	199,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
HELL	99,00			WING COMMANDER 3	99,00
IMMERCENARY	99,00			ZNADNOST	99,00

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ
1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD 249 F

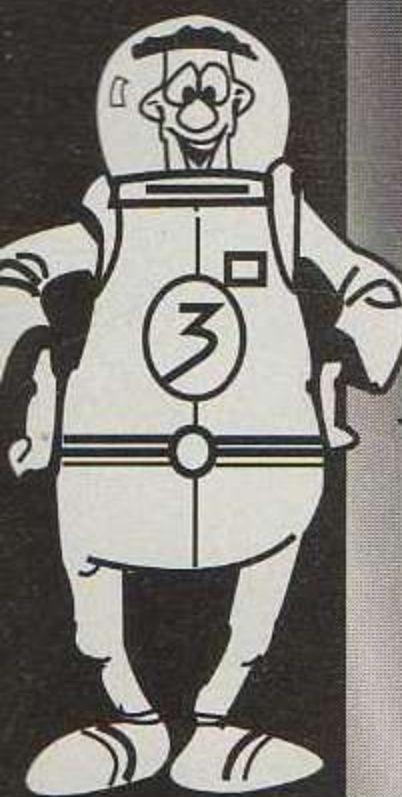
ART OF FIGHTING	299,00	GHOST PILOT	249,00
ART OF FIGHTING 3	990,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
FATAL FURY SPECIAL	490,00	KING OF FIGHTER 96	1690,00
FATAL FURY II	249,00	SAMOURAI SHODOWN III	990,00
FATAL FURY III	990,00	SAMOURAI SHODOWN IV	1690,00
FATAL FURY REAL BOUT	1490,00	VIEW POINT	499,00
		WORLD HEROES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

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00	METAL SLUG	449,00
AERO FIGHTER 2	199,00	MUTATION NATION	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00	NINJA MASTER	449,00
BASE BALL 2020	199,00	POWER SPIKES	199,00
BRINKINGER	449,00	PULSTAR	299,00
BURNING FIGHT	199,00	RAGNAGARD	449,00
FATAL FURY 3	349,00	SAMOURAI SHODOWN 3	349,00
FATAL FURY REAL BOUT	449,00	SAMOURAI SHODOWN 4	449,00
GALAXY FIGHT	199,00	STREET HOOP	199,00
KABUKI KLASH	299,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	TOP HUNTER	199,00
KING OF FIGHTER 94	199,00	TRASH RALLY	199,00
KING OF FIGHTER 95	349,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 96	449,00	WIND JAMMER	199,00
		WORLD HEROES PERFECT	199,00

Tous les magasins
ESPACE 3 vous
souhaitent de bonnes fêtes
de fin d'année et une
bonne année 1997.



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

Saturn version PAL

- SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F
- VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F

Liste des films disponible sur demande

• VOLANT + PEDALIER	499 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	299 F	• PAD ANALOGIQUE	99 F
• VIRTUA GUN	199 F	• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
		• MANETTE TURBO	149 F

JEUX JAP		IRON MAN 369,00	
ALBERT ODYSSEE	449,00	JACK IS BACK	
DARK SAVIOR	399,00	(ALONE IN THE DARK 2)	369,00
FATAL FURY 3	299,00	JOHN MADDEN 97	369,00
FATAL FURY REAL BOUT	499,00	KEIO 2	369,00
FIGHTING VIPERS	299,00	LOADED	349,00
GRAN CHASER	99,00	MAGIC CARPET	169,00
IN THE HUNT	99,00	MAGIC THE GATHERING	369,00
KING OF FIGHTER 95	299,00	MICROMACHINE 3V	369,00
LUNAR SILVER STAR	449,00	MORTAL KOMBAT 2	199,00
MEGAMAN X3	199,00	NBA JAM EXTREME	369,00
NIGHTS	199,00	NBA JAM TE	199,00
OGRE BATTLE	399,00	NEED FOR SPEED	369,00
SAILOR MOON SUPER S	449,00	NFL QUARTERBACK 96	299,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	NFL QUARTERBACK 97	369,00
TENCHI O KURAU 2	199,00	NHL HOCKEY 97	369,00
TOSHIDEN	149,00	NIGHT + PAD	499,00
TOSHIDEN 2	299,00	NIGHT WARRIOR	349,00
VAMPIRE HUNTER	199,00	PGA TOUR GOLF 97	369,00
VIRTUA FIGHTER KID	199,00	PROJECT X2	369,00
JEUX USA		RAYMAN 299,00	
MYST	199,00	RETURN OF FIRE	369,00
OFF WORLD EXTREM	199,00	ROAD RASH	369,00
JEUX EUROPEENS		SEGA RALLY 299,00	
ALIEN TRILOGY	369,00	SLAM AND JAM 96	149,00
ATHLETE KING	349,00	SPACE HULK 2	369,00
BAKU BAKU	299,00	STARFIGHTER 3000	369,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00	STREET RACER	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00	STREET RACER	349,00
BUST A MOVE 2	299,00	STORY OF THOR 2	349,00
CASPER + POGS	369,00	STREET FIGHTER	169,00
COMMAND & CONQUER	369,00	STREET FIGHTER ALPHA	249,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	369,00
D	299,00	THE HORDE	299,00
DAYTONA USA CE	389,00	THEME PARK	199,00
DESTRUCTION DERBY	349,00	TILT	349,00
DIE HARD TRILOGY	369,00	TOMBRAIDER	349,00
DRAGON BALL Z 2	399,00	TRUE PINBALL	349,00
DRAGON HEART	369,00	TUNNEL B1	349,00
DOOM	349,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	299,00
EARTHWORM JIM 2	369,00	VIRTUA COP 2	389,00
EXHUMED	369,00	VIRTUA COP 2 + GUN	489,00
FIFA 96	199,00	VIRTUA FIGHTER 2	299,00
FIFA 97	369,00	VIRTUA FIGHTER KID	349,00
FIGHTING VIPERS	369,00	VIRTUA RACING	199,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	VIRTUAL GOLF	349,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	VIRTUAL ON	369,00
GRID RUN	369,00	WORLD WIDE SOCCER 97	369,00
HARDCORE 4X4	369,00	WWF WRESTLEMANIA	199,00
IRON AND BLOOD	349,00	X MEN	199,00

Playstation

- PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 2490 F
- PLAYSTATION + 1 MANETTE 1490 F
- VOLANT + PEDALIER 499 F
- Joystick simulateur de vol 499 F
- Psychopad 399 F
- Pistolet 199 F

• SOURIS	199,00
• 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 USA

DARK FORCES	399,00	CRUSADER NO REMORSE	369,00
EXTREMES GAMES 2	399,00	DAVIDS CUP TENNIS	349,00
REBEL ASSAULT 2	399,00	DESTRUCTION DERBY 2	369,00

JEUX JAP

ARC THE LAD 2	499,00	DIE HARD TRILOGY	369,00
BASTARD	499,00	DISRUPTOR	349,00
DRAGON BALL Z 2	399,00	DRAGON HEART	349,00

KING FIGHTER 95	499,00	EARTHWORM JIM 2	349,00
OLIVE ET TOM	399,00	FADE TO BLACK	369,00
OVERBLOOD	399,00	FIFA SOCCER 97	369,00

RAGE RACER	499,00	FINAL DOOM	349,00
SAILOR MOON SUPERS	499,00	FIRO AND KLAWD	349,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	399,00	FORMULA 1	369,00

SEXY PARODIUS	499,00	GRID RUN	369,00
SOUL EDGE	499,00	HARDCORE 4X4	369,00
STREET FIGHTER ZERO 2	349,00	HYPERTENNIS	369,00

TEKKEN 2	349,00	INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	349,00
TOBAL 1	399,00	IRON AND BLOOD	349,00
JEUX EUROPEENS		IRON MAN	349,00

ANDRETTI RACING	369,00	J. MADDEN 97	369,00
BLACK DOWN	369,00	KONAMI OPEN GOLF	349,00
BLAM MACHINEHEAD	349,00	LEGACY OF KAIN	349,00

BLAZING DRAGONS	349,00	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	349,00
BURNING ROAD	349,00	MAGIC :	
BUST A MOVE 2	269,00	THE GATHERING	349,00

CASPER + POGS	349,00	MICROMACHINE 3V	369,00
CHEEZY	369,00	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00	MOTOCROSS	369,00

COMMAND AND CONQUER	349,00	MOTOR TOON 2	349,00
CRASH BANDICOOT	399,00	MYST	349,00
		NBA JAM EXTREME	349,00

NBA LIVE 97	369,00	NEED FOR SPEED	369,00
-------------	--------	----------------	--------

Promos

JEUX JAP	JEUX EUROPEENS	NBA JAM TE	199,00
BOXER ROAD	ALIEN TRILOGY	NBA LIVE 96	149,00
CHORO Q	BUBBLE BOBBLE	OLYMPIC GAMES	199,00
COSMIC RACE	D	OLYMPIC SOCCER	199,00
CRIME CRACKER	DARK STALKERS	RAGING SKIES	299,00
DRAGON BALL Z	NIGHT WARRIOR	RAYMAN	299,00
FORMATION SOCCER	DOOM	REVOLUTION X	199,00
GROUND STROKE	DRAGON BALL Z	SHELLSHOCK	249,00
NAMCO MUSEUM 2	EXTREME PINBALL	SHOCKWAVE	99,00
NIGHT STRIKER	F117 AGILE WARRIOR	SLAM AND JAM 96	149,00
STAR GLADIATOR	FIFA 96	THEME PARK	199,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	HI OCTANE	TOP GUN	299,00
VAMPIRE	JUMPING FLASH 2	TOSHIDEN 2	199,00
	JUPITER STRIKE	TOTAL NBA'96	299,00
	MAGIC CARPET	VIEW POINT	149,00
	NBA : IN THE ZONE	WRESTLEMANIA	199,00

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

PASSES TES COMMANDES SUR

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 :

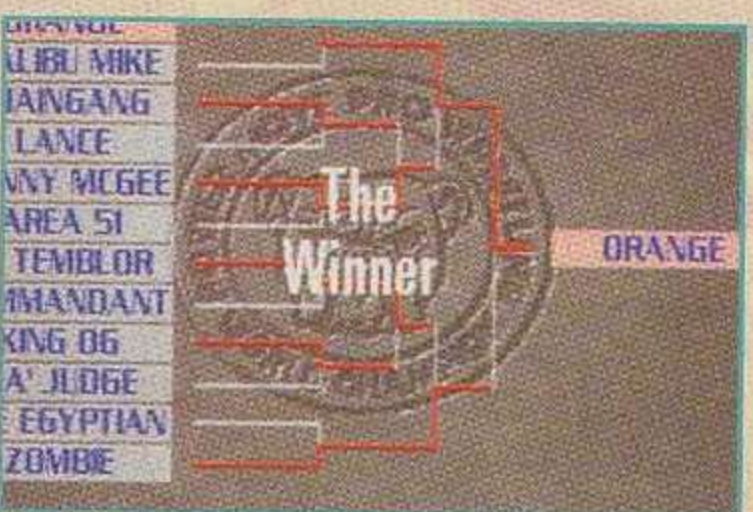
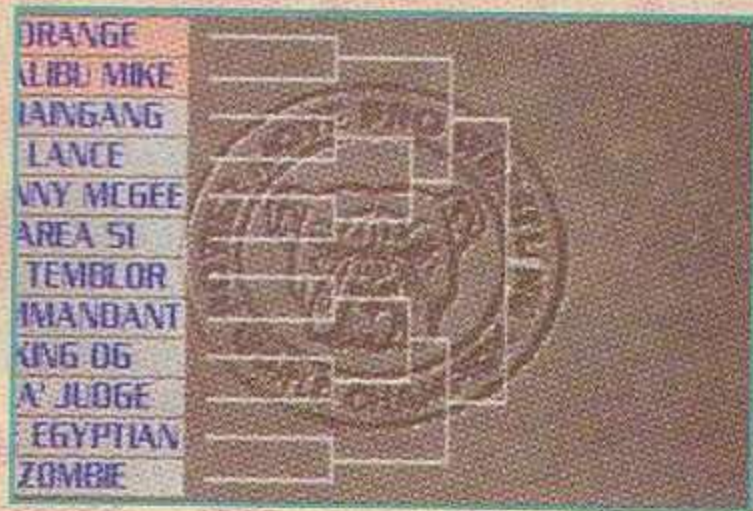
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

ESPACE 3

POWER MOVE PRO WRESTLING



Power Move Pro Wrestling joue la carte du réalisme et de la sobriété. Douze combattants, une simplicité de jeu qui n'empêche pas un éventail de coups imposant et une animation réaliste en font un bon jeu de catch... Ce n'est déjà pas mal !



VOUS FEREZ BIEN UN P'TIT TOURNOI ?

En voilà une option qu'elle est chouette ! Malheureusement, on ne peut pas zapper les parties de l'ordinateur. Ce n'est pas trop gênant quand les rounds durent cinq minutes, mais lorsqu'ils sont plus longs...

Rarement bien représenté, le catch reste un sport à part. Dire qu'il s'agit d'un sport est même exagéré vu les crasses que peuvent se faire les adversaires. Le catch, c'est avant tout du spectacle, de l'intimidation, de la comédie. Les catcheurs sont de grands cabotins ! Activision nous sert ici une « simulation » de catch. Le réalisme des coups et des animations réussit à surprendre, même à attirer, le temps d'une première partie, puis d'une deuxième, etc. Paddle en main, on se rend compte que les coups sortent facilement et que les prises sont aisées à effectuer. La lecture de la documentation vous apprendra

Du sport sur console

Il est extrêmement difficile d'adapter une discipline sportive. En ce qui me concerne, la plupart du temps, je n'y trouve pas mon compte. Les simus de sports collectifs m'embrouillent (j'aimerais ne diriger qu'un seul joueur), quant à celles portant sur les sports individuels, elles sont souvent mal conçues (citez-moi donc un bon jeu de ping-pong !). Les jeux de boxe ou de catch ne proposent que rarement un suivi de la carrière du joueur et les sports de glisse ou de mer ne sont que très peu (voire jamais) représentés. Quant aux sports de combats, on sait comment ils sont adaptés ! Seuls le foot et le basket marquent des points, mais il est vrai que ces deux disciplines sont les plus populaires. Bref, il y a encore bien du boulot (et sûrement de l'avenir) dans la représentation des sports sur nos consoles !



Les combats peuvent se poursuivre hors du ring... mais pendant vingt secondes seulement !

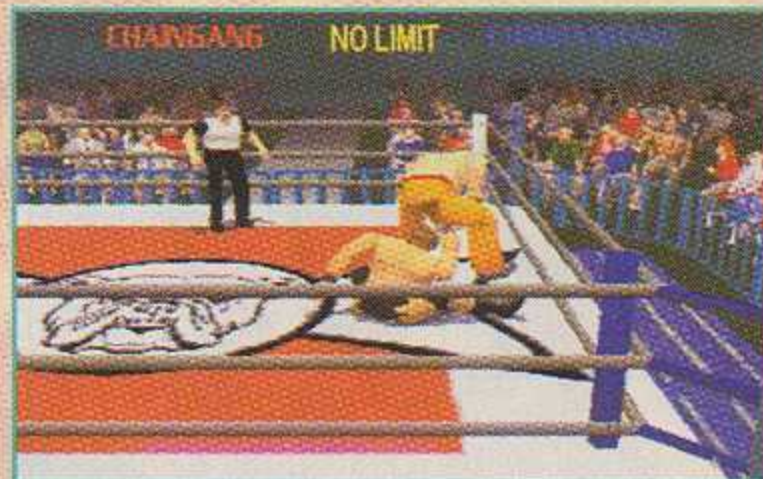
PlayStation POWER MOVE PRO WRESTLING



Agent Orange : Inverted Pile Driver (Bas + Rond)



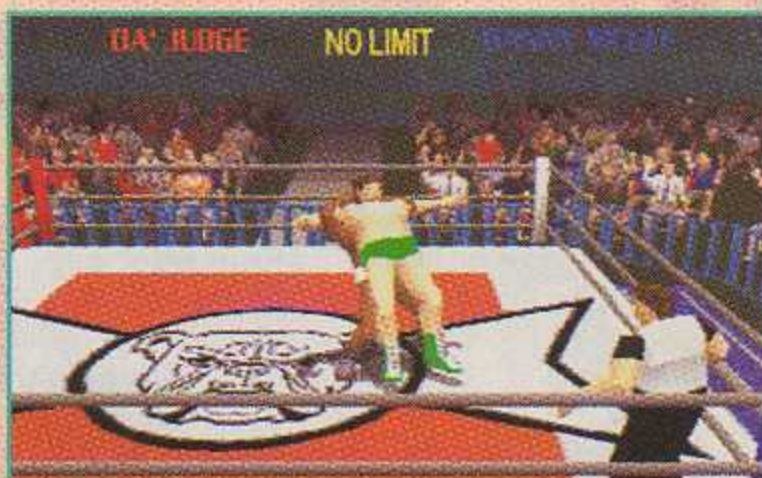
Area 51 : Bulldog (Bas + Rond)



Chaingang : Armbar (Triangle)



The Commandant : Moonsault (Bas + Croix)



Da' Judge : Dragon Suplex (Bas + Rond)



Danny McGee : Scorpion Deathlock (Triangle)



The Egyptian Connption : Power Bomb (Bas + Rond)



El Temblor : Spinning Drop Kick (Croix)



King Og : Choke Lift (Triangle)



Lance Dewlock : Arm Drag Turnout (Rond)



Malibu Mike Swanson : Northern Lights Suplex (Bas + Rond)



Zombie : Swinging Neckbreaker (Bas + Triangle)

éditeur
ACTIVISION
textes
ANGLAIS

genre
CATCH
joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
OUI
continue
OUI

difficulté
RÉGLABLE
durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
82%

en résumé

Power Move joue la carte du réalisme. L'éventail de coups proposé est assez large et facile à réaliser. Agréable bien que sans surprise.

GRAPHISME

La 3D est simple mais claire. L'ensemble se veut lisible.

80%

ANIMATION

L'animation des combattants est fluide. Rien d'exceptionnel.

88%

SON

Les coups sont réalistes et plongent dans l'ambiance. Musiques nulles.

80%

JOUABILITÉ

Des prises simples et spectaculaires. Agréable.

95%

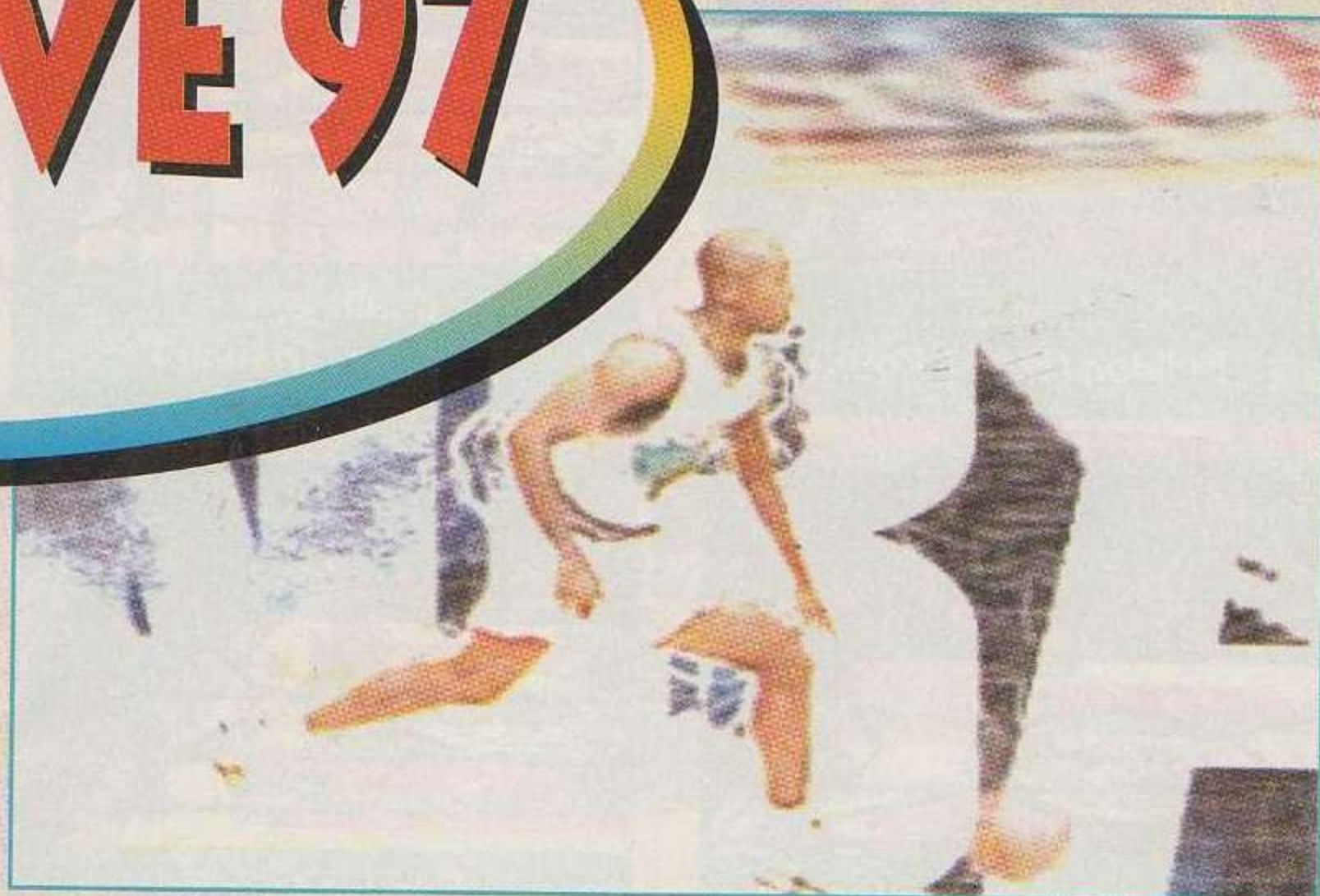
quelques coups spécifiques à votre personnage fétiche. Les possibilités sont nombreuses : combat sur le ring ou hors du ring, écrasement sur les coins, clés, projections. Les amateurs ne seront pas dépayés ! Seuls reproches, l'impossibilité de faire des parties de catch à quatre. Power Move ne se pratique qu'à deux joueurs et tant pis pour les râleurs ! Graphiquement, le soft est clair. On retrouve ce parti pris de sobriété un peu partout dans le jeu et même (malheureusement) dans les options

qui gagneraient pourtant à être plus étoffées. Au chapitre des défauts, signalons l'impossibilité de suivre la carrière d'un catcheur.

Power Move est finalement un jeu sympathique. Il pêche surtout par un manque d'options et de singularité (les personnages ont des looks trop proches). Et c'est bien dommage car avec sa prise en main quasi immédiate, les parties sont agréables et variées.

Leflou,
c'est du chiqué !

NBA LIVE 97



Les fans de basket peuvent exulter, car la cuvée 97 de la célèbre simulation d'EA Sports est arrivée. Une fois de

EA Sports, le département sportif d'Electronic Arts, est le spécialiste incontesté des simulations de sport. Ses produits se démarquent de la concurrence par l'aspect réaliste qu'ils proposent. C'est encore le cas de ce NBA Live 97, qui offre un menu de paramétrage

très complet. Chacune des règles du basket peut être activée ou non, de même que la fatigue des joueurs. L'aspect tactique n'est pas en reste, puisque vous pouvez opter pour des stratégies différentes au cours d'une partie. Enfin, il est permis de jeter un œil sur le marché des transferts et

LES SÉQUENCES VIDÉO
En guise d'intro, puis entre les quart-temps, des séquences vidéo montrent des moments forts et spectaculaires.



plus, le réalisme prime sur le spectacle, pour le plus grand bonheur des puristes.



Vous pouvez adapter le jeu en fonction de vos desiderata grâce à des menus extrêmement complets.

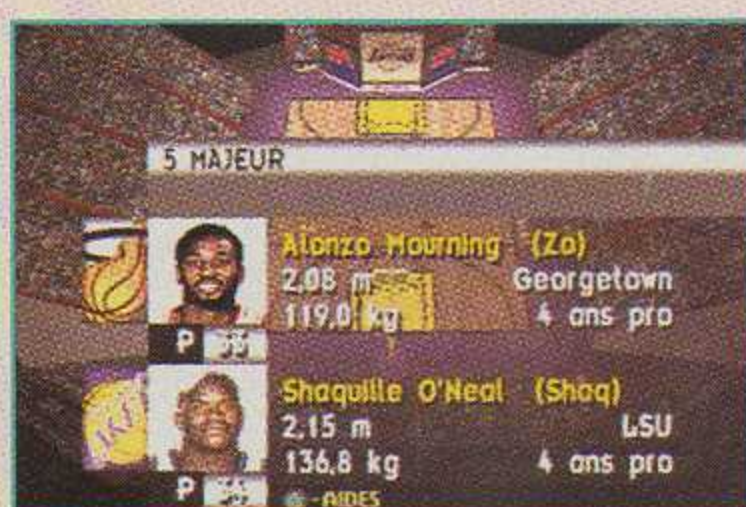
d'effectuer des transactions. Du côté des modes de jeu, vous avez le choix entre un match d'exhibition, les play-off ou encore un tournoi. Toutes les équipes de la NBA sont bien sûr disponibles, ainsi qu'une formation all-star pour chaque côte (ouest et est).

RÉALISME AVANT TOUT

Contrairement à la plupart des autres jeux de basket en 3D, les persos sont de taille assez réduite, ce qui offre un rendu graphique très fin, et une seule vue est disponible en cours de jeu. Celle-ci s'avère d'ailleurs

SHAQ
IS BACK!

Comme vous pouvez le constater, Shaquille O'Neal est cette fois de la partie. Mais toujours pas de trace de Michael Jordan...



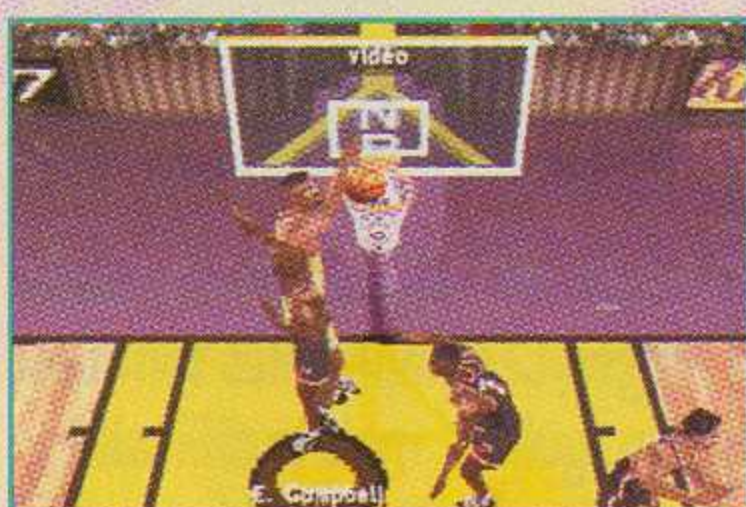
Les lancers francs s'effectuent grâce à un système de jauges. Le curseur va plus ou moins vite selon l'adresse du tireur.

très jouable car elle est relativement éloignée. Les actions n'ont ici rien de surréaliste. Heureusement, cela n'empêche pas de construire des tactiques spectaculaires avec passes dans le dos, bras roulés, dunks, holley hoop, etc. Certains commentaires sont assurés par Georges Eddy (le consultant américain qui sévit sur Canal+ les jours de retransmission de basket ou de foot US). Bref, un bon jeu, pas très impressionnant visuellement, mais qui mise tout sur le respect scrupuleux de la réalité.

Chon

en résumé

Cette mouture 97 de la simulation de basket d'EA Sports s'inscrit dans la lignée des précédentes, à savoir réaliste et très complète.



LES ANGLES DE VUE

Bizarrement, une seule caméra (assez éloignée) est disponible durant le jeu. Mais le replay permet de revoir certaines actions sous différents angles.

Les transferts

Vous pouvez effectuer des transferts de joueurs d'une équipe à l'autre. Pour être sûr de faire le bon choix, vous pouvez les comparer entre eux. Le nombre d'informations auxquelles vous avez accès est tellement élevé

qu'il y a de quoi s'y perdre. Vous saurez tout sur le parcours de chaque basketteur, de l'université qu'il a fréquentée au nombre de points marqués, ou encore les minutes jouées dans sa carrière. Bref, une mine d'infos pour les fans de NBA, qui enrichiront ainsi leur culture générale.



GRAPHISME

Les persos étant petits, la 3D rend bien. Mais en gros plan, les textures font défaut.

89%

ANIMATION

Quelques petits ralentissements sont à déplorer par moments.

85%

SON

Le bruit des chaussures sur le parquet est très bien rendu.

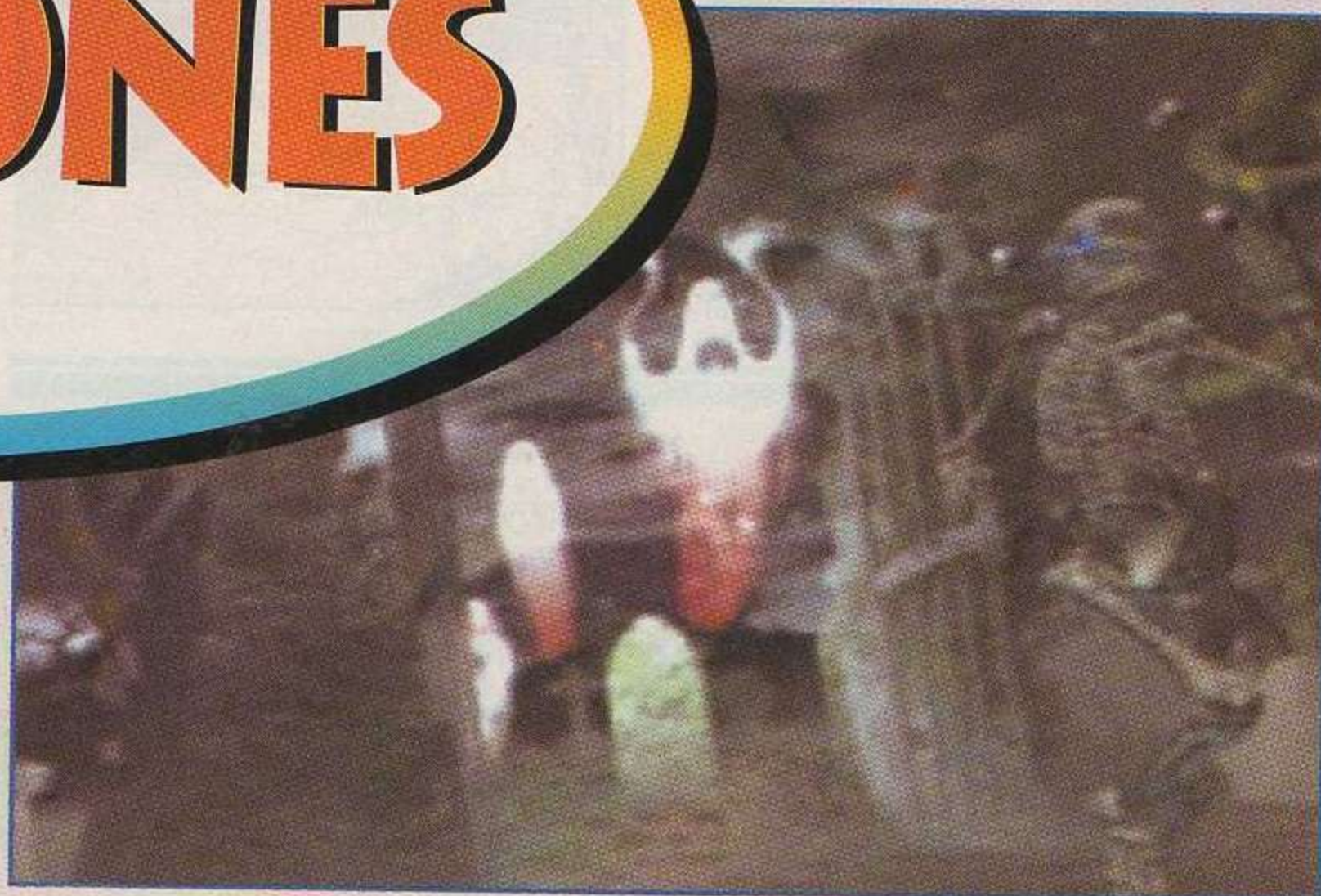
92%

JOUABILITÉ

Aucun problème de ce côté, on parvient à réaliser de belles actions rapidement.

95%

MR BONES



Dans cette scène de plateforme dans l'espace, pensez à emboîter bras et jambes, afin de sauter plus loin !

Le héros de ce jeu est un squelette, qui perd ses os un à un quand il se fait toucher et passe son temps à les ramasser.

De quoi interpeller le commun des mortels !

DaGoulian est un personnage diabolique ! Il veut faire régner l'enfer sur terre et pour cela, il s'est entouré d'une armée de squelettes qu'il contrôle au son de son tambour. Mais y a un os (voire un squelette) ! Mr Bones, lui, n'est sensible qu'aux rythmes de blues... Et il a décidé de mettre fin aux plans machiavélique de DaGoulian, en remontant jusqu'à son château. À vous de diriger ce héros mort-vivant dans son périple.

DÉCALCIFICATION

Le problème de Mr Bones, c'est qu'il est très sensible aux petits chocs, qui lui font perdre à chaque fois un ou

Les avis

CHON : « De prime abord, ce jeu m'a laissé sceptique. Puis les trois premiers niveaux passés, j'ai commencé à me rendre compte combien ceux-ci, dont certains sous forme d'épreuves, étaient variés et originaux. Le stage Guitar Solo, par exemple, est à lui seul un véritable régal. Bien pensée, l'idée de perdre ses os et de pouvoir les récupérer afin de se reconstituer ! Simple, mais il fallait y songer. Les graphismes sont un peu irréguliers, mais la difficulté propose un challenge intéressant. »

DIDOU : « Mr Bones, nous l'avions déjà remarqué lors de L'E3 (le salon américain), au printemps dernier. À l'époque, le jeu ne ressemblait pas à grand-chose mais le perso dégagait un je-ne-sais-quoi de sympathique.

Si son genre semble assez spécial, on ne pourra cependant pas lui reprocher de ne pas être varié et surtout original. Bref, voici un jeu qui mérite que l'on y jette un œil, rien que pour le stage de la guitare, absolument éclatant ! Et puis, ce n'est pas tous les jours que Bubu s'intéresse à autre chose qu'à un jeu de tir ! »



Remake de Tempest. Dans ce tourbillon, vous vous dirigez autour de l'œil du cyclone pour récupérer vos os envolés.

cipe sous les formes les plus variées. On a donc affaire à deux types de tableaux : primo, des niveaux de plateforme à la difficulté progressive, et secundo, des sortes de levels bonus constituant des mini-jeux à part entière, le tout entrecoupé de longues séquences vidéo qui font le



Un crâne géant, déplacé de gauche à droite, permet de faire rebondir Mr Bones mis en boule, jusqu'à son squelette.



Dans ce niveau, Mr Bones se fait voler ses membres par des chauves-souris, qui les éparpillent à travers la forêt !

MR BONES

100



Le générique de « La Petite Maison dans la prairie », revu et corrigé par Mr Bones : les cascades sont plus spectaculaires !



Ici, vous jouez un morceau de guitare en appuyant sur les boutons de la manette afin d'enchaîner correctement les riffs. Triplant !

lien. En plus, si un passage vous a particulièrement éclaté, vous pouvez le recommencer à loisir. Bon plan.

RECHERCHE CÔTE FLOTTANTE

Du côté des actions proposées, la variété est de mise. Cela va de la recherche des clavicules et autres tibias perdus, à des scéances drôlatiques de natation, en passant par des épreuves musicales. Bref, on a vraiment envie de découvrir ce que nous réserve le niveau suivant ! La réalisation est plutôt bonne : les squelettes sont animés comme dans un D.A., les décors (quelquefois composés de séquences vidéo) et les musiques de blues sont merveilleux. Seuls les graphismes font parfois

défait. Vous verrez que, en définitive, Mister Bones risque fort de vous faire perdre la tête !

Bubu,

appelez-moi Bones, James Bones.

GRAPHISME

Décors très variés d'un tableau à l'autre, et parfois très beaux.

88%

ANIMATION

Les décors sont parfois composés de séquences vidéo et Mr Bones semble vivant.

89%

SON

Magnifiques rythmes de blues, malheureusement trop discrets.

96%

JOUABILITÉ

Les ennemis devraient lâcher la jambe de Bones, dans les moments périlleux...

85%

- éditeur SEGA
- textes ANGLAIS
- genre PLATE-FORME
- joueur(s) 1
- sauvegarde OUI
- continue NON
- difficulté CORSEE
- durée de vie TRÈS « BONES »!
- prix A B C D E F



en résumé

Mr Bones est un jeu varié et long, composé d'une vingtaine de tableaux originaux, dont certains relèvent carrément de l'anthologie !

95

89

80

75

70

65

60

55

50

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

La PlayStation +1 Manette
OFFRE SPÉCIALE
à venir découvrir en magasin



Le catalogue PlayStation n°4
28 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!



FIFA fait peau neuve !! La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur PlayStation. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une **nouvelle technique d'animation** mise au point spécialement pour ce jeu.



TOMB RAIDER

Dans ce jeu vous dirigez **LARA CROFT** dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Atlantis. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.



CRASH BANDICOOT

La dernière merveille de l'équipe Naughty Dog ! Un animal délirant, entre un renard et un diable de Tazmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici **CRASH BANDICOT**, la « Révolution » !!!

La dernière merveille de l'équipe Naughty Dog ! Un animal délirant, entre un renard et un diable de Tazmanie vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Parcourez 3 îles aux décors fabuleux, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici **CRASH BANDICOT**, la « Révolution » !!!



Dans ce jeu de simulation, basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du tibérium.



Des graphismes 3D hallucinants et une action époustouflante : une bombe sur PSX : 3 jeux en 1 reprenant les 3 sujets des 3 films. Que demander de mieux !!



Mettez-vous aux commandes de l'un des 10 vaisseaux et éprouvez les sensations de l'extrême ! Combattez jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et terminez premier des 8 gigantesques circuits !



Offre Spéciale !
1 000 T-SHIRTS GRATUITS* AVEC L'ACHAT DU JEU



L'URSS s'est soudain effondrée. Tout ce qu'elle laisse, c'est une multitude de conflits ethniques ainsi que des milliers d'armes nucléaires et chimiques. Quelque part dans l'ombre, un fou cupide et impitoyable s'apprête à mélanger ces ingrédients mortels.



Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des 16 « Grand Prix » d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher 96 !

4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

MICROMANIA CERGY OUVERT !

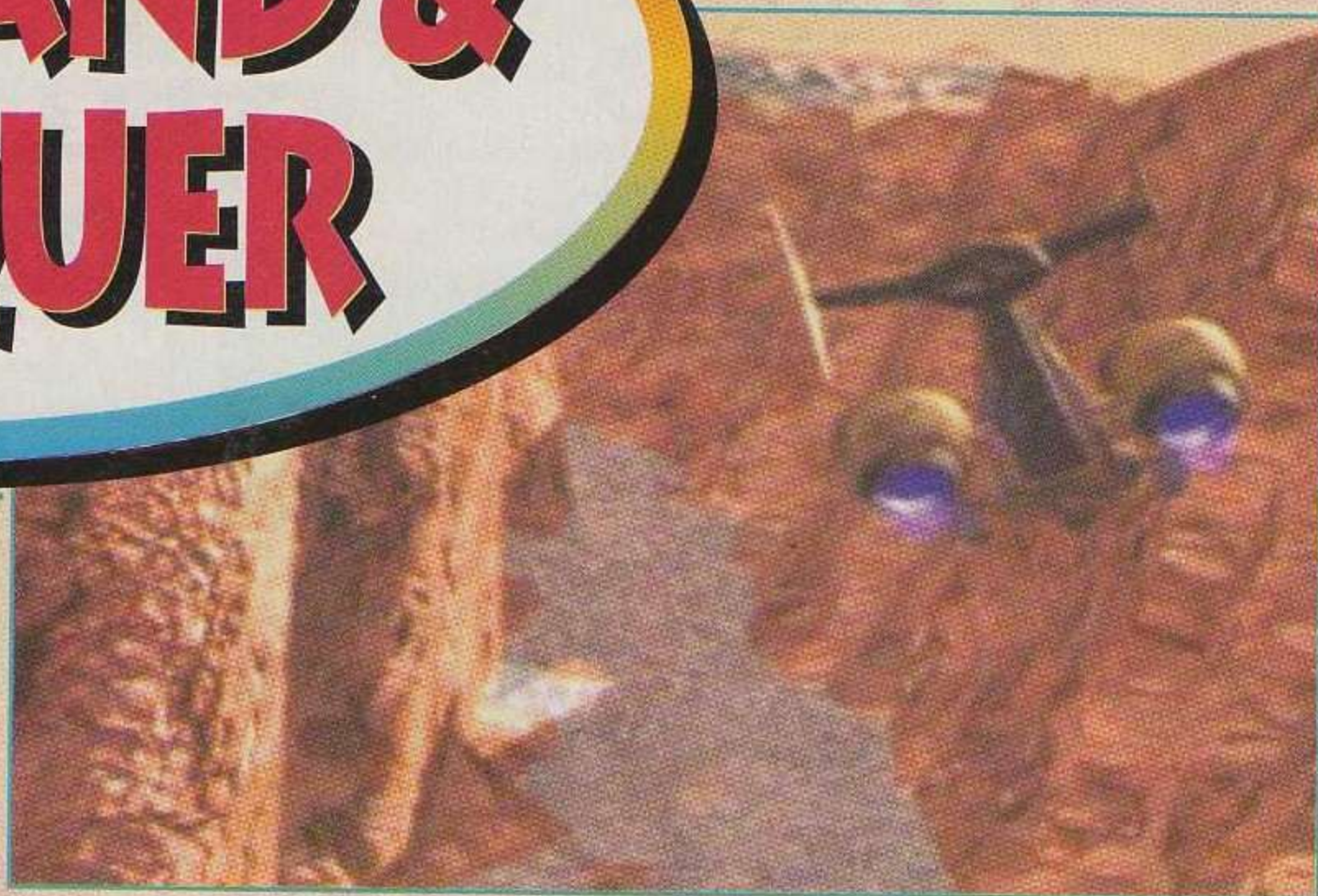
MICROMANIA CRÉTEIL OUVERT !

MICROMANIA BELLE ÉPINE OUVERT !

MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES OUVERT !

COMMAND & CONQUER

Command & Conquer fait partie de ces jeux qu'il n'est plus besoin de présenter. Ce grand nom de la stratégie, qui a déjà fait des ravages sur micro, se lance à l'assaut de la PlayStation, dans une version encore plus complète que sur Saturn. Ça va méchamment guerroyer !



Pas de pitié du côté du NOD. La première mission inédite consiste à détruire tout ce qui ressemble au GDI et aux civils.



D'UNE BEAUTÉ HALLUCINANTE

Les séquences cinématiques, qui apparaissent à la fin d'un briefing ou d'une mission sont tout à fait splendides. Elles ponctuent le scénario pour le plaisir des yeux. Hélas, Westwood n'a pas créé de nouvelles séquences pour les missions inédites dites « opérations spéciales ».

Deux clans, deux CD-Rom. L'un contient des missions pour le GDI (Groupement de Défense International) et l'autre vous invite à servir la confrérie de NOD. Après avoir opté pour l'une ou l'autre de ces puissances, vous rencontrez votre supérieur hiérarchique lors d'un briefing. Vous devez obligatoirement accepter la mission qui vous est confiée et la remplir pour passer à la suivante. Un petit scénario bien ficelé, et ponctué de superbes séquences cinématiques, se découvre au fil de votre progression. Il vous arrivera assez fréquemment de ne pas réussir une mission du premier coup. Qu'importe, puisque vous pouvez la

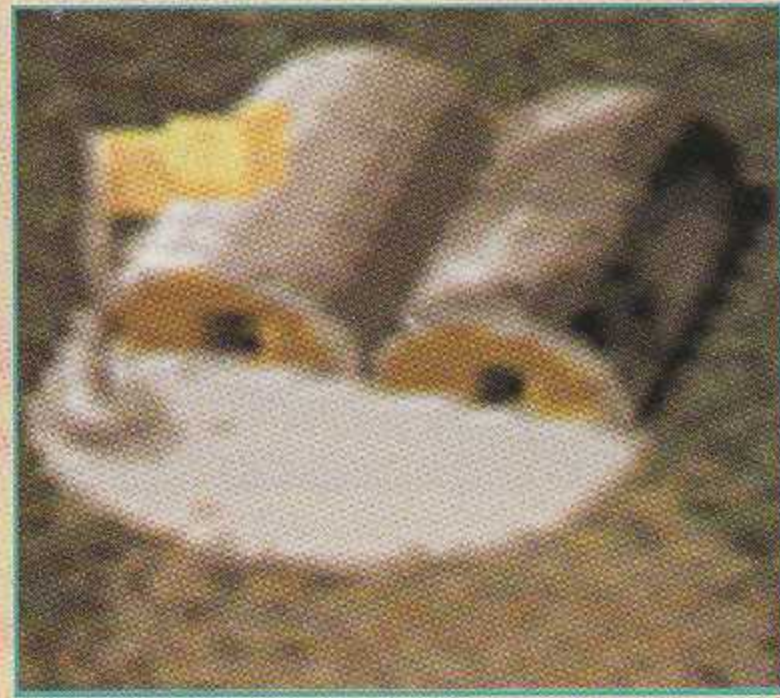
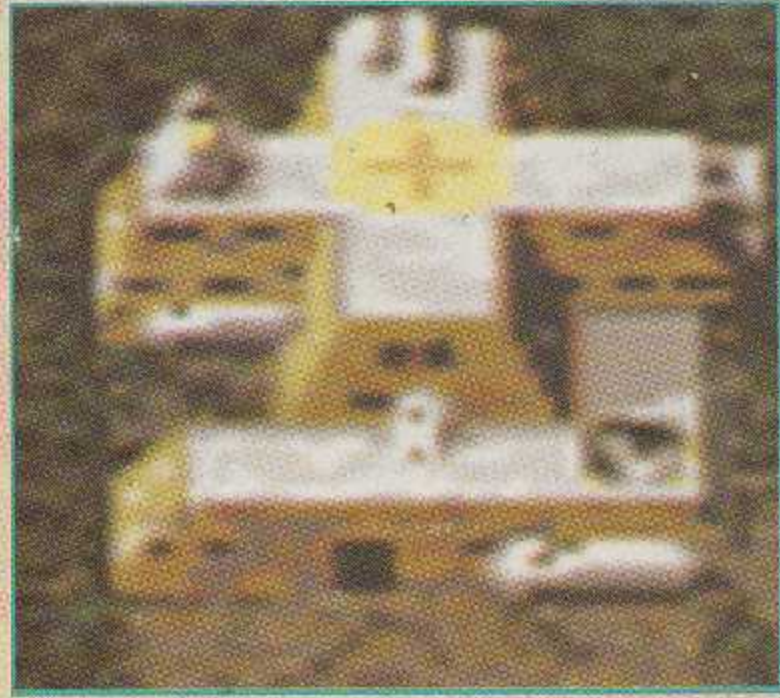
reprendre autant de fois que nécessaire. Pour atteindre vos objectifs, vous disposez d'un groupe de soldats (mitrailleurs, grenadiers...) et, le cas échéant, de matériel et d'argent. Ce pécule permet d'acquérir de nouvelles unités, d'ériger des bâtiments, de former de nouvelles recrues, etc. Vous pouvez faire fructifier ce capital en extrayant une richesse naturelle du sol : un minerai nommé le Tibérium. Mais il faut d'abord disposer d'une raffinerie. Dans un souci pratique, installez votre base à proximité d'une zone riche en Tibérium. En effet, les unités chargées d'extraire et de transporter le minerai, désarmées, sont particulièrement vulnérables.

LA GUERRE DES VERSIONS

Une fois de plus, les joueurs sur Saturn ont été lésés : cette version PlayStation comporte, outre les trente missions de base, quinze missions supplémentaires appelées



Dans cette mission inédite, un commando esseulé a pour objectif de nettoyer la plage avant l'arrivée de ses collègues du GDI.



DE L'ART DE BIEN BÂTIR SA BASE

Voici un bref aperçu de tous les éléments que vous pouvez construire pour constituer votre base. On retrouve, bien entendu, les éléments vitaux tels que la centrale électrique, qui fournit de l'énergie, la raffinerie de Tibérium, la caserne, qui assure la formation des hommes, l'usine d'armement, le centre de communication... Petit conseil : dotez-vous en priorité d'une centrale électrique pour l'énergie et d'une raffinerie de Tibérium pour faire grimper vos crédits. Lorsque la raffinerie est pleine, construisez un silo pour stocker les surplus de minerai... En jaune, le GDI ; en rouge, la confrérie de NOD.

éditeur	VIRGIN I.E.
textes	FRANÇAIS
genre	STRATÉGIE/ACTION
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	MOTS DE PASSE
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	TRÈS LONGUE
prix	A B C D E F



en résumé

Une fois encore, les possesseurs de PlayStation ont été gâtés. Cette version de C&C est de loin la meilleure sur console.

« opérations survie » (huit nouvelles missions du NOD et sept du GDI), ainsi que six missions inédites tout spécialement conçues pour cette mouture. Les opérations de survie ne sont pas séquentielles, c'est-à-dire qu'elles peuvent être entreprises dans l'ordre que vous voulez. Mais notez qu'elles sont nettement plus difficiles que les missions de base. Quant aux six opérations spéciales (inédites), elles sont accessibles dès le menu d'introduction du disque GDI ou NOD.

En définitive, Command & Conquer sur PlayStation, qui propose davantage de missions et de musiques que sur Saturn, est une adaptation superbe d'un titre qui fait déjà référence en matière de stratégie/action. La traduction française est en outre d'excellente qualité. Les adeptes de wargame (genre peu représenté sur PlayStation) sont décidément des petits veinards.

Magic Sam

GRAPHISME

Très lisible. Les sprites sont petits, mais parfaitement reconnaissables.

85%

ANIMATION

Scrolling impeccable. Aucun ralentissement, même lors des séquences cinématiques.

90%

SON

Les musiques originales étaient fabuleuses sur PC. Elles le restent sur PlayStation.

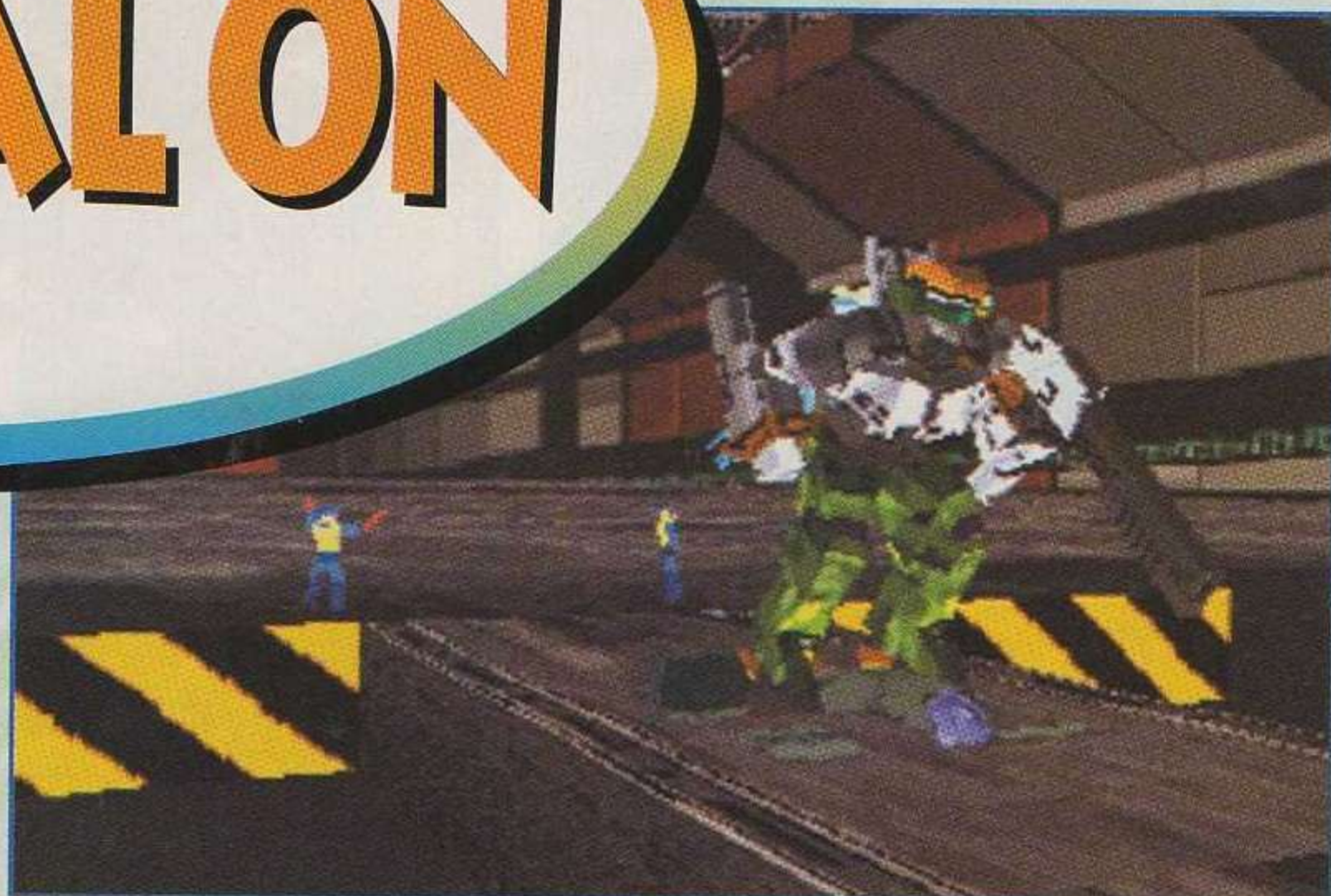
90%

JOUABILITÉ

Là encore, c'est parfait. Le jeu semble conçu pour le paddle. Un sans faute !

90%

VIRTUAL ON



Borne d'arcade
assez confidentielle
— et pour cause :
sa jouabilité n'est pas
commune — Virtual
On propose un curieux

Dans Virtual On, huit robots sont à votre disposition. Assez différents les uns des autres, ils se distinguent surtout par leur look (il y en a de bons gros bien costauds, et d'autres qui semblent plus fragiles) et par les armes qu'ils ont en leur possession.

L'équipement se répartit de la façon suivante : dans la main droite une arme de base, pour tirer à distance ; une autre un peu plus spéciale (genre bombe), dans la gauche ; enfin, un super blast sur le thorax. Ces tirs se transforment en coups (d'épée, de tonfas...) dès que vous travaillez un



ÇA BLASTE !

Les Replays sont impressionnants et permettent d'admirer la dernière action effectuée.



mélange de combat
et de shoot them up.
Un nouveau genre
tendance « space »,
auquel il est difficile
de s'habituer.



N'hésitez pas à affronter un adversaire au corps à corps pour l'achever. C'est souvent payant.

adversaire au corps à corps. Les dégâts provoqués sont alors très importants.

Chaque robot vous attend dans un stage bien particulier, en plein air ou en indoor, où se trouve un nombre plus ou moins important de bâtiments. Ce détail compte, car sur terrain découvert il faut jouer constamment l'esquive (vous possédez un Dash) pour éviter les tirs adverses. Au cas où vous ne verriez plus le robot adverse, vous avez la possibilité de sauter et de rester quelques secondes en suspension. Cela peut être pratique

LE CHOIX DU SPLIT

En mode Versus, vous pouvez choisir de diviser l'écran dans le sens de la largeur ou bien dans celui de la longueur. Mettez-vous d'accord avec votre pote.



éditeur

SEGA

textes

ANGLAIS

genre

TIR

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

OUI (RECORDS)

continue

INFINI

difficulté

BALEZE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

95

90

85

82%

En résumé

Voilà un jeu plutôt intéressant et éclatant, mais qui se révèle malheureusement assez brouillon. Dommage, le hit n'était pas loin.

75

70

65

pose deux modes d'écrans splittés (en hauteur, sans doute pour les téléviseurs 16/9, et en largeur), vous avez la possibilité d'enregistrer vos combats, le mode Ranking fournit des indications détaillées sur vos résultats... Franchement, c'est très sympa et tout cet « enrobage » donne envie de s'y mettre. Maintenant, j'avoue que je n'ai pas vraiment réussi à maîtriser la jouabilité de Virtual On — à mon grand désarroi. Essayez-le : vous aurez peut-être moins de mal...

Chris,
alias try again.

ET LA BOMBINETTE CHERRA

Chaque robot possède une arme de jet assez puissante — une bombe la plupart du temps — aux effets dévastateurs impressionnants. Boum !

GRAPHISME

Les robots sont plutôt bien faits et les paysages assez beaux.

90%

60

ANIMATION

Pour aller vite, ça va vite ! Voilà peut-être un des défauts du jeu.

89%

55

SON

Musiques franchement quelconques, mais l'ambiance sonore tient la route.

83%

JOUABILITÉ

Les commandes répondent bien, mais ça va vite et ça tourne dans tous les sens.

80%

50



Le saut vous permet de renouer un contact visuel avec votre ennemi. Il ne reste plus qu'à viser et tirer.



mais de cette façon, vous vous découvrez.

Assez intéressant, tactiquement parlant, Virtual On pêche par un côté



Le robot « fille » du jeu possède une attaque peu commune : il envoie une myriade de petits cœurs !

bourrin assez hallucinant. Même en Easy, l'ordinateur vous arrose de séries de tirs démentiels et il n'est pas rare de voir votre barre de vie amputée des trois quarts après qu'un gros bourrin se soit soulagé de sa cargaison de missiles. L'action dénote, et vous n'avez pas toujours le temps de réagir. Ainsi, certaines défaites sont frustrantes. Dommage, car le jeu est bien adapté et propose beaucoup d'options (mode Ranking, Tournoi, Versus...). On sent que Virtual On a été assez chiadé à plusieurs petits détails : le mode Versus pro-

VICTORY BOXING CHAMPION EDITION

Sorti début 96 sur Saturn (voir Player One n° 61), Victory Boxing remonte sur le ring, sur PlayStation



Avant de rentrer de plain-pied dans l'enfer du ring, vous pouvez créer un ou plusieurs boxeurs (8 maxi), en choisissant le sexe (les femmes peuvent rencontrer des hommes), la main directrice, le visage, la taille, le poids et les vêtements du combattant.

Vous déterminez ensuite sa rapidité, sa puissance et sa forme physique. Ensuite, vous commencez votre carrière à la trente-cinquième place mondiale (bon dernier, quoi !). Un manager vous propose des combats, et les organise si vous les acceptez. Ainsi, vous aurez parfois l'occasion



L'INTRO DU JEU

On se prend à rêver d'un jeu affichant de tels graphismes durant les phases d'action !



cette fois, dans une version 97 légèrement remaniée.



Après un combat, la presse se fait l'écho de la rencontre en lui consacrant la une. Agréable... quand on a gagné !

de faire un bond dans le classement, en rencontrant un boxeur bien mieux placé que vous. Attention toutefois à ne pas voir trop gros, car si vous n'êtes pas prêt, vous risquez de vous faire laminer. Avant chaque rencontre, l'entraînement permet d'augmenter vos capacités dans les trois domaines cités plus haut (cf. encadré). Ce que vous aurez gagné restera acquis, il est donc conseillé de rencontrer plusieurs fois un adversaire sans talent, de façon à vous préparer pour les gros morceaux. Parfois, vous recevrez les conseils avisés d'un

VICTORY
BOXING
CHAMPION
EDITION

éditeur

VIRGIN I.E.

textes

ANGLAIS

genre

BOXE ANGLAISE

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

MOYENNE

durée de vie

BONNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
86%

en résumé

Une simulation de boxe anglaise assez complète. Les graphismes en 3D parpaing et l'animation un peu lente n'entament pas le plaisir de jeu.

L'ENTRAÎNEMENT

Essayez de ne pas favoriser un domaine au détriment d'un autre, si vous souhaitez être un sportif complet. Sinon, travaillez la puissance pour être puncheur, l'endurance et la rapidité pour devenir styliste.



Plusieurs décors existent et certains sont surprenants, à l'image de ce ring entouré d'arbres.

drôle de zigue (voir ci-dessous). Le jeu à deux est possible, et un mode Replay vous permet de revoir vos combats sous l'angle désiré. Techniquement, les graphismes manquent de textures pour adoucir les angles, et l'animation de rapidité, mais l'ensemble demeure correct. Les points forts sont la jouabilité et la palette de coups, extrêmement riche. En plus, des enchaînements impressionnants sont possibles. Les amateurs du noble art apprécieront... Enfin, sachez que la version finale, contrairement à celle testée ici, sera en anglais.

Chon

LES REPLAYS

En mode Replay, vous pouvez admirer à loisir les différentes phases du combat. Vous déplacez l'angle de la caméra comme bon vous semble. Vue du dessus, du dessous, rapprochée, éloignée, etc.

Rambo versus
Don King

Le type mal rasé, vêtu d'un treillis, et qui vous apprend de nouveaux coups était déjà présent dans la version 96 sur Saturn. Désormais, en plus de vous conseiller, il vous

propose de passer à la pratique lors d'un combat d'un round. Alors qu'avant, vous décidiez des matchs jalonnant votre carrière, vous êtes désormais assisté par un manager qui s'occupe de tout. Avec son costume voyant et son gros cigare, le bonhomme fait penser à l'excentrique Don King, impresario très médiatisé outre-Atlantique, qui a organisé la plupart des combats de Mike Tyson (récemment vaincu par Evander Holyfield pour le titre mondial des lourds).



GRAPHISME

L'aspect cubique des persos est un peu gênant au début, puis on s'y fait.

85%

ANIMATION

Elle manque de punch, surtout en début de carrière où le boxeur est plus lent.

80%

SON

Le bruit des coups est bien rendu, traduisant la violence des impacts.

90%

JOUABILITÉ

Elle est assez technique. L'apprentissage et l'entraînement sont recommandés.

91%

TILT!



LES DEUX VUES

Les flippers sont assez complexes avec des rampes qui se croisent, des cibles dissimulées par le décor, etc. L'angle le plus jouable constitue la vue subjective mais elle ne favorise pas la visualisation d'ensemble. L'idée consiste à passer en vue verticale. Bien que le scrolling soit préjudiciable à la jouabilité, vous vous familiariserez avec les obstacles et les principaux objectifs.

L'expérience montre que la réalisation d'un flipper sur console n'est pas un exercice aisé. Mais, vous allez le voir, Tilt ! dispose de nombreux arguments pour s'imposer comme la référence du genre sur Saturn.

UN FLIPPER CONVIVAL

Le principal atout de Tilt ! réside indiscutablement dans le choix offert au joueur puisque six flippers, à la difficulté variable, sont proposés. Ainsi, chacun des tableaux est doté d'un « scénario » assez complexe offrant de multiples possibilités. Enfin, les graphismes sont réalisés en haute définition, ce qui ne gâche

L'avis des players

EL DIDOU : « Même si, selon moi, le flipper n'a d'intérêt que dans un bar enfumé avec une vraie table qu'on peut remuer à grands coups de baffes, je dois bien avouer que Tilt ! (quel nom original) m'a convaincu. Six flipper différents, c'est déjà pas mal ! La réaction de la bille est, pour une fois, fidèle à la réalité et les deux vues s'avèrent jouables et complémentaires. Bref, si vous êtes fan du genre, ce titre peut constituer un bon investissement. »

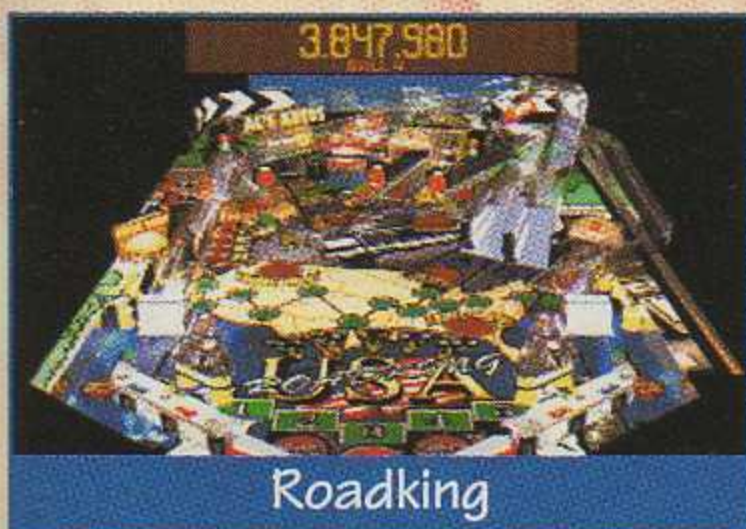
REYDA : « Tiens, ça me rappelle mes tendres années, lorsque j'atteignais à peine le bord du flip à grand renfort d'escabeau (ndlr : la semaine dernière...). Un jeu contenant six flippers, avec des commandes très simples ! Alors on l'essaie, on joue et... ça marche ! Les différents flips sont de qualité inégale (mon préféré étant celui du Chicago des gangsters) mais on ressent très bien les mouvements de la bille, son poids et son inertie étant bien restitués. Certes, on peut se lasser rapidement de ce genre de jeu, mais vu qu'il y a six flips, on se lasse six fois moins vite. Avis aux nostalgiques ! »



Chaque flipper propose des séquences de jeu vidéo telles qu'on peut en voir sur certains vrais flippers, c'est-à-dire pas géniales !

LES SIX FLIPPERS

Certains tableaux, d'une difficulté enfantine (on ne perd jamais), deviennent interminables ! Dommage que l'on ne puisse pas passer de cinq à trois billes pour écourter la durée des parties.



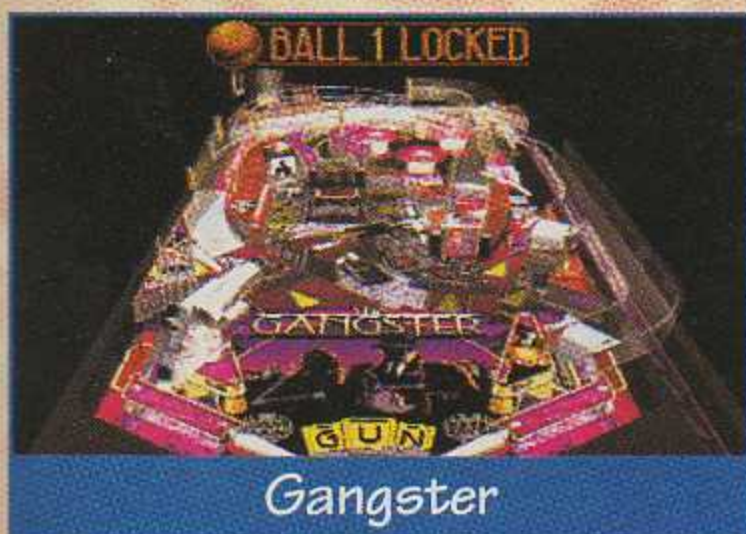
Roadking



Funfair



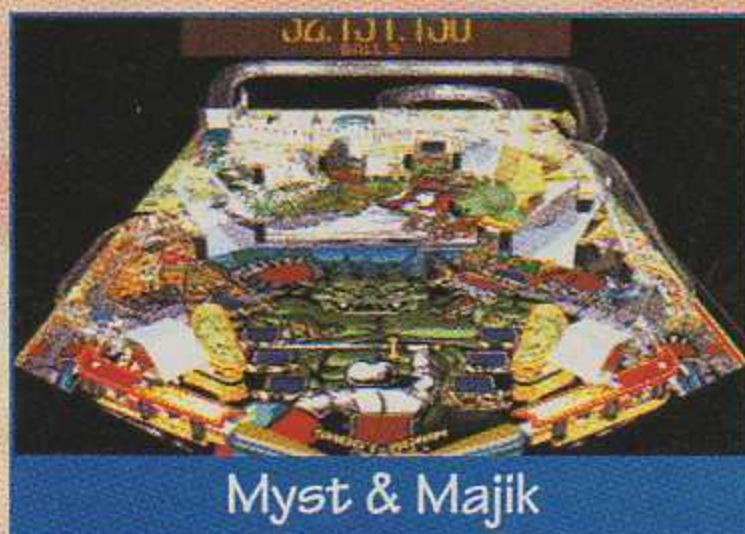
The Monster



Gangster



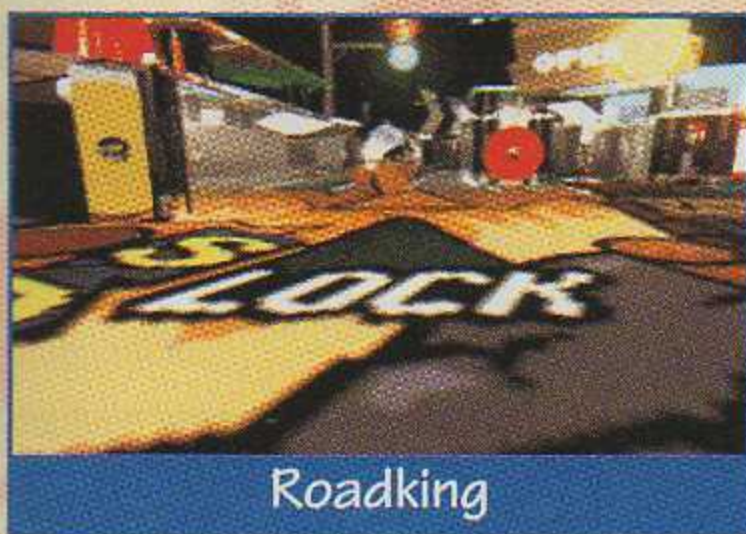
Star Quest



Myst & Majik

LA CINÉMATIQUE

Chaque flipper propose une séquence cinématique illustrant un événement. Hélas, ces petits interludes n'offrent aucune variété. Du coup, on s'en lasse très vite.



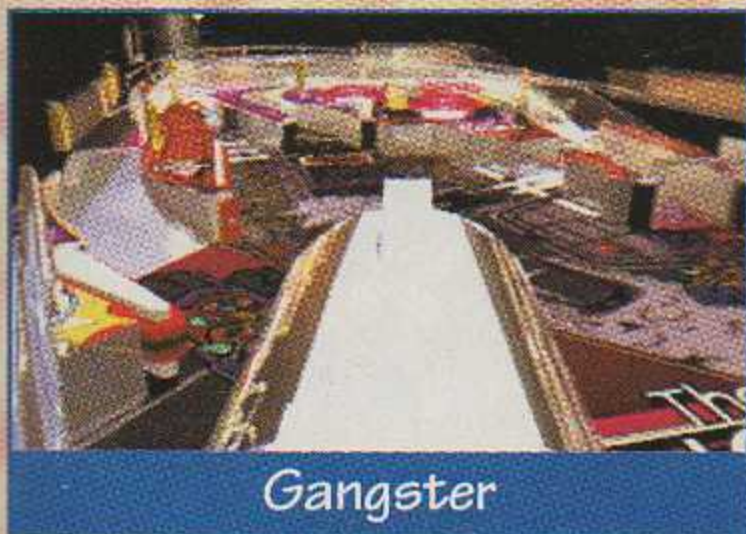
Roadking



Funfair



The Monster



Gangster



Star Quest



Myst & Majik

éditeur
VIRGIN I.E.
textes
ANGLAIS/FRANÇAIS

genre
FLIPPER
joueur(s)
1A4

sauvegarde
HIGH SCORES
continue
NON

difficulté
ASSEZ FACILE
durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Tilt ! rassemble six flippers aux graphismes somptueux. Mais sa trop grande facilité ne permet pas de moduler la durée des parties.

GRAPHISME

De la haute résolution agrémentée de séquences cinématiques.

93%

ANIMATION

Occasionnellement, quelques réactions curieuses de la bille.

90%

SON

Des musiques thématiques, agréables mais sans génie.

85%

JOUABILITÉ

Parfaite avec notamment un bon contrôle des secousses.

98%

93%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

rien. Ce décor idyllique est cependant assombri par un défaut de taille (pour certains). Si les menus s'inscrivent en français, les indications et autres explications s'affichant en cours de partie sont intégralement en anglais. De temps à autre, le tableau d'affichage se transforme en monitor proposant des séquences de jeux vidéo très simples et graphiquement ridicules mais divertissantes. Chaque flipper s'inspire de thèmes (accompagnés de musiques adaptées) allant de Frankenstein

à l'épopée médiévale-fantastique ou encore à la Prohibition. La gestion des billes est très réaliste, bien qu'il faille noter très ponctuellement un rebond étrange avec les flippers. Mais rien de grave, rassurez-vous. La possibilité de sauvegarder les dix meilleurs scores par flipper crée une certaine émulation entre joueurs. Bref, Tilt ! appartient à cette catégorie de jeux, très fun et conviviaux, idéale pour des parties à plusieurs.

Wolfen

EARTHWORM JIM 2

PlayStation
Saturn



Depuis le temps, on ne l'attendait plus !

Notre lombric adoré arrive enfin, ventre à terre, juste à temps pour se mesurer à des

Doit-on présenter Earthworm Jim ? Si vous êtes (ou avez été) possesseur d'une 16 bits et amateur de jeux de plate-forme, vous avez certainement mis la main sur l'une des deux cartouches mettant en scène cet asticot. La qualité graphique et l'humour

omniprésent de Earthworm Jim 2 lui ont d'ailleurs valu une excellente réputation. En se plongeant dans ces deux versions 32 bits, quasiment identiques, on peut noter que les choses n'ont pas beaucoup changé. Et non, ce n'est pas un compliment ! Car il est ici question de la réalisa-



C'EST GONFLÉ !

Pour progresser dans ce niveau, il faut ramasser des vaches (elles poussent avec les fleurs !), pour les emmener se faire traire !



jeux de plate-forme qui commencent à réellement exploiter les 32 bits.

EJ2 tiendra-il la distance ?



Jim peut récolter plusieurs armes qui lui seront particulièrement utiles dans les niveaux de difficulté les plus élevés.

tion : si quelques plans de fond ont été timidement redessinés, on garde l'impression de se trouver devant une Super Nintendo. Et, sauf le respect dû à cette honorable console, économiser durant des mois pour remplacer sa 16 bits par une 32 bits et avoir au final la sensation d'être revenu au point de départ, ça a de quoi ruiner le moral ! Seules les musiques (maintenant sur CD) ont gagné au change. Cependant EJ2 conserve son point fort, autrement dit sa variété. Les actions à effectuer sont radicalement différentes d'un niveau à

EARTHWORM
JIM 2

16 CONTRE 32 BITS

La seule différence notable entre les versions 16 et 32 bits d'Earthworm Jim 2 tient dans le fait que certains arrière-plans sont nouveaux. Pas plus beaux, juste différents...



Dans ce level tout ce qu'il y a de plus crispant, le joueur doit pousser un ballon jusqu'à l'autre bout du level.



Monde cruel

« Je me souviens que, quand j'étais gamin, je trouvais plein de choses à faire avec les vers de terre. Bien sûr, l'écrasement fut un vrai plaisir, mais ne dura pas longtemps. Les faire sécher au soleil était plus rigolo, à condition de savoir s'armer de patience. Les nouer ou les attacher les uns aux autres était déjà plus original. D'ailleurs, durant les récrés humides, nous étions nombreux à participer au concours de la plus

longue chaîne de vers de terre (pas de Pogs à l'époque !). Puis, j'ai découvert les criquets, qui offrent beaucoup plus de possibilités d'amusement. Que de pattes arrachées ! M'enfin j'ai grandi, et aujourd'hui, de ma passion pour les vers de terre ne subsistent que les regrets d'avoir infligé tant de souffrances gratuites. Mais comme tous les adultes, je ne regarde plus où je mets les pieds, et il doit bien m'arriver d'en écraser encore quelques uns. Chienne de vie... »

l'autre, et les surprises se succèdent tout au long du jeu. Utiliser un porc pour boucher le bocal d'un dangereux poisson, répondre à un quizz stupide, ou s'envoler en gonflant la tête de Jim à l'hélium ne sont que quelques-unes des imbécilités qui pleuvent sur le joueur, qui en redemande ! Enfin, la jouabilité est très bonne — si elle est quelquefois prise à défaut, cela a rarement une incidence grave sur la santé de Jim. Bref, s'il ne se place plus au top, EJ2 est toujours à classer dans les bons jeux.

Milouse,

les pieds marrons.

VER SA TILE

En fait de plate-forme, EJ2 n'en constitue pas un la moitié du temps. Chevaucher une fusée, voler, ou rattraper des chiots sont autant d'actions qui figurent au programme.

GRAPHISME

Le style dénote un humour certain, malgré une qualité dépassée.

81%

ANIMATION

Il ne manquerait plus que l'animation soit saccadée !

85%

SON

Les musiques sont très belles, et les sons plutôt marrants.

89%

JOUABILITÉ

Difficile de s'accrocher quelque part. Sinon, rien à redire.

89%

éditeur	VIRGIN I.E.
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	OUI
difficulté	REGLABLE
durée de vie	HONNETE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

En résumé

Sur 16 bits, nous avons applaudi ce titre des deux mains. Aujourd'hui, on continue de l'apprécier, même s'il a perdu de sa superbe.

SIM CITY 2000

On se réjouissait que Sim City 2000, qui suscita des milliers de vocations, investisse la PlayStation. Mais malheureusement le résultat est loin de nos espérances. Histoire d'une déception.



Devenir maire des décennies durant, gérer des routes, des usines, des casernes, des logements, des châteaux d'eau, ériger un stade ou un zoo pour distraire les riverains... C'était cela, le concept génial de Sim City 2000. Mais cette fois, le long chargement effectué, je ne découvris, ô surprise !, que des graphismes en basse résolution et un scrolling tellement saccadé que le soft en devenait quasi injouable... Même aidé de la souris (le curseur ayant plus de deux secondes de retard sur le pointeur), je ne pus rien en tirer. Puis, en essayant le mode Scénario, je constatai, tout déconfit, que, avec un nombre important de

bâtiments à l'écran (une ville, quoi !), il devenait carrément impossible de faire ce que je désirais (comme réagir à une situation le plus rapidement possible) et je m'égarai bientôt sur une carte n'offrant qu'un seul degré de zoom. Toutes ces imperfections me laissèrent à penser que cette version de Sim City avait perdu beaucoup de son charme. Ses défauts techniques n'avaient a priori aucune raison d'exister, surtout avec une console puissante comme la PlayStation ! Alors, quelle raison auriez-vous d'acheter ce jeu ? À moins peut-être d'aimer Sim City 2000 à la folie et de n'avoir ni PC ni Mac ni Saturn...

Reyda,
déçu.

PlayStation

PlayStation

SIM CITY
2000

éditeur	VIRGIN I.E.
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU ECONOMIQUE
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
40%

en résumé

On s'attendait à une vraie version 32 bits, hélas !, la technique ne suit pas. Reste le concept génial de ce grand classique.



Le mode Scénario vous propose de sauver une ville célèbre. Mais il est impossible de réagir aussi rapidement qu'on le voudrait.

GRAPHISME

Autrefois, c'était un des points forts du titre. Dommage...

70%

ANIMATION

Là, le bât blesse : elle est saccadée, et poussive. C'est une version 32 bits ?

55%

SON

Ces petites mélodies sont passables, mais n'ont rien d'essentiel.

75%

JOUABILITÉ

Faire ce que l'on désire est trop souvent un exercice périlleux... même à la souris.

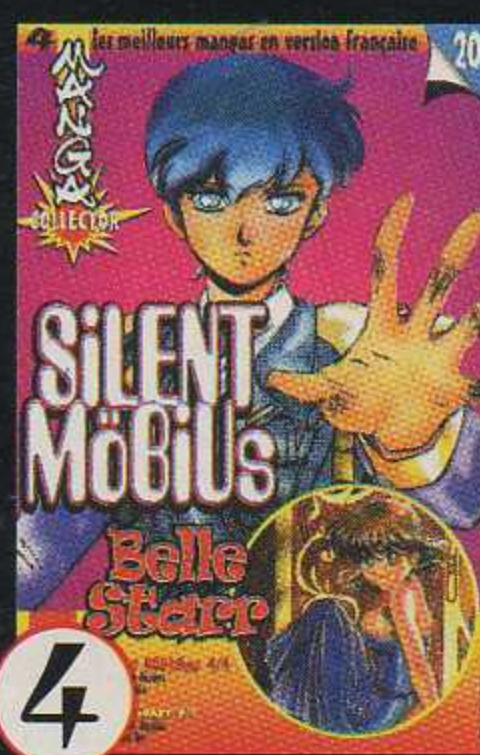
40%

Les meilleurs mangas aux meilleurs prix

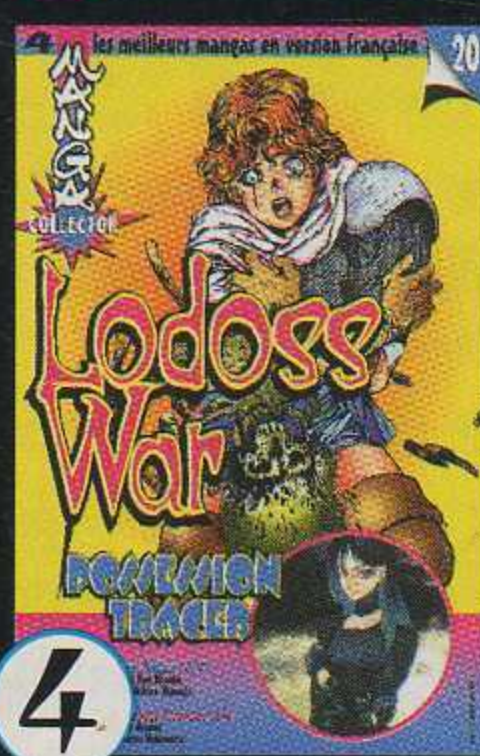
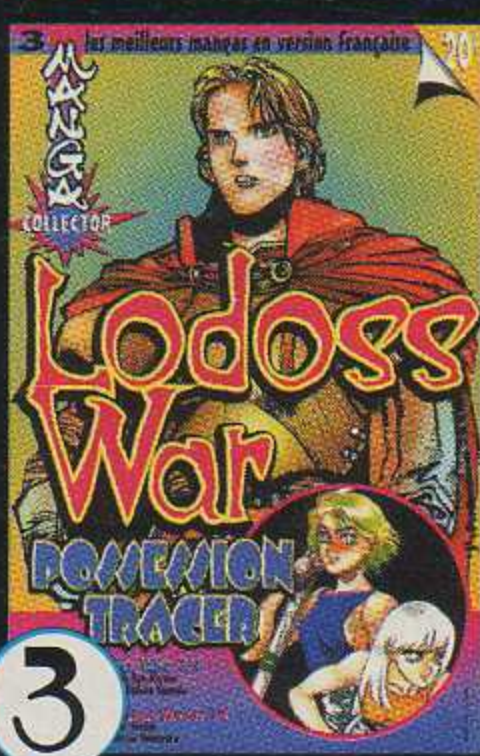
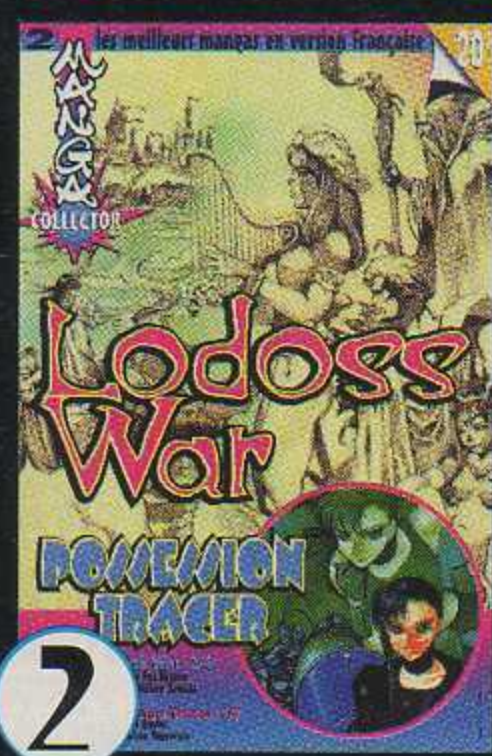
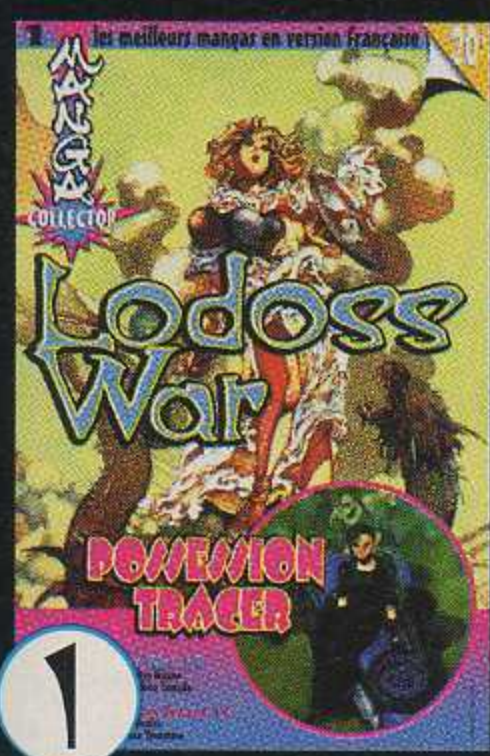
MANGA COLLECTOR

MANGA COLLECTOR

2 histoires complètes (4 n^{os}) pour **49 F**
au lieu de ~~80 F~~



Silent Möbius
Belle Starr



Lodoss War
Possession
Tracer

Les 2 collections : **89 F** au lieu de ~~160 F~~

Pour commander un ou plusieurs numéros de Manga Collector, retournez ou recopiez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à :
Bii - Manga Collector - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir :

- la collection complète Silent Möbius ou Lodoss War. 49 F + frais d'envoi 21 F = **70 F.**
- les 2 collections Silent Möbius et Lodoss War. 89 F + frais d'envoi 28 F = **117 F.**
- le(s) numéro(s) suivant(s) : **18 F** par n° auquel j'ajoute les frais d'envoi :
pour un exemplaire : 11,50 F ; 2/3 exemplaires : 16 F.

SILENT
MöBIUS

n°1 n°2 n°3 n°4

Lodoss
War

n°1 n°2 n°3 n°4

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

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

STEEL HARBINGER

Voilà un shoot them up qui ne se contente pas d'être bourrin. Vous devrez également fouiner partout, et avoir le cœur bien accroché pour affronter des scènes sanglantes.



La scène d'intro vous met tout de suite dans l'ambiance : la terre est envahie par des extraterrestres, et la fille d'un chercheur travaillant pour l'armée est contaminée par un E.T., dont elle prend l'aspect. Vous incarnez cette demoiselle (qui a conservé toute sa conscience), et êtes chargé de lutter contre les envahisseurs, tout en sauvant un maximum de terriens. Vous évoluez dans des décors de fin du monde entièrement en 3D. Une carte des États-Unis situe la ville dans laquelle vous vous trouvez. Chaque mission se déroule dans une cité différente où vous devez rechercher des éléments afin de progresser. C'est pourquoi il est préférable de fouiller



Vous devez à tout prix détruire ces espèces de vers géants.

toutes les maisons. Des bornes vous permettent également de garder contact avec votre père, réfugié on ne sait où. Au cours de votre aventure, vous tombez souvent sur des humains éclatés, les tripes à l'air ou sans jambes. Eh là, détail bien gore, vous pouvez manger leurs restes (ou ceux de vos ennemis), afin de récupérer de l'énergie vitale !

Chon



Vous aurez souvent l'occasion de mater des scènes assez gores. Ici, le spectacle de trois soldats avec les boyaux à l'air.

PlayStation

PlayStation
**STEEL
HARBINGER**

éditeur	MINDSCAPE
textes	ANGLAIS
genre	SHOOTTHEMUP
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN
83%

en résumé

Sans être un hit, ce shoot them up en 3D matiné de recherche se révèle plutôt amusant. Le scénario reste classique.

GRAPHISME

Le perso pixellise en plan rapproché, les décors et ennemis sont bien réalisés.

84%

ANIMATION

Rien d'extraordinaire. Ça bouge plutôt bien, vu que le perso ne peut que marcher !

85%

SON

Les bruitages sont corrects sans plus. Ça manque un peu d'effets pour de la 32 bits.

83%

JOUABILITÉ

Pas de problème, on tire où l'on veut, comme on veut. Heureusement, d'ailleurs.

87%



STOCK GAMES C'EST TOUT ÇA !!!!

Pour 250 F d'achat, STOCK GAMES vous offre cette compilation des meilleurs artistes du label ROAD RUNNER RECORDS

PSX NEUVE 1490 F



PLAYSTATION + TEKKEN 1290 F
 FUTUA SOCCER 149 F
 MIDAS POWER SOCCER 199 F
 GLE WARRIOR 149 F
 P. COMBAT 149 F
 LIEN TRILOGY 149 F
 ONE IN THE DARK 149 F
 ASSAULT RIGS 149 F
 SHINDEN 99 F
 SHINDEN 2 199 F
 JUST A MOVE 2 199 F

CRITICOM 149 F
 CYBERSLED 149 F
 CYBERSPEED 99 F
 THE D 149 F
 DEFCON 5 149 F
 DAVIS CUP 199 F
 DESCENT 149 F
 DESTRUCTION DERBY 149 F
 DISCWORLD 149 F
 DOOM 149 F
 X-COM ENEMY UNKNOWN 249 F
 EXTREME PINBALL 199 F
 EXTREME GAMES 249 F
 FADE TO BLACK 149 F
 FIFA SOCCER 96 99 F
 FIRE STORM 149 F
 GALAXIAN 3 199 F
 GALAXY FIGHT 199 F
 NFL GAME DAY 199 F
 GEX 199 F
 GOAL STORM 149 F
 GUNSHIP 199 F
 HEBEREKE POPOITTO 199 F
 HI OCTANE 149 F
 IMPACT RACING 199 F
 JOHNNY BAZOOKATONE 199 F
 JUMPING FLASH 149 F

KILEAK THE BLOOD 149 F
 KRAZY IVAN 149 F
 LEMMINGS 3D 99 F
 LONE SOLDIER 149 F
 MAGIC CARPET 149 F
 MICKEY WILD ADVENTURE 199 F
 MORTAL KOMBAT 3 149 F
 NBA IN THE ZONE 149 F
 NBA JAM T.E 149 F
 NOVA STORM 99 F
 NEED FOR SPEED 199 F
 OFF WORLD INTERCEPTOR 199 F
 OLYMPIC GAMES 149 F
 OLYMPIC SOCCER 199 F
 PANZER GENERAL 249 F
 PARODIUS 149 F
 PGA TOUR GOLF 96 199 F
 PHILOSOMA 199 F
 POWER SERVE 199 F
 PRIMAL RAGE 199 F
 PRO PINBALL 249 F
 RAIDEN PROJECT 199 F
 RAYMAN 199 F
 RESIDENT EVIL 249 F
 RESURRECTION 2 149 F
 FORMULA ONE 249 F
 TEKKEN 2 299 F

RIDGE RACER 149 F
 RIDGE RACER REVOLUTION 149 F
 ROAD RASH 149 F
 RETURN FIRE 149 F
 SHELL SHOCK 199 F
 SHOCKWAVE ASSAULT 149 F
 SLAM 'N JAM 96 149 F
 SPACE HULK 199 F
 STARBLADE 149 F
 BURNING ROAD 99 F
 STREET FIGHTER ALPHA 199 F
 STRIKER 96 199 F
 TEKKEN 99 F
 THEME PARK 199 F
 TOTAL ECLIPSE 249 F
 TOTAL NBA 96 249 F
 TRACK AND FIELD 199 F
 TRUE PINBALL 149 F
 TWISTED METAL 199 F
 VIEW POINT 249 F
 WIPE OUT 2097 299 F
 WING COMMANDER 3 149 F
 WIPE OUT 149 F
 WORLD CUP GOLF 249 F
 WORMS 199 F
 WRESTLEMANIA 249 F
 ZERO DIVIDE 149 F

JEUX NEUFS

SUPER SONIC RACERS 349 F
 COMMAND AND CONQUER 349 F
 SIM CITY 2000 349 F
 X-COM 2 349 F
 FIFA 97 349 F
 MICRO MACHINES 3 349 F
 EXTREME GAMES 2 349 F
 NBA '97 349 F
 A-TRAIN 349 F
 MONSTER TRUCK 349 F
 NHL HOCKEY 97 349 F
 DRACULA (JAP) 499 F
 PERFECT WEAPON (U.S.) 399 F
 POUR LES NEWS, NOUS CONSULTER.



RETURN NEUVE 1490 F



RETURN + DAYTONA 1190 F
 CARTE MPEG 799 F
 LIEN TRILOGY 249 F
 ONE IN THE DARK 2 199 F
 ATHLETE KINGS 249 F
 SHAKU BAKU 199 F
 JUNG 199 F
 LOCK WORK KNIGHT 99 F
 CLOCK WORK KNIGHT 2 199 F

CYBER SPEEDWAY 149 F
 THE D 149 F
 DAYTONA U.S.A 99 F
 DEFCON 5 249 F
 DESTRUCTION DERBY 249 F
 DIGITAL PINBALL 199 F
 DISCWORLD 249 F
 EURO 96 ENGLAND 149 F
 EXHUMED 299 F
 GUARDIAN HEROES 199 F
 GUN GRIFFON 249 F
 HANG ON GP 96 149 F
 HEBEREKE POPOITO 199 F
 HI OCTANE 149 F
 JOHNNY BAZOOKATONE 199 F
 LOADED 249 F
 MAGIC CARPET 199 F
 MANOIR DES AMES PERDUES 149 F
 MORTAL KOMBAT 2 149 F
 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 249 F
 MYST 199 F
 MYSTARIA 199 F
 NBA JAM T.E 199 F

NEED FOR SPEED 249 F
 NHL ALL STARS HOCKEY 149 F
 NIGHT SANS PADDLE 249 F
 OFF WORLD INTERCEPTOR 149 F
 OLYMPIC SOCCER 199 F
 PANZER DRAGON 149 F
 PANZER DRAGON 2 249 F
 PARODIUS 199 F
 PEBBLE BEACH GOLF 199 F
 RAYMAN 199 F
 REVOLUTION X 199 F
 RESURRECTION 2 199 F
 ROAD RASH 249 F
 ROBOTICA 199 F
 SEGA RALLY 199 F
 SHELL SHOCK 199 F
 SHINOBI 149 F
 SHINNING WISDOW 249 F
 SHOCK WAVE ASSAULT 149 F
 SIM CITY 2000 299 F
 STREET FIGHTER THE MOVIE 149 F
 STREET FIGHTER ALPHA 199 F
 STRIKER 96 199 F

THE HORDE 199 F
 THEME PARK 199 F
 THUNDERHAWK 2 199 F
 LEGEND OF THOR 249 F
 TITAN WARS 199 F
 TRUE PINBALL 249 F
 VICTORY BOXING 199 F
 VICTORY GOAL 149 F
 VIRTUA COP + GUN 299 F
 VIRTUA COP 149 F
 VIRTUA FIGHTER 99 F
 VIRTUA FIGHTER REMIX 149 F
 VIRTUA FIGHTER 2 199 F
 VIRTUA FIGHTER KIDS 249 F
 VIRTUA RACING 149 F
 VIRTUAL HYDLIDE 149 F
 VIRTUA OPEN TENNIS 199 F
 WING ARMS 199 F
 WIPE OUT 199 F
 WORLD CUP GOLF 249 F
 WORMS 249 F
 WRESTLEMANIA 199 F
 X MEN 199 F

JEUX NEUFS

VIRTUA COP 2 349 F
 COMMAND AND CONQUER 349 F
 FIFA SOCCER 97 349 F
 NBA JAM EXTREME 349 F
 STREET RACER 349 F
 FIGHTING VIPERS 349 F
 MAGIC THE GATHERING 349 F
 NHL HOCKEY 97 349 F
 MANX TT 349 F
 VECTORMAN 2 349 F
 SCHORCHER 349 F
 PGA GOLF 97 349 F
 MICRO MACHINES 3 349 F
 SUPER PANG COLLECTION 349 F
 WORLD WIDE SOCCER 97 349 F
 POUR LES NEWS, NOUS CONSULTER.



Toute l'équipe STOCK GAMES vous souhaite une bonne année 97 !!!

STOCK GAMES ACHAT VENTE ECHANGE
 1500 F acheté = 200 F de cadeau

L' ECHANGE
 Votre JEU contre un AUTRE pour 50 F*
 *Pour un JEU de meme VALEUR et sur une meme console
 *Offre valable suivant les disponibilités.
 *Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS
 VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ DEVELOPPER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?
 STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
 --- IMPORTANT BUDJET PUBLICITAIRE
 --- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
 --- CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE
 pour plus d' information, contacter Philippe au 01 47 74 54 73

JUSSIEU VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 83	JUSSIEU ESPACE CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 83	JUSSIEU ESPACE CD ROM 13 Rue des Ecoles 75005 Paris Tel: 01 43 25 61 24	REPUBLIQUE 44 Rue de Malte 75011 Paris Tel: 01 43 55 76 46	GARE DU NORD 23 Rue d' Abbeville 75009 Paris Tel: 01 44 63 02 49	MONTPARNASSE 4 Rue Campagne-Premiere 75014 Paris Tel: 01 43 35 32 10	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux Tel: 01 49 06 96 08	BOULOGNE 118 Rue du Vieux Port de Sevres 92100 Boulogne Tel: 01 46 21 19 82	ENGHEN 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien les Bains Tel: 01 39 84 35 52
IVRY Place St Eglise 92000 Ivry-S-Seine Tel: 01 46 58 72 73	METZ 80 En Fourinrie 57000 Metz Tel: 03 87 37 37 47	NANTES 9 Rue Jean-Jacques Fousseau 44008 Nantes Tel: 02 40 48 13 14	BREST 15 Rue Louis Pasteur 29200 Brest Tel: 02 98 46 11 46	NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice Tel: 04 93 13 00 10	GAP 31 Rue Jean Eymer 05000 Gap Tel: 04 92 21 28 39	VALENCIENNES Passage de la paix 59300 Valenciennes Tel: 03 27 46 01 78	VERSAILLES 10 Av du Griff De Gaulle Cite Com Les Menages 78000 Versailles Tel: 01 39 53 10 03	PROCHAINEMENT OUVERTURE A LYON ROUEN

Trouvez-nous sur internet !!!
http://www.dualnet.com/stock_games
 STOCK GAMES ouvert du dimanche au samedi de 10H30 à 19H00
 ACHAT - VENTE - ECHANGE
 AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE

BON DE COMMANDE EXPRESS

JEUX : _____ CONSOLE : _____ PRIX : _____

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____

VILLE : _____

TEL : _____

Je joins avec ma commande CHEQUE BANCAIRE MANDAT LETTRE

O Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

Participation au frais de port **35 F ***

TOTAL A PAYER

* frais de port : jeux 35 F - console 50 F

Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24H/48H

HYPER TENNIS

Certains éditeurs disposent de simulations sportives qu'ils font évoluer au fil des ans. C'est le cas de Human qui ressort Final Tennis, un ancien hit de la NEC.



En ce moment, il faut bien reconnaître que les simulations de tennis se bousculent au portillon, avec notamment Pete Sampras Tennis ou Smash Court. Face à cette prolifération, Hyper Tennis dispose cependant de bons arguments pour s'imposer. La simulation de Human repose sur la désormais incontournable 3D polygonale. Malheureusement, la vue de base est trop éloignée et les pattes de mouche faisant office de joueurs n'ont rien d'attrayant. Pour que le jeu prenne toute son ampleur graphique, il convient donc de changer la vue au début de chaque rencontre. De cette manière, on constate — à partir

d'une caméra rapprochée aussi jouable que les angles plus larges — que l'animation des joueurs est vraiment d'une qualité exceptionnelle. On se laisse donc rapidement séduire par cet Hyper Tennis, surtout qu'il n'y a pas grand-chose à redire concernant sa jouabilité. On relève quand même un bémol dans cette belle harmonie : le son. Autant les musiques d'ambiance restent sympa, autant les digits vocales annonçant les scores entre les échanges sont grossières. Moralité, si vous ne connaissez pas la version 16 bits, il est grand temps de découvrir cet Hyper Tennis 32 bits.

Wolfen

PlayStation

HYPER TENNIS

éditeur	VIRGIN I.E.
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE TENNIS
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F



en résumé

Il ne paie pas de mine de prime abord et pourtant, c'est un véritable bijou. Les fans de la première heure seront comblés, les néophytes aussi.

GRAPHISME

Le rendu visuel des joueurs est variable selon la vue choisie.

89%

ANIMATION

C'est un des atouts majeurs du jeu, surtout en vue rapprochée.

92%

SON

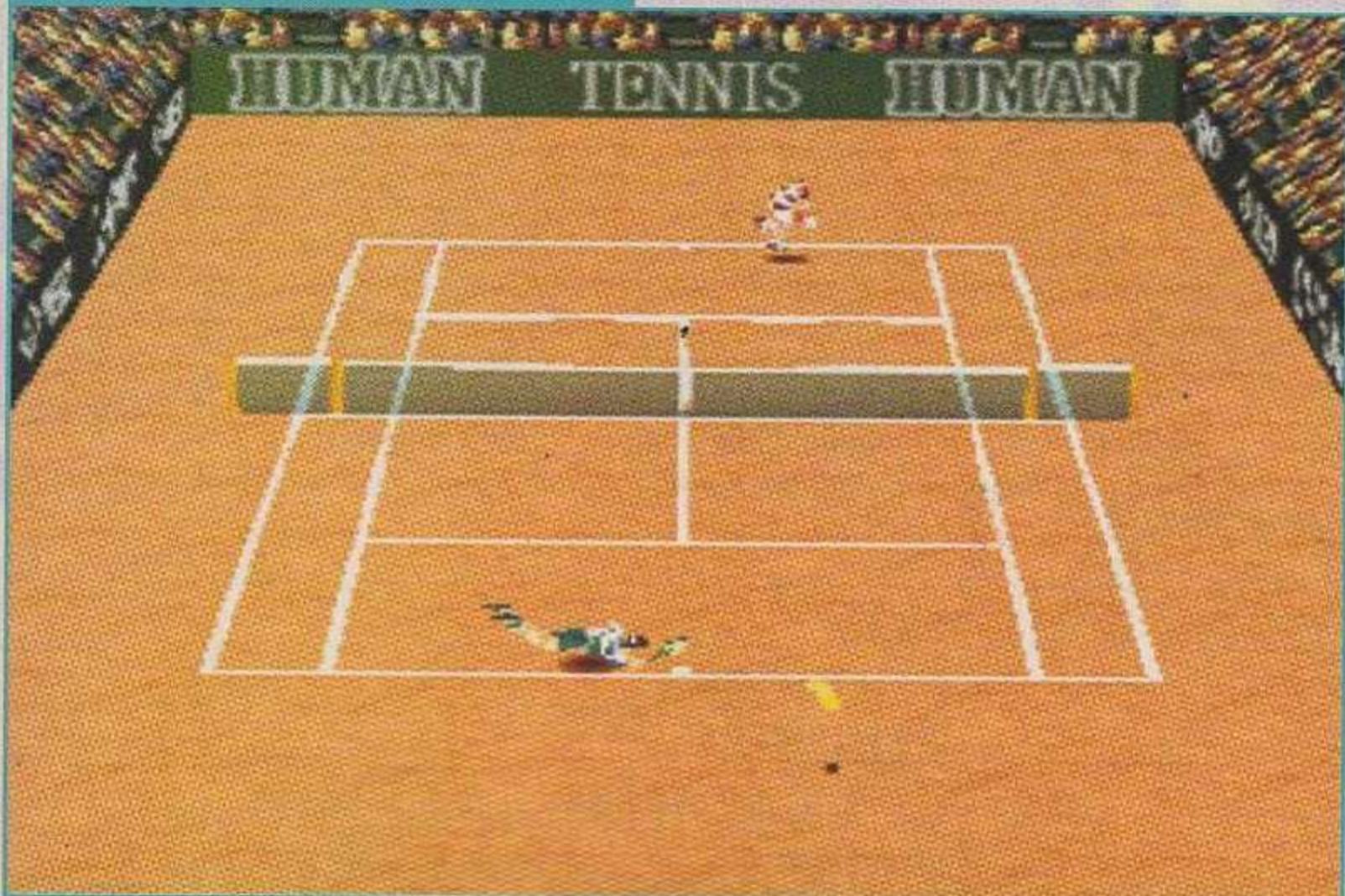
L'arbitre méritait mieux que de vulgaires digits vocales.

77%

JOUABILITÉ

L'interface est assez instinctive ; rien à dire.

89%



L'animation de la balle s'accompagne d'une traînée plus ou moins longue selon sa rapidité. Un petit plus qui donne un genre.

POUR LA
PREMIÈRE
FOIS EN
FRANCE
...

Dans Manga y'a des bulles

5
MANGAS
INÉDITS
EN
FRANÇAIS

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA

Player

MANGA
PLAYER
LE MAG DE
TOUS LES
FANS DE
MANGAS!

...CAPTAIN KID
ET
AH! MY
GODDESS!

TOUS
LES MOIS
CHEZ
VOTRE
MARCHAND
HABITUEL.

140 pages
de Mangas
originaux
en version
française

TOUTE
L'ACTUALITÉ
ET DES
REPORTAGES
RÉALISÉS
POUR
VOUS!

NE
RATEZ
PAS
LE
N°15!

IL SORT LE
31
DÉCEMBRE

TOSHINDEN URA



Après de brillants débuts sur PlayStation, Toshinden se cherche, et chaque version apporte son lot d'améliorations... très (trop ?) discrètes. À quand la version ultime ?

Toshinden URA (Ultimate Revenge Attack, ça ne veut pas dire grand-chose mais ça en jette un max), reprend, en grande partie, les personnages et la « trame » du Toshinden original. Parmi les onze combattants de base disponibles, on fait la connaissance de Ripper, nouvelle vedette de la série, et de Ron Ron, jeune scientifique plantureuse, capable de balancer des bombes (!). La jouabilité de cette version a été quelque peu améliorée et on ne sent plus le côté pesant des commandes qui gâchait un peu notre plaisir dans le Toshinden Remix, première version du jeu à avoir vu le jour sur Saturn. Graphiquement, le titre semble plus

abouti également (avec des contours de polygones bien nets). Mais, à présent, c'est au niveau de l'intérêt des combats que le jeu pêche. Depuis le premier Toshinden, sur PlayStation, on dirait qu'aucune véritable nouveauté n'a été apportée. On balance ses super pouvoirs, on évite les coups en faisant des roulades, on a une super attaque à disposition... Bon, c'est gentil, plutôt jouable, mais il serait temps de trouver de nouvelles idées, tout de même. Les authentiques inconditionnels de la série peuvent donc se laisser tenter, à la rigueur, mais franchement, ça ne va pas très loin. Dommage.

Chris

Saturn TOSHINDEN URA

éditeur	TAKARA
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
70%

En résumé

Toshinden URA est une version (à peine) améliorée du Toshinden Remix, sur Saturn, et il innove vraiment peu. Dommage.



Replicant est un personnage peu original. C'est un Sho nouvelle formule, version robot. Bof !

GRAPHISME

Les persos sont fins et possèdent une certaine grâce. Décors quelconques.

76%

ANIMATION

Ça bouge vite, de façon un peu raide, mais bon, c'est du Toshinden !

88%

SON

Les musiques et les voix digits tiennent la route, ni plus ni moins.

80%

JOUABILITÉ

Les coups sortent bien. On ne s'amuse pas des masses, mais ça sort bien.

89%

Choisis ton jeu... nous faisons le reste*

Tous les meilleurs jeux
disponibles sur

3617 BESTCD

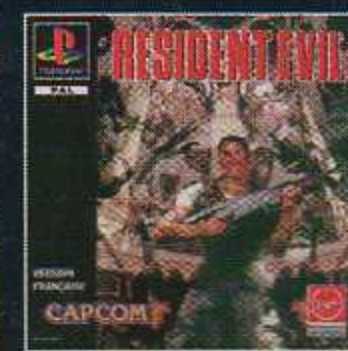
Plus de 150 titres

Suivi des envois par minitel

- 1 Tu connectes ton minitel
- 2 Tu choisis ton jeu
- 3 Tu introduis tes nom et adresse
- 4 Tu capitalises des points en consultant nos formations multimédia
- 5 Tu reçois ton jeu par la poste sous 48 h.

L'autre solution :

- 1 Je casse ma tirelire
- 2 J'enfourche mon vélo jusqu'à ma boutique préférée.
- 3 Par dessus 3 paires d'épaules j'aperçois la cassette tant désirée
- 4 Pas de chance c'est du Saturn ;
Pour Play Station, il y a rupture.
- 5 Je repasse dans 8 jours.



Vite Vite



PLAYSTATION

V-Tennis

tonkinhouse tonkinhouse
40/00

prix ^{A B C D E F} **50%**

éditeur
ACCLAIM

textes
ANGLAIS

genre
TENNIS

nombre de joueurs
10U2

sauvegarde
OUI

continue
NON

Sorti voilà un an au Japon (voir PO n° 58), V-Tennis s'imposait comme l'un des meilleurs de sa catégorie sur 32 bits. Depuis, d'autres produits de qualité ont débarqué sur PlayStation (Davis Cup, Sampras Extreme Tennis ou Smash Court). Du coup, on se rend compte qu'en une petite année, le soft de Tonkinhouse a bien mal vieilli. Les polygones en 3D manquent cruellement de textures, l'animation est douteuse, et la majorité des vues disponibles ne servent à rien puisqu'elles se révèlent injouables. Comble de tout, on ne peut même pas jouer à quatre... Chon

SATURN

Sega Ages

TOP 4740010 SCORE 4740010

prix ^{A B C D E F} **70%**

éditeur
SEGA

textes
ANGLAIS

genre
COMPILATION

nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON

continue
OUI

Réservée quasi exclusivement aux nostalgiques, la compilation Sega Ages (ou vice versa, comprenez qu'il s'agit d'un palindrome) vous permet de revivre les heures de gloire de trois hits mythiques de l'éditeur en arcade : Space Harrier, Out Run et After Burner 2. Avant



toute chose, signalons que jusqu'alors aucune des adaptations consoles (ou micro) de ces trois jeux n'était semblable en tous points aux ver-

sions arcade d'origine. Cette fois, pas de problème, nous avons des versions identiques à 100 % (dommage qu'il ait fallu attendre une 32 bits pour réussir à convertir fidèlement des jeux vieux de dix ans !). Mieux, l'adaptation d'Out Run vous propose non seulement la version bien connue des Occidentaux, mais aussi l'original japonais, inédit en France. Alors, ne gâchons pas notre plaisir et même si les graphismes ont pris un coup de vieux, le fun est toujours au rendez-vous. Si vous avez envie de blaster de nouveau les robots de Space Harrier, les zincs d'After Burner ou d'accompagner une jolie blonde aux commandes de la Ferrari d'Out Run, n'hésitez pas. Pour fans de ces célèbres bornes uniquement, les autres vont crier au scandale !



Wonder

MEGADRIVE

Madden 97

30 YARD KICK. RETURN BY #30 H. GREEN FOR A 11 YARD GAIN.

prix ^{A B C D E F} **80%**

éditeur
ELECTRONICARTS

textes
ANGLAIS

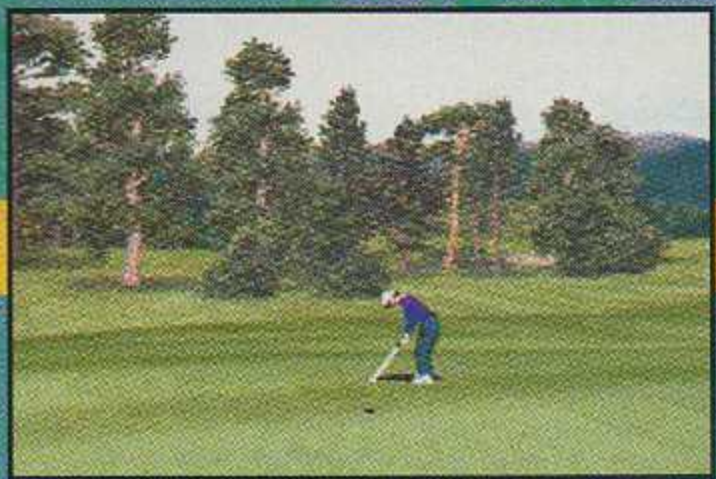
genre
FOOTUS

nombre de joueurs
1A4

sauvegarde
OUI

continue
NON

Electronic Arts n'oublie pas les fans de football américain possesseurs d'une Megadrive. Le volet 97 arrive sur la 16 bits de Sega, après être sorti sur PlayStation et Saturn. Une version de plus, remise à jour avec la saison 96, et qui viendra agrandir la ludothèque des quelques rares amateurs de ce sport (aussi populaire aux États-Unis que le foot en Europe). Bref, un titre à réserver une fois de plus aux initiés ; les novices avides de découverte devront, quant à eux, nourrir une grande motivation s'ils veulent appliquer avec succès les nombreuses stratégies. Chon



LE ZOOM DE VITE VU

ACTUA GOLF (SATURN) De superbes graphismes pour un jeu de golf de très bonne facture.

PLAYSTATION/SATURN

Tempest X/2000

prix ^{A B C D E F} **40%**

éditeur
INTERPLAY

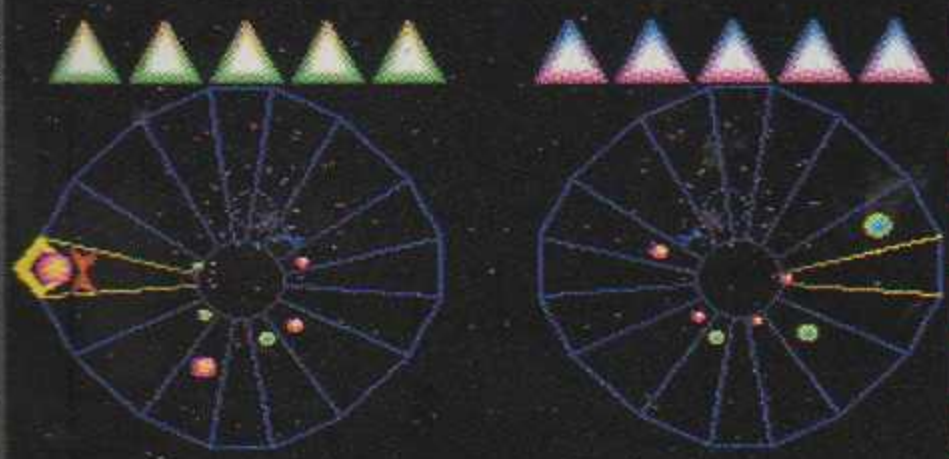
textes
ANGLAIS

genre
RECYCLAGE

nombre de joueurs
10U2

sauvegarde
OUI

continue
A QUOI BON?



On a déjà eu droit aux compiles de vieux jeux vidéo des années 80 signées Namco et Williams. Cette fois, Interplay fait encore plus fort et ressort un jeu d'il y a quinze ans en le retapant à peine pour justifier (vainement) son prix, bien supérieur aux cinq francs qu'il vaut réellement. Il s'agit ici de tirer sur des ennemis qui vous foncent dessus. Chacun arrive dans un couloir particulier, il faut donc viser le bon couloir au bon moment. Passionnant... La version Saturn est juste un peu moins nulle que celle de la PlayStation, grâce à ses modes de jeu plus nombreux.

Milouse

PLAYSTATION

Reloaded

prix ^{A B C D E F} **55%**

éditeur
GREMLIN

textes
FRANÇAIS

genre
BEATTHEMALL

nombre de joueurs
10U2

sauvegarde
OUI

continue
OUI



Loaded avait bluffé son monde en dévoilant un joli premier niveau sur le CD de démo de la PlayStation. Mais il se révéla très bourrin, très répétitif et difficilement jouable. Dans Reloaded, vous incarnez de nouveau un tueur, lancé à la poursuite du vrai méchant de l'histoire. L'action consiste à pulvériser ceux qui vous barrent le chemin menant à la sortie de lieux labyrinthiques vus de dessus, en 3D. Cette suite est encore pire, lente et moche, avec des niveaux mal structurés ! Mieux vaut encore recharger Loaded, c'est dire...

Bubu

SATURN

Actua Golf

prix ^{A B C D E F} **91%**

éditeur
GREMLIN

textes
FRANÇAIS

genre
SIMU DEGOLF

nombre de joueurs
1A4

sauvegarde
OUI

continue
NON



Il aura fallu presque un an à Gremlin pour effectuer la conversion d'Actua Golf. Sortie sur PlayStation en mars 96, cette simulation de golf s'était faite remarquer par la qualité des graphismes et par une prise en main assez facile. Avant chaque coup, vous pouvez vous déplacer en n'importe quel point du trou, et ce en temps réel. Vous disposez d'une bonne vingtaine de caméras, dont la première moitié consacrée à la vue « d'avant coup » et l'autre à la trajectoire de la balle. Un seul hic : les commentateurs ont l'air de réciter une berceuse !

Wolfen

Retrouvez les toutes dernières nouveautés sur bornes d'arcade à

LA SALLE DE JEUX REPUBLIQUE

* Divers :

- Bubble Memories (Taïto)
- Ray Storm (Taïto)
- Raiden Fighters (Taïto)
- Tokyo Wars (Namco)
- Maniac Square (Gaelco)

* Simulateurs :

- Dirt Dash (Namco)
- Prop Cycle (Namco)
- Winding Heat (Konami)

Ainsi que les classiques :

- Daytona USA (Sega)
- Street Fighter Alpha 2 (Capcom)
- Tekken 2 (Namco)
- Puzzle Bubble 2 (Taïto)
- Street Fighter VS X-Men (Capcom)
- King of Fighters 96 (SNK)
- Soul Edge V.2 (Namco)

Avec aussi les derniers flippers dont le Scared Stiff, et même des Baby-foot qui parlent !

LA SALLE DE JEUX REPUBLIQUE
1, boulevard St-Martin. 75003 Paris
Métro Belleville

PLAYSTATION

Chronicles Of The Sword



prix	55%
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Psygnosis a mis bien du temps à sortir ce titre. Et au vu du résultat, on comprend que l'éditeur ait traîné des pieds. Chronicles Of The Sword est un jeu d'aventure à la Discworld, avec quelques scènes cinématiques et de combat en plus. L'interface est assez lourde, les graphismes pas très brillants, et le scénario bâti autour des chevaliers de la Table Ronde donne dans le genre vétuste. À côté de Blazing Dragons, de Discworld et des Chevaliers de Baphomet, voilà qui fait bien pâle figure. À prescrire aux fans d'aventure en manque... et encore!

Milouse

PLAYSTATION

Perfect Weapon



prix	50%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	FRANÇAIS
genre	BEATTHEMALL
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Ce jeu se situe à mi-chemin entre Tomb Raider et Time Commando. Mais vous n'êtes pas armé car c'est vous « l'arme parfaite ». Vous pouvez vous déplacer où bon vous semble et vous battre avec les loups, les humains ou autres créatures de rencontre. Seulement, la jouabilité pêche par bien des aspects, notamment en ce qui concerne les déplacements du perso... L'animation n'est pas très rapide, et enfin les graphismes ne rattrapent en rien le soft. Bref, une pâle parodie de Time Commando qui ne fera certainement pas date!

Chon

MEGADRIVE

NBA Live 97



prix	89%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE BASKET
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Cette version Megadrive sort en même temps que la version PlayStation (voir test page 86). Il s'agit en gros du même jeu, mais sur 16 bits, avec les conséquences graphiques implicites. À part ce détail, le réalisme est toujours poussé en mode simulation, car les joueurs se fatiguent et peuvent se blesser. Au niveau des tirs aussi, le pourcentage de réussite n'atteint pas les 100%. Le panier tout simple est loin de rentrer à tous



les coups, comme cela se produit dans d'autres jeux, et je ne vous parle même pas des tirs à 3 points. Toutefois, ceux qui préfèrent le style

arcade peuvent désactiver les règles comme bon leur semble et jouer sans se prendre la tête. Parmi les nouveautés, citons le concours de tir à 3 points, et la possibilité de s'entraîner en 2 contre 2 ou 3 contre 3. Les 29 équipes de la NBA sont évidemment disponibles, mais vous pouvez aussi créer une équipe en piochant dans les diverses formations. Mais cette Dream Team ne sera utilisable qu'en mode Exhibition, inutile donc d'espérer attaquer un championnat avec cette fine équipe. Enfin, Shaquille O'neal est cette fois présent dans le jeu. Bref, un titre qui plaira à tous les types de joueurs — s'ils ne sont pas allergiques à ce sport.

Chon



PLAYSTATION

Namco Museum Vol.3

HIGH SCORE
10000
LIP
3290ROUND
2

prix 59%

éditeur
SONY

textes
ANGLAIS

genre
ACTION

nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON

continue
OUI

La troisième (et certainement pas dernière) compilation de vieilles bornes d'arcade Namco, regroupe six nouveaux titres. Parmi ceux-ci, il y a cinq anciens hits (dont deux suites) et un jeu quasi inconnu et qui de toute manière ne présente que peu d'intérêt — même pour l'époque. Les vieux hits sont Galaxian (shoot them'up), Pole Position II (jeu de F1), Ms Pac Man (alias Pac Man bis), Dig Dug (sorte de Pac Man où l'on creuse son chemin), et The Tower Of Druaga (ancêtre de Gauntlet). La vieille daube s'appelle Phozon, et c'est un Puzzle Game. Y a-t-il des amateurs?

Bubu

PLAYSTATION

WWF In Your House



prix 70%

éditeur
ACCLAIM

textes
ANGLAIS

genre
SIMU DE CATCH

nombre de joueurs
1A4

sauvegarde
NON

continue
INFINI

Les jeux portant le label de la WWF se suivent et se ressemblent. Ce nouveau volet est d'une réalisation qui paraît bien légère, compte tenu de la console sur laquelle il est censé tourner. Les combattants sont de simples sprites qui évoluent dans un environnement en 2D. Et s'ils ont été dotés de coups spéciaux (accompagnés d'animations assez déli-rantes), cela ne suffit pas à nous convaincre. Seule l'ambiance qui se dégage des combats à plusieurs joueurs est à souligner... encore qu'on s'en lasse assez rapidement!

Wolfen

Les Souris d'Or de Canal J

Résultats

En novembre, Canal J et l'émission Des Souris et des Rom, présentée par Bertrand Amar organisait la remise des trophées multimédia : «Les Souris d'Or». Player One vous proposait de participer au vote des catégories consoles : 16 et 32 bits.

Vous avez voté
et vous avez décidé :

Souris d'Or 96 de la catégorie 16 bits
Donkey Kong Country 2 (SN)

Souris d'Or 96 de la catégorie 32 bits
Formula One (PlayStation)



Comme promis,

10 d'entre vous tirés au sort parmi les votants ont gagné un abonnement à leur magazine préféré (Player One).

Les heureux élus sont :

Stéphane ADAMCZYK de Grenay, Sandrine BERKANE du Havre, Damien CLUT de Laboissière-en-Thelle, Thomas GUILLAUME de Drancy, Paul JAYASINGHE de Paris, Cedric LEBLANC de Metz, Elodie LEBOURD d'Asnières, Sylvain LEMBERT de Yerres, Jean-Marie de LE GUILVINEC, Nicolas THURMEAU de Tremblay-sur-Mauldre, David VOTHANH de La Chapelle la Reine.

D'autres Souris d'Or ont été décernées par l'équipe des Souris et des Rom :

Souris d'or du meilleur jeu sur PC : Les Incroyables machines du Professeur Tim
Souris d'or du meilleur CD-Rom : Où est Charly? Au cirque.

Souris d'Or du meilleur jeu de plate-forme : Crash Bandicoot (Playstation)

Souris d'Or du meilleur jeu d'aventure : Les Chevaliers de Baphomet (Playstation)

Souris d'Or du meilleur jeu de sport : Fifa 97 (Playstation)

Souris d'Or du meilleur jeu de l'année : Sega Rally (Saturn) et Formula One (Playstation)



TRUCS VRAIS

La série des codes qui « ne marchent pas » continue ! En effet, les codes de Motor Toon 2, publiés le mois dernier, ne fonctionnent pas... sur la version française (uniquement) ! Je devrais plutôt dire ne fonctionnent plus, car il n'y avait aucun problème sur la version presse, complète et française, quand je les ai essayés. Mais Sony a jugé bon de les changer sur la version commercialisée ; dommage ! Et elle les garde rien que pour elle ! Sympa, non ?

Bubu, désolé.

Codes Action Replay

(Tous les codes qui vous sont proposés ci-dessous ne peuvent fonctionner que si vous utilisez l'appareil « Action Replay », vendu dans les boutiques spécialisées.)

Resident Evil (PlayStation)

Énergie infinie :
800C51AC 006C

(Romain Presle,
Guerard)

Alien Trilogy (PlayStation)

Night Vision :
8009A620 0029

Boots :
8009A604 0064

Shoulder Lamp :
8009A61C0064

(Philippe Cavallini,
Beucaire)

Crash Bandicoot (PlayStation)

99 vies :
800615CE 0063

(Magic Sam)

Die Hard Trilogy

PlayStation

Codes délirants ou utiles

Lole,
Magic Sam'amuse



Voici une sacrée tripotée de codes, pour la plus réussie des trilogies sur console. Ces cheats s'effectuent pendant une partie, après avoir mis la Pause. Attention, il faut maintenir le bouton R2 enfoncé durant l'exécution d'un code ! Les codes peuvent se cumuler, mais le résultat risque de devenir très confus !

- Codes pour l'épisode Piège de cristal :
 - Invincibilité : Droite, Haut, Bas, [X].
 - Cinquante unités pour tous les types de grenades : Droite, [X],



LES CODES DU MOIS

Bas, [X].

- Tous les personnages obèses : Droite, [X], [X], Bas.

- Les ennemis montent au ciel une fois morts : Bas, [X], [X], Bas.

- Inversion des commandes de direction : Droite, [X], [X], Droite.

- Affichage des coordonnées de programmation : Gauche, [X], Bas, [X].

- Persos en fil de fer : dix fois [X], [X], [X], [X].

- Les ennemis font les clowns : Bas, [X], [X], Bas, [X], Bas.

- Fusil à pompe illimité : Droite,



Haut, Bas, Bas, [X], Droite.

• Codes pour l'épisode 58 Minutes pour vivre :

- Voir la carte du niveau : Droite, Haut, Bas, [X].

- Persos géants ou nains : Gauche, [X], Droite, Bas.



- Persos en squelettes : Bas, [X], [X], Bas.

- Munitions à fond : Droite, [X], Gauche, [X], [X], Bas.

- Flics en civil : [X], Bas, Bas, [X], [X], [X].

• Codes pour l'épisode Une Journée en enfer :

- Affichage des coordonnées de programmation : Droite, Haut, Bas, [X].

- Tous les personnages obèses : Gauche, [X], Droite, Bas.

- Nouvelles vues : Bas, [X], Bas, [X].

- Têtes qui volent : [X], Bas, Bas, [X], [X].

- Graphismes grossiers : faites trois fois : Bas, Haut, Gauche, Gauche.

- Action au ralenti : Gauche, Haut, Gauche, Gauche, [X], Bas.

- Pendentif en forme de voiture (mettre la vue intérieure) : Droite, [X], Gauche, Gauche, [X], Bas.

- Graphismes difformes : [X], Bas, Bas, [X], Droite.

- 999 turbos : [X], [X], [X], [X], Bas, Bas, [X], [X].

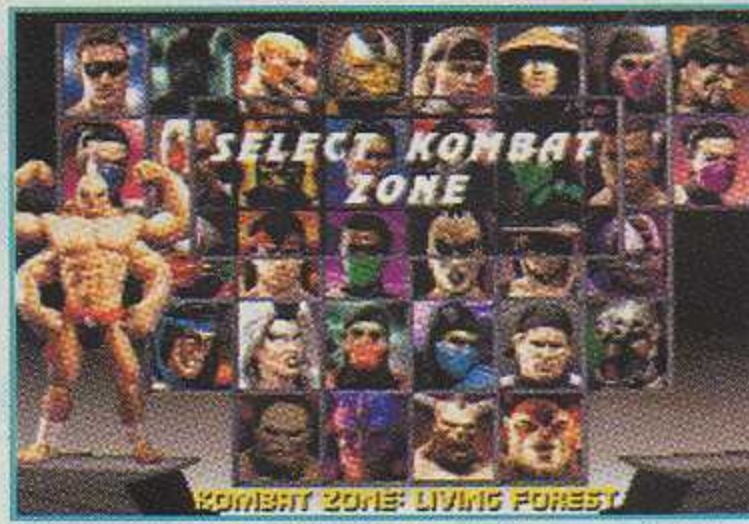
- Vies infinies : Gauche, [X], Haut, Bas, [X], Droite.

Mortal Kombat Trilogy

PlayStation

Chameleon, persos classiques, zone de combat

Bubu, Magic Sam'branche



Hé, voici déjà trois codes mortels pour Mortal Kombat Trisomie ! Gageons qu'il ne s'agit pas des derniers.

- Pour diriger le perso caché Chameleon : à l'écran de sélection des persos, prenez un des ninjas (Scorpion, Sub-zero...). Maintenez ensuite les boutons Gauche (Droite si vous êtes le second joueur) + \square + \triangle + R1 + R2 jusqu'à ce que le match commence (« Fight ! »). Votre ninja se trans-

formera en Chameleon.

- Personnages dans leur tenue classique (valable pour Rayden, Kano, Kung Lao et Jax) : maintenez Select quand vous les prenez; l'image de leur ancien look « glissera » dans leur case.
- Pour choisir votre zone de combat : à l'écran de sélection des persos mettez le curseur sur Sonya et faites Haut + Start (l'écran doit trembler et un boom retentir).



Street Fighter Alpha 2

PlayStation

Diriger Super Akuma/Shin Gohki

Bubu & Reyda



Select et validez. Pour réutiliser Super Akuma plus tard, il faudra mettre le curseur sur Akuma, puis presser Select trois secondes : Super Akuma sera alors validé et enregistré sur la memory.



À la page des persos, mettez le curseur sur Akuma et appuyez sur Select; puis allez sur Adon -> Shun Li -> Guy -> Rolento -> Sakura -> Rose -> Birdy -> Akuma -> Bison -> Dan -> Akuma, dans cet ordre précis (cela revient à faire une sorte de « X »). Enfoncez ensuite

Time Commando

PlayStation

3 vies (continues triangulaires)

Magic Sam'botte



Dès que vous êtes mal, mettez la Pause, puis le curseur sur « Sound FX ». Puis faites : \triangle , \square , \circ , \times , \triangle , \circ , \square , \times , \triangle , \square , \triangle (bruiiit !). Reprenez la partie.

Street Fighter Alpha 2

Saturn

Evil Ryu, Super Akuma, Old Chun Li

Magic Sam'bourre, Chris Fighter Zero 2



sur Ryu, puis appuyez une fois sur Start. Ensuite, de Ryu, allez sur Adon -> Akuma -> Adon -> Ryu. Enfin, pressez Start pendant que vous validez Ryu.

- Super Dragon Punch d'Evil Ryu : quart de cercle vers l'Avant, quart de cercle vers l'Avant + Pied.
- Super Akuma : mettez le curseur sur Akuma, et faites : Start, Bas, Bas, Droite, Bas, Droite, Bas, Bas, Bas, Gauche, Bas, puis maintenez Start et validez.
- Chun-li dans sa version d'origine :



mettez le curseur sur Chun-li, maintenez Start enfoncé pendant quatre secondes, puis validez.



Ces manipulations s'effectuent toutes à l'écran de sélection des persos, en mode Arcade. Pour pouvoir valider les persos en Versus, il faudra ensuite refaire les codes dans ce mode; puis maintenir Start en sélectionnant le perso d'origine (Ryu pour Evil Ryu, etc.).

- Evil Ryu : mettez le curseur

Mots de passe

Lomax (PlayStation)

En utilisant les codes donnés ci-dessous, vous disposerez d'environ une vingtaine de vies à chaque fois.

- Forêt :

Niveau 2 :

\times \triangle \circ \triangle \times \times \times \times

Niveau 3 :

\triangle \triangle \square \triangle \times \times \times \times

Niveau 4 :

\times \square \times \triangle \times \circ \circ \times

Niveau 5 :

\square \times \triangle \circ \times \circ \times \times

Niveau 6 :

\times \times \circ \circ \times \circ \times \times

- Cimetière :

Niveau 7 :

\square \times \square \circ \circ \circ \times \times

Niveau 8 :

\circ \square \times \circ \times \triangle \times \times

Niveau 9 :

\square \circ \triangle \square \times \triangle \times \times

Niveau 10 :

\triangle \square \circ \square \circ \times \square \times

Niveau 11 :

\circ \square \square \square \times \times \square \times

Niveau 12 :

\square \times \times \square \circ \square \square \times

Niveau 13 :

\times \square \triangle \times \times \square \square \times

- Far West :

Niveau 14 :

\triangle \square \circ \times \circ \square \square \times

Niveau 15 :

\times \triangle \square \times \circ \triangle \square \times

Niveau 16 :

\times \triangle \times \times \times \triangle \circ \times

Niveau 17 :

\circ \square \triangle \triangle \square \circ \circ \times

Niveau 18 :

\triangle \circ \circ \triangle \square \square \circ \times

(Chon)

Top Gun (PlayStation)

Miramar 1 : 04183

Miramar 2 : 98732

Miramar 3 : 52183

Miramar 4 : 47732

Miramar 5 : 01183

Miramar 6 : 95732

Cuba 1 : 59083

Mots de passe

Cuba 2 : 44973
 Cuba 3 : 67365
 Cuba 4 : 82123
 Cuba 5 : 01216
 Cuba 6 : 75323
 Cuba 7 : 05536
 Korea 1 : 26126
 Korea 2 : 01846
 Korea 3 : 01504
 Korea 4 : 04384
 Korea 5 : 05704
 Korea 6 : 03295
 Korea 7 : 01144
 Korea 8 : 00026
 Korea 9 : 03916
 Korea 10 : 04226
 Libya 1 : 03634
 Libya 2 : 01021
 Libya 3 : 48384
 Libya 4 : 00716
 Libya 5 : 03616
 Libya 6 : 00151
 Libya 7 : 01885
 Libya 8 : 04351

(Philippe Cavallini,
 Beaucaire)

Cyberspeed (PlayStation)

Ces codes incluent le niveau de difficulté et la vitesse maxi.

4XVHBBBCDBCDDBG
 4YYRBBBCDFCDDBJ
 4OWOBCCFCGDDDBL
 41W7BDDGGCDFBN
 43XGBDDGHCFGBQ
 44XNBFDHJCFGBS
 46YZBFFHKDHGBV
 47Y5BGFJLDHGBX
 49ZDBHFKLFHGBZ
 Code pour jouer avec une vache :
 LLLLLLLLLLLLLL

Return Fire (PlayStation)

• Codes à un joueur :
 - Monde 2 : Parapluie, Oiseau, Papillon, Marguerite.
 - Monde 3 : Smiley, Tasse, Lapin, Parapluie.
 - Monde 4 : Lapin,









Descent

PlayStation

Couleurs psychédéliques !

Bubu



Durant le jeu, sans mettre la Pause, tapez rapidement :  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  . Retapez le code pour changer les couleurs.

NBA Jam Extreme

PlayStation

Ballons d'autres sports !

Chon

Ces codes s'effectuent juste avant le coup de sifflet de l'arbitre, quand le jeu donne des « conseils écrits » dans les tableaux. Les boutons sont décrits d'après leur fonction dans le jeu (regardez à quels boutons correspondent ces fonctions dans le menu de configuration des manettes).



- Ballon de plage : Passe, Passe, Turbo, Extreme, Turbo, Passe, Passe.
- Ballon de football : Passe, Passe, Turbo, Turbo, Extreme, Extreme, Extreme.



Skeleton Warriors

Saturn

Vies infinies, tirs illimités, invincibilité

Bubu

Si vous vous demandez pourquoi il y a moins de codes sur cette version du jeu que sur la version PlayStation, moi aussi ! Bref, pour effectuer ces codes, mettez la Pause durant le jeu, faites le Cheat, puis retirez la Pause.

- Vies infinies : B, A, Bas, B, A,



Gauche, Bas, Droite, Y, Haut.

- Tirs illimités : Gauche, A, Z, Y, C, Droite, A, B, B, Y, Bas, A, Bas, Bas, Y.

- Invincibilité : C, Droite, A, Z, Y, Gauche, A, Droite, Bas, B, A, B, Y.



Namco Museum Vol. 2

PlayStation

Choix du niveau dans le jeu Grobda

Bubu







À l'écran titre du jeu Grobda, maintenez L1 + L2 + R1 + R2 enfoncés, et pressez Start. Un écran de choix de la zone de bataille apparaîtra...

Skeleton Warriors

PlayStation

Choix du niveau, 80 tirs, invincibilité, super épée

Bubu




- Choix du niveau : allez dans les Options, et changez la difficulté pour Easy. Commencez ensuite une partie. Durant le jeu, mettez la Pause et tapez :  ,  ,  , Gauche,  , Haut, Bas. Retirez ensuite la Pause, et maintenez Start + Select deux secondes, vous reviendrez à











l'écran titre. Allez de nouveau dans les Options, et vous constaterez qu'il y a une nouvelle ligne au-dessus de la difficulté : « Test Start ». Ouf !



Faites ensuite défiler les noms des niveaux...

- 80 tirs : mettez la Pause durant une partie, puis faites : Gauche, Haut,  ,  , Haut, Bas,  . Enlevez la Pause.

- Super épée : mettez la Pause durant le jeu, puis tapez :  , Gauche, Bas,  , Droite,  , Haut,  . Retirez la Pause.

- Invincibilité : mettez la Pause pendant une partie, puis tapez : Bas,  ,  ,  , Haut,  , et enlevez la Pause.



GAME SHOP

NOUVEAU A PARIS

Tel : 01 46 34 57 83

21, rue du Val de Grâce 75005 PARIS

SONY	NEUF		OCCASION	
	PLAYSTATION	1 490 F	PLAYSTATION	1 000 F
	PANDEMONIUM	379 F	BURNING ROAD	299 F
	FINAL DOOM	369 F	TIME COMMANDO	299 F
	SIM CITY 2000	399 F	CASPER	299 F
	PENNY RACER	369 F	TOTAL NBA	229 F
	SOVIET STRIKE	399 F	SPACE HULK	229 F
	TOMB RAIDER	369 F	ACTUA SOCCER	199 F
	FORMULA 1	369 F	DESTRUCTION DERBY	149 F

SEGA	NEUF		OCCASION	
	SATURN	1 490 F	SATURN	1 000 F
	DAYTONA 2	379 F	FIGHTING VIPERS	299 F
	FATAL FURY R-B	369 F	LEGEND OF THOR 2	279 F
	DESTRUCTION DERBY 2	399 F	DAYTONA	169 F
	WORD WIDE SOCCER	379 F	MAGIC CARPET	149 F
	SOVIET STRIKE	379 F	X-MEN	279 F
	VIRTUA COP 2	449 F	SEGA RALLY	279 F
	COMMAND AND CONQUER	379 F	PANZER DRAGON 2	249 F

SEGA	OCCASION		NINTENDO	OCCASION	
	MEGA DRIVE	199 F		SUPER NES	349 F
	FIFA 95	199 F		DOOM	299 F
	NBA JAM	199 F		MICKEY MANIA	149 F
	ROI LION	199 F		NBA JAM T.E.	199 F
	FIFA 96	249 F		MARIO KART	149 F
	MORTAL KOMBAT 3	249 F		DRAGON BALL Z 2	129 F
	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	249 F		I.S.S.	249 F
	SUPER STREET FIGHTER	249 F		SECRET OF MANA	199 F

GAME SHOP: les prix et l'accueil en prime !

Un large choix sur :

- GAME BOY
- GAME GEAR
- 3DO
- CD-ROM PC / MAC
- NEO GEO
- NEO CD

Appelez-nous, cette liste n'est pas complète !
Nous avons pensé à vos yeux !

A partir
de Janvier
IMPORTS
U.S.A.
&
JAPON

GAME SHOP
Achat
Vente
Echange

V.P.C.	BON DE COMMANDE à retourner, avec votre règlement (Chèque ou Mandat), à : GAME SHOP 21, rue du Val de Grâce - 75005 PARIS		Nom :									
			Prénom :									
			Adresse :									
			CP : Ville :									
			Tél. :									
		Signature (des parents pour les mineurs)										
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>JEUX / CONSOLES</th> <th>PRIX</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Frais de port (jeux 30F/Console 60F)</td> <td> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Total</td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>		JEUX / CONSOLES	PRIX					Frais de port (jeux 30F/Console 60F)		Total		
JEUX / CONSOLES	PRIX											
Frais de port (jeux 30F/Console 60F)												
Total												

Mots de passe

Parapluie, Oiseau, Oiseau.

- Monde 5 :

Marguerite, Parapluie, Lapin, Tasse.

- Monde 6 : Oiseau,

Tasse, Papillon, Papillon.

- Monde 7 : Nounours, Nounours, Treffle,

Oiseau.

- Monde 8 : Lapin,

Tasse, Parapluie, Cœur.

- Monde 9 : Treffle,

Papillon, Oiseau, Cœur.

- Monde 10 : Cœur,

Papillon, Tasse, Cœur.

- Monde 11 : Parapluie,

Parapluie, Oiseau,

Marguerite.

- Monde 12 : Marguerite,

Tasse, Treffle, Papillon.

- Monde 13 : Cœur,

Parapluie, Treffle, Cœur.

- Monde 14 : Lapin,

Smiley, Marguerite,

Treffle.

- Monde 15 : Lapin,

Smiley, Nounours,

Oiseau.

- Monde 16 : Marguerite,

Parapluie, Oiseau, Lapin.

- Monde 17 :

Marguerite, Nounours,

Cœur, Parapluie.

• Codes à deux joueurs :

- Monde 2 : Papillon,

Parapluie, Nounours,

Cœur.

- Monde 3 : Nounours,

Lapin, Marguerite,

Treffle.

- Monde 4 : Parapluie,

Cœur, Treffle, Marguerite.

- Monde 5 : Parapluie,

Nounours, Lapin, Cœur.

- Monde 6 : Tasse,

Oiseau, Papillon,

Marguerite.

- Monde 7 : Cœur, Mar-

guerite, Treffle, Papillon.

- Monde 8 : Cœur,

Nounours, Lapin, Cœur.

- Monde 9 : Nounours,

Lapin, Treffle.

WipEout 2097

PlayStation

Nouvelles armes, vaisseaux-animaux !


Milouse, Bubu








- Les codes suivants s'effectuent durant une partie, après avoir mis la Pause. Maintenez ensuite L1 + R1 + Select, et











faites les manips suivantes :



- Pour avoir une mitrailleuse : ,






     .




- Pour avoir l'énergie infinie :     ,

  .

- Pour avoir toutes les armes :     ,

 .

- Pour que le temps soit infini :     ,

  .

• Vaisseaux transformés en

animaux : lancez le jeu pendant le chargement. À l'écran « Loading », enfoncez L1 + R2 + Select + Start, et maintenez-les enfoncés jusqu'à l'écran titre. Là, relâchez juste le bouton Start, puis maintenez-le de nouveau enfoncé avec les autres boutons, jusqu'au premier menu : vous devriez déjà voir un vaisseau transformé en abeille ! Allez dans les menus pour découvrir



Legend Of Thor 2

Saturn

Super attaques, jeu à deux

Michèle Torr (Paris)



Voici décrites, pour chaque arme, les super attaques cachées :

- Dague :



- Triple saut périlleux, dague en avant : Avant, Arrière, Avant, mitrailer B.

- Attaque tournoyante : tour complet, B.

• Sabre :

- Multifrappe : tour complet, Avant, Arrière, Avant, B (ps : vous pouvez la faire pendant que vous courez)

• Arc :

- Flèche longue distance : manette vers l'Arrière, B.

- Trois flèches d'un coup : Avant, Arrière, Avant + B.

• Bâton :

- Attaque puissante : bouton de saut enfoncé + B.

- Attaque très puissante : Avant, Arrière, Avant, B.

• Jeu à deux : pendant une partie, sélectionnez une arme (bouton Z). Quand son icône apparaît, pressez X + L; quand vous les relâchez, un double fantomatique de votre perso apparaît.

Vous pouvez le contrôler avec le second paddle, mais il ne peut effectuer aucune action.

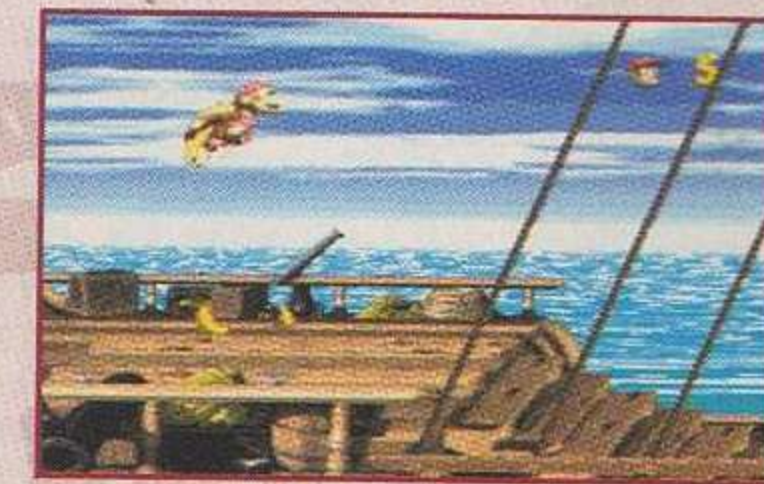


Donkey Kong Country 2

Super Nintendo

75 Kremcoins

Magic Sam'blesse



L'action est à effectuer dans le tout premier niveau (Panique Pirate !). Allez dans la cabine du capitaine K. Rool (et ne touchez à rien !). Quittez la cabine, sautez par-dessus les deux bananes qui se trouvent à la sortie, et continuez vers la droite. Prenez le premier régime de bananes que vous rencontrez (il se situe au-dessus d'une rangée de barils). Retournez à la

cabine, en ressautant par-dessus les deux bananes. À l'intérieur, prenez le ballon rouge. Ressortez de la cabine, évitez les deux bananes, et allez reprendre le régime; puis retournez une fois de plus dans la cabine ! Dedans, prenez la pièce géante qui sera apparue : elle vous donnera 75 Kremcoins qui vous permettront de passer les péages menant aux kiosques de Klubba.



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

Abonne-toi à
Player One
et reçois le jeu
Tomb Raider
sur PlayStation !

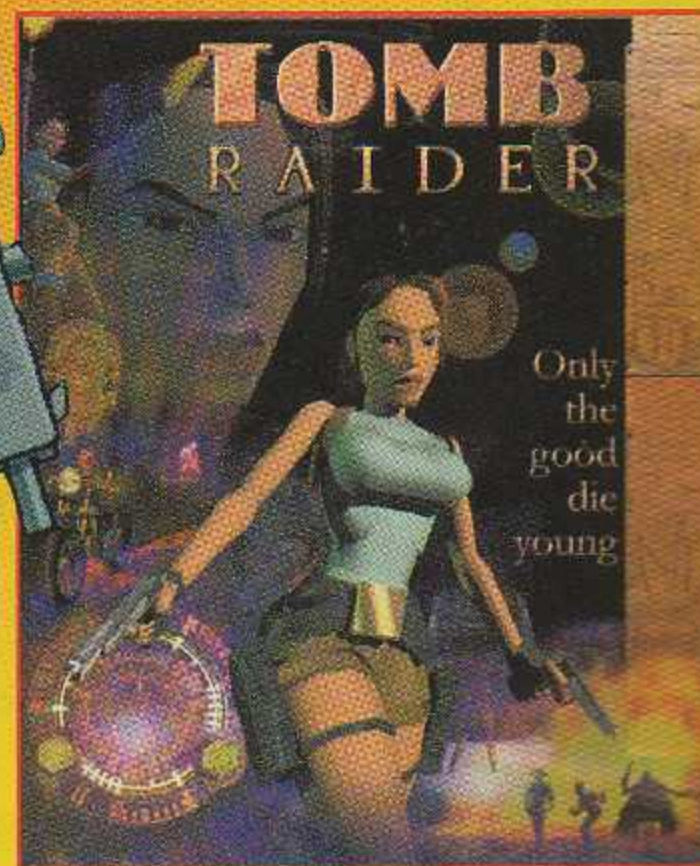
Exceptionnel !
6 numéros
+ le jeu

TOMB
RAIDER

sur PlayStation

390 F

seulement au lieu
de 561 F*



Bon à renvoyer à :
Bii - Abonnement PO/Tomb Raider
BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand
Téléphone : 03 44 69 26 26

EIDOS
INTERACTIVE

CORE

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

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

- 6 numéros + le jeu Tomb Raider sur PlayStation* : 390 F.
+ expédition en recommandé : 39 F. **Total à payer : 429 F.**
- 6 numéros : 192 F.

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :
Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

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

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

Mots de passe

Marguerite.

- Monde 10 : Papillon, Smiley, Parapluie, Treffle.

- Monde 11 : Nounours, Marguerite, Smiley, Marguerite.

- Monde 12 : Tasse, Nounours, Marguerite, Parapluie.

- Monde 13 : Cœur, Oiseau, Marguerite, treffle.

- Monde 14 : Smiley, Oiseau, Treffle, Tasse.

- Monde 15 : Tasse, Oiseau, Treffle, Nounours.

- Monde 16 : Parapluie, Tasse, Oiseau, Marguerite.

- Monde 17 : Smiley, Nounours, Lapin, Marguerite.

Blam Machinehead (Saturn)

• Énergie infinie : HMEHMHS9DMDQFX

• Munitions illimitées : HMEHMHS9DMDQFX

• Choix du niveau : KDUDK9RDKDBSHNM

• Voir les « âmes » de vos victimes : —GHOSTMODEON—

• Mettre tous les codes simultanément : ABCDEFGHIJKLMNO

• Enlever les codes : RDS-KKSGDBGD-SR

(Chon)

3D Lemmings (PlayStation)

• Vidéo de l'espace : SPACEAAA

• Vidéo de l'Égypte : EGYPTAAA

• Vidéo de l'armée : ARMYAAAA

• Vidéo de fin : MAZEAAAA

Star Gladiator

PlayStation

Les trois boss cachés et leurs coups, Dark Fighting

Milouse



• Dark Fighting (combat dans le noir) : à l'écran de choix des persos, sélectionnez votre combattant, puis maintenez enfoncés Bas + L2 + R2, jusqu'à ce que le match commence.

• Pour effectuer les cheats ci-dessous (qui permettent d'obtenir les boss), sélectionnez le Mode Arcade, et faites les codes à l'écran de sélection des persos. Une fois un code effectué, des flèches apparaissent. Déplacez le curseur du côté des flèches, jusqu'à ce que la photo du boss s'affiche.



- Bilstein : dès que vous êtes à l'écran de choix des persos, maintenez le bouton Select enfoncé, sélectionnez Gore, et tapez les boutons : X, ●, X, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, X + ●.

- Kappah : déplacez le curseur sur Gore, puis maintenez Select enfoncé; allez sur Hayato et tapez : ●, ●, ●, ●, X, ●, ●, ●, ●, ●, X + ●.

- Blood : dès que vous êtes à l'écran de choix des persos, maintenez le bouton Select enfoncé, allez sur Bilstein, et tapez : X, ●, X, ●, X, ●; le bouton Select toujours

enfoncé, allez maintenant sur Kappah, et tapez : ●, ●, ●, ●, ●, puis L1 + R1, et relâchez enfin le bouton Select.

• Les coups des boss : Ils sont décrits comme dans la notice. Les coups appelés Plasmas Finaux, sont à placer après le

dernier coup qui conclut une certaine série de cinq combos « normaux » (référez-vous au tableau des combos, affiché dans le mode Entraînement). Quand un Plasma Final est réussi, un halo de lumière entoure votre perso.

Bilstein :

- Attaque à genou : (B/BD/D) + A.

- Trancher en deux : (B/BD/D) + B + A + A.

- Invisibilité : (G) + K.

- Lévitiation : K + G.

- Rotation tranchante : (G) puis (D) + B.

- Double Dragon Lame : (B) puis (H) + A, (B) puis (H) + A.

- Tourbillon plasmique : (D/BD/B/BG/G) + A et B simultanément.

- Plasma Final : après le coup « K » concluant cinq combos, tapez A.



Kappah :

- La flèche du sud : (B/BD/D) + A plusieurs fois + K.

- L'orage andalou : (D/BD/B/BG/G) + A plusieurs fois.

- Double coup de pied : lors d'une flèche du sud ou d'un orage andalou, faites : K.

- Petite entaille : lors d'une flèche du sud ou d'un orage andalou, faites : B.

- Entaille levée : lors d'une flèche du sud ou d'un orage andalou, faites : (D) + A.

- Rotation Kappa : (D/BD/B/BG/G) + B.

- Flamenco sanglant : (BD) + K,



puis (G) + K.

- Coup de coude + coup de pied de côté + double coup de pied : (D) puis (D) + K + K + K.

- Roulade avant : (G) puis (D) + K et G simultanément.

- Prise du scorpion (quand l'adversaire est à terre, mettez-vous du côté de ses pieds) : (D) puis (G) + K.

- Coup de pied demi-lune : (G/B/BG) + K.

- Puniton Kappah : (D/BD/B/G/BG/G) + A et B simultanément.

- Plasma Final : après le coup A concluant cinq combos, situé le plus haut dans le tableau, appuyez sur A plusieurs fois.

Blood :

- Attaque à genou : (B/BD/D) + A.

- Trancher en deux : (B/BD/D) + B + A + A.

- Rotation tranchante : (G) puis (D) + B.

- Dragon lame : (B) puis (H) + A.

- Coup de poing dans le ventre : (G) puis (D) + K.

- Coup d'épaule : (G/BG/B/BD/D) + K.

- Surprise tranchante : (D) puis (G) + A.

- Rage sanglante (au corps à corps) : (D/BD/B/BG/G) + A et B simultanément.

- Plasma Final n° 1 : après le coup A concluant cinq combos, situé le plus bas dans le tableau, appuyez sur A.

- Plasma Final n° 2 : après le coup K concluant cinq combos, appuyez deux fois sur A.



RANTANPLAN DES LECTEURS...

Ce mois-ci, et pour la première fois depuis bien longtemps, je ne publie pas de plan. J'en ai pourtant reçus autant que d'habitude... mais ils n'étaient pas assez soignés ! Regardez bien les plans qui sont déjà passés : désolé, mais ils n'ont rien à voir avec ceux que vous m'avez envoyés ! Ressaisissez-vous !

T O M B R A I D E R

Une rubrique réalisée par Wolfen.

SAINT-FRANCIS FOLLY

Saint-Francis 1

Dès que le chargement du niveau est terminé,



mettez-vous à courir et escaladez l'un des deux blocs à l'entrée de la grande salle. Dégagez et prenez votre temps pour décimer au pistolet le couple de lions. Perché sur le bloc, vous serez hors d'atteinte des griffes félines. Déplacez ensuite le bloc mobile vers l'ouest pour ouvrir la porte du fond. Aidez-vous de ce bloc pour escalader la plus haute colonne de la salle. Au sommet se trouve une grosse trousse de soins.

Saint-Francis 2

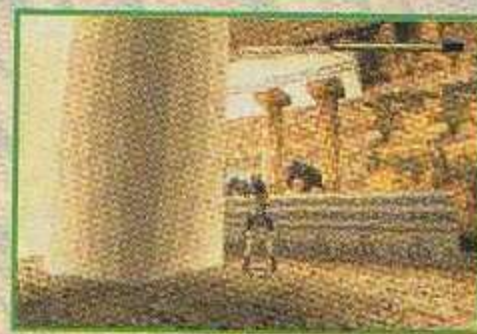
Dans la salle 1, utilisez le bloc mobile pour atteindre la plate-forme dominant sur une petite pièce. Placez-vous comme indiqué sur la photo et sautez devant vous. Lara doit prendre une nouvelle impulsion sur la pente placée devant elle pour effectuer un salto arrière sur la seconde pente. En main-



tenant enfoncé le bouton de saut, Lara prend une troisième impulsion lui permettant d'atteindre le premier palier. Répétez cette opération pour atteindre le second palier sur lequel se trouvent une boîte de cartouches et une trousse de soins.

Saint-Francis 3

Montez sur l'estrade



et placez-vous sur le seuil de la porte en veillant à ne pas marcher sur la dalle. Attendez que les gorilles s'intéressent à vous avant de refluer dans la salle 1 en vous plaçant au pied de l'estrade où vous serez en sécurité. Dégommez-les tranquillement avant d'explorer la salle. Deux switches vous permettent de rouvrir l'issue.

Saint-Francis 4

En retournant dans la grande salle, vous tombez nez à nez avec Larson. De deux choses l'une, ou bien vous optez pour un shotgun (au risque de perdre de précieuses cartouches), ou bien vous jouez à cache-cache entre les piliers en utilisant les pistolets. Au bout d'un certain temps, le fourbe prend la fuite sans que vous puissiez faire quoi que ce soit pour l'en empê-



cher. Quand vous en êtes arrivé là, déplacez le bloc mobile sur le symbole Ω le plus à l'est pour ouvrir l'issue correspondante.

Saint-Francis 5

L'issue mène à un couloir en pente que vous dévaliez en glissade.



Vous atteignez une large galerie inondée dans laquelle un caïman géant vous attend.

Saint-Francis 6

Ignorez le caïman pour l'instant. Faites une escale à la première sortie qui est une salle secrète. Tirez le caïman d'ici et n'hésitez pas à plonger pour attirer le saurien si celui-ci décidait de se cacher. Avant de partir, prenez la boîte de cartouches.



Comme promis dans le numéro 38 de notre confrère Ultra Player, voici la suite de la solution de Tomb Raider. On vous l'avait annoncée pour décembre mais, en raison de l'actualité, nous avons préféré privilégier les tests. On replonge sans plus tarder dans le vif du sujet avec cinq niveaux de folie. Vous retrouverez la fin de ces plans dans notre prochain numéro.

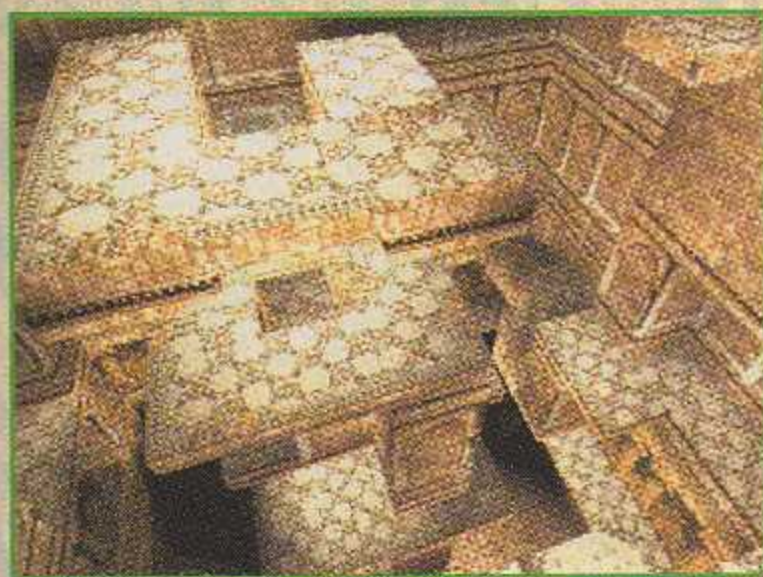
Saint-Francis 7

Replongez et gagnez la seconde salle plus à l'ouest, à partir de laquelle vous pouvez assécher la galerie grâce à un levier.



Saint-Francis 8

Vous arrivez au sommet d'un vaste gouffre bourré de plates-formes. Avant toute chose, faites une sauvegarde. Tout au long de votre descente, vous trouverez une dalle grise et quatre leviers ouvrant autant de



portes. Voici leurs correspondances :
 Au sommet : sanctuaire de Neptune.
 Premier palier : levier de la porte Thor.
 Deuxième palier : sanctuaire d'Atlas et levier de la porte Damoclès.
 Troisième palier : sanctuaire de Thor.
 Quatrième palier : sanctuaire de Damoclès et levier de la porte Neptune.
 Au fond : levier de la porte Atlas.
 Après avoir ouvert toutes les portes et marché sur la dalle grise (qui révèle une salle secrète au fond), remon-
 tez au sommet et visitez les sanctuaires un par un en redescendant. Faites une sauvegarde après le premier sanctuaire et une autre après le troisième.

Saint-Francis 9

Le sanctuaire de Neptune renferme un bassin d'une profondeur abyssale. Plongez-y et un fort courant vous entraîne vers le fond. Là, une galerie part vers le sud. Deux brassées plus loin, un cou-



loir part vers l'est, au fond duquel vous trouvez un levier inversant le sens du courant et actionnant l'ouverture d'une grille. Derrière celle-ci se trouve une clé. Attention, ces actions en apnée doivent être enchaînées rapidement si vous voulez rejoindre la surface à temps.

Saint-Francis 10

Le sanctuaire d'Atlas est défendu par un gorille. Après vous en être débarrassé, franchissez la grille (qui s'ouvre dès lors que vous avez marché sur la dalle). Elle se referme automatiquement après votre passage. Le couloir mène à une rampe au sommet de laquelle un rocher n'attend que votre approche avant de se mettre à rouler sur vous. Dès que le rocher commence à bouger, faites une série de sauts en arrière et descendez dans la fosse. Collez-vous contre le mur et le rocher passera au-dessus de Lara sans



dommage. Quand la grille s'ouvre à nouveau, il ne vous reste plus qu'à escalader la corniche pour prendre la clé avant de sortir.

Saint-Francis 11

Le sanctuaire de Thor est protégé par une boule de foudre. La salle suivante renferme un marteau géant ainsi qu'une dalle qui actionne la descente progressive du marteau jusqu'à un point où il tombera brusquement. Pour éviter l'écrasement, exécutez une série de passages rapides. Lorsque le marteau est tombé au sol, deux blocs de pierre mobiles vous permettent d'atteindre la corniche où se trouve la clé de Thor.



Saint-Francis 12

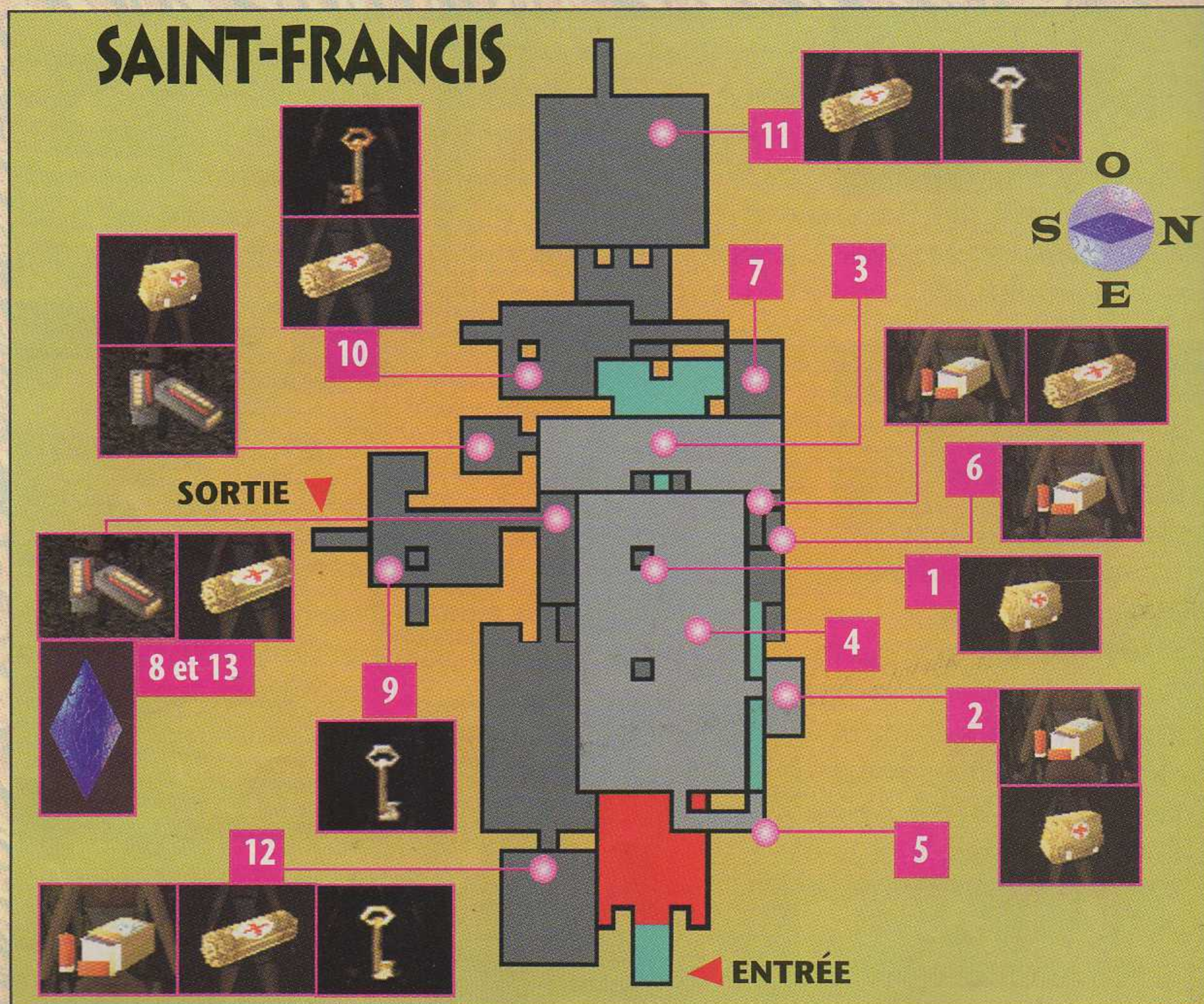
Une succession d'épées décore le plafond du sanctuaire de Damoclès. Avancez au fond de la salle. Ouvrez la

porte en marchant sur la dalle marquée Ω. Prenez la clé qui se trouve dans la salle suivante et grimpez sur le bloc afin d'atteindre la plate-forme supérieure. Vous y trouvez une petite trousse de soins et une boîte de cartouches. Quittez le sanctuaire en marchant. De cette façon, les épées, qui évidemment se mettent à vous tomber dessus, peuvent être évitées.



Saint-Francis 13

Lorsque vous avez obtenu les quatre clés, ne descendez pas immédiatement. Placez vous sur l'avant-dernier palier et tuez le comité d'accueil, constitué d'un couple de fauves et de Larson. Videz la salle secrète située au sud et insérez la clé dans les serrures ouvrant la fin du niveau.



COLOSSEUM

Colosseum 1

Flinguez le caïman géant avant de traverser le point d'eau.



Colosseum 2

Vous arrivez dans une vaste salle renfermant un temple gréco-romain. Deux lions y ont élu domicile et un troisième est embusqué à l'intérieur du bâtiment. En sortant du bassin par le rebord sud, un rocher incliné vous offre une assise pour éliminer les fauves sans problème. À partir du vaste renforcement situé à gauche du temple, vous pouvez accéder aux



corniches. Sur la première se trouve une grande trousse de soins. Grimpez sur la seconde pour atteindre le passage situé au sud de la salle.

Colosseum 3

Il s'agit d'une fosse abritant un couple de crocodiles. Bien entendu, il faut les tirer d'en haut. Après avoir récupéré la trousse de soins, remontez par le même chemin. Sur le mur nord, en hauteur, une fissure horizontale vous permet de traverser la fosse. Avant d'atteindre l'autre rebord, la fissure s'élargit pour s'ouvrir sur une salle secrète contenant une boîte de cartouches. L'issue qui part de la pièce donne sur un levier actionnant la grille



du temple. Vous pouvez maintenant aller et venir à votre guise.

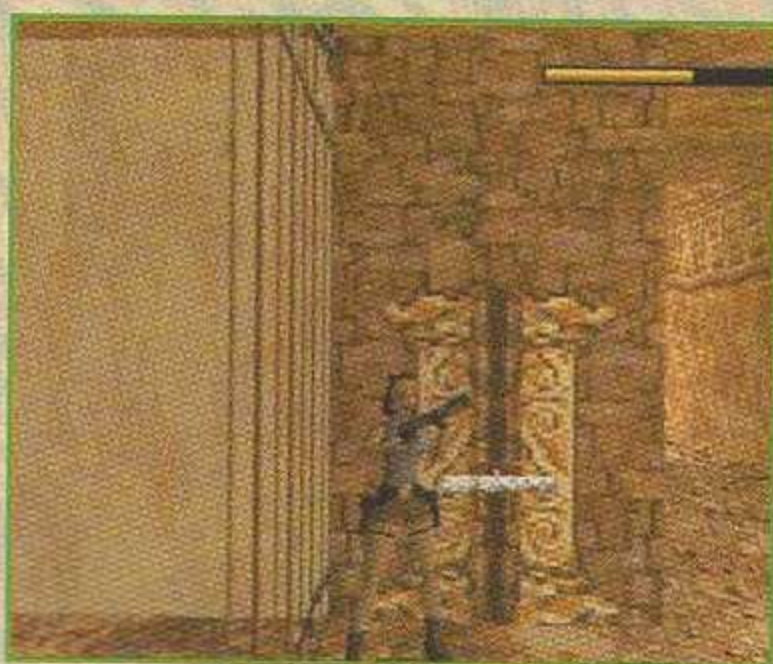
Colosseum 4

Vous débouchez dans les tribunes d'un cirque antique. Larson s'y trouve aussi et vous devez le mettre en fuite grâce à quelques bastos bien ajustées. Ensuite, occupez-vous des animaux qui se trouvent dans l'arène avant d'y descendre. Pour l'instant, il y a un couple de lions, un gorille et un fauve tapis dans le coin sud-est. Ensuite, allez dans la fosse dans le coin nord. Vous y trouvez un cristal.



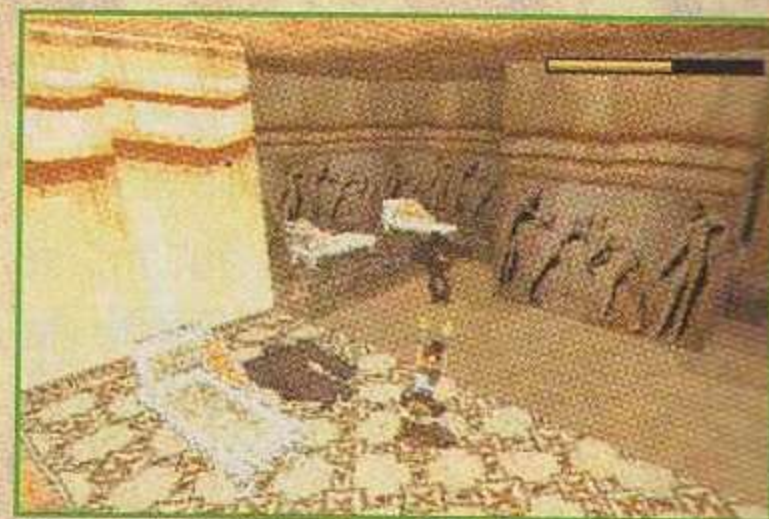
Colosseum 5

Entrez dans l'ouverture à l'est du point de sauvegarde. Glissez le long de la rampe pour vous retrouver dans une salle habitée par deux lions. Il peut s'avérer judicieux d'utiliser le fusil à pompe, vu l'absence d'abri. Manipulez les deux leviers : l'un ouvre la grille ramenant au point de sauvegarde, l'autre ouvre une entrée située au sud-est de la première. Attention, l'ouverture de la seconde grille libère d'autres fauves. Restez dans la fosse et sautez sur place tout en tirant avec le flingue de base. Cette tactique est longue, mais permet d'économiser de précieuses munitions.



Colosseum 6

Allez dans la salle du coin sud-est. S'y trouvent deux cages dont l'ouverture est commandée par une dalle grise. Lorsque vous l'avez activée, vous disposez de très peu de temps pour foncer dans la cellule de gauche et actionner le levier. Faites un roulé-boulé et foncez dans la cellule de droite, d'où vous pouvez actionner l'ouverture de la porte métallique.



Colosseum 9

Dans le vestibule situé derrière la loge, tirez le bloc obstruant le mur nord. Outre une petite trousse de soins,



vous découvrirez un levier actionnant l'ouverture de la porte, située à l'angle sud-ouest des tribunes.

Colosseum 10

Au coude juste après la porte, une grille se referme derrière vous et un rocher se met à dévaler la pente douce qui vous fait face. N'hésitez pas et sautez dans le trou juste devant vous. Après la chute du rocher,



Colosseum 7

La porte métallique mène à la seconde fosse de l'arène. Utilisez le cristal de sauvegarde et suivez le couloir qui s'enfonce dans la roche. Après la petite escalade, vous devrez faire un saut en courant pour atteindre la plate-



forme (en sombre sur la photo). Quand vous l'avez atteinte, vous devez refaire un nouveau saut pour rejoindre la loge impériale, au nord.

Colosseum 8

Lorsque vous êtes au niveau de la corniche menant à la loge impériale, courez à l'intérieur afin d'éliminer les deux gorilles qui s'y trouvent.

remontez la pente. Une petite salle renferme le levier actionnant l'ouverture de la porte du coin nord-ouest des tribunes. Attention, Larson fait son retour ainsi qu'un fauve que sa compagnie n'a décidément pas l'air de déranger.

Colosseum 11

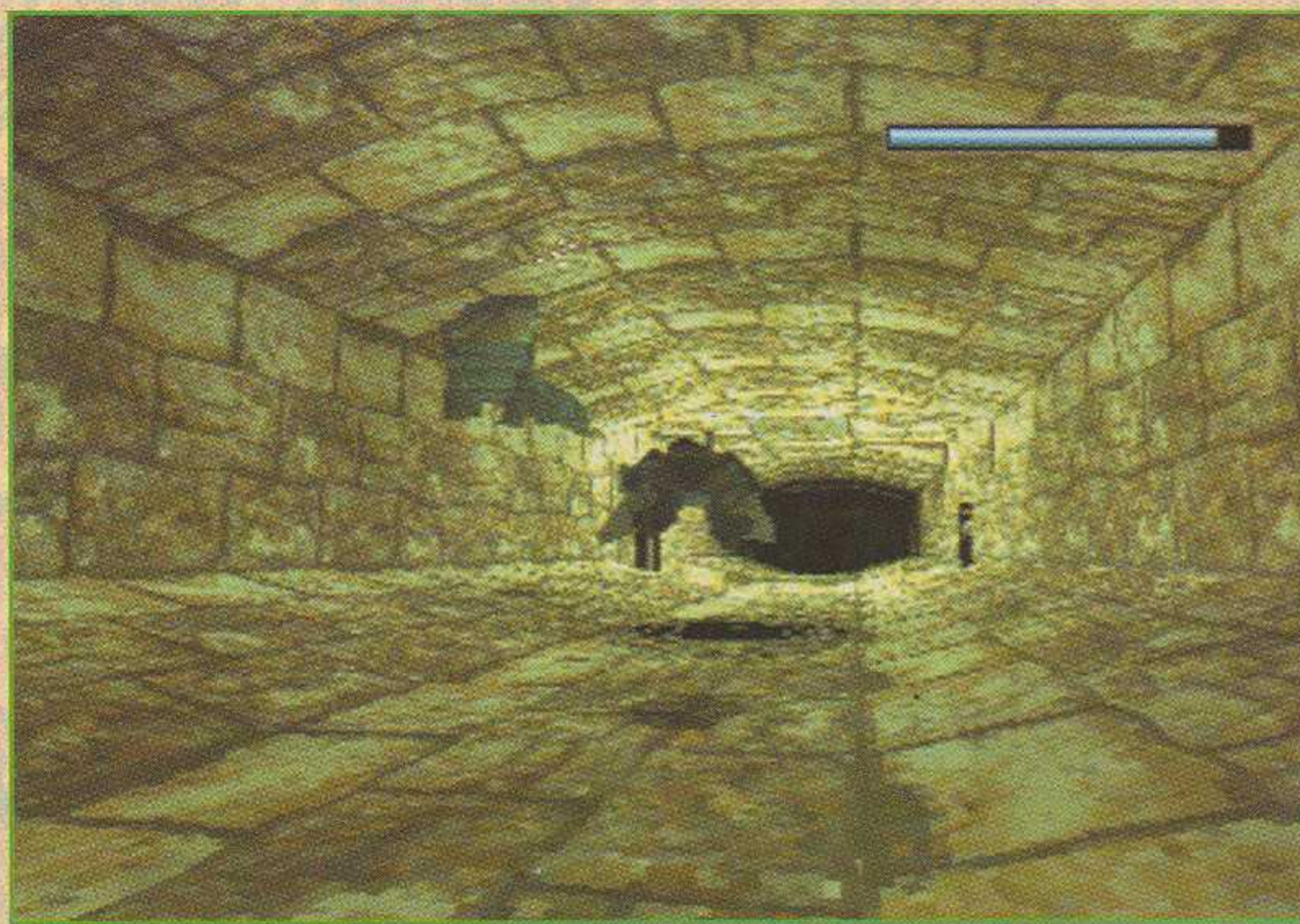
Cette salle contient une succession de piliers sur lesquels sont posées des plates-formes. Tout en haut se trouve un levier actionnant l'ouverture de la porte nord-est. En tournant dans la salle, un bruit se fait entendre dès que vous marchez derrière le pilier



sud-ouest. Ce bruit signale qu'une porte s'est ouverte sur la plus haute plate-forme, contre le mur nord. Comme dans la salle 6, vous ne disposez que d'un très court laps de temps pour l'atteindre avant qu'elle se referme. Une fois que le déclic d'ouverture s'est fait entendre, sautez sur le bloc puis enchaînez un saut latéral à droite, un salto arrière, un saut latéral à gauche puis un saut droit devant vous pour atteindre le réduit. Cela peut paraître impossible, et pourtant ...

Colosseum 12

Vous arrivez devant un siphon que vous devez traverser à la nage. Il vous conduit dans une petite salle où un bloc mobile obstrue une issue. Poussez-le et vous atteindrez un cristal de



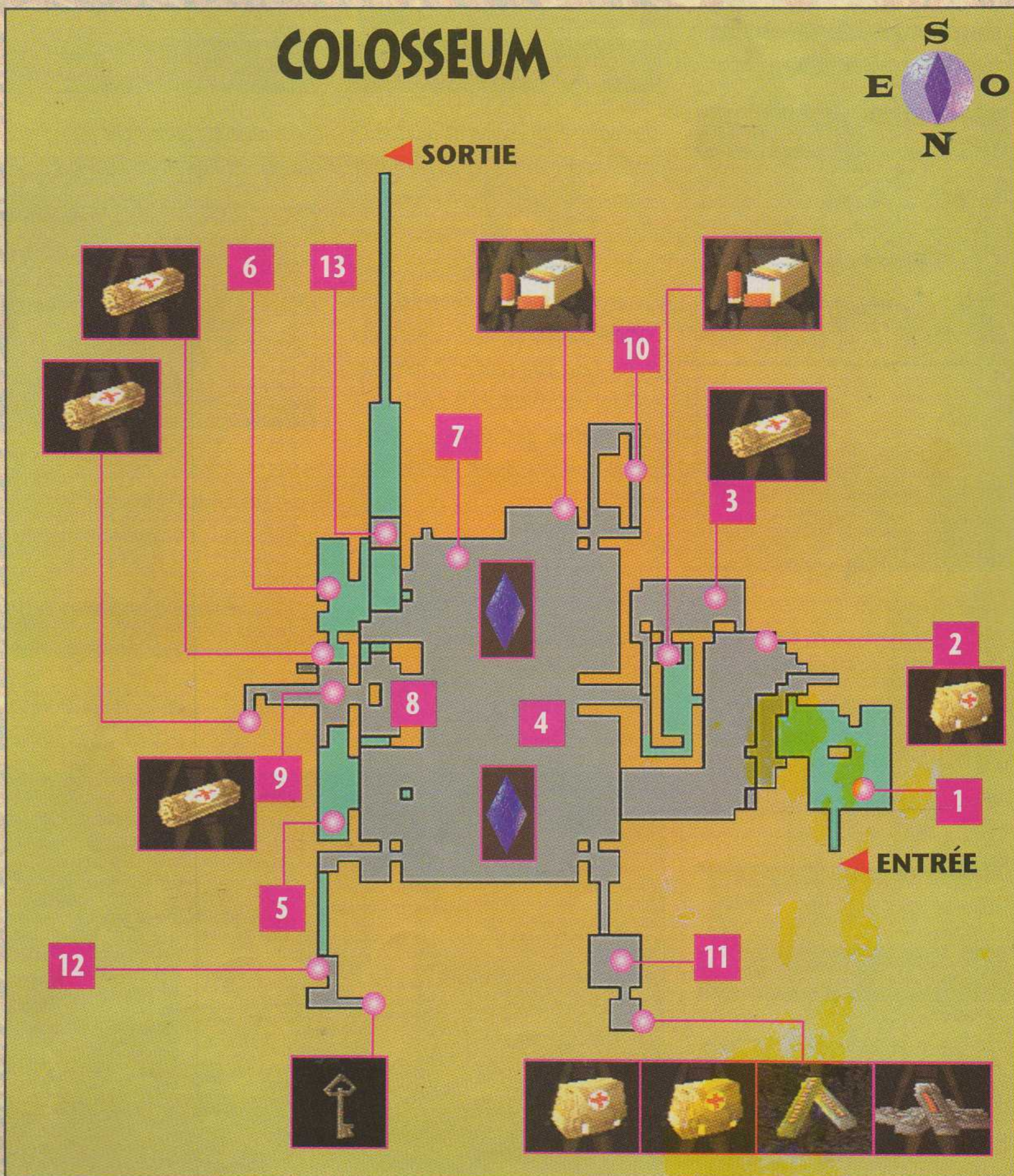
sauvegarde et un levier ouvrant la porte dans le vestibule, derrière la tribune impériale. Après avoir sauvegar-

dé, tirez le bloc mobile vers le levier. Cette action dévoile un cul-de-sac où se trouve une clé rouillée.

TOMB RAIDER

Colosseum 13

Retournez dans la salle 8 et utilisez la clé rouillée pour déverrouiller la grille. Celle-ci mène à un couloir inondé banté par un caïman géant. Après avoir plongé, quelques brassées suffisent pour atteindre une salle à l'air libre. Vous y trouvez un levier ouvrant la dernière grille menant à la sortie. Plongez à nouveau et nagez plein sud en ignorant le caïman.



PALACE MIDAS

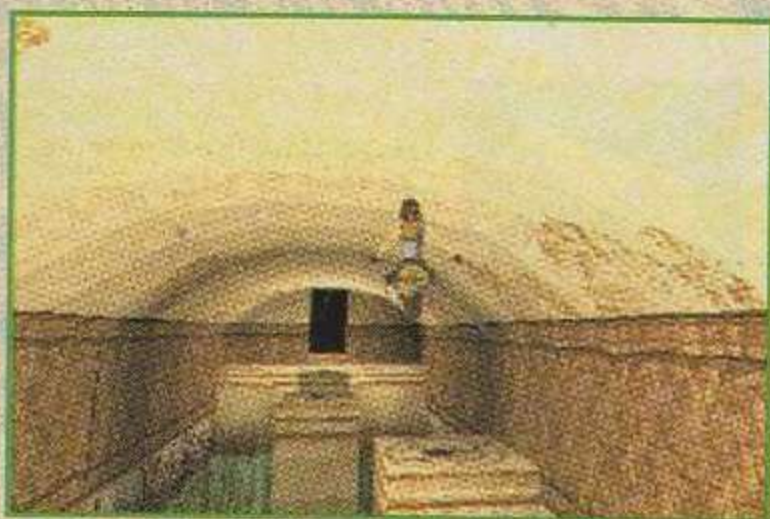
Palace Midas 1

Peuplée de trois gorilles, cette salle constitue une étape incontournable du niveau. Utilisez la technique de nettoyage habituelle, puis enchaînez une série de sauts de bloc en bloc pour vous hisser sur l'estrade supérieure. Ignorez l'alignement de cinq leviers et descendez dans l'ouverture afin d'actionner le levier qui s'y trouve. Une grille s'ouvre, vous permettant d'aller et venir à votre guise dans la salle de l'estrade.



Palace Midas 2

Pour entrer dans cette salle, baissez le premier levier. Ensuite flinguez les rats qui nagent, puis sauvegardez. Dès que vous avez marché sur la dalle précédant le pilier enflammé, les

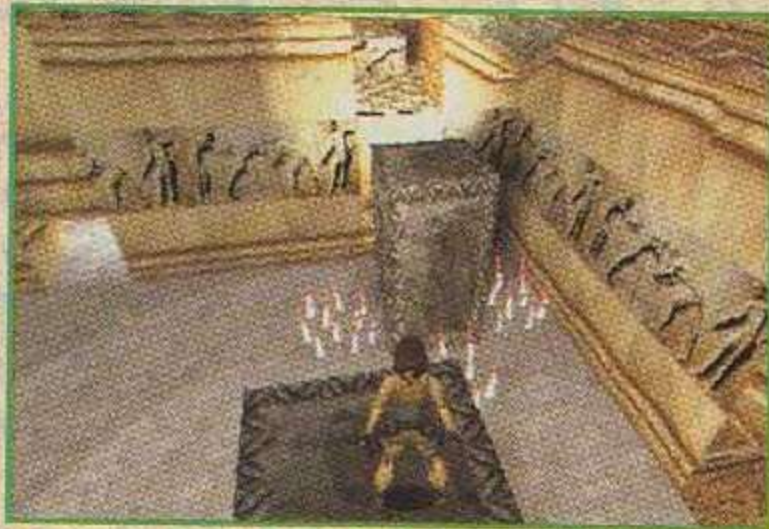


flammes de tous les piliers s'éteignent. Vous disposez du temps minimum pour traverser la pièce, de pilier en pilier. Si vous ratez un seul saut, vous n'aurez plus le temps d'achever la traversée et vous devrez recommencer la procédure. En cas d'échec, Lara se transformera en torche humaine. Sur l'estrade opposée, se trouve un lingot de plomb.

Palace Midas 3

Pour ouvrir la porte de cette pièce, baissez les troisième et cinquième leviers dans la salle 1. Entrez précautionneusement et prenez le couloir de droite. Tirez le bloc qui obstrue un

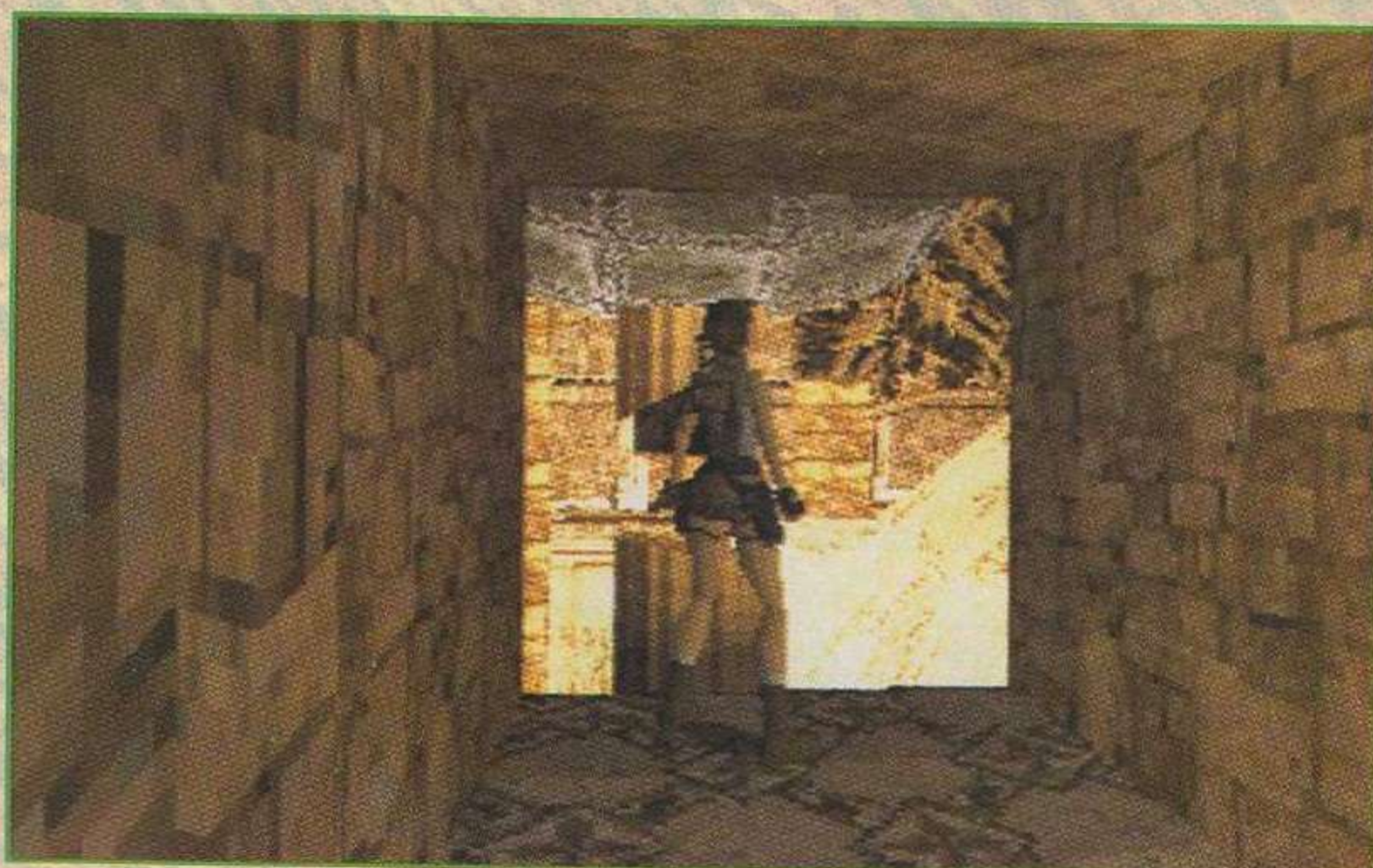
passage et actionnez le levier. Les dalles grises cernées de piques se transforment en piliers. Remontez la galerie et exécutez une série de sauts



pour gagner le réduit en haut du mur nord. Vous y trouvez un second lingot de plomb.

Palace Midas 4

Baissez les troisième et quatrième leviers pour ouvrir la porte. Hormis un énorme pilier, la pièce ne renferme rien d'intéressant... pour l'instant. Prenez la galerie qui part à l'ouest et déplacez le bloc mobile (il n'est pas gris comme les autres, mais assorti aux murs). Cela aura pour effet de provoquer l'effondrement de la moitié de la salle et d'une partie du pilier géant. Sur la fenêtre donnant dans la salle, orientez-vous comme sur la photo et sautez. Vous atteignez une plateforme apparue suite à l'effondrement. À partir de cette dernière, gagnez le sommet du pilier puis une autre plateforme avant de rejoindre la fenêtre sur le mur opposé. Vous y trouvez un cristal de sauvegarde.



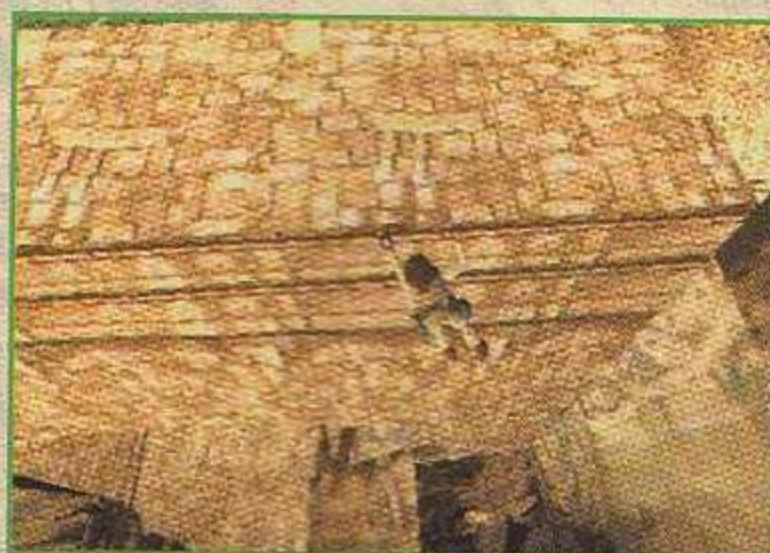
Palace Midas 5

Après la sauvegarde, débarrassez-vous des gorilles puis entrez dans la salle. Occupez-vous ensuite des crocodiles avant de remonter le cours de l'aqueduc. Il mène dans une pièce contenant une trousse de soins et des balles pour le magnum. Vous pouvez les atteindre avec une série de saltos arrières sur la corniche du mur ouest.



Palace Midas 6

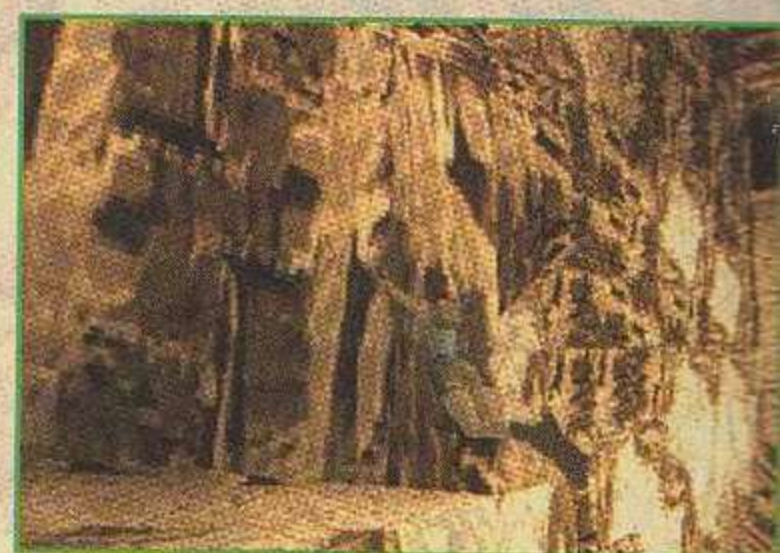
Retournez sur la corniche placée face au dernier cristal de sauvegarde et



agrippez-vous au rebord avant de vous laisser tomber dans une zone secrète où se trouve une boîte de cartouches.

Palace Midas 7

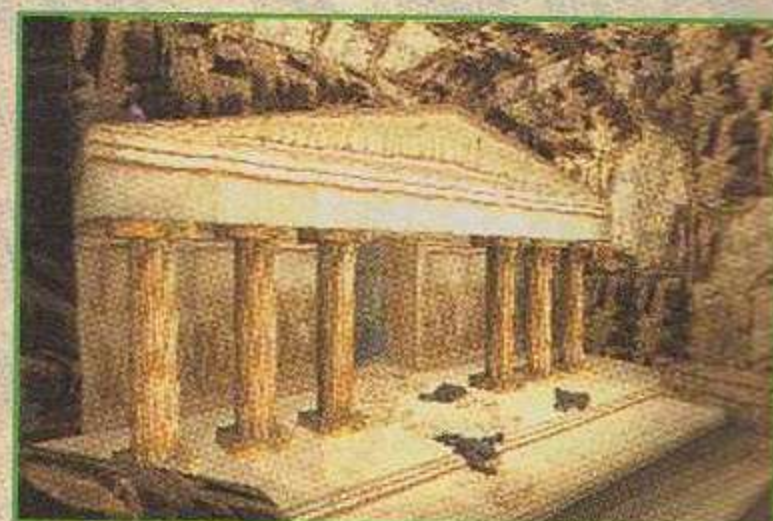
Après avoir pillé la zone secrète, gagnez l'aile ouest de cette grande



pièce puis, la seconde arche en partant du fond. En regardant sur le mur nord, vous apercevez une corniche. Vous pouvez l'atteindre en faisant un saut avec élan (en retardant au maximum l'impulsion). Ensuite déplacez-vous le long de la corniche. Vous allez maintenant traverser plus de la moitié du niveau sur des couloirs et corniches inaccessibles jusqu'à présent.

Palace Midas 8

Vous arrivez par une ouverture donnant accès au toit du temple. Outre un cristal de sauvegarde, vous y trouvez le troisième lingot de plomb. Débarrassez-vous de la faune occupant le sol avant de descendre. Allez devant la porte du temple qui s'ouvre automatiquement et, après avoir pris la trousse,



se, entrez. Actionnez le levier qui ouvre la grille menant au jardin.

Palace Midas 9

Si ce n'est déjà fait, massacrez la horde de babouins. Dans la salle 8, certains rochers vous permettent de tirer en restant hors de portée des gorilles.



Palace Midas 10

Le jardin est habité par un couple de gorilles. Hissez-vous sur l'une des estrades pour les abattre à distance. Sur l'estrade du fond, une série de piliers soutient une plate-forme sur laquelle se trouve une trousse de soins et un passage menant dans une autre pièce. Toujours dans le jar-



din, à gauche de la grille d'entrée, un levier est dissimulé derrière l'un des arbres (en utilisant la vue subjective, vous le localiserez rapidement).

Palace Midas 11

La grille sur le mur sud du jardin donne dans un couloir piégé. Deux espèces de herses horizontales s'ouvrent et se ferment toutes les secondes. L'espace entre les deux herses est une dalle fêlée donnant sur un trou tapissé de piques. Une seule solution : passer en une seule fois. Collez-vous contre la herse et faites un saut en avant. Dans la salle défendue par ce piège se trouvent une petite trousse de soins, une boîte de cartouches et des balles de magnums.



s'ouvrent et se ferment toutes les secondes. L'espace entre les deux herses est une dalle fêlée donnant sur un trou tapissé de piques. Une seule solution : passer en une seule fois. Collez-vous contre la herse et faites un saut en avant. Dans la salle défendue par ce piège se trouvent une petite trousse de soins, une boîte de cartouches et des balles de magnums.

Palace Midas 12

Cette grande salle renferme ce qui, en son temps, devait être une statue du roi Midas. Il ne subsiste que les jambes et une main qui, selon la mythologie, transforme en or tout ce qu'elle touche. Placez-y successivement les trois lingots de plomb. Vu



qu'il y a une sauvegarde, faites monter Lara sur la main, histoire de voir...

Palace Midas 13

Pour finir, retournez dans la salle n° 1 et ouvrez la porte nord en baissant

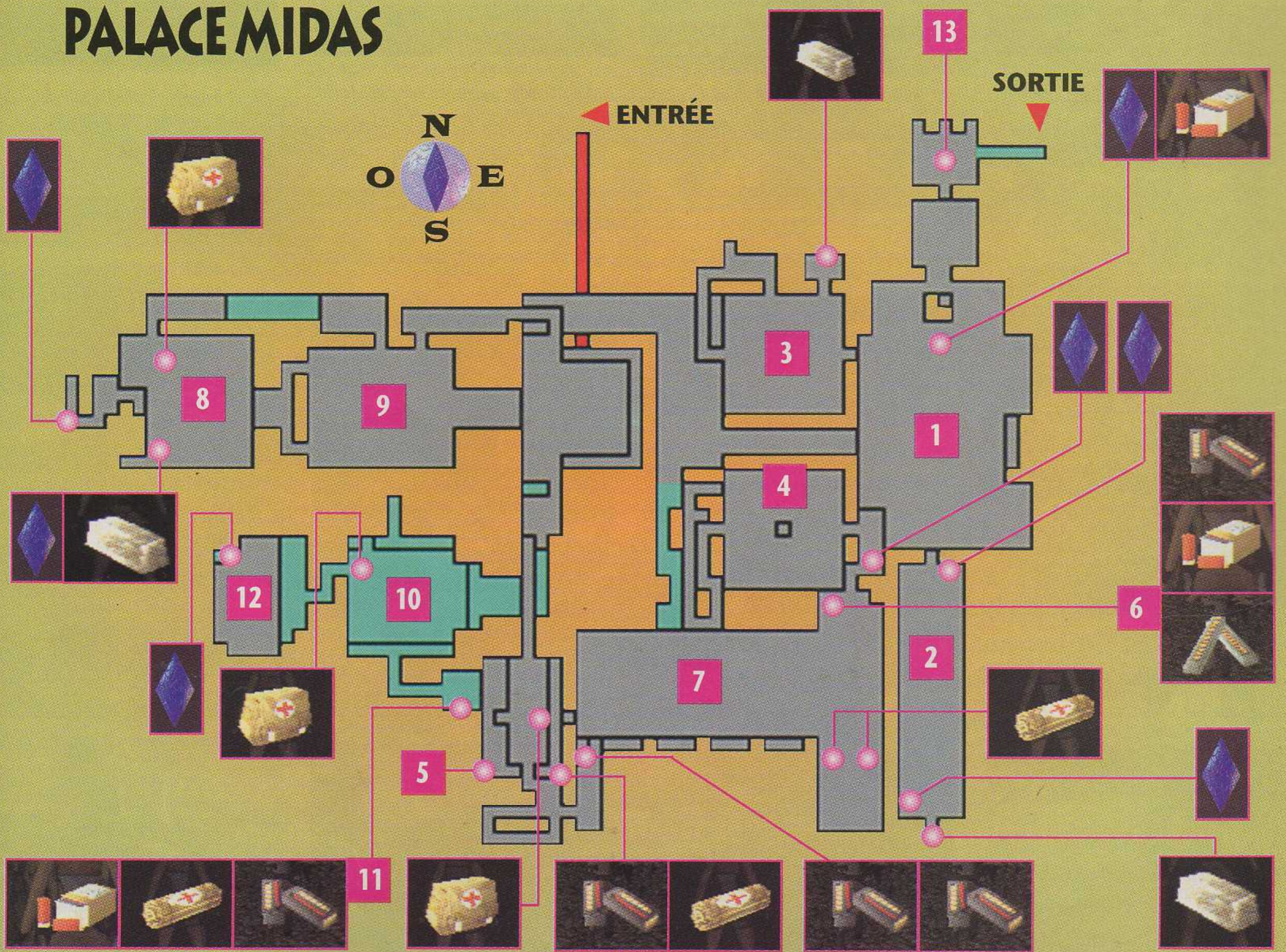
TOMB RAIDER

les premier et cinquième leviers. Après vous être occupé du lion, allez sur l'estrade qui donne dans la grande salle. Outre une sauvegarde (désormais inutile), il y a une boîte de car-



touches. Placez les lingots d'or dans leurs emplacements respectifs et la porte de sortie s'ouvrira.

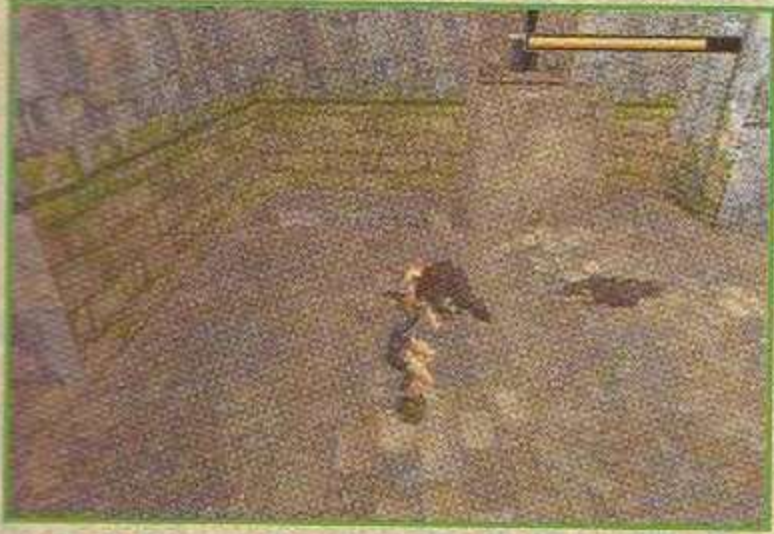
PALACE MIDAS



THE CISTERN

The cistern 1

Suspendez-vous au rebord afin de vous laisser tomber dans la salle. Éliminez le rat et poussez le bloc obs-



truant un passage. Placez-le de façon à atteindre le levier situé à mi-hauteur de la salle suivante. Cela ouvrira une trappe et un réduit d'où deux rats surgiront. Ramassez la grande trousse de soins qui s'y trouve et descendez par la trappe.

The cistern 2

En entrant, sautez sur la première corniche sur votre droite. Utilisez la fissure pour vous déplacer jusqu'à l'angle sud-est et prenez la boîte de cartouches. Suspendez-vous au mur est et déplacez-vous jusqu'au moment où vous pourrez vous hisser sur une plate-forme. Gagnez le rebord supérieur et longez-le jusqu'à trouver une clé rouillée. Regagnez la corniche



d'accès à la salle et allez à la porte du mur ouest la plus proche de vous. Utilisez la clé.

The cistern 3

Débarrassez-vous des gorilles en effectuant une série de saut. Ensuite grimpez sur la plate-forme située au-dessus de la porte. Sautez de plate-forme en plate-forme pour gagner le



côté opposé. Au cours de vos sauts successifs, votre vieux pote fait son retour et vous tire dessus.

The cistern 4

Laissez-vous glisser le long des rampes successives et débarrassez-vous des trois crocodiles et du rat géant. Faites une sauvegarde. Collectez la grande trousse de soins avant de vous hisser jusqu'à la fissure à l'aide de sauts, avec et sans élan. Quand vous êtes à hauteur de la faille, gagner la porte tient du jeu d'enfant. Ouvrez-la à l'aide du levier. Pour éviter les piques qui suivent, faites un saut en diagonale au ras de la porte.



The cistern 5

Ne plongez surtout pas dans l'eau tant que vous n'aurez pas obtenu la clé. Hissez-vous sur la plate-forme située au sommet de l'escalier. Ensuite, faites le tour de la pièce à l'aide



d'une série de bonds sur les différents rebords. Actionnez le levier dans le réduit pour ouvrir la grille. Vous pouvez maintenant vous saisir de la clé en argent et regagner la salle principale via le passage aquatique (attention aux crocodiles!).

The cistern 6

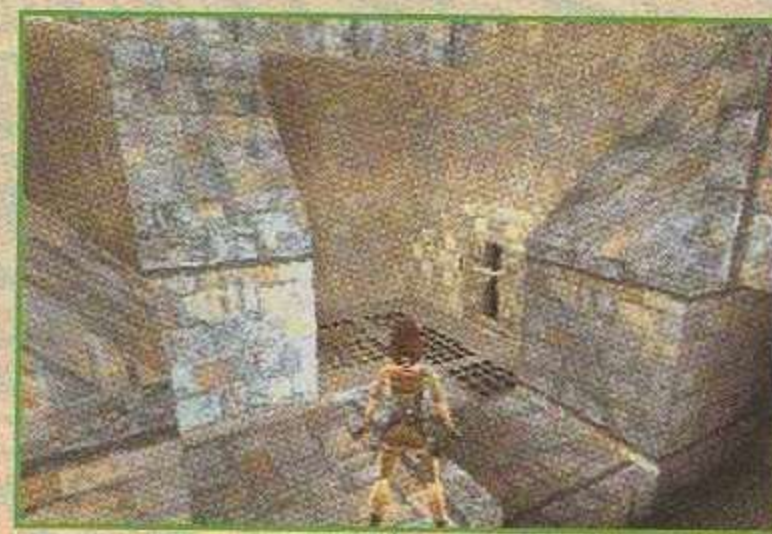
Si vous ne vous en n'êtes pas encore chargé, abattez les crocodiles et les



rats. Grimpez sur le pilier sur lequel repose un cristal de sauvegarde. Tournez-vous vers l'est et sautez sur le balcon qui vous fait face.

The cistern 7

Attention à ne pas tomber dans l'eau ! Sur le mur est, un levier inonde une bonne partie du niveau. Ensuite placez-vous sur le bloc au pied du mur nord et hissez-vous sur la petite plate-forme. Celle-ci vous mène à une première zone secrète où vous pour-



rez collecter trois boîtes de cartouches. Continuez votre périple par la galerie inondée.

The cistern 8

Évitez le rat et sortez de l'eau. Suivez les plates-formes jusqu'à atteindre la clé rouillée. Continuez face à vous pour revenir dans la salle principale.



The cistern 9

Dans la salle principale, plongez le long du mur ouest (dans le secteur déjà inondé auparavant). Vous trouve-



rez une faille menant au deuxième secteur secret où il y a des munitions pour magnum.

The cistern 10

Placez-vous devant la seconde porte, contre le mur ouest, et ouvrez-la à l'aide de la clé rouillée. Plongez dans la galerie inondée et après deux ou trois virages à angle droit, vous atteindrez une salle abritant une clé en or et une petite trousse de soins.



The cistern 11

Reprenez la galerie inondée que vous avez empruntée en début de niveau.

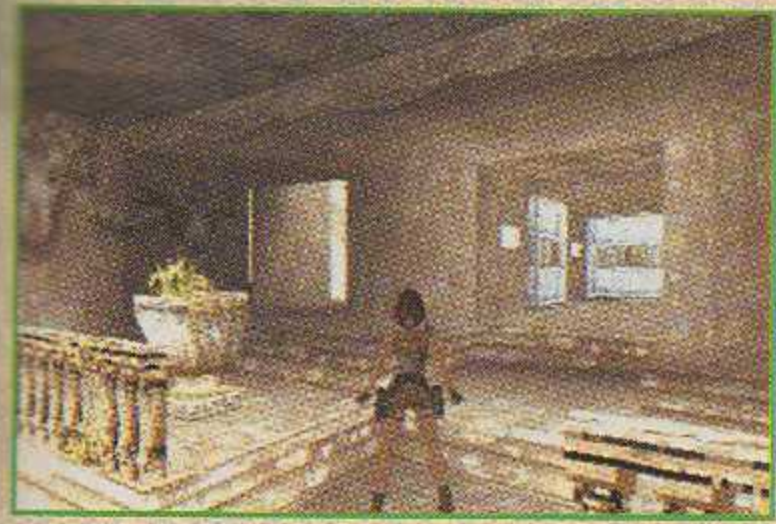


TOMB RAIDER

Lors de votre premier passage dans cette salle, vous avez peut-être remarqué un levier inaccessible. Avec l'inondation, vous êtes maintenant en mesure de l'actionner. Celui-ci ouvre une grille protégeant la seconde clé en argent. Prenez les options et sauvegardez.

The cistern 12

Nagez jusqu'au balcon contre le mur nord. Le bloc situé sur la gauche de la porte est mobile. Poussez-le et vous découvrirez une salle secrète contenant une grosse trousse de soins et deux chargeurs pour le magnum. Ensuite, ouvrez les deux portes à l'aide des clés en argent.



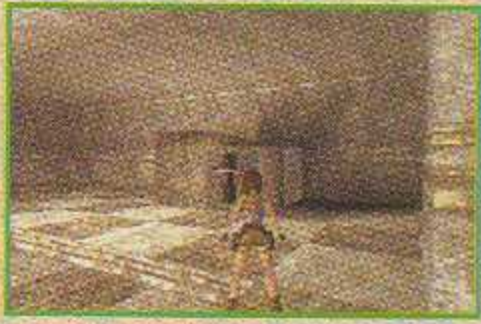
The cistern 13

Grimpez sur le bloc et sauvegardez. À l'ouest, confondue dans le décor, se trouve une plate-forme qui vous permet de gagner la serrure. Faites attention au singe et utilisez la clé en or. Ne descendez pas immédiatement mais revenez plutôt sur la plate-forme précédente. De là, vous serez en mesure d'étendre le couple de lions surgis de la salle suivante.



The cistern 14

Maintenant que la voie est libre, entrez dans la salle et actionnez le levier. Grimpez immédiatement sur l'un des blocs afin de pouvoir faire face à quatre lions furieux.



Ensuite, tirez le bloc mobile (derrière le levier) et trébalez-le jusqu'à la salle 15.

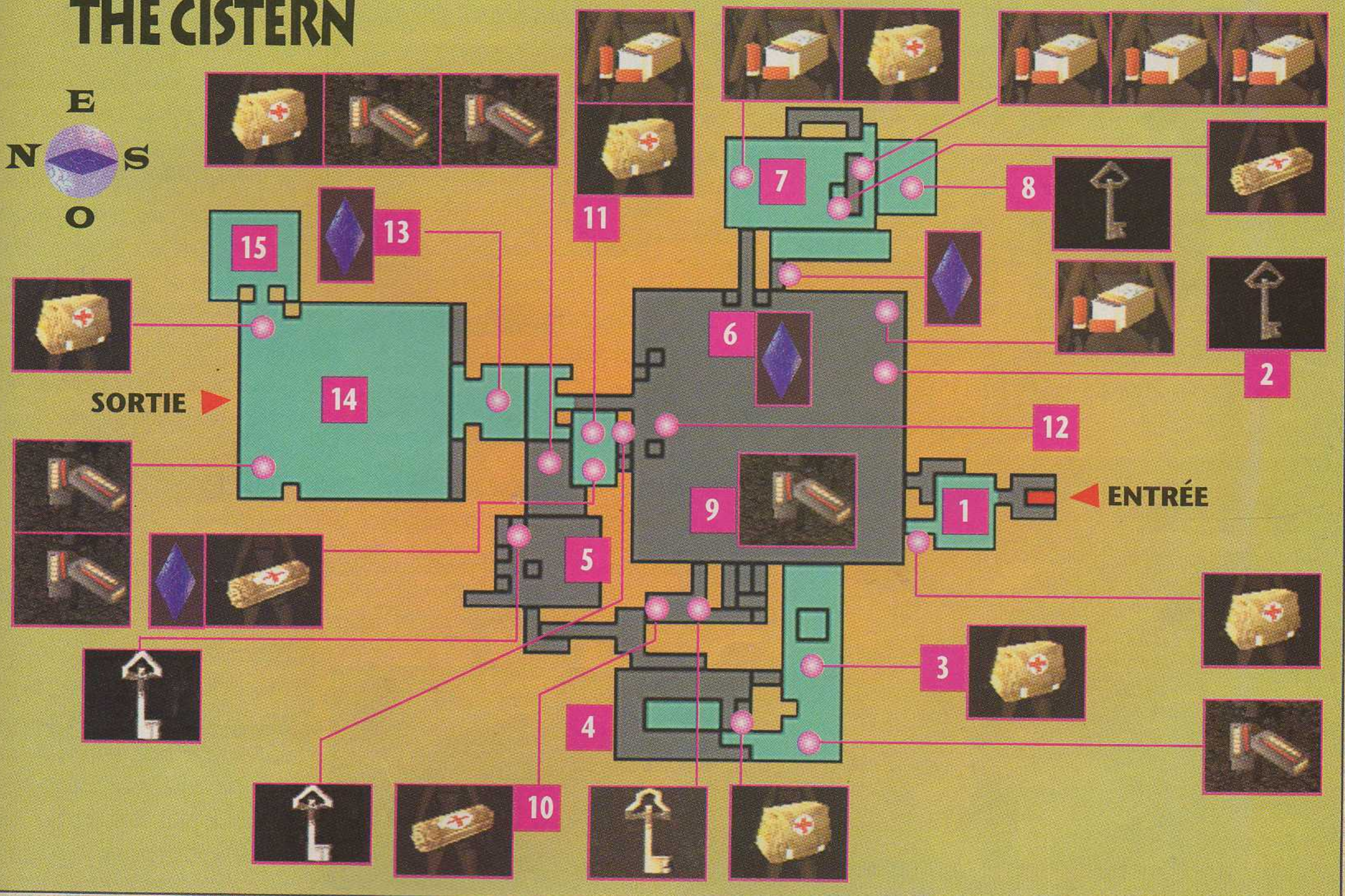
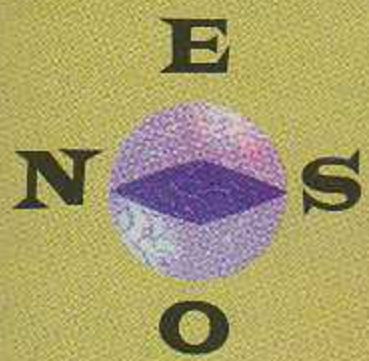
The cistern 15

Ignorez le levier placé de cette salle et grimpez sur le bloc traîné depuis la salle précédente. Vous pouvez maintenant atteindre le balcon et ramasser les chargeurs de magnum

et la grosse trousse de soins. Retournez dans la salle précédente et plongez dans le puits dégagé par le bloc mobile. Vous avez atteint la sortie de ce niveau.



THE CISTERN



TOMB OF TIHOCCAN

Tomb of Tihocan 1

Le niveau commence dans l'eau et vous ne disposez pas d'énormément de temps. Nagez plein sud jusqu'à arriver dans une salle inondée elle aussi. Dans le prolongement du couloir duquel vous venez, un boyau part



dans les profondeurs du sol. Au fond, un angle droit repart vers le nord sur quelques mètres. Dans le cul-de-sac, un levier vous permettra de faire baisser le niveau de l'eau. Retournez dans la salle, désormais à l'air libre, et, à l'aide du levier, ouvrez la grille de la salle suivante.

Tomb of Tihocan 2

La salle suivante est l'ancre d'un crocodile. Vous en viendrez à bout sans trop de problème. Ensuite, commencez l'ascension de la salle en progressant de bloc en bloc. Dans une alcôve située au point le plus haut, un levier permet d'inonder en partie la salle. L'issue, inaccessible jusqu'à présent, devient praticable grâce à un bloc flottant sur l'eau.



Tomb of Tihocan 3

Vous devez appliquer le même procédé que pour l'étape 1. Le levier n'a pas pour effet d'abaisser le niveau de l'eau mais il inverse le courant dans la galerie inondée que vous devez emprunter.



Tomb of Tihocan 4

Grimpez dans la partie supérieure de la salle et sauvegardez. Placez-vous ensuite sur le bloc isolé et sortez par l'issue droite du mur nord. Attention, vous retrouvez une fois encore votre



camarade de jeu. Notez la présence d'une herse semblable à la salle secrète du jardin (au niveau de Midas Palace).

Tomb of Tihocan 5

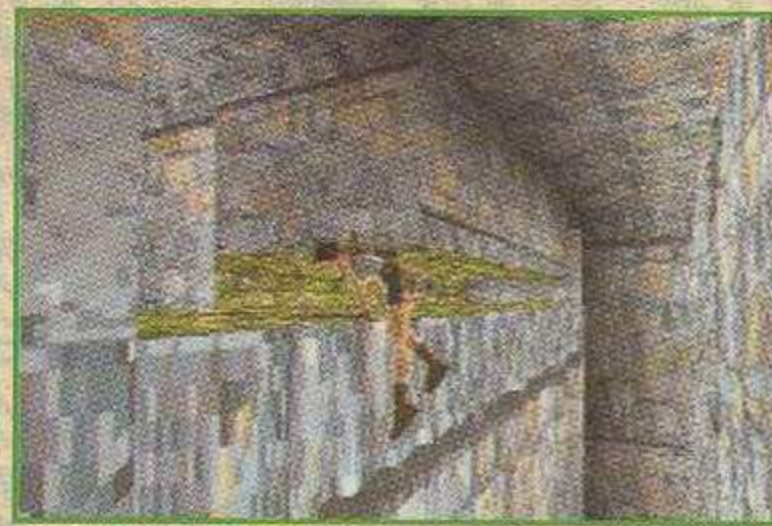
Après avoir éliminé le crocodile et collecté les options, marchez sur les trois dalles dont les textures diffè-



rent du reste de la pièce (en bas, à droite sur la photo). Cela ouvre une pièce secrète dans le mur ouest, à l'intérieur de laquelle se trouvent une grosse trousse de soins et une boîte de cartouches.

Tomb of Tihocan 6

Retournez à la dernière salle de sauvegarde. Prenez l'issue de gauche sur le mur nord en faisant attention aux pièces à balancier. Arrivé au bord du vide, suspendez-vous et déplacez-vous le long de la corniche. Vous atteignez une galerie où un levier vous per-



met d'inonder partiellement la salle 5. Plongez dans la salle et prenez l'issue sud-ouest.

Tomb of Tihocan 7

Lorsque vous vous extrayez de l'eau, n'entrez pas immédiatement dans la salle. Restez légèrement en contrebas et allumez le tigre à bout portant. Celui-ci ne peut pas attaquer



tant que vous êtes à une hauteur différente. Empruntez la galerie face à vous et actionnez le levier. Une porte s'est maintenant ouverte du côté opposé de la salle. Pour l'atteindre, sauvegardez et tirez les gorilles avant de vous hisser sur le « faux plafond ». Dans la salle, se trouvent une grosse trousse de soins et une clé en or.

Tomb of Tihocan 8

Insérez la clé en or dans la serrure. Les blocs immergés remontent à la surface, vous permettant de franchir l'espace inondé.



Tomb of Tihocan 9

Déplacez le bloc mobile sur chacune des dalles



gravées. Ce procédé ouvre une à une les portes donnant dans cette salle et il vous suffira de vous baisser pour ramener les options. Attention, il y a quelques rats et gorilles. Enfin, méfiez-vous de la salle nord-ouest. En y entrant, allez directement dans l'alcôve où se trouve la clé ; vous éviterez la dégringolade de deux rochers ronds. Utilisez les deux clés rouillées (collectées dans les salles adjacentes) pour ouvrir la grille du mur est.

Tomb of Tihocan 10

Au sommet de la rampe, après avoir sauvegardé, ne vous laissez pas glisser. Placez-vous de sorte à pouvoir sauter sur le côté droit de la pente. Une fois lancé, gardez enfoncés le bouton de saut et la direction haut. Les différents rebonds vous permettent d'atteindre une salle secrète

TOMB RAIDER



contenant des munitions de magnum et un chargeur d'uzi.

Tomb of Tihocan 11

La rampe vous projette directement dans l'eau. Nagez plein est pour atteindre un rebord sur lequel vous vous hissez. Étendez le crocodile qui hante ces eaux troubles et engouffrez-vous dans la galerie qui mène dans une salle séparée par un ravin. Prenez de l'élan sur la dalle surélevée pour atteindre l'autre côté. Il ne vous reste plus qu'à actionner le levier qui s'y trouve.



Tomb of Tihocan 12

Nagez jusqu'à proximité du temple. L'avancée de terre ferme devant le temple recouvre un secteur inondé à partir duquel part une galerie. Situé sous le centaure de droite, cet étroit



boyau inondé vous mène dans une salle où un levier permet d'ouvrir la porte du temple.

Tomb of Tihocan 13

Ressortez sur l'esplanade devant le temple et courez à l'intérieur. Ne traînez pas, sous peine de voir s'animer la statue de centaure à gauche du temple. Ça vaut le coup d'œil mais,



puisqu'il est possible d'éviter le combat, autant en profiter.

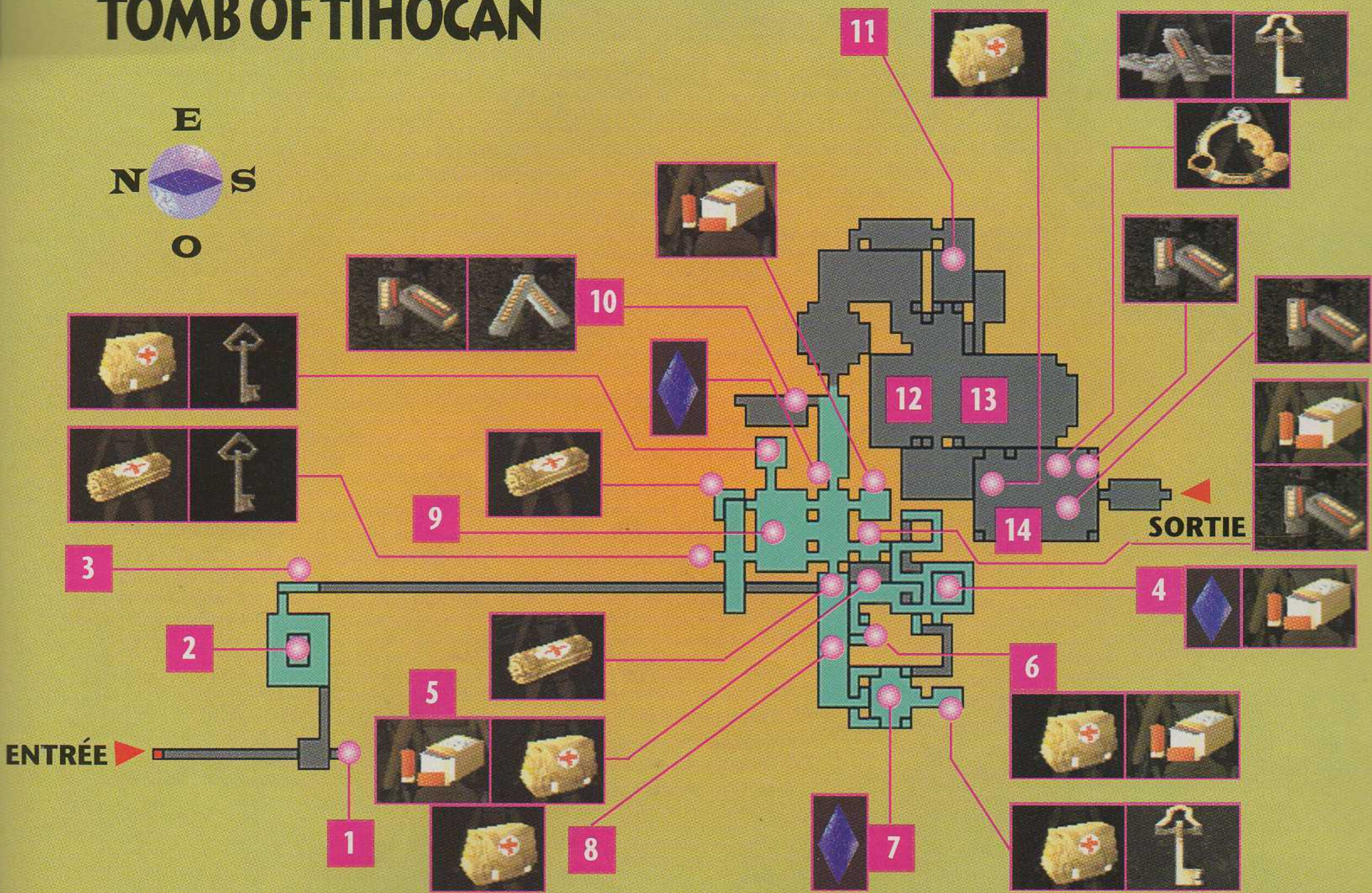
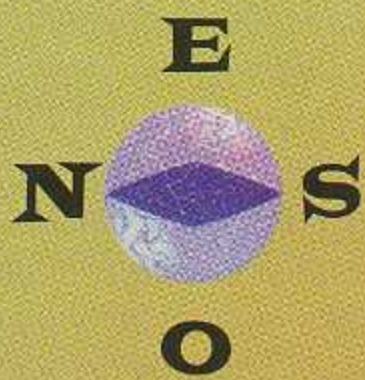
Tomb of Tihocan 14

À l'intérieur du temple, vous tomberez nez à nez avec Larson. Il s'agit de la confrontation finale. Effectuez des sauts de gauche à droite en utilisant les blocs pour vous abriter temporairement. Lorsque vous êtes venu à bout de votre ennemi, vous trouvez sur son

cadavre une clé en or, une paire de magnums et le second morceau du Scion. Montez sur la corniche bordant la salle, ramassez les chargeurs de magnum, puis utilisez la clé en or sur la serrure. La sortie du niveau est maintenant ouverte.

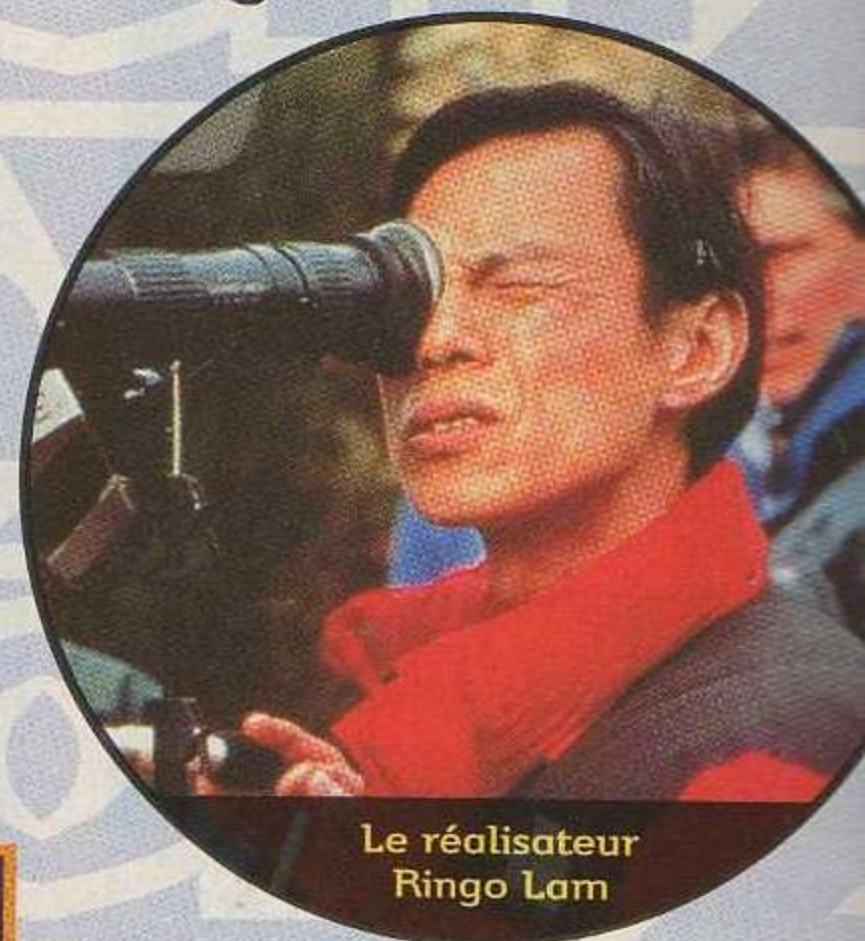


TOMB OF TIHOCHAN



Il y a bien une vie après les jeux vidéo.

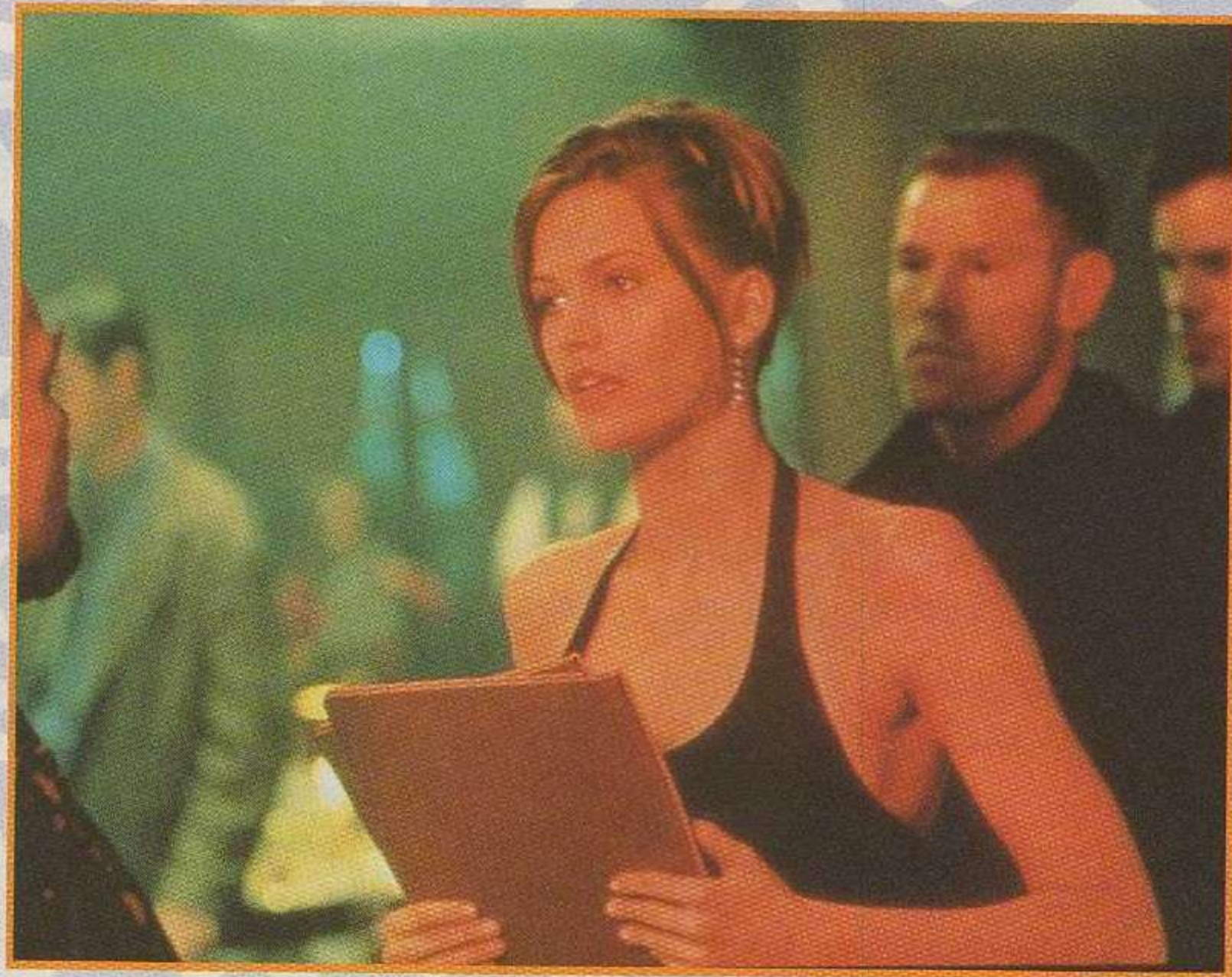
ZOOM cinéma



Le réalisateur Ringo Lam

Jean-Claude Van Damme confie la réalisation de son nouveau film à un spécialiste du cinéma d'action de Hong-kong : Ringo Lam.

Commençons par rectifier l'erreur impardonnable commise dans notre dernier numéro. Ringo Lam n'a pas réalisé le *Crime Story* de Jackie Chan (c'est Kirk Wong), mais co-dirigé avec Tsui Hark le *Double Dragon* du même acteur, qui n'a évidemment rien à voir avec la série Z inspirée par les beat them up. Louez-le, c'est plutôt renversant (sorti chez Delta Vidéo). Fin du mea culpa.



La brute d'outre-Quévrain pense!

Malgré ses scandaleuses downeries à l'ouverture de chaque Planet Hollywood (après Disneyland, Kaboul ?), en dépit de ses apparitions grotesques dans les canards à sensation où il s'étale avec

complaisance sur son énième divorce, JCVD est malin ! La preuve ? Il a compris que les réalisateurs hongkongais sont les meilleurs metteurs en scène d'action au monde. Jean-Claude l'a d'ailleurs saisi très tôt puisque, il y a

déjà quatre ans, il tournait *Chasse à l'homme* avec John Woo, ce à la surprise générale. Bien que ce film n'ait pas tenu toutes ses promesses, Jean-Claude (pour qui le talon d'Achille du film résidait dans la minceur de son scénario) restait persuadé de la prédominance écrasante des cinéastes de Hong-kong. Le bougre avait raison ! Les Chinois sont fous : des millions de Jackie Chan en puissance ! N'importe quel film d'action made in Hong-kong comporte des scènes d'action et de baston qui ridiculisent la plupart des « auto-proclamés » spécialistes du genre

à Hollywood. Quand, en plus, on sait que les cinéastes asiatiques comptent dans leurs rangs certains des metteurs en scène les plus novateurs du moment, on ne peut qu'admettre la justesse de la démarche de JC. Pas du tout échaudé par sa première expérience, le kickboxer belge s'est donc tourné vers Ringo Lam, qui s'était fait notamment remarquer avec *Mad Mission*. Le résultat, c'est donc *Risque Maximum*, dont voici tout de suite l'histoire...

Les nouvelles embrouilles de Jean-Claude

Alain Moreau (avec ce nom-là, ça ne peut être que Jean-Claude !), un ex-officier, apprend subitement qu'il avait un frère jumeau (du calme, *Risque Maximum* n'est pas un remake de *Double Impact*) qui vient de périr à Nice, à la fin d'une terrible course-poursuite. Encore plus étrange, le frangin s'appelait Mikhaïl... Complètement tourneboulé par cette stupéfiante révélation, Alain et son vieux copain Sébastien, un policier, se mettent à la recherche d'indices sur le jumeau mystérieux. Après quelques péripéties, Alain échoue à New York où, se faisant passer pour Mikhaïl, il se retrouve au beau milieu de la mafia russe ! Tout semble bien se dérouler, puisque tout le monde le prend pour le peu fré-

quentable Mikhaïl... même la meuf du disparu se laisse avoir ! Au fur et à mesure de sa périlleuse enquête (il y a des tueurs un peu partout), Alain découvre avec stupéfaction les activités de Mikhaïl, et en apprend plus sur son propre passé... Ça se finit évidemment en grosse baston.

Jean-Claude nous en dit plus

« J'ai déjà incarné des jumeaux, mais ici, ils ne se battent pas l'un contre l'autre. Alain est la vraie vedette du film, son

Jeu intellectuel

Ami lecteur, as-tu vu tous les films de Jean-Claude ? Voici sa filmographie !

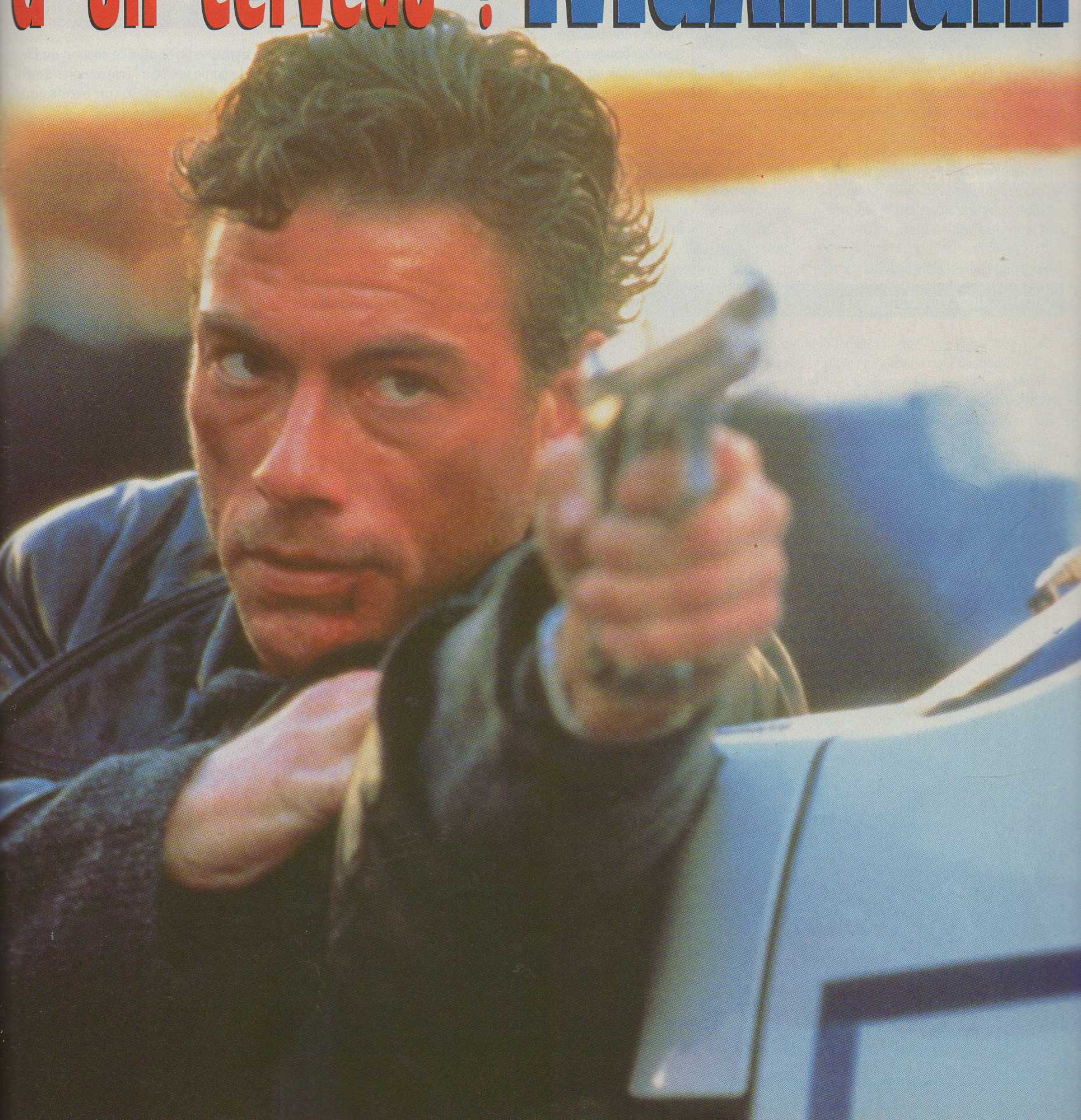
- 1983 : « Rue Barbare », de Gilles Béhat
 - 1984 : « Portés disparus », de Joseph Zito
 - 1986 : « Karaté Tiger », de Corey Yuen
 - 1987 : « L'Arme absolue », d'Eric Karson
 - 1988 : « Bloodsport », de Newt Arnold
 - 1988 : « Cyborg », d'Albert Pyun
 - 1989 : « Kickboxer », de Mark DiSalle
 - 1989 : « Coups pour coups », de Deran Serafian
 - 1990 : « Full Contact », de Sheldon Lettich
 - 1991 : « Double Impact », de Sheldon Lettich
 - 1991 : « Universal Soldier », de Roland Emmerich
 - 1992 : « Cavale sans issue », de Robert Harmon
 - 1992 : « Last Action Hero », de John Mc Tiernan
 - 1993 : « Chasse à l'homme », de John Woo
 - 1993 : « Time Cop », de Peter Hyams
 - 1994 : « Street Fighter », de Steven De Souza
 - 1994 : « Mort subite », de Peter Hyams
 - 1995 : « The Quest », de lui-même
 - 1996 : « Risque Maximum », de R. Lam
 - 1997 : « The Colony », de Tsui Hark
- Jean-Claude ne le dit pas, mais il a aussi joué, au début des années 80, dans « Monaco Fever », un film omis des filmographies officielles, dans lequel il interprète un karatéka gay !



Risque

**Oui, Van Damme
a un cerveau !**

Maximum





frère n'est qu'un élément du scénario. On ne les voit jamais ensemble. Alain vient du sud de la France, c'est un homme simple, proche de la terre. Il a combattu pour son pays au côté de son meilleur ami, Sébastien, qui est devenu détective après la guerre. Sa mère, Chantal, vit dans la même ville. C'est un homme dur, mais qui sait se montrer chaleureux. Quelqu'un de bien. Mikhaïl, son frère, adopté par une famille russe vivant

à New York, a rapidement mal tourné : il appartient à la mafia russe. Même si cette organisation est sa seconde famille, il va la mettre en péril pour retrouver sa vraie mère et son frère. (...) Je suis fan des films de Hong-kong et je connais le travail de Ringo Lam depuis de nombreuses années. *Risque Maximum* était le projet idéal pour travailler ensemble. Ringo excelle dans l'art de créer la tension. La caméra est sans cesse en mouvement, le décor jamais immobile, tout semble bouger per-

pétuellement. Son style est très vif, rapide, brillant. C'est aussi le premier réalisateur avec qui j'ai autant de convergence de points de vue. Il sait me diriger, il me met en confiance. Ringo m'a appris à me détendre, à développer mon jeu, pour ressentir et exprimer à un degré plus intense chacune de mes scènes. Il dit toujours : "Si la sincérité est là, le public la perçoit". J'ai toujours su que si l'émotion passe naturellement par le



biais de la caméra, il n'y a plus de frontière entre l'acteur et le public, l'écran disparaît et le spectateur entre dans l'univers et les émotions du film. »

Boum, boum !

Les fans de JC ne seront évidemment pas déçus par ce *Risque Maximum*, qui se détache nettement des films habituels de Van Damme, grâce au métier de Ringo Lam, bien sûr, mais aussi à celui de Rémy Julienne, le grand cascadeur français qui a réglé bon nombre des cascades des *James Bond*, et qui s'est chargé ici de coordonner les scènes musclées qui se déroulent à Nice. Bref, JCVD a eu raison de se tourner vers les cinéastes de Hong-kong. On attend d'ailleurs avec impatience et curiosité *The Colony*, son prochain film, qui sera dirigé par Tsui Hark, un des plus grands réalisateurs actuels, un vrai monstre de virtuosité et d'imagination. Histoire de nous impa-

tienter encore plus, le casting du film (en partie tourné à Nice) comprend aussi Dennis Rodman, la star excentrique des Bulls. Ça promet !

Sortie nationale le 1^{er} janvier 1997.

Dico franco-van dammois

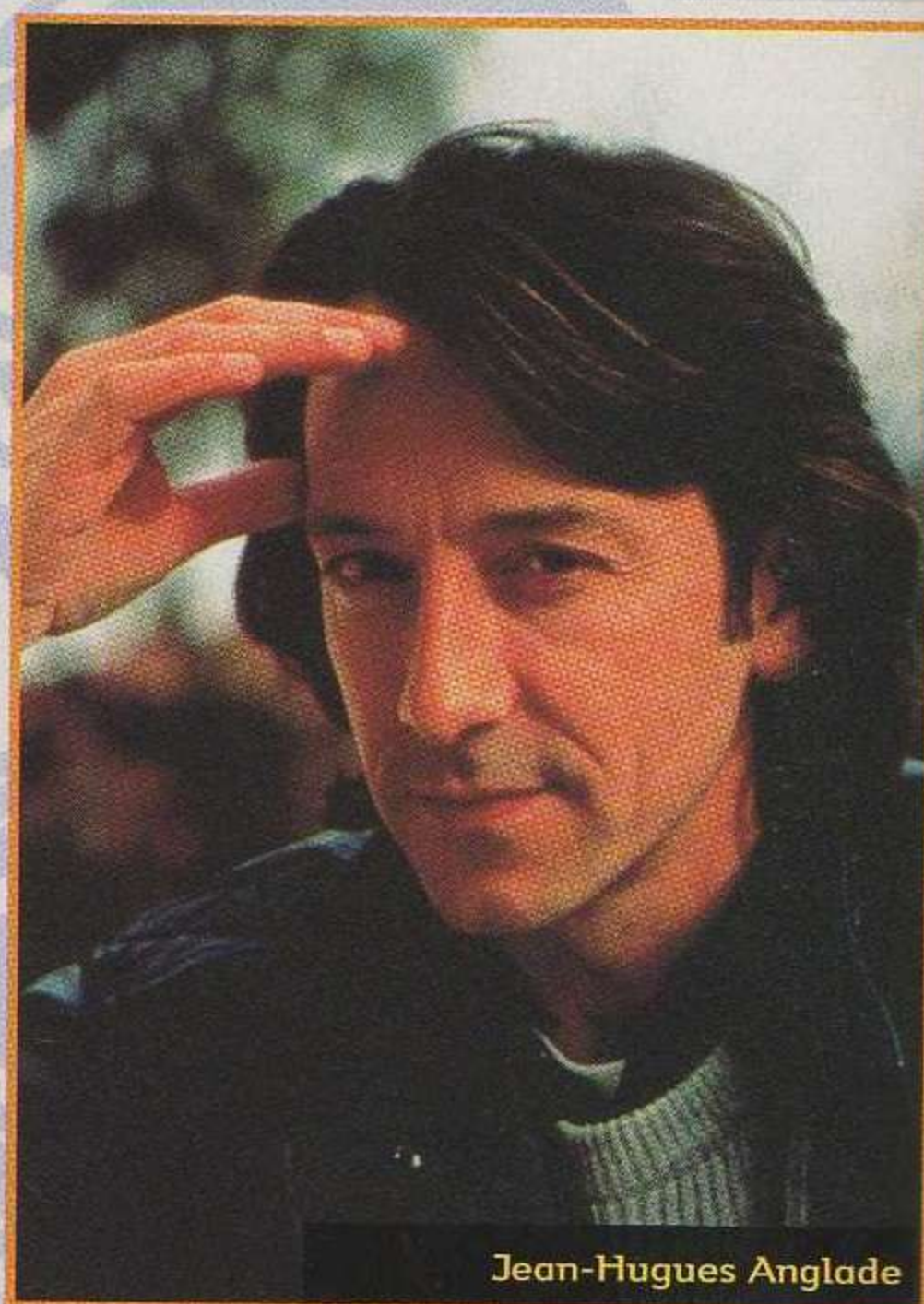
On le sait, notre ami Jean-Claude vit depuis tellement longtemps dans les collines d'Hollywood, qu'il en a perdu son wallon. Très perméable à la culture yankee, Jean-Claude ne peut plus désormais causer la France sans truffier ses phrases de mots américains, rendant ainsi son discours incompréhensible à nombre de ses fans les plus chers. Afin de remédier à ce dramatique fossé culturel, nous avons l'honneur de publier la première partie du Dico franco-van dammois...

Leçon n° 1

Sabir van dammesque	Traduction en français
Director	Réalisateur
Stuntmen	Cascadeurs
Temple mongolien	Temple mongol
Cut it !	Coupez !
Great !	Génial !

Exercice

Traduisez en français la phrase suivante :
Great ! Le director a hurlé « cut it ! » aux stuntmen qui sont dans le temple mongolien.

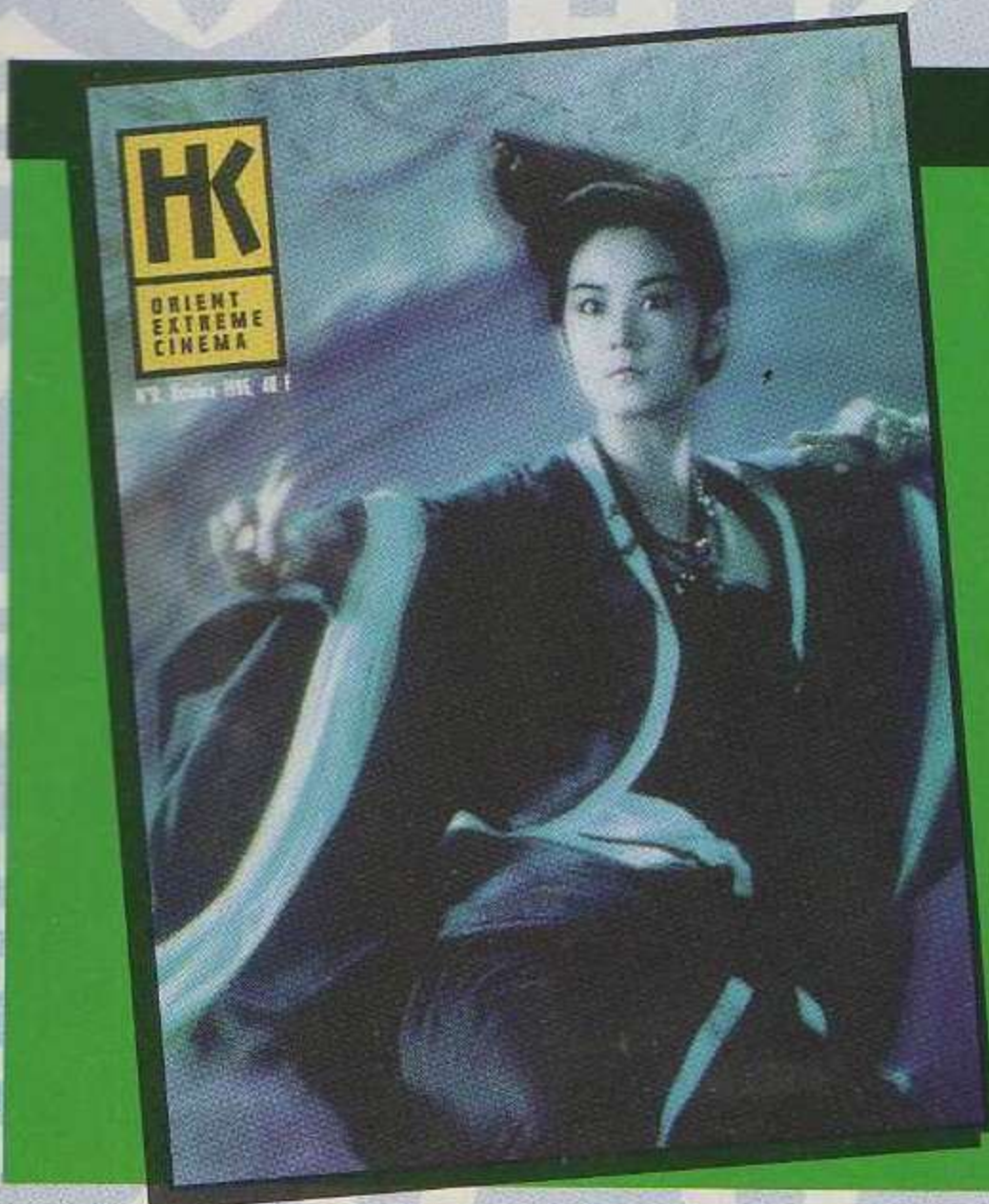


Jean-Hugues Anglade

HK... HK... HK... HK... HK... HK... HK... HK... HK... HK... HK... HK... HK...

« HK » est bien sûr le sigle de Hong-kong. C'était le nom d'un manga français publié par Glénat, c'est désormais celui d'un magazine entièrement dédié au cinéma d'Extrême-Orient ! Littéralement jouissif pour tout fan du genre, « HK » est né de la passion éprouvée pour les cinémas hongkongais et japonais par un groupe de journalistes, en tête desquels on trouve Christophe Gans (oui, le réalisateur de « Crying Freeman ») et David Martinez, auteur du livre sur le making-of de ce film. On comprend donc tout de suite que l'affaire est sérieuse. Le très beau numéro 0 (dispo) propose, pour 40 F, soixante pages truffées d'infos précieuses, et que l'on ne trouve nulle part ailleurs en français, sur John Woo, Chow Yun Fat, Maggie Cheung, Kenji Mizoguchi, et des tas d'ac-

tus en tout genre. Très fort. Et le numéro 1 s'annonce encore plus balèze... Ce n'est pas tout ! « HK » est aussi le nom d'un label de l'éditeur Seven Sept, qui publie — vous l'aviez compris — des films hongkongais ou japonais, généralement inédits, mais toujours remasterisés, en VOST et en format original ! Les quatre premiers titres sont « The Killer » de John Woo, « Shogun's Shadow » (film de samourais), « Le Temple de Shaolin » avec Jet Lee et Zu, « Les Guerriers de la Montagne magique », un film fantastique, hallucinant, signé Tsui Hark. Bref, tout cela exige que l'on revienne dessus dès que possible, c'est-à-dire le mois prochain. Le magazine « HK » est dispo en magasins spécialisés ciné, mangas ou jeux vidéo, ou en écrivant à : « HK », 1, rue Lord-Byron, 75008 Paris.



AVEC RISQUE MAXIMUM GAGNEZ UN MAX DE CADEAUX

VAN DAMME

Plus fort, plus vite,
plus dangereux.

Les lots

1^{er} prix

1 blouson en jean
Planet Hollywood

1 Voice it

2 places de cinéma

1 K7 vidéo

Universal Soldier

1 col roulé
noir brodé

Maximum Risk

1 tee-shirt

Planet Hollywood

Du 2^e au 10^e prix

1 Voice it

2 places de cinéma

1 K7 vidéo

Universal Soldier

1 col roulé noir brodé

Maximum Risk

1 tee-shirt

Planet Hollywood

Du 11^e au 20^e prix

1 Voice it

2 places de cinéma

1 col roulé noir brodé

Maximum Risk

1 tee-shirt

Planet Hollywood

Du 21^e au 30^e prix

1 col roulé noir brodé

Maximum Risk

1 tee-shirt

Planet Hollywood

Du 31^e au 100^e prix

1 tee-shirt

Planet Hollywood

RISQUE MAXIMUM



Pour participer au concours
téléphonez au **08 36 68 77 33**
et choisissez **Quiz Player One**

Sortie nationale
le 1^{er} janvier.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté d'un blouson en jean Planet Hollywood, de 20 Voice it, de 40 places de cinéma, de 10 K7 vidéo Universal Soldier, de 30 cols roulés noirs brodés Maximum Risk et de 100 tee-shirts Planet Hollywood. Ce concours sera organisé sur le 08 36 68 77 33 du 24/12/96 au 25/01/97. Les résultats seront publiés dans Player One n° 73 et Manga Player n° 17.

Le Magazine N°1 des Consoles
Player One

SKYROCK
TRAVAILLE A LA MUSIQUE

10 ANS!
1984-1994

PLANET HOLLYWOOD

Héroïque : le retour de Freddy

Cela nous rendrait presque chauvin : l'événement du mois est une bédé bien de chez nous, un monument signé Yves Chaland, titan du neuvième art prématurément disparu il y a quelques années... « Freddy Lombard » est magnifique !

Ligne claire forever

Au moment où l'école de la bédé dite de la « ligne claire » connaît un regain d'intérêt (citons le nouveau *Blake & Mortimer*), ce somptueux volume ne manquera pas, j'en suis sûr, d'arracher une larme d'émotion et de bonheur à tous les vrais amateurs de bandes dessinées. De quoi s'agit-il ? Tout sim-

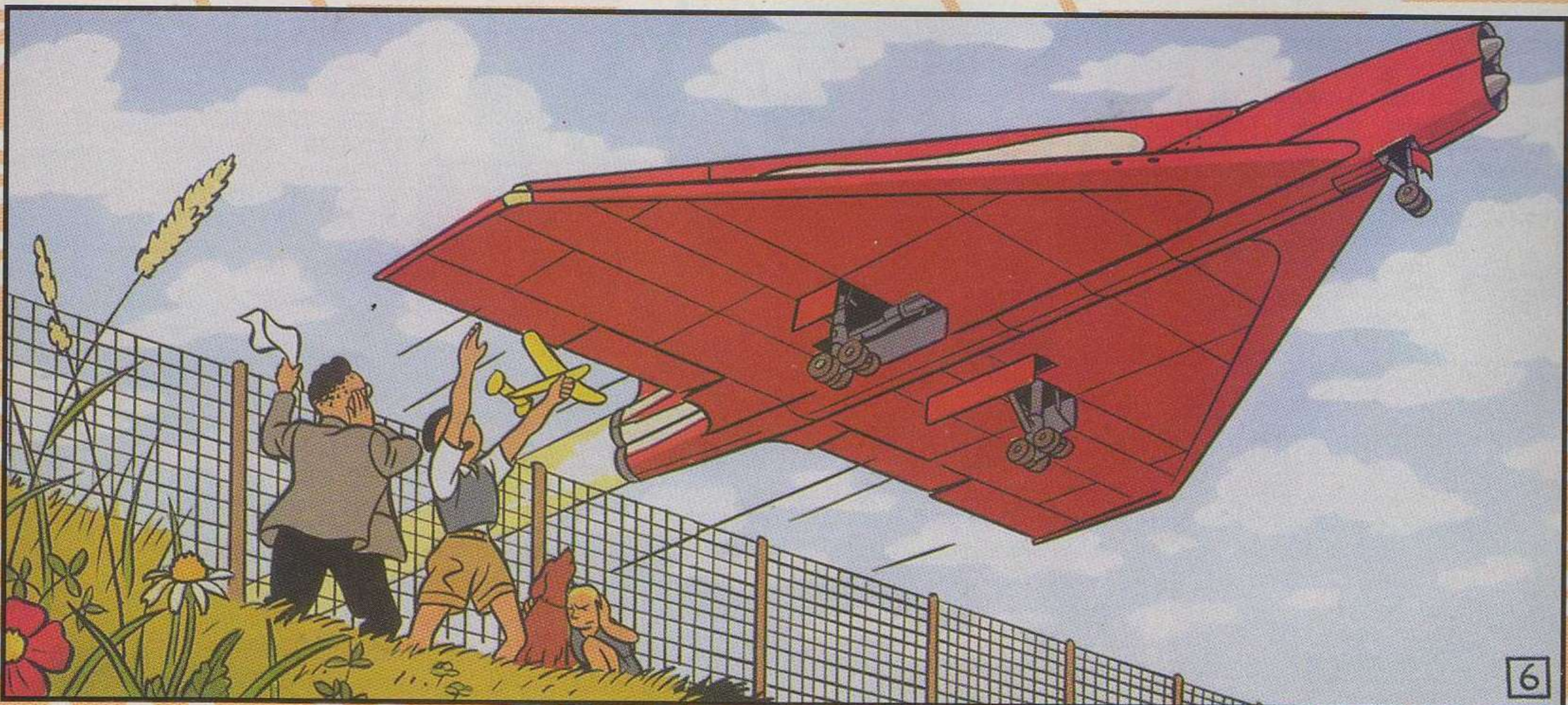
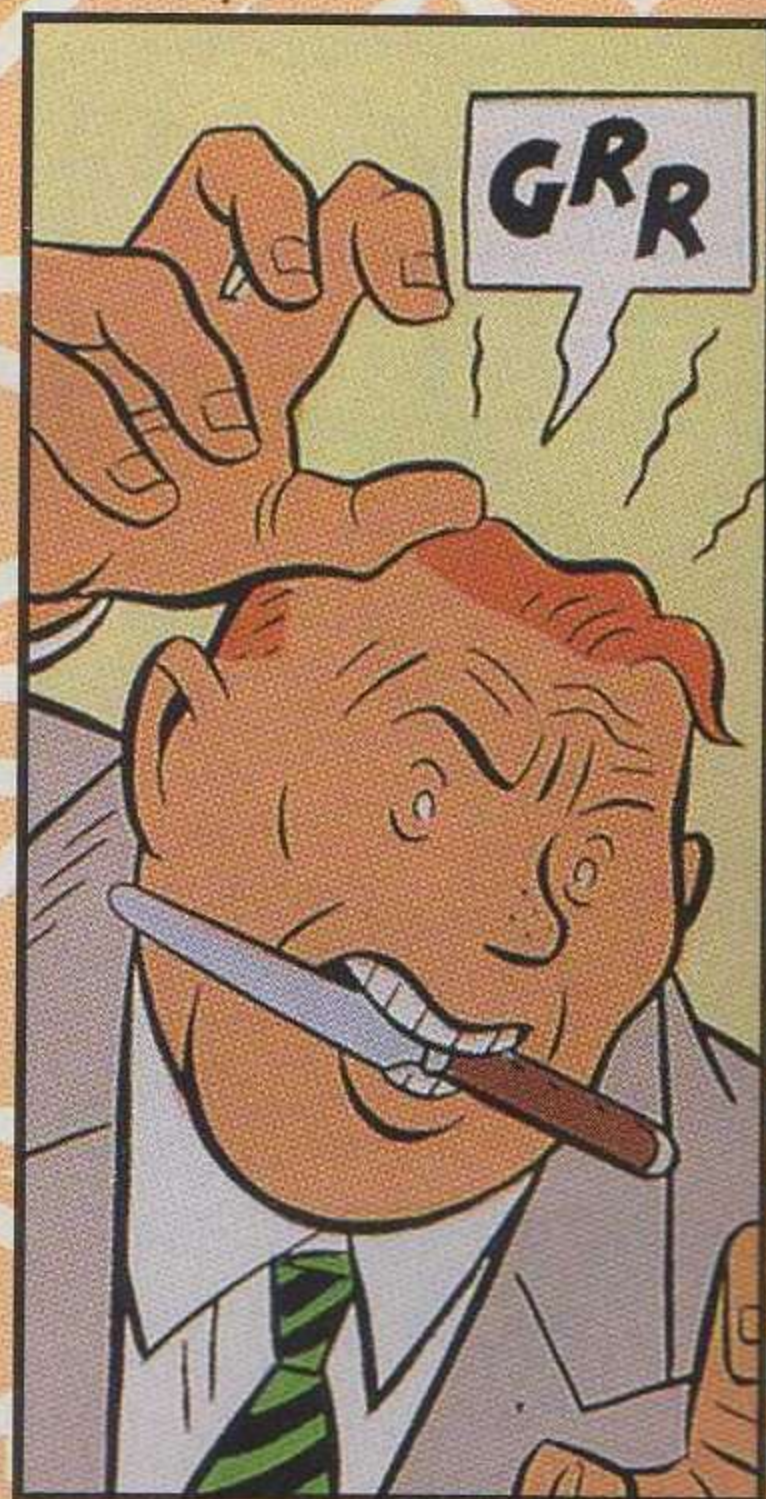


plement de la compilation de deux récits excitants, magistraux et mythiques, en l'occurrence *Vacances à Budapest* et *F. 52*. L'ouvrage se présente sous la forme d'un grand bouquin aux couleurs magnifiques, fourni avec une jaquette rutilante, et complété par une sélection d'interviews données par l'artiste à différents mags.



De quoi rendre jaloux tout mangaka !

Historiquement parlant, on peut considérer qu'Yves Chaland était le seul véritable héritier d'Hergé et Edgar P. Jacobs. Ses illustrations se réclament clairement de ces deux artistes, sans pour autant tomber dans une nostalgie sans grand intérêt. Au contraire, Chaland avait réussi l'incroyable tour de force de moderniser le style génial du créateur de *Tintin*, sans l'avilir ni le pervertir. En grand fan de l'époque glorieuse de la bédé belge, Chaland s'amusait constamment à faire évoluer ses héros dans un cadre rétro qui n'empêche pourtant en rien le jeune lecteur moderne de s'identifier à ses dignes héritiers du petit reporter. Mieux, Chaland fut un des rares artistes franco-belges récents qui réussirent à conserver l'intensité dramatique des bédés européennes des années 50/60,

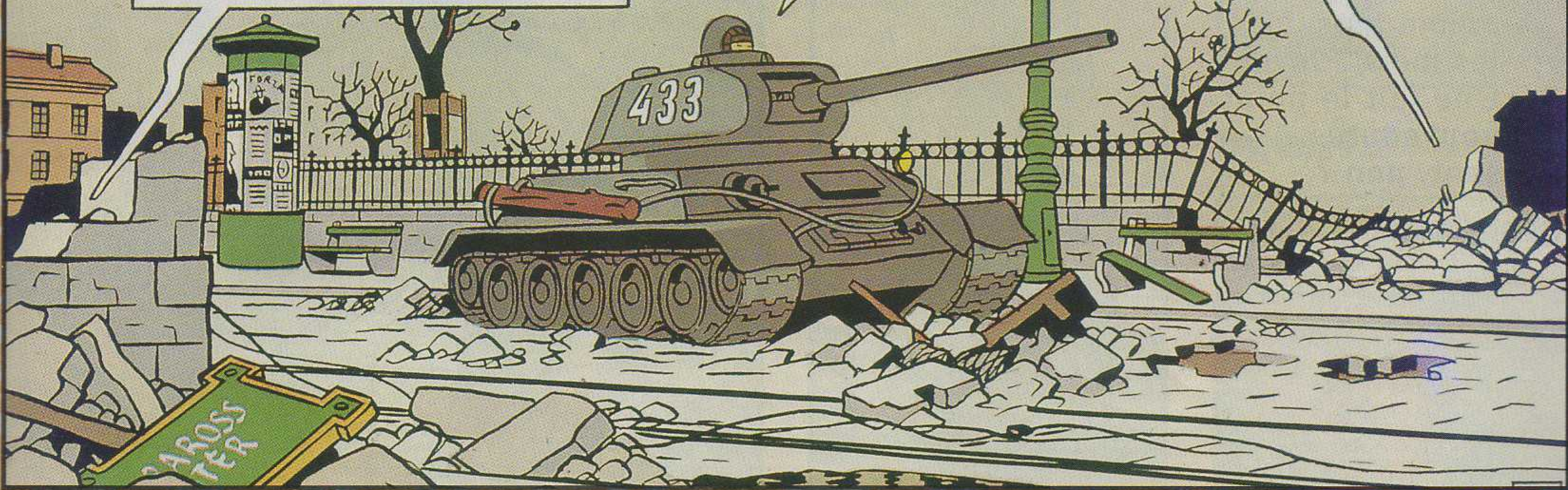


PENDANT CE TEMPS, PLACE BARROS.

FREDDY? DINA?
VOUS ÊTES LÀ?

?

SWEEP! JE SAVAIS QUE TU REUSSIRAIS!



que presque plus personne ne maîtrise en ce moment. La preuve ? Le grand succès des mangas et le nombre effrayant de bédés européennes qui ne séduisent qu'un public limité de fans du genre. La démarche contemporaine de Chaland se retrouve donc dans ses histoires, toujours passionnantes, lesquelles conjuguent donc le souffle des meilleurs *Tintin* avec des thèmes dramatiques comme l'invasion de la Hongrie par l'Union soviétique... Petit test rigolo : amusez-vous à comparer comment Hergé, dans *L'Oreille Cassée*, traite la guerre qui opposa le Paraguay et la Bolivie dans

les années 30, avec le regard beaucoup plus réaliste porté par Chaland sur la Hongrie de 1956... Mais l'essentiel avant tout, c'est qu'un éditeur de goût vous propose de (re)découvrir deux histoires d'un des meilleurs auteurs de bandes dessinées de tous les temps. L'année commence bien, non ? Éditions Humanoïdes Associés.
La note d'I'no : *****



Système de notation

- ***** : chef-d'œuvre, digne de Miyamoto !
- **** : excellent.
- *** : bien.
- ** : moyen.
- * : à éviter.
- 0 : affreux, à fuir et à détruire dare dare !

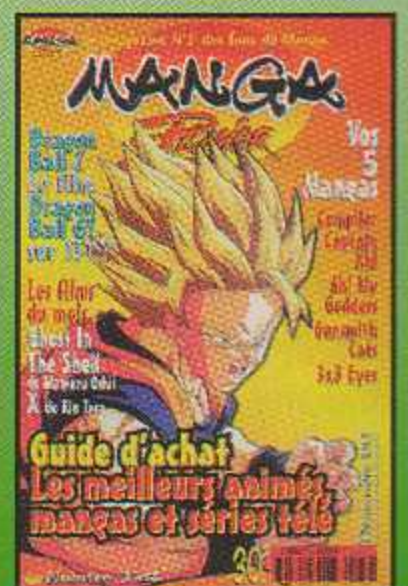
3 mois d'essai



**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 : Bii - abonnement 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

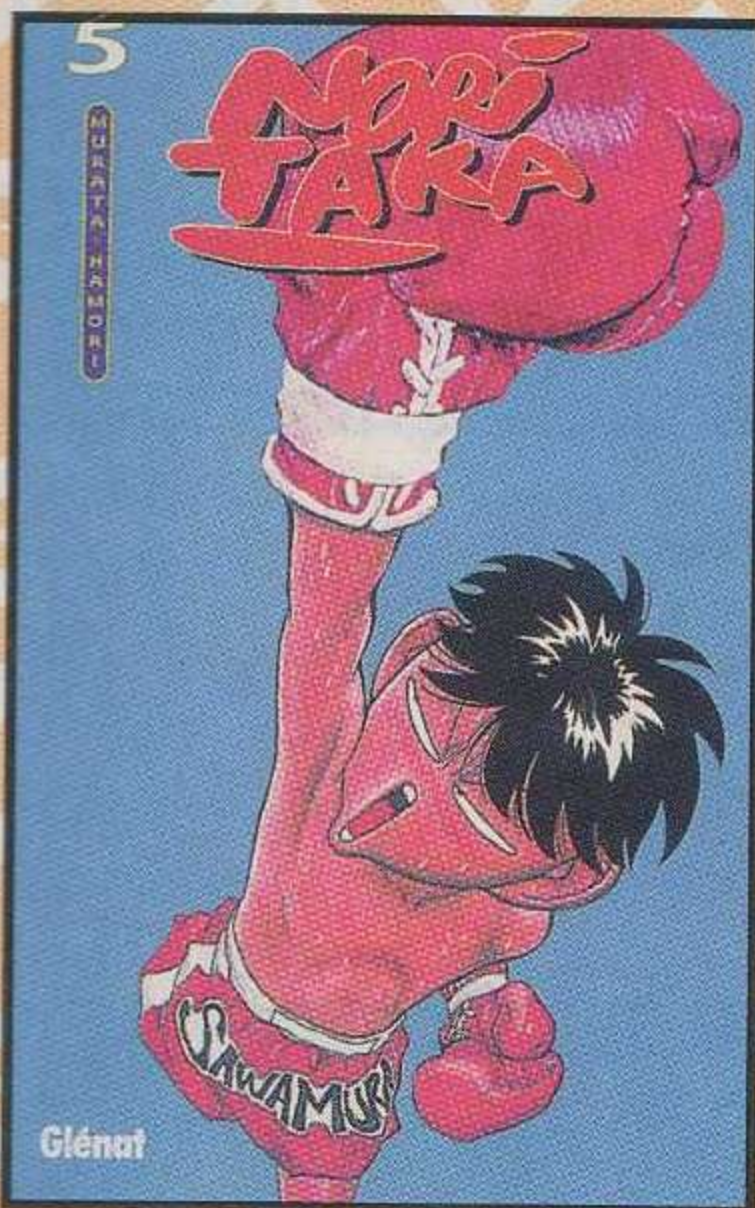
■ à Player One :
84 F
au lieu de 96 F

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

Comme tous les mois, Player One fait le point des nouveautés... Puissant, non ?

Noritaka (tome 5)

de Hideo Murata & Takashi Hamori



blaireau en roi de la baston ! Halte ! Ne croyez pas que *Noritaka* n'est qu'une énième resucée de *Karate Kid* et compagnie. C'est avant tout une illustration au vitriol de la vie quotidienne des bahuts japonais et surtout un manga comique, superbement débile. Au fur et à mesure des épisodes, les auteurs ont tendance à en rajouter des tonnes, sautant avec un plaisir manifeste dans le plus mauvais goût (blagues scatos, caricatures

Comme d'hab, *Noritaka*, le « roi de la baston », accumule les embrouilles et les pugilats... Flashback. Au départ, ledit *Noritaka* n'est qu'un gringalet imbécile et flippé, qui espère enfin pouvoir se faire une meuf à l'occasion de son entrée au lycée. Là, le cauchemar recommence puisque — comme au collège — les autres ados se foutent constamment de sa tête et l'affublent du surnom ultra-cool de « caca ». L'échec de Nono serait donc complet et implacable ? Naan ! le paria débarque par hasard dans un club miteux de kickboxing... Là, un prof étrange et secret va transformer notre



limites). Qu'importe, l'amateur de manga devrait retrouver avec autant de plaisir que nous cet inénarrable roi de la stomb. Cette fois, Nono se frite avec un nouveau colosse. Ça charde ! Mieux : on aperçoit aussi dans ce volume la p'tite culotte de sa copine... Gasp ! Éditions Glénat.

La note d'I'no : ***

Ghost In The Shell (tome 2)

de Masamune Shirow

Après avoir été prépubliées dans notre petit frère *Manga Player*, les dernières extrapolations futuristes de Shirow, le mangaka dingo, atterrissent donc chez Glénat (traduction différente — aux puristes de juger !). Ce second tome correspond à la fin du premier





Infos ! Infos ! Infos !

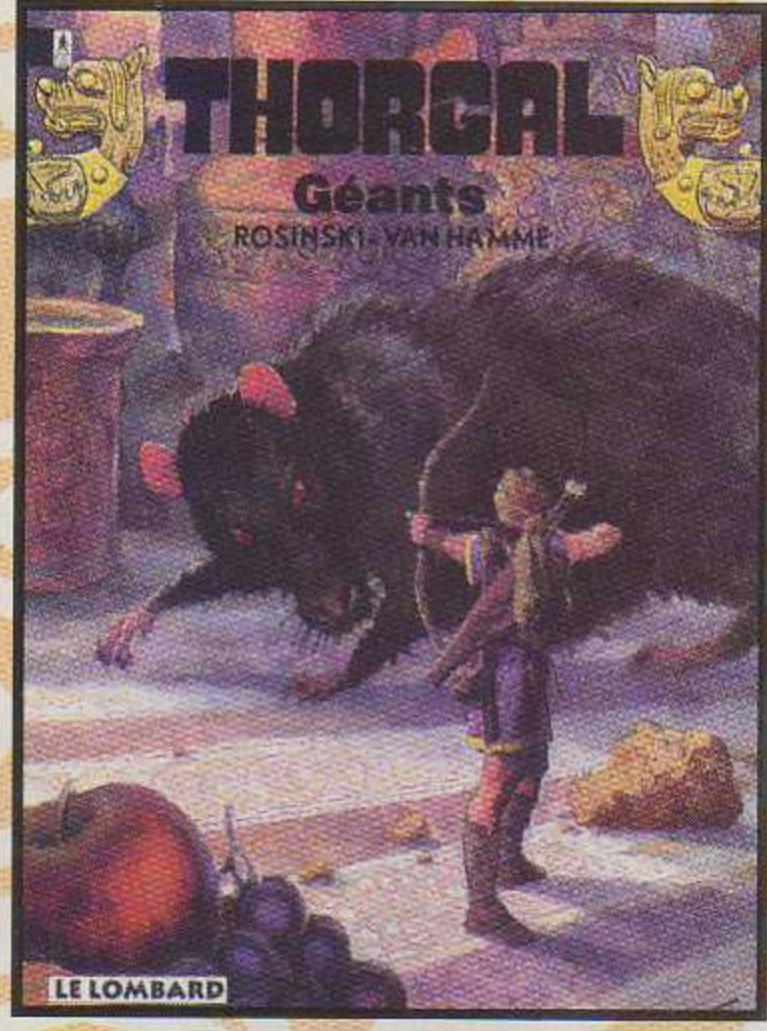
Le Festival d'Angoulême aura lieu comme d'hab, le dernier week-end de janvier. Notez dès maintenant que le Festival de BD des Grandes Ecoles de Paris (en mars) s'annonce particulièrement intéressant car on y attend une délégation de dessinateurs de comics. Il y aurait même Mike Mignola... On en reparle d'ici là !



Popo Color 2



Thorgal : Géants (tome 22)
dessins de Rosinski,
scénario de Van Hamme



Ultra-populaire chez les amateurs de bédé, *Thorgal* (dont le bouquin précédent a obtenu l'Alph-Art du public à Angoulême 1996) est un de ces héros bien de chez nous, un pote qu'on retrouve avec plaisir. Quelqu'un avec qui on n'aura jamais de grandes surprises, mais avec qui l'on sait où l'on va. Les auteurs réussissent l'exploit de nous intéresser à cette saga pépère, où les Vikings déambulent dans un monde d'heroic-fantasy finalement assez placide, où Ragnarok (*Le Crépuscule des Dieux*) s'évoque en une seule case et où rien ne viendra jamais troubler la routine de tous ces personnages finalement assez endormis... Pourtant, l'extrême professionnalisme des auteurs ne peut que nous amener à vous conseiller cette série, qui est à l'heroic-fantasy, ce que *Mac Coy* est au western...
Éditions du Lombard.
La note d'Ino : ***

Attention, underground ! Fondé par une association d'artistes français et nippons, *Popo Color* s'adresse aux : otakus parisiens, japonais cannibales, amateurs de Bizarre (oui, avec un grand B), lecteurs de fanzines, ennemis des gouvernements, amants de femmes-troncs, idolâtres de Charlie Schlingo, vieux hippies, lascars reconvertis dans l'art, lecteurs de *Player One*. Ultra-spé, ce zine propose donc des bédés et mangas expérimentaux, complètement adultes. Ça va de la dernière pantalonnade de Schlingo à des faits divers japs vus par Slocombe et diverses illustrations gore, made in Japan. Tout soi-disant fan de mangas se doit donc de lire au moins une fois ce périodique étrange — attention ! c'est pour adultes — que l'on peut commander à :
Association Night Maire,
5, rue G.-Bertrand, 75011 Paris
La note d'Ino : ***

Ghost In The Shell : le film



L'autre bonne raison de lire le manga de Shirow abordé précédemment, est bien sûr la sortie (le 29 janvier) du film animé tiré de ce manga. Les différences sont impressionnantes. Bien que nous l'ayons déjà longuement présenté dans notre dernier numéro, nous pensions revenir ce mois-ci sur ce long métrage, en interviewant Christophe Gans, le réalisateur de *Crying Freeman*, qui est à l'origine de sa sortie en France. Hélas, nous n'avons pas pu rencontrer Christophe à temps. Nous vous présentons nos plus plates excuses. Pour en savoir plus, consultez le *Player* de décembre... En résumé : ce *Ghost In The Shell*, c'est un chef-d'œuvre !
La note d'Ino : *****



et seul livre paru à ce jour au Japon. Shirow travaille en ce moment, à un rythme très irrégulier, à la suite de la série... En attendant, on est donc invité à découvrir ce manga où l'auteur pousse à son paroxysme ses fantasmes et obsessions quant à notre avenir. OK, le scénar est parfois franchement (souvent ?) imbitable mais, convenez-en, Shirow réussit quand même à confirmer sa place de grand du manga (ceci dit en passant, certaines des planches couleur de l'album me font penser à Bilal, notamment celle avec l'infirmière)...
Éditions Glénat.

La note d'Ino : ***



**Le Lombard 1946-1996 :
1970-1996 (tome 2)**

de Jean-Louis Lechat



Passionnant ! Ce gros pavé retrace l'histoire de la maison d'édition qui publiait l'hebdomadaire *Tintin*, le canard où naquirent, entre autres, Thorgal et Jugurtha. Comme d'hab



Corto Maltese se colore!

AVANT Les événements de l'année 1997 ont été plus que jamais... L'histoire de Corto Maltese pour la première fois en couleur...
Après Plus de 1000 pages de bande dessinée...
Enfin Les aventures de Corto Maltese en couleur...
Enfin Les aventures de Corto Maltese en couleur...
Enfin Les aventures de Corto Maltese en couleur...

CETTE ANNEE DANS LE MONDE...

Amérique Le Congrès de la Chambre des Représentants a voté le projet de loi...
Europe Le Parlement européen a adopté la résolution...
Asie Le Japon a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Australie Le gouvernement australien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Canada Le gouvernement canadien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
France Le gouvernement français a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Allemagne Le gouvernement allemand a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Royaume-Uni Le gouvernement britannique a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Russie Le gouvernement russe a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Chine Le gouvernement chinois a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Inde Le gouvernement indien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Brésil Le gouvernement brésilien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Mexique Le gouvernement mexicain a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Argentine Le gouvernement argentin a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Colombie Le gouvernement colombien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Venezuela Le gouvernement vénézuélien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
États-Unis Le gouvernement américain a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Canada Le gouvernement canadien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
France Le gouvernement français a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Allemagne Le gouvernement allemand a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Royaume-Uni Le gouvernement britannique a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Russie Le gouvernement russe a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Chine Le gouvernement chinois a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Inde Le gouvernement indien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Brésil Le gouvernement brésilien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Mexique Le gouvernement mexicain a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Argentine Le gouvernement argentin a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Colombie Le gouvernement colombien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...
Venezuela Le gouvernement vénézuélien a annoncé qu'il allait augmenter ses dépenses militaires...



Il fut un temps pas si lointain où le rédacteur-en-chef de *Player* était un obsédé du nom d'Iggy. Ce cochon invétéré nous obligeait à remplir les pages de notre beau magazine de femmes en tout genre, des femmes mangas qui exhibaient sans aucune pudeur leur énorme système mammaire... Depuis, Iggy nous a quittés, partant fouisser de son groin luisant la terre stérile d'un éditeur asexué où le coït se limite aux grandes oreilles de Mickey et où... Heu,

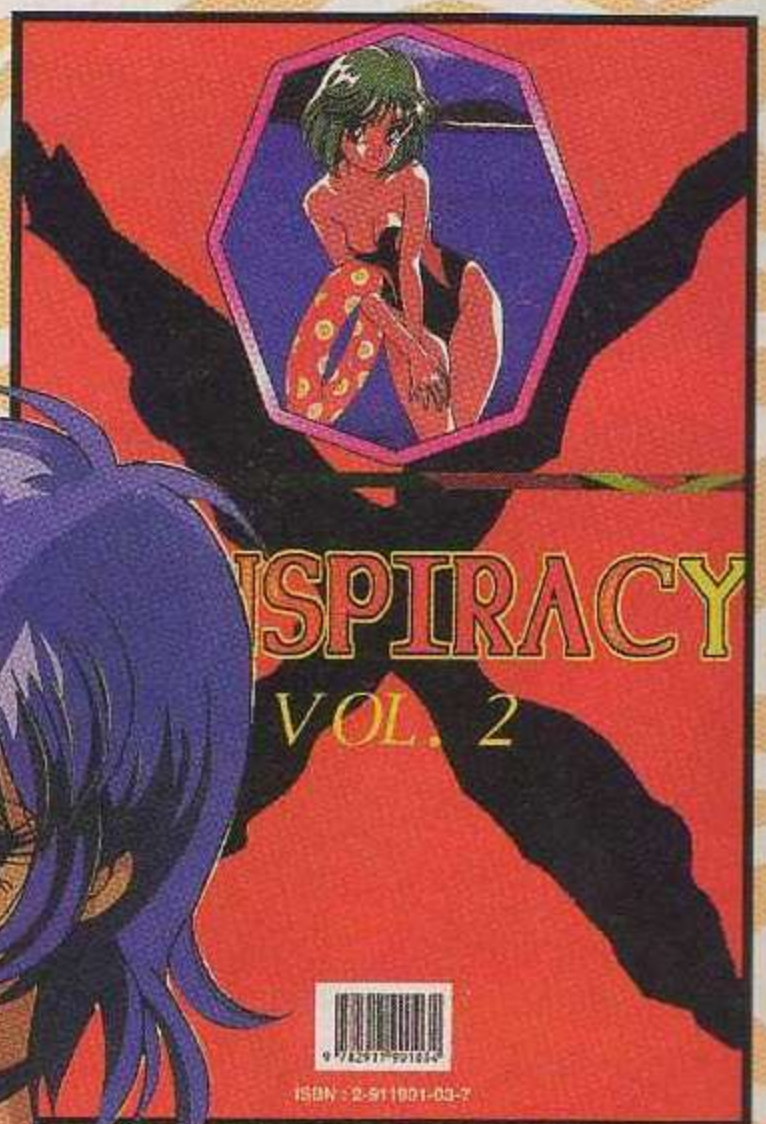


pardon ! Nous vous avons déjà parlé de cet art-book à l'occasion de sa sortie en import. Comme c'était il y a trois ans et que ledit art-book sort en édition française, on revient avec plaisir sur cette compilation d'illustrations sexy de Mon-Mon, un mangaka qui les a réalisées pour le mag érotique jap *Candy*. Un seul coup d'œil sur cette page vous suffira pour comprendre que la plupart de ces adorables créatures sont littéralement craquantes. Seul bémol : le corps de certaines de ces pin-ups semblent avoir été repiqué sur des illustrations de Dave Stevens, l'homme du comics *Rocketeer*. Mais ce n'est peut-être qu'une hallucination, provoquée par cette accumulation de jolies meufs. Heureusement, nous

sommes tous fort pieux (voire bigots) à *Player One*. Cela nous permet de rester vigilants et de signaler la plutôt bonne qualité de cette édition française, que l'on conseillera avant tout à ceux qui n'ont pas la version import. En ce qui concerne ces derniers, ils peuvent passer leur chemin, vu le peu de texte du bouquin. Éditions Samouraï.
La note d'Iino : ***



Conspiracy 2
de U-Jin



Pas la peine de vous faire un dessin : *Conspiracy* est un manga de cul. Pas étonnant de la part d'U-Jin, un spécialiste du genre, qui livre ici le minimum syndical de fesses, plus ou moins zarb. Complètement anecdotique, le seul intérêt pour l'amoureux de manga étant la qualité correcte des illustrations. C'est maigre. Éditions Samouraï.
La note d'Iino : *



dans ce genre d'ouvrages, on s'amuse à feuilleter les pages du canard, tombant là sur un article sur Hermann, plus loin sur la mort d'Hergé. L'auteur a choisi de compléter sa chronologie par les dates clés de la période concernée. Bref, cette belle anthologie, qui comprend son lot réglementaire d'illustrations, devrait combler tout fan de bédé franco-belge intéressé par l'histoire du neuvième art. Éditions du Lombard.
La note d'Iino : ****

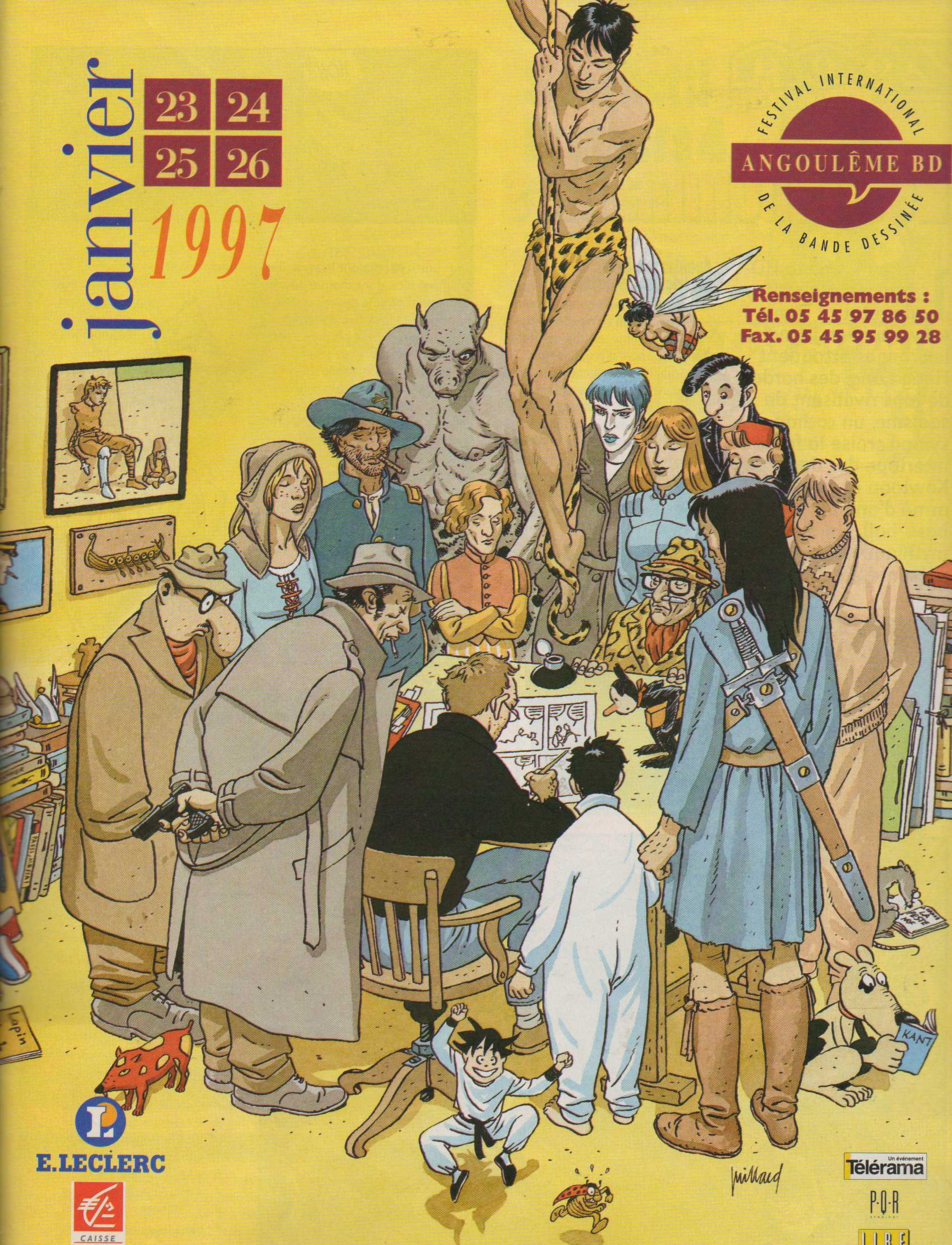
janvier

23 24
25 26

1997

FESTIVAL INTERNATIONAL
ANGOULÊME BD
DE LA BANDE DESSINÉE

Renseignements :
Tél. 05 45 97 86 50
Fax. 05 45 95 99 28




E. LECLERC


CAISSE
D'ÉPARGNE


PEPSI


AVENIR
FRANCE


Culture








ANGOULÊME


Grand
Angoulême




M6

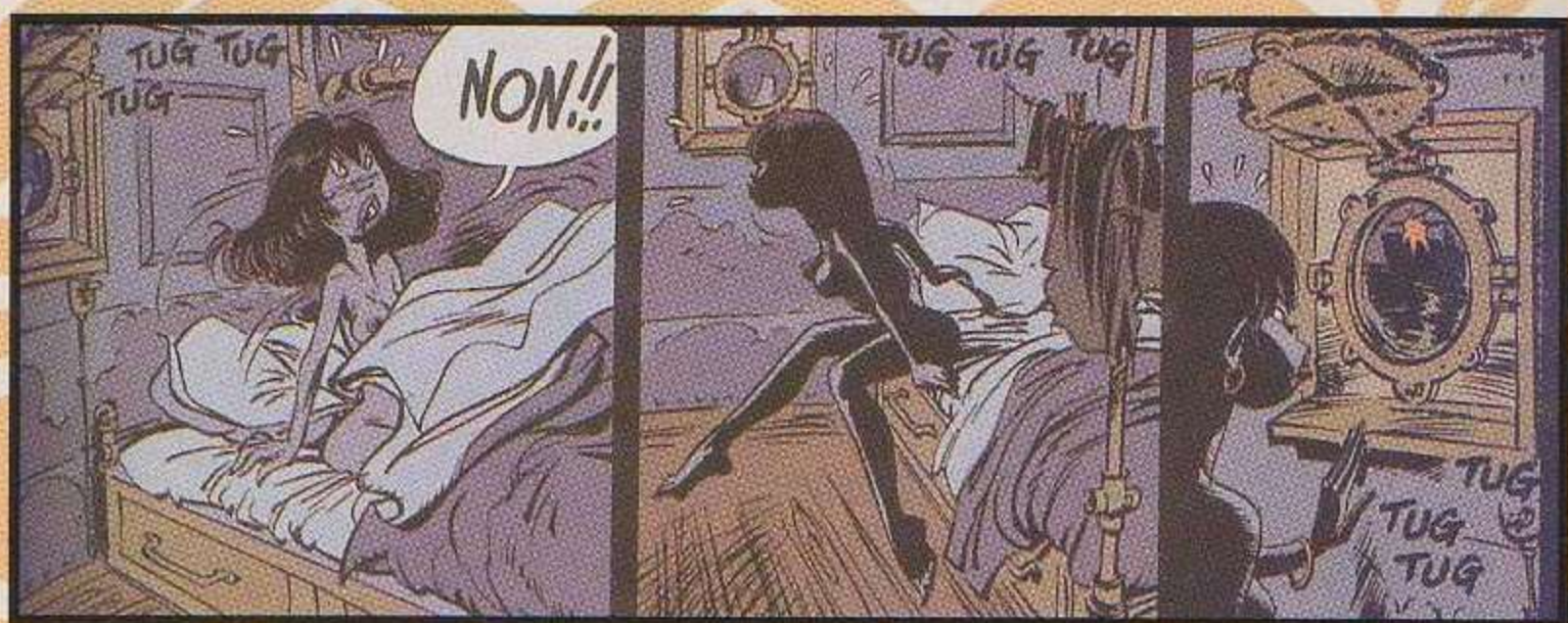

FRANCE
info
105.5

Un événement
Télérama

P-O-R

LIRE

Les Innommables



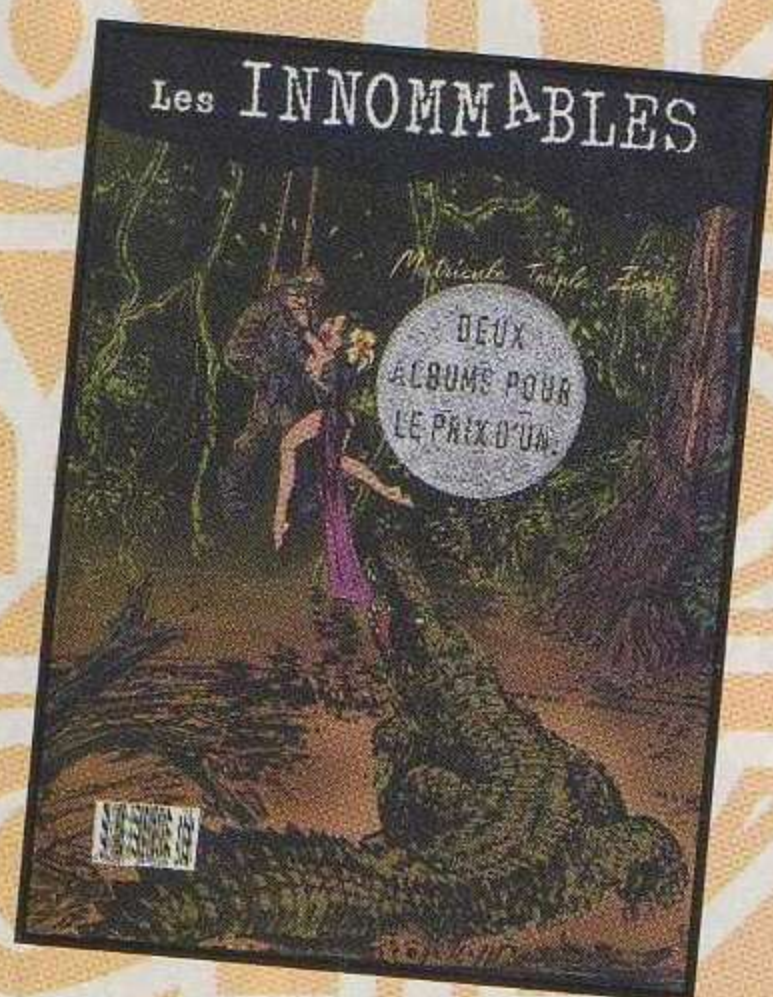
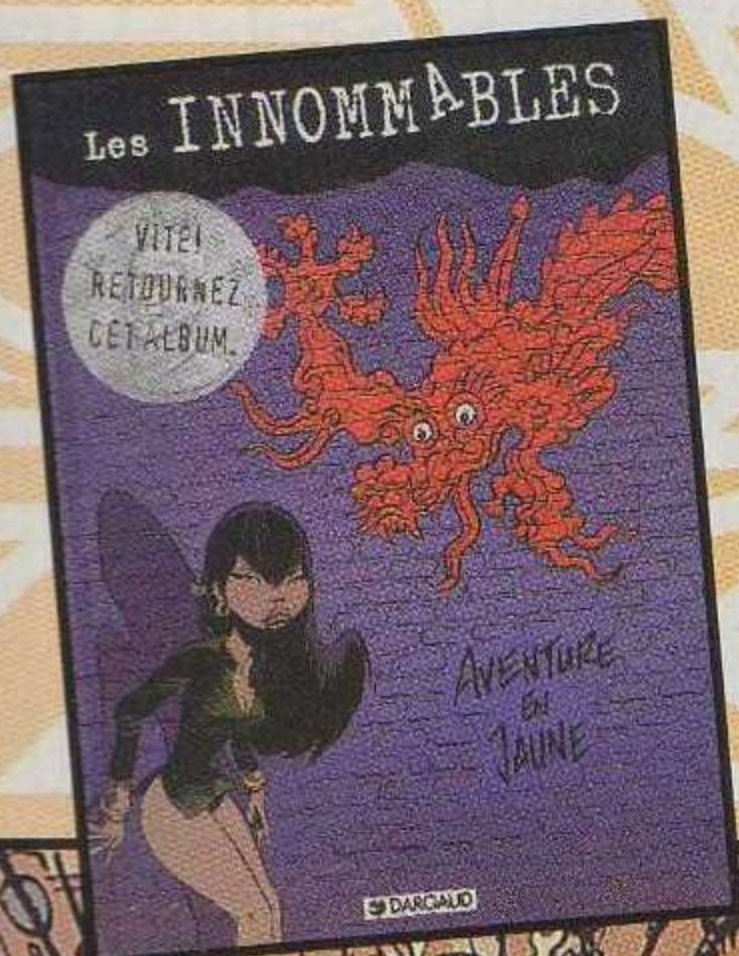
Les punks de la BD franco-belge sont de retour ! Dans « Aventure en jaune », les rouges attaquent Hong Kong, des hordes de japs rivalisent de sadisme, un cochon sympa croise la foule interlope des docks de Kowloon et un nain armé d'une batte de base-ball. Un album mythique qu'Ino vous présente illico...

Aventure en jaune Matricule triple zéro

de Yann (textes) et Conrad (dessin)
Souvenez-vous : il y a à peine quelques pages, nous nous exclamions sur le Freddy Lombard d'Yves Chaland... Aussi quelle n'est pas notre surprise de découvrir, là, toute fraîche sur notre bureau, une autre réédition historique, rien moins que celle du légendaire *Aventure en jaune* de Yann et Conrad, sans aucun doute un des (seuls ?) albums de bédé mythiques des années 1980. Si vous lisez régulièrement *Player*, vous savez que nous appré-

cions particulièrement la série des *Innommables*, dont chaque nouvel album nous arrache des cris de joie ! Revenons quelque peu en arrière... Au début des années 80, dans l'hebdomadaire *Spirou*, deux jeunes punks inconnus font scandale en dynamitant, hilares, les pages du beau journal. Après diverses destructions aussi furieuses que jouissives, Yann et Conrad — on commence à retenir leurs noms — entament *Aventure en jaune*, un récit colonial magnifique sur trois anti-héros perdus dans la pétaudière chinoise de l'après-guerre. Sur fond d'invasion communiste, ces ruffians s'érigent en héritiers inavoués de Tintin. Désabusés, les *Innommables* ont pour copains des esclavagistes, traînent dans les bordels et n'obéissent qu'à une seule loi : la leur. Les lecteurs ados de *Spirou* et les fans de bédé applaudissent. Mais les excès de Yann et Conrad traumatisent la rédaction du bon *Spirou* qui, effrayée, congédie nos deux héros. Peu importe... Ils vont attaquer une carrière impeccable (voir la biblio ci-dessous) et termineront *Aventure en jaune* quelques années plus tard en

album (dans une version adulte, avec quelques scènes de fesse, bien entendu absentes de *Spirou*). Bref, ce superbe album nous est proposé dans une nouvelle édition de qualité ultra-cool. Encore plus puissant, le bouquin contient aussi



Chronologie officielle

La série des « Innommables » compte huit albums :

1. « Matricule Triple Zéro »
2. « Shukumeï »
3. « Aventure en jaune »
4. « Le Crâne du père Zé »
5. « Ching Soao »
6. « Le Lotus pourpre »
7. « Alix Noni-Tengu »
8. « Cloaques » (à paraître)

Éditions Dargaud.

Matricule Triple Zéro, la toute première histoire des *Innommables*, qui n'avait jamais été rééditée nulle part et qui était donc scandaleusement introuvable !

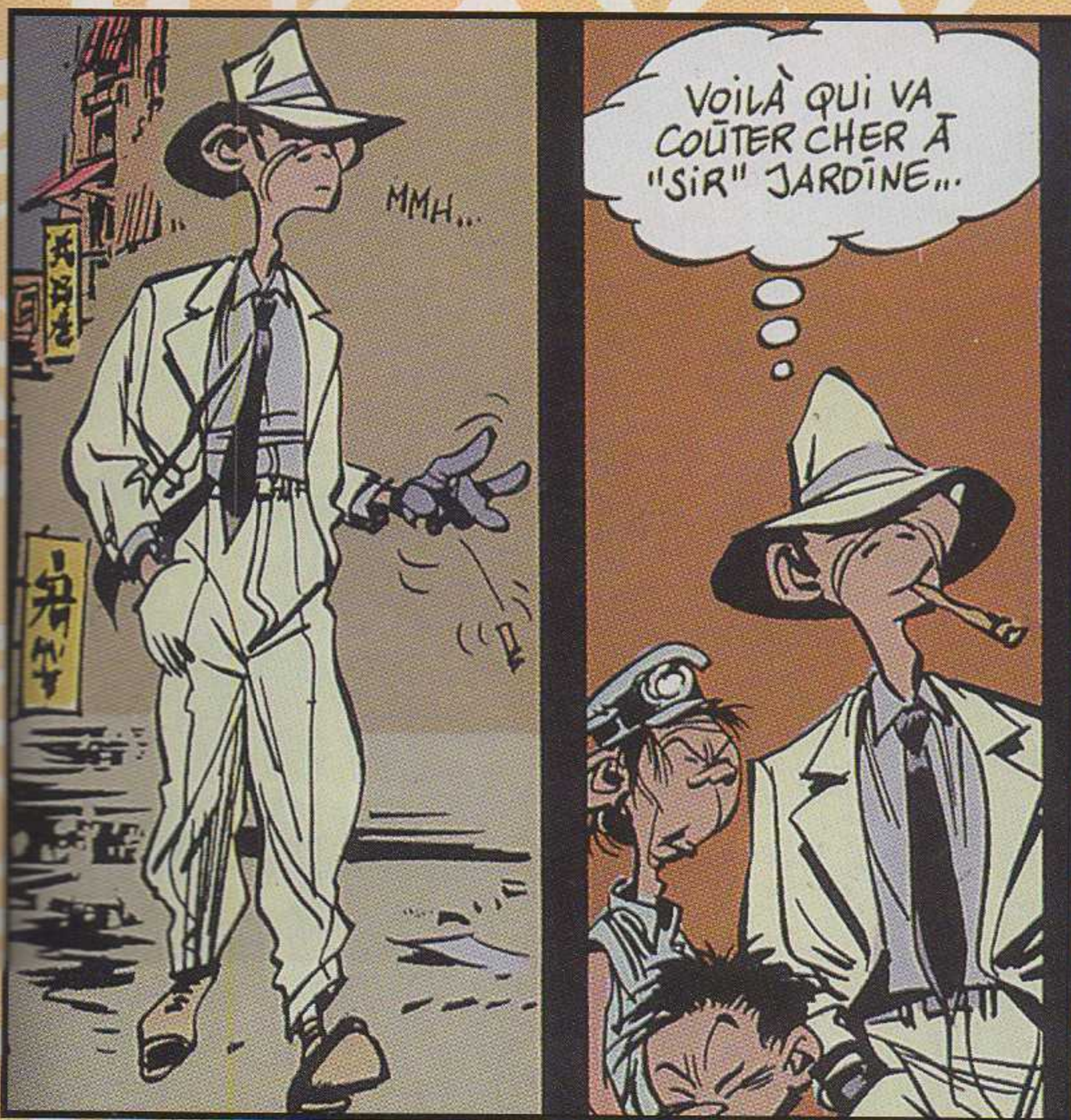
Tous les termes laudatifs appliqués à *Freddy Lombard* (dont Yann écrit éga-

lement le scénario !) peuvent être utilisés pour cet incontournable classique !

Vendez vos jeux, pillez les librairies, faites ce que vous voulez, mais lisez *Les Innommables* !

Éditions Dargaud

La note d'Ino : *****



Spaghetti Brothers 4

de Mandrafina (dessins)
et Saccomano (scénario)

Relativement proche de l'incontournable « Torpedo », cette bédé espagnole prend pour toile de fond l'âge d'or du gangstérisme type Al Capone. On y retrouve tous les clichés qui font le genre : de la violence, un peu de cul, du cynisme mais aussi de la morale. Et même si on garde la furieuse impression d'avoir déjà lu et vu ce type de bédé cent fois au moins, le métier des auteurs reste suffisamment efficace pour nous scotcher littéralement aux pages du bouquin. Conclusion : un album robuste comme un bon manga !

Éditions Vents d'Ouest
La note d'Ino : **



Bibliographie sélective de Yann

- « Bob Marone », avec Conrad et Lucie :
 - « Le Dinosaur blanc », 1984
 - « L'Affrontement », 1985
- « Sambre », avec Yslaïre :
 - « Plus ne m'est rien... », 1986
- « Freddy Lombard », avec Chaland :
 - « La Comète de Carthage », 1986
 - « Vacances à Budapest », 1988
 - « F. 52 », 1989
- « Les Exploits de Yoyo », avec Le Gall :
 - « La Lune noire », 1986
 - « Les Sirènes de Wall Street », 1987
- « Théodore Poussin », avec Le Gall :
 - « Marie Vérité », 1988
- « La Patrouille des libellules », avec Hardy :
 - « Le Chien des Cisterciens », 1987
 - « Défaite éclair », 1987
 - « Requiem pour un pimpf », 1988
- « Le Marsupilami », avec Franquin & Batem (tomes 3 à 8)
- « Nuit blanche », avec Neuray, 1990
- « Le Rossignol de Koursk », 1991
- « Agafia », 1993
- « Vladivostok », 1995
- « Pin-Up », avec Berthet (tomes 1 à 3)
- « Basil & Victoria », avec Edith :
 - « Sati », 1991
 - « Jack », 1993
 - « Zanzibar », 1995
- Albums divers :
 - « Huit mois dans l'enfer des hauts de page », 1981
 - « Bébert le cancrelat », 1984
 - « Croqu'la vie », 1992
 - « Les Trois cheveux blancs », avec Hausman, 1993
 - « Tako », avec Michetz, 1990

Conrad s'expatrie...

... et travaille à la production d'un long métrage d'animation pour Dreamworks SKG (le studio créé par Steven Spielberg, David Geffen et J. Katzenberg, un ancien de chez Disney) qui devrait, dès 1998, concurrencer Disney en sortant un gros DA par an. Sont déjà prévus, une histoire d'aztèques et un récit biblique.



Vaelber Saga 2

de Nobuteru Yûuki

L'auteur de ce manga est bien connu des fans de japanimation pour le character-design (dessin des personnages) qu'il a effectué pour la série animée des *Chroniques de la guerre de Lodoss*. On ne s'étonnera donc pas que *Vaelber Saga* relève du genre — bien connu par l'auteur — de l'heroic fantasy. Le manga contient la plupart des éléments utilisés dans ce type de bouquins, que le talent du mangaka (dessinateur) met plutôt en valeur (il réussirait presque à nous étonner, l'espace de quelques planches). Pourtant, *Vaelber Saga* ne se démarque que très peu des kyrielles de bédés qui abordent le genre. Cet album ne s'adresse donc qu'aux ultra-fans du genre ou aux inconditionnels de Yûuki...

Éditions Kraken/La Sirène

La note d'I'no : **



Les Élémentalistes 3

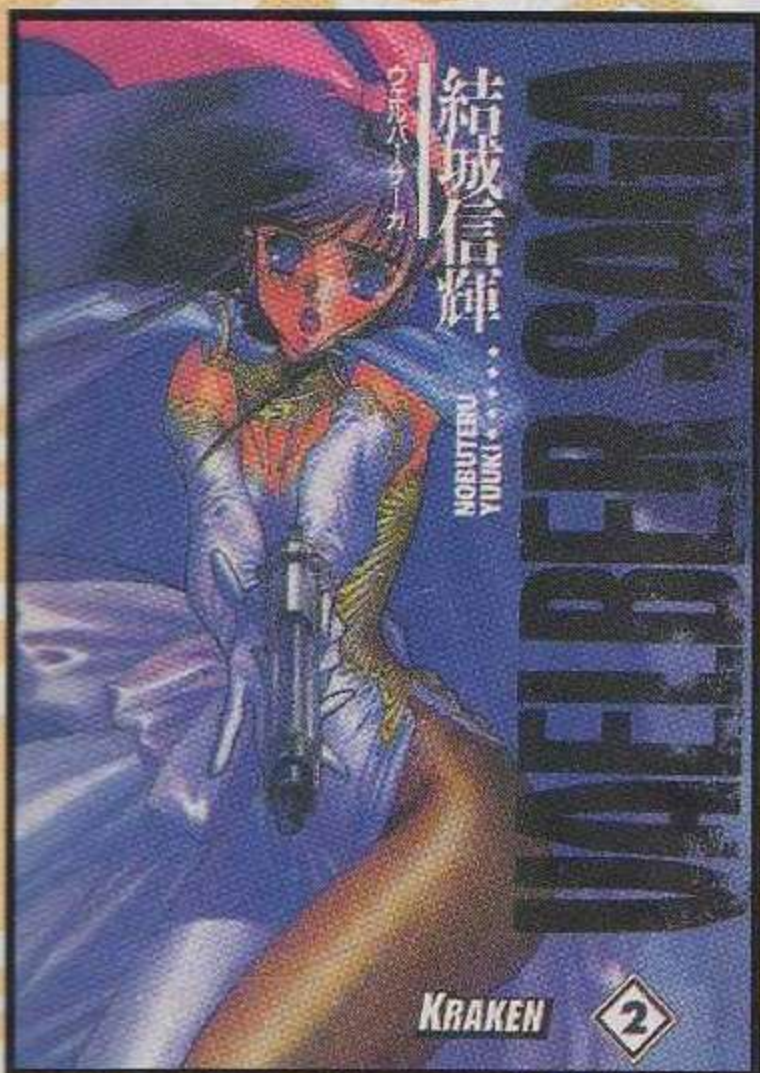
de Takeshi Okazaki

Autre manga de facture correcte, *Les Élémentalistes* ne devrait frapper que les superfans de la bédé japonaise. C'est bien fait, certes, le scénario (des créatures fantastiques se réclamant des éléments) arrive à nous intéres-

ser mais, là aussi, on évolue dans la série B facultative. On comprendra donc que l'on conseille cet album exclusivement aux maniaques du genre...

Éditions Kraken/La Sirène

La note d'I'no : **

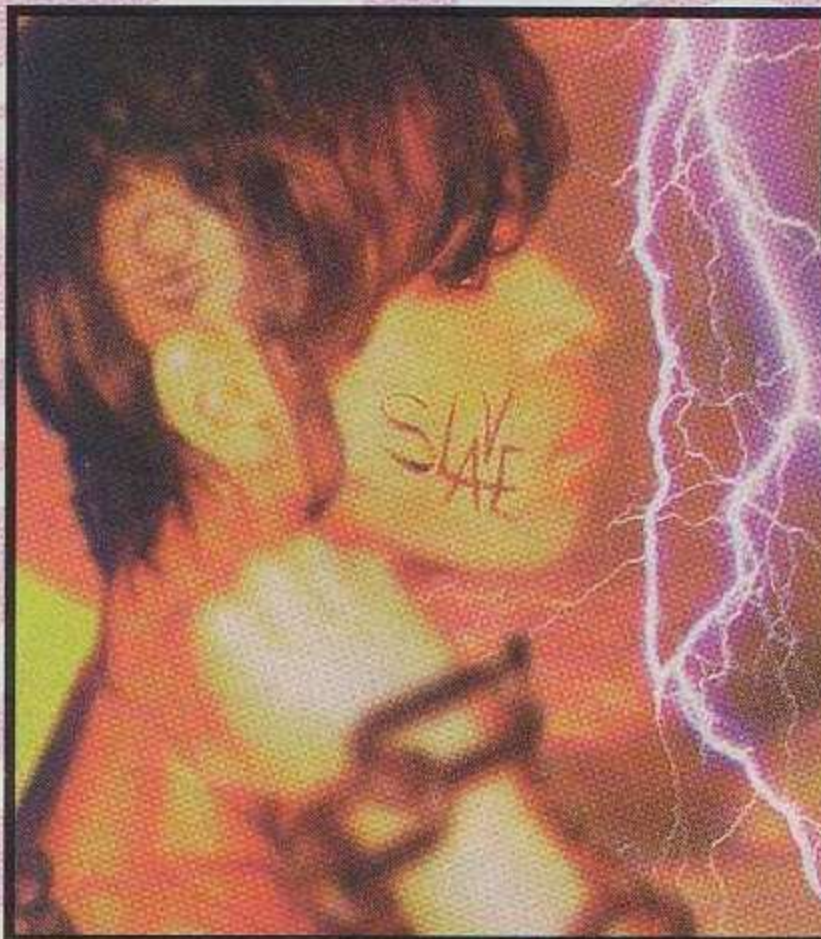


ZOOA

musique

Zoom zik

Vite fait, trois nouveautés qui explosent dans les bacs des disquaires. Tout d'abord *Makaveli* (MCA), le premier album posthume de Tupac Shakur, le rapper mitraillé il a peu de temps. Hyper dur, souvent sinistre, ce skeud constitue un des témoignages les plus réalistes sur la vie des gangs et un des meilleurs albums de gangsta-rap de tous les temps. Dans le même genre, *Tha Doggfather*, le dernier Snoop Doggy Dogg (MCA),



Enfin, le retour de celui à qui on ne croyait plus : l'artiste autrefois connu sous le nom de Prince dont le nouvel album (un triple avec 36 morceaux inédits !) intitulé *Emancipation* (Chrysalis) est un véritable festival funk/pop/rap/et j'en passe. Le retour d'un grand artiste, incontestablement.

constitue une petite déception puisque très bien fait, mais sans rien de bien neuf par rapport au précédent, sorti pourtant fin 1992 !

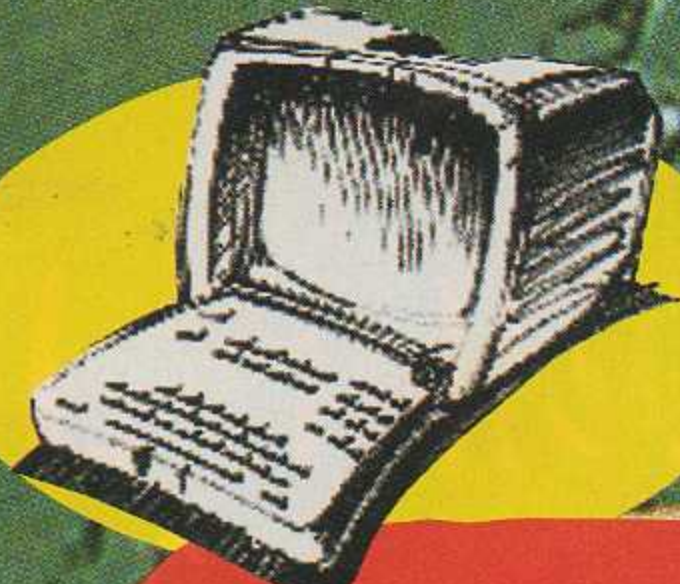
Les notes d'I'no

Makaveli : ***

Snoop : **

Emancipation : ****

Concours



3575

Player One

pour Jouer : *jeux

Les Lots

20 jeux

The Incredible Hulk



3615 - 129 F/mr
© Sega Saturn and the Sega Saturn logo are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

RETROUVEZ LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE DANS LE HORS-SÉRIE DES PLAYER

Dans le magazine, retrouvez les plus grands hits de l'année 96 sur consoles et sur PC.

Le magazine + la K7 39 F seulement

CONSOLES ET PC
LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE 1996
TESTÉS ET COMMENTÉS

CONCOURS STAR GLADIATOR GAGNEZ DES BORNES D'ARCADE

LE MAG ET LA K7 DE 52 MN 39 F SEULEMENT

TEKKEN 2
STREET FIGHTER ALPHA
SEGA RALLY
WIPEOUT 2097
TRACK & FIELD
TOTAL NBA 96
WORLDWIDE SOCCER 97
BUST-A-NOV 2
VRAS
SIA CITY 2000
RESIDENT GUIL
TOMB RAIDER
FINAL DOON
DONKEY KONG LAND 2
TOSHINDEN 2
DRAGON HEART
DONKEY KONG COUNTRY 2

HORS-SÉRIE
Player d'OR 96

Les meilleurs jeux de l'année

Logos: Sega, Ultra, PC, Libi Soft, SEGA SATURN, MCM, La Chaine MCM.

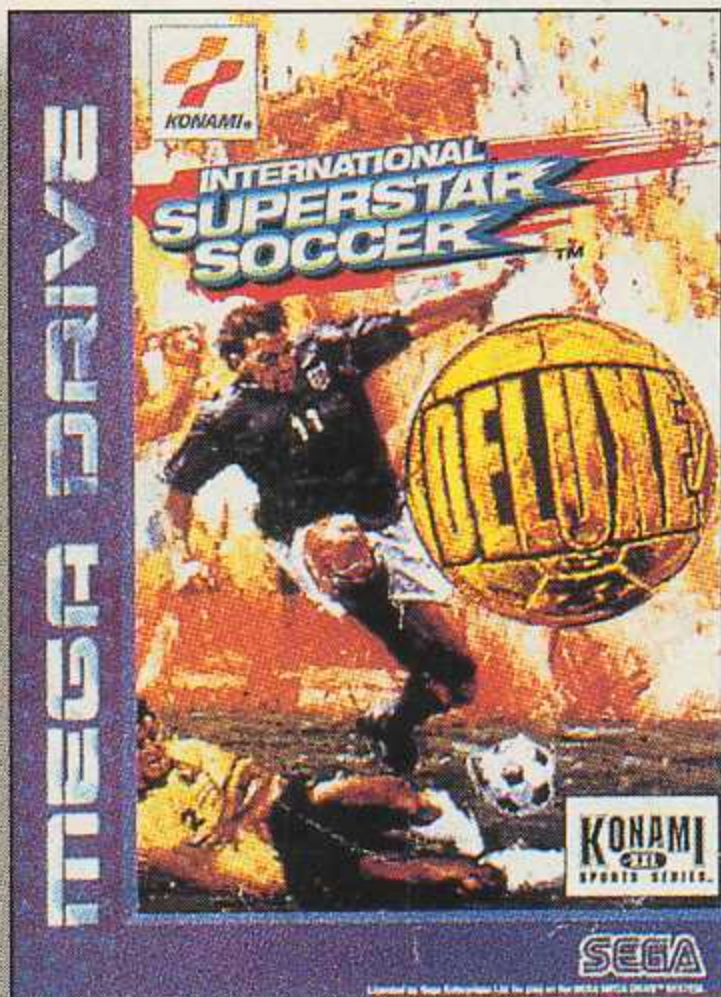
Sur la K7 vidéo, retrouvez l'intégrale des émissions des Player d'OR diffusées sur MCM ainsi que la remise des Player d'OR : 52 minutes de diffusion des meilleurs jeux 96.

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel.
En vente chez tous les marchands de journaux

KONAMI XXL SPORTS SERIES



Vous connaissez déjà vos classiques,



De 1 à 8 Joueurs

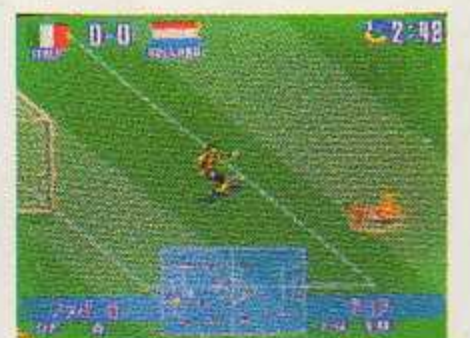


De 1 à 4 Joueurs

Après le succès de International Superstar Soccer Deluxe sur Super Nintendo, retrouvez toutes les caractéristiques de ce hit sur PlayStation et Mega Drive... et les nombreuses améliorations techniques apportées : possibilité de jouer à 8 sur Mega Drive, graphismes du menu, son et commentaires améliorés, nouvelles couleurs...

Découvrez ceux qui le deviendront.

- 95% CONSOLES+
- 95% PLAYER ONE
- 94% JOYPAD



Photos d'écran Mega Drive.

Disponible Décembre 96 sur Mega Drive
Disponible Janvier 97 sur PlayStation



Paris Porte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre de 9h30 à 20h
MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPERGAMES

* International Superstar Soccer Deluxe * est une marque déposée de Konami Co., Ltd
© 1996 KONAMI. Tous droits réservés. PS et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Mega Drive est une marque déposée de SEGA Enterprises Ltd. Super Nintendo est une marque déposée de NINTENDO Co. Ltd.

Distribué par

