Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAU

STICK'N PLAY

RESIDENT EVIL

POUR PLAYSTATION

FORMULA ONE 97



EN POLE POSITION

CAHIER ULTRA PLAYER

LES SOLUCES QUI TUENT !



TOBAL 2

LA GRANDE CLAQUE !

INTERVIEW IAM

FANS DE JEUX VIDEO

FIGHTERS MEGAMIX

BASTON GENERALE

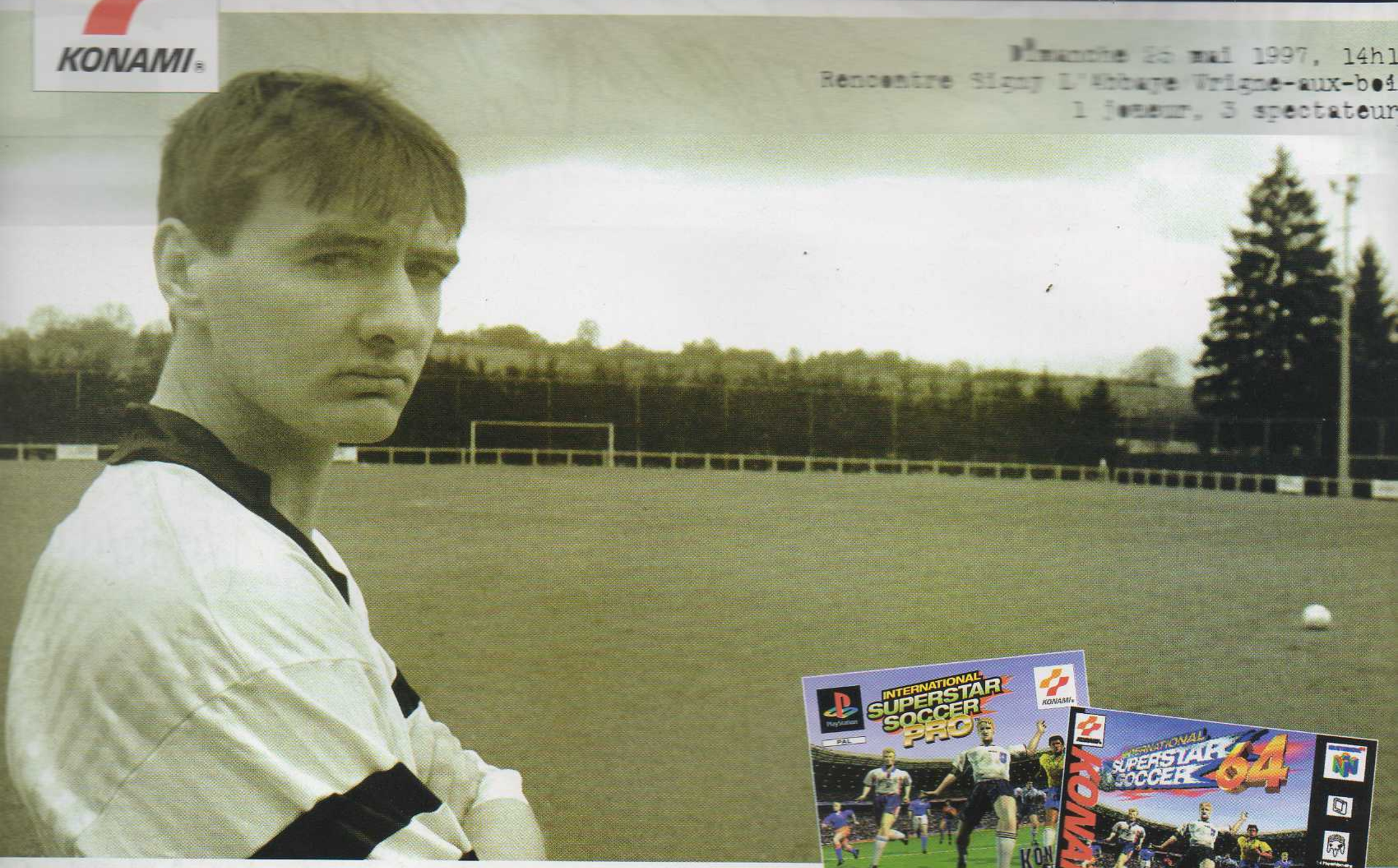
32 F

76 Juin 97

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

M 4413 - 76 - 32,00 F

KONAMI®



QUI POUVAIT PRÉVOIR QUE TOUT LE MONDE Y JOUERAIT ?









ISS PRO et ISS 64, simulations de football disponibles en juin 97.

"ISS PRO" et "ISS 64" sont des marques déposées de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. "PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation™ NINTENDO 64 FUN Radio 3615 Ubi Soft Infos, Trucs et Astuces Ubi Soft ENTERTAINMENT KONAMI XXL SPORTS SERIE

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.
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@player.tm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION
Directeur de la rédaction :
Pierre VALLS (pvalls@player.tm.fr).
Rédacteur en chef :
François TARRAIN (elwood@player.tm.fr).
Secrétaires de rédaction :
Christophe VERRON, Hélène LÊ.
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu), François DANIEL (Wonder), Christophe DELPIERRE (Chris), Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE (El Didou - responsable Stop Info), Christophe POTTIER (Wolfen), Emmanuelle ROTA (Manue), Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA (correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouse - reponsable Internet).
Traducteur : Reyda SEDDIKI.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO.
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY.
Infographistes : Gilles RENOULT, Lionel FAVERIE.

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

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN, Laurence CORBIER-VIÉ.

Service abonnement
B.I.I. - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.
Tél. : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMÉVENTE - Lauric MONFOR.
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 08 00 19 84 57 au terminal EBG.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Christine BERNADET.
Secrétariat : Valérie COURTOIS.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1997. Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN.
Illustration de couverture :
Fighter Megamix © Sega

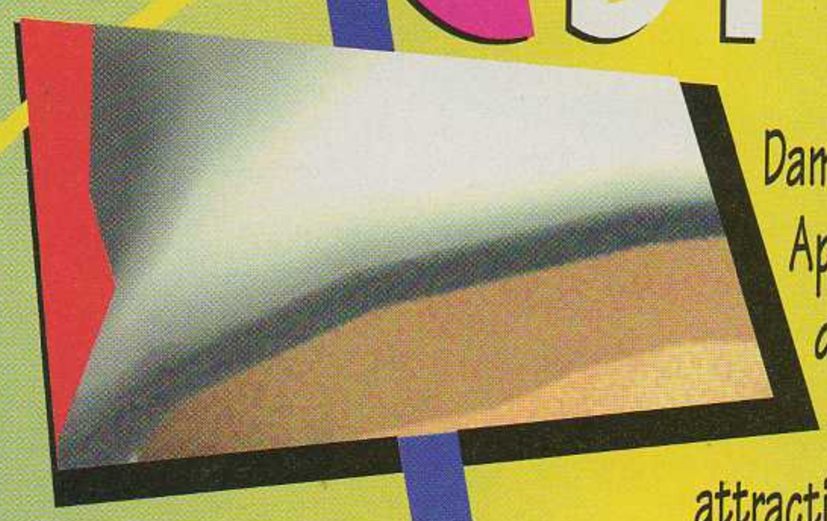
Ce numéro comporte en supplément un autocollant « Stick'n Play Resident Evil » pour PlayStation, déposé sur la une de couverture et ne pouvant être vendu séparément.

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.

DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD 1995

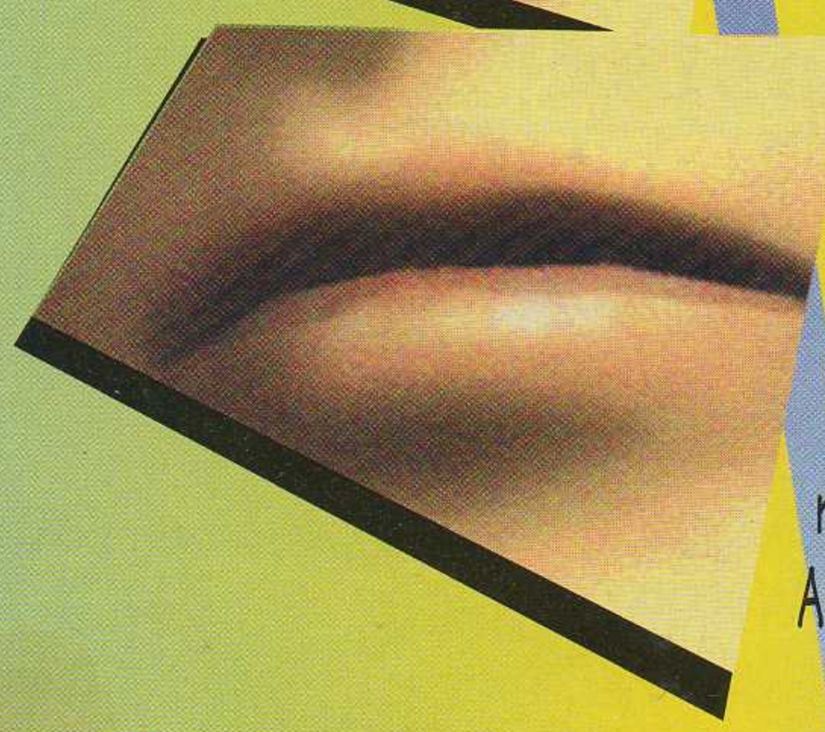
ÉDITORIAL











Damned, Nintendo semble enfin se réveiller de sa longue léthargie ! Après moult reports, la date de sortie de la N64 serait-elle enfin définitive ? Aurons-nous effectivement l'indicible bonheur de la voir débarquer fin septembre en France, à un prix réellement attractif ? Si tel est le cas, le match opposant Nintendo à Sony (Sega ayant raté les qualifications) va enfin avoir lieu. Nous aurons d'ailleurs un avant-goût de ce combat des chefs lors du salon E3, qui se déroule du 18 au 21 juin à Atlanta. Et comptez sur nous pour arbitrer cette rencontre de titans dans le prochain numéro de Player. Nintendo contre Sony : qui va gagner ? Les paris sont lancés !

En attendant, vous découvrirez dans ce numéro de Player, des Stop Info entièrement relookés. Plus fringants, plus clairs, on espère qu'ils vous plairont. Afin d'honorer cette nouvelle maquette, les news et previews en nombre prouvent que les hits de la rentrée commencent à faire parler d'eux. De Formula One 97 à V-Rally — que nous ne testons pas contrairement à certains concurrents (et on vous dit pourquoi) — en passant par les nouveautés N64, la fin d'année s'annonce très chaude ! Et je ne vous parle même pas des jeux étrangers. Tobal 2 nous a tous bluffés, et Starfox 64 fleure bon la nostalgie. Côté officiel, ISS Pro PlayStation comblera tous les footeux, et Fighters Megamix sur Saturn devraient faire patienter les fans de baston... jusqu'à la sortie de VF3.

Le cahier Ultra Player One accueille quant à lui trois soluces : La Cité des enfants perdus, Vandal Hearts et la suite de LBA.

Pour finir, sachez que toute l'équipe de Player vous concocte pour la fin juin un hors-série PlayStation bourré de surprises... Mais trêve de balivernes, tournez la page et rendez-vous pour de nouvelles aventures !

A +

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

Elwood

76 JUIN

SOMMAIRE

Poster
Fighters Megamix

CONCOURS

Nirvana : des K7 et tee-shirts 1
Sega : des jeux Pandemonium 1
Sony : des jeux de baston 2
Virgin : des jeux Command & Conquer 9



Psygnosis dévoile ses hits de la rentrée. La N64 devrait débarquer en septembre. Et les previews ne manquent pas !

6 **Courrier**

10 **Stop info**

Mahalia se languit ! Elle veut plus de fanzines... Insatiable, la miss !



36 **C'est arrivé près de chez toi**



38 **Interviews**

IAM te met le feu dans une interview de folie. Et Lorenzo, de Fun Radio, aime les jeux vidéo !



42 **Arcade**



Tobal 2 c'est de la bombe ! Chris vous explique le pourquoi du comment. Starfox 64 ressuscite la légende. Les RPG se portent bien. Merci pour eux !

Rubrique « light » ce mois-ci, dans laquelle Chris vous présente The House of the Dead, la dernière borne ultra gore de Sega, ainsi que des photos inédites de Tekken 3.

44 **Over the World**



65 **Tests**

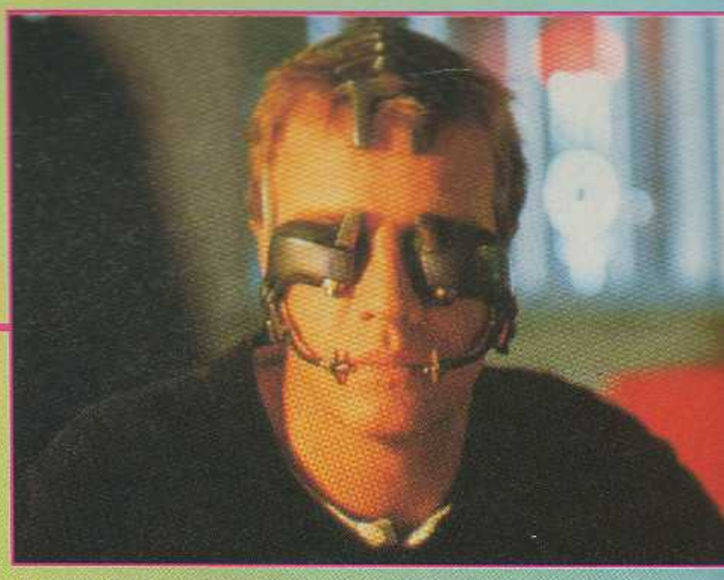


ISS ! c'est reparti pour un tour avec cette mouture en 3D. Fighters Megamix... en attendant VF3. Lucky Luke, le dernier hit de la Super Nintendo.

74 **Poster**

Que du bon dans UPO ! La suite de LBA, la soluce complète de La Cité des enfants perdus et les premiers niveaux de Vandal Hearts !

95 **Ultra Player One**



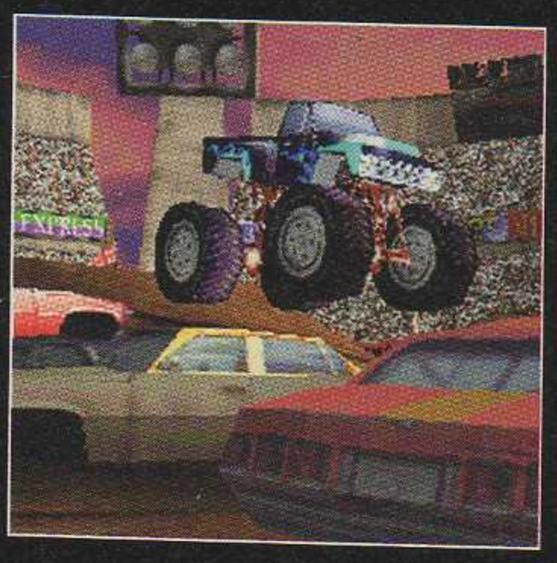
Christophe Lambert se prend pour un créateur de jeux vidéo dans Nirvana, les bédés foisonnent, et la SF, quant à elle, nous promet bien des rêveries...

136 **Zoom**

ABONNEMENT PAGE 141

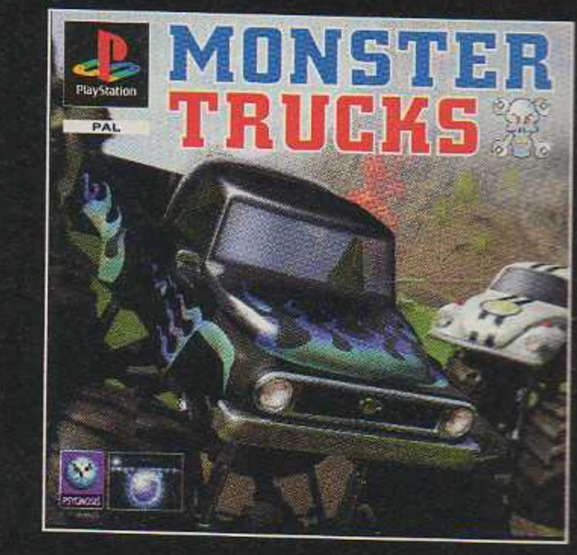
OFFRE SPÉCIALE TAMAGOTSHI

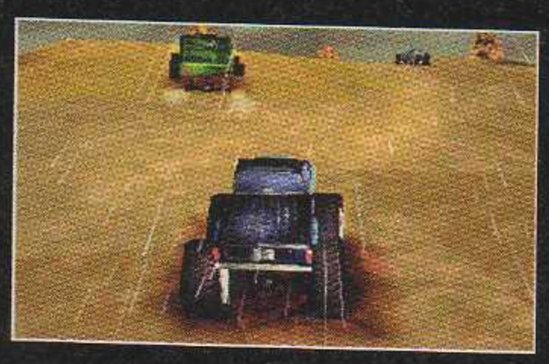
QUAND ON CONDUIT UN MONSTER TRUCK, ON NE BAT PAS SES CONCURRENTS. ON LES ECRASE!



MONSTER TRUCKS

Un jeu complètement déjanté!









www.psygnosis.com

PC CD ROM

PlayStation

PSYGNOSIS

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis, the Psygnosis logo and Monster Trucks are trademarks or Registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd.

courrier

Très chers lecteurs,
La France va mal ! Nintendo sort ses consoles « à moitié », alors que Sega se terre, laissant Sony manger tout le gâteau. Face à cette situation qui, chaque jour, empire, mon objectif est de vous garantir le droit à l'expression.
Voici mes engagements :
1/ Liberté : laisser la parole aux lecteurs de Player One à travers ces quatre pages ;
2/ Culture : encourager la culture en publiant les meilleurs dessins ;
3/ Transparence : répondre à vos questions, même à toutes celles qui pourraient sembler embarrassantes ;
4/ Aide : subventionner mon boulanger en lui achetant un brownie au moins trois fois par semaine.
Mes amis : « Votez pour la liberté, votez Sam Player. »

Sam



Dessin de Jean-Marie Couesnon

Turok est sorti officiellement en France, si je vous comprends bien. Mais pourtant, on peut lire sur la boîte du jeu « Version PAL ». Comment expliquez-vous cela ? Et que va faire Nintendo ?

Bowser

Aux dernières nouvelles, la N64 française, initialement annoncée PAL/Secam, sera finalement PAL. Moralité : tous les jeux européens sortis jusqu'à présent seront compatibles avec cette dernière. Et à l'inverse, tous les futurs jeux français seront compatibles avec la N64 européenne. Pour plus d'infos, va donc jeter un coup d'œil dans les Stop Info.

Que signifie NDLR, qui figure parfois dans les articles de PO ?

G-G

C'est une abréviation signifiant « Note de la rédaction », toujours suivie d'une petite phrase qui n'est donc pas issue de l'auteur de l'article.

Un épisode de Secret of Mana ou de Final Fantasy sortira-t-il sur Nintendo 64 ?

Rémy

SquareSoft, éditeur de ces deux séries, ne prévoit plus de développement sur Nintendo 64, justifiant ce choix par le fait que la N64 n'accepte que des cartouches. Mais étant donné le rythme élevé de ventes de cette console, un revirement de Square n'est pas à exclure dans quelques mois.

Je félicite les créateurs de Bomberman pour son caractère drôle, mais pourquoi ont-ils créer des personnages que même un enfant de huit ans pourrais faire ?

Nicolas

C'est ça le génie : dessiner un personnage simple, a priori ringard, mais qui a une forte personnalité et plaît à tout le monde.

Quel est, selon toi, le jeu de baston sur PlayStation répondant le mieux à ces critères : maniable, technique, beau et complet ?

Ultra Fanou

Heu... Tobal 2 ? J'ai gagné, quoi ?

Pour votre concours de dessins, quel genre de papier (format, épaisseur) faut-il utiliser ?

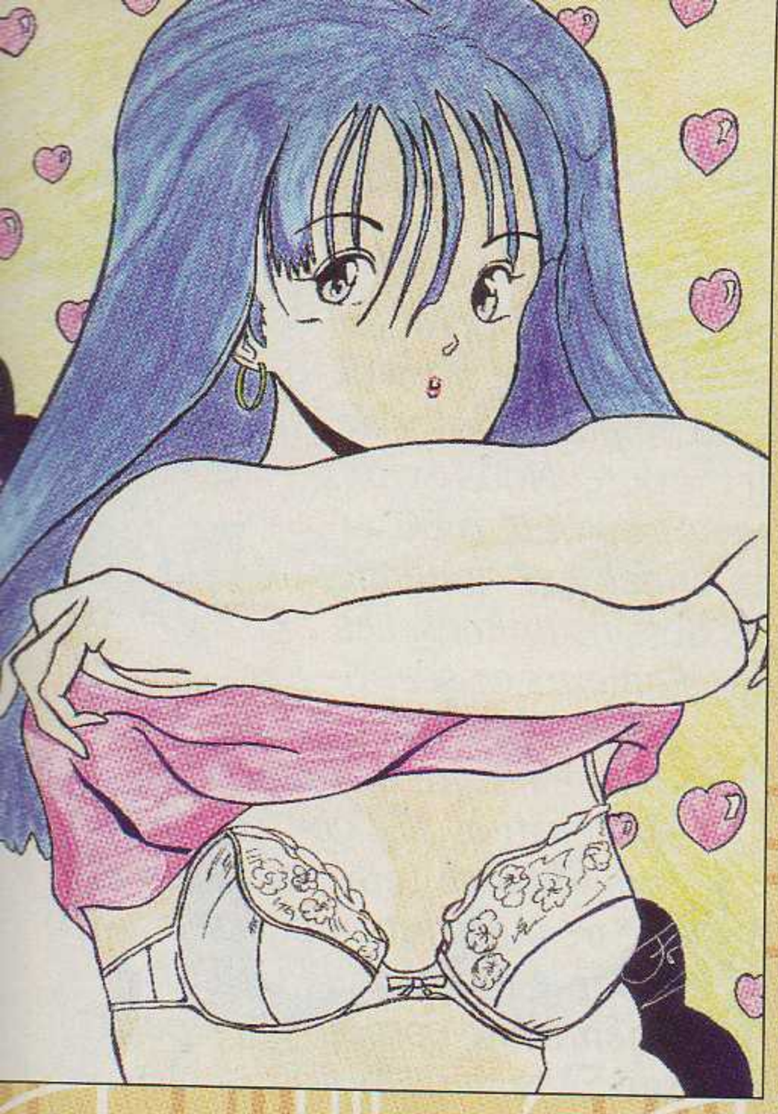
Remy

Il n'y a pas de concours de dessins à proprement parler ; je publie simplement les plus belles œuvres que des lecteurs talentueux nous font l'honneur de nous envoyer chaque mois.
Pour le type de papier à utiliser, tu as deux possibilités :
- format 70 x 120 sur un papier « doré-feuilleté-molletoné » d'une épaisseur de 200 g minimum avant cuisson.
- libre choix du support.

Je vous écris pour vous faire part d'une petite enquête. En effet, depuis juillet 1995, *Player One* a testé 119 jeux Saturn contre 202 jeux PlayStation. Si on considère les jeux excellents (note supérieure à 94 %), on remarque qu'il y en a eu 18 pour Sega et 32 pour Sony ; de ce fait, on en tire un pourcentage presque égal (15 % contre 16 %). Donc les deux consoles se valent.

Mario

Originale comme approche. C'est intéressant à noter, mais tu ne peux rien en conclure. Si tu faisais un calcul similaire sur les tests de la console Nes à partir des vieux *PO*, tu trouverais peut-être la même moyenne. En effet, nous prenons en compte la console lorsque nous notons un jeu. Par ailleurs, on ne juge pas une console en tenant compte du nombre de ses mauvais jeux, mais par le nombre et la qualité de ses meilleurs jeux.



Dessin de Franck De Los Rios

Je me dispute

depuis plusieurs semaines avec un copain qui vient d'avoir un PC, car nous n'arrêtons pas de comparer les jeux entre les supports PC et consoles. Alors ? Pour les jeux vidéo, quel support est le plus favorable ?

Woody

Entamer une dispute console contre PC est de toute façon stérile, dans la mesure où ces deux machines sont très différentes l'une de l'autre. Le PC permet de faire tourner des jeux plus riches dans le domaine de la simulation, de l'aventure, ou de la stratégie, et ce pour quatre raisons principales :
1/ Il possède un clavier et une souris en standard, des périphériques d'entrée plus adaptés qu'un simple paddle pour ce genre de jeux ;
2/ Il possède un disque dur, indispensable lorsqu'il s'agit d'effectuer des sauvegardes d'importantes quantités de données. La version PC de Command & Conquer permet ainsi de sauvegarder à n'importe quel moment, et pas seulement en fin de mission ;
3/ Il possède beaucoup de mémoire vive (RAM), où les développeurs peuvent loger des programmes beaucoup plus imposants, donc plus complexes ;
4/ Il peut afficher des graphismes en haute-résolution sur des moniteurs beaucoup moins fatiguants pour les yeux qu'un téléviseur.
En revanche, dans le domaine de la plate-forme et de l'action (exception faite des doom-like), les consoles sont imbattables car :
1/ Elles possèdent un paddle en standard, mieux adapté pour l'action ;
2/ Elles sont puissantes en matière de 3D ;
3/ Elles sont dix fois moins chères, et beaucoup plus faciles d'utilisation. Aux mains d'un public moins âgé, les éditeurs y développent plus volontiers ce genre de titres.
Plutôt qu'imbattable, j'aurais dû employer le terme « imbattue », car si l'on se réfère aux possibilités techniques des meilleurs PC, il n'y a pas un jeu console qu'ils ne sauraient accueillir. Seulement, certains éditeurs comme Nintendo et Sony réservent leurs jeux en exclusivité pour une console. Sega a franchi le pas en éditant des titres tels que Sega Rally ou Virtua Fighter sur PC. De même, Psygnosis s'apprête à sortir deux superbes versions de Formula One et WipEout 2097 en utilisant les cartes 3Dfx du PC. 3Dfx, qui je le signale au passage, a officialisé un accord avec Sega pour le développement du processeur 3D de la prochaine console du fabriquant, appelée actuellement Black Belt*. Sachant que Microsoft est aussi en affaire avec Sega, il se pourrait bien que ce dernier ouvre finalement la voix du rapprochement PC/Consoles.

(*) Une clause de ce contrat, qui fait plus de 300 pages, précise que l'accord n'est valable que si cette console voit effectivement le jour.

La 1re lettre du mois

Parce que la Nintendo 64 n'en finit plus de sortir, j'ai décidé d'acheter une 32 bits. Ayant une prédilection pour les RPG et autres jeux d'aventure, mon choix initial portait sur la PlayStation puisque d'après les tests et articles de PO, les jeux semblaient intéressants. Mais je suis reparti de chez le vendeur avec une Saturn sous le bras parce qu'il m'a dit que c'était beaucoup mieux, que la console tombait moins souvent en panne, que Sony n'était pas fait pour faire des consoles de jeux et bla-bla-bla... j'ai déjà oublié les détails. Est-ce vrai ? Ou est-ce que le vendeur est payé par Sega pour écouler ses consoles ? Pourquoi les RPG ne sont-ils pas (ou peu) traduits en français ? Est-ce pour dégoûter les amateurs du genre ?
Merci de me répondre, car je commence à criser et à regretter mon achat.

Anne

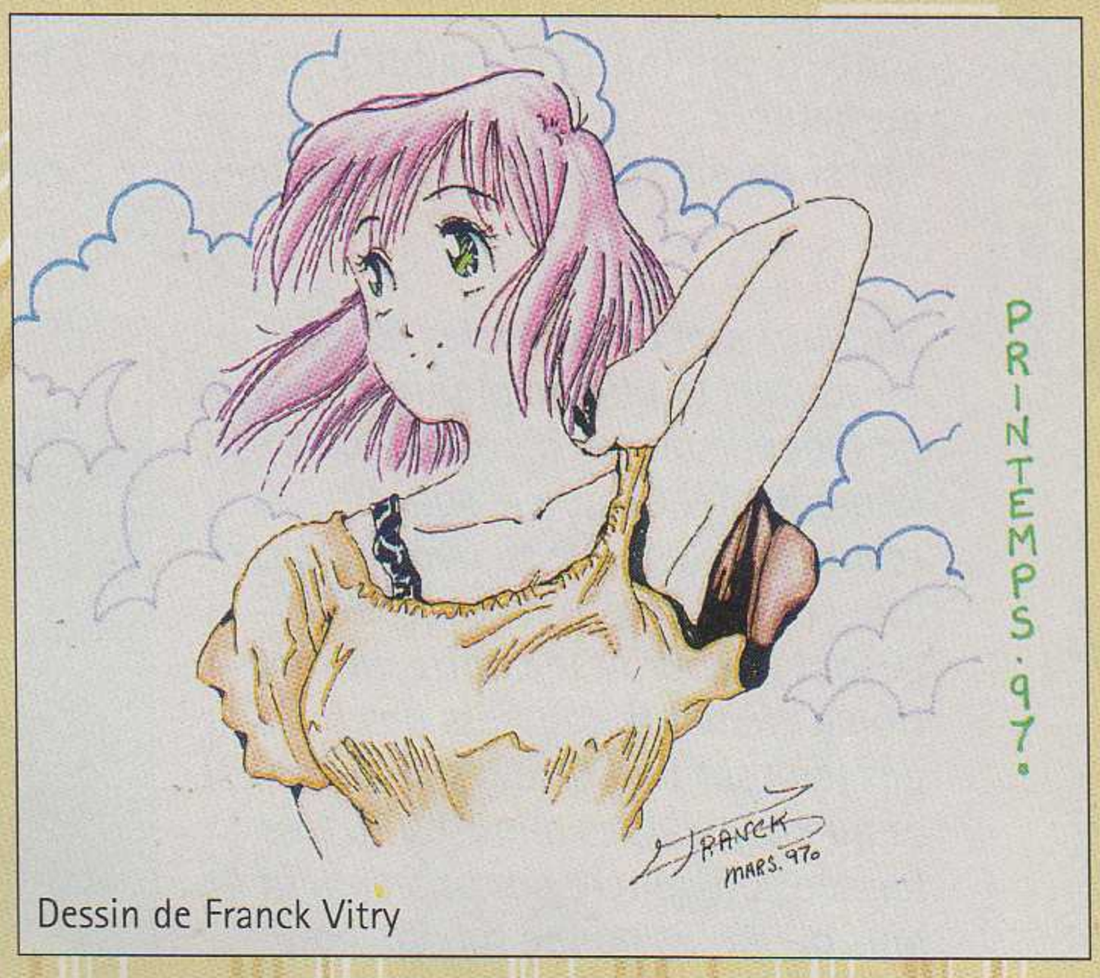


Dessin de Céline Dauthuille

Sachant que tu apprécies les RPG, je ne saurais te dire de manière certaine laquelle de ces deux consoles est la meilleure. Ce que je sais en revanche, c'est que tu avais choisi une console à tête reposée, en pesant le pour et le contre en fonction d'éléments concrets (les tests des jeux sur les consoles respectives), et qu'en quelques minutes, tu t'es laissée convaincre par un vendeur de plus ou moins bonne foi. Ça, oui, c'est une erreur. Il arrive parfois qu'un vendeur soit plus intéressé par la vente d'une console ou d'une autre, soit parce que son bénéfice n'est pas le même dans les deux cas, soit parce qu'il souhaite écouler un stock (n'était-il d'ailleurs pas en rupture de stock de PlayStation, comme beaucoup de magasins ces derniers mois ?).
Le marché du jeu de rôle sur console reste à développer en France, et ne sera probablement jamais aussi fourni qu'au Japon. Les éditeurs préfèrent miser sur des valeurs sûres telles que la baston ou la course de voitures. Nous en sommes les premiers navrés. Toutefois, si tu acceptes de te lancer dans des jeux en japonais (que l'on trouve dans les boutiques d'import), tu trouveras ton bonheur de « rôliste ». Tu perdras l'intérêt des scénarios, mais en suivant les conseils des OTW de PO, tu dénicheras un certain nombre de jeux tout à fait jouables malgré le problème de langue. Il faut juste tâter un peu pour comprendre les commandes... mais la patience ne fait généralement pas défaut aux passionnés de jeux de rôle et d'aventure ! Bonne chance !

La 2de lettre du mois

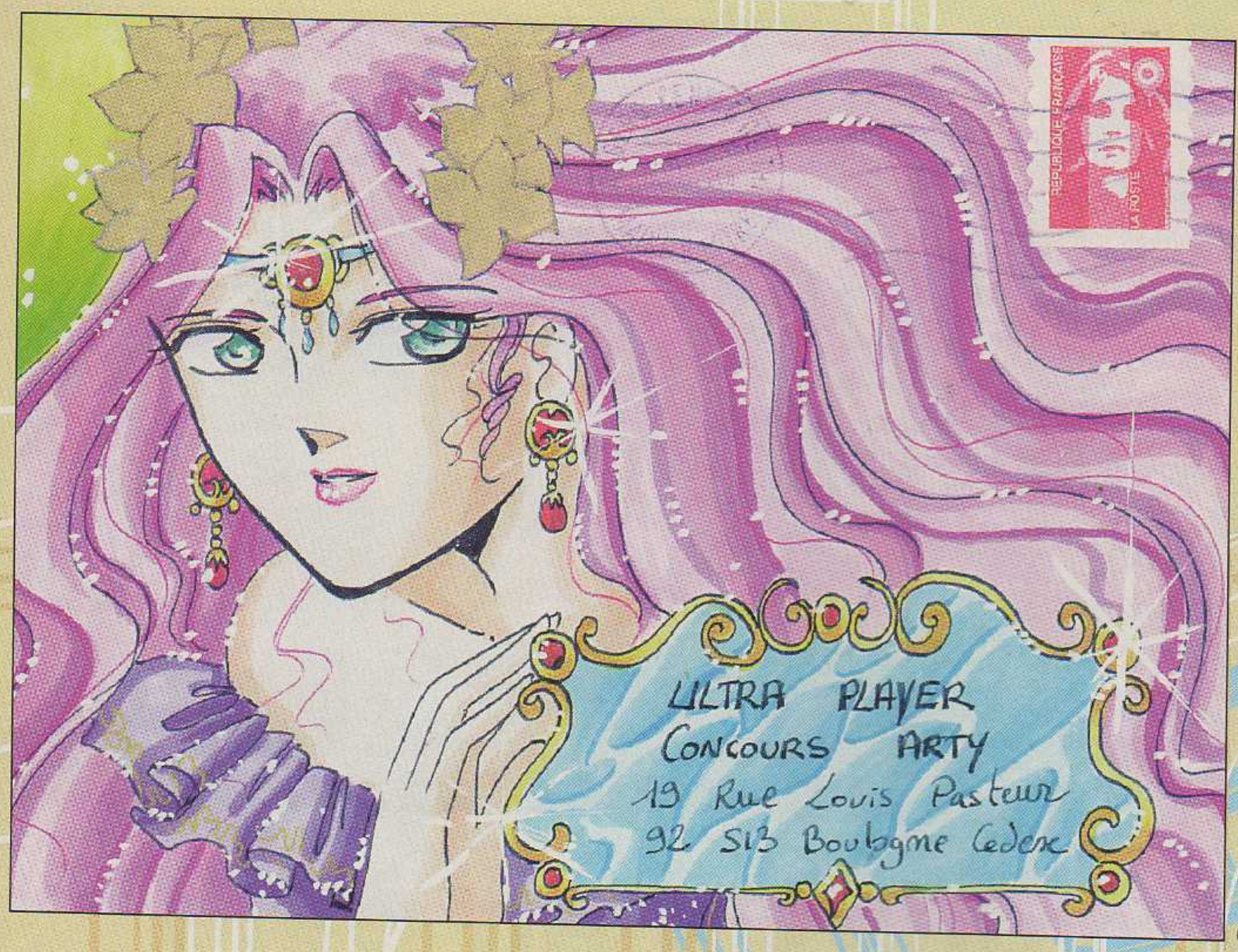
Comme d'habitude depuis plus d'un an, voici ma lettre mensuelle. Il me semble toutefois que ta rubrique a depuis quelque temps perdu en volume, du fait de nombreux dessins de lecteurs qui y sont présents et des phrases marquées en gras. J'espère que ce n'est qu'une fausse impression.
Après *PO* 75, mes nouvelles questions donc :
1/ Comment font les publicitaires pour mettre dans leurs pubs les notes des jeux testés dans le même numéro de *Player One*, sachant que les pubs sont forcément crées avant les articles par l'éditeur ?
2/ Pourquoi certains hits de Sega en arcade (Indy 500, Wing War, Virtua Striker, Desert Tank) ne sont-ils pas adaptés sur Saturn ?
3/ Où est le plan de Lost Vickings 2 promis dans le numéro 73 ?
4/ Pourquoi Nec, qui fut un fabricant de consoles (on se souvient de la PC Engine), ne sort-il pas de nouvelles consoles ?
5/ Sur les photos de ClayFighter 63 1/3 dans les *Stop Info* de *PO* 75, j'ai cru reconnaître Earthworm Jim, mais son nom n'était pas marqué, est-ce un trucage ?
6/ Offrir un Stick'n Play, c'est bien, mais que fait-on lorsque l'on a une Saturn ?
7/ Que faites-vous des jeux en import que vous achetez ?
8/ La première page du cahier *Ultra* de *PO* 75 est vraiment bizarre : on y voit la tronche du magazine *Gen 4* d'octobre 94.
Warblade



Dessin de Franck Vitry

Warblade, tu me tues. Comment fais-tu pour m'assaillir chaque mois de questions aussi pertinentes ? Au cours de la dernière année, j'ai dû publier au moins une de tes questions dans presque tous les numéros de PO. Et encore, je sélectionne, je trie sévèrement tes questions... mais là, trente-quatre d'un coup ! Allez, je t'accorde la palme du « lecteur modèle du mois » pour l'ensemble de ton œuvre. Passons donc à tes questions tordues...
1/ Les pubs sont les pages qui sont inclues en dernier dans PO, et une fois les tests en boîte, nous pouvons communiquer la note à un annonceur qui le demande, et qui en fait alors ce qu'il veut.
2/ Je ne sais pas. Je donne ma langue au chat... Comment !? Donner sa langue au chat ? Mon petit gars, tu veux perdre ta réputation ou quoi !? Trouve une réponse, vite... Hmmmm... Bon, ça y est, j'ai la réponse : Sega a un nombre limité d'équipes de développeurs, et doit donc fixer des priorités. D'ailleurs, c'est la raison que Sega a donnée lorsqu'il a annulé la conversion d'Indy 500 pour Saturn (oui... je l'avoue ! j'avais fait semblant de réfléchir... bouuuhhh j'ai honte !)
3/ Mauvais plan de l'éditeur sur ce coup-là, car à l'heure où j'écris, le jeu n'est pas sorti. D'ailleurs, pourquoi donc réclamer ce plan si le jeu a été retardé ? Quelque chose ne tourne pas rond dans ce monde, non monsieur ! Pour le plan, donc, nous ne savons pas si nous y reviendrons, car l'actualité risque de ne pas lui laissé beaucoup de place.
4/ Nec a sorti au Japon une console – la PC-FX – en même temps que la PlayStation et la Saturn. Mais ce constructeur a raté le train de la 3D, et commis l'erreur de ne pas la doter de capacités honnêtes en la matière. Nous avions testé cette machine dans notre numéro 50, en notant qu'elle était « trop bridée » et finalement juste bonne à afficher des dessins animés. Les mois suivant ont confirmé d'ailleurs ce scepticisme. Nec saura-t-il se refaire à la prochaine génération ? Le constructeur nippon a en tout cas développé de puissants processeurs 3D pour le monde du PC. Il fut même cité comme partenaire de Sega pour fournir la prochaine console de ce dernier (la BlackBelt), avant d'être remplacée par 3Dfx.
5/ Tu as l'œil ! On pouvait en effet voir Earthworm Jim, à l'envers sur la photo, en train de se faire étrangler par un autre combattant. Interplay étant l'éditeur de Shiny (développeur de E.J.), il s'est semble-t-il accordé la liberté d'utiliser le célèbre personnage de David Perry.
6) Quel impertinent ce Warblade... J'ai parlé trop vite tout à l'heure, on dirait. Le problème avec la Saturn, et nous en sommes désolés, c'est qu'elle ne propose pas de support plat comme le couvercle de la PlayStation. Mais tu vas bien trouver un endroit pour le coller ton Stick'n Play. Tu as bien une porte, une cocotte minute, ou un chat qui gagnerait à se voir stické, non ? Quoi que, oublie la cocotte minute, ça risquerait de se décoller à la cuisson du chat. Si vraiment tu ne vois pas, je pense qu'en collant plusieurs Stick'n Play les uns aux autres, on doit pouvoir se faire un super Frisbee.
7/ Heu... il y a un piège, là, non ? Je suis normalement censé répondre : « Ben, on les teste dans la rubrique OTW bien sûr », mais j'aurais alors l'étrange sensation de répondre à côté de la question. Alors je précise : après test, nous les gardons tout simplement. Soit pour y jouer, soit pour le seul plaisir de les garder en vertu de la loi universellement connue – mais pas toujours reconnue – de la propriété ;
8/ L'image en cause nous a été fournie par l'éditeur du jeu, mais avait en effet été utilisée pour la couverture d'un magazine lors de la sortie du jeu sur PC. On ne sait pas pourquoi nous avons reçu l'image de cette couverture au lieu de l'original, et l'inscription nous a échappé au moment de la création de cette page.
Voilà, et je te rassure pour finir, le volume texte du courrier est très important pour quatre pages, malgré les apparences. À bientôt.

POUR M'ÉCRIRE :
PLAYER ONE, Sam Player
19, rue Louis Pasteur
92513 Boulogne Cedex



Dessin de Aurore Demilly

Pourriez-vous expliquer à vos nouveaux lecteurs, les rubriques : *C'est arrivé près de chez toi*, et *Le plan des lecteurs* ?

Parchoum

Il est vrai qu'avec l'arrivée massive parmi vous d'anciens lecteurs d'*Ultra Player*, quelques explications peuvent être nécessaires. *C'est arrivé près de chez toi* est une rubrique dédiée aux lecteurs et, plus précisément, à tous les projets les impliquants, ou événements les concernants, tels que la réalisation d'un fanzine. *Le plan des lecteurs*, que l'on trouve dans la rubrique *Trucs en Vrac* de Bubu, récompense chaque mois le meilleur plan « visuel » d'un lecteur que nous recevons. À ce propos, je tiens à rappeler qu'il faut penser à la taille du plan lors de sa réalisation en vue de sa publication. Par exemple, les petites inscriptions sur un plan de la taille d'une page A4 sont à proscrire, car elles seraient illisibles du fait de la réduction du plan dans les pages de *Player One*.

J'ai entendu (dans Cyber Flash) que la presse spécialisée console avaient des problèmes de ventes. Est-ce votre cas ?

Mickaël

Le problème, réel, de la presse console, c'est qu'il y a constamment de nouveaux titres qui apparaissentsur un créneau déjà bien exploité ! Et tous ces titres, eh bien ils prennent un petit peu de lecteurs à tout le monde, ce qui fait que la situation est précaire pour la majorité d'entre eux.
Le marché de la presse spécialisé est en effet complètement saturé.
Mais rassure-toi, *Player One*, qui fut le premier mag' à voir le jour il y a sept ans, a les reins solides et ne s'en laissera pas compter.

Pourquoi plus aucun bon jeu ne sort sur SNES ?

Soso

Parce que les éditeurs font des jeux pour le plus grand nombre d'acheteurs potentiels, c'est-à-dire pour les possesseurs de 32 et 64 bits. Il y a certes beaucoup de Super-Nes encore en état de marche sur cette planète (un nombre de machines que beaucoup de nouvelles venues envieraient !), mais les possesseurs de cette machine ne sont pas très motivés pour acheter des jeux SNES. Car il se peut qu'ils aient depuis acheté une console plus puissante, et préfèrent l'alimenter en jeux frais. Il se peut aussi qu'ils économisent pour acheter une autre console. Enfin, comme les jeux se font rares, le marché de cette console se tasse, ce qui décourage les éditeurs ; ce qui fait encore plus se tasser le marché, et ainsi de suite... la spirale infernale, quoi !
C'est exactement le même cercle vicieux (mais inverse) que celui qui fait émerger une console : beaucoup de jeux donc beaucoup de consoles, donc plus de sorties de jeux, donc...

« Nintendo nous prendrait-il pour des sous-développés ? »

La sortie de la Nintendo 64 était prévue en septembre 1996, puis Noël 96, puis mars 97, et enfin (peut-être) juillet ou septembre 97. Dois-je intenter un procès à tous vos magazines publiant des publicités mensongères (pour qu'on les achète), ou bien Nintendo nous prendrait-il pour des sous-développés en ne fournissant que le Japon, les États-Unis, et les autres pays d'Europe ?

La maman d'un de vos fidèles lecteurs.

Nous voilà tenu pour responsable de la Nintendo 64, maintenant ! Il n'y a eu ni publicité ni mensonge de la part de la rédaction de *Player One*, et affirmer que nous avons intérêt à annoncer des dates de sortie optimistes est sans fondement. Le report incessant de la sortie de cette console (vous avez oublié de citer avril 96 comme date initiale) nous fait même beaucoup de tort. Car des joueurs se sont lassés de la situation et boudent les jeux vidéo en général. Où est notre intérêt dans l'histoire ? Nous n'avons fait que répercuter au fil des mois les informations de Nintendo, qui n'a cessé de revoir sa politique de sortie ces deux dernières années — y compris concernant la sortie de la console au Japon. Nintendo vend toutes les consoles N64 qui sortent de ses unités de production, tout comme Sony avec sa PlayStation d'ailleurs. Il n'est dès lors pas difficile de comprendre ce qui motive Nintendo dans ses choix, même si laisser le marché à la concurrence n'a jamais été une bonne stratégie.

PS

Merci pour les compliments Olivier. Dorian, aucun jeu de la veine de Command & Conquer ne sortira sur Super Nintendo. Jacqueline, nous avons effectivement des lecteurs et lectrices de tous âges, la formule de « 7 à 77 ans » conviendrait d'ailleurs très bien. Julien, 3,14 est un nombre fini, puisque tu as pu l'écrire. Romain, tu devrais peut-être écrire à Micro Kids, qu'en penses-tu ? François, lorsqu'ils travaillent, les journalistes de PO n'organisent pas de représentation publique payante. Arnaud et Dustman, j'ai transmis vos lettres au BII, qui s'occupe des abonnements. Super Dupond, si un mag' perd des millions faute de pub, ta remarque n'a plus de fondement, n'est-ce pas ? Et je ne te parle pas de la qualité médiocre qui en découle.
Toujours Super Dupond, je ne connais pas ce câble, mais Guillemot est un grand distributeur, et il n'y a donc pas d'arnaque à craindre.

stop info

Règlement de compte à Ciudad del Este

Ciudad del Este, ville du Paraguay productrice d'importantes quantités de contrefaçons de consoles de jeux, a vu une descente de police aboutir à la saisie de plusieurs milliers de machines. C'était courant mai, et Nintendo en a profité pour rappeler que ces productions illégales lui auraient coûté plus de 800 millions de dollars l'an dernier.

À méditer

Comparé à l'année dernière, le premier trimestre 1997 a vu les ventes de jeux augmenter de 58 %. La sortie de la Nintendo 64 n'est pas la seule cause de cette hausse, car les ventes de jeux Saturn ont progressé de 35 % et celles de softs PlayStation de 70 %.



Alesi dans ses œuvres ! Une parfaite illustration du réalisme de Formula One 97. Décidément, chez Psygnosis ils ont bien fait les choses !

Monaco, principauté de fortunés où les Ferrari F40, Lamborghini Diablo et autres Porsche Carrera font parties intégrante du décor. Monaco, cinquième étape du Championnat du monde de Formule 1. Monaco, décor idéal pour découvrir la nouvelle bombe de Psygnosis : Formula One 97, le bien nommé... Kif absolu garanti !

Psygnosis en pole FORMULA ONE 97 & Co



L'habillage des menus a été entièrement refondu. Classe !

Graphiquement, le jeu a gagné en détails, tant au niveau des caisses que des décors. Ici les immeubles du GP de Monaco.



Dans la catégorie, j't'en mets plein la vue, autant l'avouer sans détour : la principauté Monégasque remporte haut la main la palme d'or. Entre les yachts, tellement monstrueux qu'on se demande comment ils flottent, et le hurlement assourdissant d'un V10 d'une Ferrari dompté par le talent d'un Schumacher, il y a vraiment de quoi perdre la tête. Et pourtant, il faut la garder froide (la tête), car on n'est pas ici — uniquement — pour le plaisir. En effet, Psygnosis a profité du Grand Prix de Monaco pour dévoiler à la presse quelques-uns de ses plus gros titres de la rentrée sur PlayStation, dont le très impressionnant Formula One 97. Accrochez les harnais, ça décoiffe !

QUOI DE NEUF ?

Même si la majorité des joueurs s'accorde à penser que Formula One, premier du nom, est un véritable hit, certains puristes de la F1 vous rétorqueront qu'il n'est pas exempt de défauts. En effet, au-delà de son aspect esthétique quasi irréprochable, il pèche parfois par son manque de réalisme. C'est donc dans cet esprit que Blizzard Entertainement a pensé Formula One 97, en tentant de corriger les défauts



Désormais, lors d'un carton, votre F1 risque de voler dans tous les sens. Un grand spectacle qui manquait au premier Formula !



Toutes les écuries et pilotes de la saison 97 de F1 ! Un des gros atouts de Formula 97.



Les effets visuels de poussière semblent époustouflants ! Un détail bienvenu...

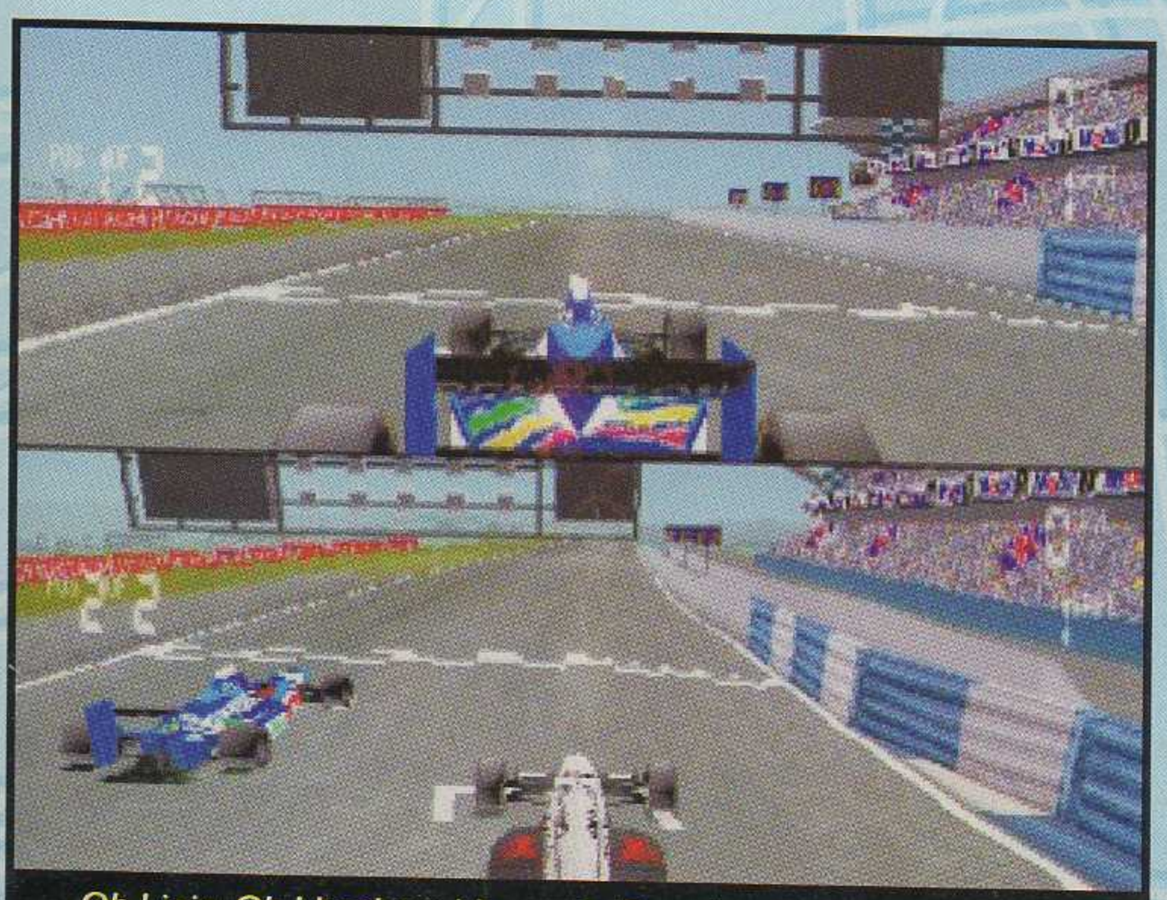


L'équipe de Ferrari nous a brièvement rendu visite à Monaco.

de son aînée. Arrivera-t-elle aux confins de la perfection ? Lisez ce qui suit, et faites-vous un avis...

Au rayon des nouveautés, F1 97 accueille le jeu à deux, via écran splitté, qui manquait tellement à la première version. Certes, le résultat est moins impressionnant qu'en link, mais d'un point de vue pratique, vous conviendrez sans peine, que le split n'a pas son pareil.

Continuons en vrac avec un certain nombre d'améliorations intéressantes. F1 97 s'est enrichi graphiquement de nouveaux effets visuels tels que la poussière lors des sorties de route, les reflets du soleil dans les yeux (dites « Lens Flare », ça le fait plus), les collisions plus impressionnantes, le tout servi par une animation ultra rapide au clipping limité. Les améliorations sonores ne sont quant à elles pas en reste, avec des bruits de voitures plus réalistes, des musiques variées et des commentaires étoffés (mais ça on s'en fout un peu...). Question réalisme, F1 97 vous laisse le choix entre un mode Arcade bien bourrin, et un mode Grand prix où la moindre touchette vous envoie définitivement au tas. Quant aux puristes, ils seront heureux d'apprendre que le système des drapeaux cher à la F1 est présent (coupez la chicane Shell du Grand prix de Spa, et hop ! drapeau noir, vous êtes disqualifié !). Autre détail bienvenu, le principe d'aspiration, si important dans une vraie course. Pour finir en beauté, sachez que les développeurs ont eu la bonne idée de respecter les équipes et pilotes du Championnat 97. Et vu que le jeu est prévu pour septembre sur votre PlayStation, vous pourrez quasiment rejouer la saison actuelle en temps réel. L'occasion de permettre — virtuellement — à Alesi de remporter un grand prix (ou au moins de boucler un tour sans casser sa Benetton) !



Oh ! joie. Oh ! bonheur ! Le mode Deux joueurs en écran splitté est une véritable bénédiction. Merci Psygno !

LES AUTRES SORTIES

À l'ombre du célèbre Formula One, Psygnosis possède dans ses cartons un certain nombre de nouveautés qui devraient sortir d'ici la fin de l'année. Parmi les titres auxquels nous avons pu jouer, deux sortaient vraiment du lot. Le premier, G-Police, est un shoot'em up en hélico de toute beauté. Dans un univers à la Blade Runner, vous faites partie de la G-Police, une force multinationale dont la mission est de faire



Les explosions dans G-Police en mettent plein la vue.



G-Police propose un nombre important de vues. Pratique !

Miam !

Ce mois-ci, Samsung a croqué 3DO, du moins son département Hardware, pour la modique somme de 20 millions de dollars. Le département Software avait déjà été avalé lui aussi par Matsushita pour 100 millions de dollars, mais il continue à développer une activité dans le domaine du jeu vidéo. Autre croqueur, autre croqué, Gremlin Interactive vient de se payer DMA Design, qui n'est autre que l'éditeur qui a pondu Lemmings, Unirally et, plus récemment, Speedster.

Triste ménage

Acclaim a remercié 155 de ses salariés suite à une redéfinition de la politique de la maison. Plusieurs projets de jeux qui n'avaient pas encore été annoncés ont été annulés — Acclaim s'orientant vers une baisse du nombre de titres pour se concentrer sur leur qualité. C'est le genre de décision que l'on apprécie lorsqu'elle est suivie d'effets, alors attendons le résultat...

Thunder Force V

La série des Thunder Force a connu beaucoup de succès sur Megadrive. Voir un nouvel épisode sur Saturn n'a donc rien d'étonnant. Toujours aussi speed



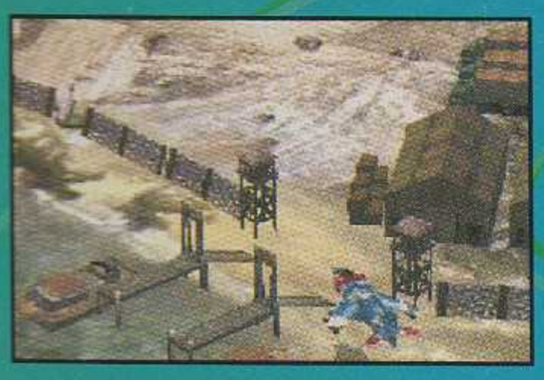
et psychédélique, ce nouveau shoot-them up sera commercialisé sous deux versions différentes : une version normale, avec simplement le jeu, et une version « special pack » dans lequel vous trouverez, en plus, un CD de musiques reprenant les thèmes de la série. Pour les fans.

Éditeur : Technosoft/Sega
Sortie Japon : cet été

Stop info

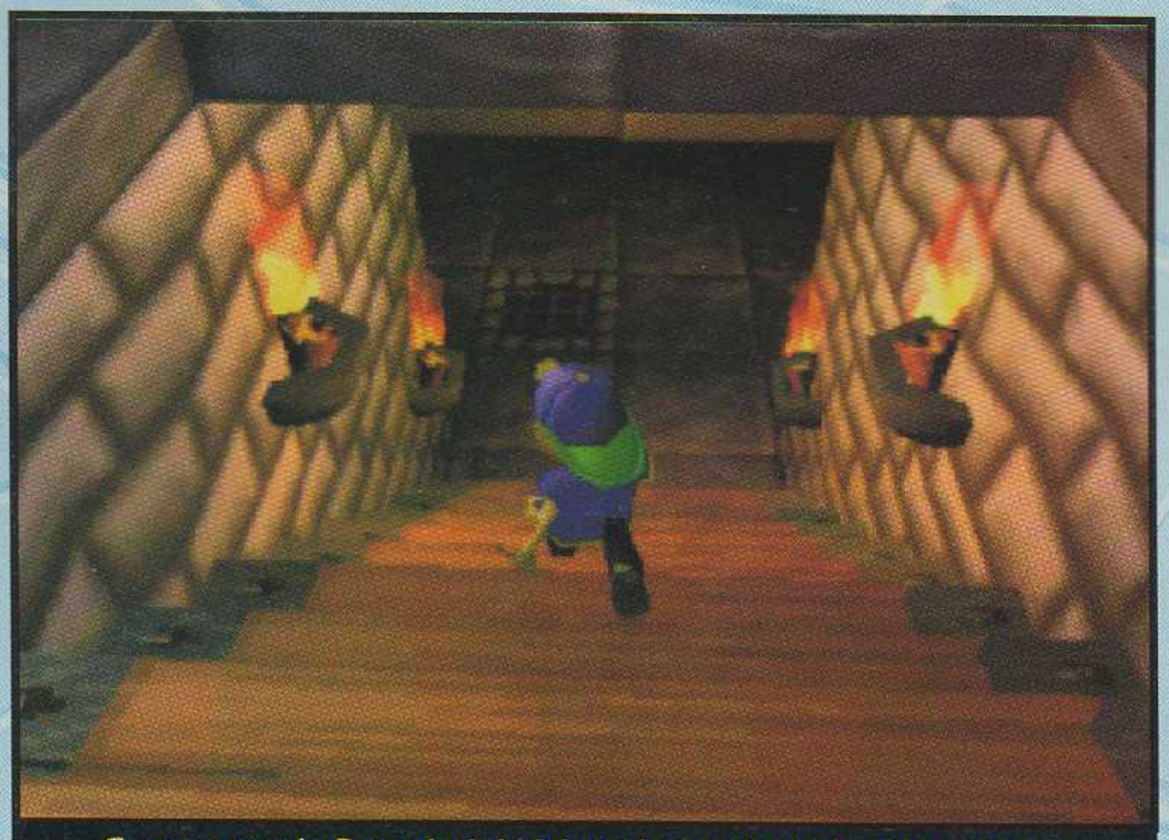
EA Frappe à nouveau

Dans un nouvel élan d'originalité, Electronic Arts prévoit une suite au très bon Soviet Strike.

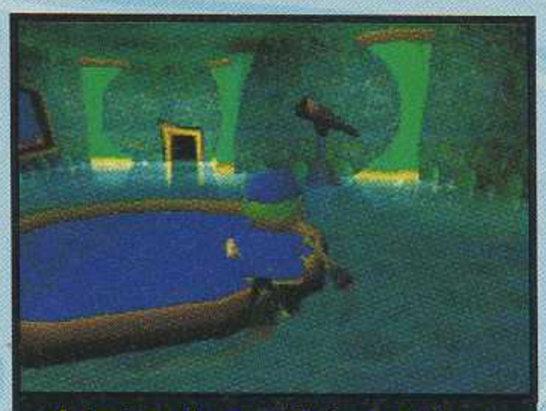




Elle sera baptisée Nuclear Strike, tournera sur PlayStation, et utilisera le même système d'animation que le dernier-né de la série des Strike. C'est Bubu qui va être content de s'envoler dans la jungle coréenne à bord de son hélico adoré !



Ce passage de Rascal où le héros descend des escaliers prouve que la PlayStation en a encore dans le ventre !



Admirez la qualité graphique de Rascal... Prometteur.



Un sol à damiers, un perso à casquette... On dirait Mario 64 !

régner l'ordre dans un monde chaotique. Jusque-là, rien de bien original. Ce qui l'est plus en revanche, c'est le principe du jeu. Certes, il s'agit d'un shoot pur et dur, mais ce qui dénote, c'est la possibilité de vous déplacer où bon vous semble dans les décors gérés en 3D temps réel. Ainsi, vous pourrez slalomer entre des buildings gigantesques, faire du « rase-motte » dans les rues ou encore vous envoler jusqu'au sommet des gratte-ciel... La liberté de mouvements est totale, et même si le jeu est loin d'être finalisé (collisions et jouabilité mal réglées), le feeling passe bien ! Sortie prévue fin octobre.

Le second titre en préparation chez Psygnosis est un concurrent déclaré au désormais célèbre Mario de la N64. En effet, sous le nom étrange — et provisoire — de Rascal, se cache un jeu d'action en 3D reprenant dans les grandes lignes le principe du hit de Nintendo. Pour l'heure, Rascal est un petit perso peu charismatique (espérons qu'il changera de look). Il porte une casquette (ça vous rappelle rien ?), des grosses lunettes à triple foyer et ressemble plus à un teenager américain qu'à un héros de jeu vidéo ! Fils d'un savant fou, inventeur d'une machine à voyager dans le temps, Rascal doit lutter contre Timelord, un illuminé qui a décidé de changer le passé à son avantage (genre *Retour vers le futur*). Passé ce scénario classique, Rascal propose au travers de sept mondes à thème (galion, western, chateau médiéval...) d'éliminer tout un tas d'engeances belliqueuses. Armé d'un gun qui miniaturise, le héros se déplace dans des décors qui — pour peu que l'on soit à deux mètres de l'écran — semblent aussi fins que sur N64 ! C'est beau, coloré, ça bouge bien, et c'est bourré d'effets visuels époustouflants. Mais pour l'instant, on sent que la jouabilité n'est pas du tout règlée. Cet avant-goût de ce que sera, peut-être, Rascal laisse donc rêveur. Car même si le jeu semble moins riche qu'un Mario, il démontre en revanche que visuellement, une PlayStation peut faire quasiment aussi bien et aussi beau qu'une N64. Bonne nouvelle ! Malheureusement, il faudra prendre votre mal en patience car Rascal ne sortira pas avant début 98...



Pour en terminer avec les sorties Psygnosis à venir, sachez qu'un certain nombre de titres sont prévus entre octobre et décembre 97. Seulement voilà, nous n'avons pas pu y jouer. Alors pour vous faire baver, on vous les présente en bref.

Psybadeck (décembre) est un jeu de plate-forme assez spécial. Il vous plonge dans un univers où votre mode de déplacement est la glisse. Snowboard, skate et autres objets « glissants », vous permettront de parcourir huit mondes assez space. Pour l'heure, on ne comprend pas très bien en quoi ce jeu peu justifier son appellation de plate-forme, mais bon, pourquoi pas !

Overboard (octobre) ressemble à un shoot'em up maritime, dans lequel vous prenez la barre de rafiots de guerre. Ça à l'air assez classe.

Shadowmasters (octobre) est un espèce de doom-like hyperspeed. Ça pète dans tous les sens et ça en fout plein la gueule.

Colony Wars (novembre) est un shoot spacial, tendance Wing Commander. Et enfin, pour finir en beauté, sachez que Power Soccers 2, le vrai, est prévu pour octobre.



Psybadeck, un jeu de plate-forme assez étrange...



... mais qui nous réserve peut-être de bonnes surprises.



Cette galerie de portraits présente les personnages de Psybadeck. Y'en a pour tous les goûts !

Toute l'actualité des consoles !

LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE

Tapez *N

2,23F/mn

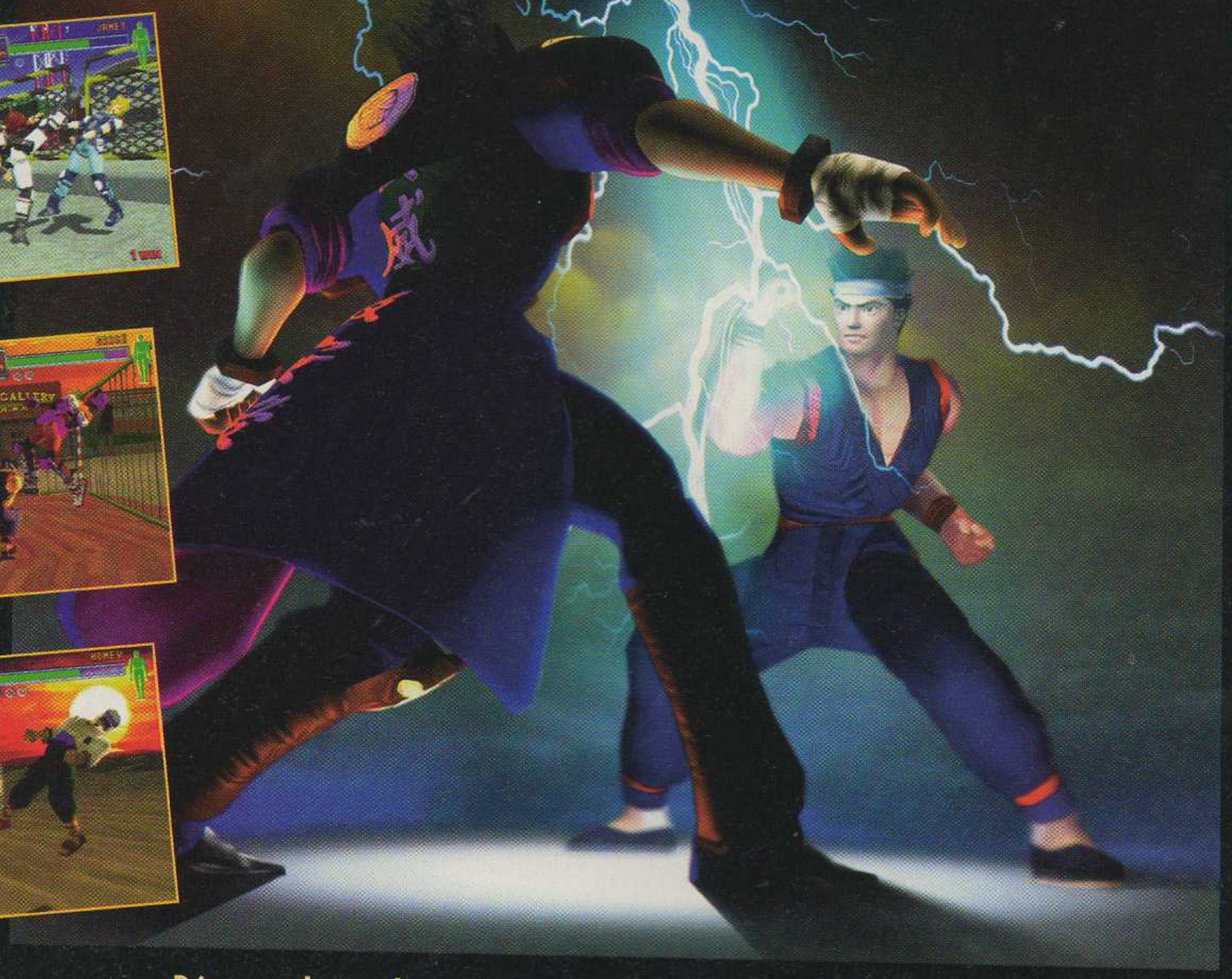
FIGHTERS MEGAMIX

32 COMBATTANTS...
ÇA VA FAIRE DU MONDE À LA MAISON !!!









Découvre le jeu de combat en 3D le plus complet et le plus réaliste créé par la célèbre équipe de développement AM2 !

Avec plus de 30 combattants issus de Virtua Fighter 2, Virtua Fighter Kids, Virtua Cop 2, Fighting Vipers, Sonic the Fighters et bien d'autres encore • une liberté de mouvement extraordinaire provenant de Virtua Fighter 3 • des personnages cachés plus délirants les uns que les autres • de nouveaux coups fulgurants • de multiples aires de combats • 5 modes de jeu • de nouvelles options... n'hésite pas à te surpasser pour devenir le champion des champions !





EXCEPTIONNEL !

JUIN 1997, VOUS AVEZ 15 JOURS POUR CHANGER DE PLANÈTE

SATISFAIT OU REMBOURSÉ : Toute console + 1 jeu ou tout coffret (1 console + 1 ou 2 jeux) Sega Saturn acheté entre le 28 mai et le 28 juin 1997 pourra être renvoyé dans un délai de 15 jours suivant la date d'achat et remboursé au prix d'acquisition. modalités au 08 36 68 01 10.*

SITE WEB : http://www.sega-europe.com

ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA

SEGA SATURN™

ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

Stop info

King of VF 3

L'archipel japonais organise un grand tournoi de Virtua Fighter 3 cet été. L'inscription est gratuite mais il faut avoir sur soi une canette de Java Tea (c'est le sponsor). Deux groupes sont prévus : un groupe féminin et un autre auquel n'importe qui pourra participer (même les filles assez téméraires pour se frotter à Bun Bun Maru ou au Jacky de Shibuya). Si vous vous sentez d'attaque et que vous allez faire un tour du côté de l'est asiatique, vous pouvez toujours tenter votre chance…



Moto Racer

Nous vous parlions de ce titre il y a déjà quelques mois. Si nous ne l'avons toujours pas vu tourner sur PlayStation, depuis nous y avons joué sur PC, et entre nous, « ça le fait grave » ! On peut donc espérer (enfin !) un beau soft de bécane pour la 32 bits de Sony. Moto Racer devrait sortir, si tout va bien, à la rentrée prochaine (en septembre).

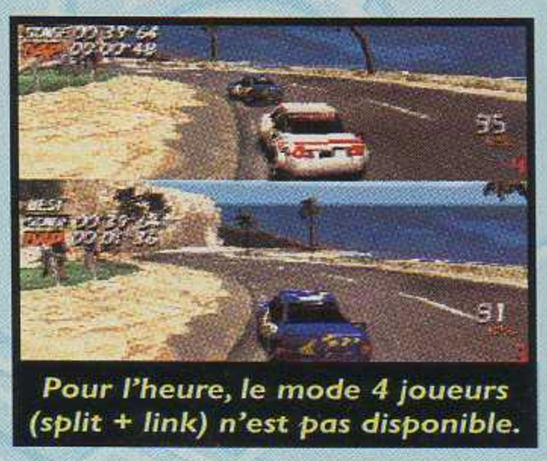
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : septembre

Maxxi Games

Deux nouvelles boutiques Maxxi Games viennent d'ouvrir à Cherbourg (50) et Sanary (83), ce qui porte leur nombre à sept (cinq en région parisienne et deux en province). Sachez que Maxxi Games propose des jeux officiels neufs à des prix très attractifs. Pour plus de renseignements, tél. : 01 48 05 88 05.




Avec ses graphismes somptueux, V-Rally vaut le détour.


Pour l'heure, le mode 4 joueurs (split + link) n'est pas disponible.


Plus qu'un mois pour se tirer la bourre. Patience !

Patience ! V-RALLY

V-Rally est incontestablement l'un des jeux les plus attendus de la PlayStation. Alors à quand le test ?

Vous auriez dû lire le test de V-Rally dans ce numéro, malheureusement, la version du jeu qu'Infogrammes a fait parvenir à la presse spécialisée n'était absolument pas testable. Si on pouvait tourner sur la plupart des circuits, quelques-uns n'étaient pas accessibles, tout comme certaines voitures. Plus important, l'absence du mode Championnat nous empêchait de juger de sa durée de vie. Impossible également de faire la part entre les défauts réels du jeu et les points qui restaient à améliorer. Enfin comme la maniabilité et la dynamique des voitures semblent avoir encore besoin de quelques réglages, nous avons décidé d'attendre une version finale. Certains de nos concurrents ont cependant passé outre ces défauts en testant le jeu dans leur magazine de juin. Libre à eux, mais vu que V-Rally sort fin juin, il nous semblait plus judicieux d'attendre un peu pour vous livrer un vrai test. Rendez-vous donc dans le prochain numéro de *Player One* !


Partir en tonneau ou en tête-à-queue est monnaie courante dans V-Rally ! Spectaculaire au début, mais rapidement ennuyeux.

Slayer One infos

WWF Show !

Dans son interview accordée à Mahalia, Ophélie Winter nous parlait d'un projet de jeu de baston basé sur son personnage. En exclusivité mondiale, nous avons dégoté la première image, et les premières infos ! Il s'agira d'un jeu de catch féminin, dénommé WWF Show (Winter Wrestling Female Show). Il est développé par Acclaim, éditeur spécialiste de ce genre de produit (WWF Raw, WWF Royal Rumble, etc.). Ophélie se crêpera le chignon avec une douzaine d'autres filles (Cachou, Vanessa Demouy, Tabata Cash, etc.), dans des rings remplis de boue, de chocolat, d'huile, ou de… gelée de silicone. Quant aux musiques du jeu, elles seront composées par un certain MC Solaar. Y a pas à dire, Ophél'ail est une fille dans le coup, et Dieu lui a donné la force !

Éditeur : Acclaim/M6 interaction
Sortie France : septembre



KONAMI®

VANDAL HEARTS™

Le premier jeu de rôle en français sur Playstation

Un jeu passionnant mêlant :

l'action d'un jeu d'Arcade,
l'histoire riche et profonde d'un jeu de rôle,
la stratégie d'une simulation de combat.

- *3 modes de navigation.*
- *18 personnages principaux.*
- *7 groupes de personnages classés en fonction de leurs pouvoirs et de leurs attaques : des archers aux magiciens en passant par les chevaliers...*
- *Multiples tactiques de combat.*
- *Grande variété de sortilèges et maléfices.*
- *Musique envoûtante... la bande originale fait fureur au Japon.*

CONSOLES + : 95 % MEGA HIT









PlayStation™

" Vandal Hearts " est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. " PlayStation " et " PlayStation ", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

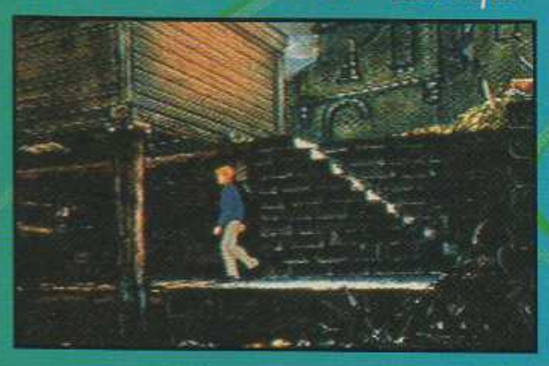
3615 Ubi Soft 1,29F/min Infos, Trucs et Astuces

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Stop info

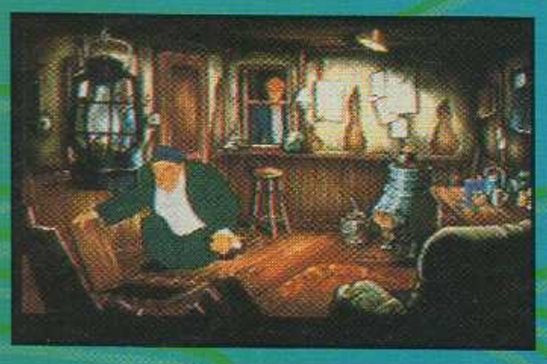
Broken Sword 2

Plus connu en France sous le nom les Chevaliers de Baphomet, Broken Sword aura effectivement une suite. Pour ceux qui



auraient échapper au premier épisode, rappelons qu'il s'agit d'un jeu d'aventure très sympa malgré des temps de chargement épouvantables. En clair, une bonne nouvelle pour tous les accros du genre.

Éditeur : Sony
Sortie France : novembre



Medievil



Dans le genre action/aventure, Medievil à tout pour séduire les accros (comme Wolfen) d'histoires fantastiques médiévales. Une aventure complexe où il faudra lutter, comme d'habitude, contre le Mal. Pour l'instant, pas plus d'info.

Éditeur : Sony
Sortie en France : novembre



L'effet Lara
BATMAN & ROBIN

Avant même que l'homme chauve-souris et son sbire fassent (bientôt) leur retour dans les salles obscures, Acclaim, le roi de la licence, annonce Batman & Robin, le jeu !



Rassurez-vous, dans la version finale, Batman portera sa cape !

Pas de surprise jusqu'içi, cet éditeur nous ayant toujours habitués à ce genre de softs. Et d'après le peu que nous ayons pu en voir, il semblerait que cette fois ce titre soit à la hauteur de ses héros, et non pas un prétexte à une sombre affaire commerciale (qui veut des exemples ?).
Bonne nouvelle, ce ne sera pas seulement qu'un jeu d'action (comme trop souvent) mais aussi d'aventure ! Reprenant le principe de Tomb Raider, il proposera au joueur une immersion totale dans un Gotham en 3D — notons d'ailleurs que les décors du soft sont ceux du film. On se balade alors sur les boulevards et dans les ruelles avec une totale liberté. Comme ce Batman & Robin est encore en cours de développement, nous ne nous sommes, bien évidemment, pas formalisés sur la jouabilité délicate. Idem pour les graphismes qui ne sont pas encore bétons. Toutefois l'esprit semble y être, et on imagine aisément un produit final de qualité. M'enfin attention, le pire comme le meilleur peut encore arriver... Tiens, ca me rappelle quelque chose.



L'entrée de la serre...



... et dans la serre.

Éditeur : Acclaim
Sortie France : octobre/ novembre

« Marvelleux ? »
FANTASTIC 4

Les Quatre Fantastiques, héros bien connus des fans de Marvel, sont en passe d'investir la PlayStation. Jusqu'à présent, jamais aucun jeu inspiré des grands comics (Superman, Spiderman...) n'a fait un véritable carton, et pour cause, ils étaient généralement de piètre qualité. Cette fois, à l'inverse, il se peut que les « 4 F » remportent un autre succèés — Probe (Die Hard Trilogy) a extrêmement bien soigné sa réalisation. On évolue dans de superbes décors en 3D, très riches en détails et dotés d'effets de lumière parfois impressionnants. Chaque perso, en revanche, ne se déplace qu'en 2D — un peu décevant de prime abord mais vu que l'on peut y jouer à quatre simultanément, on ne s'en plaindra finalement pas. Chacun des 4 F possède évidemment ses propres pouvoirs, et leurs coups spéciaux se font à la manière d'un jeu de baston.
Pas moins de sept mondes (comprenant six stages chacun) vous attendent, avec des références aux aventures dessinées les plus connues. Signalons enfin que sur le plan « zique », c'est pas mal du tout (pour une fois) ! Bref, même si les Quatre Fantastiques n'est pas le jeu qu'on attend le plus en ce moment, on a hâte de le tester à la rédac.



La torche prépare un coup spécial.



La chose.



Des boss impressionnants.

Éditeur : Acclaim
Sortie France : juillet

Gagnez des jeux Pandemonium! sur SEGA SATURN

Pour participer au concours, composez le 08 36 68 77 33 et choisissez quiz Player One







Disponible également sur PlayStation et PC CD-Rom.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 30 jeux Pandemonium sur Saturn. Ce concours sera organisé sur le 08 36 68 77 33 du 24/05/97 au 29/06/97.

SEGA SATURN™

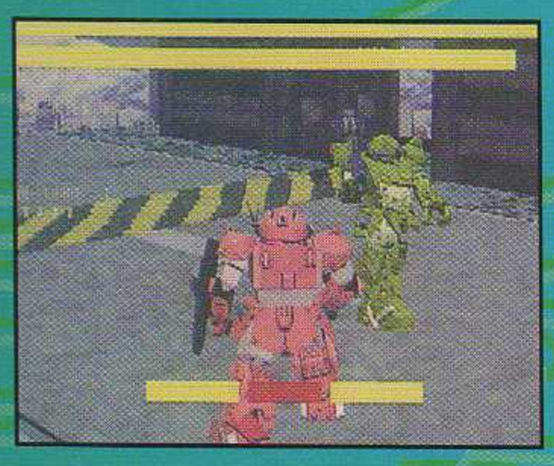
3668 : 2,23 F/mn

Stop info

Blue Knight Berserga

Sous-titré « Armored Trooper Vottoms », cette nouvelle création de Takara vous invite à participer à des combats de robots, sur PlayStation. Vous pourrez équiper votre guerrier d'acier à votre convenance, le réparer s'il a subi des dommages après une bataille… Tout l'univers est inspiré d'une série télé de 1983





qui a été diffusée pendant un an à la télévision japonaise. Les férus de modélisme connaissent peut-être les modèles de robots puisque les maquettes tirées de cette série existent.

Éditeur : Takara

Sortie Japon : cet été

Gagnez plein, plein, plein de beaux cadeaux !!!

LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE

Tapez *J

2,23F/mn

C'est de la baballe !

ALL STAR SOCCER

Le mois dernier, nous vous annoncions la sortie imminente de All Star Soccer, un jeu de foot en marge des productions actuelles. Jouant la carte de l'humour « A.S.S. », aura-t-il la même ampleur qu'ISS ?

Pas de test final dans ces pages, évidemment. Mais il faut bien avouer que depuis son passage à la rédac, ce jeu fait déjà l'objet de polémiques — notamment au sujet des commentaires du match composés d'imitations de Jean Luc Reichman (vous savez, le « Jnoun » de l'émission « Vous ne rêvez pas » avec Nagui).



Créez vos propres joueurs.

Si All Star Soccer se veut apparemment fun…, il n'en est pas moins riche. Comme dans la plupart des simulations de foot, on retrouve les indispensables options qui font un bon soft. Au stade actuel, ce qui nous branche le plus, c'est le fait de pouvoir créer son équipe de A à Z (de la couleur des chaussettes à la coupe de cheveux) ! Vous définissez le physique de chaque joueur, ses capacités et, bien évidemment, son rôle sur le terrain. Vous pourrez sauvegarder, bien sûr, votre équipe sur Memory Card, et donc vous baladez avec partout !

Pour ce qui est du style graphique, les joueurs ressemblent à des persos de cartoon. Les nombreuses animations des joueurs n'ont rien à envier aux autres jeux du genre. Bref, voici un titre dont nous ne manquerons pas de vous reparler lors d'un très prochain test.

Jnoun dans votre PlayStation !



Les voix de All Star Soccer, nous les devons à Jean Luc Reichamn, le bon génie de Nagui ! Saltimbanque spécialisé dans le travail des cordes vocales, il bosse depuis quinze ans dans la pub, la radio sans oublier bien évidémment de passer par la case télé.

Comment est venu ce projet d'imitations sur All Star Soccer ?

L'éditeur voulait mettre un peu d'humour et de fun dans son jeu, et sachant que je ne suis pas un garçon très sérieux, voire même pas sérieux du tout, il a fait appel à moi.



La loterie des tirs au but.



Remise en jeu…

Tu as vu le jeu ?

Non, j'ai fait ça à blanc. D'ailleurs, je ne l'ai toujours pas vu !

C'était plaisant à faire ?

Oui, parce que ce sont des copains, et j'aime bien bosser avec des potes dans la mesure où je privilégie la bonne humeur dans le travail.

Était-ce ta première expérience dans l'univers des jeux vidéo ?

Non, j'avais participé déjà à quelques CD-Rom pour PC, comme « Fort Boyard ».

Tes imitations ressemblent un peu à celles des Guignols, non ?

Oui, un petit peu. On retrouve Canto, JPP, Chirac…

C'est gratifiant d'être la voix d'un jeu vidéo ?

J'en ai rien à péter de la gratification. J'essaye juste d'amuser les gens.

Tu joues ?

Non pas du tout, par contre mes enfants, oui. Surtout le plus jeune de huit ans, il est malade de ça ! Mais j'ai peur qu'avec ça, les jeunes soient moins ouverts sur le monde.

Tu lui achètes des jeux facilement à ton garçon ?

Je fais attention, sans être sélectif. Il est hors de question de lui interdire, mais il faut surveiller pour qu'il n'y passe pas des nuits entières.



Un des Jackson Five pour le coup franc.

PSYGNOSIS

GameMania

PlayStation

Du **1er juin** au **31 août 1997**,
achète **2** de ces jeux



et **reçois** un jeu

Wipeout 2097 gratuit* !!!



Pour recevoir ton jeu Wipeout 2097 gratuit envoie à l'adresse suivante :
Psygnosis - Gamemania - 92, avenue de Wagram - 75017 Paris

1. *Les tickets de caisse et les n° de code barre des 2 jeux achetés*
2. *Un chèque de 49 frs à l'ordre de Psygnosis pour les frais de port et de gestion*
3. *Ton nom et ton adresse complète*

1/ Offre valable uniquement en France Métropolitaine du 1er juin 1997 au 31 août 1997. 2/ Un seul bulletin par famille. 3/ Offre valable uniquement sur les titres PlayStation cités ci-dessus. 4/ Dans la limite des stocks disponibles. 5/ Psygnosis ne peut être tenu responsable pour tout envoi perdu, incomplet ou endommagé. 6/ Les preuves d'achat ne pourront être retournées. 7/ Offre non cumulable. 8/ Toute demande illisible ou raturée ne sera pas acceptée par Psygnosis, ainsi que toute preuve d'achat falsifiée. 9/ Seules seront acceptées les preuves d'achat des jeux neufs achetés entre le 1er juin et le 31 août 1997.

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

*49 frs pour les frais d'envoi et de gestion

Stop info

Trois jeux pour le prix d'un : Wonder 3

Comme son nom le révèle quelque peu, Wonder 3, sur Saturn, réunit plusieurs jeux sur un seul CD. Le premier,





Roosters, est un soft de plate-forme à la Ghouls n' Ghost dans lequel vous allez devoir vous défaire de tout un tas d'ennemis afin d'atteindre la tour du démon. Le deuxième jeu, Chariot, est un shoot-them up classique, sans chichi, qui ravira les amateurs du genre.
Reste enfin Dumple, un jeu de réflexion à la Pengo, dans lequel vous devez diriger des animaux perdus dans des labyrinthes. Le mélange de tous ces genres est certes un peu curieux, mais il garantit au moins un certain renouveau de l'intérêt. De plus, la possibilité de jouer à deux en simultanée, à tous ces titres assure une certaine convivialité. À voir donc.

Éditeur : Capcom/Exing
Sortie Japon : juillet

Carton

Magic, the Gathering



Les phases de jeu avec l'emplacement des cartes



Une superbe intro.

Magic the Gathering est un jeu de cartes qui, depuis sa sortie il y a trois ans, connaît un succès planétaire. Ce jeu ruineux pour les accrocs est sur le point d'arriver sur console. De bonnes économies en perspective...

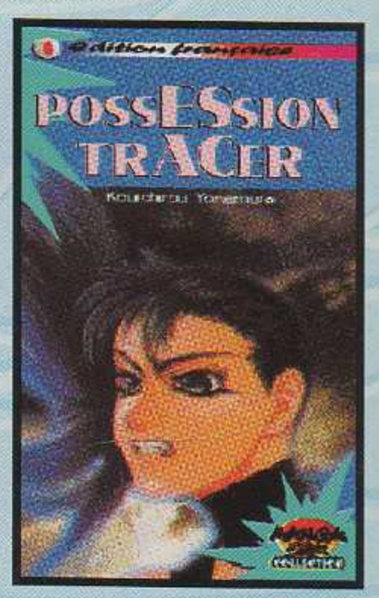
Dans le jeu original, deux joueurs incarnant des magiciens s'affrontent dans un combat tactique, pour le gain définitif d'une carte (appartenant au vaincu). Chaque lanceur de sorts tire sa puissance de la terre, et, selon le nombre de terrains qu'il contrôle, il est en mesure de lancer des sorts plus ou moins puissants, représentés par les cartes. C'est ce concept pour le moins original qu'Acclaim essaye de reconstituer sur console. Mais les premières impressions des joueurs confirmés sont mitigées. En effet, il est à noter la présence de nombreux modes de jeu, ce qui est assez déconcertant puiqu'à l'origine il n'y en a qu'un. L'interactivité est de rigueur avec, entre autres, une possibilité de jouer jusqu'à huit. Mais sur console, nous voyons mal où est la notion de mise (le précepte fondamental du jeu). Bref, un test complet est de rigueur !



Éditeur : Acclaim
Sortie : juillet/août

Les nouveautés MP Collection





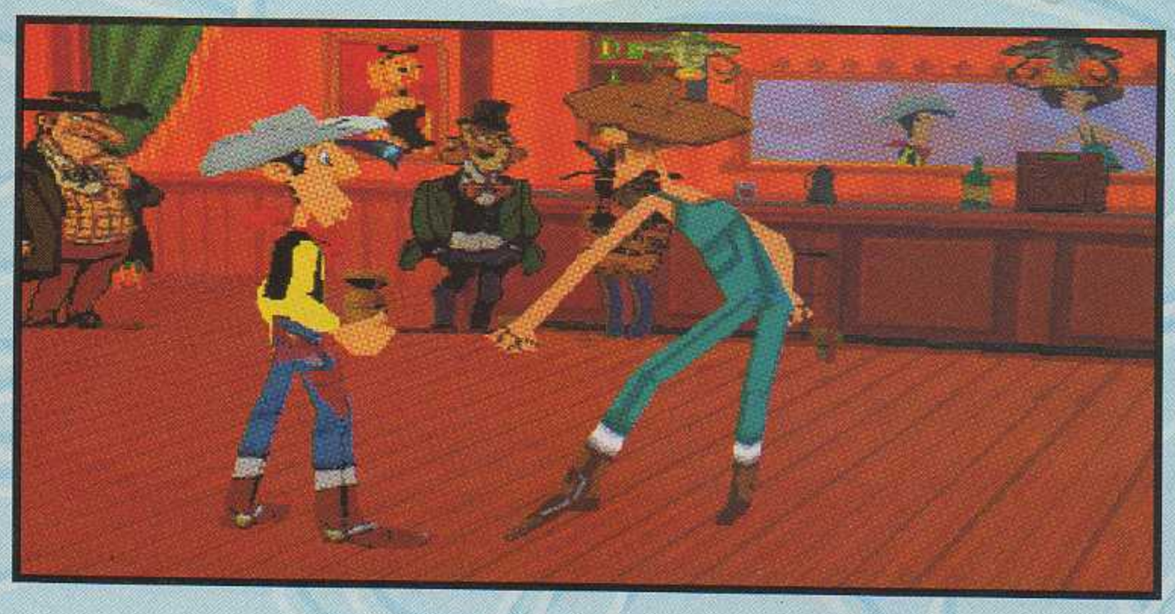
3 TITRES PRÉVUS POUR JUIN

Rampou (vol 2.)
La suite des aventures orientales d'un petit garçon allié à un bon génie loufoque. Un manga bourré d'humour dans l'esprit des premiers *Dragon Ball Z*.

Wing Man (vol 2.)
Le premier manga de Masakazu Katsura (le créateur de *Vidéo Girl Ai*) : on retrouve Hirono, jeune collégien et super héros.

Possession Tracer
(de Kouichirou Yonemura)
Les Possession Tracer sont des humains dotés de pouvoirs parapsychologiques. Regroupés dans une section de la police de Tokyo, ils sont menés à la baguette par leur chef, la jeune et charmante Hizuka Kuon. Ils doivent enquêter sur les crimes que la police traditionnelle ne parvient pas à élucider.
Ambiance cyberpunk et action garanties. L'auteur, inspiré par Masamune Shirow (*Ghost in the Shell, Dominion...*) est un jeune mangaka issu de la nouvelle génération de dessinateurs japonais, qui évoluent dans le cyberpunk.

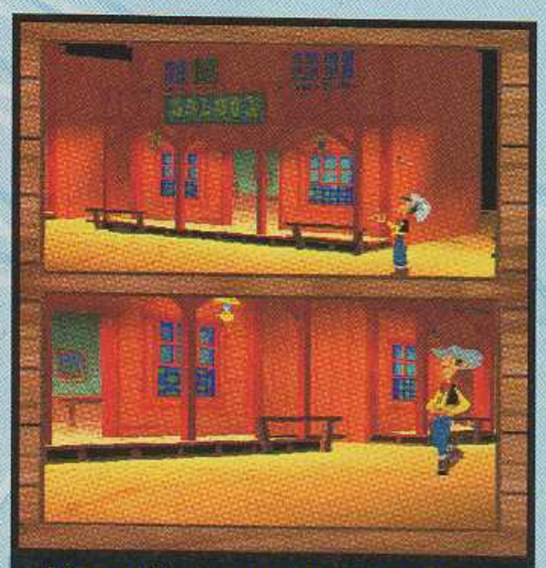
Ces titres sont disponibles chez tous les libraires et magasins spécialisés, au prix conseillé de 42 francs.



Quand le jeu devient DA Lucky Luke

Après la version Game Boy et Super Nintendo (testée page 78), on attend pour la rentrée une aventure du cow-boy solitaire sur PlayStation.

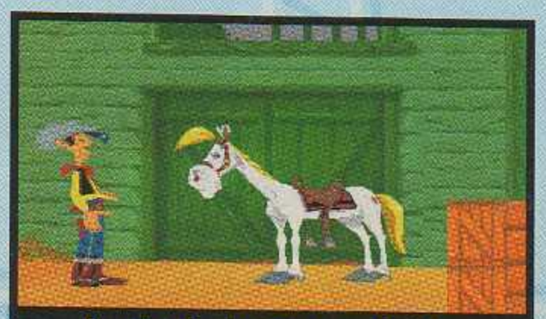
Bénéficiant d'une nouvelle technologie (« cartoon 3D ») propre à Infogrames, Lucky Luke PlayStation n'aura rien à voir avec les versions 8 et 16 bits, et pour cause, il sera en 3D. Oui, mais alors le « cartoon 3D », ques' aco ? Cette technologie permet de reproduire graphiquement un perso d'un univers 2D pour le transformer en un perso en 3D, tout en restant fidèle à l'original. Et bien sûr de le faire ensuite se mouvoir dans un décor 3D, avec des animations dignes d'un véritable dessin animé ! Le résultat s'annonce en béton armé : on plonge totalement dans l'univers de Morris, et on a parfois peine à croire qu'il s'agit d'un jeu tant c'est beau. Pour le moment, nous n'avons pas eu la chance de pouvoir diriger le cow-boy. On reste donc dans le flou au sujet de sa jouabilité. Mais comptez sur nous pour approfondir le dossier « cartoon 3D », ainsi que Lucky Luke PlayStation, très rapidement !



Une même rue vue sous deux angles différents.



Éditeur : Infogrames
Sortie France : NC



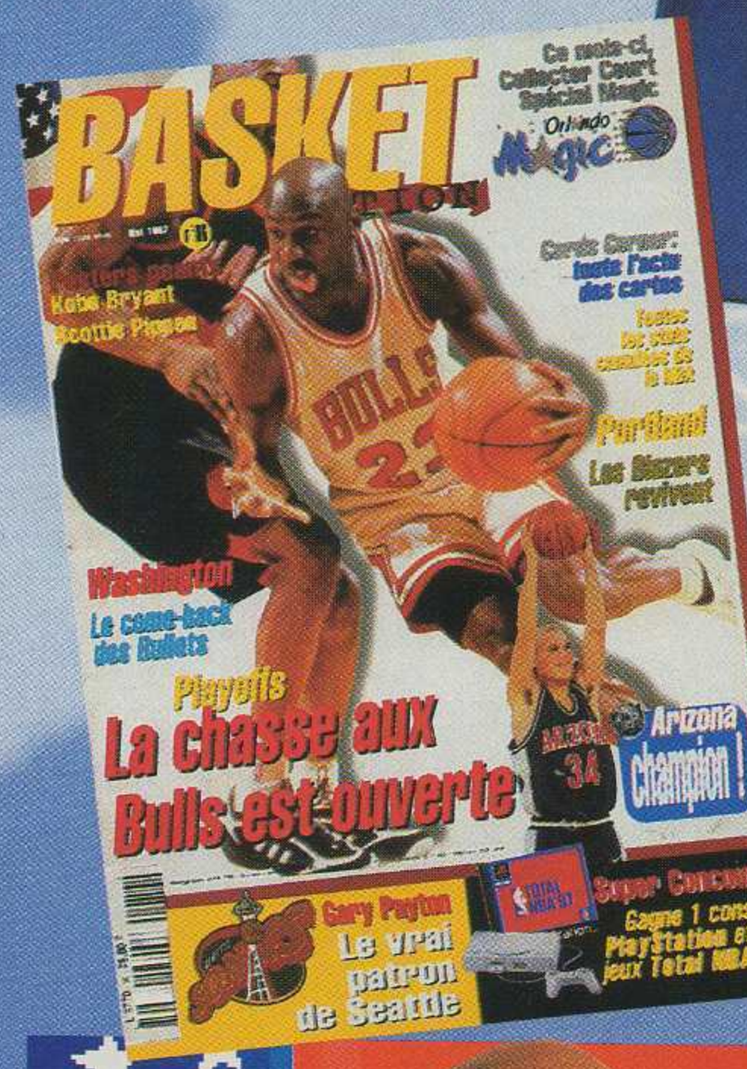
Lucky Luke et son fidèle Jolly Jumper.

BASKET in ACTION

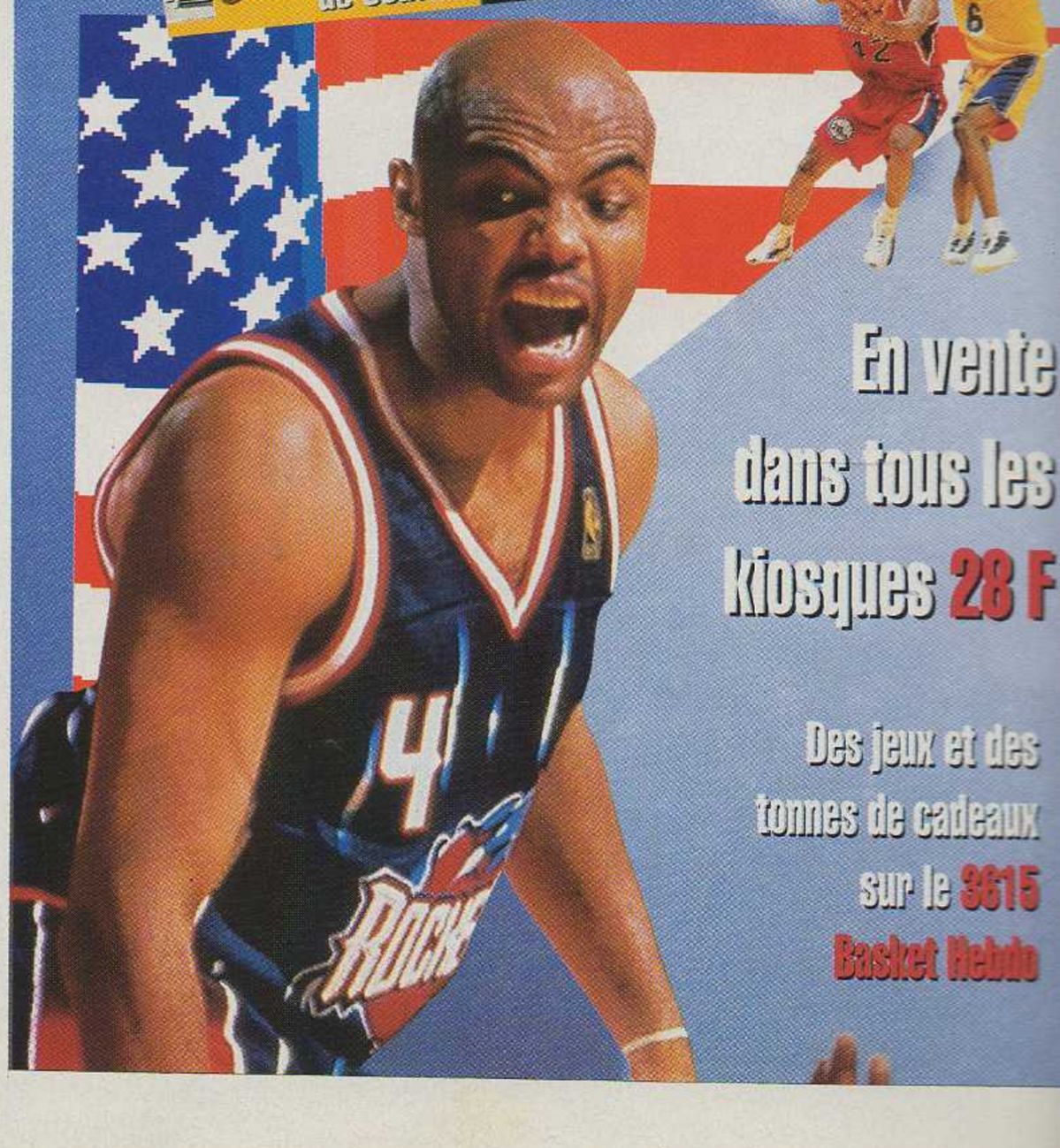
Le meilleur du basket américain

Abonne-toi et gagne en cadeau le maillot de Michigan





Des posters géants, des news, des stats, des infos sur toutes les stars de la NBA



En vente dans tous les kiosques 28 F

Des jeux et des tonnes de cadeaux sur le 3615 Basket Rebute

Stop info

Stick'nPlay

Encore un cadeau pour tous les lecteurs de Player One *: venez retirer gratuitement votre STICK'N PLAY SCORY chez SCORE GAMES.*
Présentez-vous avec votre magazine Player One *dans n'importe quel magasin Score Games et repartez avec votre Stick'n Play Scory, le premier autocollant pour personnaliser votre PlayStation.*
Placez-le sur le capot de votre PlayStation et admirez le résultat : Scory, la nouvelle mascotte de Score Games, vous accompagnera dans toutes vos parties endiablées.
Pour connaître les adresses des magasins Score Games, référez-vous à la publicité p 131.
Attention : si vous devez faire appel au service après-vente Sony, il est impératif de retirer toute trace d'autocollant sur votre PlayStation sans quoi votre demande ne pourra pas être prise en compte !



Un tour de retard

Le mois dernier, nous vous annoncions les sorties imminentes de Rage Racer (mai) et Rally Cross(juin). Eh bien manque de bol, ils ne sortiront finalement que cet été (juillet/août). Du coup, pas de test dans ce numéro, mais vous pouvez toujours relire les OTW de Milouse.

Quoi de neuf ? NINTENDO 64

L'actualité de la Nintendo 64 ne mollit pas, et ce en grande partie grâce à Acclaim, très ambitieux sur cette console. On peut s'en réjouir, dans la mesure où cet éditeur a pour habitude de sortir ses jeux au même moment dans tous les pays, y compris dans celui se situant entre l'Espagne et l'Allemagne...

Vous avez déjà laissé traîner vos yeux sur les photos de ces pages Nintendo 64, n'est-ce-pas ? Avouez-le, il n'y a pas de honte à ça, vous savez. Et puisque c'est ce que vous avez fait, et que vous avez certainement remarqué celles légendées Forsaken, n'allons pas plus loin dans le suspense : ce jeu signé Acclaim, prévu pour la fin de l'année, reprend le principe de Descent, un doom-like PlayStation dans lequel le joueur peut se déplacer dans les trois dimensions de l'espace. Pour ne pas tomber dans la répétitivité de Descent, les créateurs de Forsaken ont inclu quinze véhicules dans le jeu. De plus, les décors seront plus variés tant dans leur architecture que dans leur atmosphère. Inutile de préciser que les graphismes s'annoncent magnifiques, puisque vous avez déjà maté les photos (impossible de soutenir le contraire). À noter qu'elles sont issues de la version PC, et qu'une version PlayStation est également attendue.


Chameleon Twist.


Forsaken.

Toujours chez Acclaim, et avec toujours de bien belles images, Extreme-G est un jeu de course de motos futuristes assez rapide, qui pourrait faire de la concurrence à WipEout. Comme dans ce dernier, le joueur pourra utiliser des armes contre ses adversaires. Les circuits, une douzaine en tout, seront paraît-il renversants, avec des loopings à rendre son déjeuner. Ils pourront aussi évoluer légèrement au fil de la course. Plusieurs motos seront offertes au joueur. Ou, plus exactement, aux joueurs, puisqu'un mode écran splitté sera présent pour la sortie du titre, à la fin de l'année. Pour les observateurs, il s'agit bien du même jeu dont nous avons montré une photo légendée Ultimate Racer dans le *PO* du mois dernier.



Mission Impossible.


Forsaken.

Acclaim encore, avec un petit mot sur Turok 2 (prévu pour 1998), dont le créateur annonce qu'il sera complètement différent du premier, avec des améliorations dans chaque compartiment du jeu, de nouvelles armes...



Top Gear 64.



Lamborghini 64.

Sortie France enfin... et en pal !

La N64 est actuellement en vente en France dans la majorité des magasins à un prix plus ou moins attractif, c'est un fait. Cependant, il faut bien savoir que pour l'heure les consoles ne sont pas distribuées par Nintendo France. En effet, les revendeurs s'approvisionnent à l'étranger (Allemagne, Italie...) en N64 PAL. Mais pas de panique ! Les problèmes d'incompatibilité entre les machines européennes et française n'existeront pas ! Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce que la N64 française sera strictement identique aux modèles déjà sortis. En clair, si vous avez déjà acheté votre N64 PAL, elle pourra lire sans problème les futurs cartouches françaises. Une bien bonne nouvelle, qui devrait rassurer les heureux possesseurs de la machine !
Cela étant dit, sachez que la N64 française, la vraie, sortira fin septembre. Son prix devrait oscilier entre 1190 et 1290 F (1000 F peut-être...). Les cartouches éditées par Nintendo coûteront, quant à elles, entre 350 et 400 F ; celles des éditeurs tiers seront vraisemblablement légèrement plus chères. Au programme, une quinzaine de titres sont prévus : Mario 64, Mario Kart, Pilotwings, Wave Race, Shadow of the Empire, Killer Instinct, Starfox, FIFA, Turok, ISS 64, Multi Racing Championship, Lamborghini 64...


Sonic Wings.

Un jeu français sur Nintendo 64, avouez que ça en jette pas mal. Quand, en plus, il s'agit d'un éditeur un peu discret comme Titus, et que la première image est aussi prometteuse, on se dit que Nintendo devrait commencer à ouvrir les yeux pour nous voir. Eh oh ! Coucou ! On est là ! Eh les mecs, on a des jeux pour vot' console ! Regardez-nous au moins, quoi ! Plize... Au fait, il s'agit de Lamborghini 64 et c'est un jeu de course. Après une série d'images trop belles pour être vraies, Kemco nous donne d'autres images laissant apparaître des graphismes plus raisonnables de son Top Gear 64. Ça reste tout de même très prometteur : 9 voitures pour 6 circuits de type rally, sur lesquels le joueur pourra quitter la piste pour couper à travers le décor. L'accent est mis sur les « réactions physiques » des voitures, ce qui est la moindre des choses pour un jeu de ce genre. Même remarque pour les conditions climatiques, qui pourront varier. Un mode Deux joueurs par écran splitté est présent, et c'est prévu pour la fin de l'été au Japon.


Extreme-G.


Mission Impossible.

Le 64DD, vous savez, ce lecteur de disque optique dont l'apport est encore un peu flou... eh bien il l'est un peu moins, flou. Le boss de Nintendo a en effet laissé entendre que ce périphérique, qui devrait sortir pour Noël au Japon, inclurait peut-être un Modem. Celui-ci serait utilisé pour le jeu à plusieurs à distance. Dans l'optique d'une future connexion à Internet, le 64DD


Ultra Battle Royale.

serait particulièrement adapté puisqu'il offre un support réinscriptible (cela accélère la navigation sur le Web).
Chameleon Twist est un jeu de plate-forme en 3D assez original, de l'éditeur Japan System Supply. Le joueur y déplace une bestiole qui a la capacité de tirer la langue pour attraper ses enne-

Stop info

Reboot

Vous avez peut-être déjà vu Reboot à la télévision, la série de dessins animés réalisée entièrement en images de synthèse. Eh bien ce titre vient s'ajouter à la longue liste des jeux sous licence, puisqu'Electronic Arts développe actuellement sur PlayStation un jeu d'action 3D mettant en scène l'étrange héros de cette production. Pourquoi pas ?!







STOP!

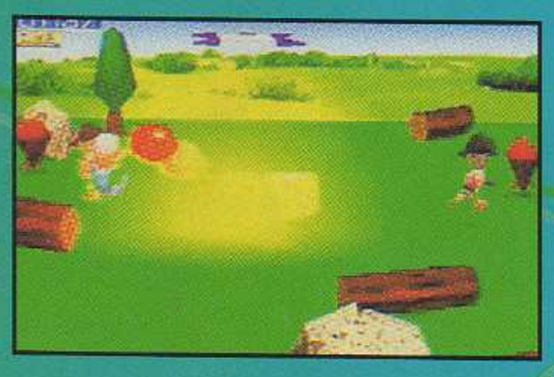
Vous allez tourner la page et lire attentivement ce qui suit...

© 1995 Kenichi Sonoda / Kodansha. VAP. TBS.
© 1996 Kaze Animation, Ucore S.A.

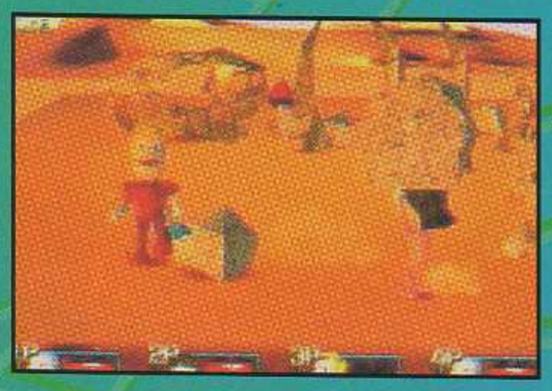
Stop info

Une bombe dans ta face : Poy-Poy

Si l'on vous dit que deux à quatre joueurs, sur un tableau, ont pour but d'éliminer les autres, qu'ils peuvent se balancer des bombes pour y parvenir et que des options apparaissent çà et là sur l'écran de jeu… à quoi pensez-vous ? Bomberman ? Eh bien bravo, cela définit



parfaitement Bomberman. Mais ce n'est justement pas de Bomberman dont il s'agit là, mais de Poy-Poy, un jeu signé Konami ! Accordons aux créateurs un manque d'inspiration initiale et penchons-nous sur les améliorations apportées… Il sera possible de ramasser tout objet se trouvant sur le terrain de jeu pour l'envoyer sur les adversaires qui, soit dit en passant, feront également partie de la liste des projectiles potentiels. Sept décors variés influeront sur la jouabilité, et les participants pourront choisir parmi un éventail de persos différents par leur force et leur vitesse.



Prévu sur PlayStation pour la fin de l'été au Japon, Poy-Poy a été jugé encore plus fun que Bomberman par les heureux privilégiés qui ont pu l'essayer. À suivre de très près, donc.

mis. Une très longue langue, même, qui une fois dépliée peut se diriger grâce au joystick dans le but d'enlacer les ennemis pour les étouffer ou pour les projeter sur d'autres. Un mode Quatre joueurs en écran splitté s'ajoutera au mode Quest pour un joueur. Prévu pour novembre au Japon.

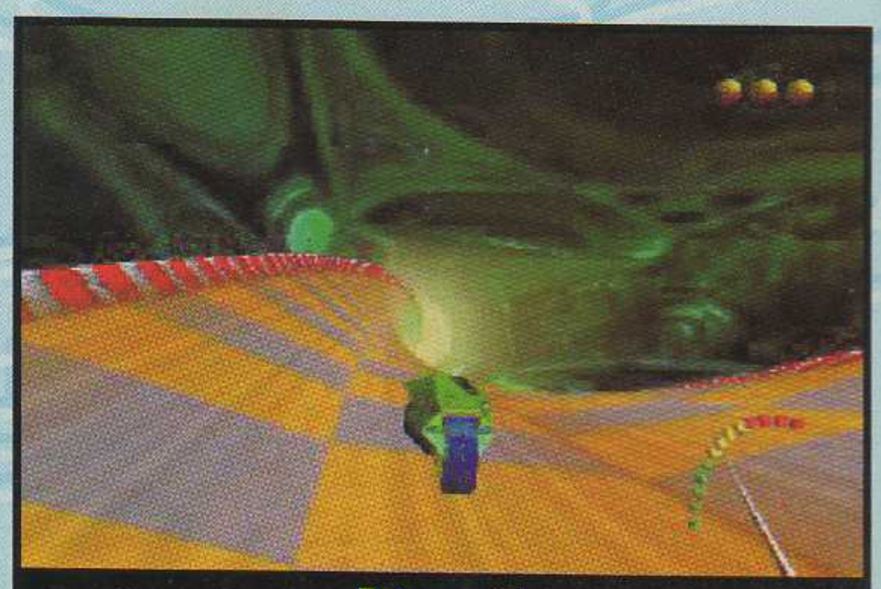
Paradigm, à l'origine de Pilot Wings 64, prépare Sonic Wings, un simulateur de vol un peu plus sérieux. Au programme, on trouve la possibilité de piloter un F14 au-dessus d'une dizaine de paysages pour un jeu orienté action.

Le Mission Impossible d'Ocean s'annonce meilleur à chaque fois que des infos et images nous arrivent. Dans ce jeu d'action/exploration en 3D, le héros utilisera la « science du morphing », et pourra ainsi copier le visage de ses victimes afin de prendre leur place dans l'organisation diabolique qu'il doit démanteler. On nous promet une infinie variété dans les missions à accomplir !

Ultra Battle Royale, d'Asmik, est un jeu de catch en 3D qui vise le réalisme autant que le fun.

Diablo, un des derniers RPG à la mode sur PC, pourrait également voir le jour sur 64DD.

Finissons avec les jeux Nintendo : Yoshi 64 serait prévu pour 1998 seulement sur 64 DD, mais la rumeur ne dit pas si la version cartouche passerait à la trappe.



Extreme G.

Le mythe ISS se perpétue

ISS 64

Alors que le premier volet 3D du mythique ISS a fait un passage très remarqué sur les PlayStation de la rédac', voilà qu'arrive à présent la mouture 64 bits. Premières impressions



Et c'est le buuuuuut !!



La flèche, un classique bien pratique.

Depuis que Konami a trouvé le filon « International Superstar Soccer », on mange de cette simulation à toutes les sauces. Au premier coup d'œil, on peut affirmer que le volet ISS 64 (présenté en Over The World dans le PO 72) est la première simulation de foot digne de figurer dans la ludothèque de la 64 bits. La 3D est bien entendu de mise, et l'esprit des versions antérieures demeure grâce à l'aspect fun et facile d'accès, mais également aux côtés technique et tactique toujours aussi complets.

Editeur : Konami
Sortie France Juillet



Des matches sous tous les angles.



Vous avez dit contact ?

350 000 ! C'EST LA PREVISION DES VENTES DE N64 EN FRANCE AVANT FIN 97.

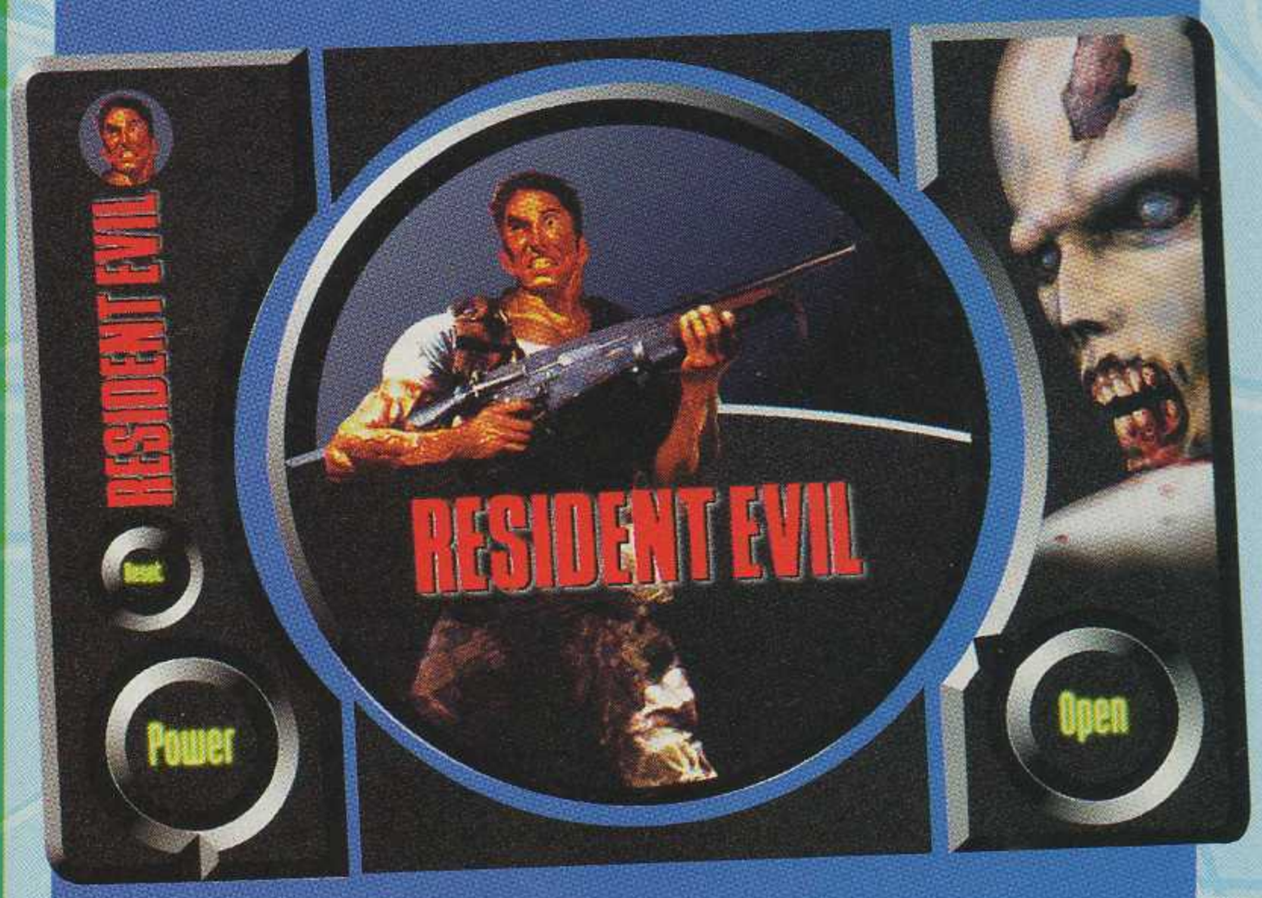
Dans le même laps de temps — de septembre à décembre 95 —, Sony avait de son coté vendu 200 000 PlayStation. Nintendo parviendra-t-il à atteindre un tel objectif ? Seul l'avenir nous le dira…

Exclusif ! Pour tous les lecteurs de Player One : personnalisez intégralement votre PlayStation avec Resident Evil !

En couverture de ce numéro de *Player One*, vous avez eu l'immense joie de découvrir le Stick'n Play Resident Evil, à placer sur le capot de votre PlayStation. Eh bien *Player One* et Virgin font encore mieux. Venez profitez de l'offre spéciale Resident Evil : le jeu + la carte mémoire + la suite du Stick'n Play Resident Evil pour personnaliser intégralement votre PlayStation dans un seul et même pack, en vente en grandes surfaces et magasins spécialisés (dans la limite des stocks disponibles).

Vous n'aurez plus alors qu'à placer la seconde partie du Stick'n Play sur les côtés de votre PlayStation et à admirer le résultat.

Attention : si vous devez faire appel au service après vente Sony, il est impératif de retirer toute trace d'autocollant sur votre PlayStation, sans quoi votre demande ne pourra pas être prise en compte ! Ça tombe bien, le Stick'n Play est entièrement repositionnable !



Warcraft II

Grand rival de Command & Conquer sur PC, Warcraft II devrait également le devenir sur PlayStation et Saturn très prochainement. Le soft contiendra le deuxième épisode de la version PC/Mac (The Tides of Darkness), ainsi que des scénarios supplémentaires (Beyond the Dark Portal). De plus, le jeu devrait être traduit en six langues (!), et pourra se jouer en link. Bonne nouvelle, la jouabilité avec le paddle n'est pas trop contraignante.

Éditeur : Ubi Soft

Sortie France : septembre



Gunsmith Cats dans

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA PLAYER

Le magazine + La K7 de 50mn

59 frs



Le magazine : vos 4 mangas dont Gunsmith cats et toute la japanimation...

La K7 vidéo : La version intégrale du premier épisode de Gunsmith Cats + le making of

En vente le mai chez to les marchan de journau

© 1995 Kenichi Sonoda / Kodansha. VAP. TBS.
© 1996 Kaze Animation, Ueore S.A.

Stop info

Rapid Racer

Dans la pure tradition des jeux PlayStation Sony annonce pour le mois d'octobre : Rapid Racer.





Ce jeu de course de off-shore devrait être doté de graphismes en haute définition, et se jouera à un ou deux. On a hâte d'en savoir plus.

Éditeur : Sony
Sortie France : octobre

Résultats concours

Quiz MP Collection

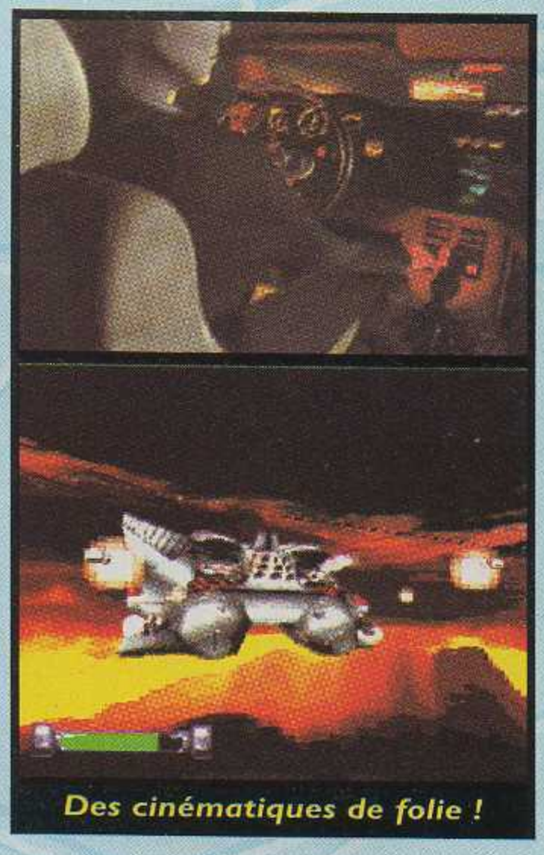
Du 1er au 20e prix : 1 manga Belle Starr.
Amed Riouche de Lezignan la Cebe, Sok Khom de Sevres, M. Boulin de Niort, Bruno Boukhenoufa de Brenouille, M. Gilles de Vailly, M. Gagnat de Neuilly-sur-Seine, M. Bondaz de Vailly…

Quiz Funsoft

Du 1er au 30e prix : 1 jeu Player Manager sur PlayStation. M. Morey de Aulnay-sous-bois, M. Soares de Vitry-sur-Seine, M. Brouard de Annemasse, M. Ozen de Paris, M. Cagnat de Neuilly sur Seine, Capel Dulin de Moissac, M. Vargas de Annemasse, M. Paty de Besancon, M. Vizier de La Souterraine, M. Mendoca de Catenoy, M. Delaplanque de Querqueville…

Les résultats complets sont sur le 36.15 Player One (36.15 : 2,23 F la minute).





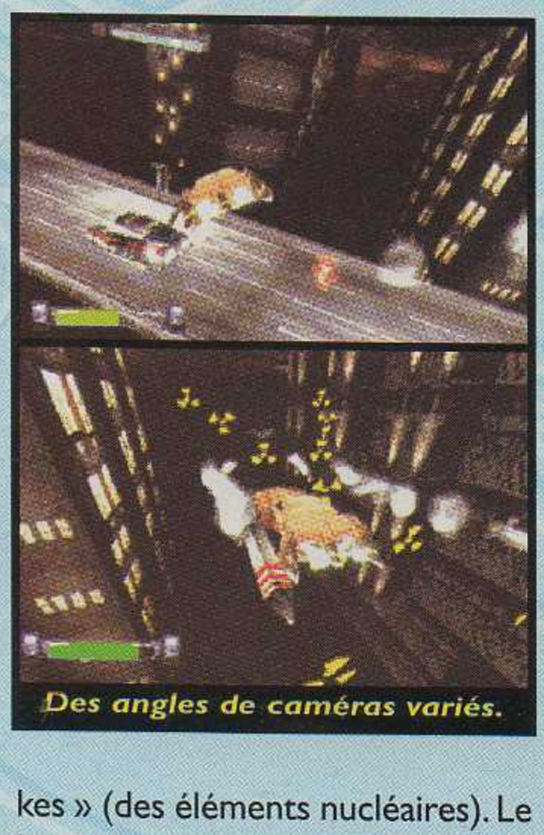
Des cinématiques de folie !

À toute épreuve
HARD BOILED

Hé, hé ! On vous a bien eus : ce jeu n'a rien à voir avec un des plus fameux films de John Woo ! Mais restez quand même, car dans ce shoot them up de Cryo, ça pétarade aussi dans tous les sens...

L'éditeur français Cryo semble s'orienter vers des jeux de plus en plus « arcade ». C'est le cas avec Hard Boiled, un shoot them up en « vraie » 3D. L'action se situe dans un futur qui s'annonce des plus cyberpunk. Vous pilotez une sorte de voiture volante (en vue interne ou externe), comme celles du *Cinquième Élément*. Sauf que la vôtre ne peut pas prendre trop de hauteur. Les obstacles sont aussi importants à éviter, que les ennemis à shooter. Autre aspect essentiel : vous devez impérativement collecter en chemin des « nukes » (des éléments nucléaires). Le jeu est correctement réalisé, mention spéciale pour l'animation, fluide et rapide. Mais jusqu'à présent aucun shoot'them up en 3D de ce genre nous a vraiment convaincus. Hard Boiled sera-t-il le premier ?

Éditeur : Cryo
Sortie France : fin 97



Des angles de caméras variés.

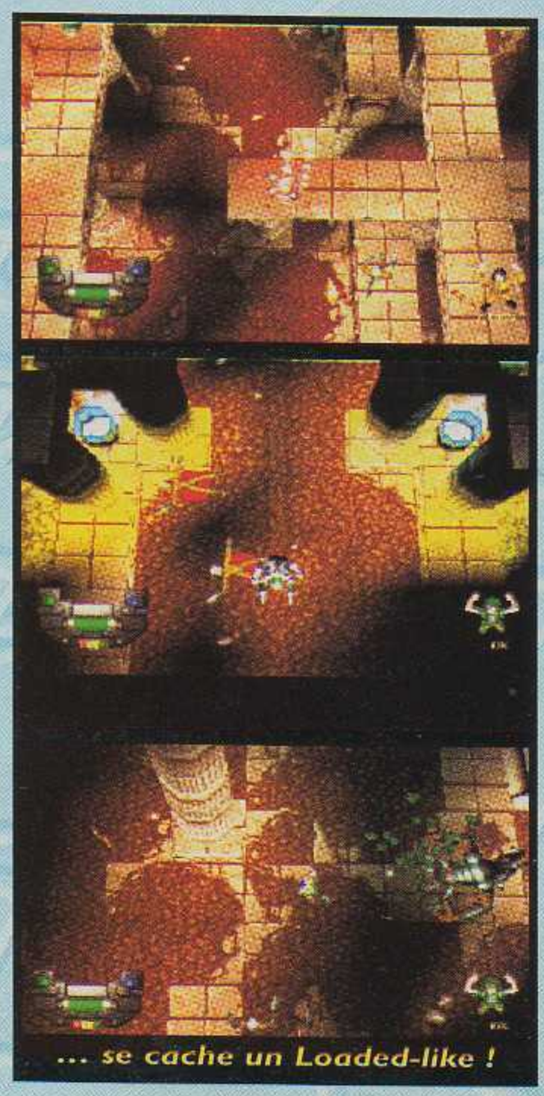


Derrière cette cinématique...

Pan pan, t'es mort !
Machine Hunter

Avis aux amateurs, Machine Hunter est un « loaded-like ». Autrement dit, l'action de ce jeu de tir se déroule dans des labyrinthes 3D vus de dessus. Classique… sauf qu'ici, elle se passe en plus sur plusieurs hauteurs, au sein d'un même lieu. Vous devez retrouver vos camarades, faits prisonniers par divers droïdes hostiles. Ces derniers ont cependant un point faible : vous pouvez prendre leur contrôle. Vous devenez alors beaucoup plus puissant — votre mode de déplacement et vos tirs devenant alors plus efficaces. La réalisation du jeu est bonne, notamment l'animation, toujours fluide. Dans son genre, Machine Hunter s'annonce donc comme le meilleur.

Éditeur : Eidos
Sortie France : été

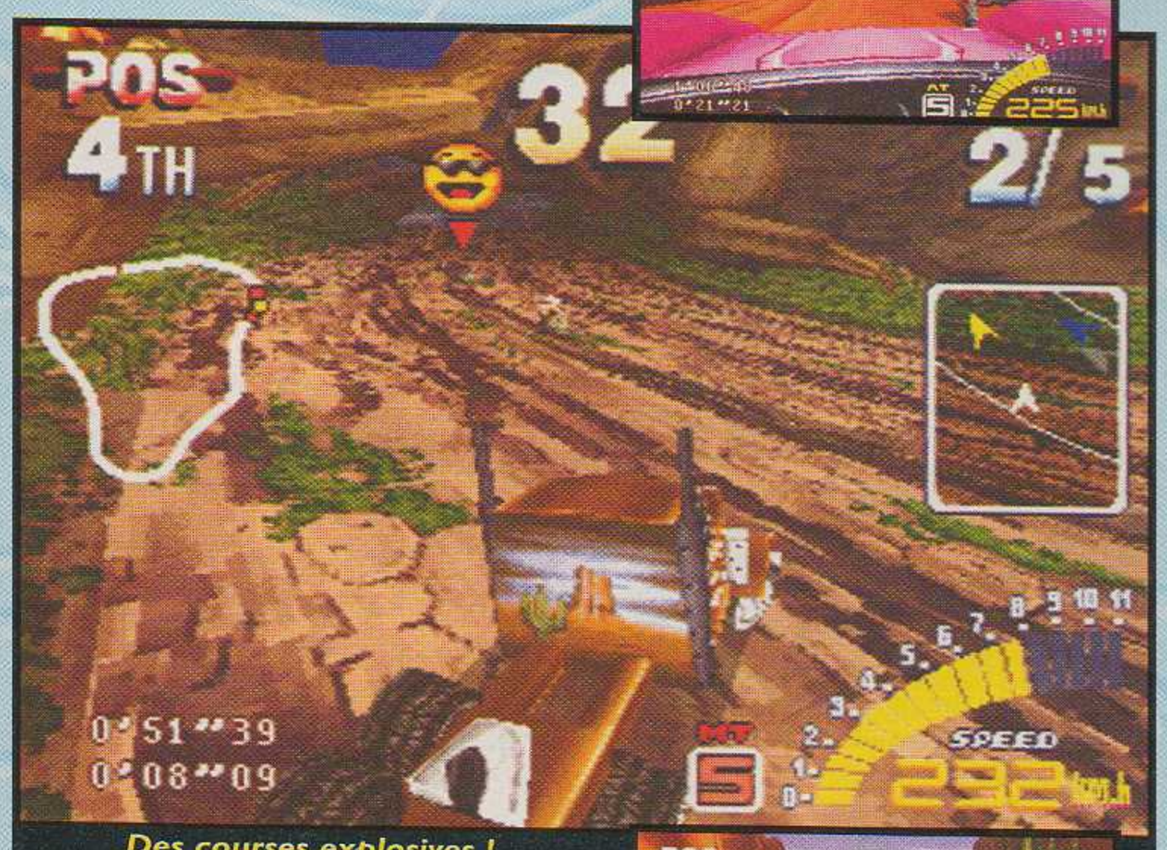


... se cache un Loaded-like !

Burning Road 2

Explosive Racing

Toka, l'équipe de petits Français chargée du développement de Burning Road, remet ça avec une suite un peu différente dans la forme... mais pas dans l'esprit.



Des courses explosives !





Cette suite de Burning Road vous permet de disputer des courses mixtes. C'est-à-dire qu'en plus des voitures, vous disposez également d'un camion et de différentes motos. Le jeu devrait comporter quatorze véhicules au total, et cinq circuits — plus un caché. On reconnaît bien la patte de Toka dans les graphismes très colorés, et l'action plutôt destroy. De nombreux modes de jeu sont prévus (Normal, Reverse, Mirror, Reverse-Mirror), ainsi qu'un mode Chase surprenant, dans lequel vous devez échapper à la police au cours d'une course-poursuite. Bref, l'été sera chaud !

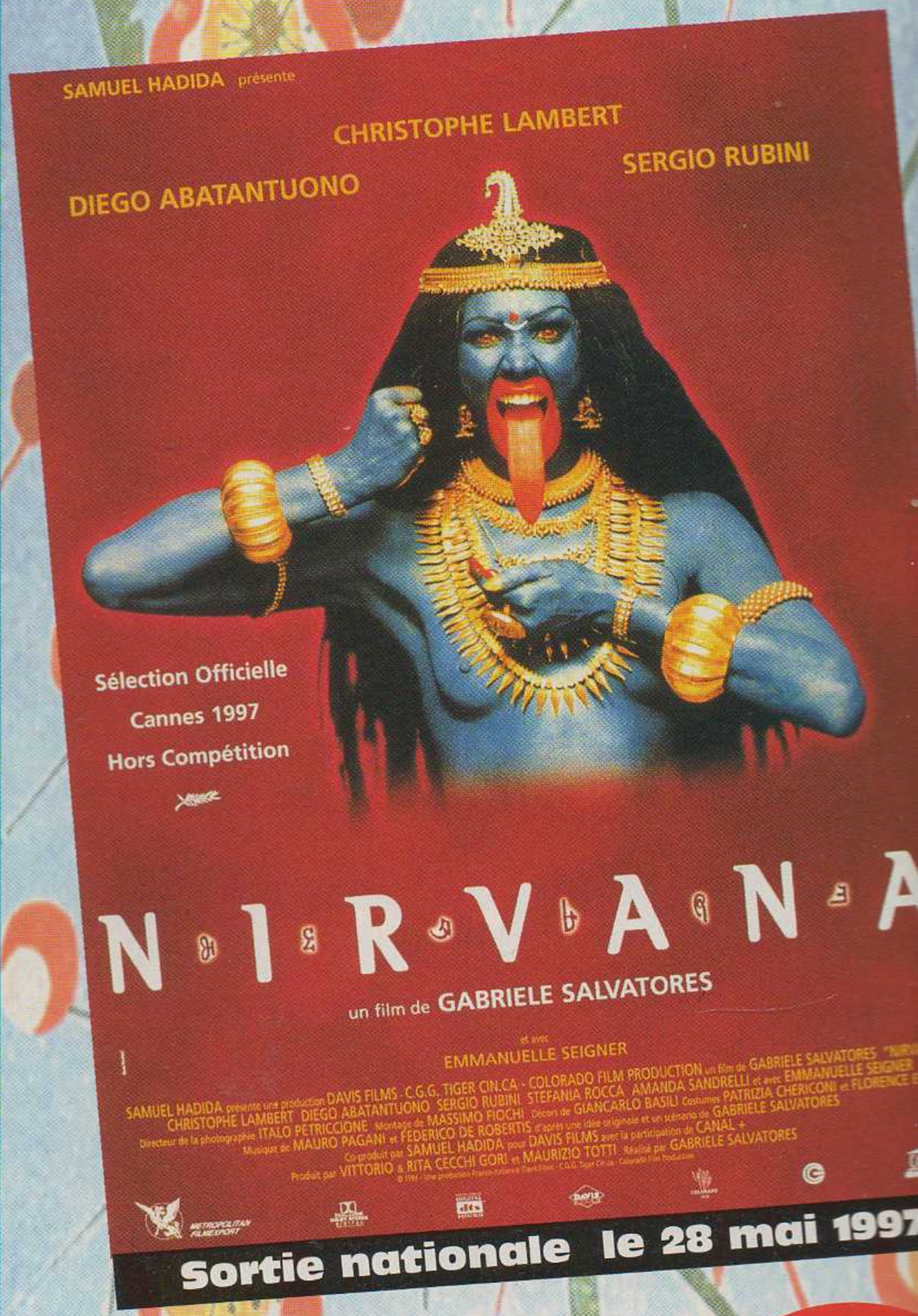
Éditeur : Funsoft
Sortie France : juillet



GAGNEZ DES TEE-SHIRTS NIRVANA

ET DE NOMBREUSES K7 VIDÉO !

Pour participer au concours, tapez 36 15 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Nirvana.



Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 70 K7 vidéo Chuck Norris et de 30 tee-shirts. Ce concours sera organisé sur le 3615 Troc en Stock du 23/05/97 au 21/06/97.

3615: 2,23F/mn

Gagnez de nombreux autres lots s le 3615 Player One

Stop info

Tomb Raider-like

One ne sortira qu'en fin d'année, mais il est déjà très prometteur. Ce jeu d'action/aventure qui, visuellement, n'est pas s'en

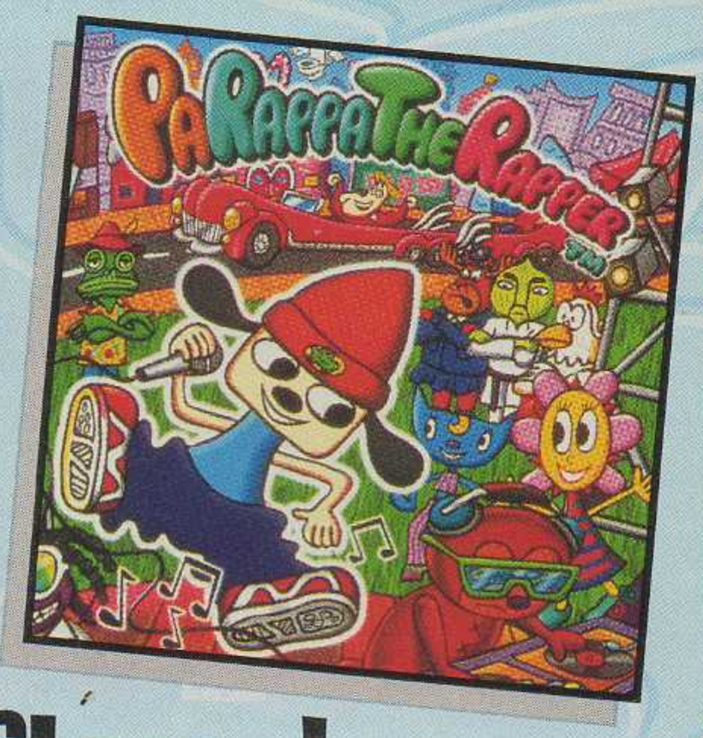


rappeler Tomb Raider sera entièrement en 3D. Le héros est capable de courir, sauter, escalader, rouler et utiliser des armes. Aspect original, ses capacités évolueront en fonction de son humeur. Développé par ASC.









Check the flow !

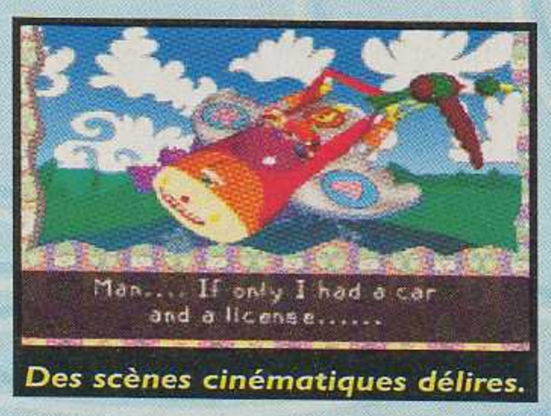
PARAPPA THE RAPPER

Un titre compliqué pour un soft probablement trop à part pour faire l'unanimité. Mais, pour l'heure, place au fun, à l'originalité et surtout au rap !

Malgré ses allures enfantines, Parappa the Rapper n'est pas destiné exclusivement aux plus jeunes d'entre vous. En effet, grâce à la qualité de ses musiques, un style graphique béton et un malicieux second degré, Parappa the Rapper a tout pour séduire un large public.



Parappa met le feu !



Des scènes cinématiques délires.



Accrochez-vous pour le final !

Ne vous attendez pas à un jeu traditionnel, vous seriez dérouté. Laissez-moi vous expliquer… On suit du début à la fin une charmante histoire grâce à une sorte de petit DA de toute beauté. Parappa, le héros, est amoureux de Sunny ; il va devoir la séduire en affrontant quelques épreuves importantes dans la vie d'un homme : faire du karaté, avoir son permis, savoir faire un gâteau… bref, la routine de tout mâle qui se respecte ! Les épreuves sont traduites sous forme de rap. Comme dans un karaoké, une ligne vous indique le texte. Vu que votre PlayStation n'est pas encore dotée de micro, c'est en appuyant sur les six touches de votre paddle que vous chanterez (les touches correspondent à chaque fois à un mot).



Ragga au Flea Market.

Chacun de vos profs possède un style qui lui est propre, et plus on avance, plus cela se corse. Alors évidemment ce n'est qu'un jeu de réflexes, et sa durée de vie ne semble à première vue pas longue (six niveaux), pourtant quelque chose de magique s'échappe de ce jeu à chaque fois qu'on le lance. Tous ceux qui s'en sont approchés sont tombés sous le charme… enfin presque tous. Mais, que voulez-vous, certains sont indécrottables : sortis des RPG et des jeux de course, ils n'aiment rien. Peu importe, on attend Parappa the Rapper en test officiel avec impatience !

Éditeur : Sony
Sortie France : septembre

Time Crisis



Voici sans doute le jeu de « gun » qui a le mieux marché dans les salles d'arcade en 1996. Le voir débarquer sur PlayStation n'a donc rien d'étonnant. La photo ci-dessous montre des graphismes plus grossiers que ceux de la version arcade. Espérons qu'ils seront quelque peu améliorés. Vendu avec le jeu, le GunCon (prononcez « Geun-ni-conn' ») est un pistolet made by Namco censé posséder une grande précision de tir. Le bouton rouge, sur le côté, remplace la pédale de l'arcade (sur la borne, quand on la relâchait, on se cachait derrière un coin du décor). Certains niveaux ont été créés spécialement pour la PlayStation.

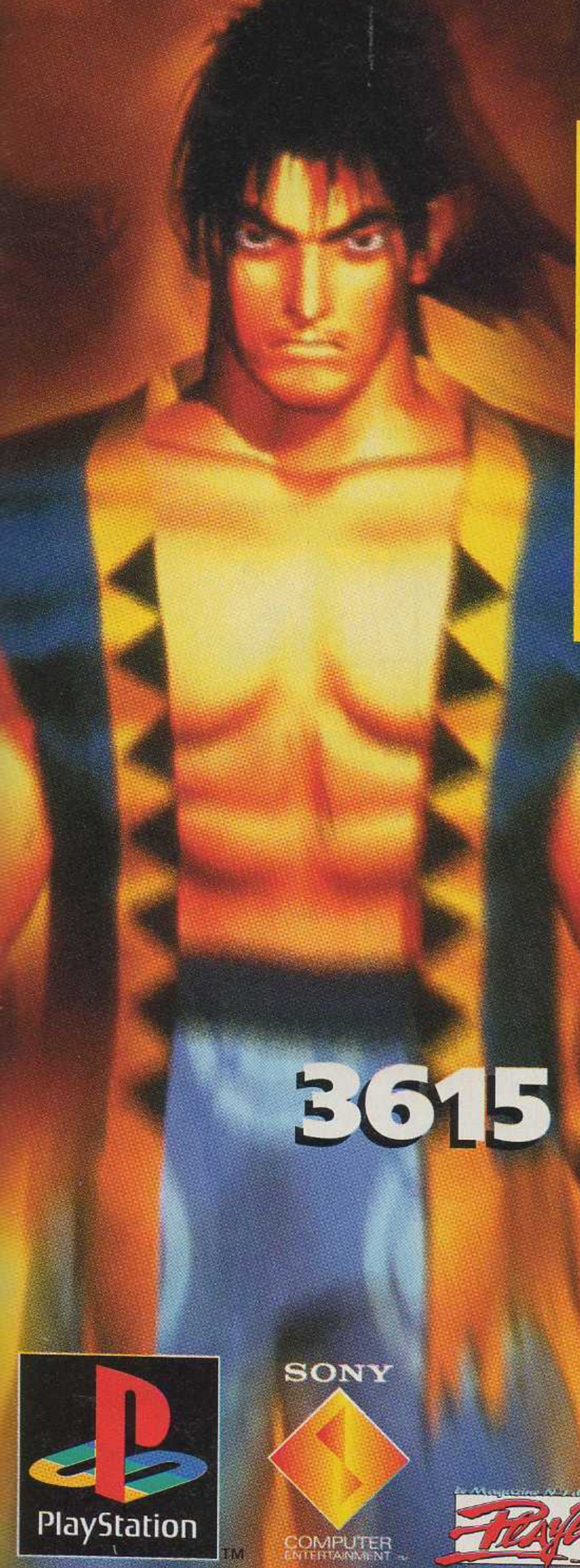
Éditeur : Namco
Sortie France : novembre



GAGNEZ LA TOTALE

des jeux de baston PlayStation

Soul Blade, King of Fighters'95 et Samouraï Shodown 3





Pour participer au concours, tapez 3615 Player One sur votre minitel et choisissez le jeu PlayStation.

PlayStation™

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Le Magazine N°1 des Consoles Player One

3615 : 2,23 F la minute.

Gagnez de nombreux autres lots sur le 3615 Player One.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 10 jeux Soul Blade, de 10 jeux King of Fighters'95 et de 10 jeux Samouraï Shodown 3. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One du 24/05/97 au 29/06/97.

Stop info

Le retour du dinosaure

Agent Gex, la suite du très bon Gex, est en cours de développement sur PlayStation chez Crystal Dynamics, et présente une nouveauté de taille : il sera entièrement en 3D. Bien sûr, le joueur aura toujours le loisir de s'accrocher sur les murs et aux plafonds

Alnam No Tsubasa

Suite d'Alnam No Kiba (un jeu sur PC Engine CD-Rom), ce RPG profite des capacités de la PlayStation. Les habitués —peu nombreux — du premier épisode croiseront, ici, avec plaisir des personnages qu'ils connaissent



déjà. Ce seront des persos non-joueurs qui n'évolueront pas (pas de point d'expérience), et dont vous ne pourrez pas gérer l'équipement. En revanche, ils vous aideront lors des séquences de combat pour, par exemple, aller voler l'équipement de certains ennemis. Original.

Éditeur: Right Stuff
Sortie Japon : cet été

Gagnez plein, plein, plein de beaux cadeaux !!!

LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE

Tapez *J

2,23F/mn

On the rock ! NHL BREAK AWAY

Tandis que vient de s'achever le Championnat du monde de hockey sur glace, où les Français, soutenus par vingt mille Finlandais en délire, ont accroché les meilleures nations, voilà qu'Acclaim entre dans l'arène avec un prometteur NHL Break Away.



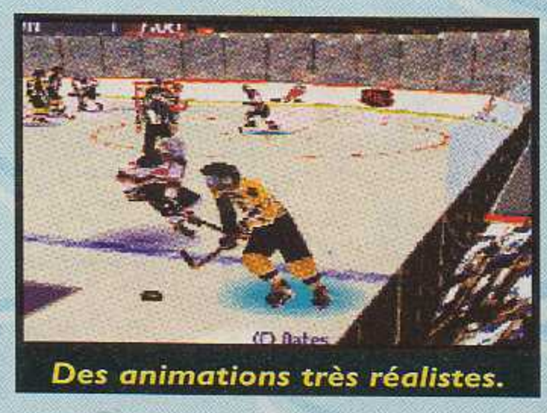
Mattez les angles de vue. Sympa !

Bien que la version qu'il nous a été donnée de voir était loin d'être finalisée, on peut d'ores et déjà affirmer, sans risque de se tromper, que ce soft de hockey fait partie des plus réussis visuellement parlant. La qualité de la Motion Capture et de la gestion 3D temps réel des hockeyeurs donne vraiment envie de se pencher à fond sur ce jeu. Malheureusement, la jouabilité n'est pas encore au rendez-vous — de gros bugs d'inertie notamment donnent l'impression de piloter des 38 tonnes sur une route verglacée. Mais gageons qu'Acclaim remédiera à ce problème majeur lors de la sortie officielle du jeu. À ce moment-là seulement, nous serons en mesure d'affirmer si, oui ou non, NHL Break Away est vraiment la bombe annoncée.



Très prometteur, cette simu devrait combler les fans.

Éditeur : Acclaim
Sortie France : septembre



Des animations très réalistes.

Colle lui au... RAY TRACER

Dans la grande lignée des jeux de type arcade, Ray Tracer propose du fun et rien que du fun ! Une course poursuite (dans l'esprit de chase HQ) en ville et à la campagne, à bord de voitures rapides comme des balles et aussi résistantes que des chars d'assaut. Pas la peine de se plonger dans une notice pour prendre en main une des caisses du jeu. C'est simple et efficace. On trace, on défonce les autres et on hurle dans les virages.

Dès la première course, on s'éclate. Les effets de vitesse sont brillants, et les circuits promettent beaucoup d'action et de surprises grâce à des obstacles de toutes sortes, ainsi qu'aux sorties de route impressionnantes et aux différents affrontements. Et à la fin de chaque niveau au contre la montre), vous devrez en plus exploser un boss. Si le jeu est graphiquement de qualité et amuse instantanément, on se demande tout de même si la durée de vie ne va pas lui faire défaut. Réponse dans un futur test.



Les cinématiques claquent bien.



Les explosions sont splendides !



Course poursuite, ambiance Chase HG...

Éditeur : Sony
Sortie France : septembre

OFFRE EXCEPTIONNELLE

1 JEU 319F
2 JEUX 299F CHACUN

A choisir parmi tous les jeux Playstation ou Saturn présentés sur ces pages, y compris les NOUVEAUTÉS !

CYBER DISCOUNT®

La Console Saturn

965 F



SEGA SATURN

LES MEILLEURS JEUX SATURN

Virtua Cop 2 + Gun (+60F)	Tomb Raider	Tunnel B1
Crime Wave (+20F)	Sreet Fighter Alpha 2	Soviet Strike
Daytona USA	Worlwide Soccer 97	Sonic 3D (+ 10F)
Sega Rally	NBA Action	Starfighter 3000
Megaman X3	Pandemonium (+20F)	NHL Power Play

Accessoires :

Cable Péritel	169F	Volant + Daytona USA	459F
Memory Card Officielle	369F	Side winder	269F

CYBERDISCOUNT RACHÈTE LES JEUX...

SPÉCIALE OCCASE 10% PLUS CHER QUE LA CÔTE OFFICIELLE!

Tous les jeux pour consoles disponibles au

01.45.86.11.11

BOUTIQUE :
82, Rue de Patay - 75013 Paris

EXCEPTIONNEL
PAYEZ EN 4 FOIS
A partir de 1500 F d'achats après acceptation de l'organisme prêteur

LES MEILLEURS JEUX POUR CONSOLE NINTENDO 64

Nintendo®

Wave Race	499 F
Mortal Kombat Trilogie	499 F
Soccer (Konami)	499 F
Fifa 64	499 F
Killer Instinct Gold	499 F
Cruisin'USA	499 F
Mario 64	499 F
Pilot Wings	499 F
Star Wars	499 F

La Console Nintendo 64

Nous consulter : 01 45 86 11 11



NINTENDO 64



579F TUROK

LES MEILLEURS JEUX PLAYSTATION



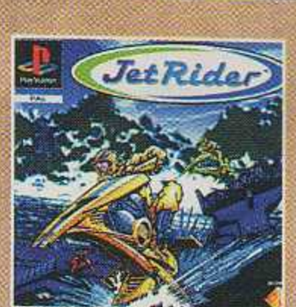
NEED FOR SPEED 2



PORSCHE CHALLENGE



DARK FORCES



JET RIDER



REBEL ASSAULT 2



COOLBOARDERS



LEGACY OF KAIN

La Console PlayStation
+ 2 manettes
+1 carte mémoire
+ 1 sacoche



1.290 F



2XTREME



M.MACHINES V3



TEST DRIVE OF ROAD

D'autres Jeux Playstation :

NBA Jam Extr. (+10F)	Exhumed (+10F)	Les chevaliers de Baphomet
Pro Pinball the Web	Tobal N°1	Monster Truck (+60F)
La cité des enfants...	Disruptor	Megaman X3
Die Hard Trilogie	Formula one	NHL Power Play
Mortal Kombat Trilogie	Bust a move 2	Riot (+20F)
Ayrton Senna Kart	Soulblade (+20F)	Spiders

Accessoires Playstation :

Pad Edge Couleur	169F
Cable Péritel	99F
Gun Predator	249F
Memory Card	169F
Volant	499F

Economisez jusqu'à 1000Frs par jeu!

CADEAU !
Pour 1000 F d'Achat CYBERDISCOUNT vous offre UNE MAGNIFIQUE SACOCHE pour votre console

Nintendo® 64 et le logo "N" sont des marques déposées de Nintendo Co, Ltd. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques déposées de SEGA Entreprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Sauf erreurs typographiques.

BON DE COMMANDE

A retourner
CYBER-DISCOUNT
82 Rue de Patay 75013 PA

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

☐ Je joins impérativement à ma commande mon règlement de _____ Francs

Par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre de CYBERDISCOUNT

CS02 ☐ CB N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire le |_|_|_|_|

TITRES	Prix Unitaire	Qté	Montant

Frais de port 29,90

TOTAL

SIGNATURE

P.ONE0697

Je joue sur une console
☐ Playstation
☐ Saturn ☐ Nintendo 64

☐ J'effectue au moins 1000 F d'achat, je désire recevoir GRATUITEMENT la Magnifique Sacoche pour Console.

☐ Je désire bénéficier du paiement en 4 fois. Je joins ma 1ère mensualité de 25 % ainsi que les documents suivants : Justificatif de domicile, copie de pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB.

Stop info

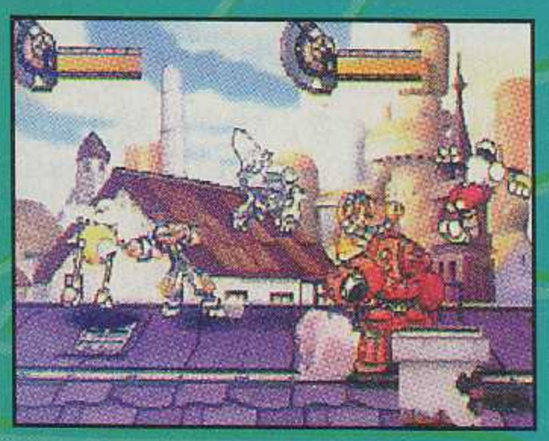
Rayman Platinum !

Au mois de juin, il est pas cher, mon Rayman, il est pas cher ! Certes il est pas d'hier, m'enfin croyez-moi, il est encore frais. Un jeu de plate-forme de cet acabit, ça vaut de l'or, une vraie perle… le nirvana des amateurs de plate-forme. Et tout ça, « m'sieurs-dames », on vous le laisse pour la modique somme de 169 francs. C'est-t'y pas beau, ça ? Et on dit quoi ? Merci, m'sieur Ubi, pour cette offre promotionnelle…



Panzer Bandit

Sous ce titre, qui n'est pas définitif, se cache un beat-them up haut en couleur auxquels peuvent s'essayer, en même temps, quatre joueurs. Le principe est d'une simplicité désarmante puisque, en parfaite adéquation



avec le style qu'il représente, Panzer Bandit vous invite à écraser de vos petits poings les visages grimaçants des monstres qui vous barrent la route. Tout simplement ! Un jeu prévu sur PlayStation.

Éditeur : Banpresto
Sortie Japon : juillet



Combat, RPG, Wargame… Square s'attaque à tous les genres et sèche à chaque fois ses concurrents en proposant des produits d'une qualité inégalée. Front Mission Alternative est-il condamné à connaître le succès ? Il y a des chances…

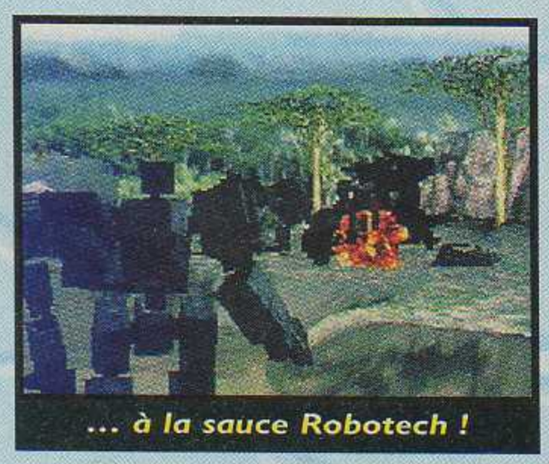
1997 : l'année Square

FRONT MISSION ALTERNATIVE

Ce nouvel épisode de Front Mission est défini comme étant un « Real Time (la machine joue en temps réel), Simulation (comprendre wargame), RPG (vos troupes montent de niveaux) ». Vous avez sous vos ordres plusieurs unités de robots et, selon la mission à effectuer — il y en a une trentaine —, vous pouvez les faire agir comme bon vous semble. Vous avez la possibilité de tuer vos ennemis à distance, de détruire les bâtiments derrière lesquels ils se cachent, de vous mettre vous-même à l'abri derrière des décombres… C'est ambiance « War in the gulf », avec



Front Mission, un RPG étrange…

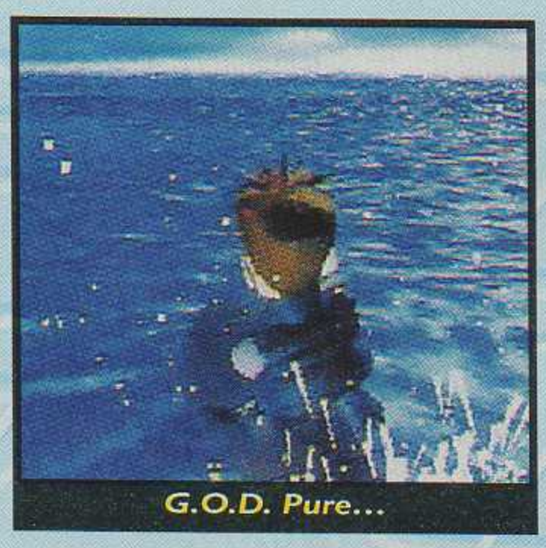


… à la sauce Robotech !

de bons gros robots bien balèzes. Vous pouvez décider de la couleur du camouflage selon le type de terrain, customiser vos robots à votre convenance…
Le jeu, évidemment prévu sur PlayStation, semble très complet. Les parties à deux (link) ne sont malheureusement pas prévues.

Éditeur : Square
Sortie Japon : cet été

G.O.D. Pure



G.O.D. Pure…



… un pur RPG !

G.O.D. est l'abréviation de « Growth Or Devolution » (croissance ou dégénérescence). Tout un programme ! Ce RPG pur et dur a bénéficié, en ce qui concerne le design des personnages, des soins du mangaka Tatsuya Egawa (série *Be Free !*), très connu au Japon pour son attitude anti-conformiste.

Le scénario est le suivant : après une première invasion, des extra-terrestres quittent la Terre mais promettent de revenir. Bien évidemment, vous incarnez le héros qui — tandis que les affreux s'apprêtent à débarquer de nouveau — s'entoure des meilleurs éléments pour pouvoir les repousser. Vous allez devoir traverser la Terre en tous sens, en ballon, à dos de dauphins, allez visiter les sites de Nazca, Stonehenge… Bref, un véritable tour du monde vous attend rythmé, évidemment, par des combats incessants. Ce RPG est prévu sur PlayStation.

Éditeur : Imagineer
Sortie Japon : juin

Une nouvelle dimension

SF EX PLUS ALPHA

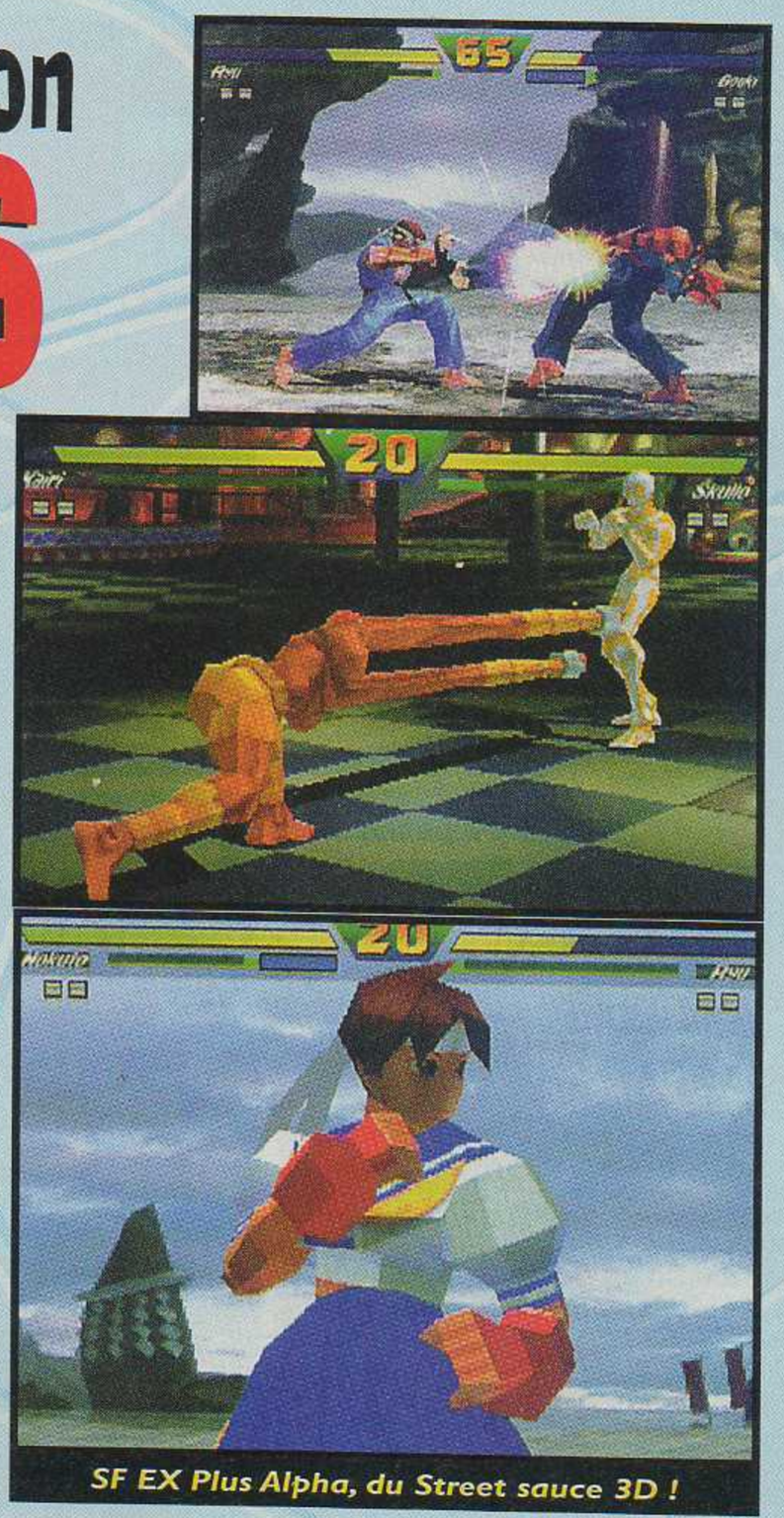
Rentabilisant à fond son titre phare — et ne se souciant plus du manque de crédibilité que peuvent avoir certains titres à rallonge — Capcom nous prépare une version spéciale de SF EX sur PlayStation. Le jeu reprend le concept de la borne d'arcade — réalisation en 3D et jeu « basique » à la SF II — en y incluant une pléthore de personnages. En plus des protagonistes de base et des persos cachés (Kaili, Blair & Cie), deux petits nouveaux font leur apparition : Dhalsim et Sakura. Le public semble apprécier ces deux figures, et Capcom répond à ses attentes. Mais ce ne sont pas les seuls puisqu'il y aurait en tout vingt-trois personnages disponibles.

Bref, si Capcom innove moyen sur ce coup-là, les photos montrent que la fidélité à la borne d'arcade est impressionnante (le contraire serait dommage, remarquez).

Un jeu sans surprise que l'on espère au moins jouable et très fun.

Affaire à suivre…

Éditeur : Capcom/Arika
Sortie Japon : NC



SF EX Plus Alpha, du Street sauce 3D !

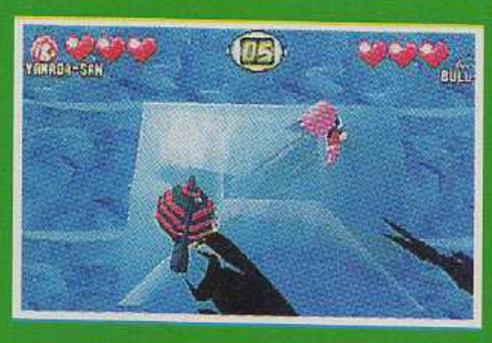
Tactics Formula One

L'idée de reprendre le principe d'un jeu de plateau sur console est originale. C'est ainsi que Tactics Formula One, sur Saturn, fait beaucoup penser à Formule Dé. Fini les parties d'enfer où il faut rester concentrer à l'extrême pour prendre parfaitement chaque virage. Ici, vous pouvez jouer jusqu'à quatre simultanément, en laissant le hasard décider de combien de « cases » vous allez avancer. Un Replay en images de synthèse vous montrera la course telle qu'elle s'est déroulée.

Éditeur : The Man Breeze
Sortie Japon : NC



« ET MARCHE À L'OMBRE… » Dam Dam Stompland



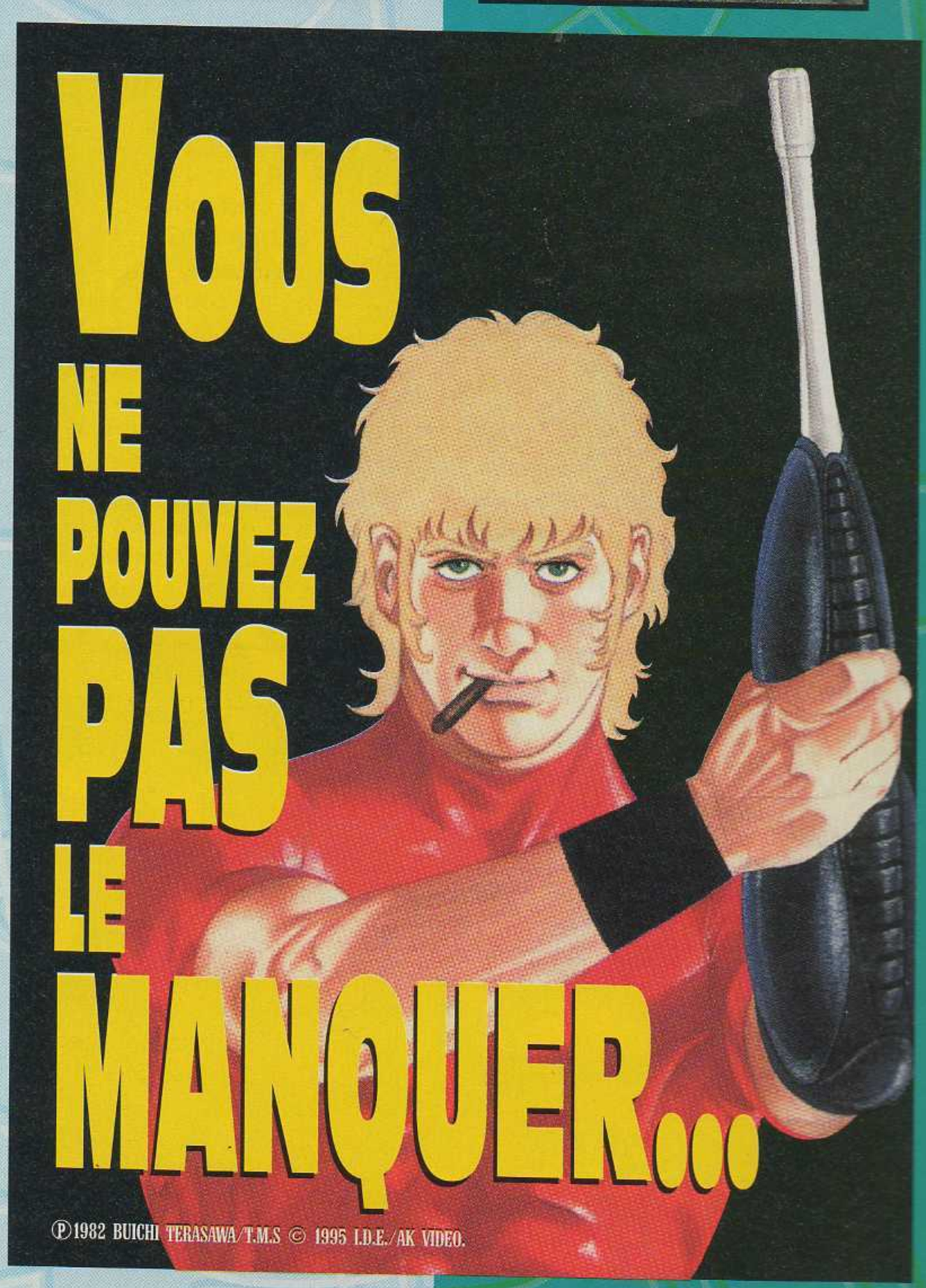


Dam Dam Stompland est un jeu prévu sur PlayStation, très original, dont le but est le suivant : vous avez deux personnages à l'écran et le but de chacun d'eux est de… marcher sur l'ombre de l'autre !

Il faut la toucher trois fois pour gagner, mais à chaque « toucher », votre ombre grandit et vous devenez plus vulnérable. Le relief est bien entendu géré et la position du soleil représente un élément de plus à prendre en compte. Des bonus sont disponibles mais ils sont cachés à l'intérieur de boîtes « mystère ». Il faut donc les ouvrir pour savoir si vous récoltez un bonus (courir plus vite, sauter plus haut…), ou si vous avez la malchance de tomber sur un malus (vous devenez tout lent, ne pouvez plus vous arrêter de marcher, etc.). Un jeu simple et rigolo qui devrait se révéler très agréable à jouer.



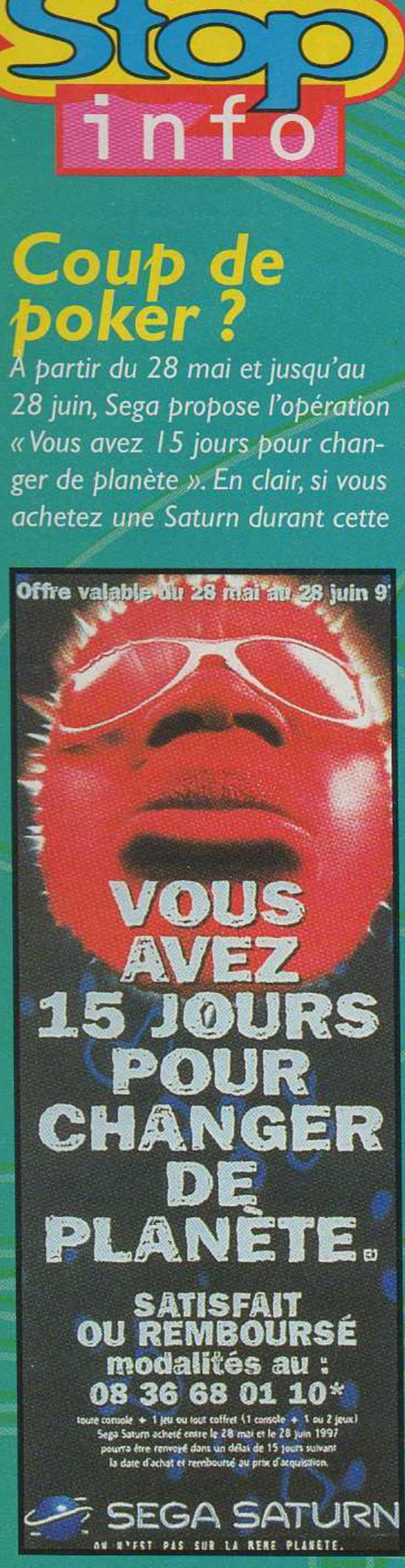
Éditeur : Sony
Sortie Japon : cet automne



Stop info

Coup de poker ?

A partir du 28 mai et jusqu'au 28 juin, Sega propose l'opération « Vous avez 15 jours pour changer de planète ». En clair, si vous achetez une Saturn durant cette



période, vous avez 15 jours pour la tester et, si vous n'appréciez pas la bécane, vous pourrez la rendre et récupérer vos pépettes. Pour en savoir plus, un numéro de téléphone vous donne tout les détails... mais attention, c'est payant !

Ecrivez à la rédac'

LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE

Tapez *Q

2,23F/mn

SCREEN SHOW

Voici les nouvelles photos de titres dont nous vous avons déjà parlé. Au programme, de nombreuses nouveautés PlayStation et des écrans inédits du très attendu Zelda 64. Une dernière chose pour tous ceux que cela intéresse : la sortie japonaise de Final Fantasy Tactics a été repoussée au 13 juin.



Zelda 64, le très attendu, nous livre au compte-goutte ses secrets. Le jeu sera peut-être présenté à l'E3 d'Atlanta. On vous en reparle !

ZELDA 64

Machine : *Nintendo 64*
Genre : *action RPG*
Éditeur : *Nintendo*
Sortie Japon : *courant 97*

Lentement mais sûrement, les images de Zelda 64 se succèdent, et il faut bien avouer qu'elles sont impressionnantes. Admirez vous-même le résultat, et imaginez quelles sensations vous risquez de ressentir en faisant évoluer Link dans sa nouvelle version 3D. Deux jeux sont d'ores et déjà prévus : un Zelda 64 cartouche, qui devrait sortir dans le courant de l'année, et une version 64DD que l'on prévoit un an après la cartouche. Quelles différences, y aura-t-il ? Il est encore trop tôt pour le dire...



Link : le célèbre héros...



... en mauvaise posture.

déçoit un peu, a priori, par son manque de profondeur. Attendons tout de même de voir le résultat pour émettre un avis définitif.



Zelda semble graphiquement aussi beau que Mario !

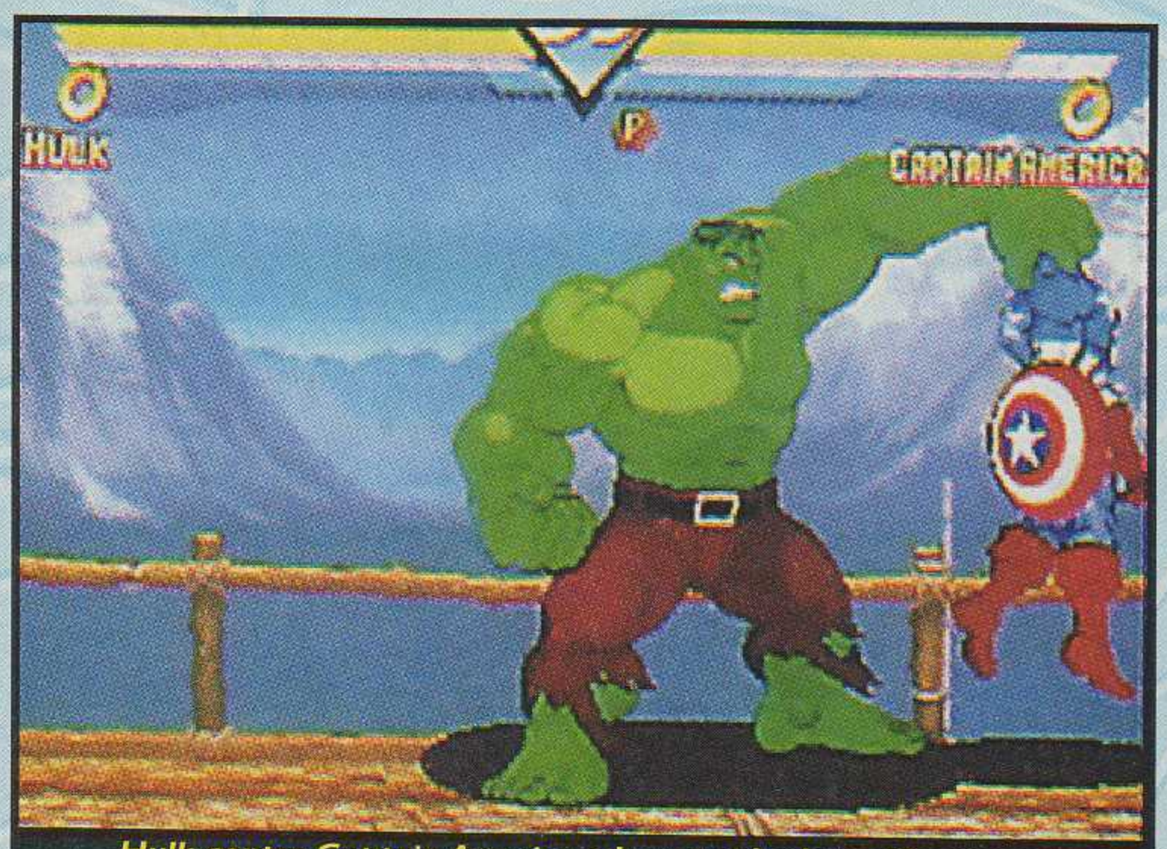
GHOST IN THE SHELL

Machine : *PlayStation*
Genre : *tir*
Éditeur : *Sony*
Sortie Japon : *cet été*

Annoncé depuis pas mal de temps, Ghost in the Shell sur PlayStation est basé sur un concept curieux. Via le cerveau « linké » de Kusanagi, l'héroïne, vous dirigez un petit robot en forme d'araignée, le Fuchicoma. Celui-ci dispose d'une panoplie d'armes conséquente (gun, missiles à têtes chercheuses, Rocket Launcher), et peut utiliser son potentiel arachnéen pour grimper aux parois, par exemple. On se retrouve donc au final avec une sorte de Cyber Sled nouvelle formule qui



Ghost in the Shell.



Hulk contre Captain America : deux poids, deux démesures. Un match au sommet entre deux super héros de légende !

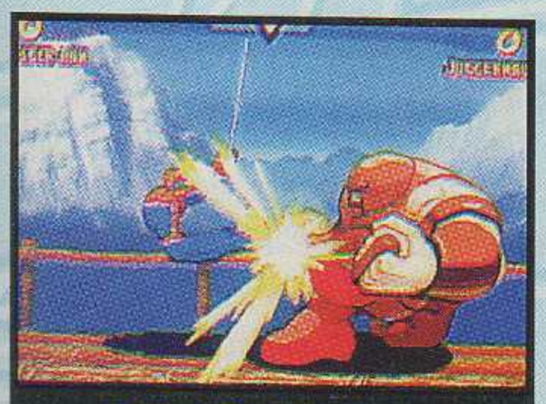


Marvel Super Heroes.

plus qu'à voir le tout bouger pour savoir si Capcom a bien fait son boulot. On l'espère car le jeu n'est plus tout jeune, l'air de rien…

BREATH OF FIRE III
Machine : *PlayStation*
Genre : *RPG*
Éditeur : *Capcom*
Sortie Japon : *cet été*
Voici de nouveaux écrans du premier RPG Capcom sur PlayStation. Après les versions Super Famicom, ma foi assez réussies, les aficionados attendent cette nouvelle mouture avec impatience. Si visuellement le jeu semble plutôt bien tenir la route, on espère que la durée de vie sera également conséquente.

MARVEL SUPER HEROES
Machine : *PlayStation/Saturn*
Genre : *combat*
Éditeur : *Capcom*
Sortie Japon : *cet été*
Pas grand-chose de nouveau à dire à propos de cette adaptation du jeu d'arcade. Graphiquement, la conversion semble très réussie, avec notamment des sprites d'une taille impressionnante. Il ne reste

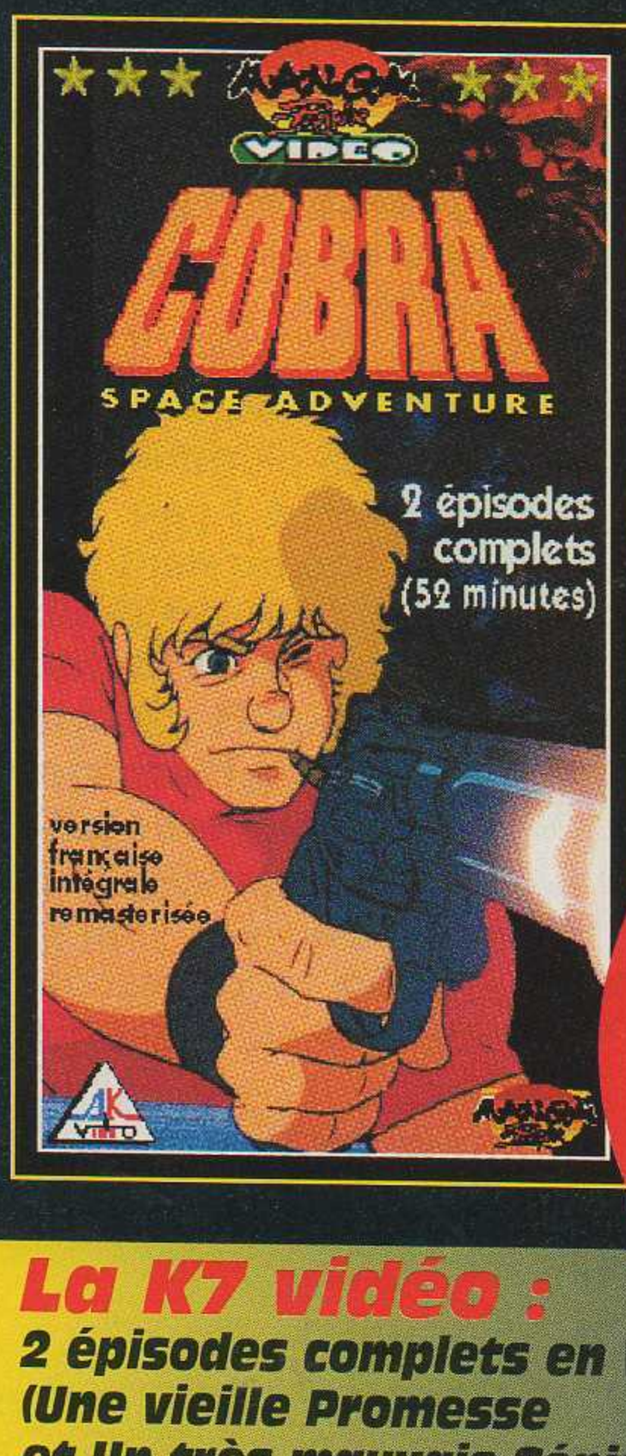


Marvel Super Heroes.



Breath of Fire III, énorme succès sur Super Nintendo, est prévu pour la fin de l'année en France !

Retrouvez
COBRA
dans
MANGA Player VIDEO
Un hors-série de Manga Player



La K7 vidéo de 52 minutes + le fascicule
69F seulement

La K7 vidéo :
2 épisodes complets en VF (Une vieille Promesse et Un très mauvais Génie).

Le fascicule :
100% Cobra

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel.
Chez tous les marchands de journaux.



C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

ÇA SENT LES VACANCES ! VOS PLUMES S'ESSOUFLENT ET VOS FANZINES SE FONT RARES... ALORS LES JOURNALISTES EN « HERBE », EN MANQUE D'INSPIRATION ? EN REVANCHE, LES TESTS ABONDENT ET LE CHOIX EST DE PLUS EN PLUS DIFFICILE...

SOLEIL LEVANT

Ce mois-ci Reyda vous fait le plein de petits Kanjis pour vous aider à identifier la classe de vos petits bonshommes dans les jeux tactiques, voire les RPG.

Senshi

Littéralement, c'est le guerrier, sans talent particulier... si ce n'est un certain sens du combat.

Kishi



Signifie chevalier ou cavalier, et désigne une unité montée.

Mahohshi



Signifiant magicien, il est appliqué aux jeteurs de sorts de tout poil. Son féminin, Majo, qualifie les sorcières.

Shokanshi



Désigne les « conjurateurs » ou « shamans » qui peuvent invoquer des créatures légendaires ou démoniaques.

David,



J'ai bien reçu le troisième volet de Super Paddle. Au niveau de la maquette, il est très réussi : clair, original et simple. En revanche, tu n'aurais peut-être pas dû insérer les tests dans les trucs, mais plutôt en faire une rubrique à part.
Si vous habitez dans la région de Istres, vous pouvez participer au concours « Mario Kart 64 » qu'organise David avec le magasin Difintel Micro, le 12 juillet à 14 heures. Pour ceux qui sont un peu loin, vous pouvez toujours commander ce fanzine en envoyant dix francs à : David Biagini, 21, rue des Bons-Voisins, 13800 ISTRES.
Bon courage David !

Woody,

Ton dossier est très intéressant, et il est clair que tu as vraiment travaillé dessus. Seulement, il y a quelques lacunes — ce qui est normal car tu t'attaques au RPG, un genre difficile. Tout d'abord, ton histoire est un peu confuse ; on ne comprend pas bien quel est le but de ton héros. Tu devrais simplifier en ne l'envoyant pas forcément chez l'ennemi. De plus, il y a beaucoup trop d'écrans à vérifier : carte du monde, écran des armes, sous-écran, écran des armures, etc. Et tu devrais t'intéresser un peu au côté technique pour savoir si ce que tu souhaites est réalisable ou pas.
Par ailleurs, je le répète à nouveau, je ne peux donner aucune adresse d'éditeur, mais tu peux les trouver en appelant les Renseignements. Lorsque tu enverras ton projet, n'oublie pas d'y joindre un courrier expliquant tes motivations et ton expérience. Bonne chance et tiens-moi au courant.



Salut Ronan,

Je suis ravie que tes ventes aient augmenté grâce à cette humble rubrique — si je peux rendre service...
Ton fanzine est toujours aussi bien. Si tu éprouves quelques difficultés à vendre uniquement du RPG, pourquoi n'ouvres-tu pas ton



mag' à d'autres genres ?
En tout cas, tous ceux qui sont intéressés par ce fanzine peuvent se le procurer en écrivant à : Ronan Gilot, 1, rue Haute, 68610 Lautenbach, contre 9 F + 6 F 50 de frais de port.

Romain,

Bien sûr que tous ceux qui souhaitent créer un jeu peuvent tenter leur chance en envoyant un dossier aux éditeurs. Le fait de n'avoir aucune expérience n'est pas un handicap, même si treize

LES GAGNANTS DU MOIS SONT :

Sylvain Ranc pour son test de Die Hard Trilogy sur PlayStation, noté 92 % : « *Bourrins, bourrines, on vous gâte, on vous chouchoute ! Ce jeu c'est du cent pour cent éclate garantie de chez "lobotomisé du bulbe" ! Les trois jeux différents sont tous très intéressants. Ça pète, ça explose et ça gicle de tous les côtés. Un must pour les brutes !* »

Charles Labenelle pour son test de Rage Racer sur PlayStation, noté 96 % : « *Phénoménal ! Après les très bons Ridge Racer et Ridge Racer Revolution, Namco nous signe un véritable chef-d'œuvre. La possibilité d'acheter et d'améliorer les voitures au fur et à mesure, et l'apparition d'un nouveau GP, une fois le premier fini, en font un jeu d'une durée de vie et d'un intérêt remarquables. De plus, les Picasso de service ont la possibilité de fabriquer leur propre logo. Indispensable !* »

Stéphanie Cotteret pour son test de Resident Evil sur PlayStation, noté 98 % : « *Capcom, qui nous avait habitués à d'éternels jeux de baston en 2D, nous prouve qu'il peut aussi réaliser des chefs-d'œuvre en action 3D. Un véritable bijou où tout est parfait : un scénario béton, des graphismes à vous décoller les rétines, une animation impeccable, une maniabilité sans faille et une musique superbement oppressante font de ce soft un must. Indispensable pour tout joueur qui se respecte.* »

ans, ça me paraît un peu jeune pour constituer un dossier complet. Il ne faut pas oublier que les éditeurs en reçoivent beaucoup, et plus ton dossier sera précis sur les chapitres technique, financier, et évidemment du jeu même, plus il aura de chances d'intéresser. Mais si ton idée ne leur plaît pas, peut-être que ta volonté et ton imagination pourront t'aider à obtenir un stage, et voir sur place comment fonctionne un éditeur. Ciao !

Romain cherche des collègues du Plessis Belleville pour monter un fanzine de BD. Alors, si vous êtes vous aussi un dessinateur en herbe, écrivez à : Massau Romain, 10, rue Pasteur, 60330 Le Plessis Belleville.

Patrick,

Pour tes questions, il n'y a que Sam qui puisse y répondre. Mais je tenais tout de même à te féliciter pour avoir créer un club Nintendo dans ta ville, et pour le temps et l'énergie que tu y consacres. Bravo et bonne continuation !

Cher Adrien,

Il est très difficile de vendre un fanzine, mais il ne faut pas désespérer ! D'abord pour que la lecture en soit plus facile, tu devrais agrapher les pages entre elles. Ensuite tu devrais alléger ta maquette, mettre moins de textes à la suite pour faire quelque chose de plus aéré. Peut-être, pourrais-tu inclure dans tes tests une ou deux photos… Quant au prix il ne me semble pas excessif, mais sache que tu ne feras jamais de bénéfices en vendant un fanzine. Enfin pour le vendre, il faut t'adresser aux boutiques de jeux vidéo de ta ville, dont tu trouveras les coordonnées en appelant les Renseignements, ainsi qu'à la Maison des jeunes ou à la mairie. Bon courage !

Anthony,

Comme pour Adrien, si tu veux savoir combien tu peux vendre ton fanzine, il faut d'abord savoir combien il te coûte, sachant que si tu fais des photocopies couleurs, par exemple, il va être plus cher. Il n'y a aucune loi t'interdisant de le vendre puisque le nombre d'exemplaires est assez limité. Si tu trouves des commerçants qui veulent bien t'aider, saute sur l'occasion.

ATTENTION !
Tous à vos plumes. Sunrise Import recherche des bons fanzines pour y passer de la publicité, en échange de quoi ils enverront un exemplaire de votre fanzine avec chaque jeu vendu. Adressez vos chefs-d'œuvre à : Sunrise Import, 14, rue des Messageries, 75010 PARIS.

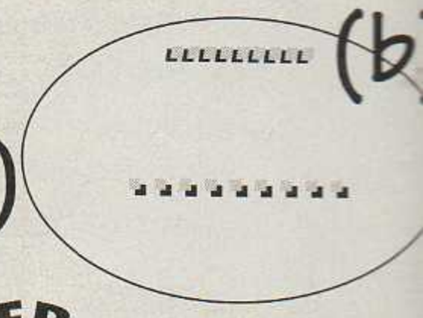
TESTEZ VOS JEUX

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 : ...

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 Fx Fighter

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







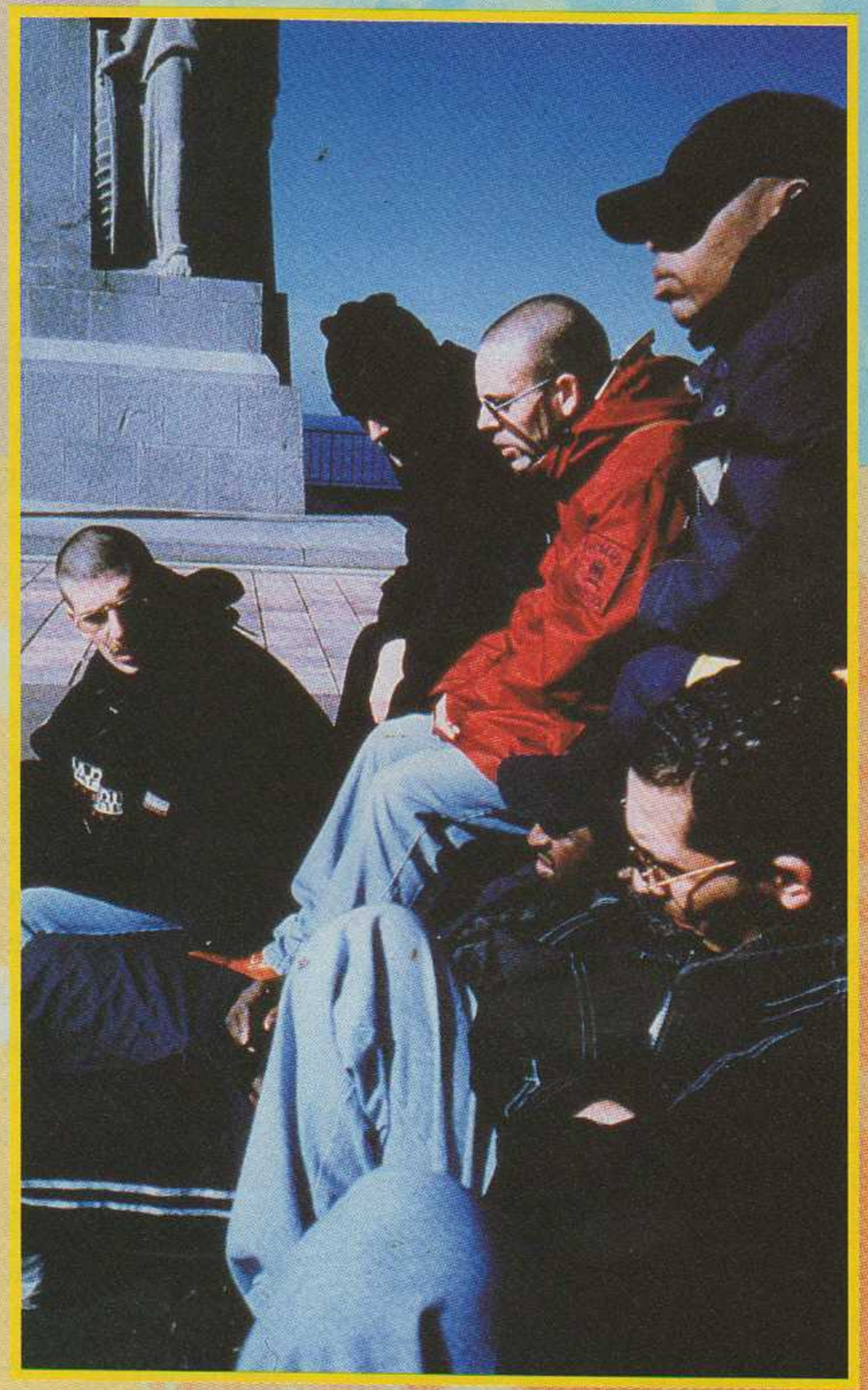
En résumé (e)

(d)

Les plus belles interviews de Mahalia

IAM est dans la place ! Et c'est avec leur accent couleur soleil que Kephren et Shurik'n nous parlent, entre autres, de leur passion pour les jeux vidéo. Amis, entendez-vous le grillon qui rappe au loin ?

IAM



IAM et les jeux vidéo ?

François (Kephren) : J'adore surtout les jeux de sport, principalement de basket et de foot, mais aussi d'aventure comme les Chevaliers de Baphomet, Tomb Raider. J'ai les deux consoles : pour le sport, la Saturn est ma préférée, et la PlayStation pour le reste. Sinon, j'attends avec impatience la sortie de la N64. Si Nintendo m'entend : dépêchez-vous !

Shurik'n (Jo) : Moi c'est tout comme il a dit lui (rires), moins le sport. Je suis plus simulation et aventure, avec également les Chevaliers de Baphomet, Tomb Raider. Il y a aussi Soviet Strike ; il est terrible !

François : J'aime bien aussi la baston, mais à petite dose.

Surik'n : Ouais mais moi là, je suis Sega. Virtua Fighter terrible, le VF 3 il est fantastique.

Plus VF que Tekken alors ?

Tous ensemble : Ouais !

Shurik'n : À Virtua Fighter, je vous ai pliés tous autant que vous êtes !

Quels genres de joueurs êtes-vous ?

Shurik'n : On est mauvais perdants, mais chambreurs. On se lance des vannes. Et quand on joue à sept comme ça, t'imagines !

Vous êtes plutôt fans des jeux multijoueurs alors ?

Shurik'n : On a eu des jeux de foot avec lesquels on faisait des championnats. Là, ça chambrait dur. Pendant la tournée, on jouait un match, on allait au concert, et vite vite, on revenait, et tac, on s'y remettait jusqu'à 4 heures du matin. C'est dans ces moments-là que sont nés de grandes expressions, des surnoms (rires).

Du genre ?

François : Heu... bip... on ne peut pas le dire ! (rire général.)

François : La nouvelle compétition, c'est Micro Machines V3.

Shurik'n : J'ai pas testé encore !

François : En plus, on peut jouer à huit.

Shurik'n : Oh ! on peut jouer à huit ? À huit c'est un massacre !

François : Nous ce qui nous amuse, c'est quand il y a une grosse compétition.

Shurik'n : C'est la quantité qui fait vraiment la différence entre les deux consoles. Quand Sony sort cinq jeux, il y en a au moins un de bon.

« On est mauvais perdants, mais chambreurs. » (Shurik'n)

Comment faites-vous pour choisir un jeu ?

Tous : Spéciale dédicace à Richard de play *(NDLR : comprenez Richard Brunois de Sony)* à ce sujet, il nous fournit plein d'infos. On est des mordus alors on se renseigne, et on discute aussi avec les potes...

Vous êtes du genre à lire les soluces ?

Shurik'n : Non, on cherche quand même... Mais y'a des moments on en a marre alors on prend les soluces (rires). Si on est coincé sur un jeu et qu'on appelle un pote pour qu'il nous aide, on est sûr de se faire chambrer dur !

Ça vous intéresserait de créer une musique de jeu ?

Shurik'n : Cela dépend du jeu. S'il nous plaît, pourquoi pas ?

Et les musiques des jeux, vous en pensez quoi, en règle générale ?

François : Tout de suite, je la coupe.

Shurik'n : Tomb Raider c'est bien, parce qu'ils ont fait un truc d'ambiance, elle s'adapte à l'action. Sinon pour le reste, c'est des bruits de techno et



de hard rock du début à la fin. Oh ! attends cousin, je tombe le son.

La sortie de « l'Empire du côté obscur » sort en même temps que la trilogie de « Star Wars ». C'était voulu ?
Shurik'n : Ça tombe bien mais on ne le savait pas. D'ailleurs, on comprend mieux pourquoi John Williams nous a refusé l'autorisation d'utiliser sa musique, puisqu'il comptait ressortir une campagne de promo pour avoir des fonds…

Vous avez (re)vu cette « nouvelle » trilogie ?
François : Je n'ai pas eu le temps. En plus, il faut la voir dans de bonnes conditions avec un son dolby-stéréo et tout ce qui faut… et maintenant ça ne passe plus que dans des petites salles.
Shurik'n : Moi j'attends les prochains. Dépêchez-vous !

Vous pensez à la censure quand vous écrivez ?
Shurik'n : Honnêtement, non. Quand j'écris, je ne me pose pas la question de savoir si on va être censurés ou pas. Je dis les choses comme elles sortent de mon esprit ou de mon cœur. Je pense que pour Chill c'est pareil. Après la seule censure, c'est une censure interne faite par les gens du groupe ou par nous-mêmes. On a conscience que, de plus en plus, les jeunes écoutent les paroles, les apprennent par cœur et que, à un moment donné, ils s'y retrouvent, et s'identifient à ces paroles. Ça oblige donc toute personne un peu responsable à ne pas faire n'importe quoi.

Dans plusieurs de vos chansons vous faites allusion à la télé. Que regardez-vous et que détestez-vous ?
Shurik'n : Je ne regarde jamais les infos, ça me fait gerber ! Parce que les infos sont rentrées dans la course à l'audimat ; c'est à la chaîne qui diffusera le plus d'enfants mutilés, de millions de gens qui meurent de faim, qui se font tirer dessus… et ça, à l'heure des repas. C'est à celle qui en montrera le plus parce qu'ils savent que c'est ce que les gens regardent.

Inspiration et participation du Wu-Tang dans le dernier album…
Shurik'n : Ce n'est pas le Wu-Tang, ce sont des groupes affiliés. On retrouve dans « la saga » : Dreddy Krueger, Timbo King, Prodigal Sunn.

C'est quoi le Wu-Tang, un clan qui regroupe plusieurs groupes ?
François : Le Wu-Tang a réussi à faire ce que beaucoup dans le hip-hop cherchent à réaliser depuis des années.

« Sinon j'attends avec impatience la sortie de la N64. » (François)

Quels sont vos favoris dans le Wu-Tang ?
Shurik'n : Moi, c'est Method Man et Raekwon.
François : Genius et Shallah Raekwon, ils sont géniaux.

Il y a aussi un clan IAM ?
Shurik'n : Bien sûr, c'est le clan « côté obscur ». Mais déjà, dès le départ, il y avait plus de six personnes. Aujourd'hui, ça va encore plus loin, autant sur le plan logistique qu'artistique, avec des gens comme la Fonky Family, le Troisième Œil, les membres du Soul Swing.

Quelle est la différence exacte entre le hip-hop et le rap ?
Shurik'n : Le rap est une discipline du hip-hop, qui lui est un terme générique qui comprend la danse, la peinture et le rap.

Qu'est-ce qui vous fait plaisir quand un fan vous aborde ?
Ensemble : Un sourire, une claque dans le dos, une poignée de main, une discussion.
Shurik'n : Les autographes ça me gêne, je me sens con.

Les filles dans le rap ?
Shurik'n : J'en ai découvert une à Marseille. J'ai été agréablement surpris parce que son niveau était aussi bon que n'importe quel jeune qui commence. Il y avait la volonté de dire des choses. Mais en ce qui concerne d'éventuels duos, ça ne s'est pas encore présenté…



Les plus belles interviews de Mahalia

Lorenzo, l'animateur fou de Fun Radio de 6 h à 9 h, est également raide dingue de jeux vidéo. Entretien avec un joueur, un vrai...



Lorenzo

Je crois savoir que tu es un fan de jeux vidéo...
Je suis en effet un grand fan. J'ai commencé avec des jeux « historiques », comme Pong. J'ai eu ma première console quand j'étais aux États-Unis, c'était la Atari sur laquelle je jouais à Space Invaders. Je suis tombé dedans et j'y passais des nuits. Je suis un grand amateur de jeux de sport et de RPG. Mais quand t'as une copine, tu ne la gardes pas longtemps... à cause des RPG. Avec ces jeux j'avais vraiment l'impression d'être le personnage. J'y pensais même pendant mes émissions à la radio ; je trouvais la solution de l'énigme et je la notais sur un bout de papier pour ne pas oublier. J'ai passé des heures sur tous les serveurs pour obtenir des trucs. Aujourd'hui je possède une Megadrive et une PlayStation. Récemment, j'ai adoré Resident Evil, Tomb Raider et Adidas Power Soccer. J'ai même organisé, avec Electronic Arts, le premier championnat de France de FIFA Soccer. Je pense d'ailleurs, peut-être, organiser un autre tournoi avec leur prochain jeu de foot à sortir.

Quel genre de joueur es-tu ?
En ce qui concerne les jeux de sport, j'organise des tournois à la maison avec renfort de pizzas, et on joue jusqu'à 4 ou 5 h du matin. En revanche, lorsque je suis sur un RPG, il ne faut pas m'emmerder.

Quel ado étais-tu ?
Le genre à faire toutes les conneries possibles ! J'avais monté un gang avec des copains, comme ceux des Marvel et des Strange ; on mettait des masques noirs et on allait visiter les maisons des parisiens qui n'étaient là que le week-end... À l'école, j'organisais toutes les fêtes, des ateliers, et je jouais beaucoup au foot.





Quel est ton plus beau souvenir depuis que tu es sur Fun ?
Le jour où j'ai réveillé David Bowie. C'était un grand moment ! Il a joué le jeu, c'était vraiment impressionnant. Bien sûr, j'ai plein d'autres bons souvenirs.

Quel est ton film culte ?
Good Morning Vietnam, mais plus par rapport à la radio et à la performance de Robin Williams ; également *la Guerre des étoiles*...

As-tu quelque chose à ajouter ?
J'aimerais que les filles se mettent un peu plus aux jeux vidéo, comme ça on pourrait partager cette passion.

FICHE SIGNALÉTIQUE :
NOM : Pancino
PRÉNOM : Lorenzo
AGE : 28 ans
SITUATION DE FAMILLE : célibataire mais pas forcément seul !
PARCOURS : Bac, BTS Communication et tourisme, parle 4 langues. Fait plein de boulots : accompagnateur, guide, animateur de clubs, interprète, colleur d'affiches, maçon... Réalise des voix pour des pubs mais aussi sur des CD-Rom comme Discworld 2. Animateur dans plusieurs radios locales puis sur Skyrock, Chérie FM, Maxximum, OUI FM, Fun Radio. A fait aussi un peu de télé sur M6. Et a été le premier animateur français sur une radio américaine.

A ce Prix là ! j'te confirme.. J'y vais à donf !

Club Européen du MULTIMEDIA

Dis-le à tes potes, c'est le bon plan ! pour acheter tes jeux moins cher !

Air Combat Pour PSX

Alien Trilogy Pour PSX et Saturn

Battle Arena Toshiden Pour PSX

Blam Machine Head Pour PSX et Saturn

Blazing Dragons Pour PSX et Saturn

Command and Conqu Pour PSX et Saturn

Cool Borders Pour PSX

Crash Bandicoot Pour PSX

Crypt Killer Pour PSX et Saturn

Daytona USA Pour Saturn

Destruction Derby 2 Pour PSX

Destruction Derb Pour PSX

Die Hard Trilogy Pour PSX et Saturn

Doom Pour PSX et Saturn

Excalibur Pour PSX et Saturn

Fade to Black Pour PSX

FIFA 96 Pour PSX

Fifa 97 Pour PSX et Saturn

Formula One Pour PSX

Jet Rider Pour PSX

Les Chevaliers de Baphomet Pour PSX

Magic Carpet Pour PSX et Saturn

Mortal Kombat Trilogy Pour PSX

NBA In the Zone Pour PSX

Pandemonium Pour PSX

PGA 96 Pour PSX

PGA Tour 97 Pour PSX et Saturn

Po'Ed Pour PSX

Primal Rage Pour PSX et Saturn

Pro Pinball the Web Pour PSX et Saturn

Rebel Assaut 2 Pour PSX

Return Fire Pour PSX

Ridge Racer Revolution Pour PSX

Road Rash Pour PSX

Shock Wave Assault Pour PSX et Saturn

Sim City 2000 Pour PSX

Suikoden Pour PSX

Tekken 2 Pour PSX

Tekken Pour PSX

The Crow Pour PSX et Saturn

Thème Park Pour Saturn

Tobal n° 1 Pour PSX

Tom Raider Pour PSX

True Pinball Pour PSX et Saturn

Vandal Heart Pour PSX

Virtual Pool Pour PSX et Saturn

Wipe Out 2097 Pour PSX

Wipe Out Pour PSX

Worms Pour PSX et Saturn

Wrecking Crew Pour PSX

Jusqu'à **4 JEUX AU CHOIX** 99 F TTC CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/97

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

Si tu réponds dans les 8 jours

La Cité des Enfants perdus Pour PSX

Legacy of Kain Pour PSX

Micro Machine V3 Pour PSX

Dark Forces Pour PSX

Porsche Challenge Pour PSX

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **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" (déjà -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,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

PO0697

BON D'ESSAI GRATUIT

PS22

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 10 - 59561 La Madeleine Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Pour cettre offre, je choisis : ☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

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

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double) : **je joins mon réglement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double) : **je joins mon réglement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : **je joins mon réglement de 336,90 F** (297 F + 39.90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double) : **je joins mon réglement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ **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.

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

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.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/97.

CDCEDAC - RCS Roubaix Tourcoing - B 309 496 299
4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : 08.36.67.05.05

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et Playstation

SEGA SATURN

PlayStation

T'as une console ! Alors va vite voir toutes les astuces et solutions sur le **3615 CECD !**

3615 CECD

par Téléphone,

08*36*67*05*05 1,49 F/mn

par Internet :

http://www.cdclub.com

Le Club sur internet http://www.cdclub.com

Chirdé ici

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

l'arcade dépasse les bornes !

Après un florilège de sorties et de nouveautés, le monde de l'arcade se calme enfin ! Voilà pourquoi, ce mois-ci, cette rubrique ne tient que sur deux pages. À vous d'en profiter pour tester la foultitude de bons jeux arrivés ces derniers temps en France (Tekken 3, Scud Race, etc.)... et à nous de souffler un peu. Cela étant, nous vous encourageons à vous plonger dans ces deux modestes pages !

On les a essayées pour vous

The House of the Dead

Sega

90%

Alors que nous vous en parlions le mois dernier, en annonçant sa sortie japonaise, ce titre est déjà arrivé en France. Il faut parfois savoir être optimiste ! Jeu de tir pur et dur, House of the Dead vous invite à incarner des flingueurs fous à l'intérieur d'une bâtisse immense, qui n'est pas sans nous rappeler l'ambiance tripante et malsaine de Resident Evil. Seul ou à deux, comme d'habitude, ce jeu ne déroge pas aux règles de base du genre : il faut tirer hors de l'écran pour recharger ses balles, éviter de tuer les humains innocents qui ont la malchance de se balader à certains endroits... C'est classique !













Là où le jeu fait fort, c'est au niveau de la mise en scène et de la démesure gore. Vous vivez l'action par les yeux du personnage que vous incarnez — normal —, et vos déplacements se font souvent à toute allure. Vous nettoyez un endroit, vous retournez à toute vitesse pour stopper une vague de zombies qui vous attaquent, montez sur un toit en pente, en glissez, vous vous rattrapez in extremis à la gouttière pour apercevoir, monstrueux, un démon ailé s'approcher de vous... The House of the Dead ne vous laisse pas une seconde de répit. Les rafales de tir partent à une vitesse folle, et regarder une partie, où deux acharnés s'entraident pour venir à bout de la racaille morbide, tient de l'hallu la plus totale. On a vraiment l'impression que les morts-vivants se mangent des tirs de mitraillettes. Les bras volent, les corps explosent dans des gerbes de sang écarlates (attention, certaines versions censurées proposeraient du sang vert !), les têtes étalent généreusement leur contenu au grand jour... Les dominantes sombres et bleues, qui caractérisent les couleurs du jeu, font bien évidemment ressortir le rouge sang. Une nouvelle façon de dire : « Ne faisons pas les choses à moitié ! » Pour ceux qui aiment, House of the Dead est un exutoire parfait. Le jeu « défoulatoire » dans toute sa splendeur.

Points forts :
La qualité de la réalisation
L'ambiance hyperprenante
Kill, kill, kill !!!

Arkanoïd Returns

Taito

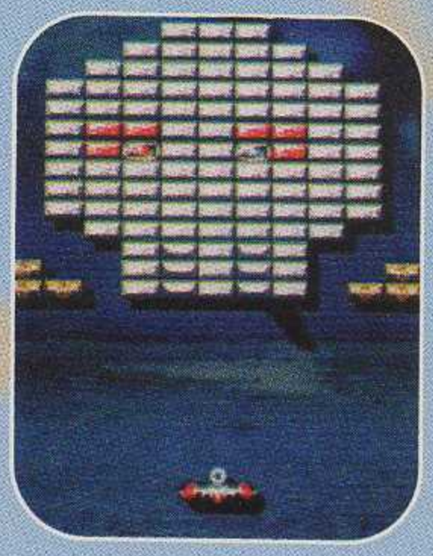
80%

Cela faisait longtemps qu'un éditeur n'avait pas sorti un casse-briques, et c'est avec plaisir que j'ai découvert cette nouvelle mouture du mythique Arkanoïd. Le moins qu'on puisse dire, c'est que Taito a fait du neuf avec du vieux ; les vieux routards verront peu de différences avec l'ancienne version. Bien sûr, tout a été relooké : des images viennent maintenant agrémenter le décor de fond et les





options, et les briques sont plus grosses. Côté jeu, les seuls ajouts sont le jeu à deux (les palettes sont l'une au-dessus de l'autre) qui s'avère très stratégique, et deux nouvelles options (une barrière électrique qui vous sauve une fois et une méga-bille qui traverse toutes les briques), ce qui est bien peu. Heureusement, tout cela est compensé par une jouabilité sans faille et un nombre énorme de niveaux. Alors si vous êtes un nostalgique du Ping... Ping... Ping... vous savez ce qu'il vous reste à faire.



Points Forts :
Un grand classique
Le jeu à deux très intéressant
Le grand nombre de niveaux

Une soirée « Wonderful »

Le bon père Wonder, initiateur de la soirée mémorable « la Tête dans les nuages », du 29 avril dernier, est trop modeste pour vous en parler lui-même. Je vais donc m'en charger. Le lieu ? Le centre « la Tête dans les nuages » de la place d'Italie, à Paris. L'ambiance ? Plus de trois cents fondus de jeux vidéo, qui s'étaient fendus de la somme de cinquante francs pour profiter de la salle de 19 h 30 à minuit, étaient là pour la créer. Quiconque était assez patient pour attendre cinq minutes devant la borne qui l'intéressait pouvait jouer à n'importe quoi. Seules les bornes les plus « demandées » (genre Scud Race) exigeaient parfois un temps d'attente plus long. La salle n'étant pas particulièrement grande, on peut vous dire que tout le monde s'est tenu chaud !

tips

Voici deux tips qui nous ont été gracieusement communiqué par Michaël Isaert de Rennes.
Le premier à propos d'Alpine Surfer de Namco :
- pour obtenir le Penguin Mode, maintenez enfoncé les deux boutons jaunes au moment où s'affiche Push Start à l'écran, puis appuyez de façon répétitive sur le bouton rouge central, jusqu'à ce qu'un cri de Pingouin se fasse entendre.
Le second au sujet de GTI Club de Konami :
- pour jouer avec un Doberman, maintenez (dès que vous avez inséré votre pièce) le levier de vitesse vers le bas et les boutons de sélection manuel/auto, ainsi que le bouton de changement de vue enfoncés jusqu'au départ. Vous verrez alors toutes les voitures changées en chiens.

Une rubrique réalisée par Chris et Wonder

Nouvelle attraction à la Tête dans les nuages

Une nouvelle fois, le célèbre centre familial se distingue, puisque depuis début mai au centre du Bd des Italiens, vous pouvez participer au Dynamax. Explications : le Dynamax n'est pas un jeu mais une grosse attraction montée sur vérins dans la lignée de Star Tour. Vous me direz, il n'y a rien de neuf là-dedans. Eh bien, la nouveauté vient du fait qu'il faut porter des lunettes 3D car les films sont projetés en relief. Et c'est pratiquement le meilleur procédé que j'ai vu jusqu'à présent (exit *Captain Eo* ou *le Solido*). Comme en plus, les films sont très bien choisis (*Heroïc Fantasy* et *Jules Verne*) et réalisés complètement en images de synthèse, on peut affirmer sans se tromper que ce Dynamax va devenir rapidement l'attraction à ne pas rater de la Tête dans les nuages.



Le dernier boss de Tekken 3 !

Pour tous ceux qui n'auraient pas eu la chance de le voir, voici quelques photos du dernier boss de Tekken 3. Son nom est Ogre et c'est lui qui, dans l'histoire, a tué de nombreux personnages de Tekken 2 (Jun, King — remplacé ici par un orphelin qu'il a élevé —, Baek...). Ce monstre possède une intéressante particularité : il peut récupérer la puissance des personnages qu'il a tués. C'est ainsi qu'on le voit, après le premier round, ramasser Heihachi encore par terre (c'est l'avant-dernier boss) afin d'augmenter son potentiel. Il peut alors cracher du feu et effectuer des combos en l'air.









Tobal 2

PlayStation

Tobal (n° 1) est un titre sujet à controverse. Nombreux sont ceux qui ne l'aiment pas, que ce soit pour des raisons fallacieuses ou pas (genre : « Lorsque l'on appuie en haut, on tourne autour de l'adversaire. C'est pourri ! »). Mais à côté de ça, il y a quelques personnes, dont je fais partie, qui l'appréciaient énormément parce qu'il innove vraiment et se révèle, à la longue, vraiment extraordinaire. La seule critique négative recevable au sujet de Tobal n° 1 concerne la médiocrité de l'adaptation française. Le jeu est, chez nous, plus tassé et lent que la version japonaise. C'est vrai, et je n'en ai pas tenu assez compte lorsque j'ai écrit le test officiel. *Mea culpa* ! Si ce titre n'a pas super bien marché en France, c'est sans doute aussi un peu à cause de ça. Ce qui me fait bien rire, maintenant, c'est que Tobal 2 va mettre tout le monde d'accord. À moins d'être aveugle ou singulièrement borné, on ne peut que rester béat devant la qualité de cette nouvelle mouture.

Premier point : le jeu est plus beau et extrêmement impressionnant. Du coup, les joueurs de Tekken vont, tout à coup, y jeter un coup d'œil beaucoup plus intéressé. C'est gros comme une maison ! L'excellente jouabilité a été conservée et,



Le petit prince des collines retrouve sa Candy… qui a forci et pris quelques cours de catch depuis tout ce temps.



Revoir un match par les yeux d'un personnage est amusant, mais vous ne pouvez pas combattre ainsi.



Mary concentre sa super attaque pour qu'elle fasse vraiment mal. Mais ce faisant, elle laisse ainsi à Udan le temps de s'esquiver…

Personnalisez vos combattants préférés

Tobal 2 propose une option démente : la possibilité de changer, à votre guise, les couleurs qui habillent chaque personnage. Pour cela, il faut sélectionner le Training et valider l'option Color change (*lire encadré Menus*). Là, selon votre perso, vous avez plusieurs paramètres modifiables : couleur des cheveux, du vêtement 1, du vêtement 2, etc. Il suffit de jouer avec les valeurs de RVB (rouge, vert, bleu) pour avoir accès à toutes les teintes, du blanc au noir, en passant par les couleurs fluos, les couleurs ternes… C'est grand. Cette option est sublime d'ingéniosité lorsqu'on sait que les personnages ainsi modifiés conservent leurs couleurs dans n'importe quel mode de jeu (Tournoi, Quest…). Un regret ? L'option Clear vous permet de retrouver instantanément les couleurs originales. Voici tout de même, pour vous donner une idée de ce que l'on peut faire, quelques persos new-look que nous nous sommes amusés à rhabiller. Les valeurs correspondent aux différents paramètres, de haut en bas.





Chuji « Guile » (version prime) : 6-5-0/0-7-0/31-31-0/20-20-0/7-15-5/5-13-6
Gren : 12-8-9/24-14-6/11-9-8/27-21-20/12-4-31/5-5-5/22-22-22/24-14-6
Epon (version prime) : 12-30-30/8-11-24/23-25-11/12-30-30/29-10-21/31-31-31
Mary : 25-22-2/5-6-6/31-21-12/11-21-21/11-11-14

Le mode Quest dévoilé

Le mode Quest de Tobal 2 est d'une beauté à couper le souffle. Il est également beaucoup plus dur que celui de Tobal n° 1. Tous les objets que vous ramassez dans ce mode sont décrits en japonais, et ne pas gérer correctement son inventaire vous promet de sévères défaites. Il est très frustrant de ne pas savoir si la potion que l'on boit avant d'arriver à un boss vous assure l'invincibilité, ou, si au contraire, elle vous pousse irrésistiblement à dormir. Voici donc quelques traductions qui vous seront utiles, mais avant tout, quelques explications et conseils s'imposent :

- traduction du menu de base, lorsque vous appuyez sur Select : Objets/Dormir/Equipement ;
- parlez avec le plus de monde possible. Ne pas discuter avec un villageois, par exemple, peut vous empêcher de pénétrer dans tel ou tel endroit ;
- votre personnage doit gérer deux barres : une barre d'énergie (la verte) et une barre de faim (la jaune, toute petite, en dessous). Dormir vous permet de récupérer de l'énergie, mais en contrepartie votre faim augmente, c'est normal. Il faut faire très attention ;
- toute nourriture absorbée quand votre barre de faim est remplie au maximum vous accorde un bonus en défense. C'est extrêmement important ;
- les pierres que vous ramassez et pouvez équiper vous accordent normalement des bonus, mais certaines sont maudites (*malus*). Elles s'incrustent alors sur fond rouge et vous ne pouvez plus les enlever. Pour guérir, créez une potion blanche en combinant plusieurs potions (vous en posez une par terre, vous en balancez d'autres dessus) ;









- des pierres de même couleur et de même nature peuvent cumuler leur pouvoir. Posez-en une par terre, envoyez-en une autre dessus et le tour est joué ;
- la pierre de capture vous permet, lorsque vous l'envoyez sur un monstre, de le retrouver dans la palette des personnages disponibles (il faut que le monstre n'ait plus beaucoup de points de vie) ;
- évitez de faire toujours les mêmes coups pour gagner. Votre personnage gagne des points d'expérience en fonction des attaques qu'il utilise (projections, coup avec la main droite, le pied gauche etc.). Si vous tombez sur un adversaire qui n'est sensible qu'aux projections alors que vous n'en avez jamais utilisées, vous êtes mal ;



- enfin une dernière chose : lorsque vous prenez une potion pour la première fois, vous ne savez pas ce qu'elle contient. Il faut la boire pour cela (ne vous fiez pas aux couleurs !). Ensuite c'est bon, vous la reconnaissez... tant que vous n'entrez pas dans un nouveau donjon. C'est assez pervers !





même si le jeu est plus rapide, il reste toujours aussi technique (avouons tout de même qu'il est un tantinet plus bourrin). Les suites de coups les plus puissants réclament un timing redoutablement précis, et il est exclu qu'un débutant réussisse à les sortir en entier simplement par hasard. Ou alors il ne le fera pas souvent, vous pouvez me croire. La palette de coups des personnages connus a été en grande partie conservée, et de nombreuses nouveautés font leur apparition. On notera, en particulier, la présence d'un super pouvoir très puissant (imparable) qui vous assure le plus souvent la victoire lorsqu'il est bien placé.



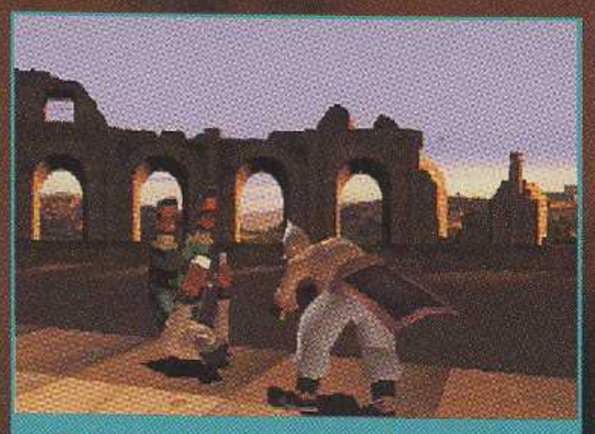
Mark se retrouve dans la palette des persos disponibles lorsque vous réussissez à le battre en mode Quest.

Square : l'usine à rêves

Aligner les qualificatifs élogieux pour parler de Tobal 2 me semble être une possibilité intéressante au moment où j'entame ce nouveau paragraphe, mais c'est une solution trop facile. Tobal 2 n'est pas un excellent titre : c'est LE titre PlayStation de cette année 97 — dans le domaine du jeu de combat en tout cas. Ce jeu réunit toutes les qualités. Graphiquement, le fossé qui sépare l'épisode 1 du 2 est énorme. La haute résolution est toujours utilisée, mais cette fois les textures sont à tomber par terre. Le réalisme des mouvements demeure toujours aussi incroyablement naturel, et il suffit de se balader dix minutes en mode Quest pour se rendre compte que Dream Factory (l'équipe « spécial Tobal » de Square) est passé



Les petites étoiles qui accompagnent certains coups montrent que ces derniers réclament un timing extrêmement précis.



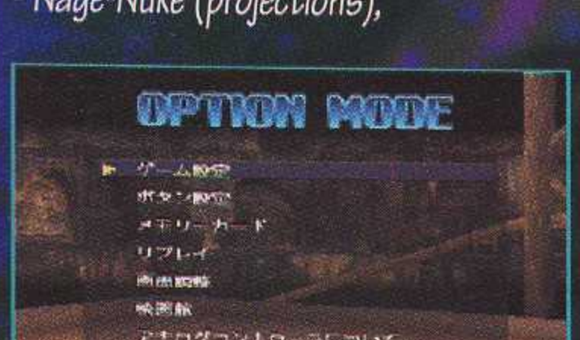
Comme dans Tobal premier du nom, les projections servent souvent à mettre l'adversaire en Ring Out.

Les différents menus

Tobal 2 a un gros défaut : tous les menus et les textes sont en japonais. Et il y en a beaucoup ! Pour vous aider à vous y retrouver, voici la traduction des options présentes dans le jeu. Au début, vous allez sans doute un peu tatônner, mais cela devrait tout de même beaucoup vous aider. Pour plus d'explications sur l'option Replay, lisez bien le test...

ÉCRAN TITRE :
- tournoi,
- VS,
- Quest,
- Training,
- options.

DESCRIPTION TRAINING :
- 1P : joueur ou computer,
- 2P : joueur ou computer,
- Controller data,
- Status,
- ralenti,
- Color change (!!!),
- Nage-Nuke (projections),



- retour écran sélection persos,
- retour écran titre.

DESCRIPTION OPTIONS :
- Settings (difficulté, nbre de rounds, etc.),
- config paddle,
- Memory Card (auto save/save/load)
- Replay (Capture On/Off / Enregistrer On/Off / Voir enregistrement),
- Screen Adjust,
- Theater,
- pad analogique,
- retour écran titre.

DESCRIPTION REPLAY — VOIR ENREGISTREMENT :
1er menu :
- nom(s) fichier(s),
- crée nouveau fichier,
- change nom fichier,
- efface fichier,
- matchs Dream Factory.



2E MENU : OPÉRATIONS
- voir le combat une fois,
- voir le combat en boucle,
- copie fichier combat,
- déplace fichier combat,
- efface combat.

3E MENU : CAMÉRAS
- ne rien toucher,
- mode Auto,
- choisir soi-même les angles de vue,
- voir par les yeux du premier perso,
- voir par les yeux du second perso.

Le dernier menu concerne simplement les jauges de vie (les voir à l'écran : Oui/Non).



Le décor de nuit crée une ambiance sympa. Les coups « à étoile » paraissent alors magiques.



Chaco, la petite nouvelle, possède une vaste panoplie de coups très surprenants. La peste du mode Tournoi !



Vous pouvez récupérer tout un tas de personnages hors normes dans Tobal 2. Ici vous avez un elfe, un vieux robot...



Dans cette version, on peut jouer avec Nork version gros mammouth. Il n'a plus de projections, mais il frappe très fort.



... et même un dragon dont les ailes, lorsqu'elles sont rabattues vers le sol, emplissent la quasi-totalité de l'écran.

Tobal 2

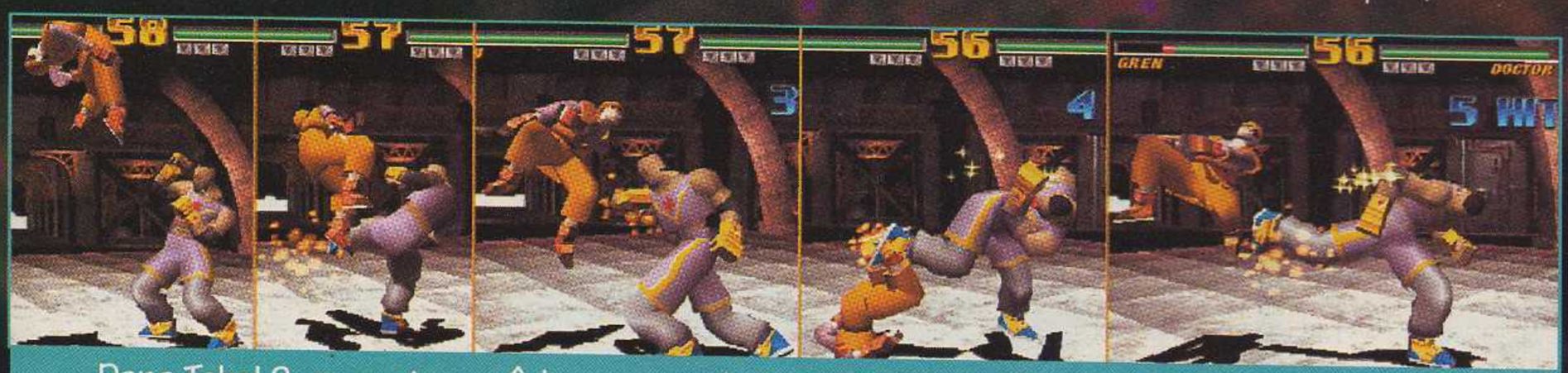
date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SQUARESOFT
textes
JAPONAIS
genre
COMBAT/RPG

La réalisation.
De nombreux persos disponibles.
Plein d'options canon.
Le mode Quest démentiel.

Textes en japonais (problème résolu en partie grâce à nos encadrés Menus et Quest dévoilé).

maître dans l'art de la représentation en 3D. En plus d'être techniquement parfait et de bénéficier d'un mode Quest sidérant, Tobal 2 propose tout un tas d'options qui le rend extrêmement attractif. D'abord, la possibilité de changer la couleur de ses persos est un véritable jeu dans le jeu. On peut passer des heures dessus. Ensuite, le Theater vous apprend toutes les techniques de base (comment se dégager d'une chope, comment fonctionne la garde ?...). C'est idéal avant de mater les matchs enregistrés par les programmeurs, qui vous donnent une petite idée des possibilités — monstrueuses — qui vous sont offertes en combat. Plus fort encore : vous avez la possibilité d'enregistrer vos propres matchs. Vous n'avez qu'à valider l'option enregistrement dans le menu Replay, et à la fin de chaque combat, un simple appui sur le bouton rond vous permet de conserver votre œuvre. Sur un bloc mémoire, vous pouvez ainsi sauvegarder une dizaine de manches. Libre à vous, ensuite, de les déplacer dans un nouveau fichier ou de les copier sur une autre Memory Card. Dernière preuve du soin maniaque apporté à la réalisation de ce jeu : la possibilité d'amener votre Memory Card chez un copain (vous la mettez dans le port 2), afin de jouer avec votre perso habillé par vos soins ou bien boosté, après être allé faire un petit tour en mode Quest (eh oui, vous pouvez l'améliorer et rejouer avec en mode Versus). Tout cela sans compter les dizaines et les dizaines de monstres qui apparaissent dans la palette des persos disponibles (après un tournoi, quand vous les capturez en Quest, etc.), les persos cachés (le chocobo, Mark « Tapion » The Devil, les boss, Toriyama robot...) et j'en oublie sans doute encore. Une monstruosité de perfection qui met les autres jeux du genre loin derrière. Le mariage Sony/Square nous fait profiter de bien beaux enfants !

Chris



Dans Tobal 2, on peut « repêcher » son adversaire de façon assez spectaculaire, en plaçant des séries de coups suivant un timing bien particulier. Ici, Doctor V s'en donne à cœur joie. On peut atteindre des 8 ou 9 hits de cette façon.



Les dégagements sur projections se font plus facilement dans cet épisode que dans Tobal n° 1. Apprenez à faire semblant de projeter pour placer des enchaînements, en relâchant votre adversaire. S'il se réceptionne, il peut souvent contre-attaquer. Démonstration ici avec Chuji, qui envoie voler Epon d'un coup d'épaule bien placé.



Le Training de Tobal 2 est très complet. Il vous indique les enchaînements possibles, vous autorise à jouer au ralenti pour trouver les timings... L'hallu !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

FRANCE

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
AUXERRE - 19, Bd du 11 Novembre	Tél : 03.86.52.22.21
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
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo	Tél : 04.94.53.64.18
BRIVE - 4, r Charles Teyssier	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE - 44, r aux Fèvres	Tél : 03.85.42.98.58
CHOLET - 11, r G. Clémenceau	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND - 114, Bd 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 : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU - r Grande	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS - 1526, Avenue de Lattre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE - 29, r Paul Goby	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE - 17, Avenue Félix 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, Avenue du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100, Avenue Foch	Tél : 02.35.22.72.55
LE PUY en VELAY - 16, Bd St Louis	Tél : 04.71.09.37.17
LILLE - 41, r de la Clé	Tél : 03.20.51.44.75
LYON - 7, crs Gambetta	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE - 37, Avenue Cantini	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX - 77 bis Faubourg St Nicolas	Tél : 01.42.46.93.73
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
PERIGUEUX - 16, r Eguillerie	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN - 35, r du Maréchal Foch	Tél : 04.68.34.05.11
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
SALON DE PROVENCE - 76, r M. Joffre	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES - 29, r de France	Tél : 03.87.02.96.00
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
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



SUISSE

GENEVE - Promenade de l'Europe 11 - C.C Planete Charmilles	Tél : 022.940.03.40
SION - Avenue de la Gare 35	Tél : 027.323.83.55
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 05.90.26.95.26

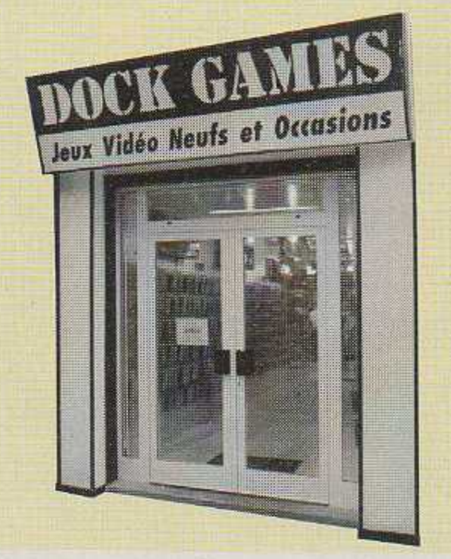
NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE

CONTACT GILLES MAUBÉ

00 33 4 50 87 16 75

DOM-TOM

FORT de France - 10, r J. Compère	Tél : 05.96.63.12.13
LE TAMPON (Réunion) - 199, r H. Delisle	Tél : 02.62.27.87.76
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 05.90.26.95.26



DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



- **Une image de marque**
  Tous les passionés connaissent notre Enseigne
- **Un concept qui fait ses preuves depuis 4 ans**
  notre meilleure publicité ? Nos magasins
- **Une assistance complète**
  de l'étude du projet à l'ouverture du magasins
- **Une vraie Centrale d'Achat**
  Logistique et entrepôt sur 500 m2
- **Une exclusivité térritoriale et une formation**
  Plusieurs magasins pilotes
- **Une publicité nationale**
  Présence dans la presse spécialisée depuis 1993

Avec DOCK GAMES

Vos intérêts sont en jeux
1992 - 1996,
73 magasins en France.
Notre objectif 97
110 magasins
Peut-être avec vous !...

Si vous avez un projet dans notre Créneau

Si vous êtes sur une zone de chalandise, d'environs 50000 habitants

Si vous disposez d'un apport personnel de 150 KF,

ALORS ÉCRIVEZ NOUS,

nous allons peut-être faire la prochaine Partie ensemble...!
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES

Siège Social et Entrepôt :
ZI N° 3 Espace V. Hugo
BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espagnac

Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture 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 Montélimar - Aubenas - Autun - Chaumont - Bar le Duc - Charleville Mulhouse - Belfort - Colmart - Besançon...

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NOUVEAUX MAGASINS FRANCE

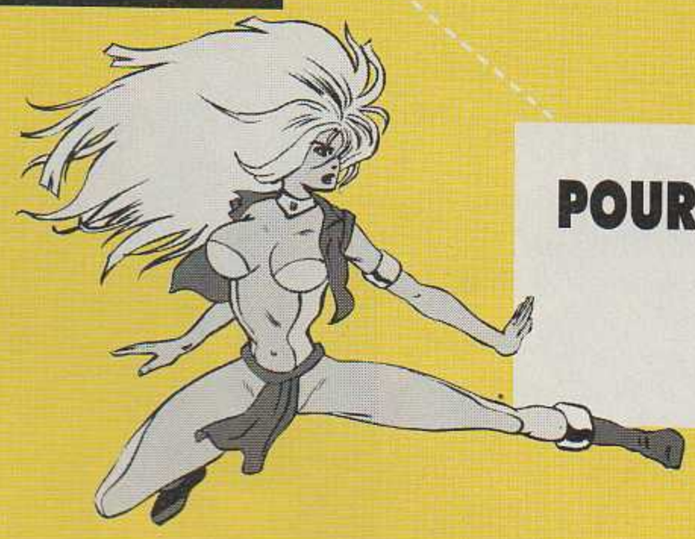
AUXERRE - 19, Bd du 11 novembre
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo
FECAMP - 2, Place Bigot
SALON DE PROVENCE - 76, rue M. Joffre
SARREGUEMINES - 29, rue de France
FONTAINEBLEAU - rue Grande
MEAUX - 77 bis Faubourg St Nicolas

NOUVEAUX MAGASINS SUISSE

GENEVE - Promenade de l'Europe 11 - C.C Planete charmilles
SION - Avenue de la gare 35

POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES
COMPOSE SUR TON TÉL.
LE 08-36-68-22-06







NINTENDO 64

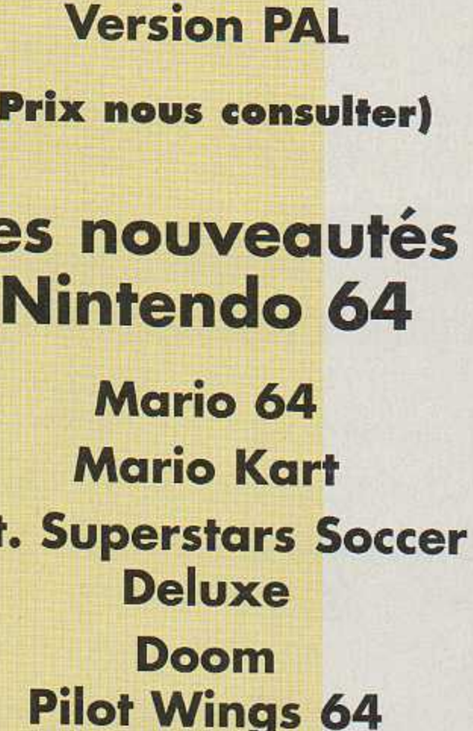
Console NINTENDO 64* & 1 Pads**

Version PAL

(Prix nous consulter)

Les nouveautés Nintendo 64

Mario 64
Mario Kart
Int. Superstars Soccer Deluxe
Doom
Pilot Wings 64
Stars Wars
Turok
Fifa 97
Killer Instinct





DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO

(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)



PlayStation

Console PLAYSTATION & 2 Pads + 1 Memory CARD + 1 CD de demo

1290,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

V Rally - Syndicate Wars
VMX Racing - Overblood
Warcraft II - Rage Racer
Fatal Fury Real Bout
Int. Superstars Soccer Pro

Console PLAYSTATION & 1 Pad
(prochainement disponible)

990,00 Frs**

console Française distribuée et garantie par SONY France

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.



SEGA SATURN

console SATURN & un Pad
WORLD WIDE SOCCER 97 + SEGA RALLY + 1 CD Démo

1590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Formula Karts - Dark Light
Warcraft II
Nanotek Warriors
Lethal Enforcers - Pandemonium

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.



DOCK GAMES S'ENGAGE !

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.

Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.

- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.

Chaque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion.

- A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.

Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

- A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AU 08-36-68-22-06, sur les magasins, les promotions, les astuces sur les jeux, etc...



* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** Pack Prochainement Disponible - *** Disponible Uniquement dans nos magasins Suisse
Pour les appels en 36-68-.. .. : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Over the World

Starfox 64

Nintendo 64

Quatre ans déjà ! Quatre ans que Fox, le renard, et ses coéquipiers ont envahi la Super Nintendo dans le premier jeu en 3D de cette console. À l'époque, la 16 bits avait reçu pour l'occasion l'aide d'un processeur Super FX logé dans la cartouche du jeu. Wouhaaa ! Un jeu en 3D !!! Il n'y avait même pas de textures, et on se pâmait devant un amas de polygones fades s'affichant péniblement… À présent que la 3D s'est emparée du marché du jeu vidéo, inutile de dire que les joueurs attendent d'autres arguments de cette suite. Ce nouveau shoot'em up de Nintendo comporte quinze niveaux dont le principe de jeu, pour la plupart, reprend celui du premier Starfox : le joueur pilote un vaisseau qui se déplace dans une sorte de couloir imaginaire. Il n'y a ni murs ni parois, mais le vaisseau ne peut se retourner ou sortir des limites imposées. Exactement comme dans Panzer Dragoon, donc, où le trajet est imposé ; sauf qu'ici il n'est pas possible de viser sur les côtés ou derrière soi. Et puis le couloir en question est un peu plus large. Ainsi, on ne fait qu'avancer, detruire les navettes ennemies qui ont la mauvaise idée de passer à l'écran, et esquiver les immeubles qui s'effondrent, comme par hasard, à notre arrivée. Ça a l'air débile comme ça, mais quand les niveaux sont soignés, c'est un vrai régal.

La mise en scène est impeccable, depuis l'attaque d'une station spatiale jusqu'au survol d'une base à la poursuite d'un train fou. On pilote même, dans trois niveaux, un tank et un sous-marin !
Et puis il y a quelques séquences de combat où l'on n'est plus enfermé dans un couloir, et on en profite alors pour exécuter quelques loopings afin de semer les méchants.
Dans toutes les phases de jeu, rien ne semble avoir été laissé au hasard, de la jouabilité jusqu'à la réalisation. On est subjugué par la variété et la qualité des



Aux commandes du tank, il vaut mieux garder un œil sur les bâtiments, qui ne manquent pas de s'effondrer au passage du joueur.



Les boss peuvent sembler longs à détruire, mais une fois leur point faible trouvé, chaque affrontement est une promenade.



De deux à quatre joueurs, l'écran est découpé en quatre fenêtres. Ça peut détendre, mais pas très longtemps.



Ce niveau de lave est si chaud que le vaisseau du joueur se dégrade en permanence, l'obligeant à récolter de l'énergie.



Admirez le reflet des décors sur l'eau. Passer sous ses arches de pierres n'est pas sans conséquence…



Le jouer peut ramasser quatre types d'options : amélioration du laser, de la barre d'énergie, mégabombe, et énergie vitale.



L'affrontement avec le premier boss se fait en toute liberté, puisque l'on peut lui tourner autour pour l'attaquer.



On peut aussi adopter une vue intérieure, mais le cockpit est un peu encombrant et l'action perd de sa pêche.



Des scènes cinématiques sur cartouche, c'est possible ! Eh oui, elles sont en temps réelles, alors pas de problème de place !



On arrive à la fin du jeu en parcourant sept des quinze niveaux du jeu. C'est au joueur de tracer sa route préférée !

ennemis, malgré leur manque d'originalité. Idem pour les boss de fin de niveaux, superbes et surprenants. La qualité graphique du jeu est pour beaucoup dans cette impression positive. Inutile de réciter à nouveaux les bienfaits du Tri-linear Filtering et du Mip-mapping de la console, mais sans vouloir insister, ça aide bien ! Ça aide tellement, d'ailleurs, que les développeurs ont cru bon de faire reposer leur jeu dessus. On devrait leur envoyer M. Marie chez Nintendo : « Ce n'est pas parce que c'est déjà fait qu'il ne faut rien faire. » Et vas-y que je reprends la version Nintendo, que je te mets des textures, que j'ajoute quelques scènes cinématiques, et ça y est, c'est emballé ! Est-ce trop demandé un peu d'originalité ? Est-ce trop exigé que d'avoir suffisamment de modes de jeu et de niveaux de difficulté pour que l'expérience, certes très plaisante, dure plus de deux jours ? Bon, OK, il y a un mode Quatre joueurs, mais sans vouloir

Starfox 64

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
NINTENDO
textes
JAPONAIS
genre
SHOOT'EM UP 3D

+
Graphisme et jouabilité. Ça vibre !!!

-
Écran de jeu trop petit à deux, trois, et quatre joueurs.
Durée de vie.



enfoncer le clou, on ne voit pas grand chose (même à deux), et ça n'est pas très subtil. La seule raison qui nous pousse à y rejouer, c'est l'augmentation de son score. Soit, vas-y pour quelques parties supplémentaires, voire une petite carrière dans la rubrique *Champions* de notre ami Wolfen.
Mais je m'emporte... J'allais oublier de vous parler du son sympa mais pas fabuleux, et surtout du fameux Rumble Pak livré avec la cartouche. Mettez les piles, insérez-le dans votre paddle, et celui-ci se met à trembler plus ou moins fort à chaque fois que votre vaisseau essuie un choc. Ce n'est peut-être pas renversant, mais franchement utile ! Et moins dangereux que la crise d'épilepsie...

Milouse

Alundra

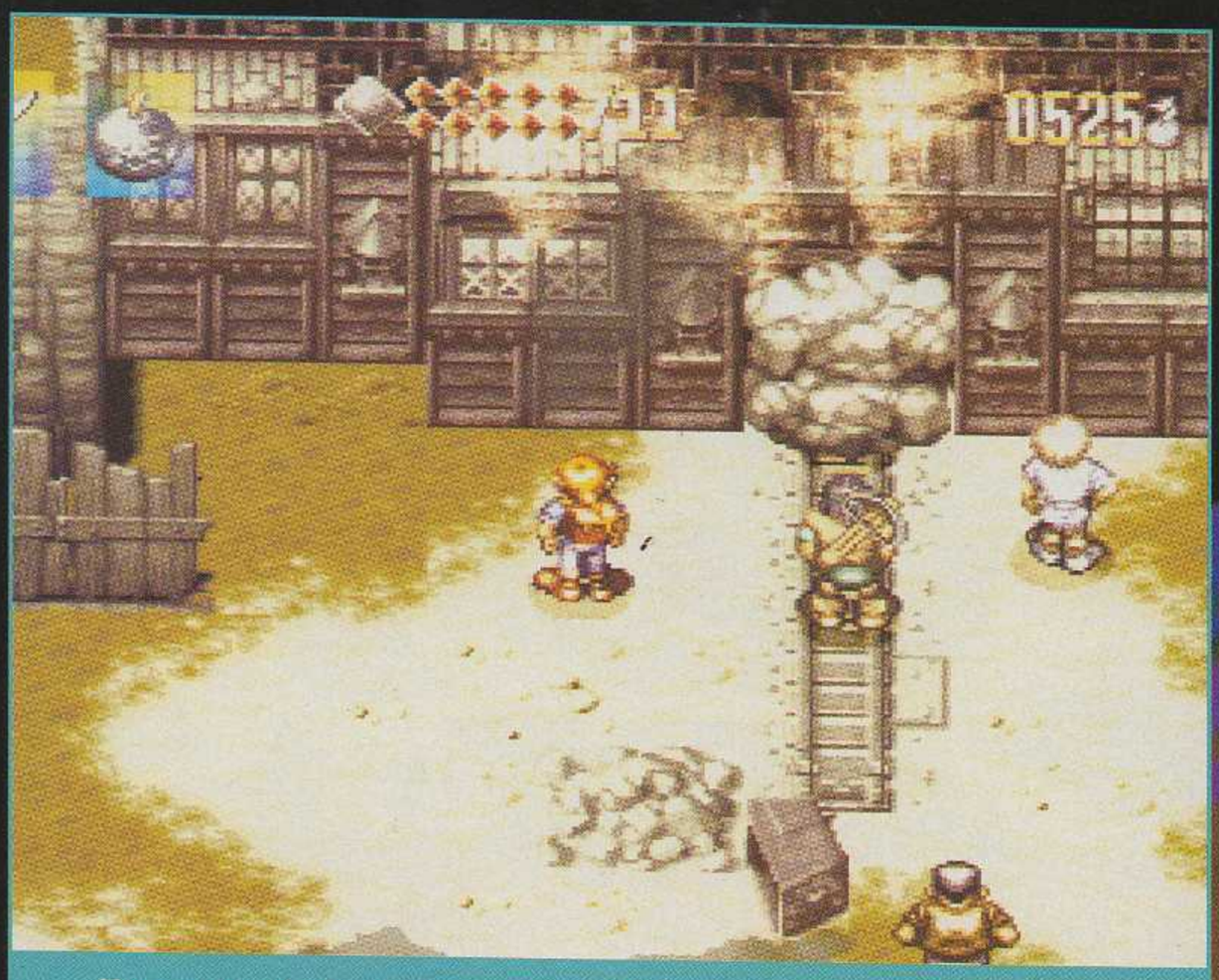
PlayStation

Le qualificatif le mieux adapté pour définir habituellement les jeux PlayStation est « tape-à-l'œil ». Mais il y a des softs qui ne rentrent pas dans cette catégorie, et, pour la plupart, ils finissent aux oubliettes… c'est bien dommage. Alundra appartient justement à cette seconde catégorie. Il est en 2D, à base de bitmap, et les effets spéciaux ne sont pas extraordinaires ; en fait, seules la musique et l'ambiance sonore justifient le support CD.

Ce jeu est un RPG assez original, inspiré de deux grosses références 16 bits : Zelda et Landstalker. On retrouve la griffe de Zelda pour tout ce qui touche à la jouabilité et, plus généralement, à l'action ; la marque de Landstalker étant quant à elle relative à l'interface. Quoi de plus normal lorsque l'on sait que c'est une partie du staff de Climax (à qui l'on doit Landstalker, ou plus récemment Dark Savior) qui est passée à l'ennemi en emportant avec elle ses idées.



Les énigmes sont parfois dures à résoudre vu que les indices sont en japonais.



En cours de jeu, vous aurez déjà assisté à un événement en « visitant » le rêve d'un dormeur.



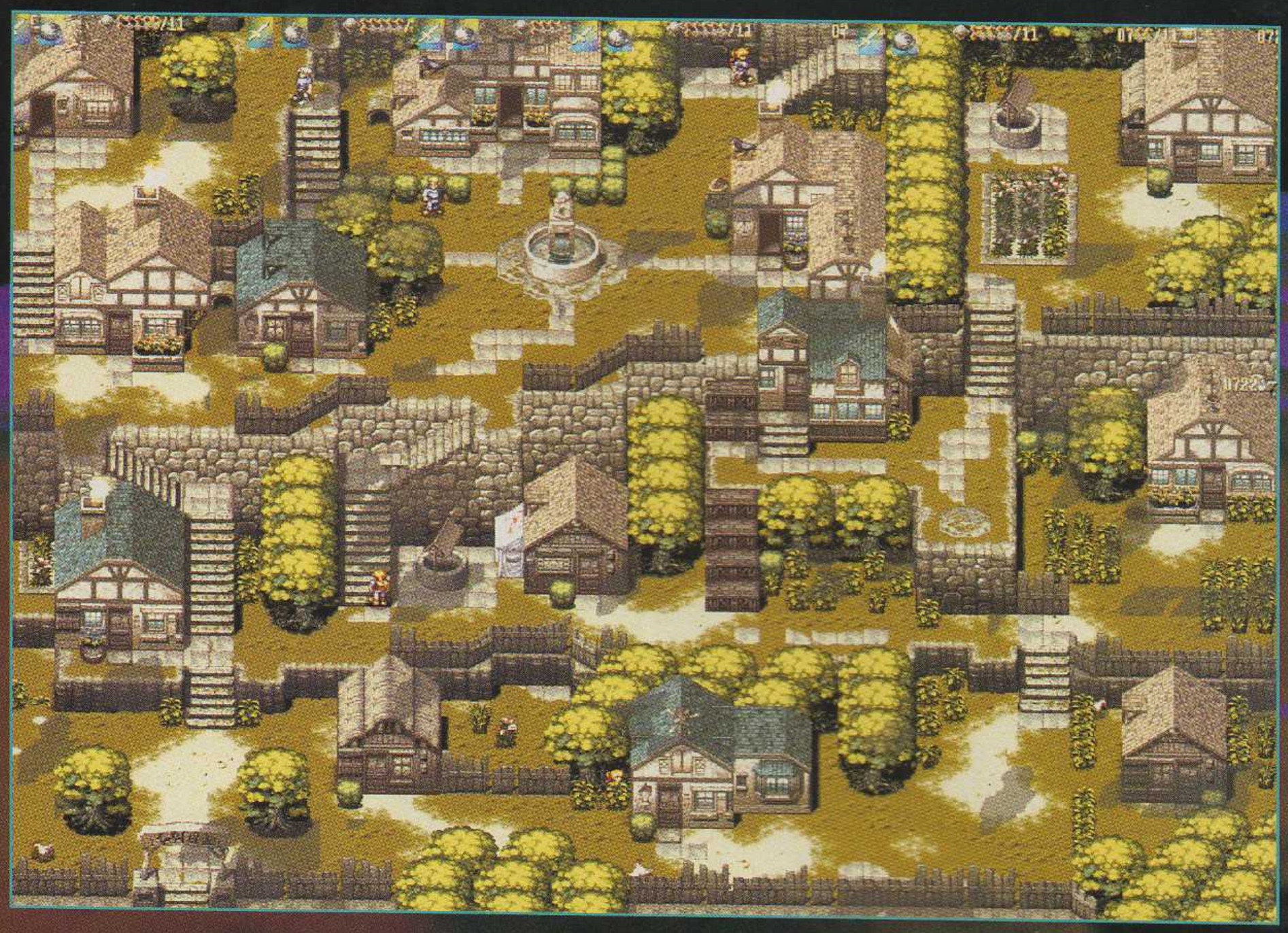
Contrairement aux apparences, ceci n'est pas une phase d'action. Il s'agit de l'exploration d'un site labyrinthique.



L'aventure souterraine est l'une des composantes incontournables des RPG.



Vous incarnez un jeune aventurier qui, en ces temps de paix, a bien du mal à se livrer à son activité préférée : la chasse au trésor. Au cours d'un voyage sur une île, le héros découvre qu'il est investi du pouvoir d'explorer les rêves des gens. Partant de cette idée, votre quête repose sur une succession d'énigmes à base de switches, de passages infranchissables en apparence, etc. Au fil de votre progression, vous obtenez de nouveaux pouvoirs permettant de résoudre les nouvelles énigmes qui vous



Alundra

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

Les musiques.
L'aspect réflexion.
La durée de vie.

Les textes japonais.
Les couleurs un peu fades.

sont imposées. Parmi ceux-ci, citons l'utilisation des bombes pour désobstruer des passages, le maniement d'une étoile de matin pour briser des obstacles… C'est assez classique, pour ne pas dire « Zeldaïesque ». Cela étant la solution des énigmes est souvent bien tordue, surtout si vous ne maîtrisez pas le japonais.

L'ouverture d'une nouvelle zone d'exploration passe le plus souvent par le déclenchement d'un événement. Événement qui, en règle générale, démarre par un dialogue suivi d'un voyage dans les rêves de quelqu'un. Et si vous ne comprenez rien au dialogue, ce voyage onirique vous permettra tout de même d'avoir un aperçu de ce qui vous attend — utile pour orienter vos recherches. Vos périples hors des villes se traduit par de nombreux combats, qui sont juste là pour introduire un peu d'action. Pour une fois, ce n'est pas la boucherie qui détermine votre montée en niveau d'expérience. En fait, à l'instar de Zelda ou de Landstalker, c'est la collecte d'un cœur (symbolisé ici par une espèce de trapèze) qui permet d'augmenter d'une unité votre barre de vie.

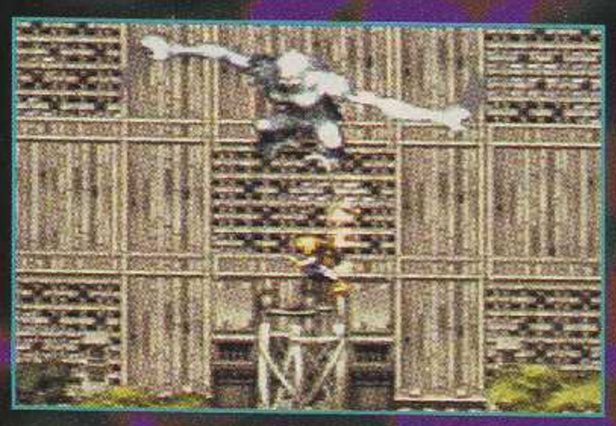
Bref, Alundra n'a rien d'un jeu révolutionnaire, mais son aspect réflexion lui confère une durée de vie qui devrait séduire les amateurs de challenge. Terminons par une bonne nouvelle : la sortie officielle de ce soft est prévue pour la fin d'année ou le début 98. Toutefois restons réaliste : n'oublions pas que les lancements de FF VII ou Wild Arms sont eux également programmés, et qu'ils sont bien plus convainquants, techniquement parlant…

Les boss

















Wolfen,
qui m'a traité de conservateur ?

Seikon no Joka

PlayStation

Une épidémie d'hydrocéphalies aiguës

Les Japonais sont vraiment vernis : tous les mois un essaim de RPG envahit leurs boutiques ! Et parmi les incontournables du moment, il y a Seikon no Joka. Ce jeu commence par une phase que l'on pourrait qualifier de « création de personnage », au cours de laquelle une dizaine de situations morales délicates vous sont décrites. En fonction de vos réactions à ces situations données, les caractéristiques de votre personnage sont ainsi déterminées. Ce système assez original sort d'outre-tombe puisqu'il avait été inauguré dans l'ancestral Ultima IV, un soft d'une durée de vie démente que les plus vieux



Au début, une dizaine de questions morales vous sont posées. Vos réponses détermineront les caractéristiques du héros.



Les combats reposent sur des notions basiques de wargame — mais pas au point de qualifier ce jeu de RPG tactique.

d'entre vous ont peut-être connu. Évidemment lorsqu'on « n'entrave » pas un traître mot de japonais, on ne peut que s'en remettre au hasard. Passé ce cap, les textes japonais ne seront plus qu'un obstacle mineur à votre progression — nous reviendrons sur ce point plus loin dans le texte.

La séquence cinématique d'intro évoque indiscutablement Vandal Hearts de par sa réalisation en 3D zoomée agrémentée d'une caméra dynamique. On découvre par la suite que toutes les phases de progression du scénario reposent sur le même concept, et sont entrecoupées de batailles toujours dans la lignée de Vandal Hearts. Au début de la bataille, les conditions de la












L'interface des combats est d'une simplicité enfantine grâce à son menu d'icônes très évocateur.

victoire et de la défaite vous sont exposées. On retrouve alors des notions de potentiel de déplacement, de valeur d'attaque ou de défense rappelant les wargames — sans être aussi complexes que les RPG tactiques traditionnels (la saga Shining Force, Mystaria et bien d'autres). Vous contrôlez votre personnage grâce à un menu de quatre icônes dont les fonctions sont d'une évidence flagrante. Au premier assaut, on a l'agréable surprise de constater que sa résolution passe par une phase animée en 3D temps réel. Ces animations font beaucoup penser à celles de Wild Arms du fait des personnages dotés d'énormes têtes, dont l'aspect esthétique est discutable. Il faut cependant reconnaître que les persos subissant l'attaque manquent cruellement de souplesse, notamment lorsqu'ils se renversent comme le ferait un menhir au moment de l'impact !
Le problème de la langue est présent, en témoignent les nombreuses défaites en combat dûes au fait que l'on remplit, involontairement, plus souvent les conditions de la défaite que celles de la victoire. Il convient alors d'observer quel événement a déclenché la défaite et de faire en sorte qu'il ne se reproduise pas la fois suivante.
Bref, Seikon No Joka fait partie des rares RPG accessibles au public occidental, et à ce titre il mérite votre considération. Toutefois, il semble quand même plus judicieux d'attendre les sorties de Wild Arms ou de FF VII dans quelques mois.

Wolfen

Seikon no Joka

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

Son interface claire malgré les textes jap'.
Des combats en 3D...
... qui auraient pu être mieux réalisés.
La musique crispante.



L'achat de matériel est lui aussi on ne peut plus clair. Le type d'objet est symbolisé par une icône.



La gestion 3D des combats est plus proche de Wild Arms (dossier *Player One* n° 72) que de Final Fantasy VII.



Les hexagones chromatiques donnent un aperçu des points forts des persos. Un polygone régulier est préférable.



S'équiper d'un objet entraîne souvent des modifications des caractéristiques des persos. En vert, les améliorations.









En progressant en expérience, les personnages acquièrent de nouvelles techniques toujours plus spectaculaires.

Leynos 2

Saturn

Ce jeu assez particulier n'est pas sans rappeler le fameux Assault Suit Valken, alias Cybernator, qui avait fait les beaux jours de la Super Famicom. Développé par la même équipe, ce Leynos 2 va encore plus loin que ses deux prédécesseurs.

Bien sûr, vous pilotez un gros « mecha » blindé et surarmé dans différents stages, avec diverses missions à accomplir : intrusion, escorte, défense... Votre unité va au devant de tous les dangers, et vous donne même un coup de main lors des affrontements contre les inévitables boss. L'arsenal à votre disposition est extrêmement étoffé, et vous est octroyé suivant la façon dont vous avez mené à bien votre mission. Selon le nombre d'ennemis abattus, les dégâts qu'ils vous ont occasionné, le temps écoulé... vous recevrez de nouvelles armes, options et armures. Il est très compliqué d'obtenir la note maximale, puisque la difficulté du jeu évolue en fonction de votre habileté : ainsi, les meilleurs joueurs se feront « doser » par des sous-boss et des ennemis inédits, que les moins bons ne verront sans doute jamais. Pour réussir parfaitement, il vous faut choisir le robot adéquat, répartir convenablement les armes, gérer au mieux la distribution de puissance et la charge de l'armure pour une mobilité optimale. La partie action est donc savamment équilibrée par cette phase de gestion de l'arsenal. Un bon jeu bien réalisé, très maniable, qui gagne à être connu.

Reyda



Voici un échantillon des machines disponibles. Le Phantoma est tout indiqué pour l'utilisation d'armes lourdes, le Leynos 2 pour les combats en apesanteur...



Ce n'est pas pour rien si ce boss est surnommé « Tortue-Éléphant ». Il est immunisé contre l'arme de base.

Leynos 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
MASAYA

textes
ANGLO-JAPONAIS

genre
SHOOTING/ACTION

La partie réglage (en anglais).

Les conditions de la victoire.

Même fini, on y revient.

Difficulté éprouvante.

Quelques ralentissements.



Protéger un convoi constitue une expérience plus palpitante qu'on ne le croit. Pensez à équiper votre machine des améliorations de dash, de façon à ne pas être largué par ledit convoi, voire à prendre un peu d'avance.





Le lance-flammes (napalm) est extrêmement efficace car peu d'ennemis présentent une protection absolue contre le feu (dégât type C). Les armures correspondent à : A = gun, B = lasers, C = missiles & chaleur.

STOCK GAMES C' EST TOUT CA !!!

STOCK GAMES





Soulblade + Joystick : 649 Francs



Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 50 F de bon d' achat* : 990 F



Console SEGA Saturn + CD DEMO + 1 Joypad + 50 F de bon d' achat* : 990 F

PLAYSTATION OCCAZ

PLAYSTATION + 1 JEU	899 F	NEED FOR SPEED	149 F
ACTUA SOCCER	149 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	199 F	OLYMPIC GAMES	199 F
AGILE WARRIOR	149 F	OLYMPIC SOCCER	199 F
AIR COMBAT	149 F	PANDEMONIUM	199 F
ALIEN TRILOGY	149 F	PANZER GENERAL	249 F
A IV EVOLUTION	249 F	PARODIUS	199 F
ALONE IN THE DARK	149 F	PGA TOUR GOLF 96	199 F
ASSAULT RIGS	149 F	PHILOSOMA	149 F
BUST A MOVE 2	199 F	POWER SERVE	149 F
BURNING ROAD	199 F	PRIMAL RAGE	149 F
CRITICOM	149 F	PRO PINBALL	199 F
CYBERSLED	149 F	RAIDEN PROJECT	149 F
CYBERSPEED	99 F	RAYMAN	199 F
CRASH BANDICOOT	199 F	RESIDENT EVIL	199 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	199 F	RESURRECTION 2	149 F
DEFCON 5	149 F	FORMULA ONE	199 F
DAVIS CUP	199 F	RIDGE RACER	99 F
DESCENT	149 F	RIDGE RACER REVOLUTION	199 F
DESTRUCTION DERBY	149 F	ROAD RASH	199 F
DISCWORLD	149 F	RETURN FIRE	199 F
DIE HARD TRILOGY	249 F	SHELL SHOCK	99 F
DOOM	149 F	SHOCKWAVE ASSAULT	149 F
EXTREME PINBALL	199 F	SLAM 'N JAM 96	149 F
EXTREME GAMES	199 F	SPACE HULK	199 F
FADE TO BLACK	149 F	STAR GLADIATOR	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	STARBLADE	149 F
FIFA SOCCER 97	249 F	STREET FIGHTER ALPHA	199 F
FIRE STORM	149 F	STRIKER 96	99 F
GALAXIAN 3	199 F	STREET RACER	249 F
GALAXY FIGHT	199 F	THE D	149 F
GEX	199 F	TOSHINDEN	99 F
GOAL STORM	149 F	TOSHINDEN 2	199 F
GUNSHIP	199 F	TEKKEN 2	249 F
HEBEREKE POPOITTO	199 F	TEKKEN	99 F
HI OCTANE	99 F	THEME PARK	199 F
IMPACT RACING	199 F	TOTAL ECLIPSE	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F	TOTAL NBA 96	149 F
JUMPING FLASH	149 F	TRACK AND FIELD	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F	TRUE PINBALL	199 F
KRAZY IVAN	99 F	TUNNEL B1	199 F
LEMMINGS 3D	149 F	TWISTED METAL	149 F
LONE SOLDIER	149 F	TOMB RAIDER	199 F
MAGIC CARPET	149 F	VIEW POINT	199 F
MICKEY WILD ADVENTURE	199 F	WIPE OUT 2097	249 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F	WING COMMANDER 3	149 F
NBA IN THE ZONE	149 F	WIPE OUT	149 F
NFL GAME DAY	199 F	WORLD CUP GOLF	249 F
NBA JAM T.E	149 F	WRESTLEMANIA	149 F
NOVA STORM	99 F	X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F
		ZERO DIVIDE	149 F
		POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.	

SATURN OCCAZ

SATURN + 1 JEU	749 F	PARODIUS	199 F
CARTE MPEG	599 F	PEBBLE BEACH GOLF	199 F
CABLE PERITEL	149 F	RAYMAN	199 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	99 F	REVOLUTION X	149 F
ALIEN TRILOGY	199 F	RESURRECTION 2	149 F
ALONE IN THE DARK 2	149 F	ROAD RASH	249 F
ATHLETE KINGS	249 F	ROBOTICA	149 F
BUG	199 F	SEGA RALLY	199 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F	SHELL SHOCK	149 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F	SHINOBI	149 F
COMMAND AND CONQUER	249 F	SHINNING WISDOW	199 F
CYBER SPEEDWAY	149 F	SHOCK WAVE ASSAULT	199 F
THE D	149 F	SIM CITY 2000	249 F
DAYTONA U.S.A	99 F	STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
DIE HARD ARCADE	299 F	STREET FIGHTER ALPHA	199 F
DEFCOM 5	199 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	299 F
DESTRUCTION DERBY	199 F	STRIKER 96	199 F
DIGITAL PINBALL	199 F	THE HORDE	199 F
DISCWORLD	199 F	THEME PARK	249 F
EURO 96 ENGLAND	149 F	THUNDERHAWK 2	199 F
EXHUMED	299 F	TOMB RAIDER	249 F
GUARDIAN HEROES	199 F	TITAN WARS	199 F
GUN GRIFFON	199 F	TRUE PINBALL	249 F
HANG ON GP 96	149 F	ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
HEBEREKE POPOITO	199 F	VICTORY BOXING	149 F
HI OCTANE	149 F	VICTORY GOAL	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	149 F	VIRTUA COP + GUN	249 F
LEGEND OF THOR	249 F	VIRTUA COP 2 + GUN	349 F
LOADED	199 F	VIRTUA COP	149 F
MAGIC CARPET	149 F	VIRTUA FIGHTER	99 F
MANOIR DES AMES	149 F	VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F	VIRTUA FIGHTER 2	199 F
MYST	199 F	VIRTUA FIGHTER KIDS	249 F
MYSTARIA	199 F	VIRTUA RACING	149 F
NBA JAM T.E	149 F	VIRTUAL HYDLIDE	149 F
NEED FOR SPEED	249 F	VIRTUA OPEN TENNIS	199 F
NHL ALL STARS HOCKEY	149 F	VIRTUAL ON	249 F
NIGHT SANS PADDLE	199 F	WING ARMS	199 F
NIGHT PLUS PADDLE	299 F	WIPE OUT	199 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	WORLD CUP GOLF	249 F
OLYMPIC SOCCER	199 F	WORMS	249 F
PANZER DRAGON	149 F	WORLD WILDE SOCCER	299 F
PANZER DRAGON 2	249 F	WRESTLEMANIA	199 F
		X MEN	199 F
		POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.	



L' ECHANGE

Votre JEU contre un AUTRE pour 50 F *

*.Pour un JEU de meme VALEUR et sur une même 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 concretiser 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' imformation, contacter Thomas au 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU ESPACE CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES JUSSIEU ESPACE CD ROM
PC CD ROM - CDI - NEO GEO - 3DO - NEC - JAGUAR
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

STOCK GAMES JUSSIEU VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44 Rue de Malte 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
M° Raspail / Vavin
Tel: 01 43 35 32 10

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
M° - RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

STOCK GAMES BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pont de Sèvres 92100 Boulogne
M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 19 92

STOCK GAMES VERSAILLES
10 Av Gnl De Gaulle Ctre Com Les Manéges
78000 Versailles
Tel: 01 39 53 10 03

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle 95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 Saint Germain en Laye
M° -RER Saint Germain en laye
Tel: 01 30 61 74 60

STOCK GAMES NANTES
9 Rue J. Jacques Rousseau 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

STOCK GAMES METZ
80 En Fourmirue 57000 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

STOCK GAMES BREST
15 Rue Louis Pasteur 29200 Brest
Tel: 02 98 46 11 46

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

STOCK GAMES LYON
51 Rue Victor Hugo 69002 Lyon
M° Ampère
Tel: 04 78 42 77 94

STOCK GAMES MARSEILLE
207 Rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

STOCK GAMES LORIENT
6 Place des Halles St Louis 56100 Lorient
Tel: 02 97 84 87 38

STOCK GAMES CHATEAUROUX
14 Rue Bertrand 36000 Chateauroux
Tel: 02 54 07 86 52

STOCK GAMES LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer 76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

Trouvez-nous sur internet !!!
http:/www.dualnet.com/stockgames

STOCK GAMES ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00

ACHAT - VENTE - ECHANGE AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE

Le meilleur choix 100 000 jeux les meilleurs conseils, toutes les nouveautés aux meilleurs prix !!!!

Tous nos jeux et consoles d' occasion sont testés et garantis

BON DE COMMANDE EXPRESS

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port	35 F *	
TOTAL A PAYER		

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

Je joins avec ma commande
O CHEQUE BANCAIRE
O MANDAT LETTRE
O Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs

* frais de port : jeux 35 F - console 50 F

Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24H/48H

Over the World

Fighters' Impact

PlayStation

Tiré de la borne d'arcade du même nom, Fighters' Impact est un jeu de baston curieux, dont beaucoup de joueurs se détourneront uniquement à cause de l'aspect polygonal très prononcé des personnages. Il est vrai qu'esthétiquement, on ne peut pas dire que ce soft soit une franche réussite. En règle générale, je ne m'arrête personnellement pas à ça, mais bon...

Vous disposez de huit persos de base. La plupart peuvent choisir un de leurs trois styles de combat avant un affrontement. Ils possèdent un « Main Style » (style principal, qu'ils sont censés bien maîtriser) et deux sous-spécialités. Ce peut être n'importe quoi : catch, combat de rue, arts martiaux, etc. Une idée intéressante qui permet de renouveller l'intérêt que l'on porte à un personnage.

Les commandes disponibles, dans Fighters' Impact, sont limitées. Vous avez un bouton de déplacement (il faut le maintenir enfoncé pour se déplacer sur les côtés ou effectuer des dash), un autre de poing et un dernier de coup de pied. Basta ! À partir de là, une palette de coups et de projections raisonnablement nombreux vous attend, mais ce n'est pas non plus le délire.

Heureusement — et c'est là le point fort du titre — vous pouvez vous amuser à essayer de sortir des enchaînements véritablement extraordinaires. Vous appuyez sur poing trois fois, faites arrière + pied, bas + pied, avant + poing, pied, pied... Ce peut être tout et n'importe quoi, mais le résultat se révèle assez impressionnant. Maintenant, et ce détail m'embête un peu, ces manips sont tellement difficiles à tenir sur la longueur (les 5 Hit Combo et plus) que l'on finit presque toujours par jouer les bourrins de base avec les boutons de frappe, tout simplement. Une technique d'autant plus déplorable qu'elle est plutôt efficace.

En terminant le mode Tournoi selon différents niveaux de difficulté, vous faites apparaître un nouveau menu et plusieurs personnages cachés. Ce menu, c'est le « Combo del Mambo », qui est en fait un Combo Maker à la Virtua Kids. Vous entrez vos manips en mémoire, et vous pouvez ensuite les assigner à un bouton. Une bonne idée pour ce type de jeu.

Bref, si Fighters' Impact n'est pas une bombe, Taito a au moins essayé d'innover un minimum. Ses essais dans le domaine du jeu de baston en sont encore aux balbutiements. L'avenir nous dira ce que l'éditeur, dans le genre, est vraiment capable de faire...

Chris



Le « cassage » de membres est une activité très prisée. De vraies manipulations de chiropracteur...



Le coup de botillon entre les jambes est une prise qui, en toute logique, fait davantage de mal aux persos masculins.

Fighters' Impact

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
TAITO

textes
ANGLAIS

genre
COMBAT

Un système de combo intéressant.

Le Combo Maker.

La possibilité de choisir des styles différents.

Mouvements et commandes assez raides.

Le jeu n'est pas beau !

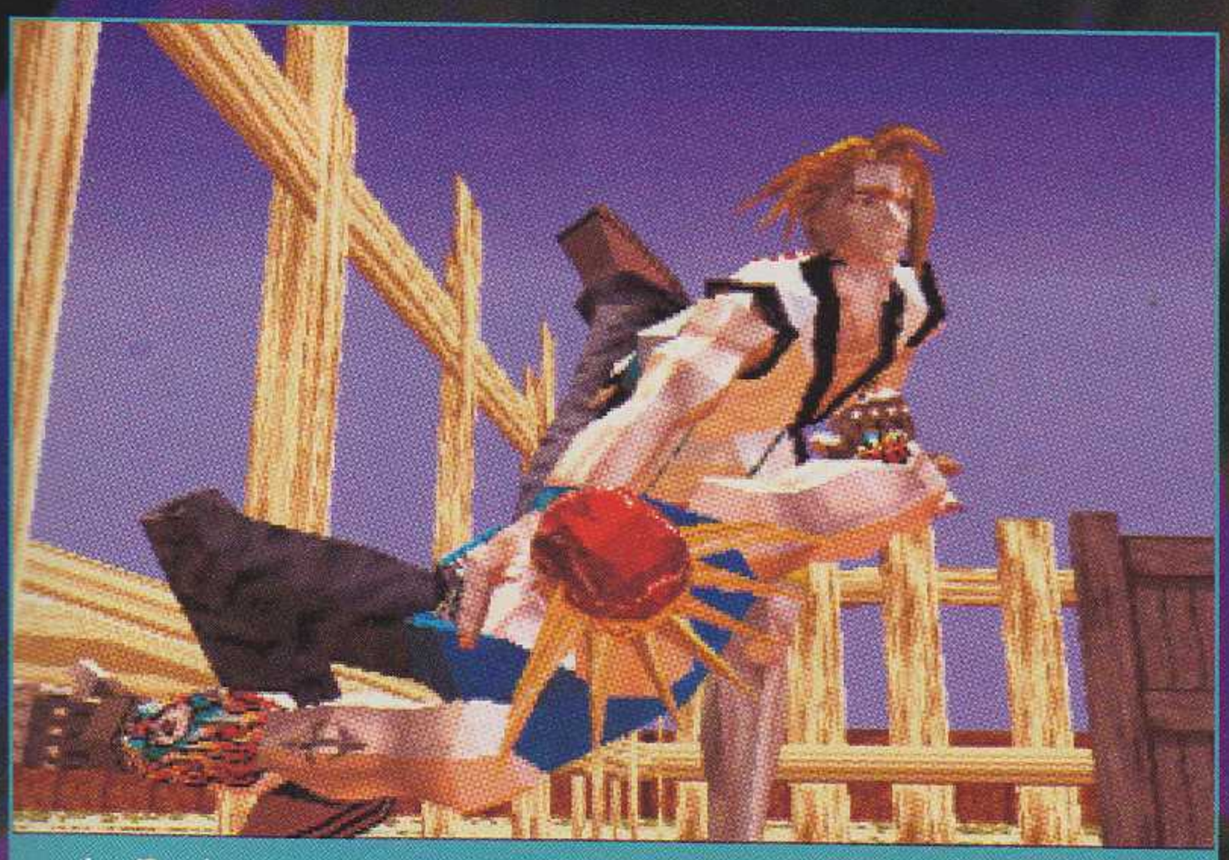
Il y a Tobal 2 sur la même machine.



Kaede, victorieuse, regarde l'horizon de ses combats à venir et pense à son futur triomphe...



Le « Combo del Mambo » vous sert à améliorer vos techniques. On peut passer des heures dessus.



Le Replay vous permet de revoir votre dernière action sous plusieurs angles, en gros plan.

SUJET: LIFEFORCE TENKA alias JOEY.
SIGNE PARTICULIER: ULTRA-VIOLENT.

ENVIRONNEMENT: LE PREMIER VRAI MULTI-NIVEAUX 3D.

MISSION: 28 NIVEAUX COMPRENANT DES PUZZLES ET DES ÉLÉMENTS DE STRATÉGIES.

ARMEMENT: SG-26. ARME POLYMORPHE AUTOMATIQUE À RECHARGE MULTIPLES

ATTENTION CET HOMME EST DANGEREUX

TOUT ABUS PEUT GRAVEMENT NUIRE À LA SANTÉ
DE VOTRE CONSOLE !
ORDONNANCE GOUVERNEMENTALE DU 30 MAI 1996
ARMEMENT POLYMORPHE SG-26

LIFEFORCE TENKA

PSYGNOSIS

PlayStation

"PlayStation" and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. Lifeforce Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited. ©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

Over the World

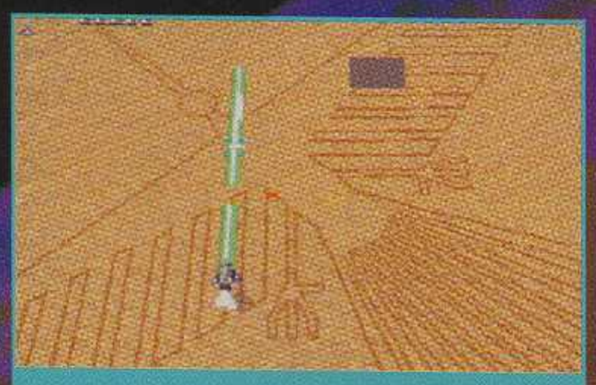
C'est la grande mode des suites des classiques du jeu vidéo. Que ce soit Taito, Konami ou Namco, chaque éditeur a à coeur de faire reprendre du service à leurs anciens héros. Cette fois, c'est Namco avec Xevious, l'un des shoot'em up verticaux les plus mythiques qui soit, qui s'y colle sur PlayStation, avec la dernière mouture issue tout droit de l'arcade : Xevious 3D/G. Première constatation, Namco a eu la très bonne idée d'inclure dans le CD toutes les vieilles versions du jeu : Xevious (1983), Super Xevious (1984) et Xevious Arrange qui était la version



Les anciennes versions (dans ce CD) de Xevious sont identiques aux originales.



Attention aux colonnes d'eau, elles apparaissent de façon aléatoire.



Le site de Nazca peut être considérer comme l'emblème de Xevious.

Xevious 3D/G+	
date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NAMCO
textes	JAPONAIS
genre	SHOOT'EM UP
	C'est Xevious.
	Avoir mis les trois anciens opus.
	Un nouveau type de shoot'em up.
	Des ralentissements dans les derniers niveaux.

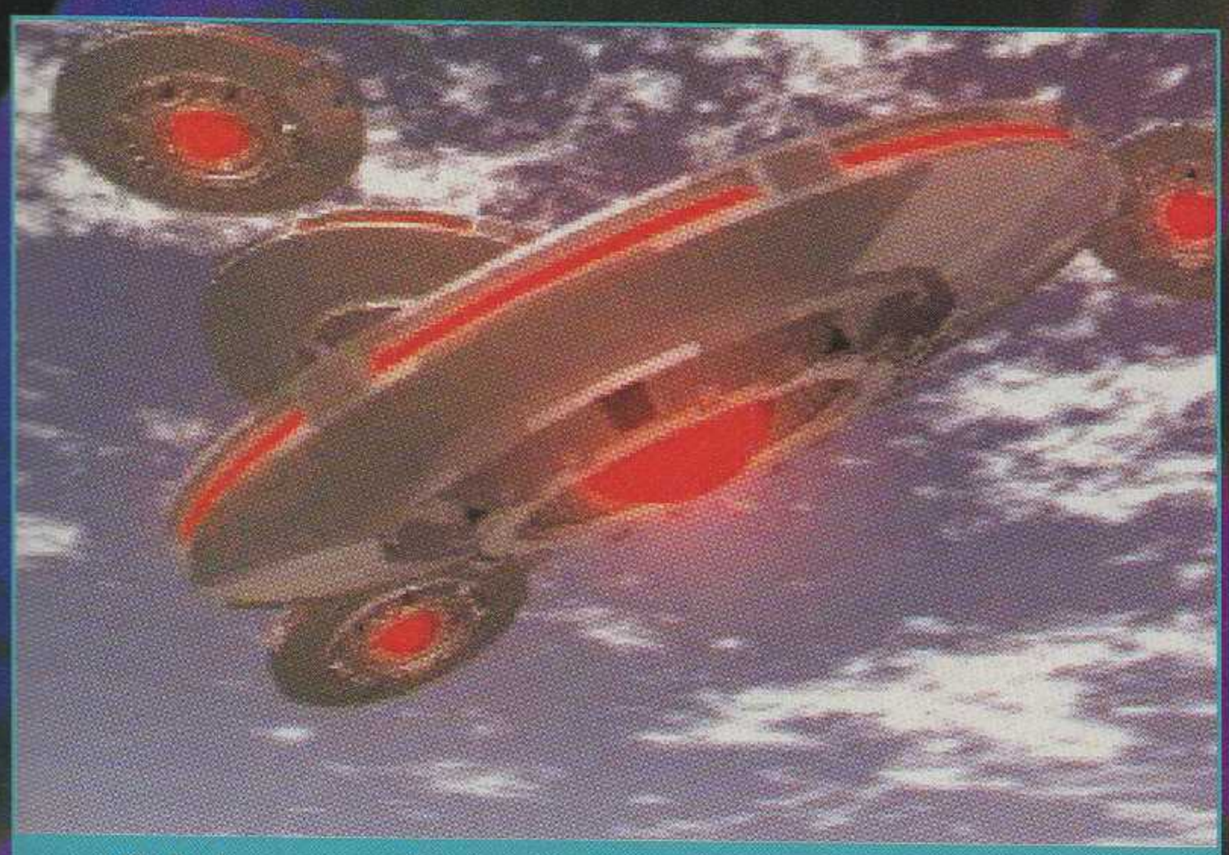
Xevious 3D/G+

PlayStation

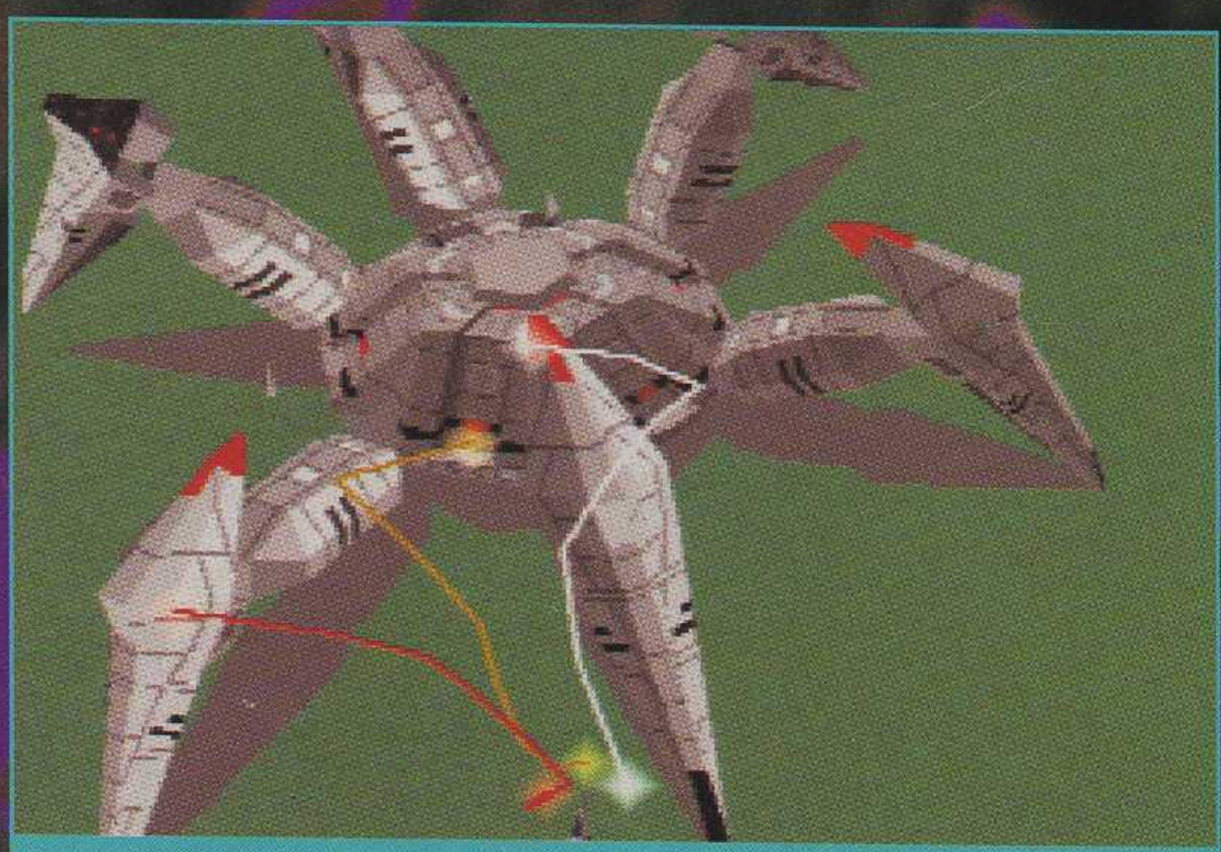
la jouabilité d'un shoot 2D vertical, alors que tout est réalisé en 3D (comme dans Ray Storm). De plus, pour garder l'esprit Xevious, les stages sont étrangement semblables à ceux de leurs glorieux aînés, et les fidèles y retrouveront les ennemis habituels, les pyramides et bien sûr, les célèbres murs pivotants. Le tout bénéficiant d'une réalisation exempte de tout reproche et d'une action dense qui donnera des sueurs froides aux plus exigeants des joueurs de shoot'em up. En effet, la difficulté des huit stages proposés est excellemment dosée et seuls les tout meilleurs joueurs termineront ces niveaux en un crédit, même en mode normal. Alors, vivement la sortie française à la rentrée.

relookée du Namco Classic Collection Volume 1 (1995). Ce qui n'est pas pour déplaire aux plus anciens d'entre nous. En ce qui concerne cette version 3D, elle est extrêmement fidèle à l'arcade, avec

Wonder



Refrain connu : l'intro est encore une fois d'une qualité proche de la perfection.



Pour vaincre le premier boss, il faut lui envoyer des bombes pile poil en son centre.

achetez vendez

CYNER J

aux meilleurs prix

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
• BLAGNAC	LOISIRS-MODELS	25, rue du Docteur Guimbaud - 31700	05 61 15 68 05
Nouveau CHERBOURG	CYNER-J	49, Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
• DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
• LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
• MARSEILLE	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	04 91 33 33 44
• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
• POITIERS	CYNER-J	8, rue de l'Eperon - 86000	05 49 41 77 45
• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25

PROCHAINEMENT A LYON ET ANTIBES

VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au **05.46.99.81.25**



PLAYSTATION
V RALLY →



NINTENDO 64
PLAYSTATION
ISS PRO DE LUXE →



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER

Over the World

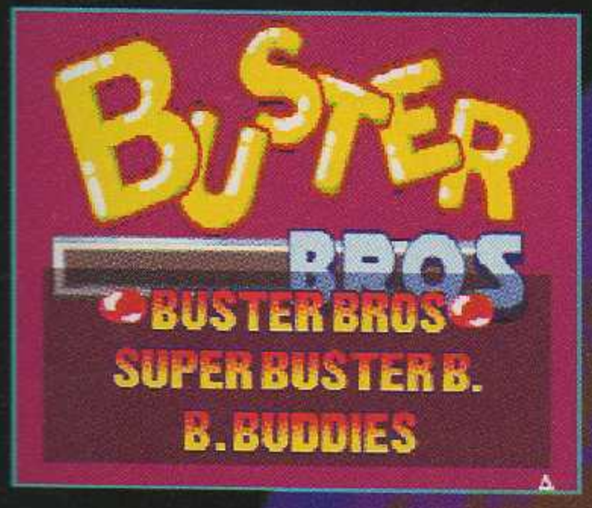
Les meilleurs jeux venus

Buster Bros. Collection

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM
texte
ANGLAIS

Ce soft est en fait une compilation contenant trois épisodes de Pang. Rappelons le principe : vous incarnez un personnage placé en bas de l'écran et armé d'une sorte de harpon, qui ne peut tirer qu'à la verticale sur de grosses boules lui tombant dessus — le but étant de faire disparaître ces boules. C'est simple… mais il faut savoir qu'une fois touchées, celles-ci se divisent en deux plus petites, et ainsi de suite. Si l'une d'elles vous touche, c'est perdu. Vous pouvez toutefois récupérer des options qui vous faciliteront la tâche. Bref, voici un jeu amusant mais qui a fait son temps et a mal vieilli, d'autant que les graphismes n'ont guère évolué.

Chon





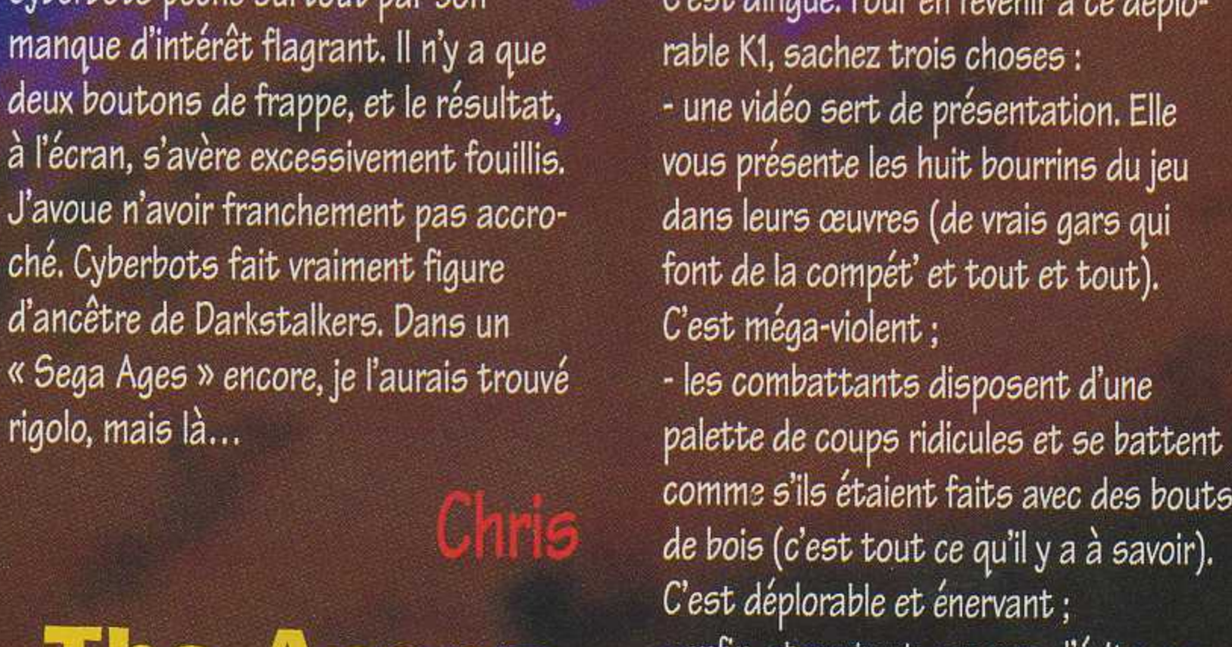
Cyberbots

machine
SATURN
éditeur
CAPCOM
texte
JAPONAIS

Capcom aurait décidé de sortir cette version Saturn (adaptée d'une vieille borne d'arcade) sous la pression des fans, qui tenaient absolument à pouvoir y jouer sur console. Bon, je veux bien ! Acceptant la cartouche RAM servant aux adaptations Neo Geo (il peut fonctionner sans, le jeu est alors moins bien animé), Cyberbots pèche surtout par son manque d'intérêt flagrant. Il n'y a que deux boutons de frappe, et le résultat, à l'écran, s'avère excessivement fouillis. J'avoue n'avoir franchement pas accroché. Cyberbots fait vraiment figure d'ancêtre de Darkstalkers. Dans un « Sega Ages » encore, je l'aurais trouvé rigolo, mais là…

Chris





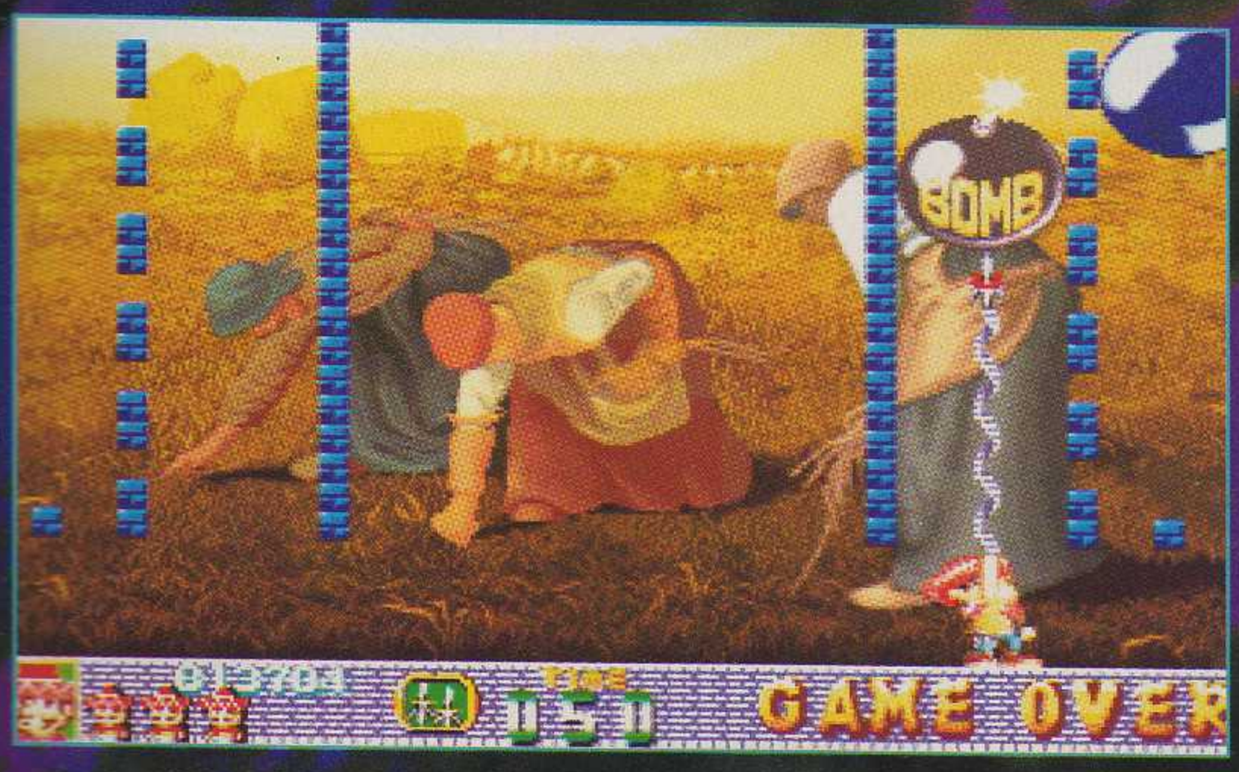
The Arena Fighters

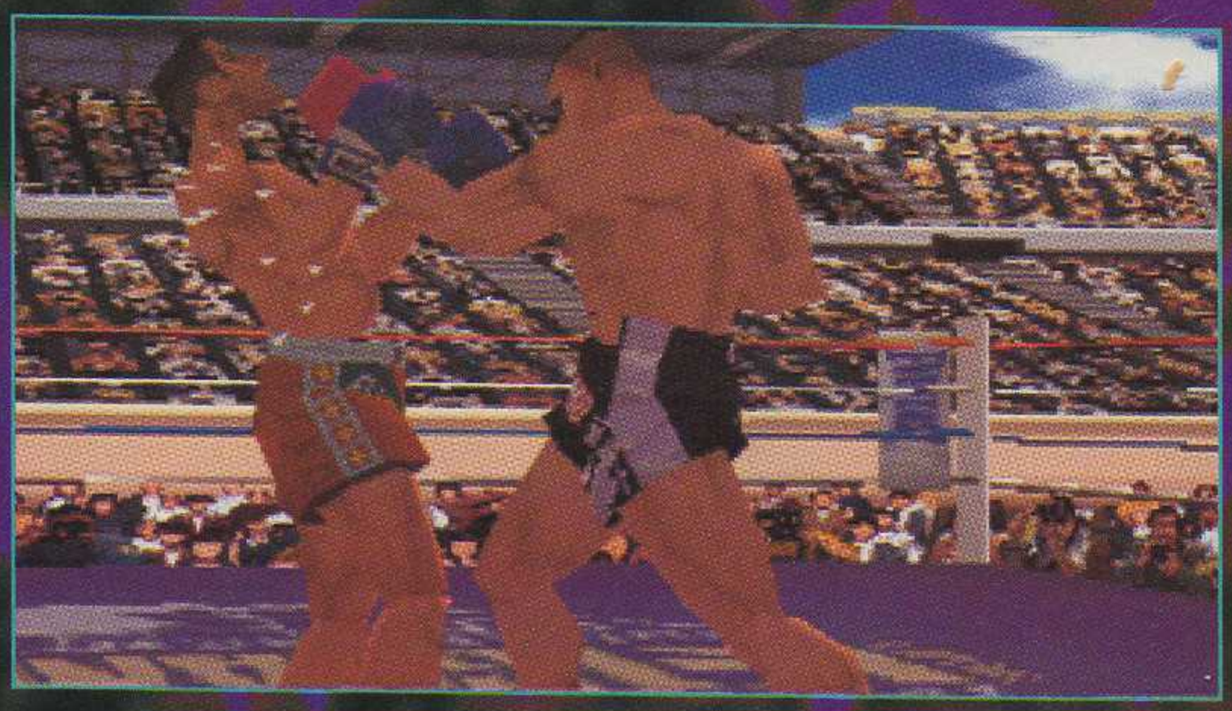
machine
PLAYSTATION
éditeur
XING/THQ
texte
ANGLAIS

C'est impressionnant comme certains jeux sont nuls ! On se dit : « Mouais, ce jeu je ne le sens pas vraiment… », on le met, et puis il dépasse nos prévisions les plus pessimistes. C'est dingue. Pour en revenir à ce déplorable K1, sachez trois choses :
- une vidéo sert de présentation. Elle vous présente les huit bourrins du jeu dans leurs œuvres (de vrais gars qui font de la compét' et tout et tout). C'est méga-violent ;
- les combattants disposent d'une palette de coups ridicules et se battent comme s'ils étaient faits avec des bouts de bois (c'est tout ce qu'il y a à savoir). C'est déplorable et énervant ;
- enfin, et surtout, essayez d'éviter ce jeu comme la peste. Vous pourriez tomber sur un vendeur peu scrupuleux, désireux d'écouler son stock…

Chris







Metropolitan Highway Battle R

machine
PLAYSTATION
éditeur
GENKI
texte
JAPONAIS

Comme son nom l'indique, Metropolitan Highway Battle est un jeu de course automobile. Il s'agit en





fait d'une évolution de Drift King dont je cherche encore les innovations. L'aspect conduite est intéressant (rappellant d'ailleurs Ridge Racer), mais c'est toujours aussi lent, et les graphismes sont toujours aussi monotones. Il n'y a guère que les séquences vidéo qui se révèlent dignes d'intérêt, mais ce n'est pas avec ça qu'on fait un bon jeu !

Wolfen

Feda 2

machine
PLAYSTATION
éditeur
YANOMAN GAMES
texte
JAPONAIS

Que dire sur ce RPG/Wargame ? Le système, éprouvé depuis longtemps, est une réussite : instinctif et tactique, il alterne les déplacements des persos et des ennemis les uns après les autres. En fait, vous jouez presque simultanément. Votre escouade





de choc est douée de pouvoirs « psy », ou à défaut, d'un gros bazooka, ce qui offre une grande panoplie d'attaques. Cool. Mais alors, où est le défaut de ce jeu ? La réalisation n'a rien pour elle. Les graphismes sont en 16 couleurs, et l'animation des combats est à revoir. Est-ce bien la même console qui fait tourner FF VII et Tobal 2 ? M'enfin (NDLR : © El Didou), à part ça, cela reste un bon wargame qui nous offre en plus un petit film à mourir de rire (à mi-chemin entre Bioman et Captain Power) en guise d'intro.

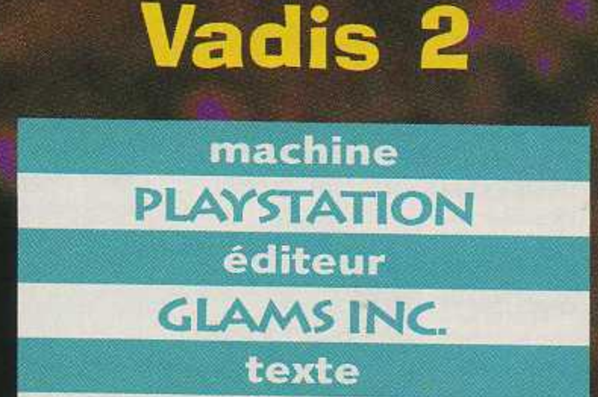
Reyda 2

Quo Vadis 2

machine
PLAYSTATION
éditeur
GLAMS INC.
texte
JAPONAIS

Quo Vadis 2 ressemble à s'y méprendre à Command & Conquer,





mis à la sauce Robotech. Vous contrôlez plusieurs unités en temps réel et devez effectuer des missions d'escorte, offensive, défensive, etc. Agrémenté d'un DA qui se laisse regarder, ce jeu attirera uniquement les fans du genre.

Wolfen

PAL Shinken-densetsu

machine
PLAYSTATION
éditeur
TOEI VIDEO
texte
JAPONAIS

PAL est un RPG que l'on peut qualifier de grotesque. L'idée d'incarner un « chienchien à sa mémère », très peu pour moi. Vous passez le début du





jeu en laisse, promené par votre maîtresse, jusqu'à votre enlèvement qui marque le commencement de l'aventure. La réalisation fait scandaleusement penser à un jeu 16 bits et, bien que très ergonomique, l'interface ne rattrape en rien ce désastre.

Wolfen



complétez votre collection !



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 : Exclusif 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 (1re 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 Boot...
Plans et Astuces : Blazing Dragons (2e partie), Time Commando (1re 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, Riglord Saga 2, Lunar, Arc the Lad II, Samurai Spirits III, Langrisser III...
Plans et Astuces : Time Commando (2e partie).
Cadeaux : 1 tatouage NBA Jam Extreme, des basketball Cards.



71 janvier 97

Dossier : Tobal n°1
Tests : Donkey Kong Country 3, Samuraï Shodown IV, NBA Live 97, Command & Conquer, Tilt !, Hyper Tennis...
OTW : Rage Racer, Cruis'n USA, Super Puzzle Fighter II X, Ruroh ni Kenshin...
Plans et Astuces : Tomb Raider.
Cadeaux : 1 stylo ISS Deluxe.



72 février 97

Dossier : Aventure.
Tests : Cool Boarders, NBA in the Zone 2, Ten Pin Alley, Twis-ted Metal 2...
OTW : Battle Arena Toshinden 3, J. League Perfect Striker, Mario Kart 64, Soul Edge, Fighters Megamix, Bastard, Mortal Kombat Trilogy, Rock-man 8...
Plans et Astuces : Tomb Raider.



73 mars 97

Tests : Die Hard Arcade, The Lost Vikings 2, Player Manager, NHL Face Off 97...
OTW : Final Fantasy VII, Shadows of the Empire, Turok, Shining the Holyark, Terra Phantastica, Killer Instinct Gold, Raystorm...
Plans et Astuces : Tomb Raider.
Ultra Player One : Tobal n° 1 (tous les coups pour gagner), DKC 3.



74 avril 97

Tests : Micro Machines V3, LBA, Porsche Challenge, Dark Forces, Total NBA 97, Adidas Power Soccer International 97, Hexen...
OTW : Macross VF-X, Sangoku Musou, Elevator Action Returns, Kowloon's Gate, Choro Q2...
Ultra Player One : Dark Savior (1re partie).
Cadeau : Stick'n Play Star Wars



75 mai 97

Dossier Baston : Soul Blade, Bushido Blade, Real Bout Fatal Fury Special.
Tests : Saturn Bomberman, Vandal Hearts, Jonah Lomu Rugby, Super Puzzle Fighter II,..
OTW : Human Grand-Prix, Blastdozer, Doom 64, Dracula X, Rally Cross, Fifa 94, Doraemon, VGoal 97,...
Ultra Player One : LBA (1re partie), Dark Savior, Les Chevaliers de Baphomet.
Cadeau : Stick'n Play Scory



Hors-série n°5

Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...



Hors-série n°6

Player d'Or décembre 96/janvier 97 un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine : consoles et PC : les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'or...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt cedex. 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 les hors-série).**
Je joins un chèque de .....F à l'ordre de Média Système Édition ou .....Crédits Player *.

24 25 26 27 28 29 30 32
33 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75
Hors-série n°5
Hors-série n°6

***Attention !* Les numéros 1 à 23, 31, 34, 35 et 53 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)		
55 F (39 F + 16 F)		

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
Code postal : ..... **Ville :** .....

Signature obligatoire*
***des parents pour les mineurs**

Commandez aussi sur le 3615 Player One

* sauf Hors-série 3615 : 2,23 F/mn

TESTS

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

TOUS LES JEUX TEST

Super Nintendo
Lucky Luke

PlayStation
ISS Pro
Overblood
Swagman
Monster Trucks
Darklight Conflict

Saturn
Fighters Megamix
Pinball Graffiti
Pandemonium!
Sky Target

LES TESTS DÉCODÉS

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

Type de console

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

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

Données techniques

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


PlayStation

OVERBLOOD

Pour son dernier jeu d'aventure, Electronic Arts a eu l'idée géniale de mixer deux des meilleures séries du genre ! Overblood, c'est du Flashback pour ce qui est de la gestion 3D temps réel du décor, dans une ambiance digne de Resident Evil. On en salive d'avance...

Les avis de vrais aventuriers !

POINTS DE VUE 3D

LES PROTAGONISTES

La plupart des hits sont souvent annoncés longtemps à l'avance. Cependant, il arrive de temps à autre qu'un soft pointe son nez dans la plus grande indifférence jusqu'à ce qu'un (ou attentif (de professionnel) s'arrête dessus. C'est le cas d'Overblood qui, dentrée de jeu, séduit par son aspect graphique. On contrôle un personnage dans l'esprit de Resident Evil, à la différence près que les décors sont gérés en 3D. Vous disposez de trois vues (dont l'une subjective), issues de caméras dynamiques qui mettent en valeur la 3D. Sachez que vous serez régulièrement amené à passer d'une vue à l'autre pour venir à bout de cette aventure, touchant au dérapage d'être-humains.

Overblood est un jeu basé essentiellement sur la réflexion, dans lequel toutefois votre progression est régulièrement entrecoupée d'affrontements avec divers styles d'aliens, résidus dégénérés de bataves humains, ayant subi d'étranges expériences. Dans le domaine des combats, on est loin de l'ultra-violence qui caractérisait Resident Evil, mais l'ambiance et l'intérêt sont identiques. Ajoutons que votre quête sera également enrichie de quelques phases de jeu typiquement arcade. Citons notamment la séquence de pilotage d'un scooter volant, au cours de laquelle vous devez slalomer entre rochers et stalactites passablement une grotte... Par ailleurs, de nombreuses séquences cinématiques illustrent des événements clés faisant progresser l'intrigue. Dommage que les dialogues n'aient pas fait l'objet d'un sous-titrage [illegible] toutes les [illegible]...

Wolfen

PlayStation
OVERBLOOD

développeur RIVERHILLSOFT
éditeur ELECTRONIC ARTS
textes ANGLAIS
genre AVENTURE
joueur(s) 1
sauvegarde OUI
continue NON
difficulté BIEN DOSEE
durée de vie MOYENNE
prix

95%

PLAYER FUN 90%

En résumé
S'inspirant de Resident Evil et de Flashback, Overblood devrait s'attirer les faveurs des nombreux fans du genre.

GRAPHISME 96%
Les graphismes du jeu sont aussi réussis que les séquences cinématiques.

ANIMATION 95%
L'animation en 3D temps réel est d'une qualité irréprochable.

SON 90%
L'excellente ambiance sonore est renforcée par des musiques occasionnelles.

JOUABILITÉ 85%
Un sous-titrage en français aurait été le bienvenu.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

PLAYER ONE 83 JUIN 97

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

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

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

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

ISS PRO

Après une adaptation décevante d'ISS Deluxe, en 2D sur PlayStation, voici une mouture plus digne du support qui l'accueille. Que les fans se préparent, le meilleur jeu de foot arrive : il s'appelle ISS Pro !

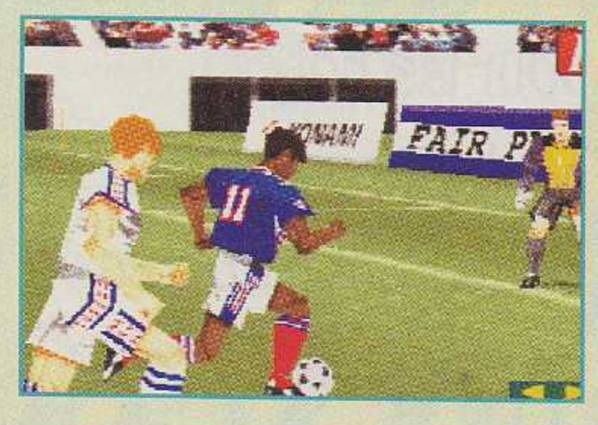


Les amoureux d'International Superstar Soccer étaient heureux de voir leur jeu de foot fétiche arriver sur PlayStation, il y a trois mois... Le problème, c'est que Konami s'était alors contenté de faire une simple adaptation de la version 16 bits, sans amélioration apparente. Autant vous dire tout de suite que la mouture que l'éditeur nous propose cette fois est sensiblement différente ! Des nouveautés sont bien présentes, tandis que d'autres particularités ont disparu, notamment au niveau des modes de jeu. Si vous avez toujours le choix entre un Match amical, une Coupe internationale, ou encore la Ligue (championnat), en revanche le mode entraînement avec les challenges que proposait ISS Deluxe a été supprimé. Idem pour le mode Scénario, qui vous permettait de réécrire l'histoire, en rejouant des vrais matchs a priori perdus. Dommage, car il constituait vraiment un élément spécifique d'ISS.

Le menu d'options vous permet de configurer le jeu à votre convenance en choisissant la difficulté (Easy, Normal, Hard), la météo, le terrain, et la durée de chaque mi-temps (5, 10 ou 15 minutes). Lorsque vous jouez en mode Ligue ou Coupe, ce dernier paramètre ne peut être modifié : vous













L'ENTRÉE EN SCÈNE

Avant chaque match, vous suivez l'entrée des équipes sur le terrain. L'occasion d'admirer une fois de plus la qualité des textures. L'image est retransmise en direct sur l'écran géant, placé au-dessus des tribunes.







En Championnat, les cartons jaunes sont comptabilisés. Au bout du quatrième, un joueur a un match de suspension.

DES JOUEURS-CLONES

Les joueurs d'ISS Pro ressemblent à leurs modèles. Ainsi, voici les gardiens français et hollandais Lama et Van Der Sar, les attaquants Loko et Ravanelli (italien), l'anglais Gascoigne, et le défenseur allemand Sammer.

Les avis de footeux d'appart'

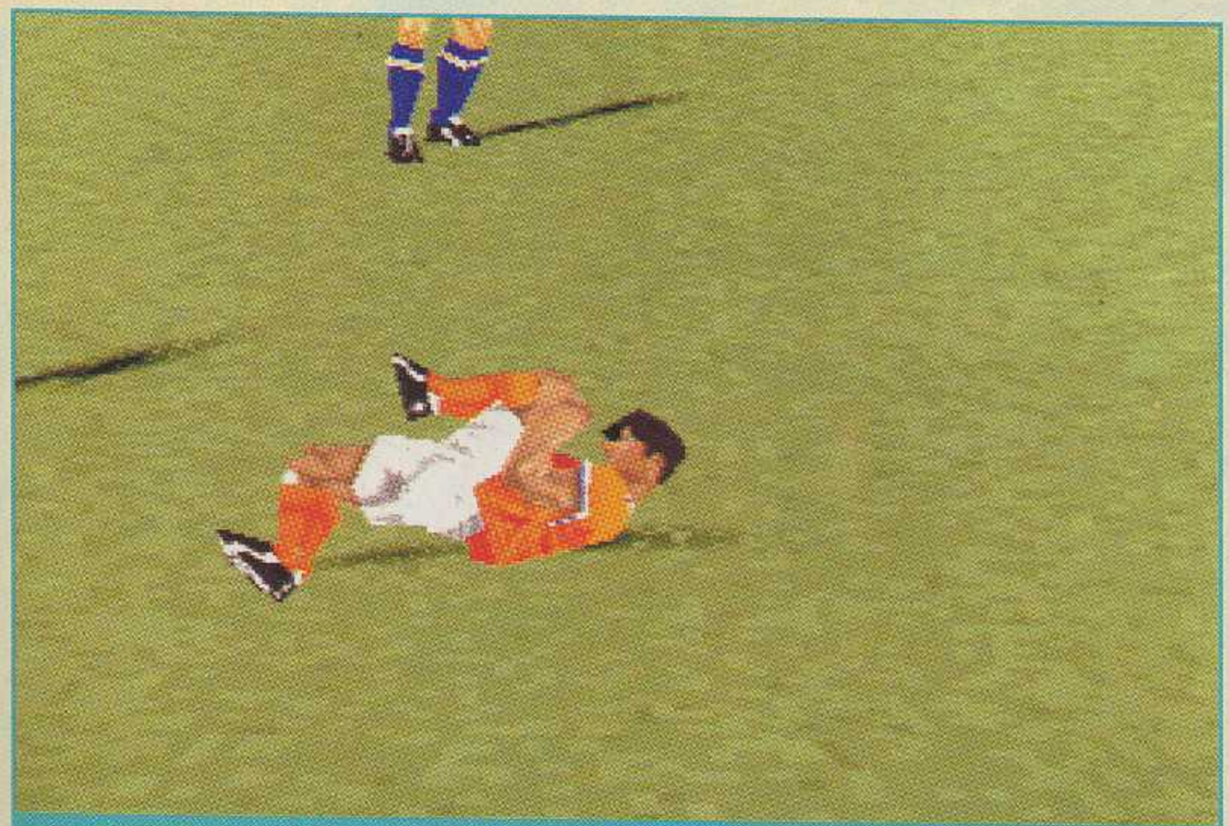
WOLFEN : « Enfin un ISS digne de figurer sur 32 bits ! L'action d'ISS Pro reste fidèle à l'excellente réputation du volet 16 bits, toutefois le fait d'y avoir joué ne veut pas dire que la prise en main soit aisée. Il faut en quelque sorte réapprendre ISS mais quand on voit le résultat visuel, ça motive. La 3D est vraiment somptueuse à tel point qu'on reconnaît facilement les joueurs à leur tête. Visiblement le match opposant les deux prétendant au titre de la meilleure simulation de foot promet d'être très disputé entre FIFA 97 et ISS Pro. »

DIDOU : « Ne t'inquiète pas petit mouton et suis ton berger sans crainte, il t'emmène bel et bien vers le meilleur des terrains. ISS Pro c'est de la balle ! Un jeu fun, beau et technique qui devrait consoler tous les déçus de ISS Deluxe (32 bits). D'ailleurs courez revendre ce dernier, et, au passage, n'oubliez pas de prendre ISS Pro, vous ne le regretterez pas. Bon évidémment, si vous êtes accro au patinage artistique ça risque de bloquer, vu que cela n'a rien à voir... pfff, je suis fatigué moi ! »



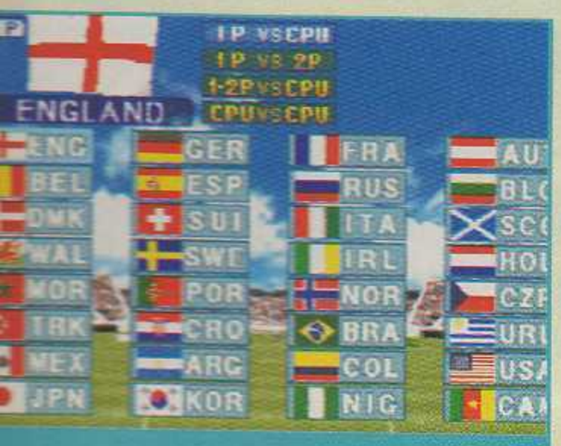
LE MODE REPLAY

Quand vous avez marqué un but, vous pouvez revoir l'action sous l'angle désiré. Voici des séquences quatre images (page 68 également) décomposant des buts types. Parmi ceux-ci, le centre avec bicyclette ou tête à la réception ; la passe en profondeur entre les défenseurs qui permet à un attaquant de s'infiltrer pour tromper le gardien ; le coup-franc indirect qui consiste à faire une passe à un attaquant placé à côté du mur...



Quand vous faites une faute, la victime s'écroule et n'hésite pas à en rajouter pour émouvoir l'arbitre.

êtes obligé de disputer deux mi-temps de 15 minutes pour chaque match. Quand on sait que le mode Ligue compte 32 rencontres, il y a de quoi s'occuper ! En contre-partie, les arrêts de jeu ne s'éternisent plus comme avant ; ils sont mieux gérés, dans la mesure où ils semblent tenir compte de l'action. Ainsi l'arbitre ne siffle pas la fin du match quand une action est sur le point d'être conclue. Avant le match et pendant chaque arrêt de jeu, vous avez toujours accès au menu permettant de voir l'état de vos joueurs, de déterminer la formation ainsi que la stratégie. Du côté des nouveautés, les graphismes sont désormais en 3D. Les joueurs sont représentés par de gros polygones recouverts de texture. Le résultat est vraiment à la hauteur de nos espérances, et sur ce point ISS Pro n'a rien à envier à FIFA. Il suffit pour s'en convaincre d'utiliser le Replay disponible après avoir marqué un but. Vous disposez alors d'une liberté quasi totale pour revoir l'action sous différents angles de vue. Dommage qu'on ne puisse pas faire de même avec les actions « chaudes »



Contrairement à la version Deluxe, ISS Pro ne peut se jouer qu'à deux maximum.

qui n'ont pas abouti, comme c'était ossible dans ISS Deluxe.
Quand on voit les joueurs en gros lan, on est frappé par leur ressem- lance avec les vrais, même si pour les raisons de licence les noms sont

touche « Trough Pass » qui offre la possibilité de créer une ouverture dans la défense adverse, sous la forme d'une passe en profondeur, entre deux défenseurs. Le résultat offre une action particulièrement classe qui se conclut souvent par un but (voir plans). Hormis cette manière de marquer, vous pouvez toujours vous la jouer : centre-tête plongeante, centre-reprise de volée, petit lob au-dessus du goal, etc. À noter que le but qui était le plus efficace, mais aussi le plus énervant dans ISS Deluxe, ne fonctionne plus aussi bien. Il s'agit bien sûr de l'ignoble « Didoubut », qui consistait à tirer d'abord

L'avis d'Elwood

« Décidément, ISS tient toutes ses promesses. Depuis le premier volet sur Super Nintendo, aucun autre jeu de foot ne nous a autant éclatés ! Alors malgré le bémol du ISS Deluxe PlayStation, on ne peut qu'acclamer le talent de Konami. Une fois de plus, ils ont réussi à insuffler à leur jeu une jouabilité et un fun tels que les parties deviennent vite endiablées. Et quand on sait que la version N64 est du même acabit, on en bave d'avance ! Vivement septembre prochain ! »



L'arnaque

Les mordus d'ISS qui se sont jetés sur la version Deluxe, sortie sur PlayStation il y a trois mois, ont de quoi être dégoûtés ! Et tous n'auront pas forcément les moyens de se payer ISS Pro. Si vous rêvez d'ISS sur N64 prenez garde, on ne sait pas ce que nous réserve Konami...



ctifs. À ce propos, le seul avantage e la version PlayStation en 2D (pouoir renommer les joueurs) aurait pu tre conservé. Mais les nouveautés anquantes concernent la jouabilité a encore été enrichie, puisque ouches ont été ajoutées. La centre » qui, comme son nique, permet de centrer pour la balle à un attaquant, et la



Voici le classement des meilleurs buteurs. On y voit le nombre de buts marqués, et le pourcentage de réussite.



Un graphique permet de voir la progression (ou la régression) d'une équipe, d'un match à l'autre.

sur le gardien, puis à conclure quand celui-ci avait le malheur de relâcher le ballon. Ce qui arrivait relativement souvent !
Sur le plan des équipes, vous avez le choix entre trente-deux formations internationales. À l'instar des autres volets d'ISS, vous ne pouvez disputer que des matchs internationaux, y compris en mode Championnat. De ce

ISS PRO



Le gardien n'hésite pas à sortir pour plonger dans les pieds de l'attaquant adverse... mais c'est parfois un peu trop tard !



Le passement de jambes pour embrouiller l'adversaire est toujours de la partie. Il suffit de faire deux fois avant.









QUATRE VUES DISPONIBLES

Durant les phases de jeu, vous avez le choix entre quatre vues différentes : Far, Back, Close et Middle. Ces deux dernières sont les plus jouables... même si les quatre le sont.

côté, le soft de Konami a toujours été surclassé par FIFA, qui, fort de sa licence officielle, propose à chaque fois des championnats nationaux basés sur la réalité. Fort heureusement, en plus des graphismes, ISS a pour lui ce qui finalement prime sur le reste, à savoir une jouabilité incroyable et une assistance de l'ordinateur plutôt discrète. Ainsi vous ne risquez pas de voir un de vos joueurs exécuter une tête sans que vous ne le lui demandiez.

INÉVITABLES COMMENTAIRES

Enfin, passons sur les commentaires que vous pouvez écouter en anglais, en français, ou en allemand. Comme pour les jeux qui l'ont proposé auparavant, le résultat est un tantinet décalé en regard de l'action.

En résumé, cet ultime volet d'ISS manque un peu d'options et de modes de jeu, mais il procure un tel plaisir de jeu que les fans du ballon rond n'y résisteront pas. C'est plus que jamais LA référence !

Chon,

ISSiste convaincu.



Voici la vue que vous aurez pour tirer un corner. Notez que la ligne fictive a disparu, il faut désormais centrer au « feeling ».

développeur
KONAMI
éditeur
UBI SOFT
textes
ANGLAIS
genre
FOOTBALL
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MODULABLE
durée de vie
LONGUE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Avec ses graphismes superbes et sa jouabilité extraordinaire, ISS Pro s'impose comme la nouvelle référence.

GRAPHISME — 96%

Les polygones sont de bonne qualité, tout comme les textures.

ANIMATION — 93%

Elle est fluide ; aucun ralentissement n'est à déplorer.

SON — 90%

Les commentaires ne sont pas ce qu'il y a de mieux.

JOUABILITE — 97%

Toujours au top. Quelques actions ont été ajoutées pour étoffer le jeu.

94

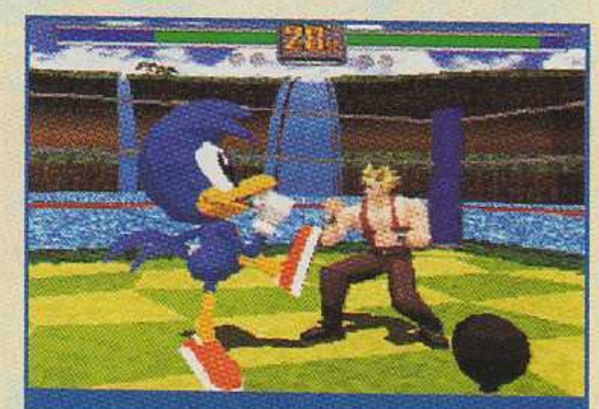
100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

FIGHTERS MEGAMIX

À l'instar de Capcom ou de SNK, Sega se lance dans la mode du mix avec un produit où sont réunis, pour la première fois, les personnages de Virtua Fighter et de Fighting Vipers.



Au premier abord, on pourrait penser que réunir des persos de jeux différents pour sortir un nouveau titre relève de la solution de facilité. Et on (personnage éminemment perspicace) n'a pas tout à fait tort. Mais ce « on » est tout de même médisant. Avec Fighters Megamix, Sega n'innove certes pas de façon ahurissante, mais le soin qu'il a apporté à ce jeu est évident. Un « détail », en particulier, mérite toute votre attention…



Bean, le canard, se bat à grands coups de bombinettes. Pas très fair play. Mais quand on sait les éviter…

VF 3 SUR VOTRE SATURN ?

Fighters Megamix comporte trente-deux personnages. Parmi ceux-ci, quatorze sont tirés de Virtua Fighter (en comptant Akira et Sarah SD et Janet « Aoï » Marshall), douze de Fighting Vipers (avec les nouvelles versions de Malher et de Bahn), deux de Sonic Fighter et quatre sortis d'un tiroir (lire séquence *Vous avez dit bizarre ?*). Ça fait donc du monde,



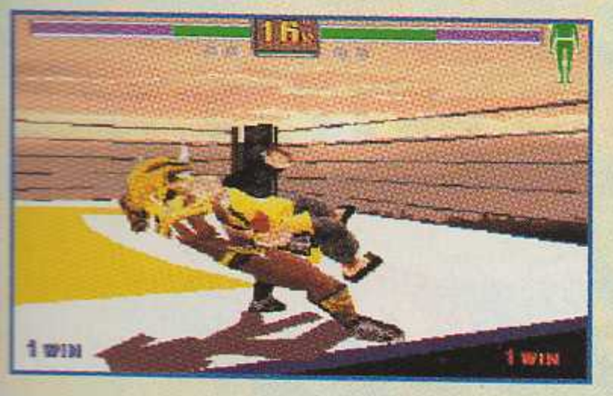








Cinq images tirées de la présentation.









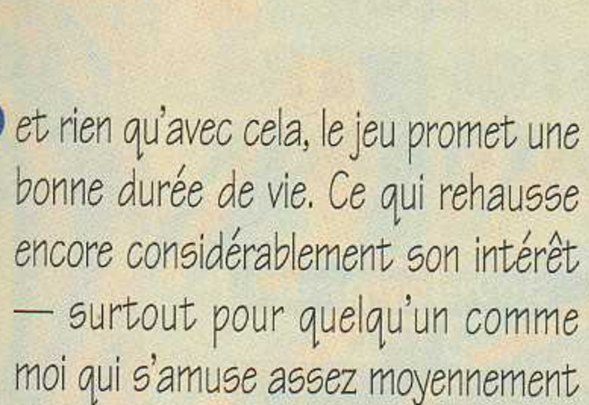








et rien qu'avec cela, le jeu promet une bonne durée de vie. Ce qui rehausse encore considérablement son intérêt — surtout pour quelqu'un comme moi qui s'amuse assez moyennement avec les persos débiles —, c'est le fait que les persos de Virtua Fighter disposent ici de la palette de coups qu'ils possèdent dans... VF 3. Et même si je ne me suis pas amusé à tous les répertorier pour étudier les éventuelles différences (il y en a quelques-unes), dans l'ensemble c'est identique, du moins en ce qui concerne les quelques persos que je connais. Voilà bien la meilleure preuve de l'adaptation possible de la borne sur Saturn (beauté graphique mise à part). Et personne ne peut douter de la richesse de Fighters Megamix lorsque l'on sait que Jacky, par exemple, possède une palette de plus de 90 coups...

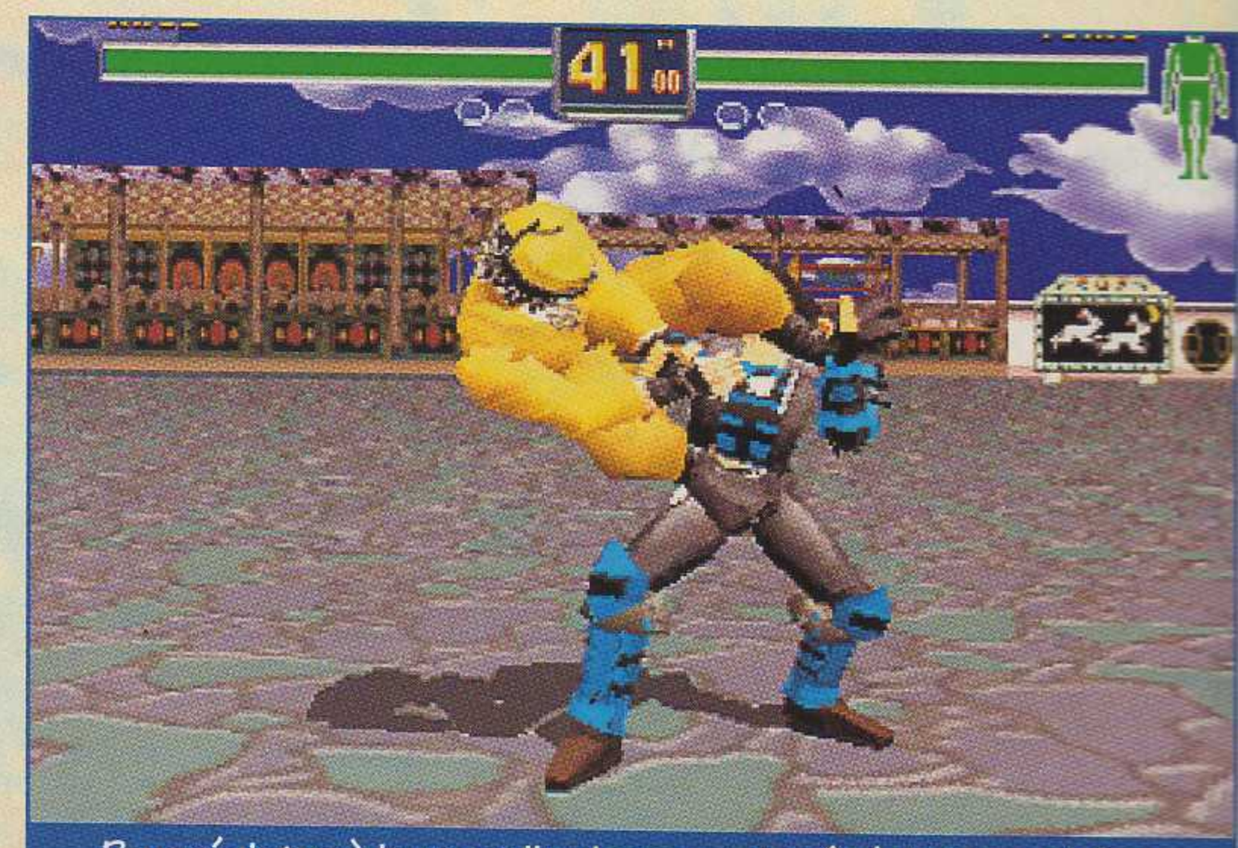


Petit Akira ne se laisse pas impressionner par son illustre grand frère. Mais il a moins d'allonge...

Fighters Megamix présente l'habillage d'un grand jeu. Le mode Training, en particulier, vous propose d'essayer la totalité des coups et des prises dont dispose votre personnage (enchaînements, projections, contres, tout y passe). Dès que vous réussissez une manip, un « OK » rassurant s'affiche au bout de la ligne de commande, et vous passez alors au coup suivant. Pour les plus confiants, le Survival Mode propose d'abattre le plus gand nombre possible d'adversaires en 3, 7 ou 15 minutes (avec une seule barre d'énergie, « of course »). Le système de tournoi est original dans le sens où il vous oblige à affronter à la suite plusieurs séries de combattants, avant de vous autoriser à jouer avec les onze persos cachés du jeu (vous terminez le parcours Novice, vous pouvez jouer

L'avis de Reyda :

« En bon râleur, je vais commencer par les défauts : les persos de VF 2 sont faiblards et ne font pas le poids face à un Tokio ou une Jane. Certains coups ne servent pas, notamment quelques chopes qui ne suppriment qu'un "micro-chouïa" de vie. Pourquoi les avoir intégrés ? Par ailleurs massacrer son adversaire contre les murs est hélas toujours permis. Et les coups "casse-garde " sont très difficiles à distinguer des autres, encore une nuisance pour la jouabilité.
À présent, passons aux bonnes nouvelles : ce jeu est cool car rapide, violent, instinctif — courir, sauter, glisser, esquiver... ne pose pas de problème. Certains persos ont beaucoup de style, et les persos cachés peuvent être intéressants. Shiba, par exemple, qui aurait dû être le boss final de VF (retiré avant la version finale), est enfin accessible. Rentahero, incroyablement puissant, se transforme en "monsieur tout le monde" une fois ses batteries épuisées. Et Janet permet de s'entraîner pour maîtriser Aoi. Enfin, bonne ambiance et bonne "zique" obligent, c'est l'éclate à plusieurs. »



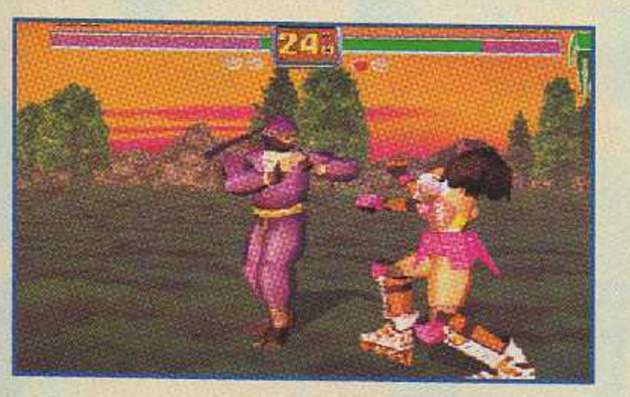
Pour résister à la nouvelle chope sur le côté de Kage, il faut avoir des épaules très solides.

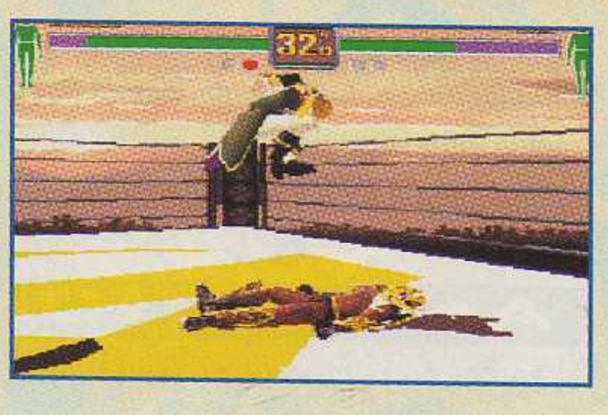


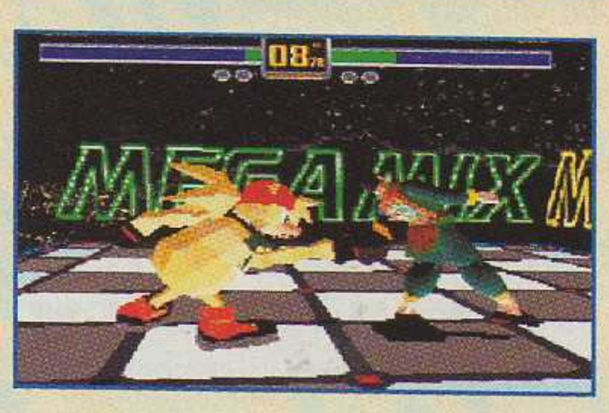


VIRTUA MIX

Janet (Virtua Cop 2) dispose des coups de Aoï (VF 3) : à savoir, une large panoplie de contres et de projections.













POUR TOUS LES GOÛTS

Avec trente-deux personnages, Fighters Megamix propose des centaines de rencontres différentes. Des combats les plus fous (Deku Vs Hornet) aux affrontements les plus sérieux (Akira Vs Jeffry), il y en a pour tout le monde. La plupart des joueurs « normaux » limitent tout de même vite leur choix aux persos classiques, qui offrent souvent davantage de possibilités et sont, sur le long terme, beaucoup plus intéressants.

Saturn
FIGHTERS MEGAMIX



Au bout du tournoi, la récompense

En terminant chaque série de tournois proposée, vous avez droit à un générique de fin classique, habillé — ce n'est pas si courant — de quelques photos fixes. Ces dernières ont un rapport direct avec les personnages combattus (par exemple, quand vous terminez le tournoi Girls, vous voyez des images d'Honey et de Sarah). Un petit plus pas si inutile que ça et qui donne encore plus envie de « retourner » le jeu. Toutes les images découvertes de cette manière se retrouvent dans les options. Vous pouvez alors les revoir à n'importe quel moment.



Dural possède, cette fois encore, un mix des coups de tous les Virtua Fighters. Un perso redoutable mais peu attirant.

avec Honey, avec le parcours Virtua Fighter, c'est Akira SD, etc.).

Le plus grand atout de Fighters Megamix est son intérêt. Quiconque se prend au jeu peut passer de nombreux mois dessus avant de l'avoir vraiment exploité.

PAS DE HAUTE RÉSOLUTION

On peut cependant regretter la qualité moyenne de la réalisation. Pour faire tenir trente-deux personnages et des centaines de coups différents dans un seul jeu, les concepteurs de Fighters Megamix ont en effet pris le parti de laisser de côté la haute résolution (présente dans VF 2). Résultat, les contours des personnages sont flous et lorsqu'on les regarde attentivement, leur visage ressemble à une grosse bouillie de polygones mal dégrossis. Cela ne gêne en rien, et on finit par ne plus y faire attention en jouant... mais la déception est là. Pourquoi ne pas avoir mis de côté tous les persos sans intérêt pour se concentrer sur l'aspect graphique des combattants restants ? Voir Paï enlaidie à ce point me fait mal au cœur...

Enfin, mis à part ce détail, Fighters Megamix reste un très bon soft. En attendant un hypothétique VF 3 d'ici la fin de l'année, ce jeu vous permettra de patienter.

Chris









VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

En plus des personnages de Virtua et Fighting Vipers, il en existe quatre autres que les programmeurs sont allés chercher un peu n'importe où : Siba, Deku, Hornet et Rentahero.

développeur	SEGA
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI (RECORDS)
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ 90%

En résumé

Même s'il semble curieux, ce melting pot de persos est assez réussi. La bonne jouabilité et l'intérêt rattrapent les graphismes moyens.

GRAPHISME — 83%

La basse résolution ne pardonne pas. Ce n'est pas gênant mais bon, quand même...

ANIMATION — 90%

Les coups portés sont très fluides, malgré quelques ralentissements, parfois.

SON — 84%

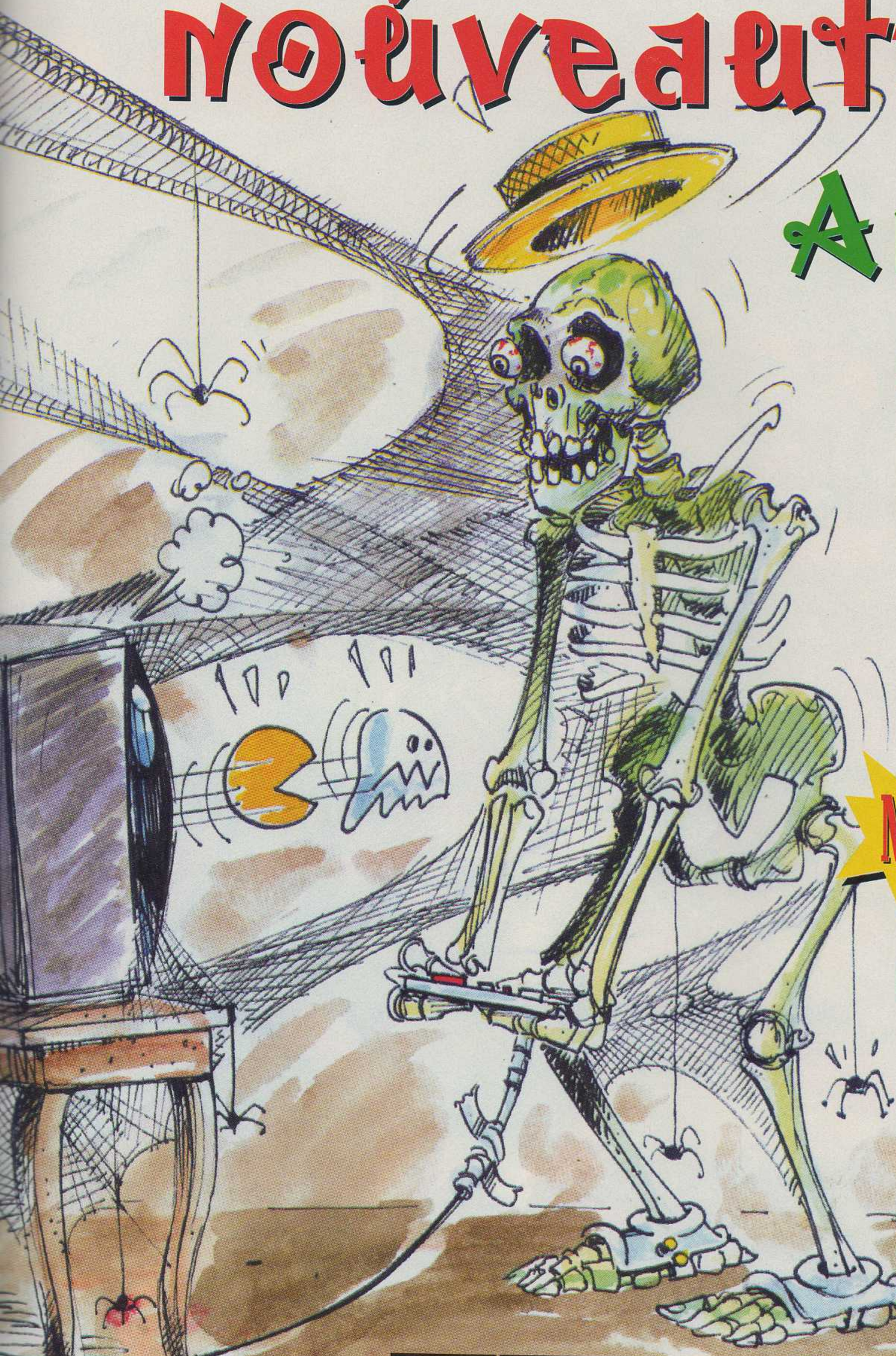
Les musiques sont sympa, en revanche les bruits d'impact se révèlent très moyens.

JOUABILITÉ — 94%

Le point fort ! Les persos disposent d'une tonne de coups qu'ils sortent sans problème.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

En panne de nouveautés ?



Arrêtez d'être vieux jeu !

Nouvelles rubriques

Les soluces complètes

Donnez vos cheats, tips astuces à Bubu !

Commandez les anciens numéros abonnez-vous !

Les métiers du Jeu Vidéo et du Multimédia

Un seul salut :

36.15 PLAYER ONE



FIGHTERS MEGAMIX

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

SEGA

Player One

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

CREDITS

160

645

680

770

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

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

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

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

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

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 le magazine Player One 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, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. **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), **de trois timbres au tarif en vigueur** et de vos coordonnées sur papier libre à :

Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.


1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
10
LE CREDIT
BOSS
DAO
10 CREDITS Flayer


1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
10
LE CREDIT
BOSS
DAO
10 CREDITS Flayer


1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
10
LE CREDIT
BOSS
DAO
10 CREDITS Flayer


1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
25
25
LE CREDIT
BOSS
DAO
25 CREDITS Flayer


1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
50
50
LE CREDIT
BOSS
DAO
50 CREDITS Flayer


1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
25
25
LE CREDIT
BOSS
DAO
25 CREDITS Flayer

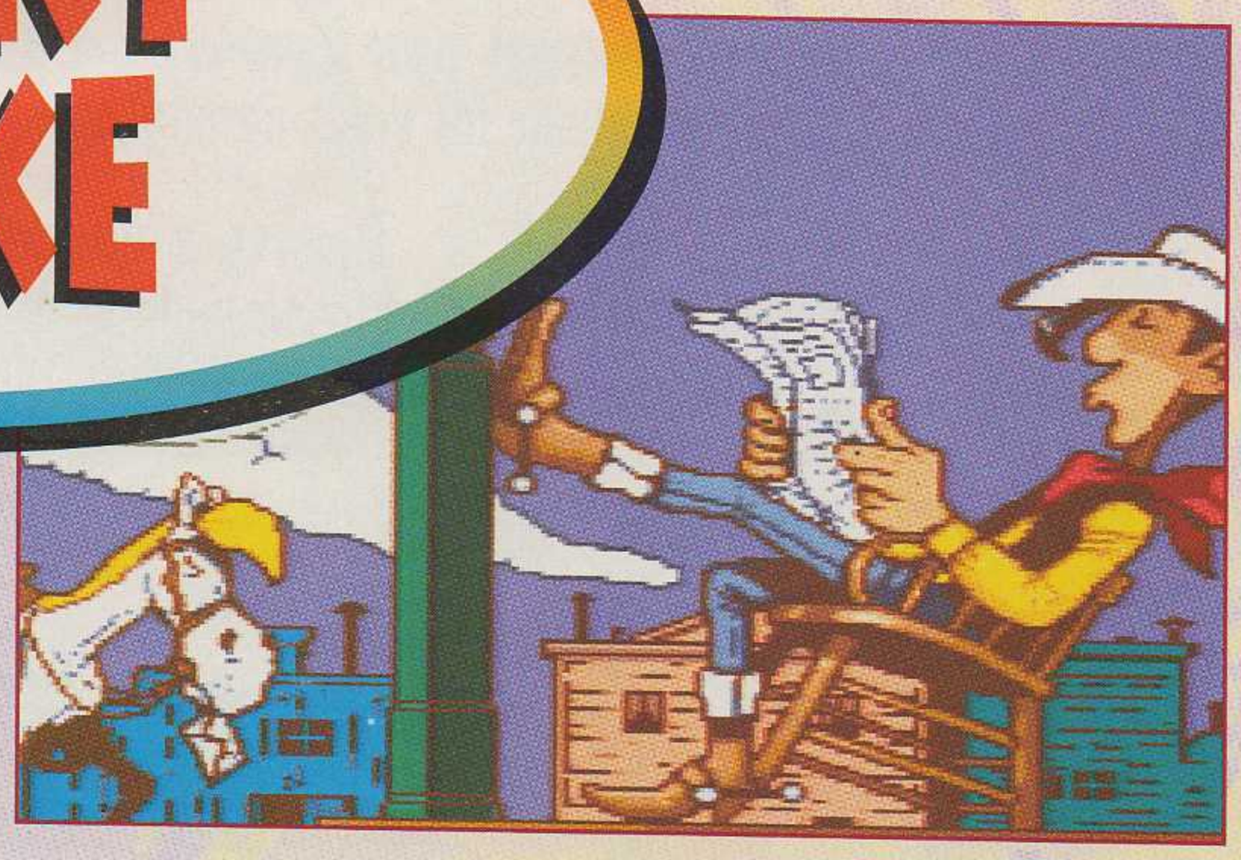

1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
10
LE CREDIT
BOSS
DAO
10 CREDITS Flayer


1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
10
LE CREDIT
BOSS
DAO
10 CREDITS Flayer


1995
SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION
10
10
LE CREDIT
BOSS
DAO
10 CREDITS Flayer

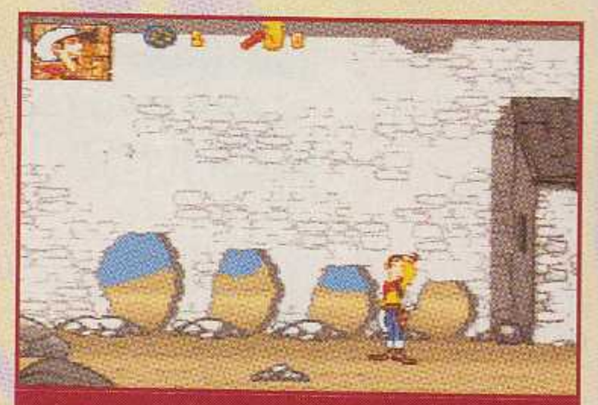
LUCKY LUKE

Super Nintendo

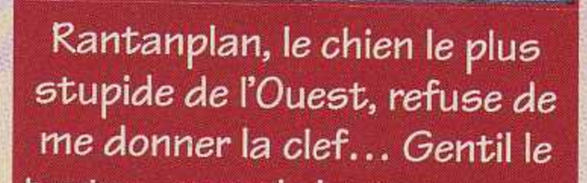


Et si Lucky Luke était le dernier jeu sur Super Nintendo ? Ce test deviendrait historique... Waouh le délire ! Alors si j'étais vous, je ne passerais pas à côté de l'histoire !

Infogrames signe probablement un de ses derniers jeux de plate-forme pour la SNES. Non ne pleurez pas, il fallait bien qu'à son tour le Tatou tourne la page. Et puis vu le dernier bébé, vous pouvez retrouver le sourire. Ce Lucky Luke jouit d'une réalisation aussi soignée que celle des Tintin. Mais si à l'inverse de ces derniers, le scénario ne repose pas sur un des nombreux albums de Morris, on retrouve bien évidemment l'ambiance de ses bédés au travers des décors, et les personnages célèbres, donc incontournables, comme les Daltons, Rantanplan, le chef Apache, Finger... Important également, l'humour est au rendez-vous. Même s'il faut reconnaître que ce n'est pas transcendant, les fans retrouveront toutefois l'esprit comique de la bande déssinée dans différents petits gags, comme par exemple le combat contre Averell... Les nombreuses animations du héros le rendent vraiment sympa à diriger. Ainsi, il peut tirer quasiment dans tous les sens, courir, grimper, se balancer... bref, c'est un héros riche et très complet... pour le plaisir de tous. Les niveaux sont très vastes, avec à chaque fois une action particulière à effectuer. Cela se traduit souvent par la recherche d'un objet qu'il faut ensuite placer dans un endroit bien précis. Quant à la difficulté du jeu, elle est parfaitement dosée, ce qui en clair signifie qu'elle ne constitue pas un frein à votre progression, comme cela avait pu être le cas avec Tintin...



Quatre trous dans le mur de la prison. Les Dalton viennent de s'évader. Il n'y a qu'eux pour être aussi bêtes !



Rantanplan, le chien le plus stupide de l'Ouest, refuse de me donner la clef... Gentil le toutou, regarde le gros nonos.

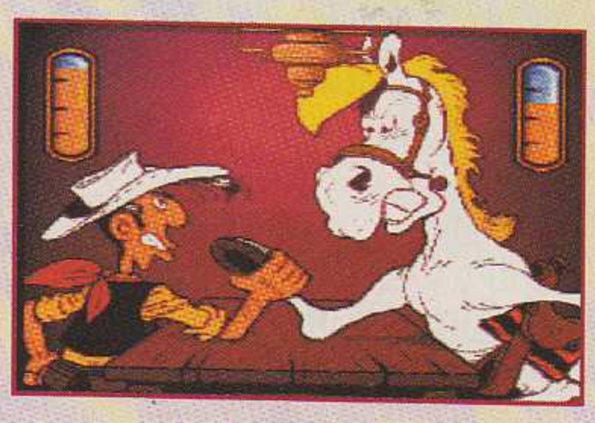
LES NIVEAUX BONUS



La loterie



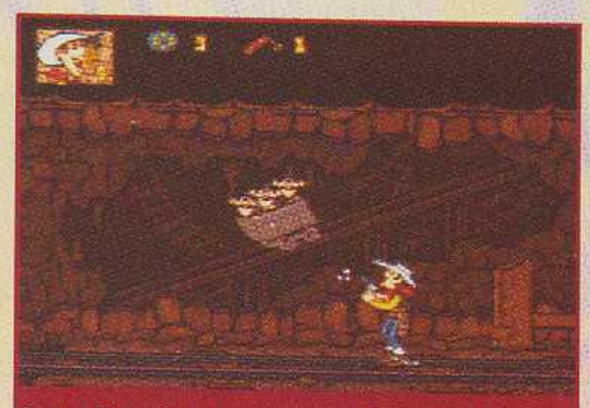
Le tir



Le bras de fer



Un exemple de duel avec, comme arbitre, le célèbre croque-mort que les fans auront tout de suite reconnu.



Inutile de tirer sur les Daltons, ils sont intouchables. En revanche, Lucky peut se méfier des bâtons de dynamite...

LUCKY LUKE

développeur
INFOGRAMES
éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS

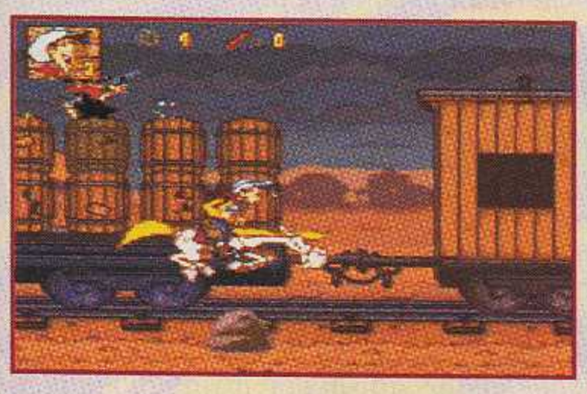
genre
ACTION/PLATE-FORME
joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE
continue
NON

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
HONNÊTE

prix
A B C D E F







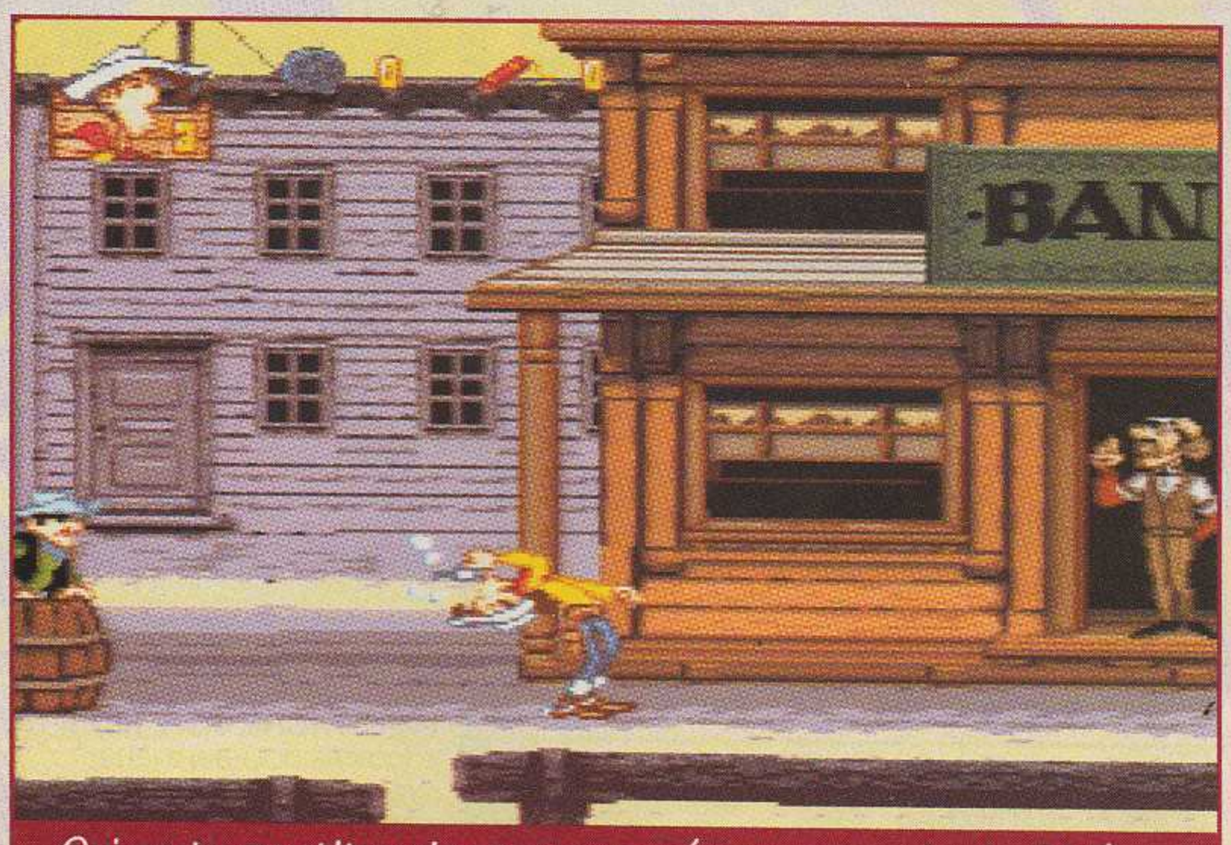






VARIONS LES PLAISIRS

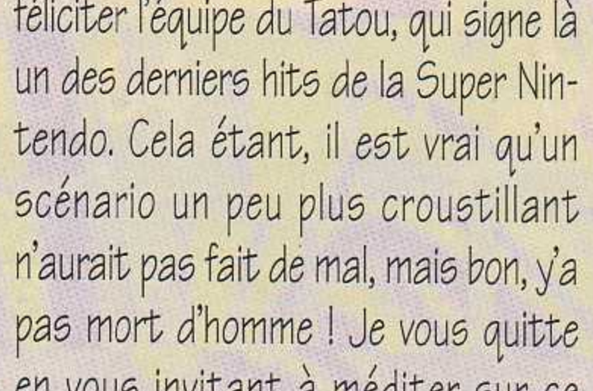
Dans Lucky Luke, on ne fait pas tout le temps la même chose. Entre deux scènes de plate-forme, attendez-vous à chevaucher Jolly Jumper, descendre une rivière, être poursuivi par une tornade, sans oublier les duels et les défis indiens. Ben, partez pas !



Qui es-tu « petit moine » pour espérer tromper Lucky ? Même le dos tourné, Luke fait mouche. Sache-le !



Finger, le magicien, s'avère être un adversaire redoutable. Évitez-le tant que vous le pourrez ; il a une sale manie…



L' inénarrable scène finale des aventures de Lucky Luke. Pauvre garçon, il s'en va toujours tout seul…

I'M POOR LONE SOME 16 BITS

En faisant le point, on ne peut que féliciter l'équipe du Tatou, qui signe là un des derniers hits de la Super Nintendo. Cela étant, il est vrai qu'un scénario un peu plus croustillant n'aurait pas fait de mal, mais bon, y'a pas mort d'homme ! Je vous quitte en vous invitant à méditer sur ce proverbe indien : « L'avis du chacal n'est pas fatalement celui de la biche. » Comprenne qui pourra…

El Didou,
ne donne pas cher de sa peau.

PLAYER FUN 90%

En résumé

Dans la lignée des adaptations de célèbres BD, Lucky Luke d'Infogrames est un jeu de plate-forme classique mais très plaisant.

GRAPHISME 90%
Le style graphique est très proche de celui de la bande-dessinée.

ANIMATION 89%
C'est toujours fluide et, surtout, bourré d'animations différentes.

SON 85%
Rien d'extraordinaire, mais rien de navrant non plus. Classique !

JOUABILITÉ 95%
On est à la limite du presque parfait. Grimper reste parfois délicat…

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

ESPACE 3

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	489,00
DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	329,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**449,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	**249,00**
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
WORMS	349,00

• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00

Promos

ASTERIX	169,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	149,00
PACK ATTACK	149,00
PAC MAN 2	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
SHAQ FU	129,00
STARGATE	149,00
SUPER BC KID	**149,00**
TERMINATOR 2	**99,00**
TINTIN AU TIBET	249,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**299,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 97 (EUR)	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00
J. MADDEN 97(EUR)	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**

• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	169,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
GYNOUG (EUR)	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	**199,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI (EUR)	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**149,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
RISTAR (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
TIME KILLER (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

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

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
FEDA	**199,00**
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	390,00
YS 5	399,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CAPTAIN QUAZAR	99,00
CASPER (NTSC)	**199,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1690 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
ART OF FIGHTING 2	390,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	690,00
FATAL FURY REAL BOUT	690,00
KARNOV'S REVENGE	249,00
SAMOURAI SHODOWN III	**690,00**
WORLD HEROES II	249,00
WORLD HEROES II JET	349,00

Nec

→ **MEMORY CARD**	**199 F**
→ **DUO + 1 JEU**	**990 F**

CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Neo Geo CD

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

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
ART OF FIGHTING 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**299,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KABUKI KLASH	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96	**449,00**
KING OF FIGHTER 96 COLL.	299,00
KING OF MONSTER 2	199,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	349,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	349,00
ROBO ARMY	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	299,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	399,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Game Gear

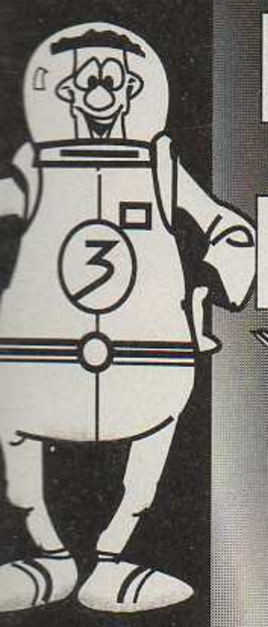
LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00



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

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

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

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

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

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

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 990 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 990 F
Liste des films disponible sur demande

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

JEUX JAP

ENNEMY ZERO	449,00
FATAL FURY REAL BOUT + CART	499,00
J LEAGUE VICTORY 97	399,00
KING OF FIGHTER 96	399,00
KING OF FIGHETER 96 + CART	489,00
LUNAR SILVER STAR	**349,00**
OGRE BATTLE	349,00
PUZZLE BUBBLE 3	399,00
RIGLOR SAGA 2	399,00
TENGAMAKIO	399,00
TERRA PHANTASTICA	399,00

JEUX EUROPEENS

AREA 51	**349,00**
ANDRETTI RACING	**369,00**
BATTLE STATION	369,00
BEDLAM	**349,00**
BLACK DOWN	349,00
BOMBERMAN	349,00
BUG TOO	349,00
BUST A MOVE 2	199,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**
CROW CITY OF ANGELS	299,00
CRUSADER NO REMORSE	349,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK LIGHT	369,00
DIE HARD TRILOGY	369,00
DOOM	**299,00**
DRAGON BALL Z 2 + 1 MANETTE	**399,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00
FIFA 97	**369,00**
FIGHTER MEGAMIX	369,00
FIGHTING VIPERS	**299,00**
GRID RUN	369,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
JOHN MADDEN 97	369,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	**369,00**
MANX TT	**369,00**
MASS DESTRUCTION	329,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
NBA JAM EXTREME	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL HOCKEY 97	369,00
NIGHT + PAD	449,00
PANDEMONIUM	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PINBALL GRAFFITI	349,00
RETURN OF FIRE	369,00
SCOR CHER	349,00
SEGA RALLY	299,00
SHINNING THE HOLY ARK	329,00
SKY TARGET	279,00
SOVIET STRIKE	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
SUPER PUZZLE FIGHTER	329,00
SYNDICATE WARS	369,00
TOMBRAIDER + PAD	**349,00**
TORICO	329,00
TOSHIDEN URA	199,00
VIRTUA COP 2 + GUN	449,00
VIRTUA FIGHTER 2	299,00
VR POOL 96	349,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**299,00**

Promos

JEUX JAP

DRAGON BALL Z 2	299,00
FIGHTER MEGAMIX	199,00
FIGHTING VIPERS	**149,00**
KING OF FIGHTER 95	**199,00**
NIGHTS	149,00
SHINNING THE HOLLY ARC	199,00
STREET FIGHTER ZERO	149,00
TOSHIDEN	**99,00**
TOSHIDEN 2	**149,00**
VAMPIRE HUNTER	99,00
VICTORY GOAL 96	149,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	199,00
BATMAN FOR EVER	199,00
BREAK POINT TENNIS	149,00
BUBBLE BUBBLE	**199,00**
D	199,00
FIFA 96	**149,00**
FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
IRON MAN	169,00
JACK IS BACK	149,00
CHAOS CONTROL	149,00
KEIO 2	199,00
MAGIC CARPET	169,00
NFL QUATERBACK 96	249,00
SLAM AND JAM 96	149,00
SPACE HULK 2	199,00
STREET FIGHTER	129,00
THEME PARK	**169,00**
TRUE PINBALL	199,00
TUNEL B1	149,00
VIRTUA RACING	**99,00**
WWF IN YOUR HOUSE	199,00
WWF WRESTLEMANIA	**169,00**
X MEN	**199,00**

JEUX USA

MYST	99,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00

NINTENDO 64 EUR + 200 F de bon d'achat* 1490 F

Nintendo 64

FIFA 64	499,00
PILOT WINGS 64	499,00
STARWARS	449,00
SUPER MARIO 64	449,00
SUPER MARIO KART 64	499,00
TUROK	549,00
WAVE RACE 64	499,00

* 4 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

VOLANT COMPATIBLE AVEC MARIO KART 64	499 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	149 F
MEMORY CARD 4X	199 F

Playstation

→ PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX	**1990 F**
→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT	**1290 F**
→ VOLANT + PEDALIER	**499 F**
→ Joystick simulateur de vol	499 F
→ Psychopad	399 F
→ Pistolet	199 F

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00
• CABLE DE LIAISON	169,00
• JOYSTICK	369,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	249,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• PRISE PERITEL RGB	169,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00

JEUX USA

DARK FORCES	249,00
RALLY CROSS	399,00

JEUX JAP

ALUNDRA	499,00
ARC THE LAD 2	399,00
BASTARD	399,00
BUSHIDO BLADES	499,00
COBRA	349,00
DRACULA X	499,00
DRAGON BALL Z 2	399,00
FINAL FANTASY VII	**499,00**
KOWLODN'S GATE	499,00
MACROSS	499,00
OVERBLOOD	299,00
RAGE RACER	**349,00**
ROCKMAN BATTLE CHASE	499,00
SENGOKU MUSOU	499,00
TIME CRISIS	499,00
TOBAL 2	499,00
VANDAEL HEART	399,00
WILD ARMS	**349,00**

JEUX EUROPEENS

2 EXTREME	**299,00**
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADDIDAS POWER SOCCER 97	**299,00**
ANDRETTI RACING	369,00
AREA 51	349,00
AREA 51 + GUN	499,00
AYRTON SENNA KART	299,00
BATTLE STATION	**369,00**
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	349,00
BUST A MOVE 2	229,00
CARNAGE HEART	299,00
COMMAND AND CONQUER	**349,00**
CONTRA	369,00
COOL BOADERS	349,00
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CROW CITY OF ANGELS	349,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	369,00
DARK LIGHT	369,00
DESCENT 2	349,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	**349,00**
DRAGON HEART	299,00
EXCALIBUR	369,00
EXHUMED	349,00
FADE TO BLACK	369,00
FIFA SOCCER 97	369,00
FINAL DOOM	349,00
FORMULA 1	369,00
GRID RUN	349,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**349,00**
IRON AND BLOOD	299,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
KING OF FIGHTER	299,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00
LEGACY OF KAIN	**349,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
LITTLE BIG ADVENTURE	369,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
NAMCO MUSEUM 3	299,00
NBA IN THE ZONE 2	369,00
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED 2	369,00
NFL QUATERBACK 97	299,00
NHL FACE OFF 97	299,00
NHL HOCKEY 97	369,00
OVERBLOOD	369,00
PANDEMONIUM	**349,00**
PANZER GENERAL II	369,,0
PERFECT WEAPON	369,,0
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PLAYER MANAGER	349,00
PORSCHE CHALLENGE	299,00
POWER RANGER ZERO	349,00
PSYCHIC FORCE	349,00
RAVEN PROJECT	349,00
REBEL ASSAULT 2	369,00
RELOADED	299,00
RESIDENT EVIL	**349,00**
RIDGE RACER REVOLUTION	329,00
ROAD RAGE	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SOUL BLADE	399,00
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPEEDSTER	349,00
SPIDER	349,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STAR GLADIATOR	**249,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	**349,00**
STREET RACER	**299,00**
SUIKODEN	349,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	329,00
SWAGMAN	**369,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TENKA	369,00
TEKKEN 2	**399,00**
TEN PIN ALLEY	349,00
TEST DRIVE : OFF ROAD	369,00
TILT	299,00
TIME COMMANDO	**329,00**
TOBAL 1	**349,00**
TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00
TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD	**399,00**
TOTAL NBA 97	299,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
TWISTED METAL 2	**299,00**
VIRTUAL POOL 96	349,00
V RALLY + T SHIRT	369,00
WARCRAFT 2	369,00
WAR GODS	349,00
WING COMMANDER 4	369,00
WINGOVER	349,00
WIPE OUT 2097	**369,00**
X COM 2	299,00

Promos

JEUX USA

OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00
RAYMAN	149,00
TOP GUN	99,00

JEUX JAP

CHORO Q	**99,00**
COSMIC RACE	99,00
NIGHT STRIKER	99,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	**199,00**
STAR GLADIATOR	**199,00**
STREET FIGHTER REAL BATTLE	**99,00**
TOSHIDEN 3	199,00
VAMPIRE	**149,00**

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	**199,00**
BATMAN FOR EVER	199,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	199,00
CHEEZY	199,00
CYBERSPEED	149,00
D	**199,00**
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR	199,00
DAVIS CUP TENNIS	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
EXTREME PINBALL	149,00
FIFA 96	**149,00**
HI OCTANE	99,00
IRON MAN XO	199,00
JET RIDER	299,00
JUPITER STRIKE	149,00
KING FIELD	299,00
KONAMI OPEN GOLF	249,00
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	249,00
NBA JAM TE	**169,00**
NBA LIVE 96	149,00
NFL QUATERBACK 97	199,00
OLYMPIC SOCCER	199,00
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RETURN FIRE	199,00
REVOLUTION X	149,00
SAMOURAI SHODOWN	**299,00**
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**149,00**
TOTAL NBA'96	**199,00**
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
WRESTLEMANIA	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	199,00

ESPACE 3 Games

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

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

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

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

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

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

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

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

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

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



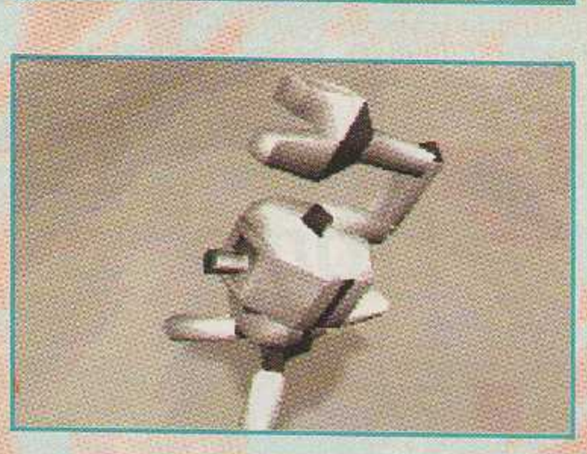
PLAYER ONE 06/97

OVERBLOOD

Pour son dernier jeu d'aventure, Electronic Arts a eu l'idée géniale de mixer deux des meilleurs softs du genre ! Overblood, c'est du Flashback pour ce qui est de la gestion 3D temps réel du décor, dans une ambiance digne de Resident Evil. On en salive d'avance...









LES PROTAGONISTES

Raz Karcy, le personnage que vous incarnez, se réveille d'un long sommeil artificiel. Dès le début du jeu, un petit robot « très humain » se joint à lui dans la quête de son identité. Vous pourrez alors contrôler alternativement l'un ou l'autre. Dans la seconde partie, le robot cède sa place à Milly, une jeune femme, avec qui vous achèverez votre quête.

La plupart des hits sont souvent annoncés longtemps à l'avance. Cependant, il arrive de temps à autre qu'un soft pointe son nez dans la plus grande indifférence jusqu'à ce qu'un œil attentif (de professionnel) s'arrête dessus. C'est le cas d'Overblood qui, d'entrée de jeu, séduit par son aspect graphique. On contrôle un personnage dans l'esprit de Resident Evil... à la différence près que les décors sont gérés en 3D. Vous disposez de trois vues (dont l'une subjective), issues de caméras dynamiques qui mettent en valeur la 3D. Sachez que vous serez régulièrement amené à passer d'une vue à l'autre pour venir à bout

Les avis de vrais aventuriers !

CHRIS : « Overblood est un jeu à l'ambiance curieuse, avec de longs moments de calme, où vous cherchez la plupart du temps à résoudre certaines énigmes ; et des instants tripants au cours desquels vous découvrez brusquement un cadavre, où vous êtes à plat ventre pour ne pas vous faire écraser par un train... Certains trouveront sans doute le jeu un peu fade après les poussées d'adrénaline que leur ont procuré Resident Evil, mais l'aventure mérite vraiment d'être vécue. Car sitôt plongé dans l'ambiance, on réussit difficilement à en décrocher. Un détail qui ne trompe pas... »

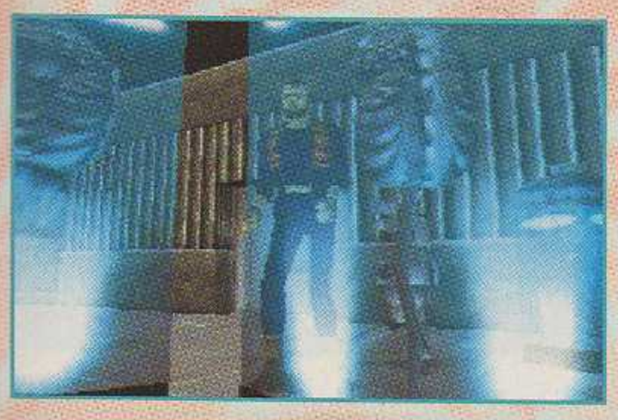
REYDA : « Sûr qu'Overblood est beau, qu'il est en bien belle 3D, que le petit robot est attachant... mais ce genre de jeu me lasse très vite. Non, ne pensez pas que je suis hermétique au genre, mais je crois que les énigmes à la noix genre « je pousse le levier derrière le bocal à sushi pour ouvrir la porte du buffet qui contient la clé... », j'ai déjà donné avec Maniac Mansion ou Zak Mac Kraken sur micro. Je préfère de loin le mode Quest de Tobal 2 ! »



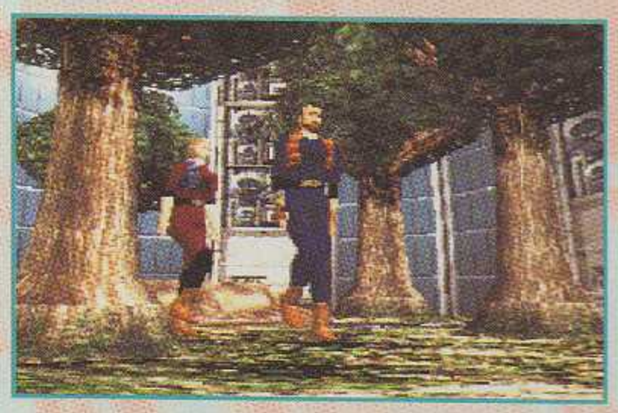
La gestion des combats rappelle l'interface de Time Commando. Dommage que les aliens ne soient pas un peu plus variés.

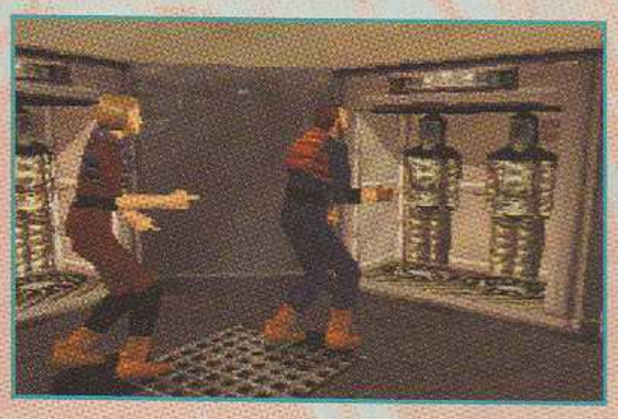
OVERBLOOD

POINTS DE VUE 3D





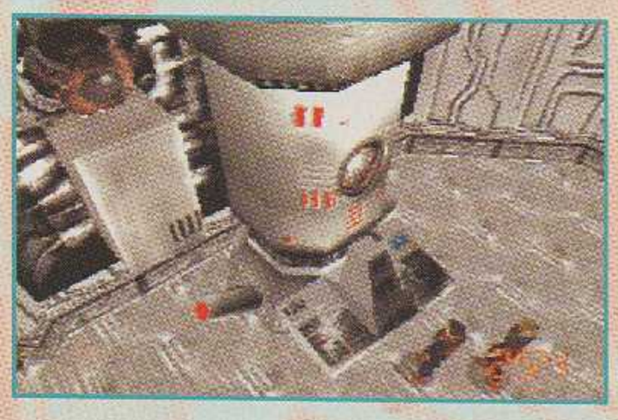













développeur
RIVERHILL SOFT
éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
ANGLAIS
genre
AVENTURE
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
BIEN DOSÉE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

En résumé

S'inspirant de Resident Evil et de Flashback, Overblood devrait s'attirer les faveurs des nombreux fans du genre.

de cette aventure, touchant au clonage d'êtres humains.
Overblood est un jeu basé essentiellement sur la réflexion, dans lequel toutefois votre progression est régulièrement entrecoupée d'affrontements avec divers styles d'aliens, résidus dégénérés de cobayes humains, ayant subi d'étranges expériences. Dans le domaine des combats, on est loin de l'ultra-violence qui caractérisait Resident Evil, mais l'ambiance et l'intérêt sont identiques. Ajoutons que votre quête sera également enrichie de quelques phases de jeu typiquement arcade. Citons notamment la séquence de pilotage d'un scooter volant, au cours de laquelle vous devez slalomer entre rochers et stalactiques parsemant une grotte... Par ailleurs, de nombreuses séquences cinématiques illustrent des événements clés faisant progresser l'intrigue. Dommage que les dialogues n'aient pas fait l'objet d'un sous-titrage pour en saisir toutes les subtilités...

Wolfen

GRAPHISME 96%
Les graphismes du jeu sont aussi réussis que les séquences cinématiques.

ANIMATION 95%
L'animation en 3D temps réel est d'une qualité irréprochable.

SON 90%
L'excellente ambiance sonore est renforcée par des musiques occasionnelles.

JOUABILITÉ 85%
Un sous-titrage en français aurait été le bienvenu.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

SWAGMAN









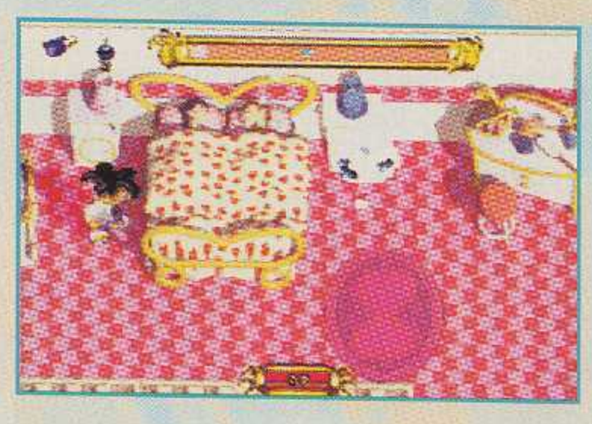
L'INTRO

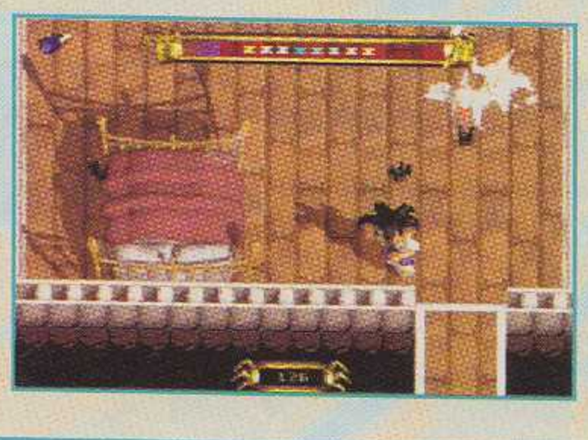
En Full Motion Vidéo, elle vous montre comment Swagman capture Hannah et Zack, qui lisent peinards chez eux.

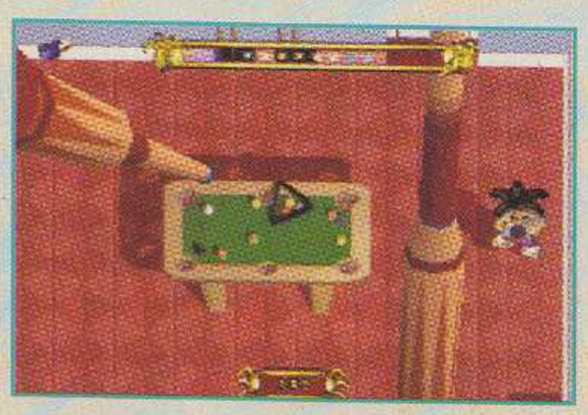
C'est l'histoire d'un petit garçon nommé Zack et de sa sœur, Annah. Tous deux sont les héros d'un jeu qui mêle action et aventure. Amateurs de challenge, d'énigmes et de puzzles en tout genre, ce jeu est pour vous.

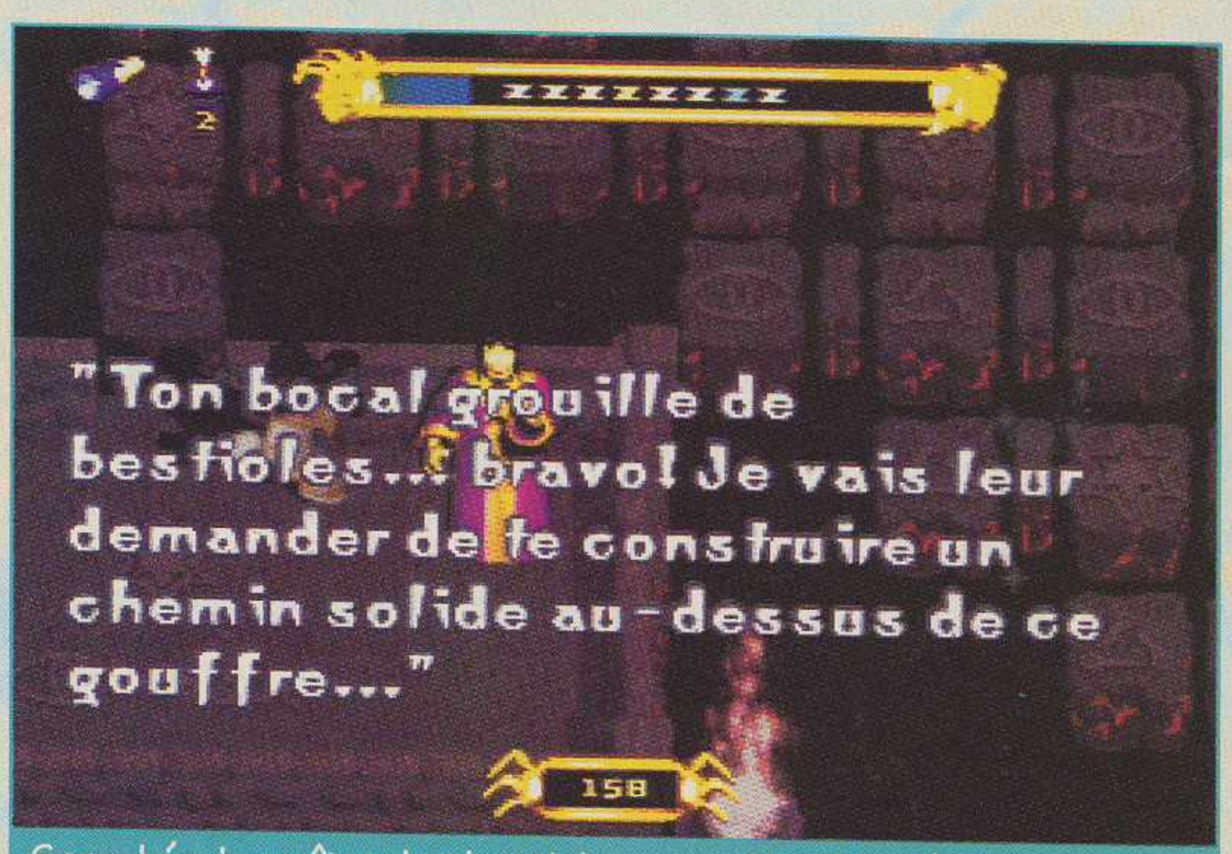
Une fois n'est pas coutume, le titre de ce jeu n'est pas le nom du héros mais celui du « méchant ». Swagman a en effet capturé Hannah ainsi que les mouches des rêves, qui sont des fées protègeant votre ville. Du coup celle-ci est plongée dans un cauchemar, et c'est à vous, du haut de vos huit ans, de l'en sortir. Dans un premier temps, vous incarnez Zack, et devez libérer sa sœur jumelle, Hannah. Après cela, vous contrôlez l'un ou l'autre de ces deux personnages. Chacun peut exécuter un certain nombre d'actions spécifiques et complémentaires : se porter mutuellement, bloquer un mécanisme, etc. À vous d'utiliser intelligemment les capacités de chacun. Vous pouvez évoluer dans le monde réel ou dans le monde des cauchemars, accessible en passant par des miroirs. Vous prenez alors une apparence monstrueuse, et disposez d'attaques différentes. Vous récupérez en cours de route des objets vous appartenant comme des lampes torches, un yoyo, et d'autres que vous devez découvrir, comme la bille téléporteuse. Ramassez aussi toutes les araignées que vous trou-









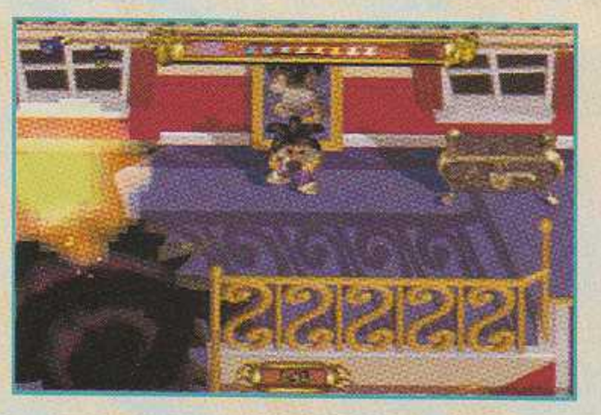


Scarabée, le maître des bestioles, vous filera de sérieux coups de mains. Grâce à lui, vos araignées vont vous montrer le bon chemin.

SWAGMAN

Dr JEKIL OU M. HYDE ?

Grâce aux miroirs, les héros pénètrent dans le monde des cauchemars, dirigé par Swagman. Ils subissent quelques transformations au passage !







Certains endroits sont plutôt périlleux. Prenez garde à ne pas tomber dans le vide.

blèmes. De plus vous devrez lutter avec des ennemis pas commodes et vous débarrasser de boss pour pouvoir délivrer les fées.
Techniquement, le soft d'Eidos est plutôt bien réalisé, l'animation est correcte, et les graphismes sont vraiments mignons, avec des couleurs bien vives. Bref, Swagman est un petit jeu d'aventure sympathique et bien fait, qui s'adresse plutôt à des joueurs expérimentés. Malgré les continus infinis, certaines énigmes sont plutôt tordues.

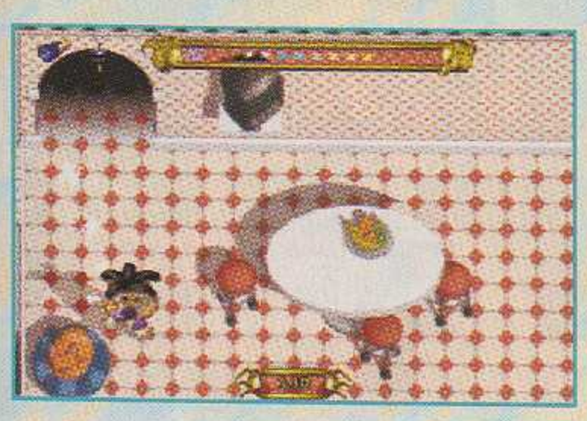
Chon

développeur
CORE
éditeur
EIDOS
textes
FRANÇAIS
genre
ACTION/AVENTURE
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
OUI
difficulté
DIFFICILE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 92%

En résumé

Eidos nous propose un drôle de jeu, au challenge balèze, malgré des graphismes mignons et enfantins.





QUELQUES ENDROITS

Voici quelques-uns des nombreux endroits que vous devrez explorer. L'aventure commence dans votre maison, puis se prolonge dans le jardin, les égouts, la cave, etc.

vez (pour les collectionner) — elles vous seront fort utiles. Dans les coffres, vous croiserez un personnage nommé Scarabée, le chef des bestioles. Il ne manquera pas de vous conseiller, et de vous aider tout au long de votre aventure.
De leur propre aveu, les créateurs se sont directement inspirés de Zelda et de Zombies. Ce n'est donc pas un hasard si on retrouve plusieurs éléments empruntés à ces deux hits. Du côté des énigmes, le fait de changer de monde par le biais de miroirs, d'exploser des murs avec des bombes, ou encore de déclencher des interrupteurs à distance est propre à Zelda. Et comme dans Zombies, les deux héros sont une fille et un garçon qui devront combattre des fantômes, etc. Les puzzles et les différentes énigmes que vous aurez à résoudre risquent de vous poser des pro-



GRAPHISME 92%
Les décors comme les personnages sont réussis. C'est beau et coloré.

ANIMATION 90%
Elle est correcte. Pas de ralentissement à déplorer.

SON 88%
Les bruitages sont bien foutus, même si il n'y a rien d'exceptionnel.

JOUABILITÉ 85%
Pas de gros problème, mais la 3D isométrique est parfois trompeuse.

1 2 Vol 1	V.F	Dragon Ball Vol 2	V.F
1 2 Vol 2	V.F	Dragon Ball Vol 3	V.F
op Hi-School	V.F	Dragon Ball Z Vol 1à11	V.F
k Jack Vol 1	V.F.S	Dragon Ball Z 12 le Film	V.F
k Jack Vol 2	V.F.S	Eight Man Vol 1	V.F
man Vol 1	V.F.S	Eight Man Vol 2	V.F
man Vol 2	V.F.S	Gunsmith Cats Vol 1	V.F
blegum Crisis Vol 1	V.F.S	Humming Bird	V.F.S
blegum Crisis Vol 2	V.F.S	Kamui	V.F
blegum Crisis Vol 3	V.F.S	Kishin Heidan Vol 1	V.F
blegum Crisis Vol 4	V.F.S	Kishin Heidan Vol 2	V.F
Up W	V.F	Kishin Heidan Vol 3	V.F
ng Freeman Vol 1	V.F.	Kishin Heidan Vol 4	V.F
ng Freeman Vol 2	V.F	Maps Vol 1	V.F.S
ng Freeman Vol 3	V.F	Maps Vol 2	V.F.S
ng Freeman Vol 4	V.F	Mermaid Scar	V.F
on Ball Vol 1	V.F	Moldiver Vol 1à3	V.F

69 F

Le Manga Video au choix parmi les 87 proposés



MANGA DISTRIBUTION

Moonlight Pierre de lune	V.F
Nom de Code Love City	V.F.S
Ran la Legende Verte Vol 1	V.F
Ran la Legende Verte Vol 2	V.F
Ran la Legende Verte Vol 3	V.F
Samouraï Shodown	V.F
Slow Step Vol 1	V.F.S
Slow Step Vol 2	V.F.S
Slow Step Vol 3	V.F.S
Spiderman Vol 1 à 2	V.F
Tatton Master	V.F
The Cockpit	V.F
Yugen Kaisha Vol 1	V.F
Yugen Kaisha Vol 2	V.F
Yugen Kaisha Vol 3	V.F
You're Under Arrest Vol 1à2	V.F.S
Wat Poe	V.F.S

Les Mangas interdits aux moins de 18 ans
Photocopie d'Identité Obligatoire

Dragon Pink Vol 1 à 3	V.F
Esclave & Soumise	V.F
Fantasmes Charnels	V.F
Imma Yojo Vol 1 à 2	V.F
Ma Sorciere Reï Reï Vol 1	V.F
Ma Sorciere Reï Reï Vol 2	V.F
Mademoiselle Meteo Vol 1	V.F
Mademoiselle Meteo Vol 2	V.F
Odyssée du Plaisir	V.F
Parade Parade	V.F
Possessions Diaboliques	V.F
Select X	V.F
Shin Angel Vol 1 à 5	V.F
Stainless Night	V.F
Visionary	V.F

MANGA'DISTRIBUTION

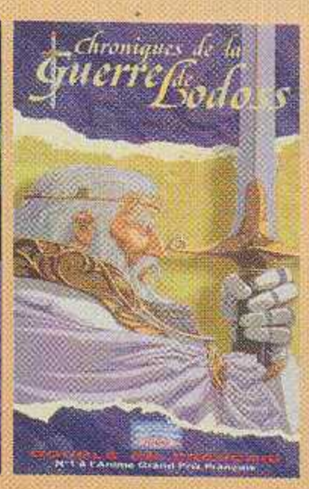
LE SPÉCIALISTE DE LA JAPANIMATION
PLUS DE 100 000 K7 VIDÉO EN STOCK
PLUS DE 250 K7 VIDÉO DIFFÉRENTES
DU JAMAIS VU !!
VENEZ NOUS VOIR
AU 13 BLD VOLTAIRE 75 011 PARIS

Provence : 21,rue des Tanneurs	Tel : 04 42 26 77 80
o : Calerie Napoleon 19 cour	Tel : 04 95 21 19 05
13,rue de l'Hotel	Tel : 05 63 38 44 45
s : 18, rue Lenepveu	Tel : 02 41 87 93 31
s : 57, rue Baudiere	Tel : 02 41 25 34 27
cy : rue de la Prefecture	Tel : 04 50 51 58 70
nas : 36, rue Nationale	Tel : 04 75 35 32 66
y Sous Bois : 12, route de Bondy	Tel : 01 48 52 05 99
y Sous Bois : C. Commercial Parinor	Tel : 01 48 67 88 72
on : 8 bis rue de l'Olivier	Tel : 04 90 86 34 84
'Arcy : 43 Av Paul Vaillant Couturier	Tel : 01 30 45 48 32
aux : 56, rue du Loup	Tel : 05 56 51 73 78
aux : 41,bis Cours de l'Ysère	Tel : 05 56 92 29 29
: 11, rue Saint Laurent	Tel : 02 31 86 29 16
Sur Mer : 7, Bld Kennedy	Tel : 04 93 22 55 21
ourg : Galerie Jean Bart	Tel : 02 33 94 28 66
y le Roi: 8, avenue Anatole France	Tel : 01 48 52 05 99
Souilly : C. Commercial Carffour	Tel : 01 60 26 08 70
Clermont Ferrand : 51, Bld Trudaine	Tel : 04 73 91 58 67
Clermont Ferrand : 8 , place Renoux	Tel : 04 73 92 08 19
Dijon : 16, rue Devosge	Tel : 03 80 58 95 94
Dijon : 44, rue Jeanin	Tel : 03 80 65 82 99
Drancy : 3, av Jean Jaures	Tel : 01 48 95 09 69
Evry : C. Commercial Evry 2	Tel : 01 64 97 81 74
Grenoble : 112 Grande Place	Tel : 04 76 09 26 68
Grenoble : 11 bis Cours Berriat	Tel : 04 76 43 27 93
La Rochelle : 20, rue du Palais	Tel : 05 48 41 73 73
La Rochelle : 8 bis rue de l'Olivier	Tel : 05 46 41 29 01
La Seyne sur Mer : 9, rue Aimable Lagane	Tel : 04 94 94 85 49
Le Mans : 53, rue Nationale	Tel : 02 43 23 96 81
Les Loges en Josas : ZI Batiment S.A.P.S	Tel : 01 39 56 08 38
Lille : 49, rue de la Monnaie	Tel : 03 20 74 97 66
Limoges : 21, rue des Tanneries	Tel : 05 55 32 37 32
Lons le Saunier : 33, rue St Desire	Tel : 03 84 24 41 59
Lyon : 52, rue de l'Université	Tel : 04 72 71 99 63
Lyon : 1, rue Lanterne	Tel : 04 78 29 93 59
Lyon : 20, rue des Lanterne	Tel : 04 78 30 49 69
Lyon : 6, rue Octavio Mey	Tel : 04 78 29 00 71
Macon : 19, rue Gabriel Jeanton	Tel : 03 85 39 09 52
Marseille : 49, rue de Paradis	Tel : 04 91 33 33 44
Marseille : 25 Bld Salvator	Tel : 04 91 55 61 58
Marseille : 3, rue Estelle	Tel : 04 91 55 67 73
Melun : 9, avenue Tiers	Tel : 01 64 39 46 99
Metz : 1, avenue Ney Galerie	Tel : 03 87 74 95 58
Montlucon : 9, rue des Remouleurs	Tel : 04 70 05 94 82
Montpellier : 1, rue Saint Come	Tel : 04 67 52 97 05
Moulin : 48,50 route des Coutelliers	Tel : 04 70 34 09 95
Mulhouse : 15, rue Paille	Tel : 03 89 66 51 55
Nancy : 48, rue Henri Poincarre	Tel : 03 83 37 82 72
Nantes : 12, rue Jean Jacques Rousseau	Tel : 02 40 69 26 99
Nantes : 13, rue du Chateau	Tel : 02 97 42 49 56
Nice : 2, rue Saint Siagre	Tel : 04 93 80 63 32
Nice : 24, rue Delilla	Tel : 04 93 80 34 29
Nice : 2, rue Mascoinat	Tel : 04 93 80 51 04





Armitage Vol 1 à 4	V.F	89 F
Art Of Figthing	V.F	89 F
Baoh le Visiteur	V.F	89 F
Black Jack Vol 3	V.F.S	99 F
Bubble Gum Crisis Vol 5 à 6	V.F.S	99 F
Chasseurs de Vampires	V.F	89 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6	V.F.S	99 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 2	V.F	109 F
Chronique de Lodoss Vol 3	V.F	119 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	89 F
Dancougar	V.F	99 F
Dominion Vol 1 à 2	V.F	89 F
El Hazard Vol 1 à 2	V.F	99 F
El Hazard Vol 3	V.F	109 F
Fire Emblem New	V.F.S	109 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	89 F
Fam & Ihrlie New	V.F.S	109 F
Golden Boy Vol 1 à 2	V.F	99 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 2	V.F	99 F
Iria Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Ken le Survivant	V.F	99 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Kishin Heidan Vol 4	V.F	99 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kojiro le Film	V.F	99 F
Les Cités D'or Vol 1 à 2	V.F	99 F
Les Cités D'or Vol 3 à 8	V.F	119 F
La Legende de Lemnear	V.F.S	89 F
Macross 2 Vol 1 à 2	V.F	89 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F	99 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F	89 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Nuku- Nuku Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Nuku- Nuku Vol 3 New	V.F.S	109 F
Orange Road Vol 1 à 3	V.F	89 F
Plastic Little	V.F	89 F
Ranma 1/2 le Film Vol 1 à 2	V.F	99 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Réincarnation Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Réincarnation Vol 3	V.F.S	119 F
Rock'n Rule New	V.F.S	109 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	89 F
Slayer New	V.F.S	109 F
Tenchi Muyo Vol 1 à 3	V.F	89 F
The Hard	V.F	89 F
Vampire Wars New	V.F.S	109 F
Yoko Leda New	V.F.S	109 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F
You're Under Arrest Vol 2	V.F	99 F
Wild Cats Vol 1 à 4 New	V.F	109 F



Les Cités d'Or


Bubble Gum Crisis


Les Cités d'Or



La Guerre de


La Guerre de Lodoss


El Hazard


Ken le Survivant


Reincarnation



Cobra


Tapion & Gogeta

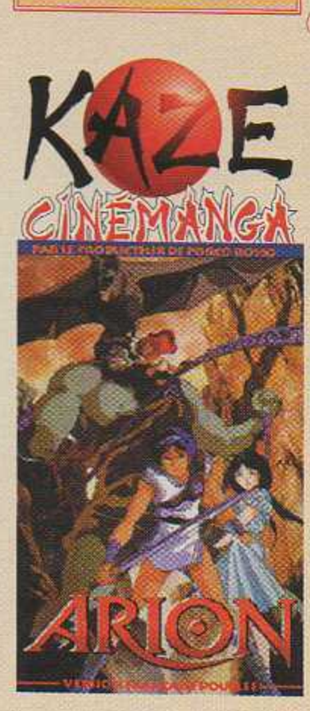

Bestials Sévices


Ange des Ténèbres


Belle et Diable


Cris et Châtiments


Select X







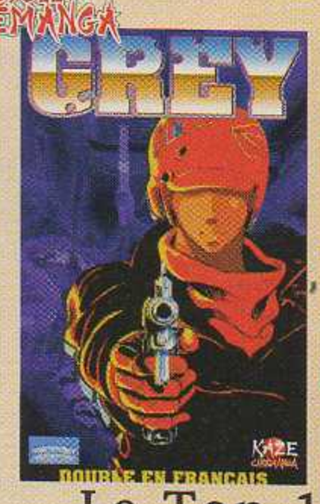




Les Mangas interdits aux moins de 18 ans
Photocopie d'Identité Obligatoire

Ange des Ténèbres Vol 1 à 4	V.F	99
Belle et Diable New	V.F	99
Bestials Sévices New	V.F	99
Cris et Châtiments New	V.F	99
Dark Side Blue	V.F.S	99
Docteur Feel Good	V.F	89
Hard Stock New	V.F	99
La 51è Galaxie	V.F	89
Magical Twilight Vol 1 à 3	V.F	89
Mission Extrême Vol 1	V.F	99
Mission Extrême Vol 2 New	V.F	99
Miss Visionary Vol 2	V.F	89
Ogenki Clinic	V.F	89
Poupée du Vice	V.F	99
Sailor Guerrières Vol 1 à 2	V.F	99
Sex Fighter New	V.F	99
Twin Angel Vol 1 à 2	V.F	89
Twin Angel Vol 3 à 4 New	V.F	99
Twin Dolls Vol 1 à 2	V.F	89
Urotsukidoji 3 Vol 1 à 4	V.F	99
Urotsukidoji 4 Vol 1 New	V.F	109

Si vous avez a
Ninja Scroo







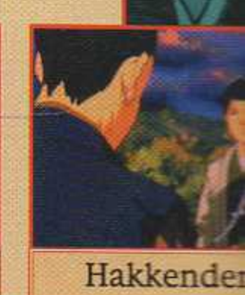
Le Top 15 des Nouveautées

Arion	V.F	11
Robotech Vol 1 + 1 Cadeau	V.F	11
Robotech Vol 2 + 1 Cadeau	V.F	11
Hakkenden Vol 1	V.F	11
Grey Cine Manga	V.F	11
City Hunter	V.F.S	11
El Hazard Vol 4	V.F	11
Chronique de lodoss Vol 4	V.F	10
Les Heroes de la Galaxie	V.F	11
Cite D'Or Vol 9 + 1 Cadeau	V.F	11
Cite D'Or Vol 10 + 1 Cadeau	V.F	11
Galaxie Express 999	V.F	11
Macross 2 Vol 3	V.F	10
Gunsmith Cat Vol 3	V.F	10
Golden Boy Vol 3	V.F	10






Grey

Robotech

Hakkenden

Nimes :	11, rue des Chapeliers	Tel : 04 66 67 84 67	Rennes :	10, rue Bradrairie	Tel : 02 99 78 28 93
Orange :	7, rue Victor Hugo	Tel : 04 90 34 32 38	Roubaix :	110, rue de Lannoy	Tel : 02 20 73 49 43
Paris 5 :	24 , rue de Monge	Tel : 01 48 18 13 90	Rouen :	13, rue des Augustin	Tel : 02 35 89 02 78
Paris 5 :	7, rue Dante	Tel : 01 43 25 54 76	Rouen :	160, rue Eau de Robec	Tel : 02 35 15 47 46
Paris 11 :	13 Bld Voltaire	Tel : 01 48 06 26 53	Rumilly :	11 place Croisollet	Tel : 04 50 01 18 33
Paris 11 :	123 Bld Voltaire	Tel : 01 44 93 51 31	Sallanches :	23, rue du Dr Berthollet	Tel : 04 50 91 20 87
Paris 11 :	37, rue de Latte	Tel : 01 43 14 04 49	Saint Etienne :	22, rue du 11 Novembre	Tel : 04 77 47 27 69
Paris 11 :	17, rue Trousseau	Tel : 01 48 05 06 08	Saint Etienne :	13, rue de la Republique	Tel : 04 77 38 43 45
Paris 13 :	86, rue de Baudricourt	Tel : 01 44 24 92 91	Saint Victoret :	C. Commercial Geant Cas	Tel : 04 42 75 24 24
Paris 14 :	16 bis, rue d'Odessa	Tel : 01 43 20 71 73	Strasbourg :	41, quai des Bateliers	Tel : 03 88 35 53 09
Paris 17 :	94, avenue de Clichy	Tel : 01 42 63 41 08	Strasbourg :	85, rue des Jesuites	Tel : 03 88 79 10 90
Pau :	15, rue Mathieu Lalanne	Tel : 05 59 27 16 89	Thionville :	2, avenue Clemenceau	Tel : 03 82 53 72 90
Perpignan :	2 Bld Felix Mercader	Tel : 04 68 54 28 36	Toulouse :	7, rue Romiguieres	Tel : 04 61 21 64 44
Perpignan :	35, rue Marechal Foch	Tel : 04 68 34 05 11	Tours :	17, rue Nationale	Tel : 02 47 20 21 37
Poitier :	3, rue du Chaudron d'Or	Tel : 05 49 37 00 80	Troyes :	15, rue du General De Gaulle	Tel : 03 25 73 63 78
Reims :	68, rue d'Erlon	Tel : 03 26 88 42 38	Troye :	5, rue Aristide Briand	Tel : 03 25 73 51 86
Reims :	9, rue Salin	Tel : 03 26 77 91 10	Vieux Mans :	6, rue Saint Honoré	Tel : 02 43 28 06 23
Rennes :	3, rue Saint Melaine	Tel : 02 99 38 69 02	Wattelos :	C. Commercial Leclerc	Tel : 03 20 80 27 64

BON DE COMMANDE

OU POUR NE PAS ABIMER VOTRE MAGAZINE RECOPIEZ MOI, SUR PAPIER LIBRE À ENVO
MANGA'STORE 13 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 01 47 00 99 57

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Code Postal _____

Ville _____

Tel _____

Frais de Port Colissimo Jour + 2 , 25 F
Frais de Port Chronopost Jour + 1 , 40 F
Règlement : Chèque, C.B, Mandat

N° C.B _____

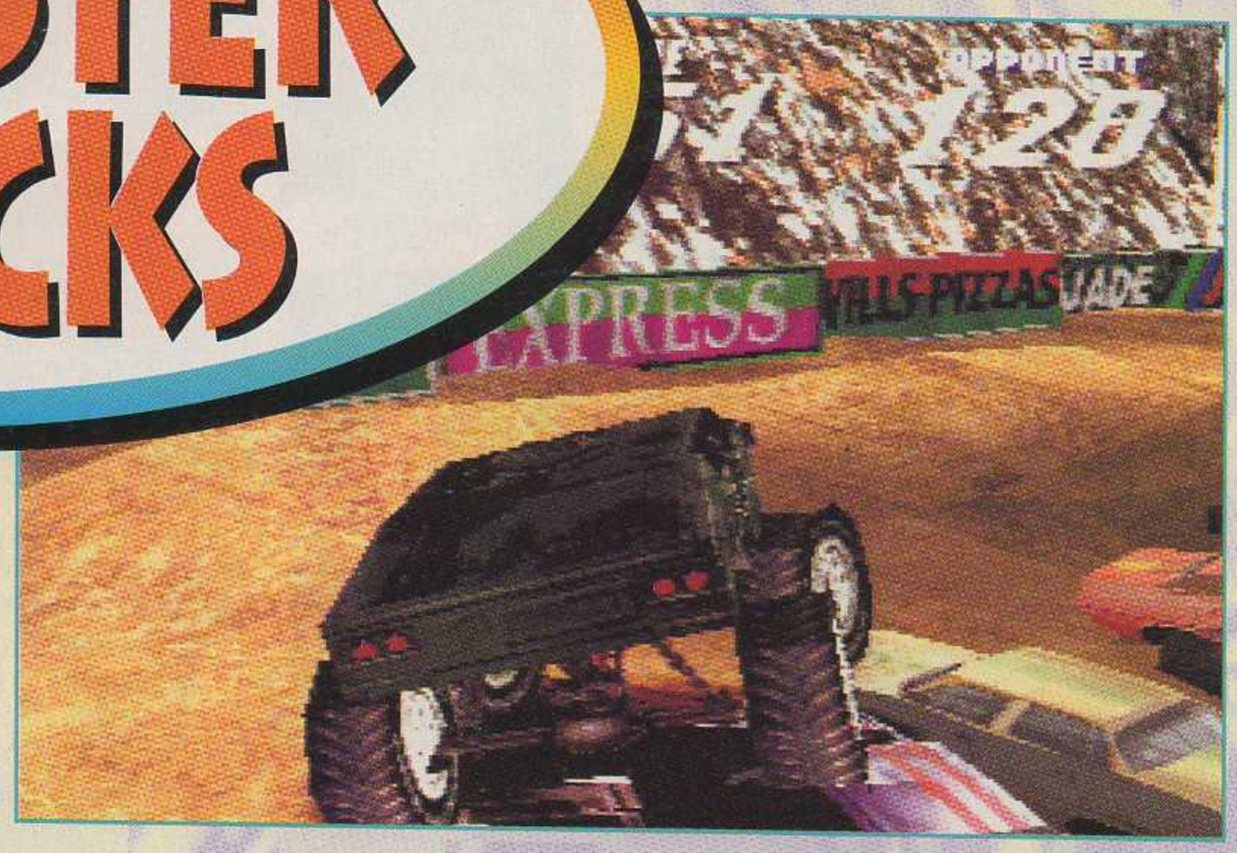
Expire à Fin le _____ / _____

Titre du Film	Pr
Frais de port Belgique, Suisse, Dom Tom 70F	
Total à Payer+Port	

MONSTER TRUCKS

PlayStation

PlayStation MONSTER TRUCKS



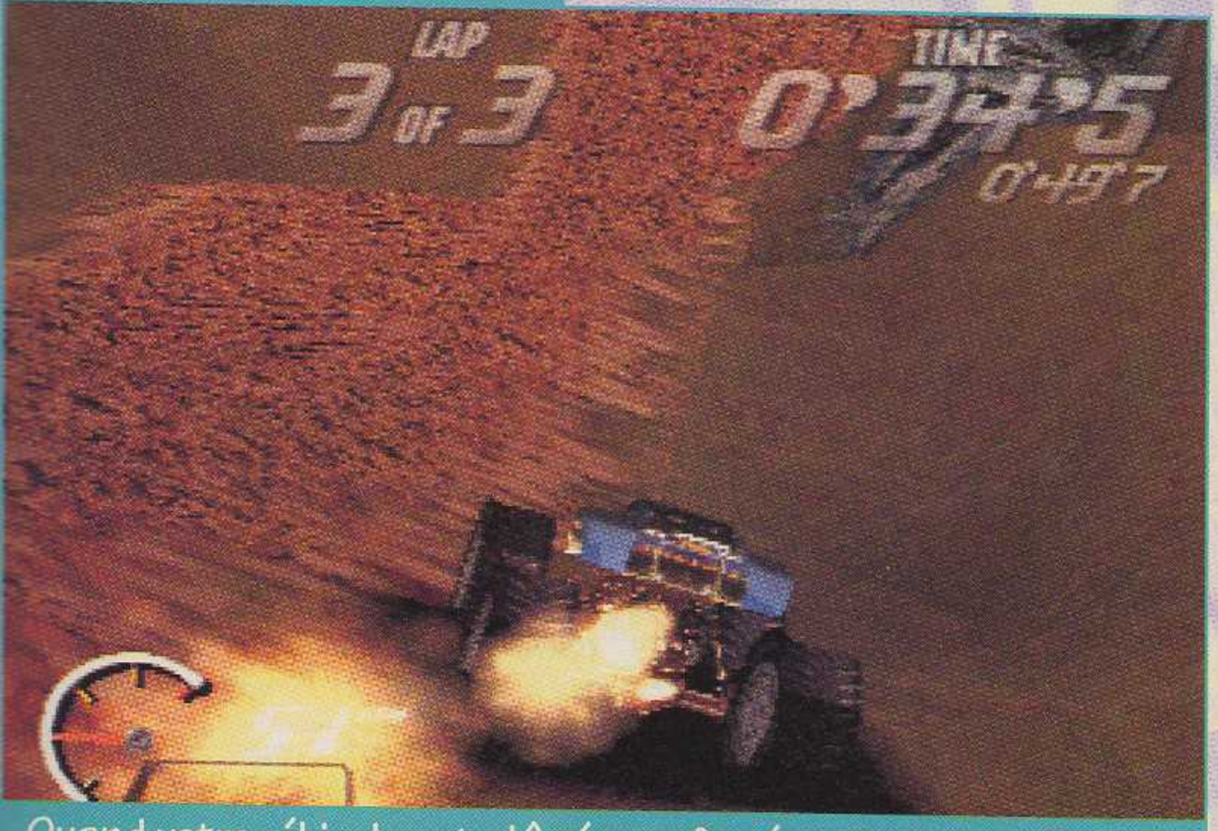
développeur
REFLEXION
éditeur
PSYGNOSIS
textes
ANGLAIS
genre
COURSE ARCADE
joueur(s)
1 À 2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MODULABLE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 88%

Ça faisait un bout de temps que ce Monster Trucks était annoncé. Pas vraiment un jeu de course à la Formula One, ni un jeu de casse à la Destruction Derby, Monster Trucks possède un style bien à part.

On s'attendait à un match entre Hardcore 4X4 et Monster Trucks, eh bien celui-ci n'aura pas lieu car les deux softs sont trop différents. Alors que le premier proposait des courses de 4X4 traditionnelles, le second a un esprit plus destroy. Vous avez le choix entre trois modes de jeu : Circuit Racing, Time Trial et Crash. Le premier est une sorte de course d'orientation, dans laquelle vous devez passer par un certain nombre de balises. Le second propose une course plus traditionnelle avec une ligne de départ et d'arrivée, et le dernier vous offre la possibilité de vous essayer à un show qui fait fureur aux États-Unis : écrabouiller des voitures avec un monstre d'acier aux roues surdimensionnées. C'est d'ailleurs ce type de véhicule que vous pourrez sélectionner (neuf au choix). Techniquement, les graphismes ne sont pas trop mauvais, et les bruitages auraient gagné en réalisme si on entendait mieux les suspensions (comme dans Hardcore). Reste que le fun est présent, puisque vous pourrez faire des bonds hallucinants en décollant sur les bosses. Mais si seule la performance pure vous intéresse, il vaudra mieux éviter de décoller pour ne pas perdre de la vitesse. Bref, Monster Trucks est amusant mais risque de vous ennuyer à long terme.

Chon



Quand votre véhicule est abîmé, une fumée noire et, parfois, des flammes s'échappent de l'arrière. L'abandon n'est pas loin !

En résumé

Avec Monster Trucks, vous ferez des courses d'orientation, et broierez de la tôle à bord d'un monstre mécanique !

GRAPHISME 89%
Les véhicules sont bien réalisés, et l'effet du soleil bien rendu.

ANIMATION 89%
Ça bouge relativement bien, sans ralentissement apparent.

SON 83%
Le bruit des suspensions aurait pu être amélioré. Pour le reste ça va.

JOUABILITÉ 90%
Pas de problème, ça braque bien ; le tout est de bien prendre les bosses.

100
95
90
85%
80
75
70
65
60
55
50

IL VA VOUS COUPER LE SOUFFLE



ANACONDA

le prédateur

Columbia Films présente une production CL CINEMA LINE FILM CORPORATION Un film de LUIS LLOSA "ANACONDA LE PREDATEUR" (ANACONDA) Avec JENNIFER LOPEZ ICE CUBE JON VOIGHT ERIC STOLTZ JONATHAN HYDE OWEN WILSON
Co-producteur BEAU MARKS Musique de RANDY EDELMAN Montage MICHAEL R. MILLER, ACE Production designer KIRK M. PETRUCCELLI Directeur de la Photographie BILL BUTLER, ASC Producteur Executif SUSAN RUSKIN Histoire de HANS BAUER
Scénario de JOHN MANDEL & MARK HASKELL SMITH Produit par VERNA HARRAH, LEONARD RABINOWITZ, CAROLE LITTLE Réalisé par LUIS LLOSA

SDDS Sony Dynamic Digital Sound DANS CERTAINES SALLES

DOLBY STEREO DANS CERTAINES SALLES

LE 25 JUIN AU CINEMA

DISTRIBUÉ PAR COLUMBIA TRISTAR FILMS (FRANCE) S.A.

UN FILM COLUMBIA

PINBALL GRAFFITI

Saturn

Saturn

PINBALL GRAFFITI



En règle générale, les jeux de flippers se suivent et se ressemblent. Mais Pinball Graffiti a su trouver le petit plus qui donne un véritable sens au jeu. Explications.

Pinball Graffiti propose trois flippers gérés en 3D qui paraissent assez austères, de prime abord. Et quelques parties suffisent pour constater que, malgré les apparences, les flips sont plutôt riches et proposent nombre de choses à réaliser. Mais en marge de ces éléments classiques, ce jeu est doté d'une option démente à laquelle personne n'avait pensé auparavant : grâce au mode Story, vous allez écumer les States à la recherche d'adversaires acceptant de vous affronter au flipper ! Une victoire se soldant par un gain de cent dollars. Vous pourrez, en outre, participer à un tournoi afin d'améliorer votre classement et gagner des sommes nettement plus conséquentes. La finalité du jeu consiste à accumuler suffisamment d'argent pour acheter des flippers qui viendront enrichir votre collection personnelle. Par ailleurs, vos voyages seront marqués par des rencontres plus ou moins bonnes. Certains vous auguilleront sur de nouveaux tournois, tandis que des auto-stoppeuses sans scrupules vous dépouilleront d'une partie de vos gains... Enfin, si vous êtes fauché, vous aurez toujours la possibilité de vous refaire en vous essayant au dunk dans une phase de jeu de basket ! Vous voyez, ce titre est bourré d'excellentes idées qui lui confère une bonne durée de vie.

Wolfen



Non ce n'est pas une erreur de photo ! Un petit jeu de basket permet de gagner un peu d'argent en mode Story.

développeur
VICTOR
éditeur
VIRGIN
textes
ANGLAIS
genre
FLIPPER
joueur(s)
1 A 2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
MOYENNE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

95%

PLAYER FUN 90%

En résumé

Tout est réuni pour transformer un flipper en véritable jeu d'aventure : tournois, classement, gains, rencontres...

GRAPHISME 90%
Les vues des flippers en 3D et les séquences cinématiques sont plutôt réussies.

ANIMATION 90%
Rien à redire. Heureusement, car l'animation conditionne la réussite d'un flip'.

SON 80%
Musiques sympa. Moins bien dans le domaine des effets sonores...

JOUABILITÉ 85%
Les flippers ont un très léger temps de réaction. Cela dit on s'y fait vite.

100
90
85
80
75
70
65
60
55
50

PlayStation

PC CD ROM

POUR 1 JOUEUR ou 2 JOUEURS

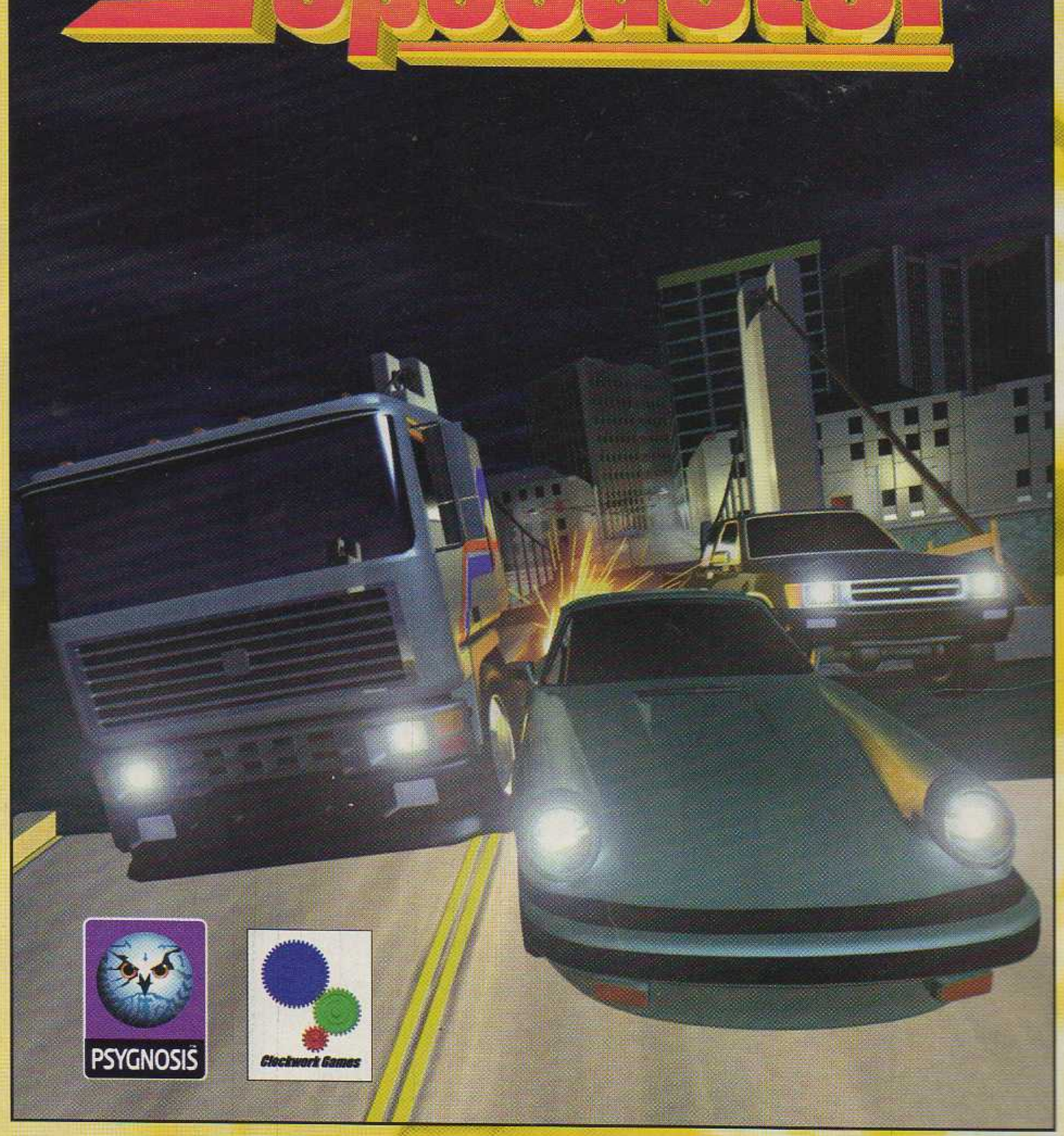
LA COURSE A L'ETAT PUR!

LA COURSE A L'ETAT PUR!

EN FACE-À FACE

EN FACE-À FACE

Speedster



PSYGNOSIS

Clockwork Games

© 1997 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved. Published by Psygnosis Ltd. Developed by Clockwork Games. Speedster, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited.

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997

ViteVu

PLAYSTATION

Darklight Conflict



prix A B C D E F **93 %**

éditeur
ELECTRONIC ARTS

textes
FRANCAIS

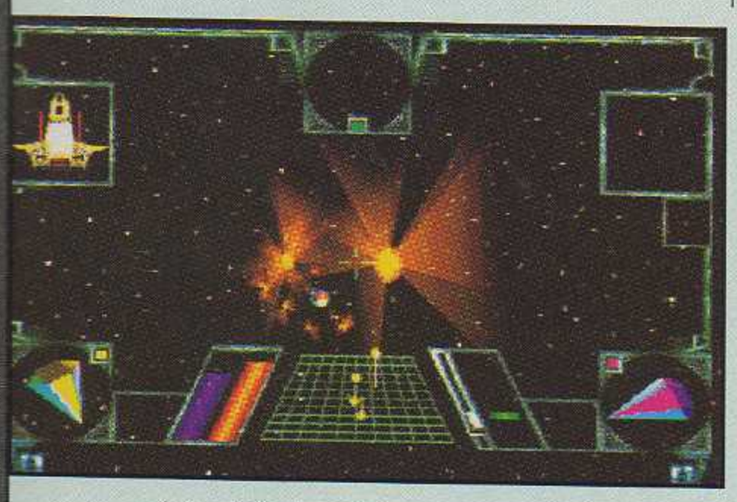
genre
SIMULATION DE VOL

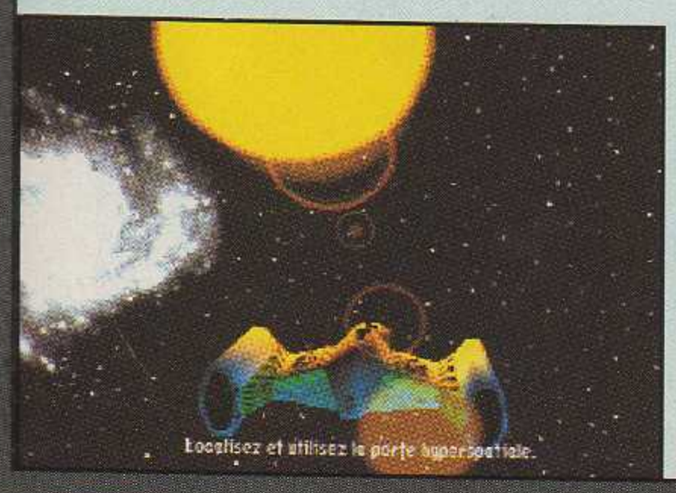
nombre de joueurs
1

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
OUI

Alors qu'on attend le quatrième volet du film/jeu interactif Wing Commander, voici qu'arrive sans crier gare Darklight Conflict. Ce soft est tout simplement un « WC-like », sans film interactif. En fait le seul point commun avec la référence précitée est l'aspect simulation de vol futuriste. Tout frais moulu de l'école, vous débarquez sur le vaisseau amiral de la flotte « reptonne » où vous allez mettre en pratique la théorie. Avant le baptême du feu, vous devrez accomplir neuf missions destinées à vous familiariser avec les techniques de combats spatiaux et avec le large éventail d'armes dont vous disposerez en mission réelle. Dès le premier vol, force est de constater que l'environnement stellaire est beaucoup plus classe que celui de Wing Commander, avec notamment des effets de halo lorsque vous volez avec le soleil de face. La première confrontation sera l'occasion d'admirer le rendu visuel des divers canons de base ainsi que les jeux de lumière subtils sur les textures, très fines au demeurant, des divers vaisseaux. D'un point de vue pilotage, l'interface très simple n'entâche en rien le réalisme, et la fluidité de l'animation est de rigueur. Enfin la variété des missions est vraiment agréables .Bref, il ne fait aucun doute que les fans de la série culte vont être confronté à un choix cornelien avec l'arrivée du trouble-fête Darklight Conflict dans le choix de leur prochaine simulation. Mais si vous en avez les moyens offrez-vous les deux





Wolfen

SATURN

Pandemonium!



prix A B C D E F **93 %**

éditeur
SEGA

textes
ANGLAIS

genre
PLATE-FORME

nombre de joueurs
1

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
OUI

Six mois après son arrivée tonitruante sur PlayStation (voir P070), Pandemonium! débarque sur Saturn. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme qui mêle habilement 2D et 3D. La progression est quelque peu conditionnée, puisque vous n'avez pas une liberté totale de mouvements. Mais les angles de caméra qui accompagnent l'action font vite oublier ce détail. Une fois de plus, le passage sur la 32 bits de Sega ne se fait pas sans heurts, car les graphismes sont un peu moins fins que sur PlayStation. Mais la réalisation est cependant plus que correcte.

Chon

SATURN

Sky Target



prix A B C D E F **50 %**

éditeur
SEGA

textes
ANGLAIS

genre
SHOOT'EM UP 3D

nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON

continue
OUI

Sky Target est en quelque sorte la suite d'Afterburner, en 3D polygonale. Vous dirigez un avion de chasse (vu de derrière) dans des combats aériens 100 % arcade. Vous disposez d'une mitrailleuse et de missiles, avec lesquels vous « lockez » vos ennemis. L'action a été quelque peu enrichie par la présence de cibles au sol, d'énormes boss, et de scènes « en piqué ». Mais c'est toujours aussi confus et bourrin. Les graphismes, très tramés, vous plairont si vous vous appelez Reyda. Dans le cas contraire, vous préférerez un jeu à l'action équivalente, mais plus prenante : Panzer Dragoon.

Bubu

Fans de pouvoir et de conquête,

à vos paddles !



Pour participer au concours, tapez 3615 Player One sur votre Minitel et choisissez "jeu Virgin".

Gagnez des jeux

COMMAND & CONQUER™



PlayStation™

Virgin INTERactive

Westwood™

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 30 jeux Command & Conquer sur PlayStation. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One du 24/05/97 au 29/06/97.

Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios, Inc.© 95.96 Westwood Studios Inc. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

adidas Power Soccer	n° 36
asper	n° 37
es Chevaliers de Baphomet	n° 39
rash Bandicoot	n° 38
ade to Black	n° 37
ternational Track & Field	n° 36
omax	n° 38
andemonium	n° 39
oviet Strike	n° 39
omb Raider	n° 38
ipEout 2097	n° 39

SATURN

iscworld	n° 37
ne Need for Speed	n° 36
ights	n° 37
anzer Dragoon II	n° 36
treet Fighter Alpha 2	n° 39
omb Raider	n° 38
rtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

ero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
atman Forever	n° 31, 32 et 33
reath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2
Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 3
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 34
Donkey Kong Land 2	n° 38
Double Dragon	n° 5
DragonHeart	n° 36
Duck Tales	n° 6
Gargoyle's Quest	n° 4 à 8
Gremlins II	n° 7
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 39
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 37
Super Mario Land	n° 1
Super Mario Land 2	n° 22 à 28
Tetris	n° 8
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 4
Toshinden	n° 35
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

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.

Délai d'acheminement 4 semaines

ultra Player one

Les soluce

Vanda
Heart

La Cité de
enfant
perdus

Les Trucs
en vrac,
les soluces,
Champions
et le Top...
Autant de
rubriques
concoctées
pour vous
aider à
mieux
jouer !

TRUCS EN VRAC

Champions

Top

LBA

2e partie

TRUCS ET ASTUCES

Bonne nouvelle : il y a des codes qui vont peut-être vous aider à gagner une voiture de rêve ! Il s'agit des cheats de Porsche Challenge grâce auxquels, je l'espère, vous réaliserez des « temps » pour le concours Sony...
Mauvaise nouvelle : aucun de vos plans n'a été sélectionné. Ce n'est que partie remise. Ainsi le mois prochain, si vous envoyez des « chefs-d'œuvre » aussi beaux que les dessins du Courrier, il y aura un jeu à gagner.
Bubu, prix concours 97.

Mots de passe

Rally Cross (PlayStation US)

Ces codes sont destinés à la version américaine... mais ils devraient fonctionner sur l'européenne. Pour cela, il faut les rentrer à la place de votre nom, dans les « Highscore » ou en « New Season ». Sachez qu'une fois le code validé, rien ne vous empêche de revenir en arrière dans les menus, pour débuter n'importe quel type de partie (Single Race, etc.).
- Voitures collant à la route : stone_ _ _ _
- Voitures très légères : feather_ _
- Gravité lunaire (on s'envole) : float_ _ _ _

louveau :
lein de soluces !
LE NOUVEAU
3615 PLAYER ONE
Tapez *S

Command & Conquer

Saturn

Super armes et bonus à volonté

Bubu



Si vous souhaitez conquérir rapidement des territoires, vous êtes invités à programmer les commandes ci-dessous ! Il faut au préalable démarrer une partie puis appuyez sur Pause (si au cours de la manœuvre le menu apparaît, change ou disparaît,



cela n'a aucune importance).
- Voir tout le territoire immédiatement : **Haut, Bas, Droite, Gauche, A, Haut, Bas, Droite, Gauche, A.**
- S'enrichir de 5 000 $: **Droite, Gauche, A, B, C, Z, Y, X, Droite, Gauche.**
- Obtenir immédiatement toutes

LE CODE DU MOIS



les constructions et véhicules accessibles pour la mission — vous devez d'abord avoir une centrale électrique et des baraquements (type caserne). Faites le code : **Y, A, B, B, A, Bas, A, B, B, A, Bas, Haut.**
- Construire un laboratoire (vous devez posséder les mêmes constructions que pour le code précédent), appuyez sur : **C, Droite, A, Z, Y, B, Haut, B, B, A.**
- L'Orca VTOL tire au laser, au lieu de lâcher ses missiles. Bien sûr, il vous faut cet hélicoptère pour que le code fonctionne. Tapez alors : **X, Y, Z, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, X.**
- Attaque aérienne : **A, B, C, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, C.**
- Satellite doté d'un canon à ions : **A, B, C, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, B.**
- Bombe nucléaire : **A, B, C, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, A.**



Bomberman

Saturn

Aller au niveau de son choix

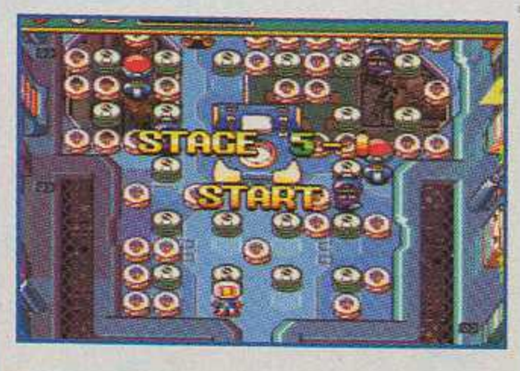
Adèle Scott



Les manipulations ci-dessous sont à effectuer à l'écran titre. Ensuite, démarrez une partie (faites Start, etc.) en mode Histoire. Vous commencerez directement au niveau sélectionné.
Niveau 2 : **L + R + B + Diagonale Arrière-Haut.**



Niveau 3 : **L + R + C + Diagonale Avant-Haut.**
Niveau 4 : **L + R + X + Diagonale Avant-Haut.**
Niveau 5 : **L + R + Y + Haut.**



Porsche Challenge

PlayStation

Nouveau pilote, voiture, modes de jeu.

NiChon



Les codes s'effectuent — rapidement — à l'écran du menu principal. S'ils sont réussis, des rires se font entendre (étonnant et drôle, non ?), et le menu « triche » apparaît (allez



dedans pour voir quels codes sont activés). Débutez ensuite une partie pour vérifier le résultat.
- Incarner le pilote d'essai : **Droite +** ■ **, Gauche +** ● **+ Select.**
- Course folle : **Haut, Gauche, Droite + Select.**
- Voir la séquence de fin : ■ , ● , **Gauche + Select, Droite + Select.**
- Voiture invisible : ■ **+** ● **, L2 + R2,** ■ **+** ● **, L1 + R1,** ■ **+** ●**.**
Attention, le jeu plantera dès le début de la course (mais bon, la voiture est marrante à voir).
- Porsche Mega Boxer : ■ **+ Select,** ● **+ Select,** ■ **+** ● **+ Select.**
- Votre voiture fait des super sauts : ■ , ● , ■ .





Dark Forces

PlayStation américaine

Menu « triche »

Bubu



Avec ce super menu « triche », la force sera « forcément » avec vous ! Il faut effectuer le code durant une partie, sans appuyer sur Pause au préalable : **Gauche,** ● , ✕ , **Droite,** ● ,



✕ **, Bas,** ● , ✕ . Le menu apparaît automatiquement, et vous pouvez alors activer (dans l'ordre) l'invincibilité, les coordonnées de position à l'écran, le plan complet avec localisation des ennemis et bonus,



le « Pogo », l'écran en affichage Pal, la totalité des armes pleines de munitions, figer les ennemis, aller au niveau suivant (pour cela, sortez du menu, mettez la Pause et sélectionnez l'option). En appuyant sur Select, la combinaison protectrice et le masque à gaz pourront être activés dans le menu classique. Et pour que réapparaisse le menu « triche », refaites le code à chaque fois.



Samouraï Shodown III

PlayStation

Diriger Zankuro

Bubu



Si vous n'êtes pas une « samouraï chochotte », Zankuro est le personnage qu'il vous faut. Pour l'obtenir, suivez bien la démarche. À l'écran de sélection des persos, les joueurs 1 et/ou 2 ne doivent d'abord toucher qu'au bouton Start. Tout en le maintenant enfoncé, ils déplacent ensuite le curseur sur les persos suivants (dans l'ordre) : Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, Shizmaru. Enfin, sur ce dernier, toujours avec le bouton **Start** enfoncé, ils appuient sur ✕ + ● . Deux Zankuro devraient apparaître…



Mots de passe

- Meilleur angle de braquage : spinner_ _
- Double roue à l'arrière : fat_tires
- Pas de roues : no_wheels
- Que les roues : wheels_ _ _ _
- Rookie Season gagnée : vet_me_ _ _
- Veteran Season gagnée : im_a_pro_
- Normal, Head-On, Mixed Pro Seasons gagnées : weeoo_ _ _ _

NBA Live 97 (PlayStation)

Pour avoir 40 joueurs cachés, tapez les noms ci-dessous. Mais avant, allez dans les « Effectifs » -> « Nouveau joueur » -> « Créer joueur ». Ensuite, entrez le prénom et le nom du joueur. Attention : respectez les majuscules et minuscules, et appuyez sur Start sur la dernière lettre, pour qu'ils soient validés. Dès que les nom et prénom sont correctement programmés, un menu apparaît. Attention, il vous précise bien que le joueur est activé comme un joueur libre.

Amory Wong
Allan Johanson
Brian Krause
Dom Humphrey
Daniel Ng
Robert White
Dan Scott
David Bollo
Sebastiaan Reinarz
Sheila Allan
Michael Vanaselja
Casey O'Brien
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso

Mots de passe

Kim Gill
Mark Soderwall
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam MacKay-Smith
Traz Damji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Chow
Tarrnie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Ivan Allen
Brian Wideen
Brent Nielson
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean O'Brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson

Soviet Strike (PlayStation)

Sept vies au lieu de trois : NOSFERATU
Vies infinies : ELVISLIVES

Soviet Strike (Saturn)

Codes des niveaux :
- Mer Noire : KRAZHA
- Mer Caspienne : VERBLUD
- Opération Dracula : YADRO
- Opération Kremlin : PERIWOROT

Dark Forces (PlayStation américaine)

Pour ouvrir tous les niveaux, entrez le mot de passe suivant : P3NDCQNY2 (la liste

King Of Fighters 95

PlayStation

Les deux boss, trois fois le même perso

Bubu



Je vous ai déjà donné ce code lors de la sortie en import du jeu. Le voici à nouveau pour la version officielle, suivi d'un autre code. À l'écran de sélection des persos, choisissez d'abord « Yes » pour le « Team Edit ». Puis, maintenez **Start**, et faites : **Haut + ●, Droite + ■, Gauche + ×, Bas + ▲.** Les deux boss feront leur apparition. Ensuite, si vous faites : **Bas + ▲, Gauche + ×, Droite + ■, Haut + ●**, vous pourrez sélectionner trois fois le même perso dans votre équipe, en « Team Mode ».





Titan Wars

PlayStation

Niveaux cachés, vidéos

Tituan Lamazou (Brest)



Je savais bien que la version Sony de ce jeu comporterait elle aussi une tonne de niveaux cachés. Et c'est un lecteur breton qui a trouvé les codes correspondants. Il faut activer la



Pause durant le jeu pour faire apparaître le menu d'options, puis taper les codes. Ne tenez pas compte du déplacement du





curseur ; si votre manip' est bonne, le niveau se chargera automatiquement.
- Niveau The Trench : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas.**
- Niveau House Hunt : **Droite, Bas, Bas, Gauche, ▲, ■, Droite, Bas.**



- Niveau Still Trippin : **Droite, Bas, Bas, Gauche, ×, ■, Droite, Start.**
- Niveau Frost Byte : **Droite, Bas, Bas, Gauche, ×, Haut, Droite, Droite.**
- Niveau La Horde (comme le jeu) : **Droite, Bas, Bas, Gauche, ●, Haut, Bas.**
- Niveau Undersea : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Start, Haut, ×.**
- Niveau Offworld (comme le jeu) : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, ■, ●, ▲, ●, ■, Droite.**
- Niveau Corkscrew : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Start, ●, Droite, Haut.**
- Toutes les vidéos : **Droite, Bas, Bas, Gauche, Bas, Haut, ●, ×, ■, Bas** (appuyez sur Start pour changer de séquence).

Manx TT

Saturn

Nouvelles motos

« Level 93 » (via le 3615 Player One)



En mode Arcade, à l'écran « Select Transmission », effectuez les combinaisons ci-dessous… si vous êtes des hommes.
- Conduire la super moto noire : **Haut, Haut, Bas, Droite, Gauche, Z, Y.** Au départ de la



course, vous aurez « la bécane qui tue ». Broum, broum !
- Conduire un mouton (bêee oui !) : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Z, Y.** Au départ de la course, les motards chevaucheront des moutons. Mais, il faudra quand même passer les vitesses.



Re-loaded

PlayStation

Menu « triche »

Bubu



Au mois d'avril, en guise de poisson, je vous avais donné un code qui ne marchait pas. Rassurez-vous, cette nouvelle



« fournée » fonctionne vraiment... à condition de bien respecter les manipulations ! Ces codes s'effectuent après avoir mis la Pause, durant une partie. Vous devez ensuite maintenir les boutons **L1 + L2** pendant 10 secondes, puis enchaîner par un code (tout en maintenant **L1 + L2** enfoncés). S'il est correctement programmé, une nouvelle ligne apparaît dans le menu des options. Placez le curseur dessus et appuyez sur ✕ (plusieurs fois si nécessaire), pour activer ce code.

Munitions : ▲, **Gauche, Gauche, Gauche,** ●, ▲, **Bas.**

Puissance du tir : **Gauche, Haut,** ✕, ●.

Recouvrer l'énergie : **Bas, Droite, Gauche,** ▲, **Droite, Bas.**

Aller au niveau suivant : **Gauche,** ▲, ✕, **Droite,** ●, ▲, **Bas.**



Sega Ages

Saturn

Nouvelles options à Out Run & Afterburner

Laura Lapelle



- Out Run : Option Cornering (la voiture dérape moins). Au menu principal, (le curseur placé sur les options), maintenez **A + C** et appuyez sur **Start** (vous entrez dans le menu).



L'option Cornering sera disponible.

- Option Smooth (graphismes légèrement différents) : à l'écran des options, (le curseur sur le Mode Select), maintenez **A + C.** Ensuite, mettez la croix de direction vers la **Gauche** ou la **Droite** pour trouver deux « Smooth » : la Japan et la Overseas.
- Afterburner II : dans le menu d'options, appuyez sur **R** pour qu'apparaisse un second menu avec la possibilité d'écouter les musiques.
- Pour Out Run et Afterburner : après leur écran de chargement respectif, maintenez (au logo Sega) **A + C + Start** enfoncés jusqu'à ce que le jeu soit chargé. Vous serez alors en mode Arcade.





Excalibur

PlayStation

Énergie, niveaux, coups...

Machine Head



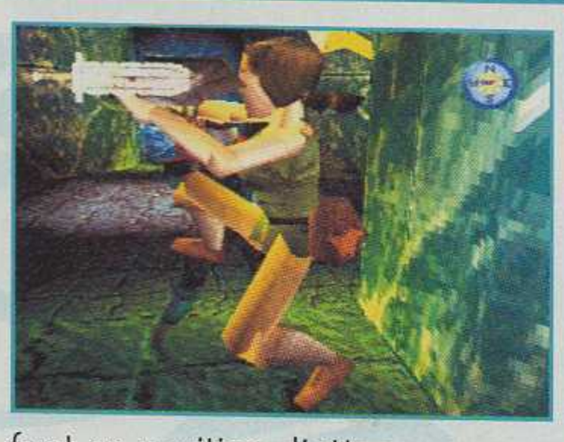
Les codes ci-dessous s'effectuent pendant une partie, après avoir appuyez sur Pause (encore et toujours). Si les manips' sont correctement effectuées, un message correspondant au code s'inscrit.

- Recouvrer votre énergie : ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■.
- La Power Epée : ▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■.
- Afficher le plan du niveau à l'écran : ●, ●, ●, ●, ■, ●, ●, ■.
- Aller au niveau suivant : ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲.

Enfin des coups spéciaux qui se font en position d'attaque :

- Saut retourné : ✕, ■, ●, ▲.
- Coup d'épée retourné : ✕, ▲, ■, ●.







Mots de passe

de tous les niveaux s'affichera).

Rebel Assault 2 (PlayStation)

Pour ouvrir tous les niveaux de chaque mode de difficulté, tapez les mots de passe ci-dessous :

- Facile : ✕ ● ✕ ● ✕ ▲
- Moyen : ✕ ■ ▲ ▲ ✕ ▲
- Difficile : ✕ ● ■ ▲ ✕ ▲

Madden 97 (PlayStation)

Pour obtenir huit équipes cachées, faites ce qui suit : sélectionnez un match « Exhibition », puis une équipe. À l'écran « User Records », inscrivez juste en dessous du mot « None », le nom « TIBURON ». Ensuite, revenez à l'écran de sélection des équipes (bouton ●), et faites défiler les équipes pour en découvrir huit nouvelles (All Madden All Time, All 50's & 60's, All 70's Team, All 80's Team, AFC, NFC, EA Sports, Tiburon).

Fade To Black (PlayStation)

Pour changer de niveau et voir toutes les scènes cinématiques, respectez bien la démarche suivante : dans les mots de passe, tapez le code ■ ▲ ● ✕ ● ▲ (le jeu affiche « Invalid Code », mais il ment !). Sortez ensuite du menu, et revenez dedans pour programmer ces autres codes :

Mots de passe

- Movie Player : ■ ✕ ● ▲ ● ✕.
- Changer de niveau : ● ● ▲ ✕ ■ ■. « Invalid Code » s'affichera encore. C'est une ruse, n'en tenez pas compte et commencez une partie. Durant le jeu, mettez la Pause, puis le curseur sur « Résumé », et pressez ●. Placez alors la croix de direction vers la Droite pour aller au niveau suivant, ou vers la Gauche pour revenir à un niveau précédent. (Julien Dubois, dans l'Eure)

Crusader : No Remorse (Saturn/ PlayStation)

FWQP
PLRQ
SZNF
TD5S
J1BT
K2CV
N3DW
M4FX
X5GZ
C6H0
D7J1
F8K2
FGL3
JFM4

Amok (Saturn)

Choix du niveau : X B A B Y X
Invincibilité : Z Z Z C Y X

us voulez être
bliés ? Envoyez
s codes à Bubu sur
E NOUVEAU
615 PLAYER ONE
apez *A

NHL Faceoff 97

PlayStation

Joueurs parfaits

Norbert Hubert Louis Faceofflics (97)



Allez à l'écran « Team Rosters », sélectionnez Create Player, et



tapez un des noms suivants : Raja Altenhoff, Tom Braski, Craig Broadbooks, Josh Hassin, Tawn Kramer, Alan Scales, Kelly Ryan, Jody Kelsey, Chris Whaley, Peter Dille, ou Craig Ostrander. Ensuite, ajoutez au nom sélectionné « 1 » en nombre, « F » en position, et 150 en poids. Sortez du menu pour aller à l'écran « SIGN FREE AGENTS », et trouver votre joueur : il aura 99 à toutes ses caractéristiques…

Sonic 3D Blast

Megadrive

Choix du niveau

Nicole Sonnjack



À l'écran titre, tapez : **B, A, Droite, A, C, Haut, Bas, A.** Enclenchez la procédure pour commencer une partie ; et juste avant le jeu, l'écran « Level Select » apparaîtra.

Spot Goes to Hollywood

Saturn

Ouvrir tous les niveaux

Alain Star



À l'écran titre, avec Start/ Options, pressez **Z, Haut, Droite, Bas, Gauche, Z,**



Gauche, Bas, Droite, Haut, Z. Cool devrait s'inscrire. Sélectionnez ce menu dans lequel « Open Levels » est affiché. Activez alors cette option, qui se transformera en « All Levels Open ».
Sortez ensuite du menu, et commencez une partie ; choisissez « Continue ». À l'écran du niveau Pirate, mettez la manette vers la Droite, pour faire apparaître les autres.

Ghen War

Saturn

Invincibilité

Imogène War



Maintenez Start, faites apparaître le menu « Brieffing », et tapez : **A, R, Bas, Droite, Haut, A, L.** Vous devriez maintenant être invulnérable.

Die Hard Arcade

Saturn

Mode Hyper à Deep Scan

Bubu & Reyda



À l'écran titre, le curseur sur Deep Scan, maintenez **X + Y + Z,** et validez. Vous entrez alors dans Hyper Deep Scan. Il y a dans cette version du jeu bien plus de sous-marins à descendre. Je vous rappelle que plus vous abattez de sous-marins, plus vous obtenez de crédits pour Die Hard. Et vu que vous pouvez aller juqu'à 99, cette astuce vous fera gagner du temps.



Madden NFL 97

PlayStation

Random Select

Madeleine Eiffel (97)



En mode « EXHIBITION », à l'écran du choix des équipes, maintenez **L2 + R2**, pour que l'ordinateur attribue les équipes (dont les secrètes) au hasard.

MAXXI GAMES

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

RESIDENCE LE NEPTUNE
AV GEORGE CLEMENCEAU
83110 SANARY
TEL : 04 94 74 34 64

34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL : 01 48 05 88 05

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT 7J / 7J

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
OUVERT DU MARDI AU DIMA

Ouverture prochaine à Bagnole

"la chaine de magasins la moins chère de France ?

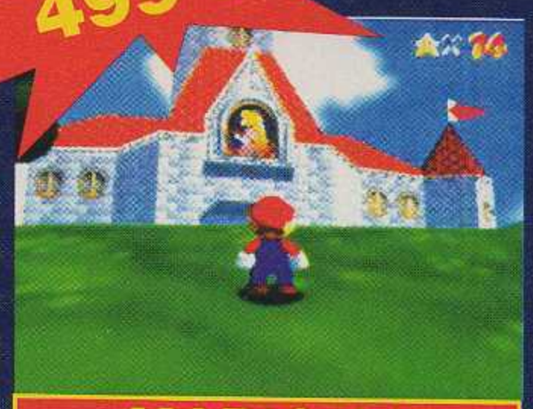
La preuve :

La console Nintendo 64 + le jeu de votre choix :

1990,00 F



499 F



MARIO 64

499 F



WAVE RACE

549 F



STAR WARS

499 f



FIFA 64

549 F



TUROK

1 MANETTE N64 : 249 F
ADAPTATEUR : 149 F

MEMORY CARD : 149 F
CABLE RGB POUR N64 US/JAP : 99 F

Tous les jeux neufs, Okaz, Playstation et Saturn moins chers qu'ailleurs

VENEZ DÉCOUVRIR NOTRE CARTE DE FIDELITÉ QUI VOUS OFFRE 50% DE REMISE SUR VOTRE JEU AU CHOIX

Vous voulez ouvrir votre magasin :
Maxxi Games recherche des partenaires.
Vos avantages :
Important Stock d'Okaz
Prix Grossiste trés avantageux
Important budget publicitaire
Contactez Mr Frontela au :
01 48 05 88 68 de 10H à 19H30

A RETOURNER A : MAXXI-GAMES 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom,Prénom : .....

Adresse : .....
Code Postal : ⌴⌴⌴⌴⌴ Ville : .....
Telephone : ⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴

REGLEMENT :
❒ Chèque bancaire Postal
❒ Mandat

Frais de Port jeux :	35 F
Frais de Port Consoles	100 F
TOTAL :	

Guide PlayStation



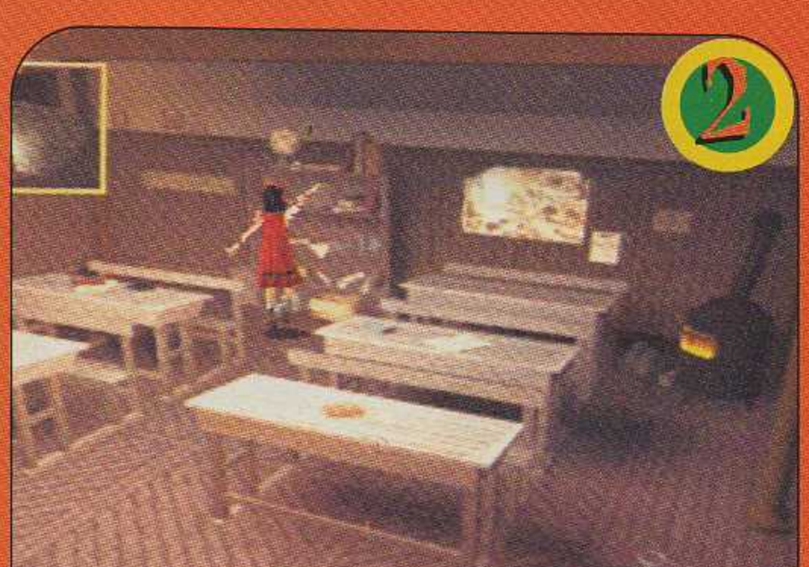
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

Bien que relativement court, la Cité des enfants perdus mérite plus que n'importe quel autre jeu une solution... du fait de sa jouabilité qui induit parfois en erreur. Voici le cheminement complet, richement illustré de toutes les actions, que devra accomplir Miette pour délivrer les enfants.

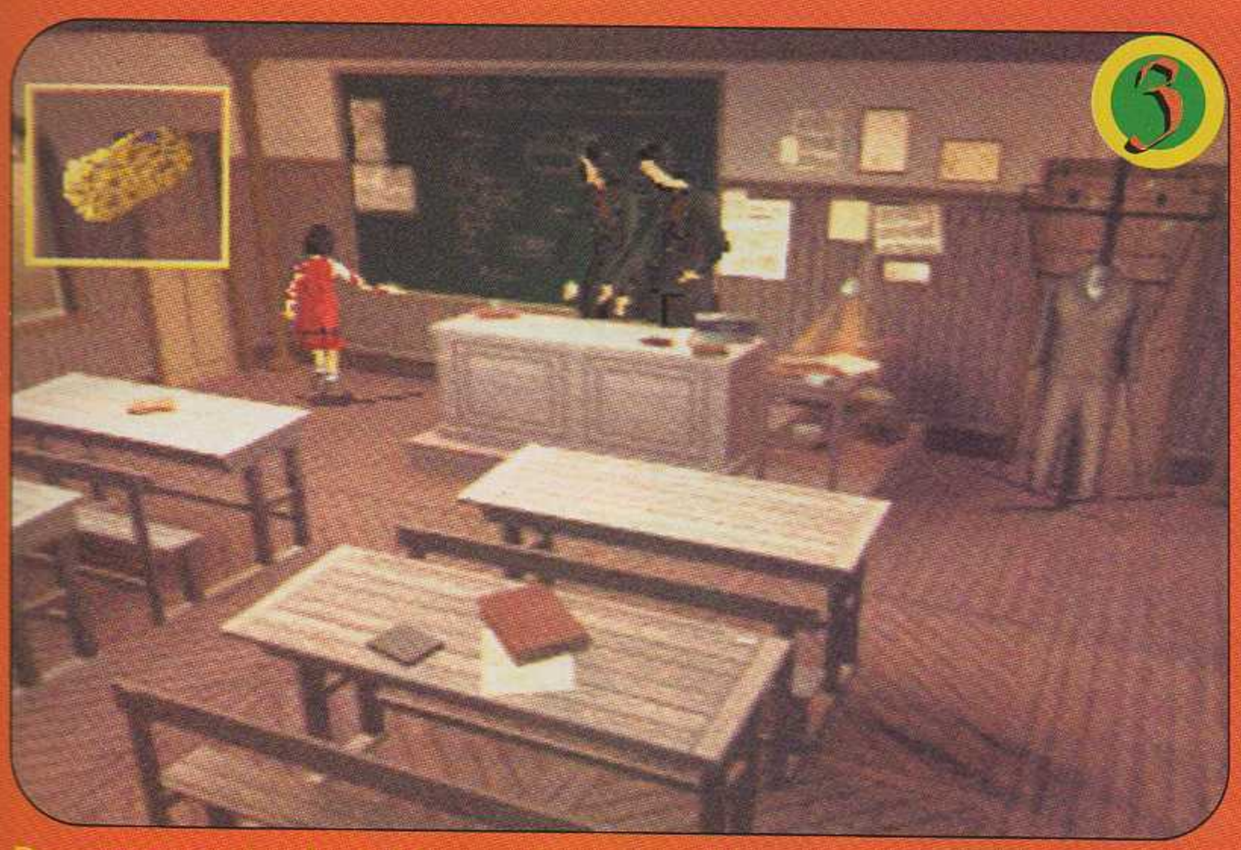
LE CASSE DE LA BARAQUE DES RECETTES

La quête de Miette débute à l'orphelinat où la directrice lui ordonne de cambrioler la baraque des recettes.

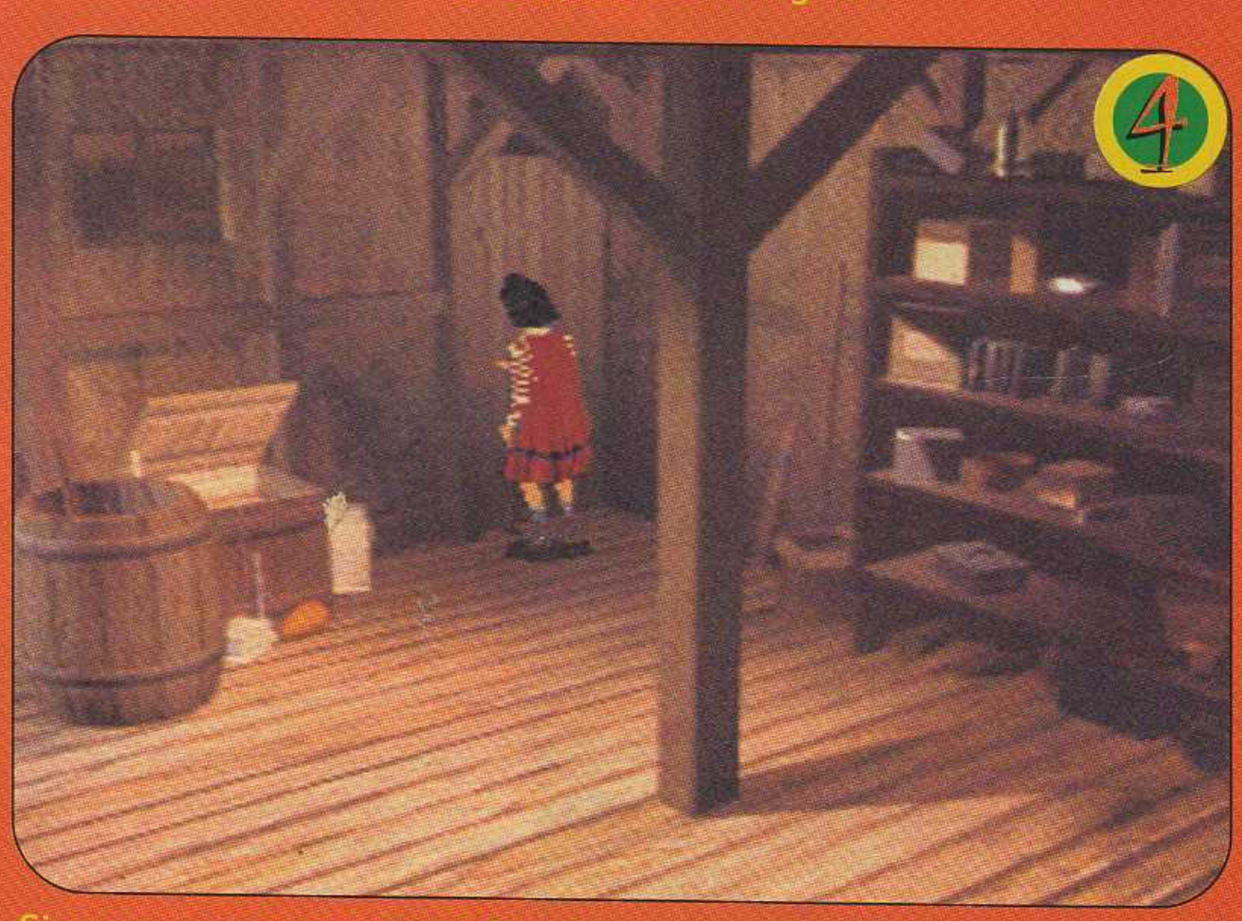
Parlez à Pieuvre afin d'obtenir quelques éclaircissements sur la tâche qui vous attend. La directrice vous répondra d'aller voir un certain La Pelade.



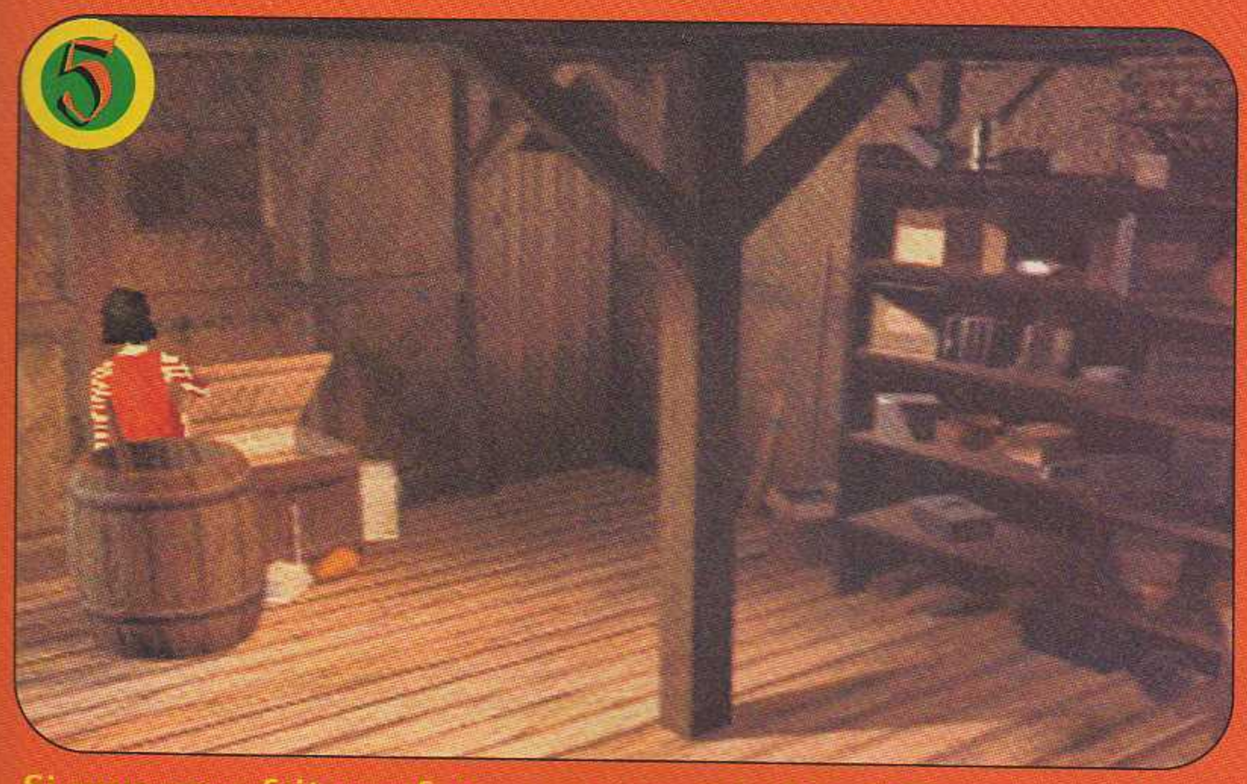
Allez au fond de la pièce et prenez le sac de billes posé sur l'étagère.



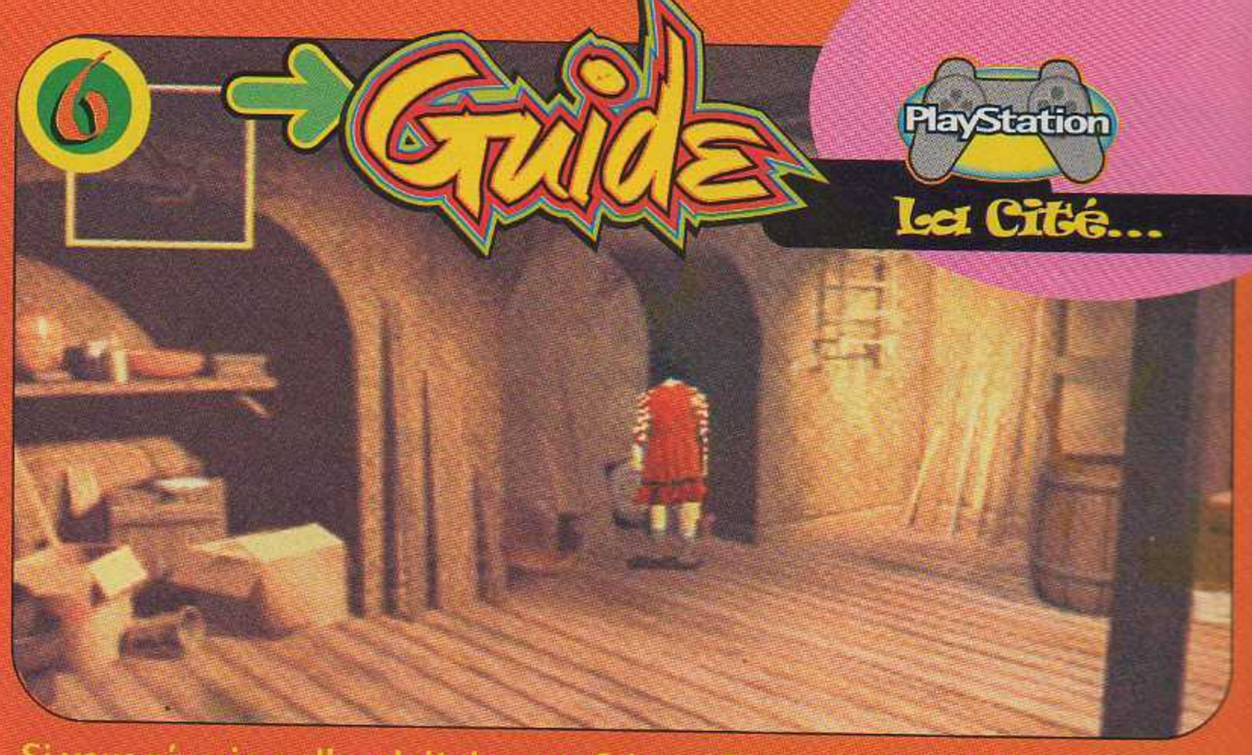
Du porte-craie du tableau, récupérez l'éponge et quittez la classe (voir 7). Si vous traînez, la directrice vous fera enfermer dans la cave (voir de 4 à 6).



Si vous vous retrouvez enfermé une première fois, ressortez par la porte tout simplement (voir 7).



Si vous vous faites enfermer une seconde fois, c'est que vous l'avez vraiment cherché ! Et ce coup-ci, la porte est verrouillée. Pas de panique : approchez de la boîte, en contournant le tonneau, et abaissez le couvercle. Grimpez dessus et sortez par le soupirail (voir 7).



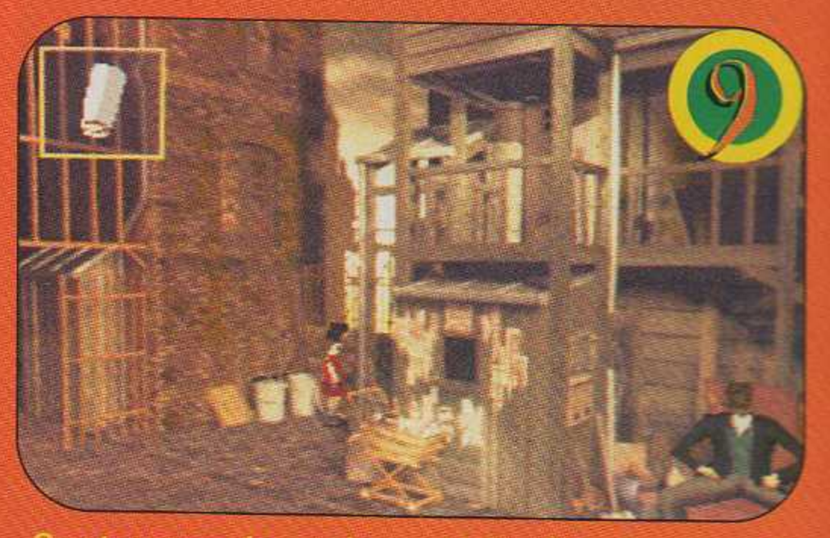
Si vous réussissez l'exploit de vous faire enfermer une troisième fois, vous trouverez porte close et, cette fois, le coffre n'aura plus de couvercle. Il ne vous restera qu'un dernier recours : crocheter la serrure (voir 7). Pour ce faire ramassez le crochet situé dans l'alcôve. Attention, au quatrième « emprisonnement », le jeu se termine sur un échec.



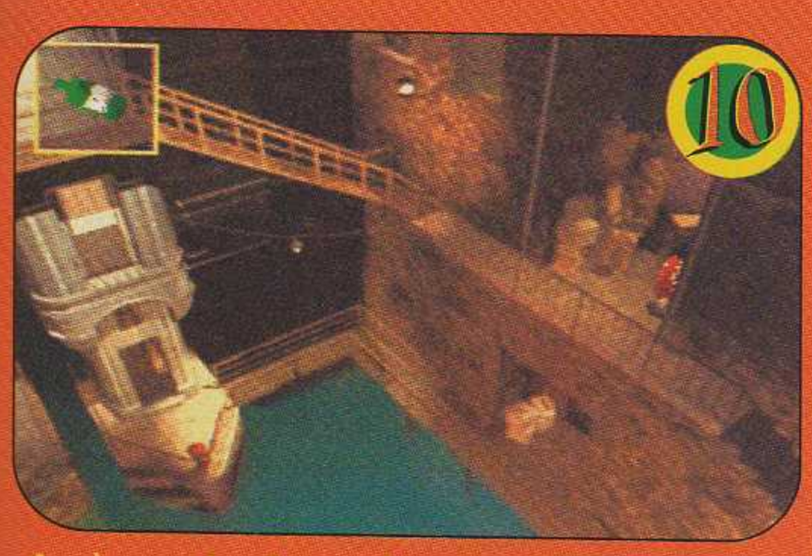
Demandez à La Pelade de vous donner la clef de la baraque des recettes. Pas contrariant pour deux sous, celui-ci vous la remet sans difficulté.



Récupérez les deux bouteilles vides déposées négligemment en haut de l'escalier de la cave, dans le coin.



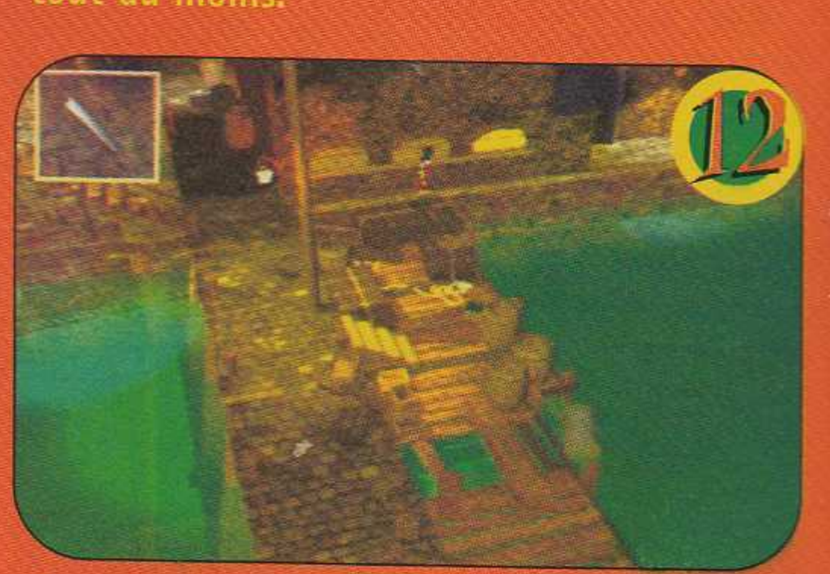
Contournez la maison de La Pelade et, près des poubelles, ramassez l'os à moelle avant de poursuivre. Contrairement à l'évidence, inutile de le donner au chien... pour l'instant tout du moins.



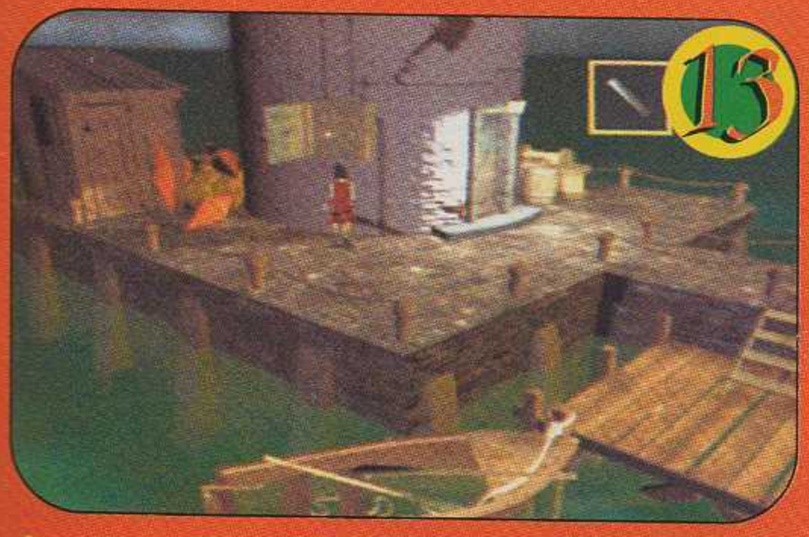
Après avoir descendu un escalier en bois, avancez dans un renfoncement où sont entreposées des caisses. Ramassez la troisième bouteille vide.



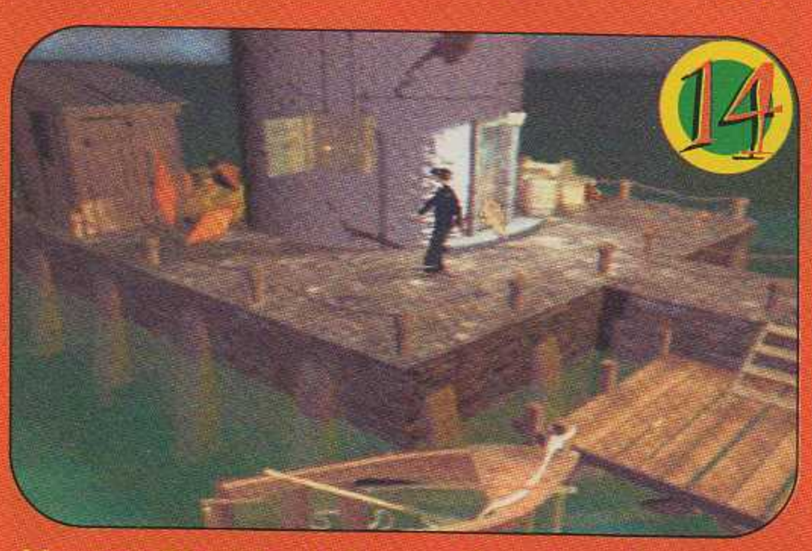
Rendez-vous sur la passerelle inférieure et allez dans le (nouveau) renfoncement : vous y trouverez une brosse. Dirigez-vous ensuite vers le phare (voir 12) – si vous préférez aller directement à la baraque des recettes, vous serez envoyé au trou par le gardien (voir 19).



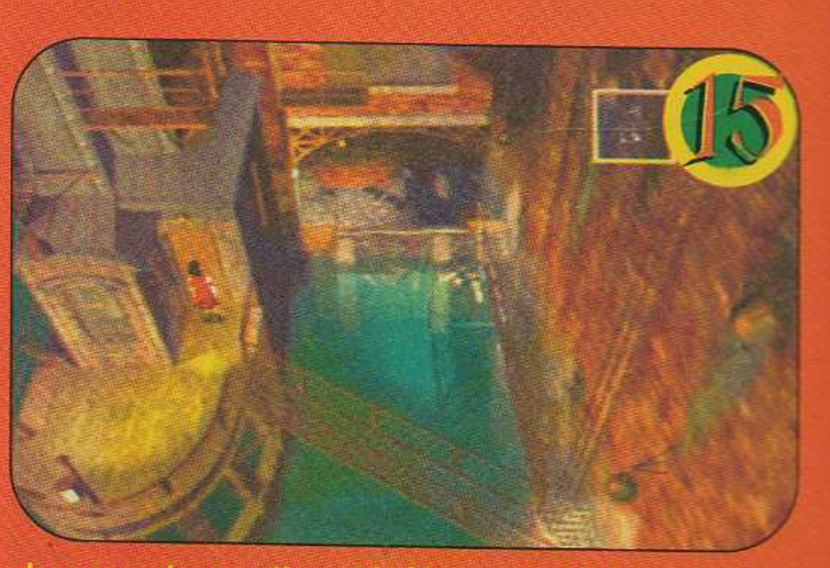
En arrivant sur les docks, escaladez l'amoncellement de caisses en passant derrière le réverbère. Prenez la tige métallique qui s'y trouve.



Approchez-vous du boîtier renfermant le système électrique du phare, et lancez la tige métallique dessus pour provoquer un court-circuit.



Voyant l'incident, le gardien du phare vient faire une petite inspection. Avant qu'il n'arrive, dissimulez-vous derrière les caisses situées à droite du phare.



Lorsque le gardien pénètre pour faire son inspection, sortez de votre cachette et rendez-vous à la baraque des recettes. Utilisez la clef pour déverrouiller la serrure, et entrez.

Guide PlayStation



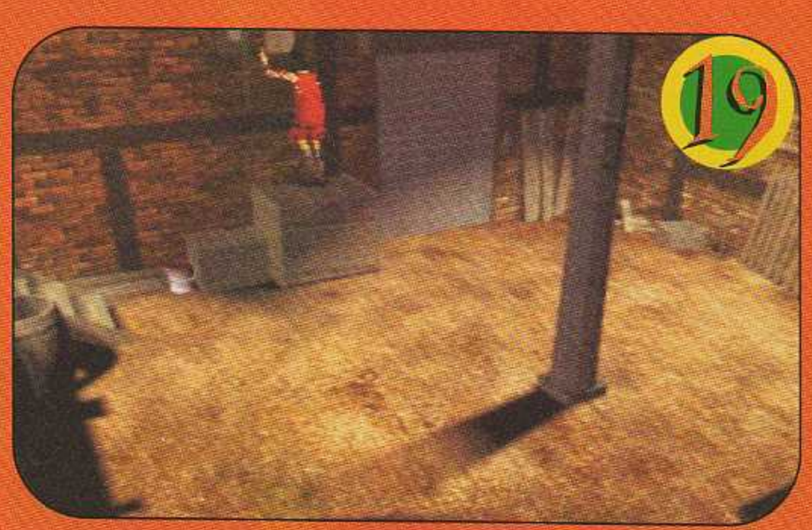
Allumez la lumière à l'aide de l'interrupteur situé près de la porte.



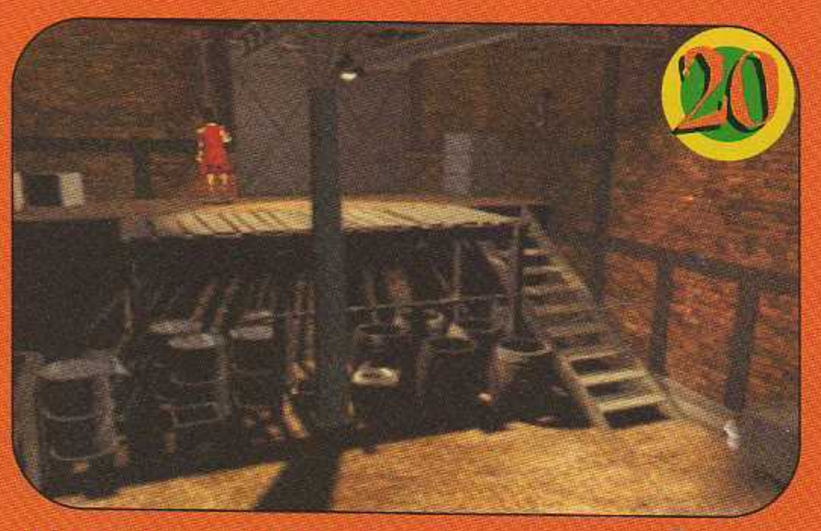
Ouvrez le tiroir-caisse et empêchez-le de se refermer en y plaçant, au choix, la brosse ou l'os à moelle. Le système électrique de l'armoire sera alors désactivé.



Au moment où vous prenez le coffret contenant l'argent, un système d'alarme se déclenche. Vous vous apprêtez alors à partir, mais le gardien du phare arrive et vous saisit. Fort heureusement, One vous vient en aide en l'assommant. Cette force de la nature vous explique par la suite que son petit frère a été enlevé par les cyclopes (voir 21).



Le système électrique d'ouverture de la porte ne fonctionne pas. Hissez-vous sur les caisses et enclenchez le disjoncteur.



Montez sur l'estrade et appuyez sur le système d'ouverture pour quitter l'entrepôt (voir 12).

LE CASSE DE LA MAISON DE L'USURIER

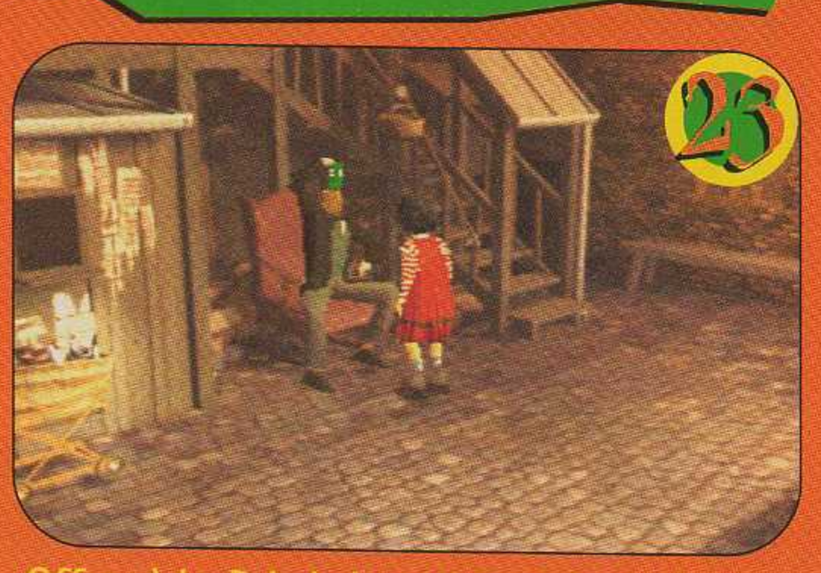
Vous revoici devant Pieuvre, la directrice, qui vous ordonne d'aller dérober le contenu du coffre de l'usurier (voir 21). Une fois encore, si vous traînez, le gardien vous enverra dans la cave (voir 4 à 6).



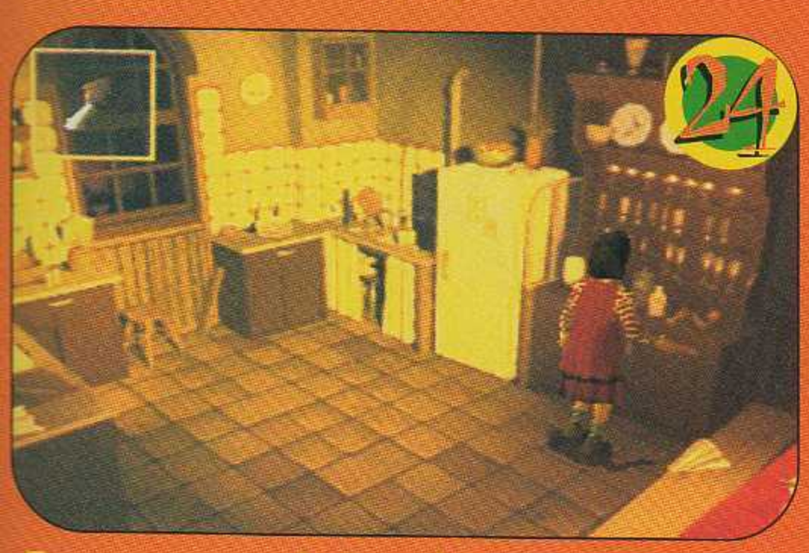
Sortez de la classe et entrez dans le bâtiment voisin. Vous y trouverez Boule. Deux solutions s'offrent à vous : une rapide (voir 22), l'autre plus longue (voir 24).



Donnez à Boule son sac de billes en échange de la potion qu'il prépare.



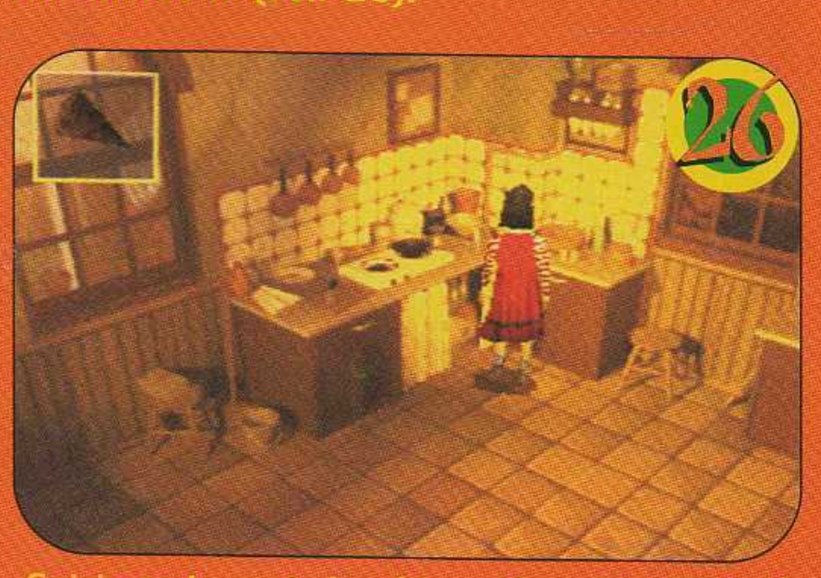
Offrez à La Pelade la potion ou les trois bouteilles de vin. Ce boit-sans-soif descendra les bouteilles jusqu'à s'endormir comme un bienheureux (voir 28).



Emparez-vous de la cuisse de poulet posée sur le buffet.



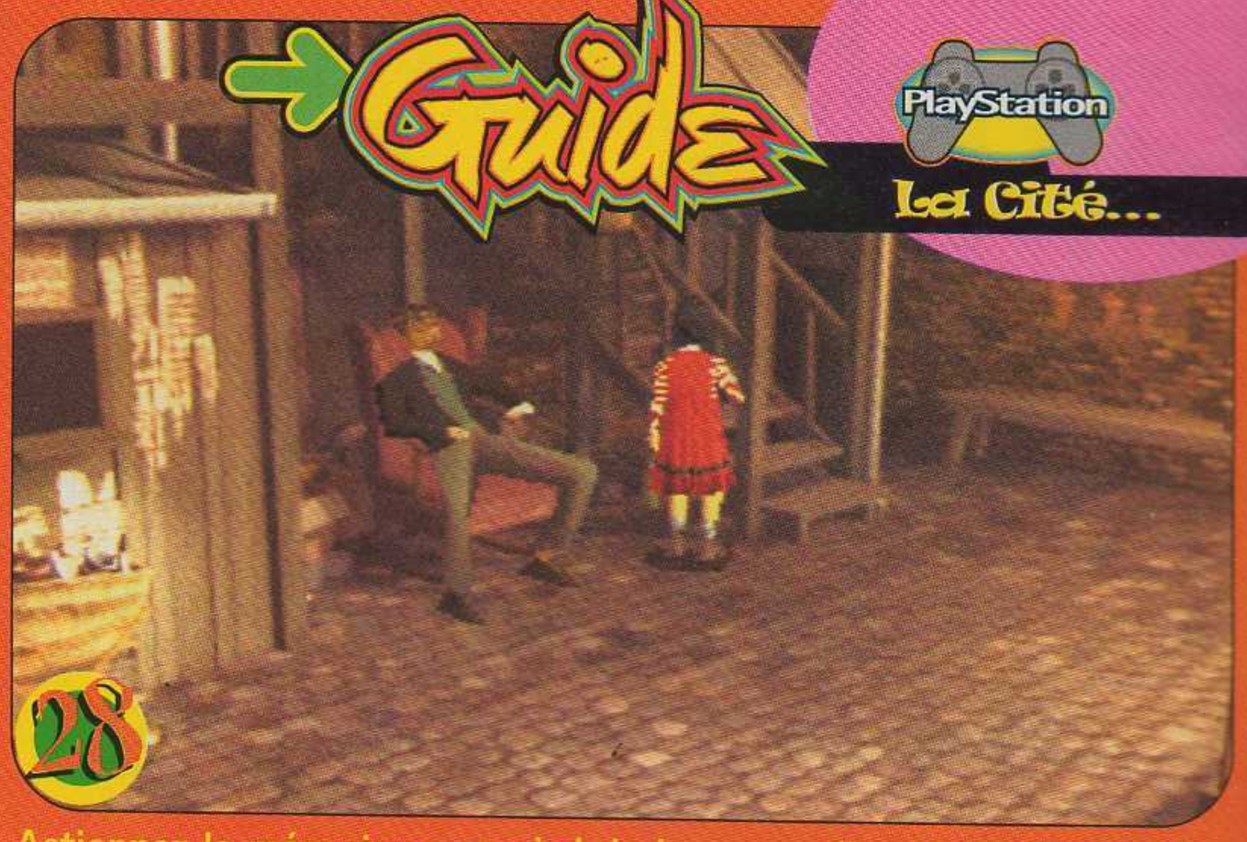
Récupérez le morceau de fromage dans le meuble, à gauche de l'évier.



Saisissez la part de gâteau dans le meuble à droite de la gazinière, et quittez la cuisine.



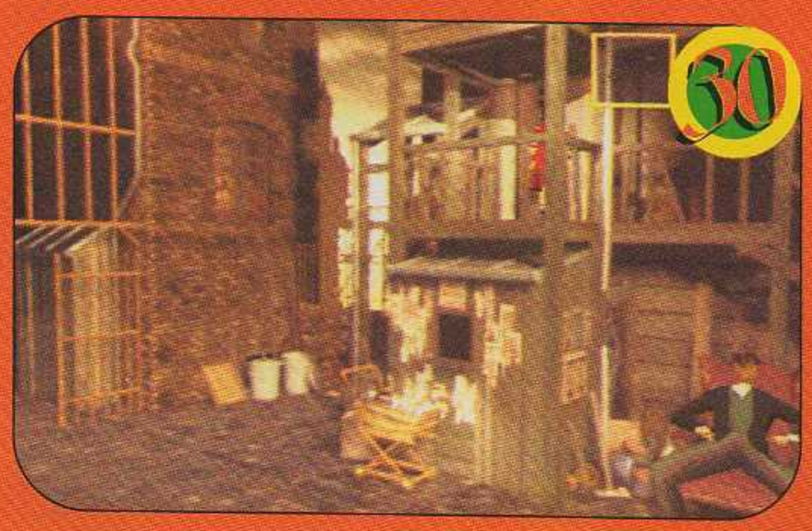
Retournez à l'endroit où vous avez trouvé la brosse. Le « pochetron », qui a peut-être été votre compagnon d'infortune, est de nouveau libre. Donnez-lui la cuisse de poulet, le fromage et le gâteau, en échange de quoi il vous autorise à remplir de vin vos trois bouteilles vides (voir 23).



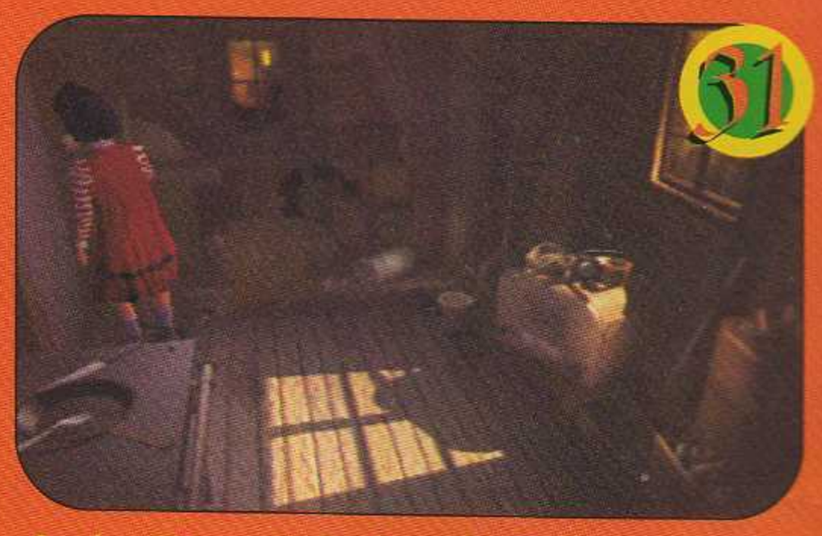
Actionnez le mécanisme au pied de la rampe d'escalier afin de faire descendre le panier.



Dans le panier, prenez le saucisson et la poignée de porte.



Gravissez l'escalier et placez-vous devant la porte de la maison de La Pelade. Utilisez la poignée pour ouvrir la porte.



Après être entré chez La Pelade, allumez la lumière grâce à l'interrupteur près de la porte.



Allez dans le fond de la pièce ; sous le lit, vous trouverez la clef de la cour.



Sortez de chez La Pelade et descendez dans la cour. Donnez maintenant l'os ou le saucisson au chien.



Occupé à manger, le chien n'aboie pas lorsque vous ouvrez la porte qui se trouve à proximité de sa niche. Dans le cas contraire, La Pelade vous jettera dans la cave.



Pénétrez dans l'entrepôt situé dans la partie droite de cette zone. Passez dans le dos du type qui répare son pick-up, et, lorsqu'il se penche dans son moteur, dérobez-lui sa pince.



Sur le mur qui se trouve derrière le mécanicien est accrochée une cloche. Utilisez la pince pour la détacher et l'embarquer.



Retournez devant le Delicatessen. À gauche, un cyclope interdit l'accés à l'escalier menant chez l'usurier. Approchez-vous de l'escalier et frappez la cloche contre les marches, et non sur la rampe. Le bruit rend le cyclope fou de rage : il se jette à l'eau !

Guide PlayStation



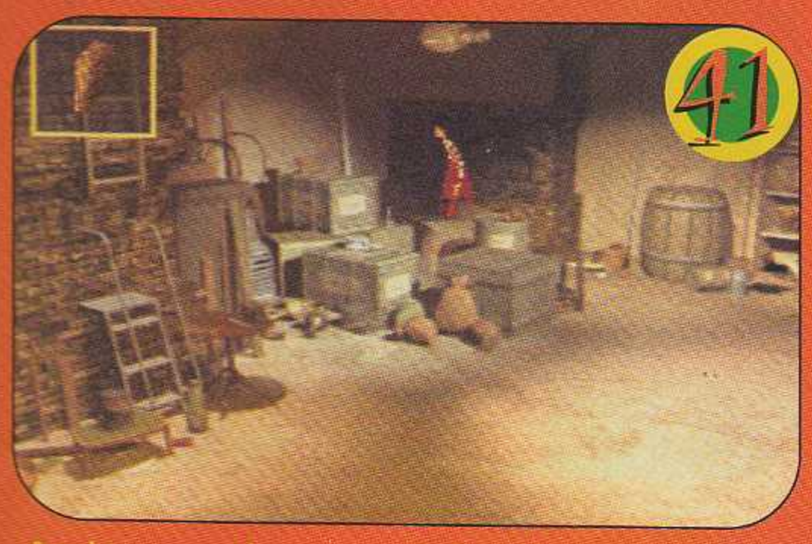
Dirigez-vous vers la petite table située entre les deux fenêtres, et prenez le coffret (qui ressemble plus à une fiole).



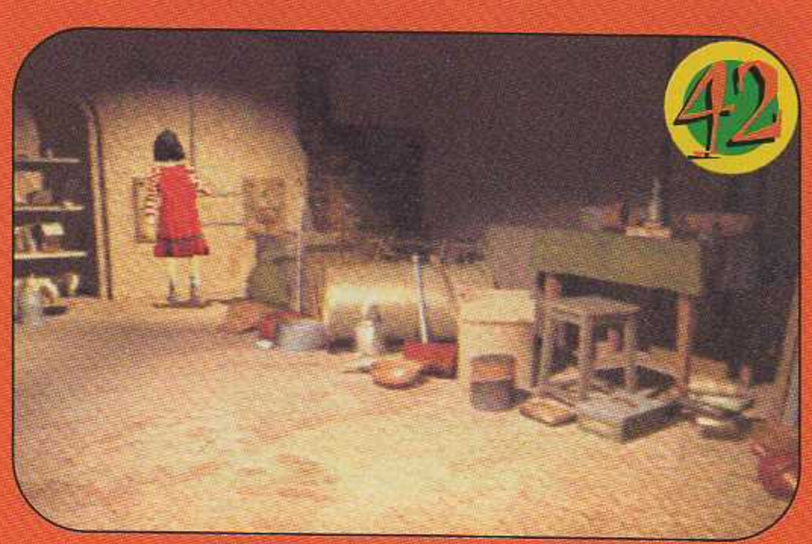
Placez-vous derrière le bureau de l'usurier et mettez le coffret sur la balance (à droite du grand coffre). Le mécanisme d'ouverture de ce grand coffre se mettra en marche.



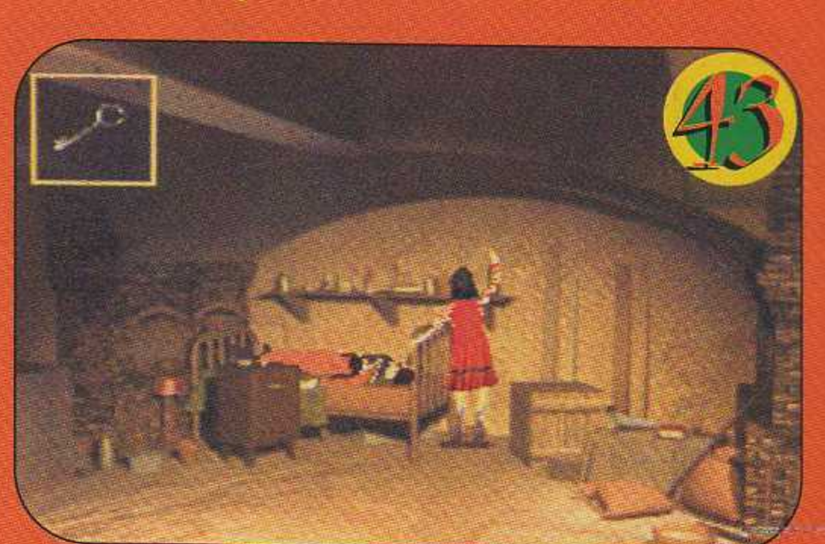
Prenez l'émeraude dans le coffre et quittez le lieu du crime.



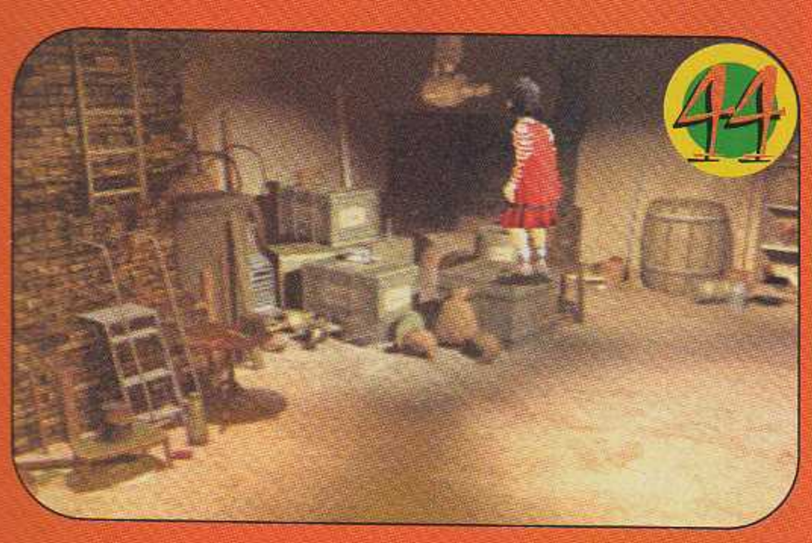
Après une séquence cinématique, vous êtes sauvé in extremis par un scaphandrier. Vous reprenez vos esprits chez-lui tandis que ce dernier dort d'un sommeil bien agité. Derrière l'amoncellement de caisses (à gauche d'un tonneau), ramassez un morceau de bois.



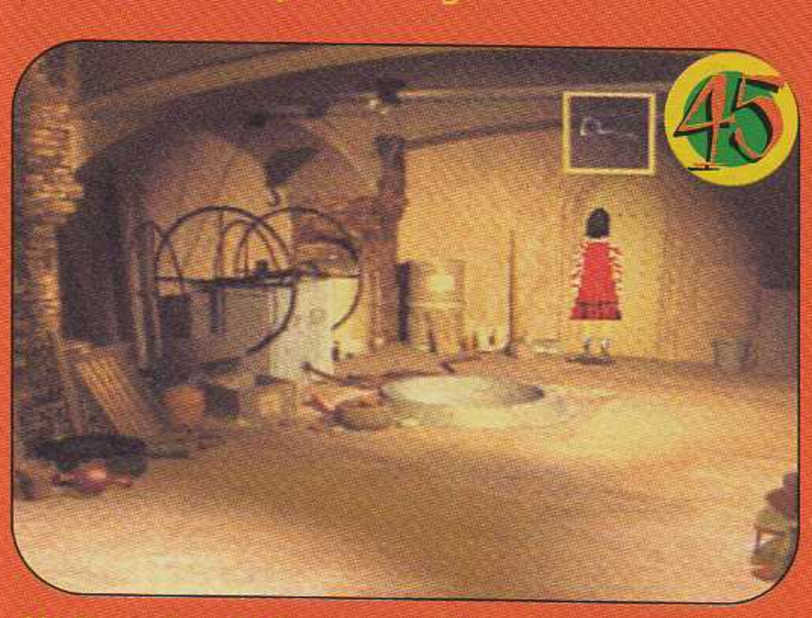
Placez-vous devant le mécanisme et abaissez le levier de droite. Puis utilisez le morceau de bois pour bloquer ce levier. Abaissez maintenant le second. Lorsque l'alarme résonnera, la bouteille verte sur l'étagère, surplombant le dormeur, se déplacera légèrement.



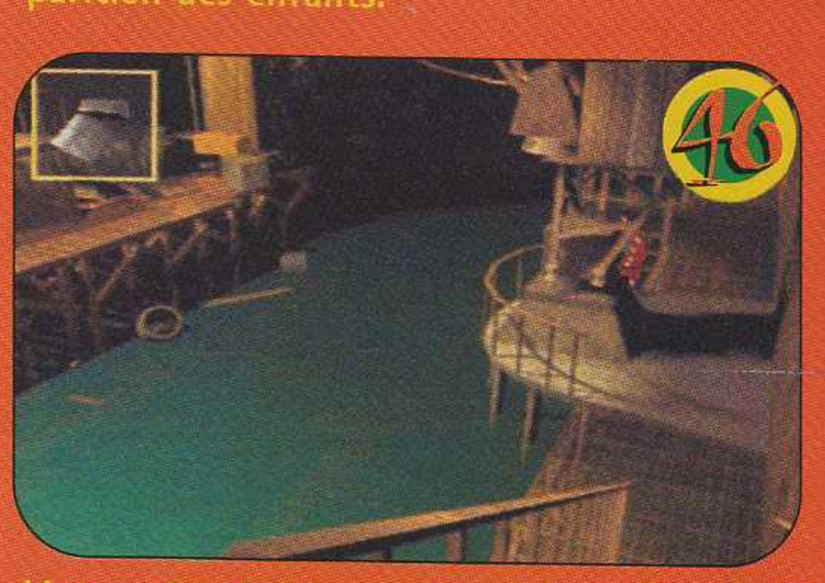
Dirigez-vous vers le dormeur et ramassez la clef qui était jusqu'alors dissimulée par la bouteille verte. Le scaphandrier sera pris d'une crise de parlote aigüe au cours de laquelle il vous dévoilera la raison de la disparition des enfants.



Lorsque l'alarme a résonné, le périscope s'est abaissé. Escaladez la caisse qui se trouve dessous et jetez-y un œil.



Utilisez la clef pour quitter la chambre du scaphandrier.

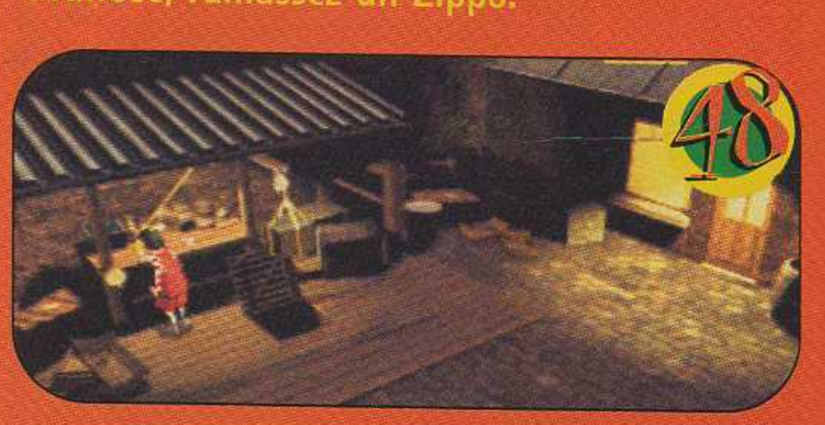


Vous voici dans un nouveau secteur de la Cité. Longez le quai et, au niveau d'une avancée, ramassez un Zippo.

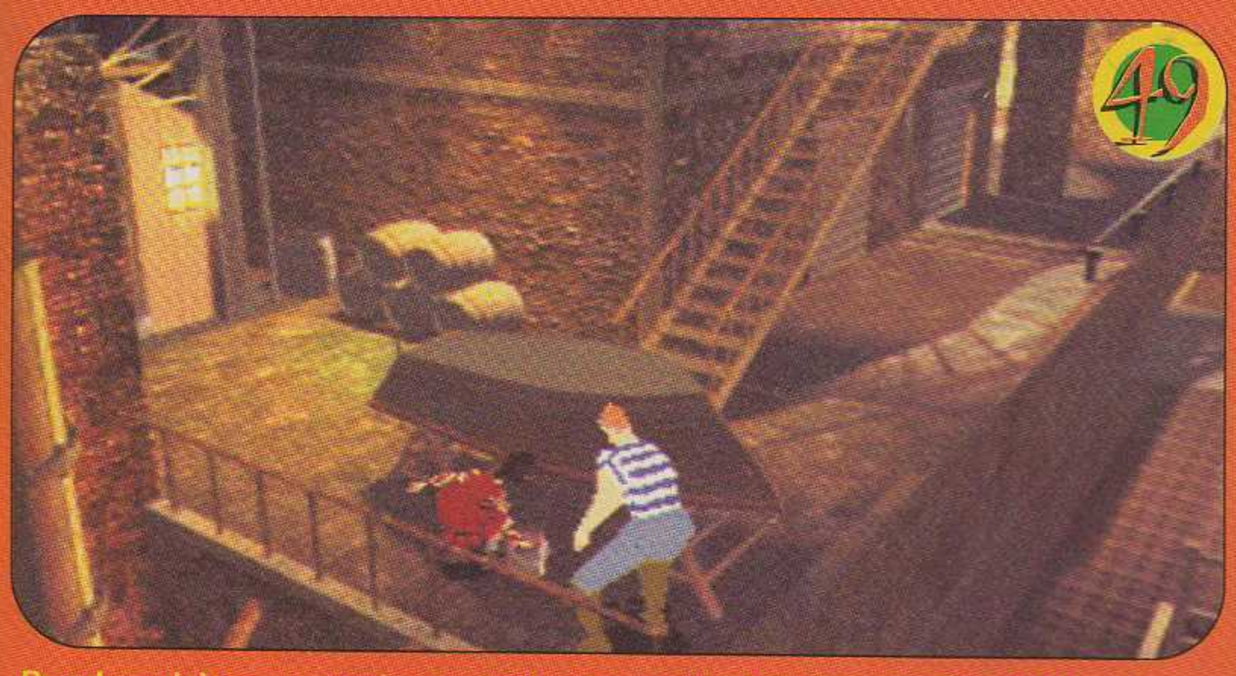




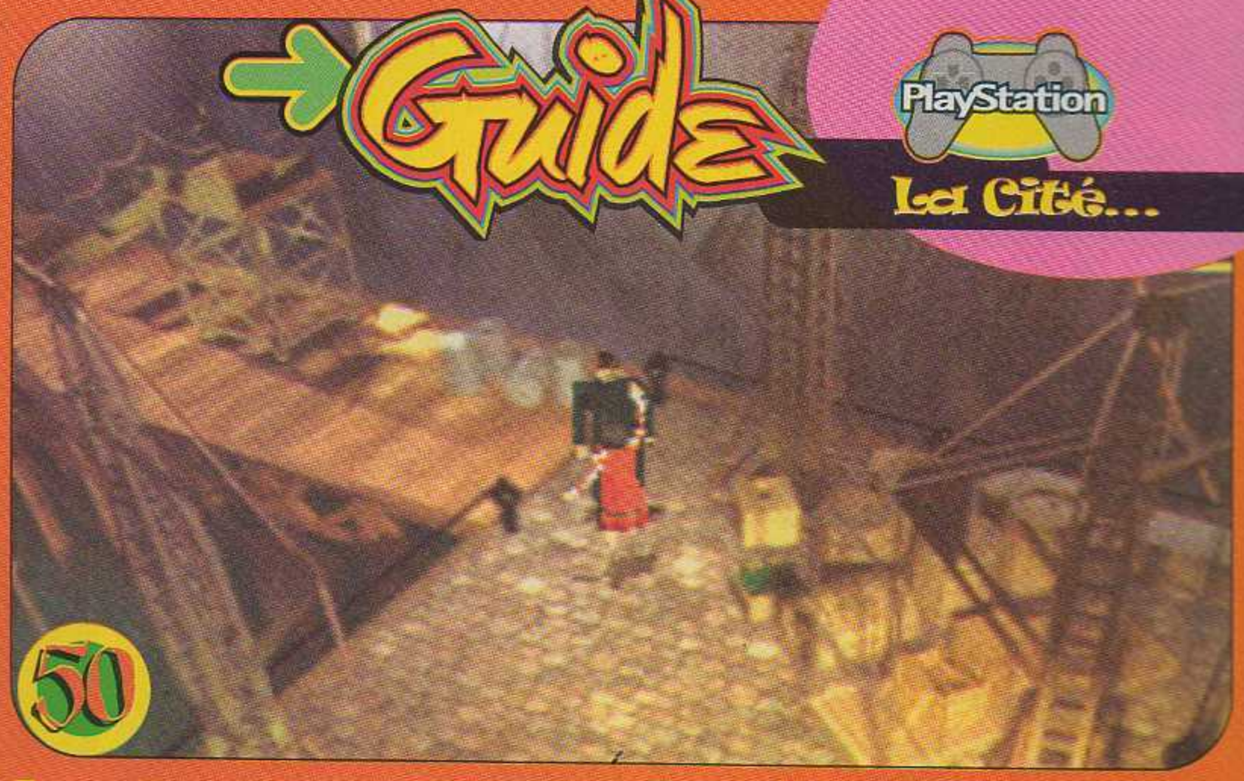
Ce chemin mène à un cul-de-sac ; franchissez le mur de la cour en utilisant les caisses. Dans l'angle obscur, entre le mur et la maison (cercle jaune), se trouve une bougie.



Allez sous l'établi ; ignorez les ciseaux et placez la bougie sous la corde tendue. Allumez la bougie avec le briquet, et cachez-vous derrière la porte. Lorsque la corde a brûlé, la caisse tombe dans la cave. Lune sort pour découvrir la cause de ce raffut, tandis que Miette s'engouffre dans le bistrot où elle retrouve One.



Rendez visite au marin en train de repeindre son bâteau. S'il se trouve à gauche de son pot de peinture, faites un tour de tel sorte que cela déclenche un accès disque. Revenez ensuite. Lorsqu'il est à droite, vous saisissez le pinceau, que vous trempez dans le pot de peinture.



Trouvez le cyclope qui défend l'accés à un quai. Approchez-vous de lui et enduisez de peinture son système de vision à lumière amplifiée.



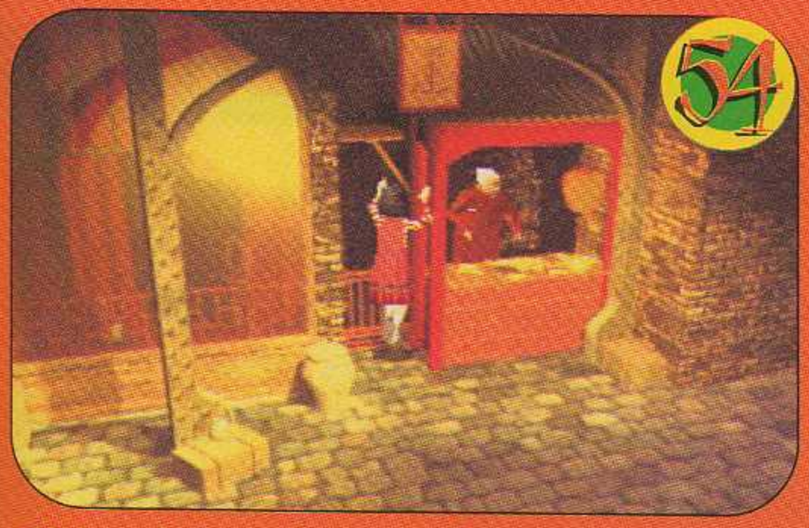
Avancez le long de la digue et parlez au pêcheur. Il vous dira qu'il essaye de repêcher une boîte de conserve qu'il a faite tomber.



Grimpez l'escalier (à l'écran) près du marin repeignant son bâteau. Longez l'allée jusqu'à un rebord de fenêtre sur lequel vous trouverez une boîte de conserve.



Retournez voir le pêcheur et donnez-lui la boîte de conserve. Reconnaissant, il vous explique que le tatoueur possède une carte menant à la plate-forme et vous dit comment la récupérer.



Allez voir le tatoueur et placez-vous sous son enseigne. Traficotez la vis (indiquée par le pêcheur) pour faire basculer le battant. Le tatoueur assommé, il ne vous reste plus qu'à prendre le plan sur le comptoir de son échoppe.



Rendez-vous à l'embarcadère et donnez à One le plan récupéré chez le tatoueur. Il vous demandera de trouver une boussole.



Avancez jusqu'à l'extrémité de l'embarcadère et ramassez le bâton qui s'y trouve.



Rendez-vous au fond de l'allée où est située l'échoppe du tatoueur. Dans les débris, à gauche de la porte, se trouve un pulvérisateur.



Dirigez-vous vers la roulotte de Marcello. À l'aide du bâton, faites tomber le bocal de puces, à gauche du forain. Allez ensuite vers l'orgue et jouez. La musique excitera les puces de Marcello qui le tueront sur le coup. Utilisez ensuite l'insecticide à gauche du corps pour vous en débarrasser, et prenez la boussole.



Rapportez la boussole à One et embarquez pour la scène cinématique finale.

Wolfen

Guide PlayStation

VANDAL HEARTS

PREMIÈRE PARTIE

Dans la lignée spirituelle de Mystaria et de la saga Shining Force, Vandal Hearts possède un aspect wargame qui justifie amplement cette aide de jeu. Bien sûr, outre parcourir l'histoire dans de bonnes conditions, cette soluce vous permettra d'explorer les six niveaux secrets et, accessoirement, d'assister à la véritable fin du jeu (le mois prochain).

Prémonition of war



Les abréviations utilisées
PV : point de vie PM : point de magie

CHAPITRE 1
PREMONITION OF WAR

BATAILLE 1
VALLEY OF THIEVES

Condition de la victoire : mort de Zoot Gach.
Défaite : mort de Ash.

ENNEMIS



3 brigands	14 PV	0 PM
2 Hunters	12 PV	0 PM
Zoot Gach	14 PV	2 PM

OBJET CACHÉ
Dans une petite crevasse, au sud-est de la carte (point B), se trouve une Long Sword.



BATAILLE 2
DOVER DISTRICT

Condition de la victoire : regrouper vos troupes devant la porte de l'église.
Défaite : mort de Ash.



OBJETS CACHÉS
1/ Long Bow : il se trouve précisément entre Clint et le curseur.



2/ Vous trouverez le champignon dans la faille située à gauche de Clint. C'est un puissant poison affectant toutes les créatures ennemies dans une vaste zone.

A premonition of war



OBJET CACHÉ
La marque de terre battue, au nord-est (point C), renferme un Mad Book.



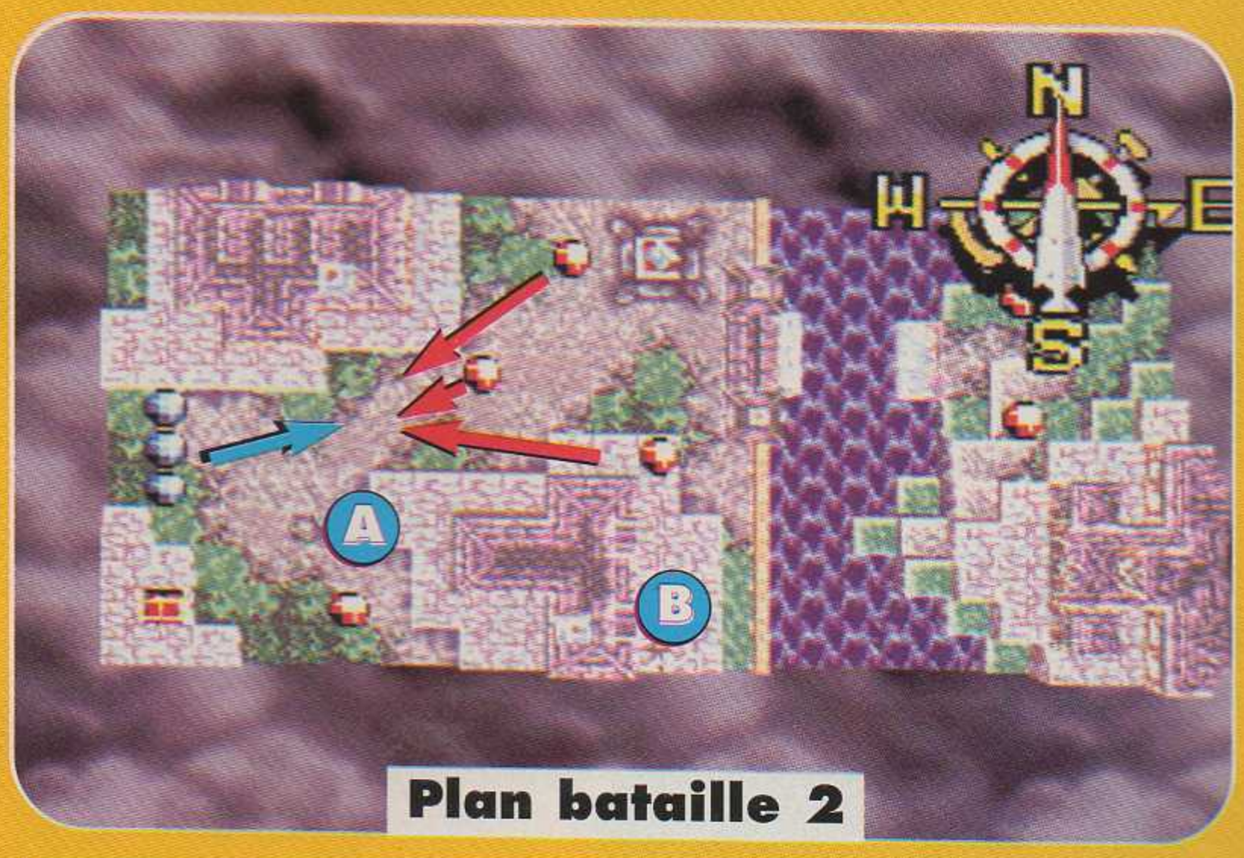
Plan bataille 1



Ash et deux de ses acolytes sont déguisés en paisibles marchands. Comme prévu, ils tombent dans l'embuscade tendue par une bande de brigands. Le combat s'engage.
Dans un premier temps, occupez-vous des deux brigands isolés à l'ouest et au sud — le reste de la bande, elle, se regroupe aux alentours du point A. Au tour suivant, venez au contact des rescapés et massacrez-les sans pitié. À l'issue du combat, Zoot Gach demande grâce. Retournez à Shumeria établir votre rapport, puis allez vous désaltérer à la taverne ; un homme y fait alors irruption et vous informe qu'une émeute est en train de se produire dans le district de Dover.

Vous arrivez sur les lieux du drame tandis que les soldats Crimson (forces spéciales antiterroristes constituées par un certain Hel Spite) massacrent allégrement les émeutiers. Kane, le leader de la garde Crimson, s'adresse à vous et vous enjoint de vous occuper des derniers émeutiers réfugiés dans l'église. C'est alors qu'une demi-douzaine de monstres invoqués par un mage font leur apparition. Pour abaisser le pont-levis, placez-vous sur l'interrupteur et utilisez la commande « Examine ». Après vous être débarassé des War Ghosts, fouillez juste à l'emplacement d'une marque ronde au sol (point A) pour découvrir un arc long (L. Bow), que vous pourrez confier à Diego. Avant d'abaisser le pont-levis, envoyez l'un des vôtres fouiller la fissure qui se trouve le long de la maison bordant les douves (point B). Vous y trouverez un champignon. Enfin, occupez-vous des deux archers restants. À l'issue du combat, vous serez en mesure de convaincre le chef des émeutiers de se rendre. C'est à ce moment que le soldat Crimson mené par Kane apparaît. Outre le massacre gratuit des derniers émeutiers, les forces antiterroristes arrêteront le chef rebelle.





Plan bataille 2

ENNEMIS

4 War Ghosts	22 PV	0 PM
2 Hunterimps	25 PV	0 PM

2 coffres : 2 herbes de guérison

Guide PlayStation

BATAILLE 3

PALACE RUINS

Condition de la victoire : mort de tous les Golems.
Défaite : mort de Ash.



OBJET CACHÉ
Une Fire Gem est enterrée dans le cercle de terre battue entre Ash et la bordure du champ de bataille.



Plan bataille 3

De retour à votre Q. G., un informateur (proche de votre supérieur) vous fait de curieuses révélations sur les noirs desseins du ministre de la Guerre : Hel Spite. Vous êtes donc envoyé pour enquêter sur ses récents agissements. En chemin, vous traversez des ruines protégées par une cohorte de Golems. Tâchez de rester sur la partie dallée de ce champ de bataille afin d'y attirer ces Golems. Une fois que ces derniers ont déserté l'angle opposé, partez vers l'aqueduc afin d'opérer des fouilles au point A et de vider les coffres. Placez la caisse dans cette configuration pour atteindre le coffre contenant une herbe de guérison. N'oubliez pas que le combat prend fin à la mort des Golems, aussi temporisez si besoin est.



À l'issue de la bataille, le créateur de ces Golems se manifeste. Il s'agit d'une jeune magicienne, fille du général Dunbar, qui vous propose son aide pour retrouver son père. Huxley, le précepteur d'Eleni, et accessoirement guérisseur, se joindra lui aussi à vous.

ENNEMIS

9 Golems	56 PV	0 PM

2 coffres : 1 élixir + 1 herbe de guérison

BATAILLE 4

RHINE BRIGE

Condition de la victoire : mort de tous les bandits.
Défaite : mort de Ash.



ENNEMIS

4 Hell Bats	45 PV	0 PM
6 brigands	42 PV	0 PM
4 Hunters	37 PV	0 PM

Votre périple passe par Rhine Bridge — où vous aurez probablement besoin d'élixir (en vente dans tous les bons magasins !). Ce pont vétuste est le théâtre d'une embuscade de brigands. Pour vous interdire toute fuite, un archer ennemi tire une flèche enflammée sur vos arrières. Par ailleurs, le pont se met à brûler à raison d'une case par tour. Une seule solution : charger ! Les brigands sont accompagnés de deux chauve-souris susceptibles d'empoisonner les personnages.

BATAILLE 5

SAND DUNE OF SEA

Condition de la victoire : mort du monstre.
Défaite : mort de Ash.

Vous devez maintenant vous rendre sur l'île de Gilbaris. À la taverne, vous apprenez que les routes maritimes sont coupées à cause d'une bande de pirates semant la terreur sur les mers. Seul un marin, nommé Grog Drinkwater, accepte de vous y conduire si vous parvenez à lui prouver que vous êtes suffisamment fort, pour le protéger d'une éventuelle attaque des pirates. Pour cela, il vous suffit de tuer le monstre des Dunes à proximité du village. Celui-ci se déplace dans le sable et surgit n'importe où, façonnant ainsi une dune provisoire. De plus, il est muni de six pinces paralysantes qui se régénèrent à chaque tour. Il faut donc viser la tête. Au terme de ce combat, l'action reprend chez Grog qui décide de se joindre à vous.

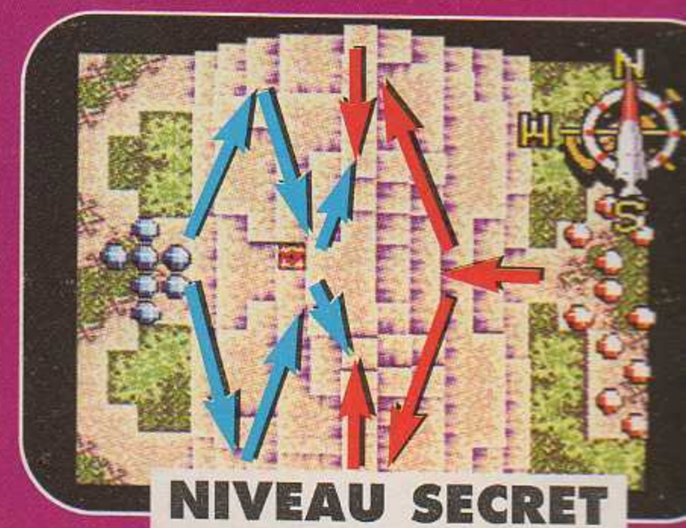


ENNEMIS

6 pinces	13 PV	0 PM
(se régénèrent à chaque tour.)		
1 Death Ant	88 PV	0 PM

Plan bataille 5





NIVEAU SECRET

NOVA PRISM

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.
Défaite : mort de Ash.

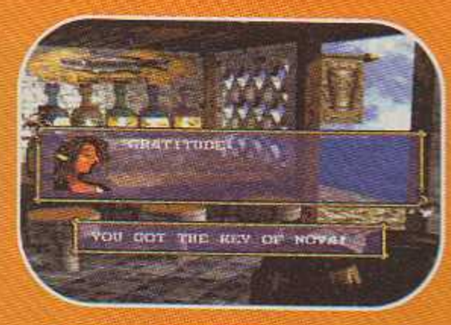
NIVEAU SECRET

ENNEMIS

2 Sparkies	67 PV	0 PM
4 Hunterimps	56 PV	0 PM
2 War Ghosts	67 PV	0 PM
4 Buccaneers	63 PV	0 PM
2 Dark Golems	72 PV	0 PM

1 coffre : Nova Prism

Avant de quitter Port City Minato, allez faire un tour à la taverne et parlez à la jeune femme qui s'y trouve. Pour vous remercier d'avoir tué le monstre des Dunes, elle vous remet la clef « Nova ». Équipez-en votre personnage et rendez-vous au dojo. Alors que vous vous apprêtez à ressortir, le prêtre, voyant votre clef, vous propose de subir l'épreuve de Toroah. Il s'agit d'un niveau secret où vous devrez livrer bataille à quatorze ennemis. Débarrassez-vous des Dark Golems à l'aide du sort d'Eleni Dark Star, et affrontez le reste des ennemis au sommet de la crête. Bien entendu, prenez le Nova Prism dans le coffre.











Plan bataille 4

L'élixir est le seul antidote disponible à cet instant. Au quatrième tour, une mercenaire du nom de Kira Wulkstan arrivera pour vous prêter main-forte. Vous atteindrez ensuite Port Minato City.

Guide PlayStation

CHAPITRE 2

ISLAND OF MADNESS

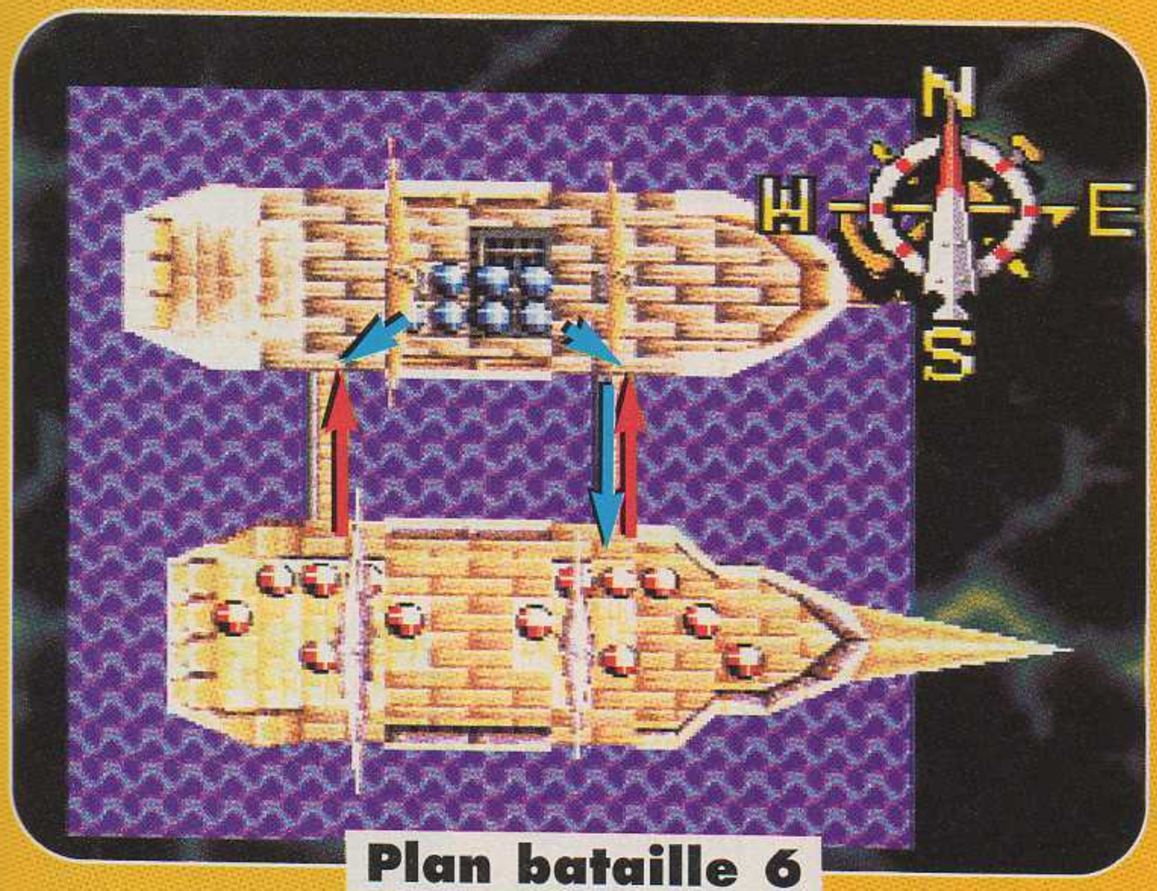
BATAILLE 6

L'ABORDAGE

Condition de la victoire : mort du chef des pirates.



Vous embarquez pour l'île de Gilbaris et, bien sûr, les pirates vous attaquent. Lors de l'abordage, laissez-les venir le long des passerelles. Une combinaison « archer/guerrier » se révélera très efficace. Essayez de neutraliser les archers avec le sort de Spellbind. La mort du chef de pirates signe la fin du premier chapitre.



Plan bataille 6

ENNEMIS

8 Buccaneers	49 PV	0 PM
4 Corsairs	44 PV	0 PM
Hassan	72 PV	9 PM

BATAILLE 7

VILLAGE OF YUZU

Condition de la victoire : destruction des 7 statues.
Défaites : mort de Ash ou de tous les villageois.

ENNEMIS

7 Evil Statues	33 PV	12 PM
9 villageois	13 PV	0 PM

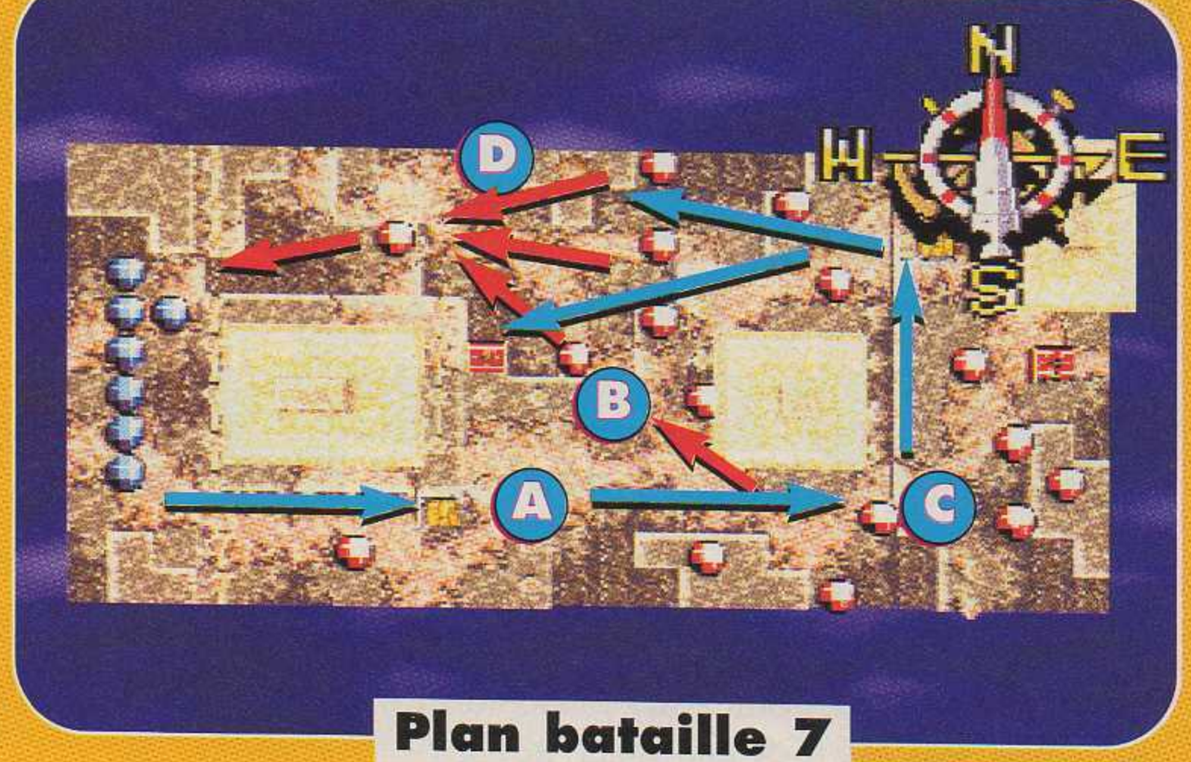
2 coffres : 1 mage Oil + 1 herbe



OBJETS CACHÉS
1/ Au pied de Diego (marque circulaire à proximité du point A), vous trouverez une Moon Pie.

2/ À droite de Diego (point D), vous découvrirez des champignons empoisonnés.





Plan bataille 7



Island of madness



À peine venez-vous de débarquer qu'une mauvaise surprise vous attend : le seul village de l'île subit une profonde malédiction ; des statues maléfiques ont pris le contrôle des villageois. Et à votre arrivée, ils se ruent sur vous — ils n'ont guère plus de 13 PV. Mais problème, vos personnages ripostent automatiquement après une attaque. Par ailleurs, le maléfice doit prendre fin après la destruction des sept statues.

Pour éviter de massacrer les villageois, attirez-les dans le coin nord-ouest du champ de bataille, tandis qu'un individu isolé (un personnage rapide de préférence) bloque le passage sud (point A) en déplaçant la caisse d'une case. Lorsque les villageois sont regroupés, utilisez un sort de Spellbind pour les immobiliser, tandis que le même individu isolé verrouille le point B, en déplaçant de nouveau la caisse. Ensuite, foncez en laissant Eleni en arrière-garde afin de ralentir les villageois à coup de Spellbind. Enfin, bloquez le point C avant de vous ruer sur le coffre, l'objet caché (point D) et la dernière statue.



BATAILLE 8

YGDRA CANYON

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.
Défaite : mort de Ash ou de Dolan.

ENNEMIS

5 Guarddogs	45 PV	0 PM
10 Madsoldiers	63 PV	0 PM

2 coffres : 1 élixir + 1 Moodring

OBJET CACHÉ
Un Macroman est enterré à droite de Huxley (point B). Cet objet est indispensable pour obtenir la vraie fin du jeu.



Votre périple vers les ruines passe par Ygdra Canyon, où vous rencontrez trois personnes au prise avec une garnison de soldats fous. Vous contrôlez les deux groupes et, cette fois, ce sont deux personnages qu'il vous faut protéger à tout prix : Ash le héros, comme d'habitude, et Dolan, l'un des persos, en fâcheuse posture. Attention, au point B se trouve un Macroman, un objet dont vous aurez impérativement besoin pour la quête d'une des clefs mystiques.



Plan bataille 8

Guide PlayStation

BATAILLE 9

LORIS BEACH

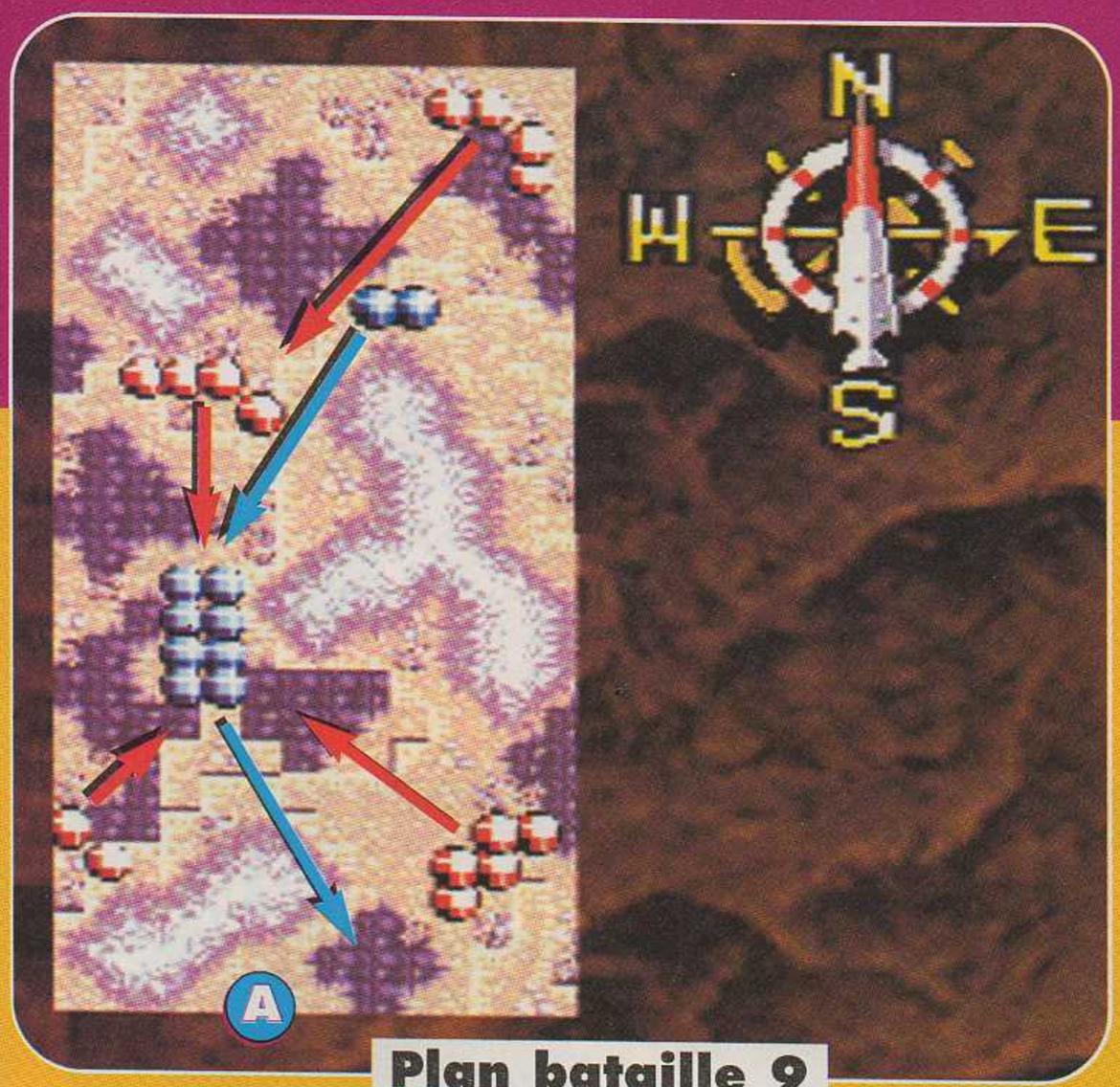
Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.
Défaite : mort de Ash.

OBJET CACHÉ
Au centre du marais en forme de croix, vous trouverez une banane permettant d'obtenir la Key of Earth.



Vous voici à Loris Beach qui n'est autre qu'une zone marécageuse. Vous y êtes attendu par une quinzaine d'ennemis. Commencez par regrouper les personnages et, dans la mesure du possible, épargnez (pour le moment) les soldats situés au sud. À l'issue de vos déplacements, arrangez-vous pour être entouré de marais. Ainsi vos adversaires s'empoisonneront en essayant de vous frapper. Faites le ménage, et envoyez un personnage rapide au point B afin de collecter la banane permettant d'obtenir la clef de la Terre. À cet instant, délaissez les ruines et retournez au village de Yuzu.





Plan bataille 9

ENNEMIS

3 Shooterimps	63 PV	0 PM
6 Madsoldiers	70 PV	0 PM
3 Dark Golems	80 PV	0 PM
3 Bloodghosts	75 PV	0 PM

NIVEAU SECRET

ICE PRISM

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis et collecte du Ice Prism.
Défaite : mort de Ash.

ENNEMIS

3 Hunters	81 PV	0 PM
3 Hunterimps	81 PV	0 PM
3 Shooterimps	81 PV	0 PM
3 Corsairs	81 PV	0 PM
2 C. Archers	81 PV	0 PM
2 grenadiers	81 PV	0 PM

1 coffre : Ice Prism

À la taverne de Yuzu, montrez la banane à l'homme qui vous en a parlé. Impressionné par votre exploit, il vous donne la Earth Key qu'il a trouvée près des ruines. Donnez la clef à Ash, et rendez-vous au dojo passer la seconde épreuve de Toroah. Au cours de cette bataille, vous serez confronté à une armée d'archers. Les adversaires les plus





BATAILLE 10

CASTLE RUINS

Condition de la victoire : regroupez vos persos devant l'entrée du temple.
Défaite : mort de Ash.



Plan bataille 10

OBJETS CACHÉS
1/ Fouillez à l'emplacement de la dalle (point A) légèrement plus sombre que les autres. Vous y trouverez une paire d'Iron Boots, utile aux guerriers.



2/ La marque en forme de croix (point B) cache une Chain Mail.



D'après vos informations, le général Magnus est retranché dans le temple. Ce dernier est défendu par un fortin que vous devez prendre d'assaut. Pour atteindre les remparts, utilisez deux monte-charge situés chacun sur une aile différente du fort. Lorsqu'un personnage se hisse sur le rempart grâce à un des monte-charge, celui étant situé sur l'autre aile descendra.
Pour prendre le fort sans cafouiller dans vos mouvements, divisez votre groupe en deux troupes de cinq personnages, équitablement répartis selon leur talents respectifs. Au points A et B sont cachés deux objets. Le combat prendra fin lorsque tout le groupe sera réuni sur le péron du temple.





ENNEMIS



6 Mad Soldiers	84 PV	0 PM
4 Shooterimps	63 PV	0 PM
2 Evil Statues	66 PV	12 PM
3 Bloodghosts	90 PV	0 PM
2 Dark Golems	96 PV	0 PM

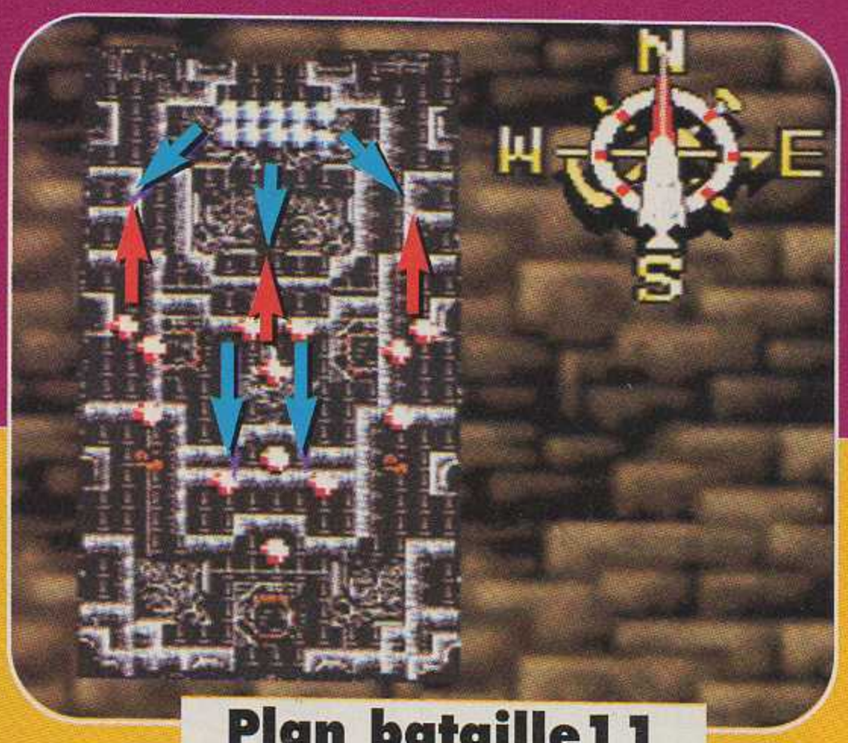
2 coffres : 1 mage Oil + 1 Moodring



proches sont globalement faibles, mais la portée et la résistance ennemies augmentent à mesure que vous avancez. Protégez en priorité Ash et les deux prêtres.
Au centre du niveau, un coffre renferme l'Ice Prism (et non pas l'Earth Prism comme cela aurait dû logiquement être le cas).



NIVEAU SECRET



Plan bataille11

BATAILLE 11

LE TEMPLE



Condition de la victoire : mort du général Magnus.
Défaite : mort de Ash.

Lancez le gros du groupe au milieu de la salle tandis que deux personnages iront s'occuper des archers sur les escaliers latéraux. N'hésitez pas à abuser de la magie — deux pentacles rouges proches de Magnus permettent de récupérer des points de magie. Si vous n'en avez pas besoin, arrangez-vous pour que Magnus ne puisse s'y rendre.
À l'issue du combat, une partie de votre groupe sera mis aux arrêts par les hommes de Kane.

ENNEMIS

4 Mad Soldiers	91 PV	0 PM
3 Shooterimp	75 PV	0 PM
3 Bloodghosts	97 PV	0 PM
2 Dark Golems	104 PV	0 PM
Général Magnus	125 PV	18 PM

BATAILLE 12

LES CHIENS DE GARDE

Condition de la victoire : tuer tous les chiens de garde en moins de six tours.
Défaite : plus de six tours.



L'entrée de la prison est défendue par une douzaine de chiens de garde totalement inoffensifs. Ils donneront l'alarme après six tours de jeu. Autant dire qu'il ne faut pas lambiner, surtout si vous tenez à récupérer, en plus, les deux objets cachés. Si vous parvenez à tuer les chiens dans le temps imparti, vos compagnons emprisonnés seront libérés sans autre forme de procès. En ressortant, Dolf et Hel Spite seront à l'origine d'un événement faisant basculer dans un monde parallèle quatre persos : Ash, Sara, Grog et Magnus. C'est ainsi que prend fin le second chapitre. Suite au prochain numéro…

Wolfen

OBJETS CACHÉS
1/ Dans l'angle sud-est (point A), une Fire Gem est enterrée.



2/ Dans l'angle nord-ouest, à côté du curseur (point B), vous trouverez une Gold Coin sur une case à peine différente des autres.



ENNEMIS

12 Guarddogs	13 PV	0 PM



Plan bataille12

MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française





Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

Magic Knight Rayearth
vol. 1 et 2
(208 pages N & B,
8 pages couleur)







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

Rampou
vol. 1 et 2
(203 pages N & B,
sens de lecture japonais)

Disponible en juin



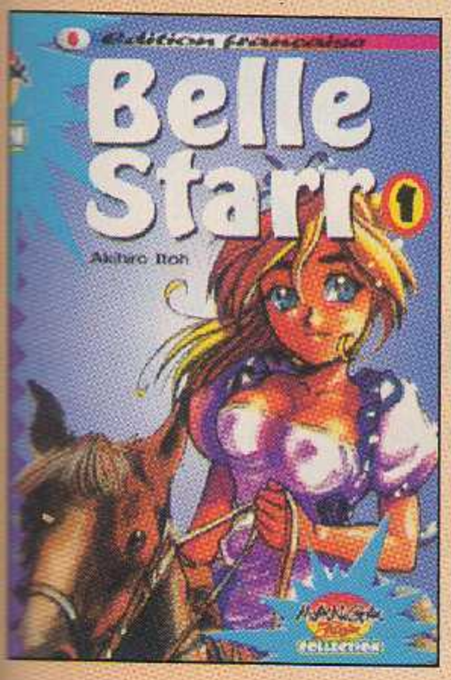
Un super-héros des temps modernes !

Wingman
vol. 1
(200 pages N & B,
sens de lecture japonais)

Action et ambiance cyberpunk !

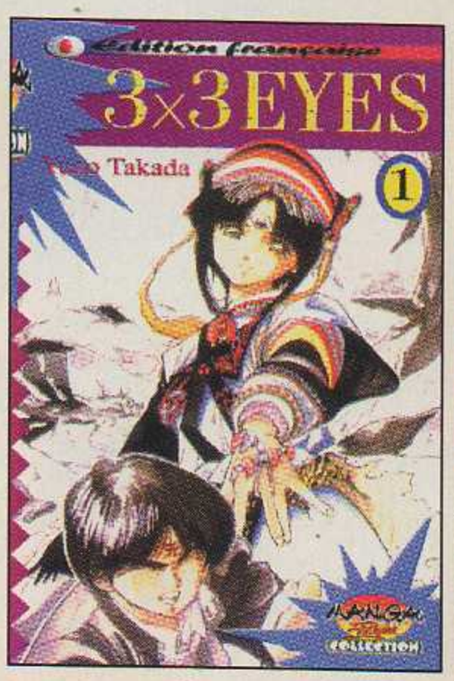
Possession Tracer
(176 pages
N & B)

Disponible en juin



La vie d'une américaine au Far West : originalité, humour, course pousuite.

Belle Star
(192 pages N & B)



Mystique, fantastique, unique !

3x3 Eyes
vol.1
(256 pages
N & B)

Nouvelle collection

42 F

3x3 Eyes : 45F

En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

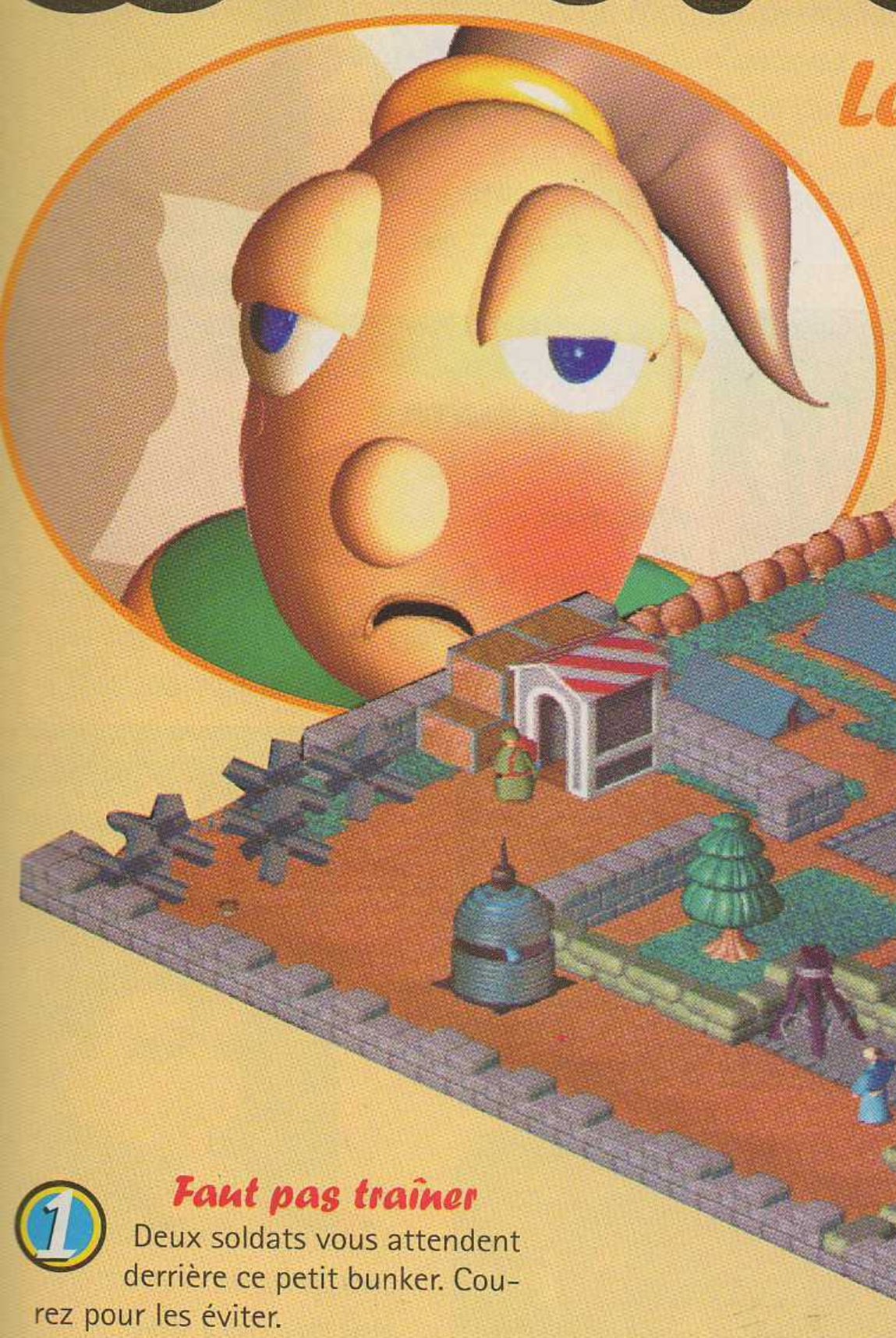
Guide PlayStation

Little Big Adventure

Damned ! Toujours pas nouvelles de Zoé, la promise de Twinsen qui, de son côté, poursuit toujours ses recherches. D'ailleurs selon nos informateurs, il vient tout juste de quitter la bibliothèque en direction du camp militaire. On retrouve donc sans plus attendre notre envoyé special pour la suite de cette trépidente aventure.

Quatrième partie : Drôle de légende

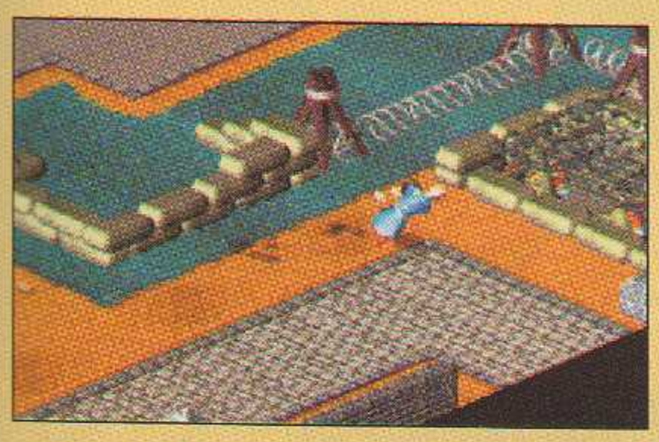
Bien, à présent, il faut comprendre ce que signifie cette légende et, surtout, trouver un lieu magique. Alors sortez de la bibliothèque, dirigez-vous vers l'ouest et rendez-vous au camp militaire.



Le camp militaire

Faut pas traîner

Deux soldats vous attendent derrière ce petit bunker. Courez pour les éviter.



2 Et hop !

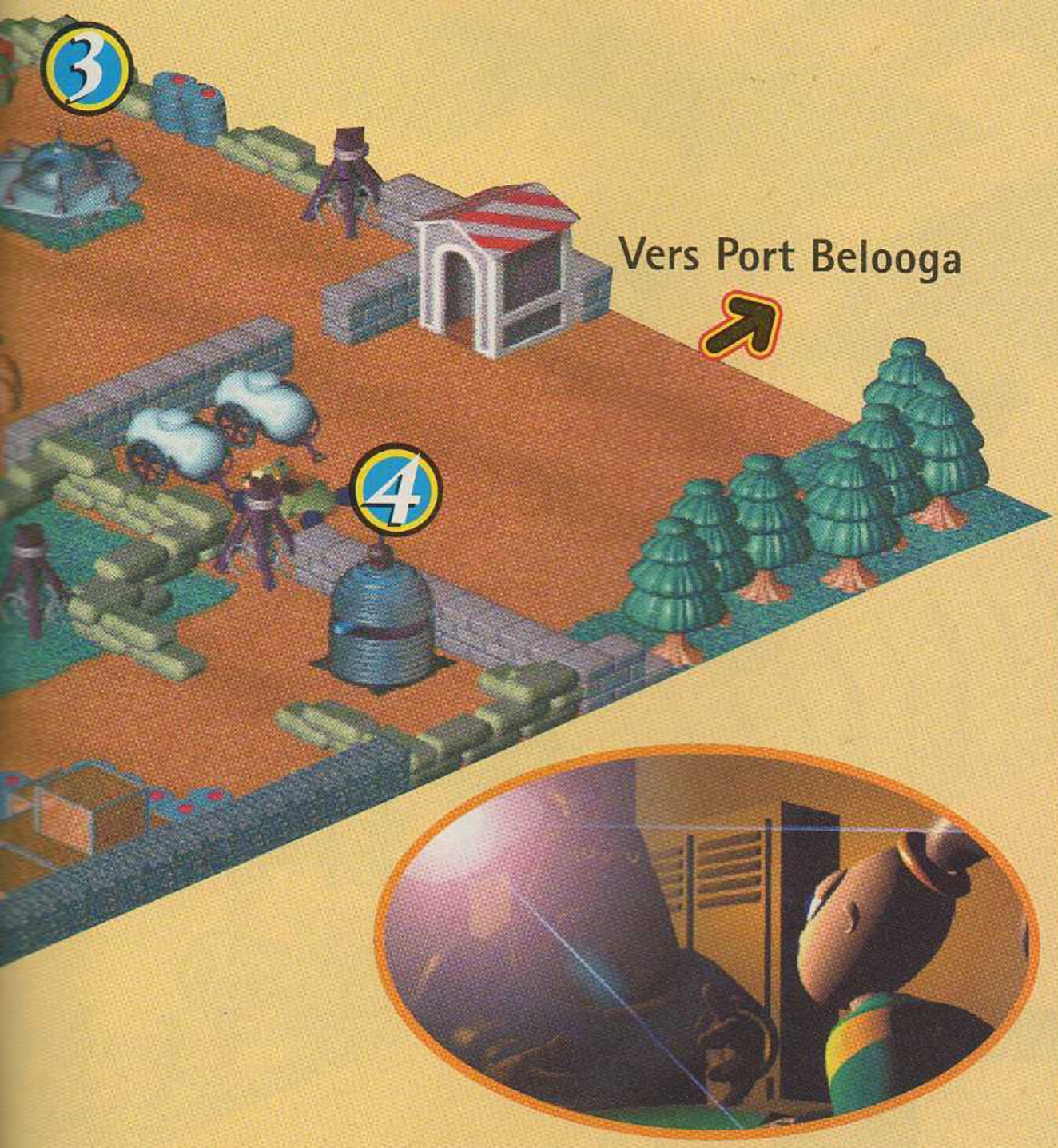
Sautez par-dessus ces sacs (en mode Sportif) pour pouvoir pénétrer au cœur du camp. Éloignez-vous le plus vite possible du clone qui patrouille car il détecte les mouvements. Et vu qu'il tire avec un gros calibre, mieux vaut ne pas s'y frotter.



3 Bouh... le lâche !

Taquinez ce soldat avec votre balle magique pour récupérer quinze pièces. Méfiez-vous car il s'enfuit dès qu'il vous aperçoit !





4 La Jeep

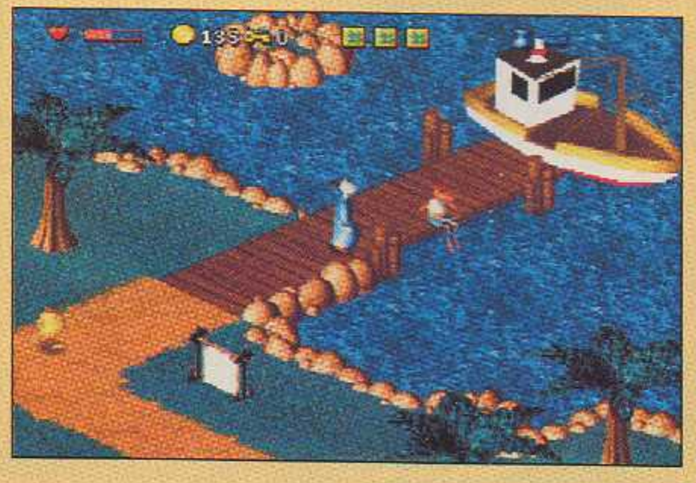
C'est avec elle que vous pourrez atteindre Port Bélooga. Si vous avez bien suivi toutes les opérations, vous devez être en possession d'un jerrican d'essence — indispensable pour conduire la jeep. Si vous n'en avez pas, vous en trouverez dans un la boutique du Vieux Bourg (voir plan). Allez zou ! direction Port Bélooga.





Port Belooga (île principale)

Discutez avec le Grobo jaune pour apprendre qu'un bateau sera bientôt mis en vente. Ensuite allez voir le Lapichon qui pêche sur le ponton ; puisque vous connaissez l'astronome, il veut bien vous accompagner au désert de la Feuille Blanche. Cela vous coûtera dix Kashes.





Guide PlayStation

Le désert de la Feuille Blanche

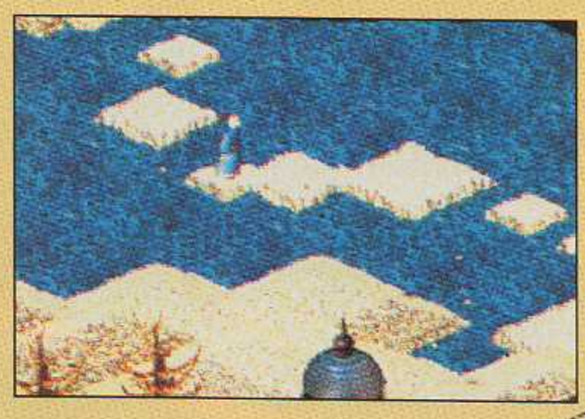
1 Je sais pas nager !

Vous voilà au milieu de l'eau, et comme vous le savez Twinsen nage aussi bien qu'un parpaing. Pour regagner la terre ferme, il va falloir vous coltiner une petite série de sauts assez délicats. Prenez bien vos repères, mais avant tout chose faites une sauvegarde rapide dès votre sortie du bateau (on ne sait jamais !).



2 Tirez pas !

À partir de ce point, vous êtes assez près pour vous faire toucher par les tirs de la mitrailleuse (2 bis), alors avancez au bon moment.

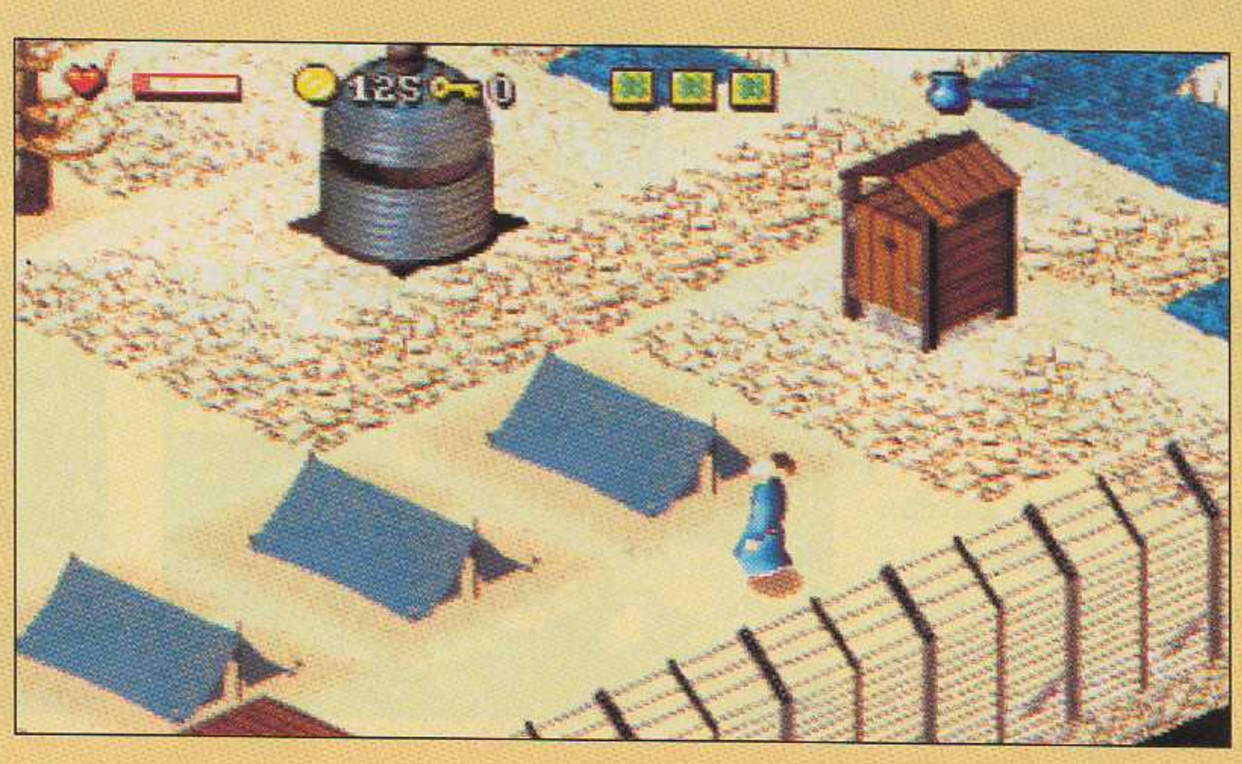


3 Tiens une boîte !

Pour l'instant vous ne pouvez pas l'atteindre, mais sachez qu'il y a un trèfle à l'intérieur. Ne soyez pas déçu, nous y retournerons plus tard avec un gadget bien pratique... Je n'en dis pas plus.

4 Terrain miné

Prenez garde à ne pas marcher trop près des tentes si vous ne voulez pas sauter sur une mine : il y en a une devant chacune.







Magie, magie !

5 Vous trouverez vingt points de magie, derrière ce bunker. Et en regardant bien vous devriez également apercevoir une autre petite boîte, à gauche du bunker.

Une autre boîte ?

6 Pas de coucou dans celle-là non plus, mais un item de magie ou de de cœur ! Allez-la chercher uniquement si vous en avez besoin. Inutile de gaspiller du temps ou de prendre des risques inutiles.

Qui va là ?

7 Salut Maurice, moi c'est Twinsen et je viens te refaire le portrait ! Butez-moi ce garde de loin avec votre balle magique, et ramassez la clef qu'il laisse tomber. Elle ouvre la grille, ça tombe bien non ?



Le vrai désert !

8 Sortez de ce plan pour arriver dans le désert. Au centre de ce nouveau tableau, vous trouverez un Lapichon qui joue de la guitare. Allez donc lui dire quelques mots ! Ça y est ? Bien, alors vous avez compris : on est reparti pour une nouvelle galère... heu, aventure ! Va falloir sauter dans le trou pour atterrir dans le temple de Bù. À tout de suite !



Guide PlayStation

Le temple de Bù

Chalu, cha va ?

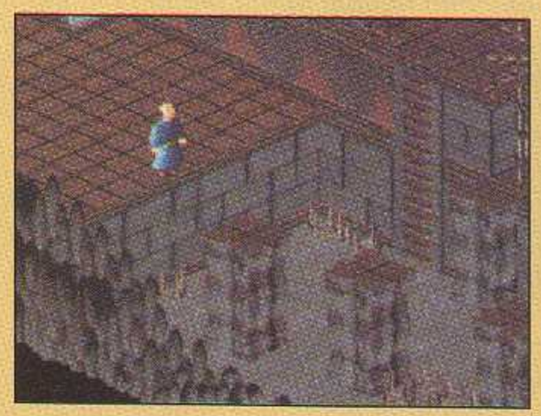
1 Ben, alors qu'est ce que vous fabriquiez ? Enfin bref, nous voici à l'intérieur du temple de Bù, et première chose à faire : éliminez le squelette qui feint de pioncer ! Ensuite suivez bien l'ordre des opérations à venir.





Plate-forme ?

2 Exactement ! Les croix rouges sur le plan vous indiquent où placer Twinsen et Les petites flèches jaunes vous donnent la direction du saut. Avec ces repères, normalement, il ne devrait pas y avoir de lézards . N'oubliez pas de vous mettre en mode Sportif, et, avant de sauter, approchez-vous du vide le plus possible ! Si vous tombez, remontez à l'aide de l'échelle. Je vous attends au point 3.



Ça pique ?

3 Je sais que vous vous en doutez, mais à l'attention des faibles d'esprit il convient de préciser que, pour passer, il faut sauter par-dessus les pics.



Art primitif ?

4 Méfiez-vous car cette drôle de sculpture est, en fait, une sorte de canon. Évitez donc de passer trop près si vous ne voulez pas vous prendre une giglée de boules jaunes.



Encore ?

5 Prenez garde à ce petit truc vert (!), il crache aussi des rafales de... heu ? À vrai dire, je ne sais pas ce que c'est exactement mais en tout cas ça fait mal !



Tiens un levier ?

6 Moi si j'étais vous, j'appuyerais dessus simplement pour ouvrir la porte qui se trouve au point 6 bis. Là, vous vous dites : « OK, on va vers la porte. » Pas de bol, la prochaine destination, c'est le point 7.

Attention !

7 Tandis que vous gravissez les marches de l'escalier, un nouveau piège fonce droit sur vous ! Faites vite demi-tour pour vous mettre à l'abri, et laissez passer le tronc. Allez ensuite au point 8.



Encore un levier !

8 C'est dingue, non ? Actionnez-le pour ouvrir la porte du point 8 bis. À présent, direction le point 9, en passant par la porte 6 bis.



On rase gratis !

9 Faites gaffe aux lames et au têtes « chelous » qui tirent les fameuses boules jaunes. Direction le point 10. Allez ! et plus vite que ça ; il nous reste pas mal de boulot !

« Si j'avais su...

10 ... je ne serais pas venu ! » Vous voyez la statue, il faut la placer sur le point 10 bis ! Oui je sais, ça fait une sacrée trotte, mais c'est pour la bonne cause. Courage ! Commencez par la pousser jusqu'au point 11.



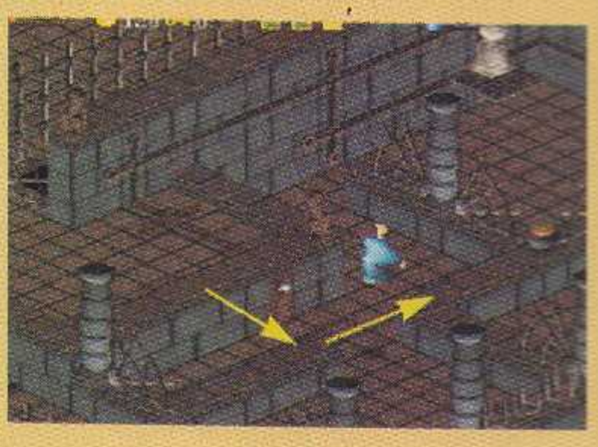
Et pouf !

11 Faites tomber la statue, et poussez-la maintenant jusqu'au point 12. Actionnez le levier du point 12 bis pour mettre en route la plate-forme mobile. Une fois cette dernière arrivée au bout du rail, placez la statue dessus et utilisez de nouveau le levier du point 12 bis.



Coincé ?

12 Grimpez à présent sur le muret du levier 12 bis. De là, bondissez en face sur un autre muret, puis sautez de nouveau mais, cette fois, sur le petit rempart qui vous permettra d'atteindre le point 13.



Qui a dit levier ?

Allez, on presse le bouton afin que la statue puisse poursuivre son petit périple. Réceptionnez-la, puis apportez-la sur la plate-forme indiquée par le point 14.

Oups, des squelettes !

14 Une fois que la statue est placée sur la plate-forme, descendez par l'escalier pour exploser les deux squelettes qui vous attendent en bas. Maintenant, actionnez le levier (14 bis), et suivez l'action. Vous n'avez plus qu'à placer la statue sur le point 10 bis. Et hop ! la porte s'ouvre vers le couloir de la mort...

Guide PlayStation

Le couloir de la mort

Avant toute chose, faites une sauvegarde rapide dès que vous arrivez dans cette nouvelle salle. Le plan présenté n'est pas complet. Mais vu que la sortie est au bout à droite, et que tout ce qui se trouve à l'étage inférieur est sans importance, inutile de vous en montrer plus. Sachez juste que si vous tombez, plutôt que de refaire tout le tour pour remonter à votre point de départ, faites appel à votre sauvegarde rapide et tentez votre chance à nouveau. Les flèches jaunes sur le plan vous indiquent le meilleur chemin.



Attention, il faut être très rapide car une fois votre course vers la sortie lancée, un tronc ravageur vous poursuivra. Ensuite planquez-vous au niveau de la croix rouge, abaissez les leviers et refaites une sauvegarde rapide.

Le passage juste avant la sortie est délicat car les statues tirent lorsque vous marchez sur les dalles les plus sombres. Bonne chance, on se retrouve dans la salle suivante !

Entrée

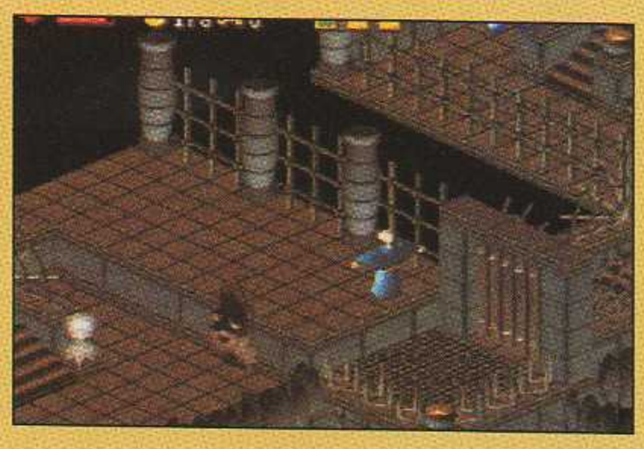
Sortie



La salle du livre de Bù

C'est retipar !

Alors on a eu un peu de mal... Bien, première étape : débarrassez vous du squelette. Ensuite actionnez le levier pour ouvrir la grille du point 1 bis. Attention, il se peut que la grille soit déjà ouverte, alors avant de toucher au levier, allez voir. Si vous sautez vers la porte, vous ne pourrez plus remonter.

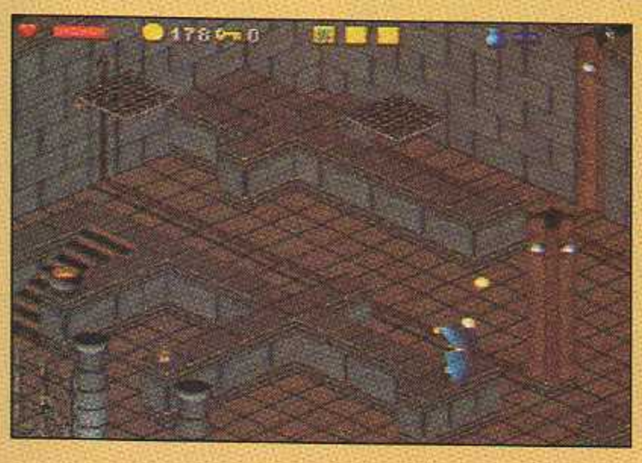


Entrée

Baballe magique !

Après vous être baladé rapidement dans cette salle pour trouver quelques options, montez donc sur le muret (avec le petit escalier) et placez-vous sur le point 2, face au pilier. Lancez votre balle magique sur le levier pour actionner une des plates-formes. Une fois que cette dernière est arrêtée, bondissez dessus et tirez (en mode Discret) à nouveau sur le levier. Confortablement installé au centre de la plate-forme, vous atteindrez, après un court trajet, l'autre plaque mobile.



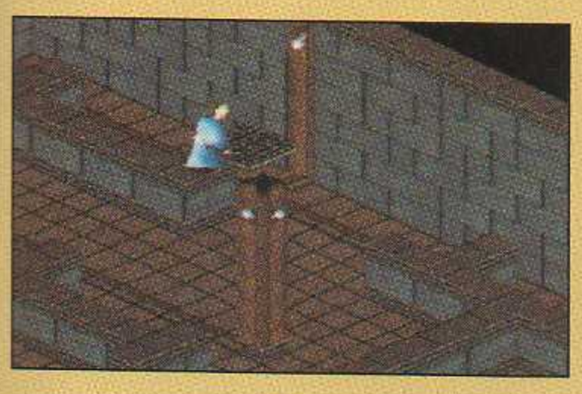






One again

Placez-vous en face du levier et tirez dessus avec votre balle, pour que la plate-forme vienne devant vous. Embarquez lorsqu'elle est stoppée, puis tirez une nouvelle fois sur le levier pour la faire bouger. Dirigez-vous ensuite doucement jusqu'au point 3 bis, et sautez vers l'autre muret pour ensuite atteindre l'escalier. Escalier que je vous invite d'ailleurs à emprunter. Attention, une fois en haut un rocher va débouler.





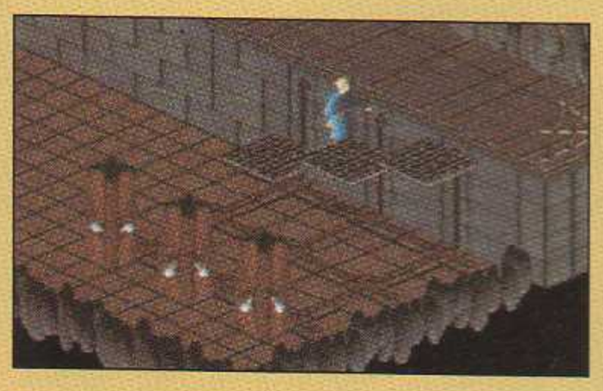
Sésame ou levier ?

Actionnez le levier pour ouvrir la salle de la statue. Ensuite, faites le tour et descendez par l'échelle. En bas de cette dernière, vous verrez une fiole bleue dans un recoin, prenez garde au squelette qui s'y cache.



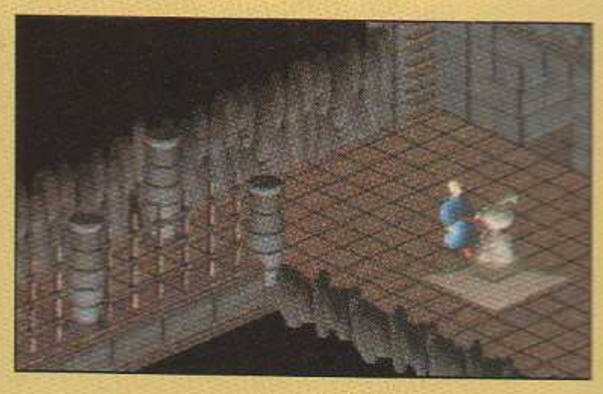
L'escalier

À l'aide des trois leviers, formez un escalier avec les plates-formes (comme sur la photo). Et utilisez-le pour arriver jusqu'à la salle de la statue.



Une évidence

Poussez la statue jusqu'au gros socle en la faisant tomber. Placez-la au milieu afin d'ouvrir la porte qui se trouve juste à gauche.



Tout ça pour ça !

Avant de vous emparer du livre de Bù, débarrassez-vous des deux squelettes. Une fois le livre en poche, direction la sortie. Un squelette viendra vous barrer le passage. Pas de panique, il est inoffensif. Je vous invite tout de même à l'éliminer, histoire d'essayer votre nouvelle balle (magie niveau 2), et de collecter quelques pièces. Une fois dehors, remettez le livre au Lapichon ; écoutez-le bien, puis filez vers votre maison (au sud de l'île de la citadelle) en utilisant le bateau qui vous a conduit ici.



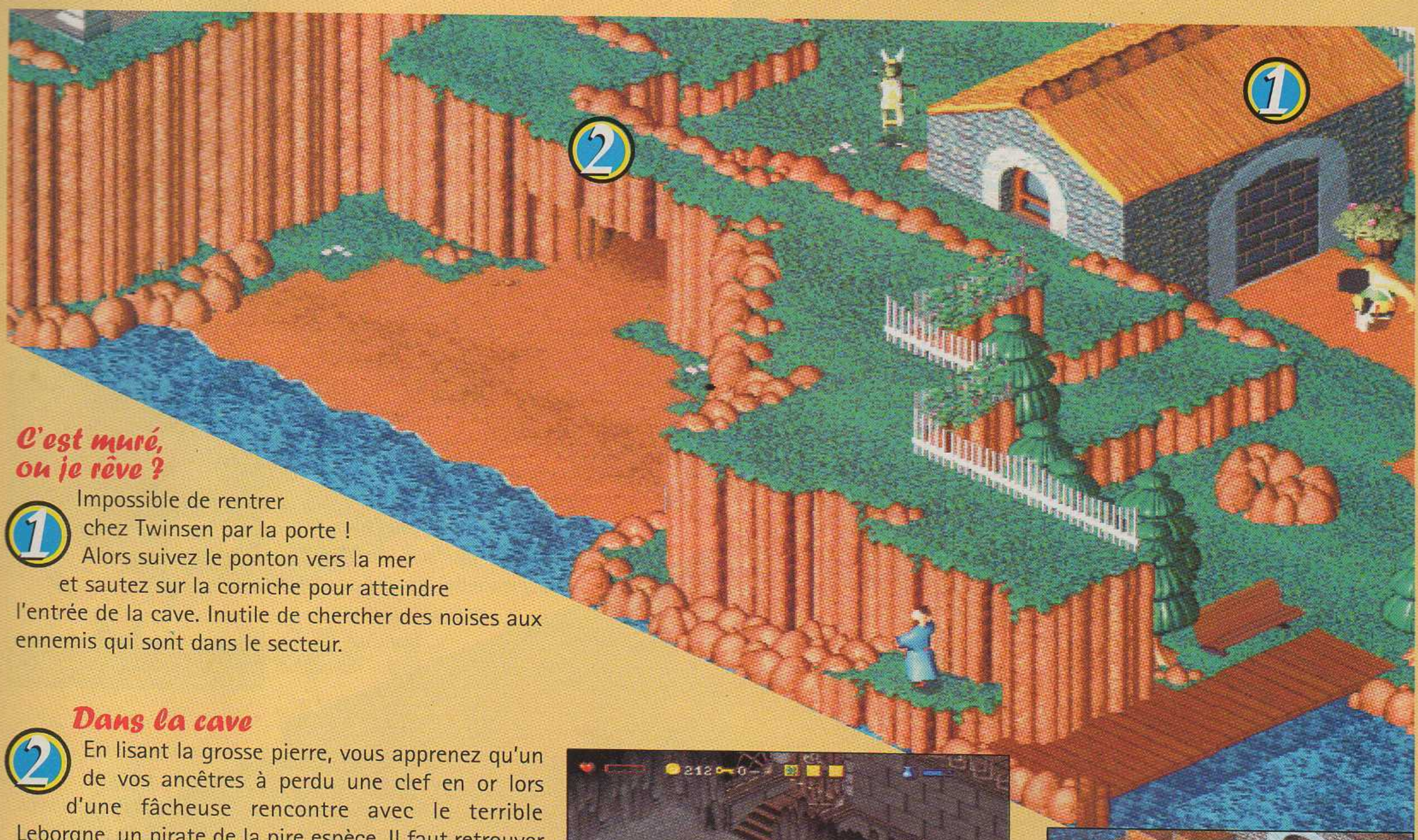


Guide PlayStation

Cinquième partie : Histoire de pirates

À présent que vous pouvez lire sur les pierres, il va falloir fouiller votre cave pour en savoir plus sur la légende.

La cave de Twinsen



C'est muré, ou je rêve ?

1 Impossible de rentrer chez Twinsen par la porte ! Alors suivez le ponton vers la mer et sautez sur la corniche pour atteindre l'entrée de la cave. Inutile de chercher des noises aux ennemis qui sont dans le secteur.

Dans la cave

2 En lisant la grosse pierre, vous apprenez qu'un de vos ancêtres à perdu une clef en or lors d'une fâcheuse rencontre avec le terrible Leborgne, un pirate de la pire espèce. Il faut retrouver le trésor de Leborgne pour récupérer cette clef. Allez zou ! on file au port pour acheter un ticket au gentil Grobo (voir n° 4 sur le plan Lupin Bourg 2 dans le *PO* 75). Une fois le ticket en poche, discutez avec lui et, surtout, suivez ses conseils en embarquant pour l'île principale. Là-bas, tracez vers la taverne du Vieux Bourg (point 7 sur le plan du Vieux Bourg — *PO* 75).

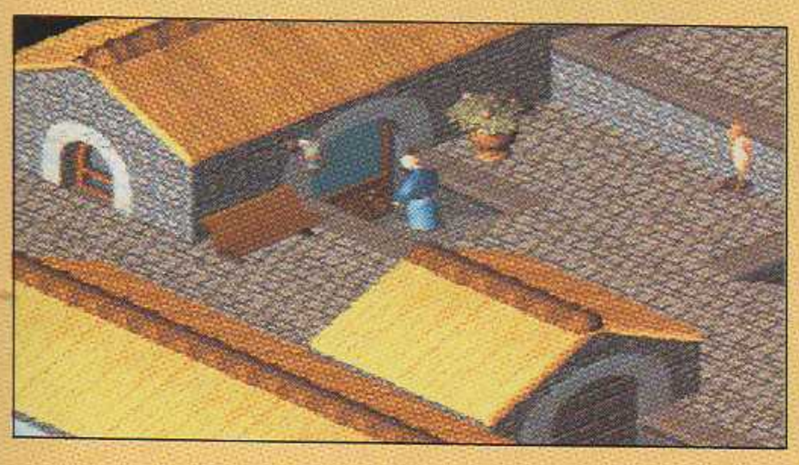




Retour au Vieux Bourg

Allez dans la taverne, et discutez avec le patron pour qu'il vous parle du carnet de bord. Dirigez-vous maintenant vers le bazar (point 6 sur le plan du Vieux Bourg *PO* 75), et conversez avec le vendeur. Ce dernier vous apprend qu'un Lapichon est parti avec le carnet de bord de Leborgne. Pour le retrouver, rendez-vous à la bibliothèque de l'île... et dans le prochain *Player* !

El Didou







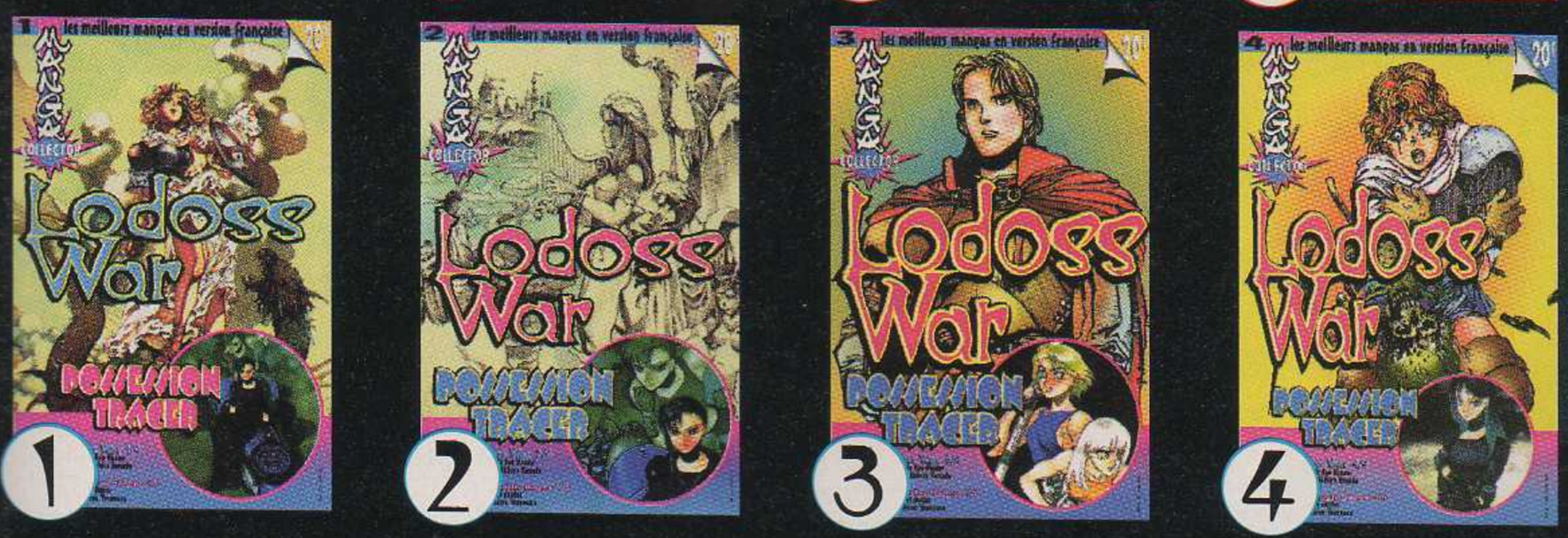
Les meilleurs mangas aux meilleurs prix

2 histoires complètes (4 n°s) 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 80219 - 60332 Liancourt Cedex. 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.



Salut à tous

En lançant un défi sur Cool Boarders, j'étais loin d'imaginer qu'il remporterait un tel succès. Croyez-moi, pour le dépouillement du courrier, j'en ai bavé comme jamais ! Une fois encore, faute de place, la plupart des records sur les jeux Super NES ont dû passer à la trappe. Toutes mes excuses, en particulier auprès de la communauté alsacienne qui fait de la résistance sur 16 bits.

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER ONE CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

RÉSULTATS DU DÉFI COOL BOARDERS - EXTRA/COMBINÉ

1- Erwin WICKY : 14 493
2- Jérémy LAVERNE : 14 262
3- Louis ALESSANDRA : 14 260
4- Elwood : 14 219
5- Christophe LIGER : 14 175
6- Karim BENDOUMA : 14 091
7- Noël MICHAEL : 14 090
8- Mickaël THIBON : 14 062
9- Nacym BOURAS : 14 026
10- Jean-Baptiste PINNA : 14 023

LES GAGNANTS

Erwin Wicki du haut de ses montagnes suisses a établi le meilleur score combiné avec 14 493 points ! Il gagne, ainsi que ses dauphins Jérémy Laverne (de Marly-la-Ville) et Louis Allessandra (de Peymeimade), LBA sur PlayStation.

Saturn

DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY)
1- Francis GEISSERT : ..... 2' 05" 48
2- Sylvain AMBROISE : ..... 2' 05" 76
3- Chon : ..... 2' 06" 76
4- Stonehenge : ..... 2' 07" 00

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY)
1- Francis GEISSERT : ..... 3' 16" 44
2- Stonehenge : ..... 3' 18" 00
3- Chon : ..... 3' 18" 76
4- Sylvain AMBROISE : ..... 3' 21" 64

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE : ..... 30" 68
2- Francis GEISSERT : ..... 31" 08
3- Chon : ..... 31" 32
4- Stonehenge : ..... 31" 80

DAYTONA 2 (SEA SIDE STREET GALAXY)
1- Francis GEISSERT : ..... 3' 04" 68
2- Sylvain AMBROISE : ..... 3' 06" 36
3- Chon : ..... 3' 07" 12
4- Stonehenge : ..... 3' 13" 93

DAYTONA 2 (SEA SIDE STREET - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE : ..... 1' 26" 48
2- Francis GEISSERT : ..... 1' 29" 04
3- Chon : ..... 1' 30" 92
4- Stonehenge : ..... 1' 34" 32

DAYTONA 2 (DESERT CITY)
1- Francis GEISSERT : ..... 2' 57" 12
2- Chon : ..... 2' 59" 44
3- Sylvain AMBROISE : ..... 2' 59" 80
4- Stonehenge : ..... 3' 06" 68

DAYTONA 2 (DESERT CITY - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE : ..... 41" 72
2- Francis GEISSERT : ..... 41" 84
3- Chon : ..... 42" 40
4- Stonehenge : ..... 44" 24

WIPEOUT - ALTIMA VII
1- Francis GEISSERT : ..... 2' 55" 9
2- Eric CAUDRON : ..... 2' 59" 0
3- Hugo BULTHE : ..... 2' 59" 3
4- Jean HOEPFNER : ..... 2' 59" 9
5- Isabelle NEUMANN : ..... 3' 03" 7

Super Nintendo

SIM CITY (NBRE D'HABITANTS)
1- Bernard GALTIE : 1 242 400
2- Jean-Luc LEDOUX : 751 700
3- Michaël PERRIN : 750 520
4- Guillaume BERTRAND : 737 960
5- Thibault BERTRAND : 737 800

SUPER CASTLEVANIA IV
1- Eloy RODRIGUEZ (terminé) : 42 473 130
2- Christophe RODIES (terminé) : 24 567 310
3- Jérôme BONNETTE (terminé) : 214 360
4- Dave ZEPH : 205 910
5- Erick SUSSEL (terminé) : 198 990

VORTEX
1- Francis GEISSERT : 142 100
2- Joël DITTBERNER : 131 100
3- Evelyne MULLER : 125 000
4- Marie-Claire GEISSERT : 116 700
5- Eric GASSLER : 99 100

WIPEOUT
ALTIMA VII (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 57" 4
2- Hugo BULTHE : 58" 5
3- Jean HOEPFNER : 58" 8
4- Eric CAUDRON : 59" 0
5- Isabelle NEUMANN : 1' 00" 3

WIPEOUT - KARBONIS V
1- Francis GEISSERT : 1' 42" 6
2- Hugo BULTHE : 1' 48" 7
3- Eric CAUDRON : 1' 51" 7
4- Isabelle NEUMANN : 1' 52" 1
5- Jean HOEPFNER : 1' 55" 9

WIPEOUT
KARBONIS V (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 33" 7
2- Eric CAUDRON : 35" 3
3- Hugo BULTHE : 35" 5
4- Isabelle NEUMANN : 36" 0
5- Jean HOEPFNER : 37" 0

WIPEOUT
TERRAMAX
1- Francis GEISSERT : 1' 49" 8
2- Hugo BULTHE : 1' 57" 2
3- Eric CAUDRON : 1' 59" 3
4- Isabelle NEUMANN : 1' 58" 9
5- Jean HOEPFNER : 2' 03" 5

WIPEOUT
TERRAMAX (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 35" 0
2- Hugo BULTHE : 37" 3
3- Isabelle NEUMANN : 38" 4
4- Eric CAUDRON : 39" 1
5- Jean HOEPFNER : 39" 9

WIPEOUT
HORODERA
1- Francis GEISSERT : 2' 58" 1
2- Eric CAUDRON : 3' 10" 8
3- Jean HOEPFNER : 3' 16" 6
4- Isabelle NEUMANN : 3' 21" 9
5- Hugo BULTHE : 3' 22" 8

WIPEOUT
HORODERA (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 58" 3
2- Eric CAUDRON : 1' 02" 8
3- Jean HOEPFNER : 1' 03" 9
4- Hugo BULTHE : 1' 05" 7
5- Isabelle NEUMANN : 1' 05" 8

WIPEOUT
ARRIDOS IV
1- Francis GEISSERT : 2' 35" 4
2- Jean HOEPFNER : 2' 50" 7
3- Eric CAUDRON : 2' 51" 3
4- Isabelle NEUMANN : 2' 57" 1
5- Hugo BULTHE : 3' 06" 7

WIPEOUT
ARRIDOS IV (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 50" 3
2- Jean HOEPFNER : 55" 4
3- Eric CAUDRON : 56" 1
4- Isabelle NEUMANN : 56" 9
5- Hugo BULTHE : 1' 00" 6

WIPEOUT
SILVER STREAM
1- Francis GEISSERT : 2' 11" 7
2- Isabelle NEUMANN : 2' 20" 4
3- Jean HOEPFNER : 2' 21" 2
4- Eric CAUDRON : 2' 22" 1
5- Hugo BULTHE : 2' 38" 2

WIPEOUT
SILVER STREAM (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 42" 6
2- Eric CAUDRON : 45" 1
3- Isabelle NEUMANN : 45" 3
4- Jean HOEPFNER : 45" 5
5- Hugo BULTHE : 50" 7

WIPEOUT
FIRESTAR
1- Francis GEISSERT : 2' 14" 3
2- Eric CAUDRON : 2' 22" 7
3- Isabelle NEUMANN : 2' 28" 6
4- Jean HOEPFNER : 2' 29" 4
5- Hugo BULTHE : 2' 32" 0

WIPEOUT
FIRESTAR (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT : 43" 3
2- Eric CAUDRON : 45" 1
3- Isabelle NEUMANN : 47" 4
4- Hugo BULTHE : 48" 3
5- Jean HOEPFNER : 49" 0

BUST A MOVE 2
(ROUND 1)
1- Geamal TAHRAOUI : 0" 65
*- Jordan TAHRAOUI : 0" 65
*- Gwénaël ROCHER : 0" 65
4- Chon : 0" 66
*- Francis GEISSERT : 0" 66
*- Tintin : 0" 66

BUST A MOVE 2
(ROUND 2)
1- Francis GEISSERT : 3" 00
2- Gwénaël ROCHER : 3" 25
3- Terence DELAUNAY : 4" 50
4- Tintin : 4" 58
5- Dyan SEVIKA : 4" 65

BUST A MOVE 2
(ROUND 3)
1- Francis GEISSERT : 18" 43
2- Gwénaël ROCHER : 23" 65
3- Dyan SEVIKA : 26" 66
4- Terence DELAUNAY : 27" 76
5- Stonehenge : 30" 25

BUST A MOVE 2
(ROUND 4)
1- Francis GEISSERT : 1" 41
2- Tintin : 2" 76
3- Terence DELAUNAY : 3" 01
4- Gwénaël ROCHER : 3" 26
5- Jordan TAHRAOUI : 3" 05

BUST A MOVE 2
(ROUND 5)
1- Francis GEISSERT : 11" 08
2- David le GARFF : 11" 28
3- Jordan TAHRAOUI : 11" 85
4- Gwénaël ROCHER : 14" 55
5- Terence DELAUNAY : 16" 81

BUST A MOVE 2
(ROUND 6)
1- Francis GEISSERT : 4" 43
2- David le GARFF : 4" 70
3- Tintin : 6" 30
4- Terence DELAUNAY : 6" 51
5- Dyan SEVIKA : 7" 20

BUST A MOVE 2
(ROUND 7)
1- Francis GEISSERT : 9" 66
2- Jordan TAHRAOUI : 11" 21
3- David le GARFF : 12" 95
4- Terence DELAUNAY : 13" 71
5- Gwénaël ROCHER : 17" 41

BUST A MOVE 2 (ROUND 8)
1- Francis GEISSERT : 4" 90
2- Stonehenge : 12" 21
3- Terence DELAUNAY : 29" 45
4- Gwénaël ROCHER : 31" 50
5- Tintin : 31" 76

BUST A MOVE 2
(ROUND 9)
1- Francis GEISSERT : 4" 58
2- Jordan TAHRAOUI : 5" 03
3- Gwénaël ROCHER : 5" 38
4- Dyan SEVIKA : 6" 70
5- Tintin : 7" 03

BUST A MOVE 2
(ROUND 10)
1- Dyan SEVIKA : 0" 30
*- Jordan TAHRAOUI : 0" 30
*- Geamal TAHRAOUI : 0" 30
*- Gwénaël ROCHER : 0" 30
5- Francis GEISSERT : 0" 31
*- Patrick PERONNY : 0" 31

COOL BOARDERS
(NOVICE/CHRONO)
1- Michaël PERRIN : 1' 01" 182
2- Cédric COUHE : 1' 01" 300
3- Terry : 1' 01" 498
*- Fabien ROZBORSKI : 1' 01" 498
5- Gregory STOJCIC : 1' 01" 578

COOL BOARDERS
(NOVICE/TRICKS)
1- Chon : 4 966
2- Wolfen : 4 869
3- Alexandre BURATI : 4 703
4- Fabien ROZBORSKI : 4 670
5- Cédric COUHE : 4 558

COOL BOARDERS (NOVICE/COMBINÉ)
1- Fabien ROZBORSKI : 8 883
2- Cédric COUHE : 8 762
3- Michaël REMILIEN : 8 372
4- Lima de SOUSA-DENIS : 8 279
5- Ali ATTYE : 8 229

COOL BOARDERS
(ADVANCED/CHRONO)
1- Michaël PERRIN : 1' 56" 226
2- Cédric COUHE : 1' 56" 622
3- Fabien ROZBORSKI : 1' 56" 384
4- Wolfen : 1' 57" 414
5- Terry : 1' 57" 770

COOL BOARDERS (ADVANCED/TRICKS)
1- Wolfen : 4 419
2- Fabien ROZBORSKI : 4 276
3- Elwood : 4 224
4- Ali ATTYE : 4 284
5- Cédric COUHE : 4 191

COOL BOARDERS
(ADVANCED/COMBINÉ)
1- Cédric COUHE : 8 836
2- Fabien ROZBORSKI : 8 439
3- Wolfen : 8 156
4- Chon : 8 099
5- Jérôme VALIN : 7 851

COOL BOARDERS
(EXPERT/CHRONO)
1- Michaël PERRIN : 2' 04" 858
2- Fabien ROZBORSKI : 2' 05" 334
3- Michaël REMILIEN : 2' 05" 413
4- Damien FAURET : 2' 05" 967
5- Cédric COUHE : 2' 06" 284

COOL BOARDERS
(EXPERT/TRICKS)
1- Elwood : 3 765
2- Chon : 3 713
3- Fabien ROZBORSKI : 3 707
4- Damien FAURET : 3 705
5- Alexandre BURATI : 3 682

COOL BOARDERS
(EXPERT/COMBINÉ)
1- Elwood : 8 686
2- Michaël REMILIEN : 8 362
3- Jean-Baptiste PINNA : 8 367
4- Wolfen : 8 054
5- Damien FAURET : 7 526

COOL BOARDERS
(SPECIAL/CHRONO)
1- Michaël PERRIN : 2' 26" 282
2- Fabien ROZBORSKI : 2' 30" 796
3- Cédric COUHE : 2' 32" 222
4- Camille PONCET : 2' 32" 697
5- Damien FAURET : 2' 32" 776

COOL BOARDERS
(SPECIAL/TRICKS)
1- Cédric COUHE : 3 737
2- Wolfen : 3 431
3- Karim BENDOUMA : 3 455
4- Ali ATTYE : 3 390
5- Elwood : 3 238

COOL BOARDERS
(SPECIAL/COMBINÉ)
1- Ali ATTYE : 6 413
2- Elwood : 6 320
3- Wolfen : 6 283
4- Cédric COUHE : 6 179
5- Noël MICHAEL : 6 031

COOL BOARDERS
(EXTRA/CHRONO)
1- Chon : 1' 12" 032
2- Terry : 1' 14" 170
3- Wolfen : 1' 14" 289
4- Cédric COUHE : 1' 14" 408
5- Elwood : 1' 14" 527

COOL BOARDERS
(EXTRA/TRICKS)
1- Erwin WICKY : 10 145
2- Elwood : 10 021
3- Chon : 9 605
4- Lyonel : 9 522
5- Jean-Baptiste PINNA : 9 452

COOL BOARDERS
(BEST TRICK)
1- Alexandre BURATI : 1 912
2- Erwin WICKI : 1 886
3- Frédéric ESTIENNE : 1 879
4- Marc PIRAUBE : 1 868
5- Chon : 1 865

FORMULA ONE
(BRÉSIL - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 06" 076
2- Patrick PERONNY : 1' 13" 968
3- Karim BENDOUMA : 1' 14" 308
4- David Le GARFF : 1' 14" 988
5- Renzo BIANCHI : 1' 15" 261

FORMULA ONE
(ARGENTINE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 18" 511
2- David Le GARFF : 1' 21" 150
3- Karim BENDOUMA : 1' 22" 371
4- Chon : 1' 23" 996
5- Patrick PERONNY : 1' 25" 699

FORMULA ONE
(ESPAGNE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 24" 717
2- Guillaume BARBET : 1'24" 793
3- Karim BENDOUMA : 1' 25" 938
4- David Le GARFF : 1' 26" 131
5- Chon : 1' 26" 941

FORMULA ONE
(MONACO - GRAND PRIX)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 15" 049
2- Guillaume BARBET : 1'15" 183
3- Karim BENDOUMA : 1' 15" 409
4- David Le GARFF : 1' 15" 902
5- Chon : 1' 17" 641

FORMULA ONE
(CANADA - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'23" 248
2- David Le GARFF : 1' 26" 971
3- Karim BENDOUMA : 1' 27" 038
4- Guillaume BERTRAND : 1' 27" 469
5- Chon : 1' 28" 630

FORMULA ONE
(GRANDE BRETAGNE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'20" 653
2- Karim BENDOUMA : 1' 27" 794
3- David Le GARFF : 1' 29" 737
4- Chon : 1' 31" 974
5- Guillaume BERTRAND : 1' 33" 264

FORMULA ONE
(ALLEMAGNE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'33" 436
2- David Le GARFF : 1' 34" 036
3- Guillaume BERTRAND : 1' 36" 189
4- Karim BENDOUMA : 1' 36" 648
5- Michaël PERRIN : 1' 37" 906

FORMULA ONE
(HONGRIE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'15" 141
2- Guillaume BERTRAND : 1' 16" 153
3- David Le GARFF : 1' 16" 736
4- Chon : 1' 17" 058
5- Karim BENDOUMA : 1' 17" 213

FORMULA ONE
(ITALIE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 18" 890
2- David Le GARFF : 1' 20" 516
3- Guillaume BERTRAND : 1' 20" 895
4- Karim BENDOUMA : 1' 23" 070
5- Michaël PERRIN : 1' 25" 665

FORMULA ONE
(EUROPE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 21" 571
2- Guillaume BERTRAND : 1' 23" 793
3- David Le GARFF : 1' 24" 186
4- Karim BENDOUMA : 1' 24" 654
5- Michaël PERRIN : 1' 24" 691

FORMULA ONE
(PACIFIQUE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'13" 727
2- David Le GARFF : 1' 14" 386
3- Guillaume BERTRAND : 1' 14" 787
4- Karim BENDOUMA : 1' 15" 390
5- Chon : 1' 15" 558

FORMULA ONE
(JAPON - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'43" 617
2- David Le GARFF : 1' 45" 538
3- Karim BENDOUMA : 1' 45" 569
4- Guillaume BERTRAND : 1' 45" 798
5- Michaël PERRIN : 1' 48" 285

FORMULA ONE (AUSTRALIE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'12" 079
2- David Le GARFF : 1' 13" 216
3- Guillaume BERTRAND : 1' 13" 873
4- Karim BENDOUMA : 1' 14" 933
5- Chon : 1' 14" 983

FORMULA ONE
(BONUS TRACK - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 11" 883
2- David Le GARFF : 1' 13" 227
3- Karim BENDOUMA : 1' 13" 947
4- Guillaume BERTRAND : 1' 13" 950
5- Chon : 1' 14" 643

FORMULA ONE
(BRÉSIL - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 08" 105
2- Guillaume BERTRAND : 1' 10" 366
3- Gwénaël ROCHER : 1' 11" 627
4- Guy le FRENNEC : 1' 12" 158
5- Patrick PERONNY : 1' 13" 000

FORMULA ONE
(ARGENTINE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 15" 992
2- Guillaume BERTRAND : 1' 16" 661
3- Guy le FRENNEC : 1' 20" 378
4- Gwénaël ROCHER : 1' 23" 516
5- Patrick PERONNY : 1' 25" 965

FORMULA ONE
(AUSTRALIE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 13" 456

MOTOR TOON GP 2
(TOON ISLAND II)
1- Steve MARTENS : 42" 547

MOTOR TOON GP 2
(TOON VILLAGE)
1- Steve MARTENS : 56" 712

MOTOR TOON GP 2
(CRAZY COASTER)
1- Steve MARTENS : 58" 556

MOTOR TOON GP 2
(GULLIVER HOUSE II)
1- Steve MARTENS : 1' 05" 635

MOTOR TOON GP 2
(HAUNTED CASTLE)
1- Steve MARTENS : 49" 482

PORSCHE CHALLENGE
(STUTTGART - COURSE)
1- Michaël PERRIN : 2' 09" 4

PORSCHE CHALLENGE
(STUTTGART - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 41" 8

PORSCHE CHALLENGE
(USA - COURSE)
1- Michaël PERRIN : 2' 13"

PORSCHE CHALLENGE
(USA - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 42" 8

PORSCHE CHALLENGE
(JAPON - COURSE)
1- Michaël PERRIN : 2' 18"

PORSCHE CHALLENGE
(JAPON - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 45" 8

PORSCHE CHALLENGE
(ALPES - COURSE)
1- Michaël PERRIN : 2' 10" 7

PORSCHE CHALLENGE
(ALPES - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 43" 9

TEKKEN 2 (TIME ATTACK)
1- Gwénaël ROCHER : 2' 38" 76
2- Jimmy DELON : 2' 40" 30
3- Loïc TREMET : 2' 54" 98
4- David le GARFF : 3' 04" 48
5- Thomas FANFARON : 3' 09" 42

TRACK & FIELD (110 M/HAIES)
1- Pascal VEZIN : 7" 18
2- Francis GEISSERT : 7" 33
3- Guillaume BERTRAND : 7" 45
4- Fabrice BAUMGARTNER : 7" 56
5- Guillaume BARBET : 7" 69

TRACK & FIELD (MARTEAU)
1- Guillaume BERTRAND : 110 m 35
2- Brice BROQUERE : 110 m 29
3- Antoine FILOU : 110 m 28
4- Guillaume FOUCHAUX : 110 m 28
5- Frédéric MANDET : 110 m 20

TRACK & FIELD (SCORE TOTAL)
1- Francis GEISSERT : 20 684
2- Fabrice BAUMGARTNER : 20 640
3- Guillaume BERTRAND : 20 638
4- Jeannot CASARES : 20 421
5- GUillaume FOUCHAUX : 19 573

WIPEOUT 2097
(TALON'S REACH - BEST RACE TIME)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 04" 2
2- Michaël PERRIN : 1' 05" 8
3- Marcel PONT : 1' 06" 0
4- Marc BOURGOIS : 1' 06" 2
5- Gwénaël ROCHER : 1' 07" 5

WIPEOUT 2097
(TALON'S REACH - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 16" 9
2- Guillaume BERTRAND : 17" 4
3- Marc BOURGOIS : 18" 3
4- Marcel PONT : 18" 9
5- Gwénaël ROCHER : 19" 3

WIPEOUT 2097
(SAGARMANTHA - BEST RACE TIME)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 0
2- Marc BOURGOIS : 1' 04" 3
3- Marcel PONT : 1' 05" 1
4- Michaël PERRIN : 1' 05" 6
5- Francis GEISSERT : 1' 05" 9

LE DÉFI DE JUIN

Vu l'événement que constitue la sortie de Porsche Challenge, je vous propose un petit défi sur quinze jours. Comme vous le savez, Sony organise un concours avec une Porsche Boxter à la clef. L'idée consiste à établir un classement provisoire afin que vous puissiez disposer de chronos références avant le dernier rush de lété.
Comme d'habitude, trois jeux récompenseront les efforts des trois meilleurs. Petit rappel : il s'agit de faire le meilleur chrono possible sur le circuit alpin, en mode Contre la montre. Date limite des envois : le 12 juin prochain.









WIPEOUT 2097
(SAGARMANTHA - FASTEST LAP)
1- Guillaume BERTRAND : 18" 0
2- Michaël PERRIN : 18" 8
*- Marc BOURGOIS : 18" 8
4- Marcel PONT : 20" 3
5- Patrick PERONNY : 21" 5

WIPEOUT 2097
(VALSPARRISO - BEST RACE TIME)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 33" 5
2- Marc BOURGOIS : 1' 38" 3
3- Patrick PERONNY : 1' 38" 7
4- Marcel PONT : 1' 39" 2
*- Michaël PERRIN : 1' 39" 2

WIPEOUT 2097
(VALSPARRISO - FASTEST LAP)
1- Guillaume BERTRAND : 29" 0
2- Marc BOURGOIS : 31" 6
3- Michaël PERRIN : 31" 9
4- Francis GEISSERT : 34" 0
5- Patrick PERONNY : 34" 9

WIPEOUT 2097
(PHENITIA PARK - BEST RACE TIME)
1- Guillame BERTRAND : 1' 31" 7
2- Marcel PONT : 1' 35" 3
3- Marc BOURGOIS : 1' 36" 3
4- Francis GEISSERT : 1' 38" 2
5- Patrick PERONNY : 1' 38" 7

WIPEOUT 2097
(PHENITIA PARK - FASTEST LAP)
1- Guillaume BERTRAND : 29" 6
2- Marc BOURGOIS : 30" 3
3- Michaël PERRIN : 32" 0
4- Marcel PONT : 32" 2
5- Francis GEISSERT : 32" 3

WIPEOUT 2097
(GARE D'EUROPA - BEST RACE TIME)
1- Guillame BERTRAND : 1' 36" 6
2- Marc BOURGOIS : 1' 40" 9
3- Patrick PERONNY : 1' 42" 3
4- Marcel PONT : 1' 42" 4
*- Francis GEISSERT : 1' 42" 4

WIPEOUT 2097
(GARE D'EUROPA - FASTEST LAP)
1- Guillaume BERTRAND : 31" 2
2- Marc BOURGOIS : 33" 7
3- Michaël PERRIN : 34" 0
4- Gwénaël ROCHER : 35" 0
*- Francis GEISSERT : 35" 0

WIPEOUT 2097
(ODESSA KEYS - BEST RACE TIME)
1- Marc BOURGOIS : 1' 42" 6
2- Guillaume BERTRAND : 1' 44" 8
3- Michaël PERRIN : 1' 45" 5
4- Patrick PERONNY : 1' 45" 7
5- Francis GEISSERT : 1' 47" 0

WIPEOUT 2097
(ODESSA KEYS - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 33" 9
2- Guillaume BERTRAND : 34" 6
2- Marc BOURGOIS : 35" 3
4- Francis GEISSERT : 36" 8
5- Patrick PERONNY : 37" 0

WIPEOUT 2097
(VOSTOK ISLAND - BEST RACE TIME)
1- Marc BOURGOIS : 2' 22" 1
2- Michaël PERRIN : 2' 36" 9
3- Marcel PONT : 2' 38" 4
4- Francis GEISSERT : 2' 40" 8
5- Patrick PERONNY : 2' 42" 2

WIPEOUT 2097
(VOSTOK ISLAND - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 32" 7
2- Marc BOURGOIS : 32" 8
3- Guillaume BERTRAND : 33" 7
4- Marcel PONT : 34" 6
5- Francis GEISSERT : 35" 3

WIPEOUT 2097
(SPILSKINANIKE - BEST RACE TIME)
1- Marc BOURGOIS : 2' 09" 1
2- Guillaume BERTRAND : 2' 13" 3
3- Francis GEISSERT : 2' 15" 4
4- Marcel PONT : 2' 16" 0
5- Patrick PERONNY : 2' 17" 3

WIPEOUT 2097
(SPILSKINANIKE - FASTEST LAP)
1- Guillame BERTRAND : 27" 62
Marc BOURGOIS : 27" 7
3- Michaël PERRIN : 29" 2
4- Marcel PONT : 29" 9
5- Patrick PERONNY : 30" 0

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

en JUIN SCORE-GAMES FETE ses 5 ANS

A CETTE OCCASION

2 JEUX ACHETES = 1 JEU OFFERT*

*(Pour un Minimum de 200F d'achat, Parmi un choix de jeux d'une valeur inférieur à 100F, Offre valable jusqu' au 31/07/97)

C'EST VIDEO LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUF & OCCASION EN FRANCE !

NOUS RACHETONS* AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO SUR CONSOLE ET PC !
(PAIEMENT IMMEDIAT EN MAGASIN)

+ DE 12.000+ JEUX PLAYSTATION OCCASION
Exemple de prix d'occasion :

OOL BOARDERS	219 F	FORMULA ONE	219 F
RASH BANDICOOT	219 F	RESIDENT EVIL	219 F
ESTRUCTION DERBY 2	219 F	TEKKEN 2	269 F
E HARD TRILOGY	219 F	TOMB RAIDER	219 F

+ DE 8.000+ JEUX SATURN OCCASION
Exemple de prix d'occasion :

DESTRUCTION DERBY	219 F	TOMB RAIDER	219 F
LEGEND OF THOR	219 F	VIRTUA COP 1 + GUN	269 F
MYST	169 F	VIRTUA FIGHTER 2	169 F
STREET F. ALPHA 2	269 F	WORLD WILD SOCCER	219 F

PLAYSTATION / SATURN

OverBlood — 349 F



La Cité des Enfants Perdus — PSX — NEW


Soul Blade — PSX — 369 F



Perfect Weapon — PSX — 349 F


Wing Commander 4 — PSX — 349 F


Vandal Heart — 349 F


Rage Racer — PSX — 369 F


V-Rally — PSX — 349 F


Monster Truck — PSX — NEW


ISS Pro. — PSX — 369 F


Bomberman — 329 F


Manx TT — SATURN — 369 F


Fighters Megamix — SATURN — 369 F



Sky Target — SATURN — 369 F


Pandemonium — SATURN — 369 F

SUPER NINTENDO / MEGADRIVE


Lost Vikings 2 — 299 F



Marvel Super Heroes — SUPER NINTENDO — 369 F



Terranigma — SUPER NINTENDO — 299 F

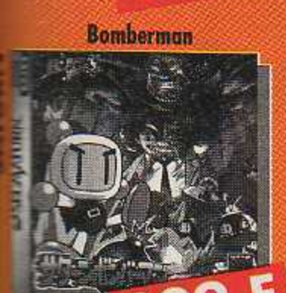


Sonic 3D — MEGADRIVE — 369 F



ISS de Luxe — MEGADRIVE — 299 F

NINTENDO 64


Wave Race — 549 F


ISS 64 — N 64 — 529 F



Turok — N 64 — 529 F

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

GAGNER VOS JEUX PAR MINITEL

TELEPHONE 08 36 685 686 — 36 15 SCORE GAMES — *1,29F/mn

TRUCS & ASTUCES, HORAIRES DES MAGASINS

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX...

SCORE-GAMES ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 Paris
M° St Lazare (face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés
St Bernard 75005 PARIS
M° JUSSIEU
Tél. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
RER LUXEMBOURG
Tél. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 av. Victor Hugo
75116 PARIS
M° RUE DE LA POMPE
Tél. : 01 44 05 00 55

CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY RER : B
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
C. Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletiers
93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive
Nationale 3 93500 PANTIN
M° HOCHE
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5 rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières (angle
1 rue St Rome) 31000 TOULOUS
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins Galeri
des Jacobins 80000 AMIEN
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

NOUVEAUX MAGASINS

PARIS (15)
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
M° CONVENTION
Tél. : 01 48 76 60 00

FONTENAY SOUS BOIS (94
C. Cial Val de Fontenay
(à côté de Toys'us)
94120 FONTENAY SOUS BO

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
(à côté de la FNAC)
95000 CERGY

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

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

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

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

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

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

LIVRAISON 24H CHRONOPOS

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitain

Top

Bienvenue dans le Top Ultra Player One !

Attention ! dès le prochain numéro, nous attaquons un Top Nintendo 64. Pour cette première, nous nous contenterons d'un classement de cinq jeux. Du coup, le Top SNES verra de son côté réduit à dix titres... avant de disparaître définitivement à la rentrée. J'attends donc vos dix jeux Nintendo 64 préférés. A part ça, j'ai remarqué une nette amélioration dans la conception de vos autoportraits (concours pour le gagnant du mois). Le choix a même été très difficile pour ce numéro. Alors bravo à tous, et continuez sur la lancée...

Matt le Fou

Super Nintendo

1 SUPER MARIO KART
(2) (1) (33) 1 664 pts



Mario Kart, Zelda et Donkey Kong continuent de jouer au chat et à la souris pour la première place du Top SNES. Cette fois, c'est SMK, grand habitué de la première marche du podium, qui double ses camarades. En attendant son arrivée en France sur N64...

2 ZELDA 3
(7) (1) (35) 1 513 pts

3 DONKEY KONG COUNTRY
(-) (1) (14) 1 456 pts

4 DONKEY KONG COUNTRY 3
(1) (1) (3) 1 229 pts

5 BREATH OF FIRE 2
(9) (5) (2) 1 227 pts

6 DONKEY KONG COUNTRY 2
(19) (2) (8) 1 152 pts

Meilleure progression

7 TINTIN ET LE TEMPLE DU SOLEIL
(17) (7) (2) 1 148 pts



Honnêtement, je suis loin d'être fan de l'adaptation en jeux de l'univers d'Hergé. Mais il faut reconnaître à Tintin une certaine longévité. Le petit reporter traverse les décennies et sait renouveler son public. Un sacré exploit !

8 YOSHI'S ISLAND
(4) (1) (9) 1 119 pts

9 SECRET OF MANA
(5) (3) (16) 1 040 pts

10 DBZ - ULTIME MENACE
(-) (6) (13) 1 021 pts

11 DOOM
(11) (8) (9) 715 pts

12 F-ZERO
(10) (2) (34) 704 pts

13 DBZ - HYPER DIMENSION
(18) (10) (3) 668 pts

14 ISS DE LUXE
(3) (3) (9) 652 pts

15 EARTHWORM JIM
(-) (2) (12) 607 pts

16 SIM CITY
(8) (2) (28) 559 pts

17 KILLER INSTINCT
(-) (9) (7) 521 pts

18 SUPER MARIO ALL STARS
(13) (3) (27) 435 pts

19 SUPER BOMBERMAN 2
(-) (15) (6) 350 pts

20 WORMS
(-) (20) (1) 349 pts

Top

Saturn

1 SEGA RALLY
(1) (1) (7) 2 145 pts

J'en ai marre ! Depuis la création de ce Top Saturn, Sega Rally s'accroche à la première place. Malgré tout le plaisir que peut encore me donner ce jeu extraordinaire... je ne sais plus trop quoi dire. En espérant que la bête soit enfin détrônée le mois prochain.



2 NIGHTS
(8) (2) (6) 1 563 pts

3 WORLD WIDE SOCCER 97
(7) (3) (3) 1 306 pts

4 DBZ - LA LÉGENDE
(11) (4) (3) 1 154 pts

Meilleure entrée

5 DARK SAVIOR
(-) (5) (1) 1 040 pts

Gros carton pour Dark Savior qui arrive directement en cinquième place. La preuve que les RPG sont toujours aussi plébiscités par les lecteurs de Player. Surtout lorsqu'ils sont aussi réussis que cette suite du Landstalker Megadrive.



6 VIRTUA FIGHTER 2
(3) (2) (7) 1 032 pts

7 TOMB RAIDER
(2) (2) (4) 948 pts

8 STREET FIGHTER ALPHA 2
(18) (8) (3) 903 pts

9 MANX-TT
(9) (9) (2) 847 pts

10 WIPEOUT
(5) (4) (6) 836 pts

10* VIRTUA COP 2
(17) (10) (4) 836 pts

12 MYSTARIA
(15) (7) (7) 767 pts

13 MYST
(12) (5) (7) 734 pts

14 PANZER DRAGON ZWEI
(16) (3) (7) 631 pts

15 SIM CITY 2000
(6) (3) (7) 625 pts

16 DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
(4) (4) (3) 545 pts

17 DESTRUCTION DERBY
(10) (9) (4) 472 pts

18 ATHLETE KINGS
(-) (18) (1) 410 pts

19 EKK AMUGENTAN TORICO
(-) (19) (1) 397 pts

20 VIRTUA COP
(-) (8) (4) 373 pts

PlayStation

1 RESIDENT EVIL
(1) (1) (7) 3 466 pts

Comme Sega Rally, Resident Evil s'accroche à sa première place. Ok, les mecs, c'est un jeu fabuleux, mais les bonnes sorties ne manquent pas sur PlayStation, non ?



2 TEKKEN 2
(6) (2) (7) 3 205 pts

3 TOMB RAIDER
(2) (2) (4) 2 971 pts

4 WIPEOUT 2097
(5) (3) (4) 2 477 pts

5 CRASH BANDICOOT
(9) (2) (4) 2 443 pts

6 FORMULA ONE
(3) (3) (5) 2 289 pts

7 DESTRUCTION DERBY 2
(11) (7) (4) 2 282 pts

8 COOL BOARDERS
(4) (4) (2) 2 217 pts

9 PANDEMONIUM!
(8) (5) (3) 1 758 pts

Meilleure entrée

10 DIE HARD TRILOGY
(-) (10) (1) 1 424 pts

Piège de cristal, 58 Minutes pour vivre et Une journée en Enfer : trois films d'action surpuissants ! Ces trois aventures sont reprises dans ce CD réunissant donc trois styles de jeux distincts : action, shoot'em up et course/recherche. Efficace et jouissif !



11 MICRO MACHINES V3
(18) (11) (2) 1 400 pts

12 LEGACY OF KAIN
(19) (12) (2) 1 388 pts

13 PORSCHE CHALLENGE
(17) (13) (2) 1 365 pts

14 RIDGE RACER REVOLUTION
(14) (4) (6) 1 212 pts

15 TRACK & FIELD
(12) (5) (5) 1 193 pts

16 TOBAL N° 1
(15) (15) (2) 1 044 pts

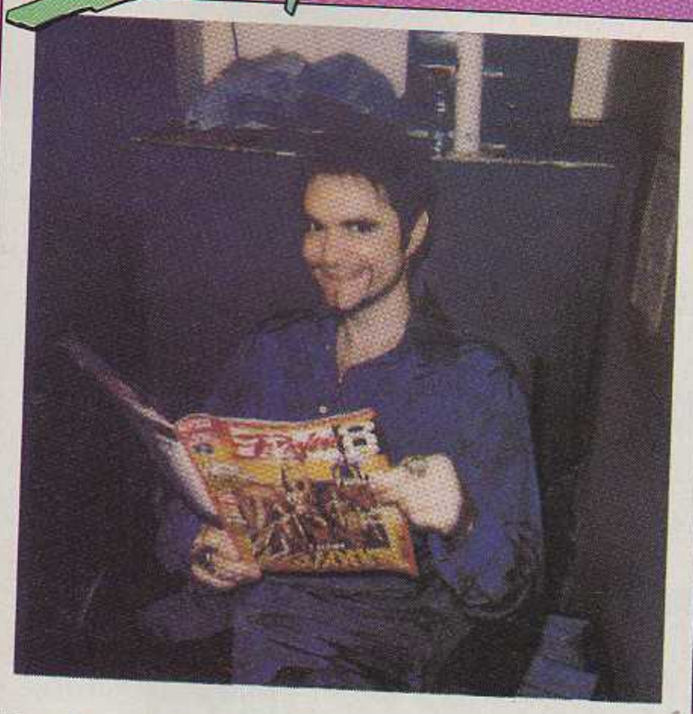
17 LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
(16) (16) (2) 1 037 pts

18 COMMAND & CONQUER
(7) (7) (3) 989 pts

19 FIFA 97
(-) (19) (1) 872 pts

20 FINAL DOOM
(10) (10) (4) 857 pts

Star Player



Daniel CHEVENEZ (chanteur et producteur, cet ancien membre du groupe Niagara vient de sortir son premier album solo).
« Je voulais acheter une PlayStation à Noël mais elle était en rupture de stocks. Ce qui m'a décidé, c'est Tomb Raider et WipEout 2097. J'ai découvert ce dernier en voyant le clip du groupe Fluke. Ce que je cherche en fait, c'est un jeu qui me donne l'impression d'être dans le cockpit de Luke Skywalker. »



Philippe ULRICH (directeur artistique de l'éditeur de jeux vidéo Cryo).
« Je joue à trois jeux en ce moment. Fighters Megamix sur Saturn en version japonaise, pour sa palette de coups et la folie des persos ; MDK sur PC pour les idées et les astuces ; et franchement, même si ça fait mal de dire que je joue à un jeu Cryo, j'ai été scotché par Atlantis, qui sort chez nous sur PC et qui sera disponible sur console d'ici la fin de l'année... »



Eric JEANNE, dit RICO (membre du groupe techno Gifted – en train de remixer le nouveau single de No One is Innocent).
« J'ai acheté la Nintendo 64 et je joue à Mario et à Wave Racer. C'est fabuleux. Sinon, sur PlayStation, je me suis bien éclaté sur Crash Bandicoot, Resident Evil, Bust A Move 2 et Worms... »



L'PARANO REFRE (membre du groupe rap Tout Simplement Noir, et animateur de Blah Blah Rap sur MCM).
« Lors de l'enregistrement de notre album Dans Paris Nocturne, Nono s'est ramené avec sa PlayStation et a fait fureur. Depuis, on est des adeptes. Dernier jeu en date : Soul Blade. Mais mon jeu fétiche reste Mortal Kombat ! »



INO (spécialiste manga, ciné et BD de Player One et Manga Player, entre autres activités).
« J'adore les jeux de baston, surtout Tobal n°1. À part Adidas Power Soccer, je n'aime pas les jeux de sports sur console. Je préfère les bornes d'arcade. Je joue à toutes les bornes Sega ou Namco... Sega Rally (c'est ma borne préférée), les Virtua Cop, Jurassic Park... »

TOTAL N°6



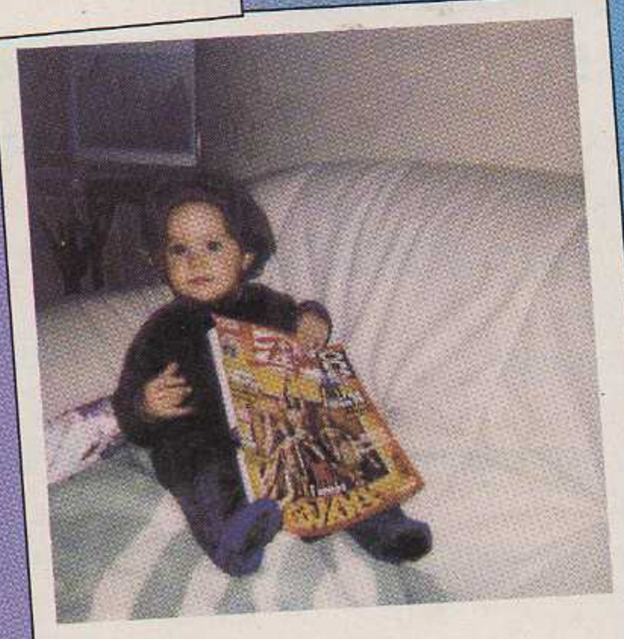
CHUDRISS



LES DEUX GAGNANTS DU MOIS :

Moumni DRISS et le Tekken inconnu.

Le Marocain Moumni Driss, qui nous a écrit de Meknès, a 13 ans et demi et est abonné à *Player One*. Tenez-vous bien, Moumni possède une Game Boy, une Super Nintendo, une Game Gear, une Megadrive et une PlayStation. Il adore les jeux de baston et les RPG.
Le dessin du deuxième gagnant nous a bien faits délirer (c'est tes vraies oreilles, mec ?), mais ce fan de Tekken qui habite Bacourt (dans le 57) a oublié de nous donner son nom... J'attends donc de tes nouvelles, petit Klingon.



SOFIA (joueuse en bas-âge).
« Babaggggg blutsibumibubu... papadidiyadididid... bzeub... zeutamotatatatamarioblglubtodiii... »

ULTRA PLAYER ONE TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

- Classement précédent du jeu
- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de mois de présence dans le Top
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

Tout pour jouer moins cher

Troc en Stock

Des centaines de petites annonces pour vendre, acheter, échanger vos consoles, PC, Mac, jeux vidéo, mangas



Du matériel trop cher ? Pas de budget pour acheter les dernières nouveautés ? Pas de panique, nous avons la solution à votre problème. Troc en Stock est le magazine qui vous propose tous les bons plans pour jouer moins cher, histoire que même ceux qui ont un tout petit porte-monnaie puissent s'éclater. Comment ? Tout d'abord, en vous indiquant tous les endroits qui proposent les meilleures offres et en vous conseillant sur vos achats... Mais notre but est aussi de favoriser le contact entre les joueurs par le biais d'une large rubrique de petites annonces. Vous avez quelque chose à vendre, vous cherchez l'occasion rêvée, vous voulez échanger vos jeux, votre console, votre micro ou même vos bandes dessinées et mangas. N'hésitez plus ! Remplissez soigneusement le bulletin !

Offre spéciale

pour les lecteurs de Player One.

Votre PA gratuite.

* Votre annonce passera aussi sur le service Minitel de Troc en Stock

Pour passer une annonce dans Troc en Stock , remplissez le coupon-annonce ci-dessous et renvoyez-le (voir ci-dessous) avant le 2 juin pour le numéro de juillet/août et le 2 août pour le numéro de septembre 1997 à : Troc en Stock - 19, rue Louis-Pasteur - 92100 Boulogne.

1 VOS COORDONNÉES

Nom :_____ Prénom :_____ Age :_____

Adresse :_____

Code Postal :_____ Ville :_____

Tel. :_____

2 CHOISISSEZ VOTRE RUBRIQUE

☐ VENTES ☐ ACHATS ☐ ECHANGES ☐ DIVERS

CONSOLES : ☐ Sony ☐ Sega ☐ Nintendo ☐ 3DO ☐ NEO-GEO ☐ autres

INFORMATIQUE : ☐ Matériel PC ☐ Matériel MAC ☐ Jeux PC ☐ Jeux MAC ☐ autres

MANGAS : ☐ Albums ☐ Magazines ☐ Japanim (K7...) ☐ Musique ☐ Goodies ☐ autre

BD : ☐ Albums ☐ Magazines ☐ Autres

VIDEO : ☐ Films ☐ Dessins animés ☐ Autres

DIVERS : ☐ Cards ☐ Jeux de rôle ☐ Musique ☐ Sport ☐ Photo ☐ autres

3 RÉDIGEZ VOTRE ANNONCE

1) Inscrire une lettre par case et laisser un espace entre chaque mot.
2) Ecrire lisiblement en capitales sans oublier d'indiquer vos prénom et numéro de téléphone.

| | | |

Il y a bien une vie apres les jeux vidéo !

Zoom événement

NIRVANA, LA VIE EST UNE ILLUSION

Christophe Lambert revient dans l'univers des jeux vidéo avec « Nirvana », film franco-italo-américain de cyber-fiction, aux antipodes de « Mortal Kombat ». Un long-métrage réalisé par le metteur en scène Gabriele Salvatores, à la recherche du « point zéro » !



Nirvana se déroule au début du XXIe siècle (en l'an 2005), à Milan. Jimi (Lambert) est un génial développeur de jeux virtuels, une sorte de nouveau Miyamoto, qui travaille pour l'Okosoma Starr, une toute puissante multinationale. Très perturbé par la perte de sa compagne, Jimi passe de l'hébétude à la mélancolie, et n'a donc aucune envie de terminer Nirvana, son chef-d'œuvre, que des millions de fans attendent pour Noël. Mais l'irruption d'un virus informatique, qui fait prendre conscience à Solo, le héros du jeu, que sa vie n'est qu'un programme, propulse Jimi dans une aventure où réel et virtuel se mêlent jusqu'à ce qu'on ne puisse plus distinguer réalité et illusion… Après plusieurs tentatives infructueuses, Solo réussit à persuader Jimi d'effacer les bases de données du jeu (et donc de le supprimer). Pour ce faire, le développeur devra évidemment aller à l'encontre des sbires de l'Okosoma Starr. Il s'enfonce alors dans les profondeurs de Milan où végètent diverses communautés ethniques, dont l'existence est rythmée par le Cyberespace, le trafic d'organes et les religions New Age…



La première bonne nouvelle, c'est que *Nirvana*, au contraire de films américains comme *Le Cobaye 2*, n'utilise pas l'attirail habituel de la technologie cyber (réalité virtuelle, Internet) comme un gadget. Le metteur en scène, Gabriele Salvatores, a en effet le bon goût de filmer les (nombreux) éléments de la technologie cyber d'une façon tout à fait naturelle, sans s'arrêter lourdement sur eux au détriment de l'évolution de l'intrigue. Sa vision du futur véhicule bien sûr nombre des concepts imaginés par William Gibson, le père du Cyberpunk. Salvatores nous en dit plus sur l'origine de *Nirvana*.

« L'idée de Nirvana *est née à Bénarès, sur les marches qui descendent dans le Gange. J'ai observé des enfants qui jouaient avec un ordinateur à côté d'une icône de Shiva. C'est ce mélange des genres et des cultures qu'on retrouve dans le film, organisé autour de cette vieille idée hindouiste selon laquelle on ne peut interrompre le cycle des morts et des réincarnations qu'en atteignant le Nirvana, qui est un état de paix, de détachement et de suppression de la douleur. Comme pour le personnage du jeu vidéo, contraint de répéter à l'infini les mêmes gestes, à moins que quelqu'un ne vienne interrompre le cycle en effaçant le logiciel qui l'a fait naître. »*

« J'ai cherché à sortir des stéréotypes déjà exploités dans les films américains… »

Cela étant, Salvatores revendique fièrement l'identité européenne du film qui a été tourné à Milan avec une équipe technique italienne.

« La science-fiction est un genre, et la cyber-fiction un sous-genre dans un genre, mais j'ai cherché à sortir des stéréotypes déjà exploités dans les films américains qui se sont plus ou moins inspirés de Philip K. Dick. Et derrière les atours de la science-fiction, j'ai abordé les problèmes éternels de l'homme et des questions qu'il se pose : la réalité est-elle vraiment la réalité ou simplement une apparence ? Tous les publics, jeune ou moins jeune, ont compris cela en Italie, et c'était ce qui m'intéressait avant tout. Je pense que tous les pays qui ont acheté Nirvana *l'ont fait un peu par intérêt pour* Mediterraneo (NDRL : film pour lequel G. Salvatores reçut en 1991 l'Oscar du meilleur film étranger), *et à cause de Christophe Lambert. Aux Etats-Unis, Miramax compte sortir le film sur autant d'écrans qu'un gros film américain, et cela m'épouvante un peu, naturellement…* Nirvana *porte sur un double suicide… J'aimerais savoir ce que les Américains en penseront. Quand j'écris un scénario, ce n'est pas au public que je pense d'abord, et je suis donc toujours surpris de l'accueil qu'il réserve à mes films. Quand les journalistes italiens me parlaient de* Blade Runner, *je leur répondais* Pirandello. *Le cinéma doit faire appel à la recherche et à l'expérimentation, sinon il mourra, mais les genres, c'est le cinéma même ! Je voulais faire un film européen et totalement italien, mais qui puisse se confronter à des thèmes universels. Le grand public sera sensible au thème de l'apparence — ce que les Indiens ont symbolisé dans la déesse Maya — et de la sortie du cycle éternel des réincarnations pour atteindre le Nirvana, cette espèce de point zéro. Tout comme, dans les jeux vidéo, on ne peut sortir de la répétition que par l'annulation. C'est un point de vue philosophique assez simple. Je me souviens de ce qui est arrivé à une amie qui emmenait son enfant au cinéma pour la première fois. À la sortie, comme elle lui demandait ce qu'il en pensait, il lui a répondu : "Qui sommes-nous, dans ce film ?" C'est un premier niveau, mais il en est d'autres plus complexes que le spectateur averti pourra découvrir. »*

On le voit, on est fort éloigné des motivations (tout aussi légitimes, attention) des cinéastes américains. Notons d'ailleurs que *Nirvana* souffre souvent de dialogues un tantinet trop envahissants. Heureusement, cela n'altère pratiquement pas le dépaysement proposé par le film, ni la cohérence de la vision de Salvatores. Les effets spéciaux, digitaux et autres, le servent parfaitement ; les équipes italiennes du film n'ayant rien à envier à la plupart de leurs homologues américains…

« Il ne faut pas avoir peur de la technique, car le cinéma est né de la technique »

« J'ai recherché des effets spéciaux poétiques — par exemple, la neige qu'on voit dans le film est générée par ordinateur. Les effets spéciaux ne sont que des couleurs dont l'artiste dispose. Si on ne sait pas dessiner, on peut disposer de millions de couleurs, le tableau ne sera pas bon. La technique est très importante, mais c'est l'âme qui compte, ce qu'on a à dire. Notre métabolisme, à la fin de ce deuxième millénaire, est devenu plus rapide, on ne doit donc pas oublier la technique, mais en la subordonnant toujours au cœur et à la tête. Il ne faut pas avoir peur de la technique, car le cinéma est né de la technique. »

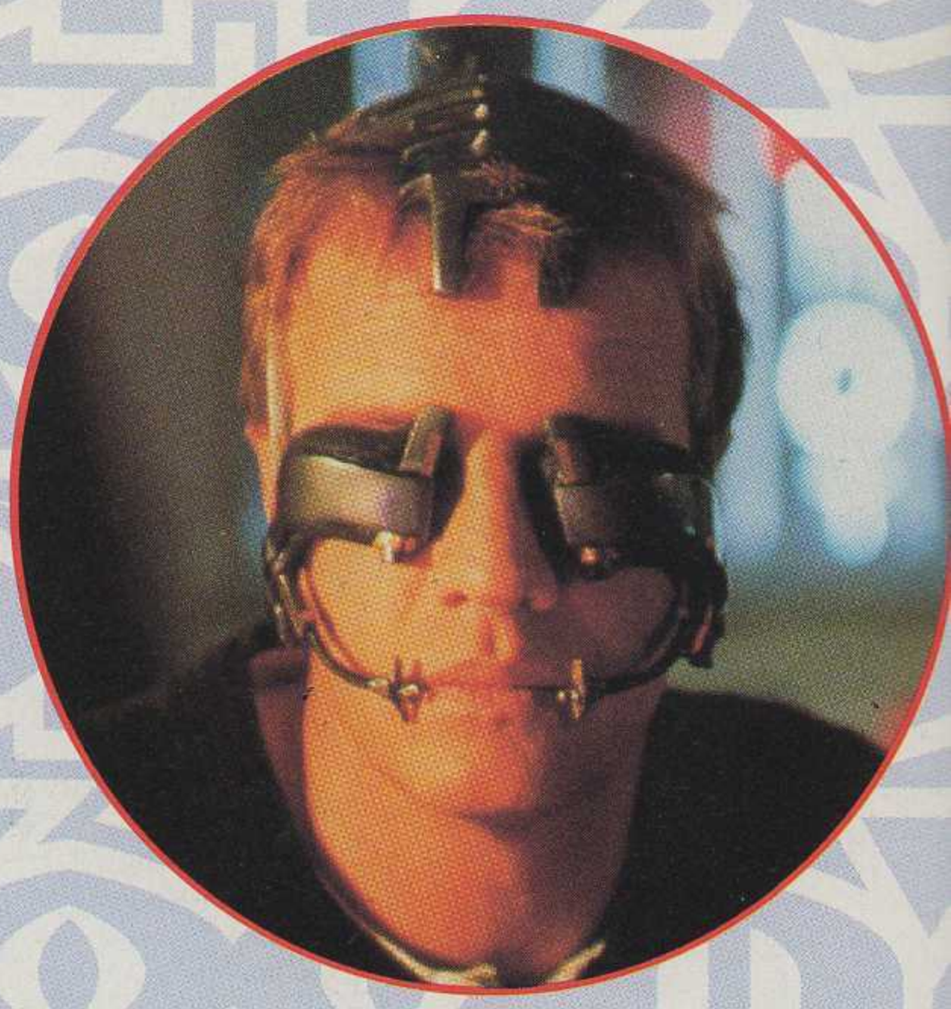
Quant à l'interprétation, elle est à la hauteur ; Lambert assurant comme rarement depuis longtemps. Mention spéciale à Stefania Rocca, incarnation vivante de la *Femme-Piège* d'Enki Bilal. Bref, *Nirvana* mérite donc l'attention des fans de SF et plus particulièrement des fondus du Cyberpunk. Supportez-le cinéma européen de science-fiction : allez voir *Nirvana* !

Sortie nationale : le 28 mai

La note d'Ino : 14/20

INTERVIEW

Christophe Lambert Au Nirvana



C'est un Christophe Lambert étonnamment remonté que nous avons rencontré, pour en savoir plus sur « Nirvana », un film qui semble avoir bouleversé la vision qu'il porte sur sa carrière. Un entretien surprenant au cours duquel le comédien s'exprime avec beaucoup plus d'enthousiasme et d'authenticité que lors des précédentes interviews qu'il avait accordées à notre journaliste pour « Fortress », « Highlander III », « Mortal Kombat » et « Alaska ».

Qu'est-ce qui t'as séduit dans le scénario de « Nirvana » ?
Dès que j'ai lu le script, j'ai été séduit par le caractère inédit de l'histoire. Il y a tellement d'imagination dans le sujet ! C'est un film différent, avec un énorme potentiel. Dès le début, je savais que ce film allait être bon. Et quand je l'ai vu, j'ai ressenti un grand choc émotionnel. Pour la première fois, je voyais un film en m'oubliant complètement. Gabriele Salvatores est le metteur en scène le plus complet, le meilleur avec qui j'ai jamais travaillé ! *Nirvana* est le meilleur film que j'ai jamais fait !

C'est assez étonnant qu'un film de ce type soit tourné en Italie, non ?
Il faut être bien conscient que les techniciens du film, que ce soit le chef opérateur ou toute l'équipe des effets spéciaux, sont d'un excellent niveau, et que leur travail est même supérieur à ce que l'on peut trouver dans la plupart des grosses machines hollywoodiennes. On croit à ce que l'on voit ! Quand la robe de la fille change de couleur en fonction de ses émotions, on y croit ! On croit également aux effets vidéo des scènes qui se déroulent dans les différents mondes du jeu Nirvana... L'équipe du film a fait un boulot réellement exceptionnel.
Quand mes agents et avocats américains, qui représentent aussi des gens comme James Cameron *(NDLR : réalisateur des deux* Terminator*)*, sont venus sur le plateau et ont vu les premiers trucages du film, ils n'en ont pas cru leurs yeux ! Cela dit, *Nirvana*, malgré tous ses effets spéciaux, est un film qui fait avant tout appel au cœur des spectateurs...



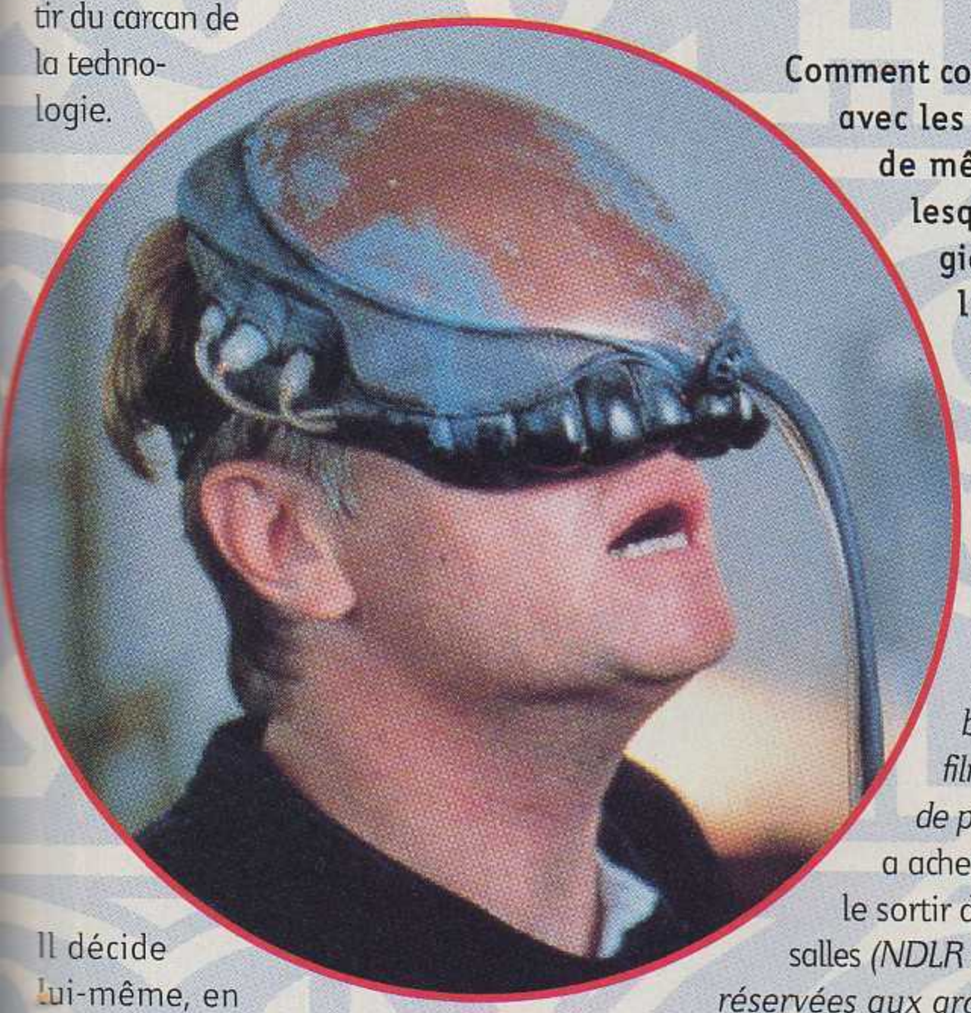
Lambert, développeur de jeux vidéo, n'hésite pas à revenir à la réalité avec un bon vieux flingue !



Les bas-fonds de Milan où s'entassent et végètent diverses communautés ethniques... Pas très gai !

Que penses-tu de la vision du futur et de la technologie que propose le film ?

Dès le début *(NDLR : l'écriture du scénario a pris environ deux ans et demi)*, le film prêche le triomphe de l'être humain sur la machine. Le héros a le choix entre vivre et mourir, il peut décider d'être libre et se sortir du carcan de la technologie.



Il décide lui-même, en tant qu'être humain, de privilégier sa condition d'homme, de refuser l'asservissement des machines.

Justement, que penses-tu des possibilités vertigineuses offertes par la technologie actuelle, comme le clonage d'êtres humains ?

Je suis à 200 % contre le clonage d'êtres humains ! Le seul vrai clone, c'est le jumeau parfait ! Le clonage d'êtres humains va à l'encontre de la nature, c'est ridicule, on ne doit pas le faire ! On risque de payer très cher ce genre de choses ! Nous sommes peu de choses face à la nature, face par exemple à une vague de soixante mètres de haut déferlant sur une ville, ou face à un tremblement de terre. Il faut arrêter les conneries : nous faisons partie de la nature, soyons nous-mêmes !

Comment compares-tu ce film avec les films américains de même nature, dans lesquels la technologie est souvent utilisée comme un gadget ?

Les films comme *Strange Days*, *Independence Day*... Miramax *(NDRL : la branche du groupe Disney qui a distribué aux USA des films comme* La Leçon *de piano ou* Pulp Fiction*)* a acheté *Nirvana*. Ils vont le sortir dans 1 500 à 2 000 salles *(NDLR : le nombre de salles réservées aux grosses productions)*, ils l'adorent. C'est un film intelligent pas intellectuel. En Italie, il a fait quatre millions d'entrées en huit semaines. Pour les 15/25 ans, c'est un film-culte. Il porte un regard sur la vie vraiment à part. C'est aussi un grand divertissement. C'est la première fois que j'ai pu m'oublier, la première fois que je fais un film aussi important...

Tu le trouves donc supérieur à « Greystoke » ou au premier « Highlander » ?

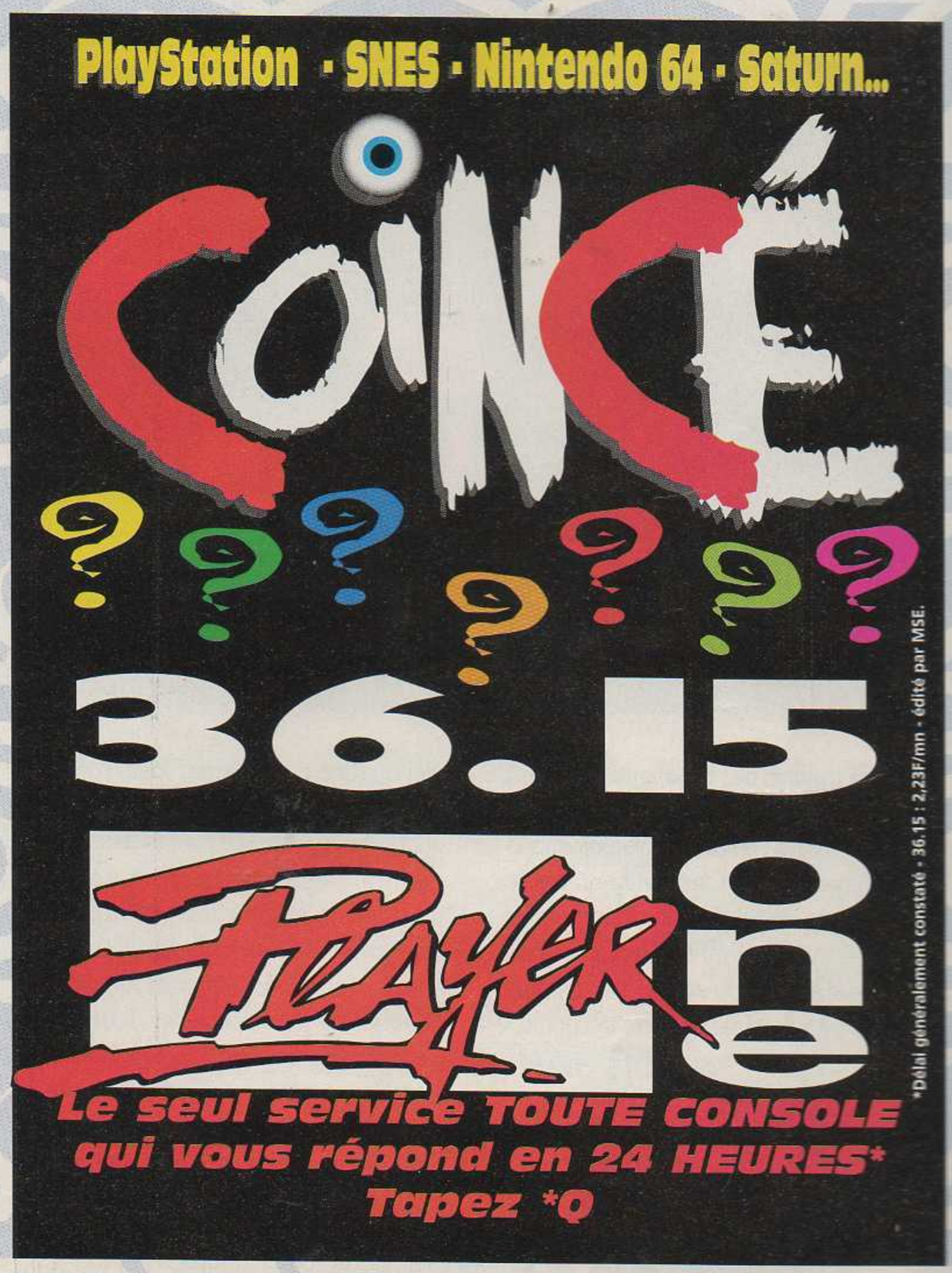
Il m'a fait réaliser qu'à l'époque je n'avais pas le talent de regarder, en m'oubliant, des films comme *Greystoke*, *Highlander* ou *Max et Jérémie*. Après l'avoir vu, j'ai appelé mes agents et je leur ai demandé d'annuler les contrats que je venais de signer pour tourner dans deux films d'action américains médiocres. Je ne veux plus jamais faire ce genre de films ! Je cherche désormais des films humains, émotionnels comme *Nirvana* ! Je ne veux plus me galvauder. Je crois que *Nirvana* deviendra un film culte dans tous les pays du monde. C'est un grand film générationnel. C'est une deuxième chance pour moi. J'ai maintenant quarante ans et j'entame la seconde partie de ma carrière. Cela fait quinze ans que je fais ce métier et je peux continuer encore pendant à peu près vingt-cinq ans. Je me suis dit : *« Arrête la médiocrité, tu mérites mieux ! »* Je dois donc beaucoup à Gabriele Salvatores.

Quels sont tes projets ?

Je prépare deux films. Le premier s'appelle *Beowulf*, il est inspiré par une légende du seizième siècle. C'est l'histoire d'un personnage qui est né de l'union entre une femme et le Diable. Il a différents pouvoirs sumaturels mais n'a pas le droit à l'amour. On cherche actuellement le metteur en scène... Ensuite, j'incarnerai Corto Maltese dans un film que dirigera Gabriele Salvatores.

Propos recueillis par Inoshiro, (remerciements à François Frey, et Christophe Lunn).

Nirvana sur Internet : www.nirvana.it



Zoom cinéma

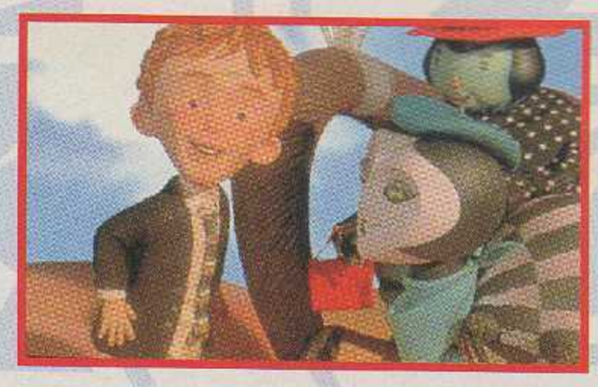
JAMES ET LA PÊCHE GÉANTE

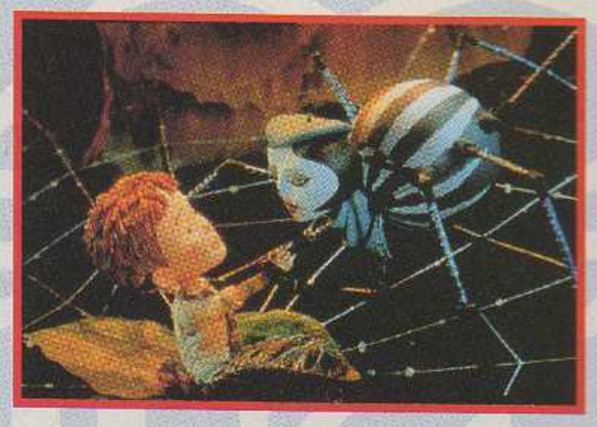
Nouveau délire de l'équipe de *L'étrange Noël de monsieur Jack*, le réalisateur Henry Selick et le producteur Tim Burton, ce film est l'adaptation d'un texte de Roald Dahl, un écrivain très populaire dans les pays anglo-saxons. Comme dans *Jack*, les cinéastes ont utilisé la technique de la « Go-Motion », qui consiste à animer image par image des personnages articulés (la fluidité des mouvements étant contrôlée par ordinateur) ; un procédé laborieux mais à l'efficacité hors-pair quand il est bien employé. C'est évidemment le cas — Henry Selick (auteur d'un paquet de jingles animés pour MTV) étant considéré à juste titre comme un des animateurs les plus inspirés de cette décennie.

Le film raconte les aventures de James, un gamin dont les parents disparaissent dans des conditions terribles. Confiés à ses tantes, le pauvre est accablé de tâches ménagères et de quolibets (de quoi faire fuir Cendrillon !). Un jour, un être bizarre lui offre un sac rempli de langues de crocos aux pouvoirs sumaturels (!). James trébuche et répand cette étrange cargaison au pied d'un pêcher. Tout d'un coup, une superbe pêche se met à pousser, atteignant un impropable sept mètres de diamètre ! Affamé, notre héros creuse les parois de la pêche et est tout d'un coup transformé en marionnette. Il rencontre ensuite une bande d'insectes fantastiques et doués de parole, avec qui il décide de traverser l'océan pour atteindre New York. On n'étonnera sans doute personne en écrivant que les séquences animées du film sont impeccables, d'une qualité technique digne de celle de *Jack*. En revanche, les scènes où apparaissent des personnages réels (ce qui n'existait pas dans le film précédent) sont pour la plupart effrayantes de platitude, et rappellent même les pires films animés des studios Disney des années 1970. Incroyable ! S'adressant à un public beaucoup plus jeune que *Jack*, *James et la pêche géante* contient quand même deux, trois jolies scènes de délire, « burtonniennes » en diable. L'ensemble des scènes animées est bien fait, plaisant mais paraît toutefois trop terne par rapport à *Jack*. La musique de Randy Newman n'arrange rien : rendez-nous Danny Elfman !
En bref, un film intéressant mais malheureusement très décevant vu le potentiel de ses auteurs…

Sortie nationale : le 18 juin

La note d'Ino : 13/20 (pour la technique).



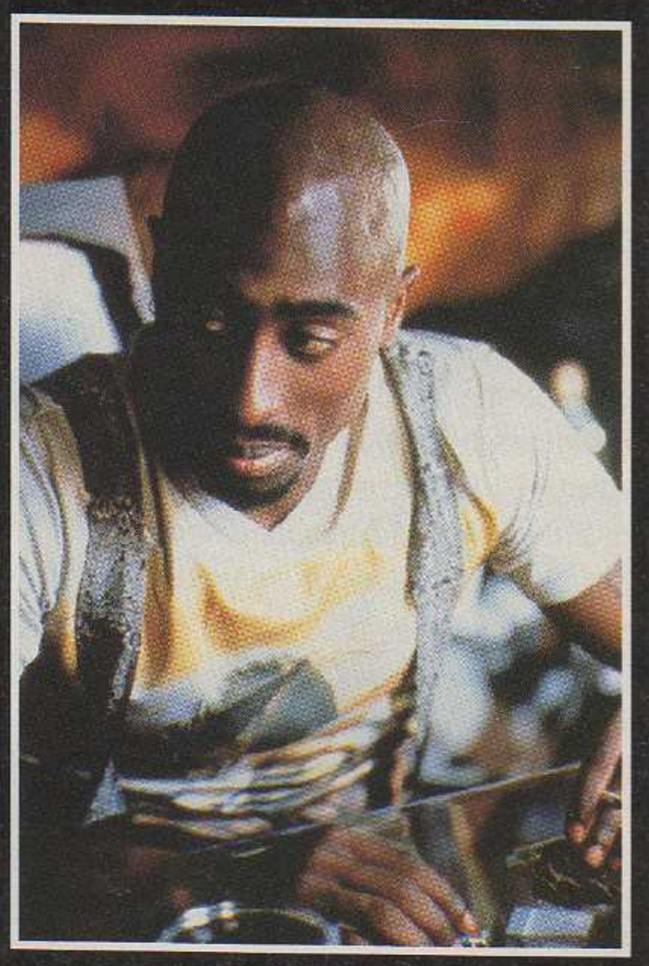


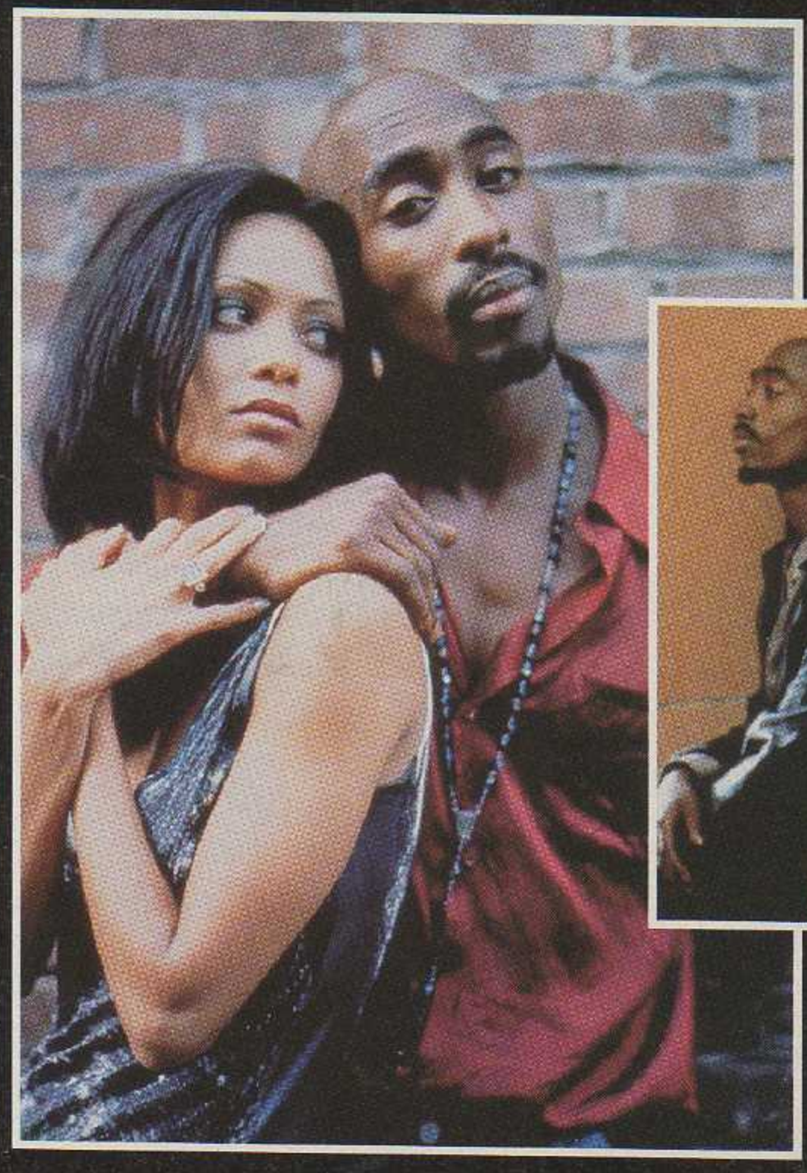


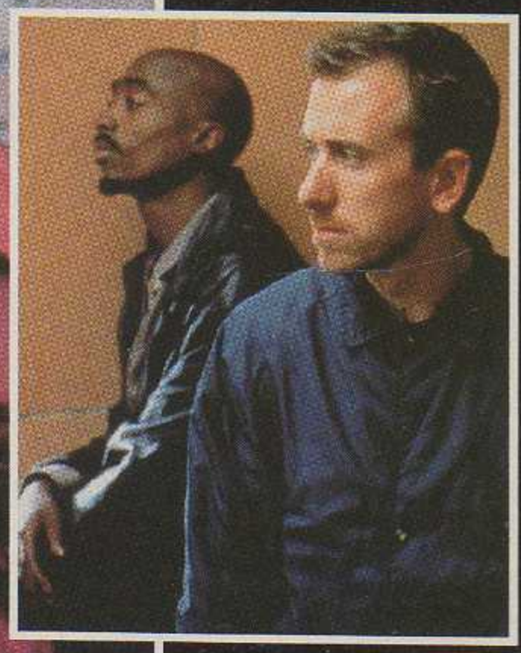


À voir aussi…

Sortie le 4 juin de « Gridlock'd », film d'action de V.C. Hall avec Tim Roth (« Pulp Fiction ») et le « rapper dead » Tupac Shakur. Comédie dramatique sur trois amis musiciens qui essaient de sortir de la dope. Intéressant. BO recommandée (Island).
Superproduction du moment, « Le Saint » (sortie le 18 juin) présente Val Kilmer sur les traces de Roger Moore. Minimum syndical pour cette grosse machine hollywoodienne qui bénéficie quand même d'une BO techno où cartonnent Orbital, Daft Punk, etc.
Gros, gros carton aux USA pour « Anaconda », film d'action avec (encore) un rapper, vivant cette fois : Ice Cube (sortie le 25 juin).
Dans le prochain numéro, on vous







parlera de « Batman et Robin » et de « Double Team », le nouveau Van Damme (avec le basketteur Dennis Rodman) réalisé par Tsui Hark, génial metteur en scène de Hong Kong.

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 premier petit animal virtuel qui a vraiment besoin de toi !

Exceptionnel !

6 numéros + le Tamagotchi : 219 F seulement au lieu de 291 F *
11 numéros + le Tamagotchi : 299 F seulement au lieu de 451 F *

*** 6 n° de Player One à 32 F + le Tamagotchi 99 F = 291 F. 11 n° de Player One à 32 F + le Tamagotchi 99 F = 451 F**
Offre valable jusqu'au 31 juillet 1997.

BANDAI

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tamagotchi - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

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

- ○ 6 numéros : 192 F.
- ○ 11 numéros + le Tamagotchi* : 241 F.
  + expédition en recommandé : 22 F. Total à payer : 321 F.
- ○ 11 numéros : 352 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 : .....

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
*** des parents pour les mineurs**

* Réception 4 semaines après le magazine

Zoom BD/manga

Cuba Torpedo (13)

de Bernet et Abuli

Sales, méchants et vicieux, les persos de la série *Torpedo* sont de vrais tueurs, cyniques en diable, prêts à tout pour remplir leurs contrats. On ne s'étonnera donc pas qu'ils prospèrent dans l'ambiance déliquescente de Cuba, à l'époque du dictateur Batista. Certes,





la vie leur joue régulièrement des tours pendables, mais ces sales types se débrouillent toujours pour en profiter au maximum. Leur treizième aventure ne déroge pas à la tradition et les auteurs en rajoutent des tonnes dans le « destroy » pour qu'on comprenne bien qu'il s'agit de bédé adulte et vraiment méchante. C'est dur, tordu et 100 % efficace. Immoral et réussi !

Édition Glénat

La note d'Ino : 16/20

Le choix de Maria Dallas Barr (2)

de Marvano et Haldeman

Beaucoup plus classique, la série *Dallas Barr* conjugue





aventure et science-fiction avec une petite dose d'érotisme exotique. En faisant preuve d'indulgence, on prendra plaisir à lire ces voyages spatio-temporels où l'on croise des pyramides spatiales peuplées de princesses à la sexualité expansive. C'est assez bien réalisé et plutôt distrayant.



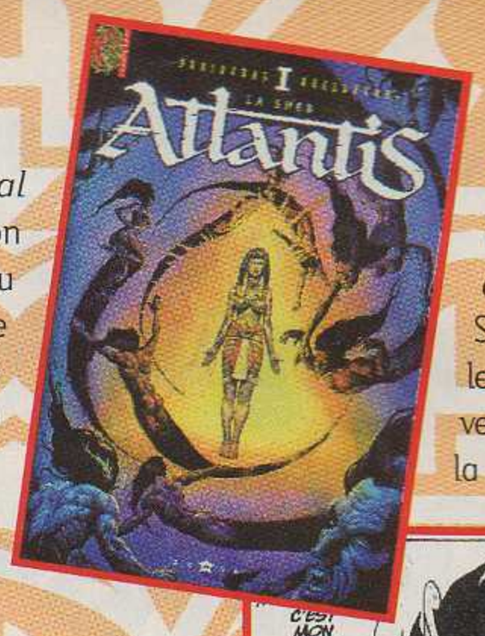
Édition Dargaud

La note d'Ino : 12/20

Atlantis la Sheb

de Angleraud et Froideval

Fantastique et science-fiction toujours, avec cet album au scénario mâtiné d'ésotérisme comme l'aime Froideval, le scénariste des *Chroniques de la Lune Noire*. Le script, délirant à souhait, accumule les paradoxes spatio-temporels (encore des Égyptiens





de l'espace), la magie noire et les gigantesques raz de marée style *Abyss - L'édition spéciale*. L'impact de l'ensemble est malheureusement fortement torpillé par l'amateurisme des illustrations, parfois franchement énervant. L'artiste fait pourtant preuve de beaucoup d'enthousiasme ; les pleines pages truffées de détails ne l'effrayant pas. Reste à espérer que les graphismes du prochain tome seront plus à la hauteur…

Édition Zenda

La note d'Ino : 11/20

Les Chevaliers du zodiaque St Seya (tome 2)

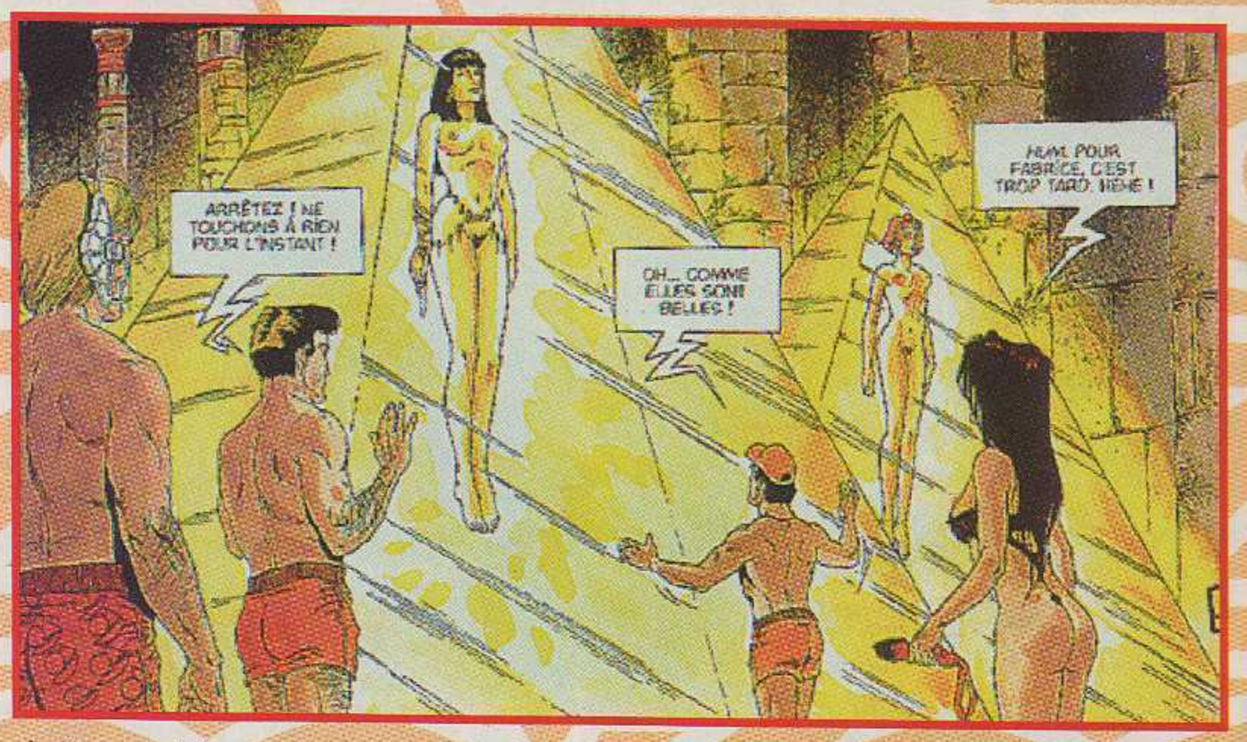
de Masami Kurumada

Suite de l'épopée fabuleuse de Seiya et des nouveaux chevaliers sacrés de la déesse Athéna. Un classique du manga qui — quoi qu'en pensent certains rabat-joie — n'a pas pris une ride. Scénario épique à souhait, illustrations charmantes, puissantes et romantiques, *St Seiya* est bel et bien un must, à lire toutes affaires cessantes !

Collection Kana/ éd. Dargaud

La note d'Ino : 16/20









Les nouveautés

Plus de vingt ans après la parution du cinquième et dernier tome de la série, Gotlib publie un nouvel épisode de sa « Rubrique à brac ». Intitulé « Rubrique à brac Gallery », il propose une analyse irrévérencieuse de classiques de la peinture, signés Vinci, Michel-Ange, Renoir, Van Gogh, David, etc. Gotlib et ses deux acolytes (Marie-Ange Guillaume aux textes, et Philippe Ravon à l'infographie) prennent un malin plaisir à agir en sacrilèges : ils ont raison, c'est fort réussi ! (éd. Dargaud).

Publié initialement au Japon, « Maxou contre l'Athlète de Cabanes » (2e album de la série « Colin-Maillard ») présente des histoires dans lequel Maxou, désormais âgé de quinze ans, découvre les joies (et embrouilles) de la gent féminine. Superbement illustré, cet album tendre s'impose comme un des bouquins de l'année (éd. Casterman).



Yu Yu Hakusho (tome 2)

de Yoshihiro Togashi

De mieux en mieux ! Au fur et à mesure que l'on avance dans la traduction de ce poids lourd du manga (des millions d'exemplaires vendus au Japon, des tonnes de produits dérivés), on est forcé de s'incliner devant le talent graphique et scénaristique de son auteur.





L'intrigue se complexifie, Yûsuke et ses acolytes devant affronter des forces maléfiques toujours plus redoutables, tandis que l'auteur fait preuve d'encore plus de finesse dans l'élaboration de ses belles illustrations.



Sans être un chef-d'œuvre, *Yu Yu* bénéficie de tous les atouts pour séduire un public beaucoup plus vaste que les fans du genre (dont le nombre semble se réduire dramatiquement en France). Conseillé.

Collection Kana/éd. Dargaud

La note d'Ino : 16/20

DC versus Marvel Comics (volume 4)

Super Soldier et JLX

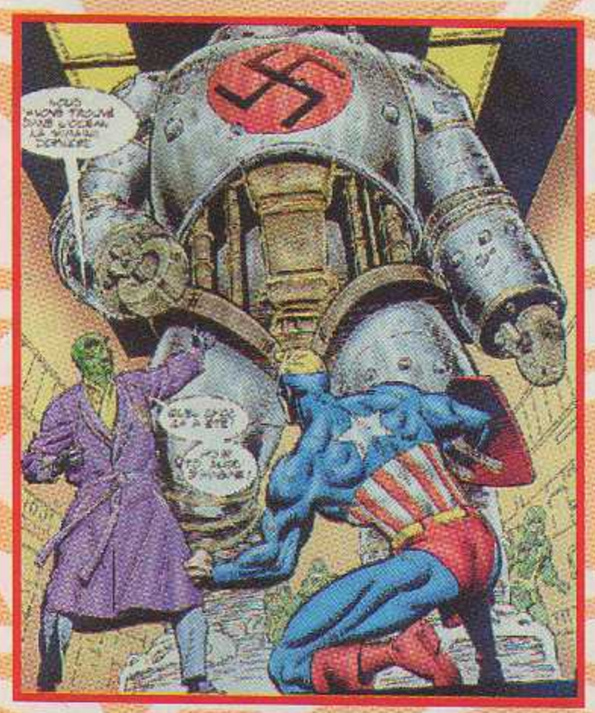
de M. Waid/D. Gibbons et A. McKie.

La Ligue des mutants

de G. Jones/M. Waid/H. Porter/J. Dell.

Deux chapitres de plus dans la saga d'*Amalgam*, le super crossover dans lequel les héros de Marvel fusionnent avec ceux de la DC pour aboutir à un monde inédit, bourré de dins-d'œil aux univers officiels (les spécialistes se régaleront). Pour preuve, ce Super





Soldier, hybride de Captain America (Marvel) et de Superman, qui affronte un monstre cybernétique né dans le cerveau malade d'un Lex Luthor (DC), qui bosse pour l'organisation Hydra (Marvel). Bien que complètement mineure, cette aventure s'avère particulièrement jouissive puisque l'excellent artiste anglais, Dave Gibbons, y a participé. Très distrayant.



L'épisode suivant est malheureusement un tantinet faiblard ; cette Ligue des mutants n'est qu'une énième empoignade entre héros-mutants costumés, comme on en a vu des centaines ces trente dernières années. Seul point fort : la qualité des dessins, de fort bon niveau.

Édition Semic

Les notes d'Ino :
14/20 (Super Soldier et JLX)
12/20 (La Ligue des mutants)

Bunker baby doll

de Jarzaguet, Morvan, Color Twins

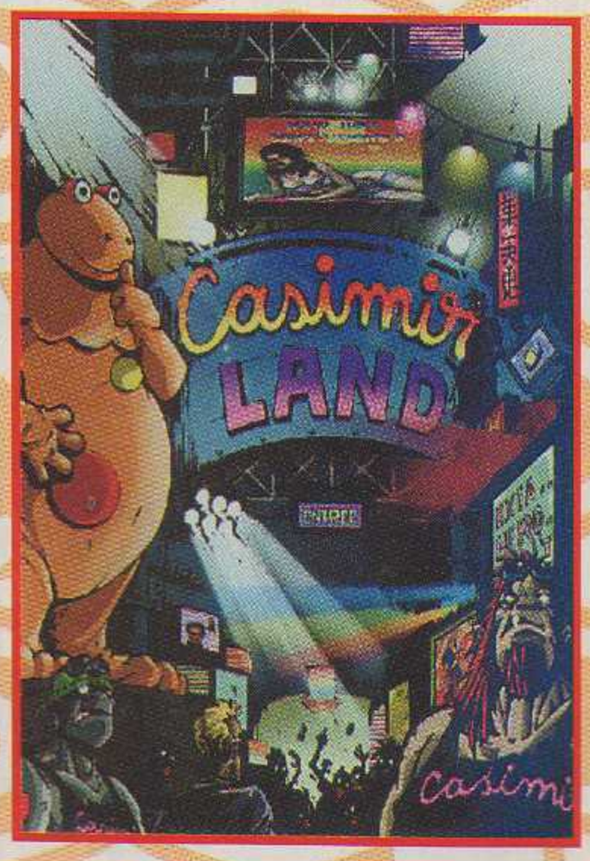
Attention, album cool ! Une fois n'est pas coutume, un album français propose une vision rafraîchissante du cyberpunk. D'accord, on y retrouve la plupart des éléments dassiques (technologie, culture hybride, violence omniprésente), mais l'entrain avec lequel les auteurs brossent ce monde, dominé par la figure inquiétante d'un Casimir géant (!!!), met vraiment du baume au cœur.



Mention spéciale aux dessins toniques de Jarzaguet, qui pulsent le même dynamisme que les meilleures planches de Riff Reb's. On attend évidemment la suite avec impatience...

Édition Zenda

La note d'Ino : 15/20











Futurs Comics

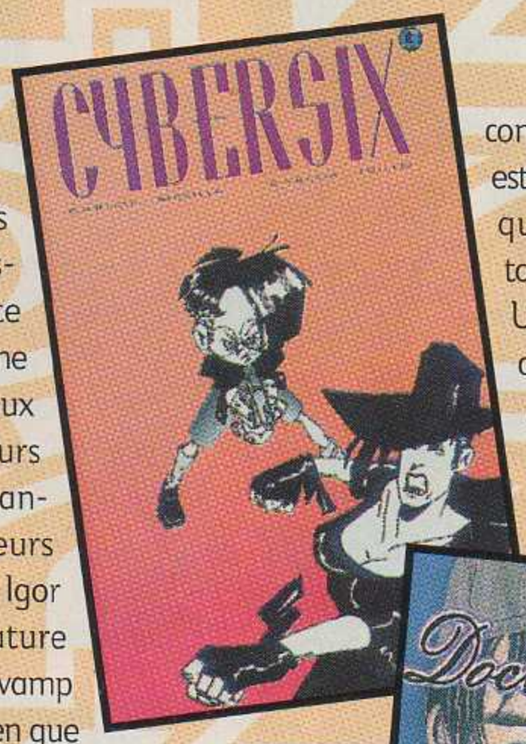
Particulièrement attendue par les fans, la série *Wetworks*, signée Brandon Choi et Whilce Portacio a déboulé en mai chez Semic. On en reparle le mois prochain ! Il est à noter, par ailleurs, que *Spawn* passe mensuel à partir du numéro de mai (le treizième) qui a l'avantage d'être illustré par Marc Silvestri. C'est pas du tout bon, ça ?

Zoom bédé









Cybersix, (tome 8)

de Meglia et Trillo

Cyberpunk encore et toujours avec cette série quasi classique, dans laquelle ladite Cybersix — un splendide done femelle — est confrontée aux manigances de ses géniteurs (des petits hybrides de Frankenstein et d'Hitler), de leurs hordes de serviteurs (genre Igor lobotomisé) et d'une créature amok mélange de loup, de vamp et de super méchant velu (rien que ça !). Cela n'empêche pas notre héroïne (et son alliée de panthère noire mutante) de veiller au grain, de sorte que le rejeton de Cybersix, qui est évidemment doué de super pouvoirs, naisse dans les meilleures conditions… L'ensemble est bien fait, efficace, quoiqu'un peu facile, mais toujours agréable à lire. Une excellente série B de science-fiction.

Édition Vents d'Ouest

La note d'Ino : 13/20





Docteur Koh, (tome 2)

de Nojo

Drame chirurgical made in Japan. On est bien loin du romantisme époustouflant du *Black Jack* d'Osamu Tezuka, mais ces récits d'opérations chirurgicales « limites » sont réalisées avec suffisamment de savoir-faire et de professionnalisme pour que le lecteur lambda soit scottché d'un bout à l'autre de cet épais volume.

Il n'empêche on a beau tirer son chapeau devant le réalisme des dessins et la bonne volonté de l'auteur, la démesure de *Black Jack* n'arrête pas de nous hanter. Difficile de marcher sur les traces de ce manga anthologique certes, mais alors pourquoi donc essayer ?

Édition Casterman

La note d'Ino : 13/20







nier salon du Livre de Paris — ont arraché des grognements d'excitation aux quelques veinards qui les ont découvertes en avant-première.

Édition Casterman

La note d'Ino : 14/20

Le chien Blanco, (tome 2)

de Jiro Taniguchi

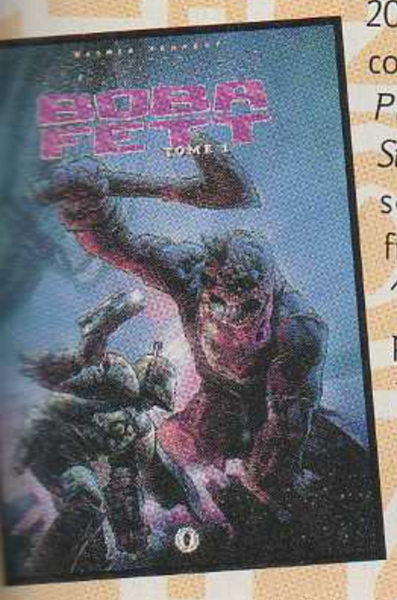
Suite et fin des aventures de Blanco, le chien nordique mutant, coursé à travers les étendues boréales par une horde de méchants (chasseurs, scientifiques, militaires, etc.). On connaît Taniguchi pour son *Homme qui marche*, un joli poème graphique dont on retrouvera peu de traces dans les pages de cette variation SF des romans de James Oliver Curwood (*La Ruée vers l'or du Klondike*, etc.). Cela dit, Taniguchi déploie suffisamment d'enthousiasme et de conviction pour nous faire adhérer aux aventures de ce petit neveu de Croc-Blanc. C'est complètement anecdotique mais assez bien construit pour être lu d'une traite… En attendant le prochain manga de Taniguchi, dont le scénario a été écrit par Mœbius et dont les premières planches — dévoilées au der-

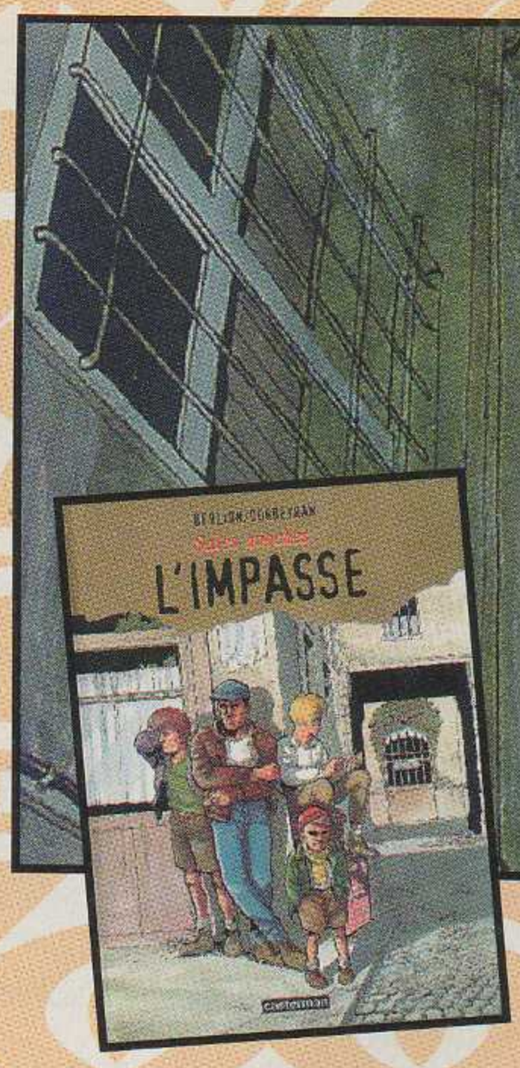


Bobba Fett, (tome 1)

de Wagner et Kennedy

À l'origine, les éditions Dark Horse n'étaient qu'une petite compagnie de comics indépendante, établie — eh oui ! — au fin fond des Rocheuses… Tout change le jour où les « tauliers » — coup de génie historique — décident d'acheter les droits BD de plusieurs mammouths de la 20th Century Fox, comme *Aliens*, *Pre-dator* ou *Star Wars*. Nous sommes à la fin des années 1980, et plus personne (ou presque…) ne croit au « revival » des films de Lucas. Cela n'empêche pas nos amis éditeurs de gagner pas mal d'argent en bénéficiant de la nostalgie incurable du public américain, qui fonce comme un lemming sur ces produits dérivés d'un intérêt graphique et scénaristique généralement moyen. Le temps passe et la petite société de bouseux se métamorphose en fer de lance du comics indépendant. Dark Horse se paie le luxe, entre deux adaptations de hits du cinéma, de signer certains des meilleurs auteurs du comic-book (comme Frank Miller avec *Sin City*), voire de la BD internationale (Dark Horse traduit aux US la série française *Aqua Blue*). Finalement, après des années de tergiversations, le gourou Lucas se décide à mettre en branle une nouvelle trilogie de films. Histoire de temporiser et de rafraîchir la mémoire des masses (et d'encaisser un max' de billets verts), George ressort les trois premiers films en version modernisée… L'histoire est connue. Tout ça pour vous dire que les gros futés de Dark Horse se trouvent à la tête d'une séduisante vache à lait, à savoir celle des comics *Star Wars* ! Nos amis décident donc de profiter de l'aubaine (on les comprend) et de multiplier les comics, plus ou moins bien réussis. L'album qui nous intéresse ici fait partie du mouvement. On y voit — dans la grande et sublime tradition des produits dérivés — le chasseur de primes Bobba Fett (un des seconds rôles de *L'Empire contre-attaque*) galérer dans l'espace et croiser le chemin du dégueulasse Jabba (vous savez, la grosse larve…) amoureux d'une de ses congénères, dégoulinante de bave érotique !





Il va sans dire que cet album, quoique bien réalisé, est complètement anecdotique, et que seuls les maniaques les plus hardcore de la saga y trouveront leur compte. Les autres n'y verront qu'un sympathique space-opera de série B. C'est déjà pas mal, non ?

P.S. : à noter une fort utile chronologie, proposée en début de volume, qui permet de dater les divers épisodes parus en comics chez Dark horse par rapport aux trois films.

Édition Dark Horse France

La note d'Ino : 13/20

L'Impasse Sales Mioches, (tome 1)

de Berlion et Corbeyran

Terminons avec une bonne bédé bien de chez nous. Comme son nom l'indique, *Sales Mioches* suit les galères d'une bande de Gavroches, plongés dans mille et une embrouilles assez glauques. C'est suffisamment bien fait pour faire pleurer les pavés de Montmartre, sachant tout de même qu'on nage dans le minimum syndical de la « bonne BD française contemporaine ». Cool mais absolument pas essentiel…

Édition Casterman

La note d'Ino : 13/20

Le mois prochain !

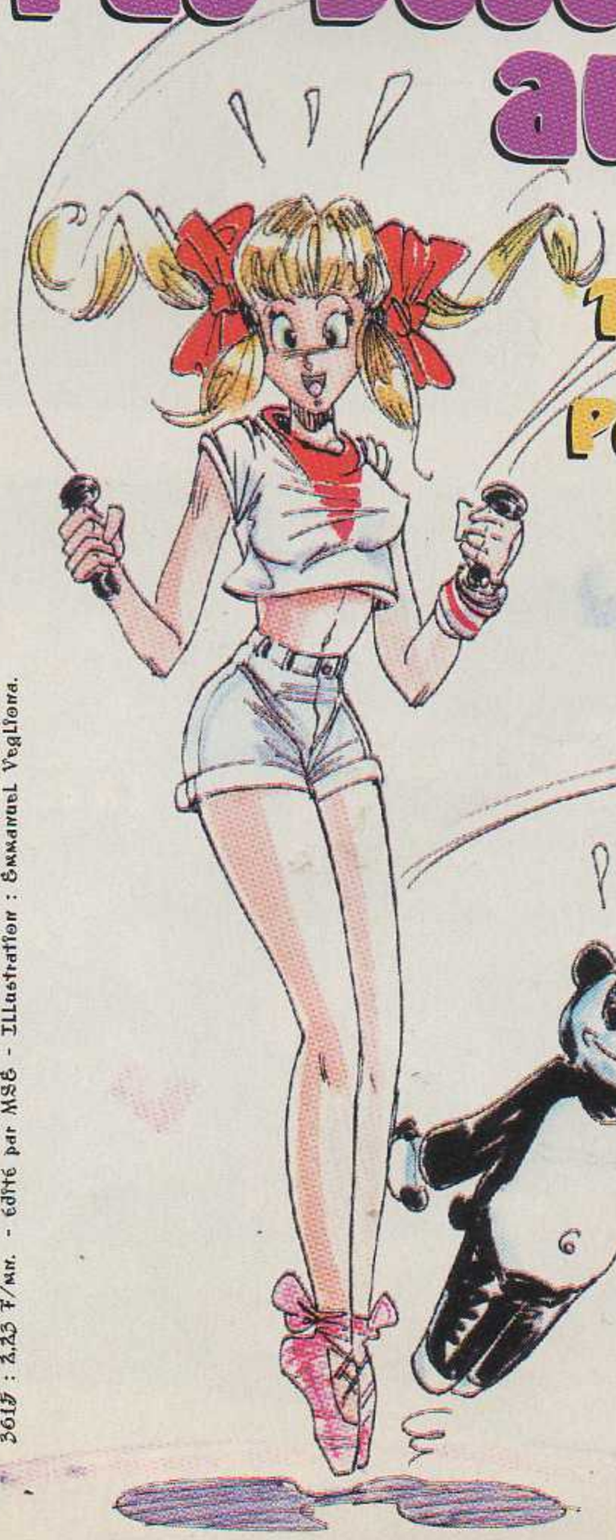
Player vous présentera les bons coups de l'été. Les films, les bouquins, les mangas, Mahalia nue ! Vivement l'été !

Inoshiro





Le meilleur du Manga
Pas besoin d'aller
au Japon



Toutes les critique
de Manga *
Posez vos question
à la rédac'
Previews Japon



NOUVEAU
36.15
MANGA
PLAYER

3615 : 2,23 F/mn. - édité par MSG - Illustration : Emmanuel Vaglioni.

Zoom SF

Radio libre Albermuth

de Philip K. Dick

Qui était Philippe K. Dick ? La sortie de *Radio Libre Albemuth*, roman posthume écrit antérieurement à la *Trilogie Divine* — *Siva*, *l'Invasion divine* et *la Transmigration de Timothy Archer* —, ce bouquin met à jour un K. Dick totalement à la masse et complètement visionnaire. Est-il un jongleur des réalités ? Un bluffeur effrontément doué ?… Ses écrits ont assurément une saveur prophétique. À lire pour comprendre tout le reste.

Éditions Denoël

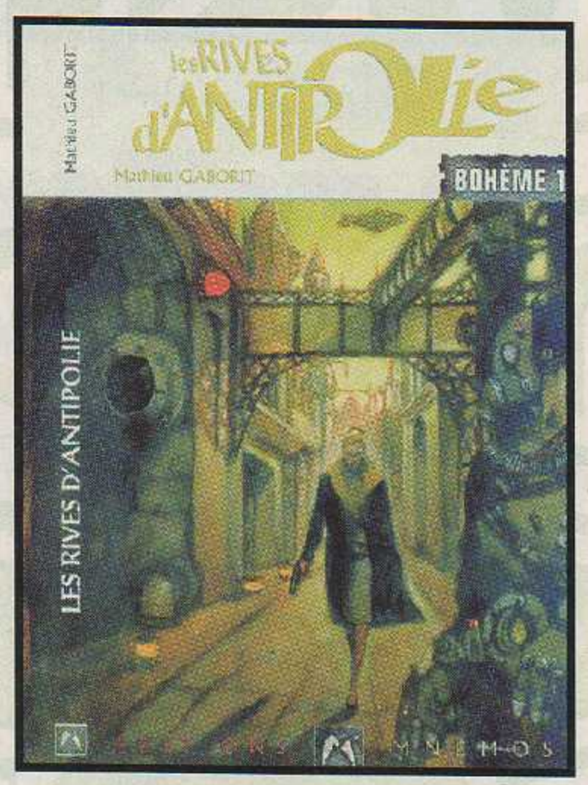


Divine, apportera peut-être un nouvel éclairage sur cette influence majeure de la SF contemporaine : titrées, de son vivant, *Valisystem A* (et refusées par son éditeur), ces pages peuvent être considérées à juste titre comme un documentaire sur les obsessions mystico-paranoïaques de K. Dick. Et question parano, angoisses du complot gouvememental, forces obscures, visions apocalyptiques… sûr que ce monsieur devance tout le monde (au rang des influencés : Dantec et ses fantastiques *Racines du mal*).

Les Rives d'Antipolie

de Mathieu Gaborit

Mathieu Gaborit est un charmeur de mots. Comment s'y prend-t-il pour ensorceler ce conte étrange ? Question d'alchimie, donc de délicatesse… Avec ce premier volet de son nouveau cycle *Bohème*, il nous embarque pour une virée entre Prague et Moscou, dis-



persant ça et là des bornes de réel : les régimes tutélaires des propagandes, la révolution qui se fomente, autant d'indices d'une certaine période historique. Mais le conteur, tout autour, gomme les aspérités et y infiltre son univers médiéval fantastique.

Au centre, Louise, « avocat-duelliste », joli brin de fille, deux pistolets calés à sa taille et personnalité bien trempée. À la suite d'un incident inexpliqué susceptible de provoquer directement la faillite de ses parents, elle quitte Prague et sa vie cotonneuse ; au-delà des murs, tout n'est que légende : de quelle nature est ce croque-mort qui guette avec avidité tous ceux qui s'aventurent sur les traverses ?

Et qu'est ce que « l'écryme », cette substance vénimeuse et mortelle qui s'étend au-delà des cités, et qu'il faut parcourir avec prudence (et muni d'échasses)… Peut-être le vrai personnage (et la clé) de l'histoire.

C'est en cartographe de l'imaginaire que l'auteur mène son monde, et visite des « terra incognita » dans la plus grande cohérence. On en redemande. Hautement conseillé !

Éditions Mnémos



La Voie obscure tome 3 de La Tapisserie de Fionavar

de Guy Gavriel Kay

Au départ, pas de quoi fouetter un orque : cinq jeunes gens du Toronto contemporain sont projetés dans un autre monde — Fionavar — où le cortège habituel de la fantasy les attend tapi derrière une colline : sales bêtes immondes, sortilèges puissants, prouesses chevaleresques… Bref, ça guerroie en rythme et en souplesse, avec des airs de bonne vieille recette bien apprise. Mais si on est toujours sévèrement accro au bout de deux tomes (*l'Arbre de l'été* et *Le Feu vagabond*), c'est aussi parce que M. Kay a plus d'une corde à son arc, soit, en vrac : un suspense bien géré, des morceaux de bravoure taillés à vif dans du 100 % épique et un soupçon d'envolées lyriques pour lier la sauce .

Sous influences ? Kay, qui a travaillé aux côtés de Tolkien (fils) sur le *Silmarillion*, joue à fond la carte de la sincérité en revendiquant des affiliations celtiques et « tolkieniennes » évidentes (ses Lios Alfar ont des dégaines d'elfes et le grand méchant Rakoth Maugrim est un Sauron qui s'ignore). Petit bonus onctueux : sa manière de traiter la notion de lutte du bien contre le mal. Pour chacun de ses héros, un don, un pouvoir, et un choix à faire, donc une extrême solitude. Et cette question que tous se posent : jusqu'à quel point ma destinée est inscrite dans la tapisserie divine ? Jusqu'à quel degré ais-je le choix de mon chemin ? D'où le titre de ce troisième volet (et fin) des aventures en Fionavar : *La Voie obscure*. Joliment tramée.

Éditions Pygmalion

Manue

Et encore…

Inévitablement, on en revient à Dracula qui, bien repu après un siècle d'agissements, se paye un librio premier choix où sa carcasse de soiffard chronique hante huit histoires de vampires : quelques lugubres vers de Goethe, l'académisme de Gautier, les génies respectifs de Lovecraft et Ray… Ouah ! Pour dix balles, du sang pour sang correct.

Éditions Librio



Magic, The Gathering, ça vous dit quelque chose ? Ce jeu de cartes bien foutu, qui rassemble des nuées de victimes consentantes devant les boutiques de jeux de rôle pour se livrer à des échanges frénétiques, est romancé à l'américaine dans la collection Legend des éditions Fleuve Noir. Sympa pour les purs addicts peu regardants sur la qualité de l'écriture… Pour finir, on jettera un regard insistant sur le Wonderland de Serge Lehman, représentant d'une nouvelle génération française de SF, (re)connu pour sa serie F.A.U.S.T. Son pays des merveilles est un vrai pourrissoir, saturé de produits toxiques et de désespoir ; ça se passe fin du 21e siècle et ça a un étrange goût d'avenir proche…

Éditions Fleuve Noir/Métal.





SAMUEL HADIDA présente

CHRISTOPHE LAMBERT

DIEGO ABATANTUONO

SERGIO RUBINI



Sélection Officielle
Cannes 1997
Hors Compétition

NIRVANA

un film de **GABRIELE SALVATORES**

et avec EMMANUELLE SEIGNER

SAMUEL HADIDA présente une production DAVIS FILMS - C.G.G. TIGER CIN.CA - COLORADO FILM PRODUCTION un film de GABRIELE SALVATORES
CHRISTOPHE LAMBERT DIEGO ABATANTUONO SERGIO RUBINI "NIRVANA" STEFANIA ROCCA AMANDA SANDRELLI et avec EMMANUELLE SEIGNER
Directeur de la photographie ITALO PETRICCIONE Montage de MASSIMO FIOCHI Décors de GIANCARLO BASILI Costumes PATRIZIA CHERICONI et FLORENCE EMIR
Musique de MAURO PAGANI et FEDERICO DE ROBERTIS d'après une idée originale et un scénario de GABRIELE SALVATORES Co-produit par SAMUEL HADIDA
pour DAVIS FILMS avec la participation de CANAL +Produit par VITTORIO & RITA CECCHI GORI et MAURIZIO TOTTI Réalisé par GABRIELE SALVATORES

© 1997 - Une production Franco-Italienne Davis Films - C.G.G. Tiger Cin.ca - Colorado Film Production

METROPOLITAN FILMEXPORT

DAVIS FILMS

COLORADO FILM

CAPITOL FILMS

MCM LA CHAINE MUSICALE

Fun Radio one

SKYROCK PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB

28 MAI

SOULBLADE™

LE JEU DE COMBAT

QUI TRANCHE AVEC

CE QUE VOUS CONNAISSEZ.

namco TM & © 1995, 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. *2.23F/mn TTC.
"et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



Sony Game Line: 08 36 68 22 02* **3615 PlayStation***

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







PlayStation™

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES