

**PlayStation**

Le Magazine N°1 des Consoles

**CADEAU**

Les lunettes  
spécial SURF!

**PlayStation**

**TOMB  
RAIDER 2**  
LES PLANS  
EXCLUSIFS

Les secrets,  
les pièges...

**BIO  
HAZARD 2**

Resident Evil,  
la résurrection !

**BLOODY  
ROAR**

Baston bestiale  
sur PlayStation

**SPÉCIAL  
JAPON**

Gran Turismo  
Front Mission  
Snobow Kids  
Yoshi's Story  
Sidewinder 2

Grandia

Fatal Fury

Real Bout Special

Chocobo Dungeon



ISSN : 1153 4451 - 255 FB - 8 \$ Can - 10 F

M 4413 - 83 - 35,00 F



**88**

*Février 98*

**35<sup>F</sup>**



*Un véritable jeu d'aventure  
comme on n'en avait pas vu  
sur consoles depuis longtemps...*

**CD CONSOLES HIT**



™ "PS" and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ASCII Entertainment

*Prier  
ne vous  
servira  
à rien...*

# CLOCK TOWER



PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTÈME ÉDITION  
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE  
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57.  
08 36 66 77 33 (Jeu) / 3615 PLAYER ONE  
Pour nous écrire via Internet : [dwood@player1m.fr](mailto:dwood@player1m.fr)

Directeur de la publication : Alain KAHN.

## RÉDACTION

Directeur de la rédaction :

Pierre VALLS ([pvals@player1m.fr](mailto:pvals@player1m.fr)).

Rédacteur en chef :

François TARRAIN ([elwood@player1m.fr](mailto:elwood@player1m.fr)).

Secrétaires de rédaction :

Christophe VERRON (\* SR), Florence LEDERF.

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu),

François DANIEL (Wonder), Mahalia GARRAUD, Patrick

GIORDANO (Matt), Stéphane FILET (Le Flou), Christophe

POTTIER (Wolfon), Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI,

Ken TAKARA (correspondant au Japon), Julien VAN DE

STEENE (Milouse).

Traducteur : Reyda SEDDIKI.

## MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO.

Maquettistes : Lionel FAVERIE, Jean-Marc GASNOT,

Lionel GEY.

Infographiste : Gilles RENOULT.

## FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER.

Assistante de fabrication : Agnès SEMPÉRÉ.

Photogravure : F+M.

Impression : SNIL.

## PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40

Responsable publicité et marketing :

Ferrine MICHAELIS.

Chef de publicité : Delphine JACONO.

Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.

Stagiaire : Catherine MARÉCHAL.

Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN,

Laurence CORBIER-VIÉ, Christophe MOLIGNIER.

## Service abonnement

B.L.L. - 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 EB6.

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

RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.

Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.

Comptabilité : Christine BERNADET.

Secrétariat : Maï MARCELIN.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal

janvier 1998. Tous les documents envoyés sont publiés sous la

responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN.

Illustration de couverture :

Bloody Roar © Hudson/Virgin

Ce numéro comporte en supplément une paire de lunettes

jetée sur la Une de couverture et ne pouvant être vendue

séparément.

## À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire

(en bien ou en mal) à propos de

PLAYER ONE, écrivez à :

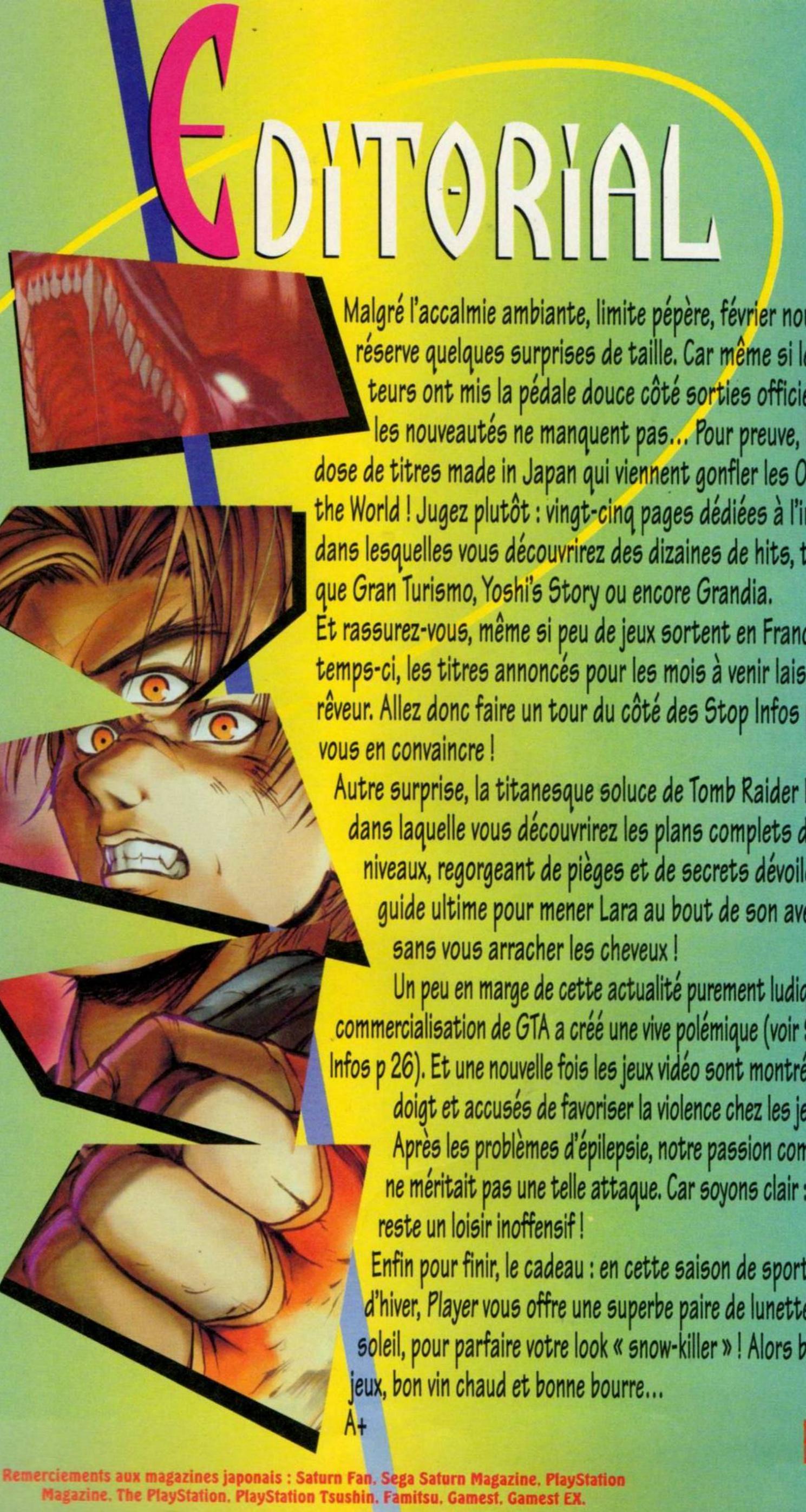
Sam Player, PLAYER ONE,

19, rue Louis-Pasteur,

92100 Boulogne.

Pour les Trucs en Vrac, adressez

votre courrier à Bubu.



# EDITORIAL

Malgré l'accalmie ambiante, limite pépère, février nous réserve quelques surprises de taille. Car même si les éditeurs ont mis la pédale douce côté sorties officielles, les nouveautés ne manquent pas... Pour preuve, la surdose de titres made in Japan qui viennent gonfler les Over the World ! Jugez plutôt : vingt-cinq pages dédiées à l'import, dans lesquelles vous découvrirez des dizaines de hits, tels que Gran Turismo, Yoshi's Story ou encore Grandia. Et rassurez-vous, même si peu de jeux sortent en France ces temps-ci, les titres annoncés pour les mois à venir laissent rêveur. Allez donc faire un tour du côté des Stop Infos pour vous en convaincre !

Autre surprise, la titanesque soluce de Tomb Raider II, dans laquelle vous découvrirez les plans complets des niveaux, regorgeant de pièges et de secrets dévoilés. Le guide ultime pour mener Lara au bout de son aventure, sans vous arracher les cheveux !

Un peu en marge de cette actualité purement ludique, la commercialisation de GTA a créé une vive polémique (voir Stop Infos p 26). Et une nouvelle fois les jeux vidéo sont montrés du doigt et accusés de favoriser la violence chez les jeunes. Après les problèmes d'épilepsie, notre passion commune ne méritait pas une telle attaque. Car soyons clair : jouer reste un loisir inoffensif !

Enfin pour finir, le cadeau : en cette saison de sports d'hiver, Player vous offre une superbe paire de lunettes de soleil, pour parfaire votre look « snow-killer » ! Alors bons jeux, bon vin chaud et bonne bourre...

A+

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

Elwood

TBWA © 1996-1997, KALISTO TECHNOLOGIES, NIGHTMARE CREATURES ET KALISTO ENTERTAINMENT SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE KALISTO TECHNOLOGIES. TOUS DROITS RÉSERVÉS



Et avec ça, qu'est-ce que je vous mets?  
NIGHTMARE CREATURES. UN JEU 100% PURE PEUR.



<http://www.playstation-europe.com>



L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 24H/24  
ET LES CONSEILS DE  
SPÉCIALISTES EN DIRECT  
(2,23 F/MIN).



## SOMMAIRE

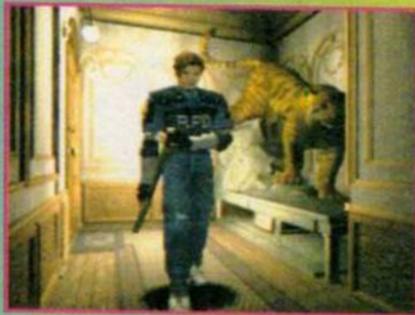
## CONCOURS

32/64 bits : des consoles à gagner ....

IKKS : des tenues « spécial surf » .....

Vidéocaz : des jeux 32 et 64 bits .....

Bio Hazard 2 se dévoile après des mois d'attente. Tekken 3 : des tonnes de nouvelles photos. Et toutes les previews de demain !



8

## Courrier

14

## Stop Info

En ce début d'année, la qualité de vos fanzines frôle la perfection !



Menelik, le rapper qui « se souvient » de beaucoup de choses, répond aux questions de Mahalia.



30

## C'est arrivé près de chez toi

32

## Interview

34

## Arcade



Last Blade, le énième jeu de baston de SNK. Raiden Fighters 2, un shoot them up bien classe... Et les infos made in Japan !

36

Dossier  
Over the World

71

## Tests



Le meilleur jeu de caisses de l'histoire s'appelle Gran Turismo ! Yoshi's Story : de la 2D sauce N64. Mais aussi : Grandia, Snobow Kids, Front Mission Alternative... et plein d'autres hits !

90

## Trucs en Vrac

Cinq pages de pures astuces sur les derniers jeux sortis.

96

## Guide Tomb Raider II



Attention les yeux, Plat vous offre sur un plat la première partie de soluce de Tomb Raider avec moult plans, secrets et pièges dévoilés. Le guide ultime !

112

## Champions

Tous les jeux « à record » ont les honneurs dans la rubrique des Champions !



116

## Top



Tous vos jeux préférés, compilés dans votre Top.

118

## Zoom

Une fois n'est pas coutume, Imo focalise sur une BD : Lucien, le dernier album de Frank Margerin ! Il n'en oublie pas pour autant l'actu ciné et manga.



Abonnez-vous et choisissez votre cadeau :

Le Tee-Tee Wa Friends. 8 animaux en 1

87

Nagano Winter Olympics sur PlayStation ou N64

129

# DE PLUS EN PLUS D'HOMMES PASSENT LEURS NUITS AVEC DUKE



**DANGER IMMÉDIAT  
POUR VOS CONSOLES**

# DUKE NUKEM 3D



Duke Nukem 3D™ ©1996, 1997 3D Realms Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, les logos et copyrights appartenant à leurs sociétés respectives.

MCM ADVERTISING

\*2,23 F/mn.

Je sentais bien que ce matin de janvier serait plus animé qu'à l'accoutumée. A peine avais-je décollé de la machine à café que l'ordinateur de bord s'emballait : « Warning ! Warning ! Letters approaching. » Une armée de lettres de lecteurs se profilait déjà à l'horizon. Après avoir éliminé les premiers assaillants de quelques salves de PS bien senties, les dessins se mettaient en formation d'attaque. Une série d'esquives me permettait de m'en sortir sans trop de dégâts. Heureusement, car de toute évidence, il me faudrait encore plusieurs heures pour éliminer le gros de la flotte.

Sam

**Pourquoi** l'émission Micro Kids ne passe-t-elle plus à la télévision ?

Rouge XIII

Je ne sais pas... Qui de France 3 ou du producteur de l'émission a fini par prendre conscience du sens du ridicule ?

**J'aimerais adresser**

un reproche à Sony. En effet, il refuse que Capcom développe Resident Evil sur Nintendo 64, tout cela pour une histoire d'argent ! À cause du fric, Sony prive les possesseurs de Nintendo 64 d'un super jeu !

mniB, JB

Les exclusivités des jeux sur une console, censées inciter à l'achat de ladite console, sont en effet de plus en plus courantes et pénibles pour les joueurs. Ce ne sont pas les possesseurs de N64 qui attendaient Lara Croft sur leur écran qui me contrediront. Cependant :

- 1) Nintendo a été le premier constructeur japonais à pratiquer la politique d'exclusivité des jeux.
- 2) L'appât du gain est la seule justification de la présence de Nintendo, Sony, Sega et des autres sur le marché du jeu vidéo. Sans « le fric » qu'il y a à prendre pour ceux qui s'imposent, ils n'y auraient jamais mis les pieds, et on en serait encore à jouer avec des cailloux. Nous n'avons pas en face de nous des personnes mais de grosses entreprises, qui n'ont que faire des états d'âme des joueurs, du moment que,

d'une façon ou d'une autre, cela ne leur coûte rien. Inversement, quand un constructeur fait quelque chose de sympa, il ne cherche qu'à se faire un peu de pub. Sony, comme tous les autres, n'est ni méchant, ni gentil : il est comptable.

**Quel matériel** faut-il pour faire un bon fanzine ? À quel prix ?

La boule

Eh hop ! Une question sur les fanzines qui n'atterrit pas chez Mahalia la rousse ! Et vu qu'elle a bouclé sa rubrique, c'est à moi d'y répondre.

Au prix d'un peu d'imagination, une tête bien faite peut faire l'affaire. La chose la plus importante dans un fanzine, c'est en effet le contenu. La présentation est secondaire, même si elle est aussi à prendre au sérieux. Si tu as déjà des idées et que tu veux te lancer dans la réalisation de quelque chose d'assez abouti, le meilleur outil est l'ordinateur — PC ou Mac. Tu dois bien avoir un copain qui en possède un. Sinon, il faut compter 6 000 F pour le PC (prévoir 32 Mo de Ram), plus 1 000 F pour une imprimante, et encore environ 800 F pour un scanner si tu veux inclure des illustrations (note qu'une paire de ciseaux et de la colle peuvent faire l'affaire dans certains cas). Heureusement qu'à ce prix-là, on peut en profiter pour faire tourner des jeux PC... D'ailleurs, une fois que l'on en est là, il est très judicieux d'exploiter son ordinateur pour faire une version Internet de son fanzine. Car le principal problème des créateurs de fanzine, c'est la distribution de leur production : c'est difficile de se faire connaître, et ça coûte cher en photocopies (d'où un prix de

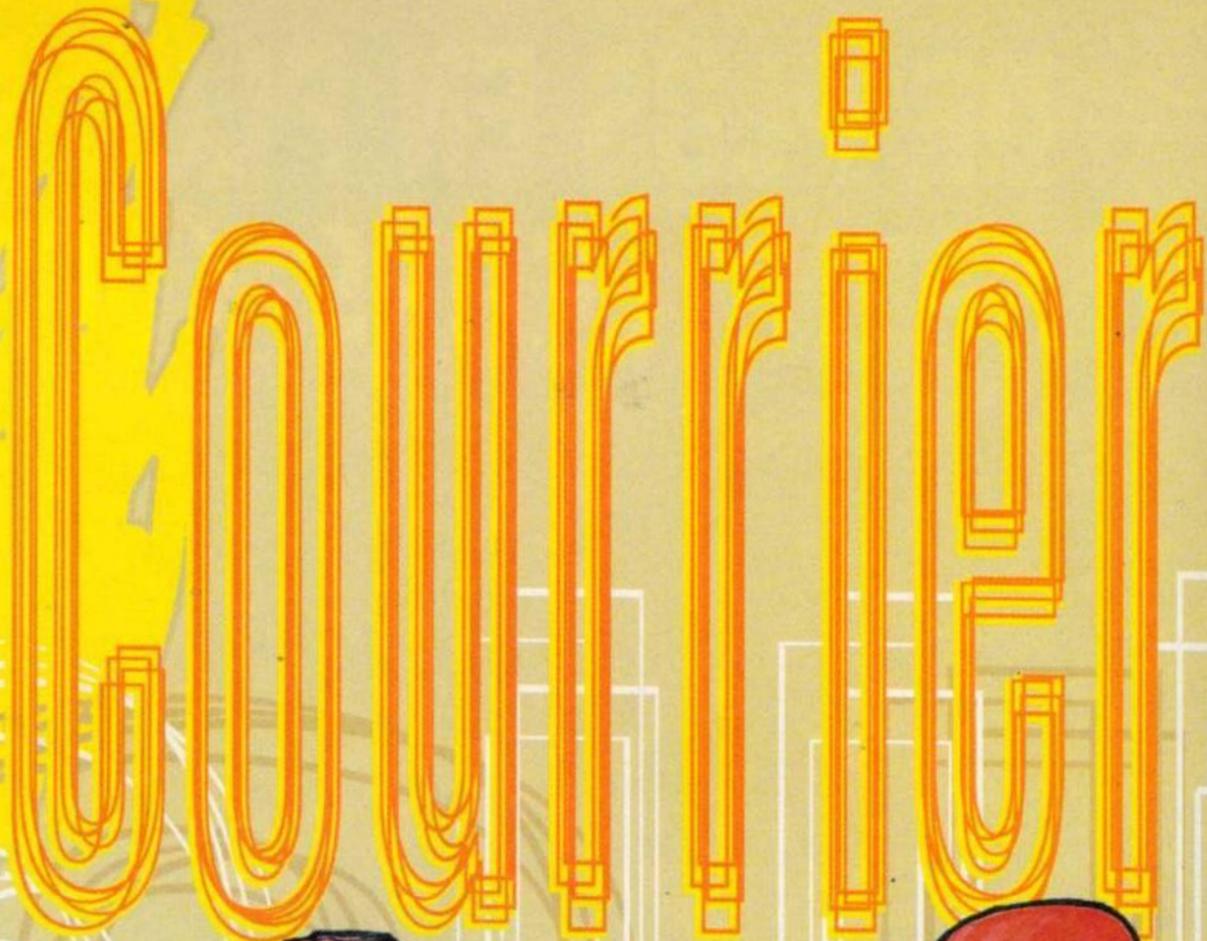
vente parfois prohibitif). Sur Internet, ça ne coûte que l'abonnement (compter 70 F par mois) et la consultation est gratuite, donc les lecteurs bien plus nombreux. Comme le but d'un fanzine n'est pas de rapporter de l'argent, c'est la solution idéale.

**On entend souvent**

dire que la PlayStation a une mémoire vive très faible, mais quand on voit les niveaux d'un Crash Bandicoot qui sont de très haute qualité, très longs et qui, en plus, disposent d'une palette de couleurs incroyable, j'ai du mal à croire que 2 Mo de Ram soient insuffisants.

Rouge XIII

Crash Bandicoot est un jeu un peu particulier sur ce point. Pour afficher une scène en 3D, la console a besoin de posséder tous les graphismes (en l'occurrence les textures) dans sa mémoire. Or, dans Crash, tu as dû remarquer que le joueur ne voit qu'un petit bout de niveau à la fois. Au fur à mesure que tu avances dans le niveau, la console efface de sa mémoire ce que tu viens de voir pour le remplacer par les graphismes que tu t'apprêtes à découvrir (elle les lit sur le CD). Ainsi, la mémoire ne contient que très peu de textures à la fois, d'où leur qualité. Il serait en revanche impossible de faire un simulateur de vol avec



Dessin de Stéphane Dollégeal



des graphismes d'un tel niveau. Pour en revenir à la comparaison de la mémoire de la PlayStation à celle des autres consoles, je me permets de te faire remarquer qu'il est inutile pour une console d'avoir de la mémoire, si elle ne possède pas la puissance nécessaire pour animer correctement ce qui s'y trouve.

**Pourquoi n'introduisez-vous pas discrètement une petite rubrique PC ?**  
Dexter64

Pourquoi pas une petite page qui ferait le point sur ce monde à part, en effet... Il faudrait savoir ce qu'en pense les autres lecteurs. J'attends vos avis sur la question.

**Comment se fait-il qu'une telle faute d'orthographe sur le titre « Les bouchiers de Quetzacoatl » soit imprimée sur la boîte du jeu et que personne ne s'en soit aperçu avant la distribution ? C'est à peine croyable !**  
Djé

En général, plus une faute est grosse, plus elle passe. De plus, les gros titres, il n'y a rien de pire. Ce titre de jeu, pour le moins tordu, a d'ailleurs été l'occasion de nombreuses erreurs d'écritures (y compris dans *Player*), car Quetzacoatl s'écrit avec deux « l ». Tu as fait l'erreur, nous l'avons faite et Sony, l'éditeur, l'a faite lui-même dans de nombreux documents fournis aux journalistes.

Dessin de Melody Cisinski



**Un éditeur a-t-il déjà proposé un dessous de table en échange d'un « bon » test ?**

**Djé**  
Non, mais les éditeurs manquent rarement d'arguments de mauvaise foi pour tenter vainement de nous convaincre que leur dernière daube est une merveille. Ils varient de temps en temps leur approche... Téméraire : « OK, vous n'aimez pas la jouabilité, mais on l'a fait essayer par des 4-6 ans, et ils ont aimé. » Gonflé : « Là, l'animation saccade, mais dans la version vendue, ce sera superfluide, deux jours avant la mise en vente du jeu. » Flatteur : « Vous êtes des bêtes, c'est normal que le jeu vous paraisse trop court. » Mythomane : « c'est bizarre que vous n'appréciez pas, car dans les autres rédactions, ils trouvent le jeu génial. » Audacieux : « ça paraît chiant mais les programmeurs se sont concentrés sur l'ambiance. » Cynique : « il n'y a pas de mode Deux joueurs car nos études montrent qu'en général les acheteurs n'utilisent pas cette option. »

**Dans l'enquête lecteurs, page 47 du PO 82, en réponse à la question 49 (« Vous êtes... »), vous proposez comme choix : un homme, une femme, et autres (précisez). Y aurait-il des extraterrestres qui lisent *Player One* ?**  
Dédé

Pas à ma connaissance, mais il semble y en avoir un au sein de la rédaction...

**Je voudrais faire passer un message à Sega. Je trouve que laisser tomber la Sega Saturn pour la Dural (qui n'existe pas encore), et ignorer les acheteurs fidèles à Sega qui ont dépensé 990 F pour une console perdue d'avance, c'est nul de la part de Sega. J'en connais qui**



Dessin de Jérôme Leleu

vont faire une réputation plus que médiocre à ces lâcheurs. C'est honteux de laisser des jeunes dépenser parfois toutes leurs économies pour s'acheter une console, pour leur apprendre peu de temps après que leur console est nulle et dépassée. Votre Dural, on s'en fout ! Vous auriez pu améliorer la Saturn au lieu de la mettre en vente en sachant que vous alliez en fabriquer une plus performante !

**Cathy**  
La Saturn est la première console de la génération des 32/64 bits à être sortie, et à l'époque (novembre 1994), elle était la plus puissante machine sur le marché. Sony a lancé sa PlayStation seulement quelques semaines après (au Japon), et il s'est écoulé une petite année avant que cette dernière se révèle être la machine d'avenir. La Saturn valait à son lancement en France plus de 3 000 F. De plus, comme je l'ai déjà dit il n'y a pas si longtemps, lorsqu'un

**PS**

Je te remercie pour tes cartes, Happy Buster. Sorry Yoshi. N'Cha, nous ne prévoyons pas d'inclure de mots croisés dans PO. Romendil, tu te donnes décidément beaucoup de mal, tu devrais d'ailleurs envoyer un plan de lecteur à Bubu, pour les Trucs en vrac. « Enfoiré d'Alien », je vais peut-être te décevoir, mais je trouve ta blague de mauvais goût. Tu ne fais que donner du grain à moudre aux détracteurs des jeux vidéo, en laissant croire que tu peux confondre jeu et réalité. Diddy J., nous continuons à soutenir que l'ordinateur triche, et pas qu'un peu. Thomas, la moyenne d'âge des acheteurs de PlayStation est supérieure à 20 ans. Ta console doit avoir été produite il y a longtemps, et si tu veux voir les jeux US en couleur, il te faut acheter un câble AV (Péritel). Nico64, Milouse apprécie ton soutien.

constructeur lance une console, il est évident qu'il pense déjà à la suivante, plus puissante, bien sûr.  
 « Lâcher » les acheteurs de Saturn n'est pas une stratégie délibérée de Sega. C'est d'ailleurs le marché dans son ensemble (acheteurs et éditeurs) qui a délaissé, il est vrai assez brutalement, cette machine en manque de succès. La question à se poser n'est donc pas : « Sega est-il digne de confiance », mais « Sega peut-il encore aujourd'hui imposer une console ? ».

**Alors que l'on** est à l'aube du 21<sup>e</sup> siècle, comment se fait-il qu'aucun éditeur n'ait pensé à concevoir des jeux vidéo de handball, water-polo, badmington, cyclisme... Sont-ils trop durs à réaliser, n'y aurait-il pas une clientèle suffisante, ou sont-ils inutiles ?

Remy

J'élimine d'office la dernière réponse que je ne comprends pas (oui, je sais, c'est un peu facile comme procédé...). J'élimine aussi la première, car des sports très proches ont été transcrits sans problème sur console. Il nous reste donc : « il n'y aurait pas de clientèle suffisante ». Il existe une telle quantité de sports qu'il est difficile de penser les voir tous adaptés. Il n'y a, à l'évidence, pas de place pour tout le monde, et seuls les sports les plus populaires ont l'honneur d'entrer dans le monde de l'interactivité. Nous avons eu récemment un jeu de rugby, ce qui paraît déjà miraculeux.

**Je vous écris** cette lettre pour exprimer la surprise que j'ai eue après avoir acheté Duke Nukem sur Nintendo 64. D'après ce que vous aviez écrit, le jeu devrait être en français. Or, ma version est intégralement en anglais. J'ai voulu me renseigner auprès de mon revendeur Game's. Nous avons essayé une autre cartouche, mais celle-ci était également en anglais. Il y a eu un article dans « Consoles News » sur ce jeu, qui d'après le journaliste, est en anglais ! Alors, il y aurait deux versions du jeu ? De plus les codes de « Player One 82 » ne marchent pas ! Pourriez-vous me renseigner sur le sujet ?

Mickaël

Au début du siècle, nous avons eu le Titanic. Aujourd'hui, nous avons Duke Nukem 64... Tous tes déboires ont bel

et bien une seule et même explication : la version française de Duke 64 est en théorie intégralement traduite en français... seulement il y a un hic : suite à une erreur de manip' chez Nintendo, un certain nombre de cartouches dont les textes étaient en anglais, ont été glissées dans des boîtes destinées au marché français ! Moralité : GT, l'éditeur du jeu a lancé en France des versions anglaises... sans le savoir ! C'est la raison pour laquelle les codes de Bubu ne fonctionnent pas. Pour réparer — partiellement — cette erreur, GT s'engage à vous envoyer sur papier les traductions des textes en cours de jeu. Pour cela écrivez à GT Interactive, 26, bd Malesherbes, 75008 Paris. D'autre part, sachez qu'au moment où vous lirez ces lignes, les Duke 64 disponibles dans le commerce seront des versions françaises.

**« POURQUOI » Goldeneye est passé avant Final Fantasy VII ? D'accord, c'est de la N64 ; d'accord, son côté fun et son mode Quatre joueurs lui confèrent des atouts majeurs mais... Goldeneye est un doom-like de plus. On a beaucoup parlé de FF VII comme du jeu de l'année, et même comme le mieux réalisé. Et je ne suis pas seul à penser la même chose : un copain s'interrogeant sur les traces de morsures sur mon « Player d'Or » m'a demandé depuis quand j'étais « livrivore ». Je lui ai alors montré la page fatidique et maintenant... nous sommes deux dans le même cas. Alors, Goldeneye est-il premier juste pour son mode Multijoueur et son nombre de missions ?**

Clad

Non, Goldeneye n'est pas un doom-like de plus. Lui et Final Fantasy VII sont deux jeux exceptionnels. Tous

deux méritaient la première place. Mais la rédaction a voté pour attribuer ce titre du jeu de l'année, comme pour tous les autres prix. Le fait est que Goldeneye a fédéré plus de journalistes de PO que FF VII. Nous n'avons pas décrété pour autant que le genre doom-like est mieux que le jeu de rôle. L'an dernier, c'est la baston qui avait été mise en avant grâce à Virtua Fighter 2. Peut-être que dans un an, des lecteurs nous reprocheront d'avoir élu un RPG numéro 1, devant un doom-like... car finalement c'est bien à cela que se résume le problème, n'est-ce pas ?



Dessin de Lys d'Epernon

**Pourquoi les jeux** édités par Nintendo coûtent-ils moins cher que ceux des éditeurs tiers sur N64 ?

M.N64

Quel que soit l'éditeur d'un jeu, c'est Nintendo qui fabrique les cartouches. Moyennant finances, évidemment... Or, Nintendo facture aux autres cette fabrication bien plus cher que son coût réel, obligeant les éditeurs tiers à répercuter ce surcoût sur leurs prix. Il y a quelques mois, Electronic Arts a même menacé de cesser de développer sur Nintendo 64 si les prix restaient aussi élevés. Avec raison, puisque Nintendo a baissé ses tarifs quelques semaines plus tard...

**Je me décide** enfin à t'écrire suite à la publication du hors-série « Player d'Or 97 ». En effet, j'ai vu les résultats des meilleurs jeux de l'année, et j'ai été assez étonné : pourquoi,

**Du temps** des 16 bits, Sonic et Mario étaient les mascottes respectives de Sega et Nintendo. Aujourd'hui, comme tout évolue, pourquoi ne pas élire une Miss PlayStation ? Avec Lara Croft, Nikki (Pandemonium!), Nina (Tekken), Seung Mina (Soul Blade), plus toutes les autres meufs made in Sony, il y a de quoi faire, non ?

Mathieu

Une différence fondamentale entre les 16 bits et la PlayStation explique cela. Alors que les constructeurs des premières visaient les enfants, Sony s'intéresse aux jeunes adultes. Or, ces derniers ont une idée négative de la mascotte. Ils trouvent cela ringard, et quand ils se mettent à aduler un personnage, c'est pour mieux le brûler le lendemain. Accoler l'image de la console à celle d'un héros, peut-être éphémère, serait donc risqué.

# En mars 3 NOUVEAUX MICROMANIA



**LA NINTENDO 64  
+ 1 manette 999F**



**NANTES  
MARSEILLE  
ORLEANS**

**Les meilleurs jeux**

**Nintendo 64 sont chez MICROMANIA**

**GARANTIE MICROMANIA  
1 AN SUR TOUS LES JEUX**

**LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !**



**NEW** Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux **jeux olympiques d'hiver**. 13 épreuves disponibles : **ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle...** Avec un **mode compétition olympique** ou **challenge** vous pourrez vous éclater à



**4. De plus la manette analogique est compatible.**



La première **simulation de basket** arrive sur la N64 ! À vous le **championnat NBA 98** ! Jouez dans les plus grandes équipes avec les **véritables joueurs modélisés**. Avec un superbe **graphisme en 3D** hyper fluide et dynamique, des **mouvements calqués sur la réalité** et la possibilité de **jouer à 4 simultanément** vous serez vraiment sur le parquet.



**NEW**

**Le catalogue officiel Nintendo 64 dans tous les Micromania !! GRATUIT**



Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de **20 niveaux**, **Golden Eye 007** reprend les meilleures scènes du film. De l'**action**, un niveau de détail extrême, des tonnes de **bonus secrets**, des graphismes magnifiques ! Il est de plus **COMPATIBLE** avec le **VIBREUR !!**

**TOP**



**TOP**

La nouvelle mouture de **FIFA 98** offre toujours la possibilité de **jouer seul** ou à plusieurs. **Jouabilité, fluidité améliorées** et nombreuses options feront de ce jeu la **nouvelle référence !**



**TOP**

Dans la peau d'un des **8 personnages** parcourez **25 circuits** de toute beauté dans le seul but de **finir le premier** : chutes d'eau, rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol changeant, **adaptez votre conduite à chaque circuit**. Enigmes et boss de fin de niveau. **Mode 4 joueurs.**



En mars

# 3 NOUVEAUX MICROMANIA NANTES - MARSEILLE - ORLEANS

## COOL BOARDERS 2

NEW

Avec Cool Boarders 2, vous pourrez surfer avec une douzaine de planches et 4 personnages de base sans compter ceux qui se cachent.

Jouez seul ou à 2, participez à des championnats, faites du half pipe et bien d'autres choses encore !



Découvrez les Tops d'Or 98 PlayStation dans le catalogue couleur disponible chez Micromania !! **GRATUIT**



## Vivez les sports grâce à votre avec CoolBoarders 2,



TOP

Au XIX<sup>e</sup> siècle, de mystérieuses hordes de démons envahissent la ville de Londres. À vous de choisir la bonne personne, un prêtre ou une jeune fille qui auront la lourde tâche de nettoyer la ville des ces



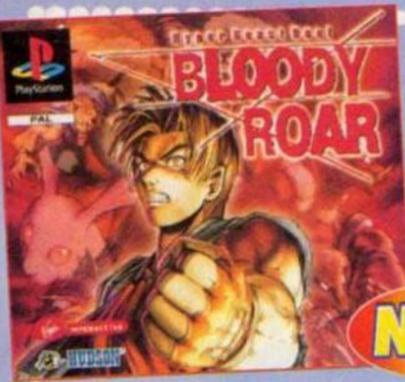
monstres avides de sang. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil.



Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux jeux olympiques d'hiver. 13 épreuves disponibles : ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle... Avec un mode compétition olympique ou

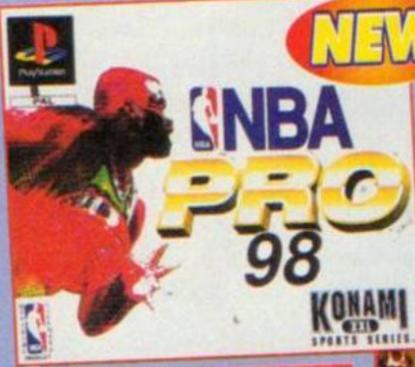
NEW

challenge vous pourrez vous éclater à 4. De plus la manette analogique est compatible.



Voici un jeu de combat original : graphismes soignés, rapidité exemplaire... Jouer avec 8 personnages principaux sans oublier ceux qui sont cachés, chacun ayant la possibilité de se transformer en animal.

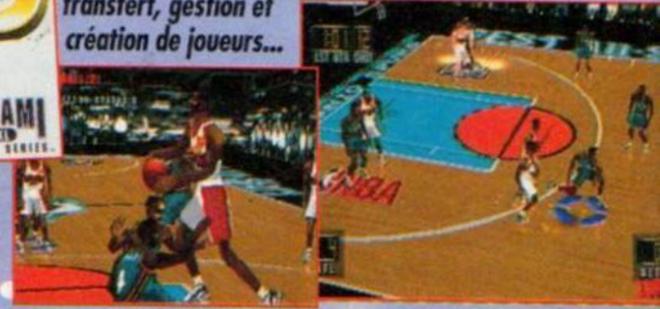
NEW



NEW

Konami, champion des simulations sportives, vous permet de participer au championnat NBA 98 ! Motion capture, modélisation de vos stars préférées rendent le jeu encore plus réaliste : slam, alley cops, plusieurs vues, possibilité de transfert, gestion et création de joueurs...

Jeu disponible MARS 98



## VERSAILLES



Versailles arrive enfin sur votre PlayStation ! Plongez dans cette

magnifique reconstitution historique qui, grâce à un système unique de programmation, vous permettra de vous balader dans de superbes décors en 3D. Une



excellent occasion de se cultiver tout en s'amusant !

TOP

## WARHAMMER DARK OMEN

NEW

Dark Omen est un wargame en 3D temps réel. Vous êtes libres de vos mouvements et du choix des angles de caméra. Vous incarnez le capitaine d'une armée de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténèbres : régiments de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, machines de guerre...



## BUSHIDO BLADE



NEW

Ce jeu de combat vous permettra de jouer avec et contre des samourais : rapidité du jeu, originalité des décors pour échapper à l'adversaire plus facilement ; plus de 12 personnages très fins ainsi que la



possibilité de jouer avec la manette analogique sont les atouts de ce jeu.

**LA PLAYSTATION  
+ 1 manette**

**990 F\***



**d'hiver  
PlayStation  
Nagano...**



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



**GRATUITE  
avec le 1<sup>er</sup> achat !**  
De nombreux  
privilèges avec  
la Mégacarte et 5%  
de remise sur des  
prix canons !

\* Sauf sur les Consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

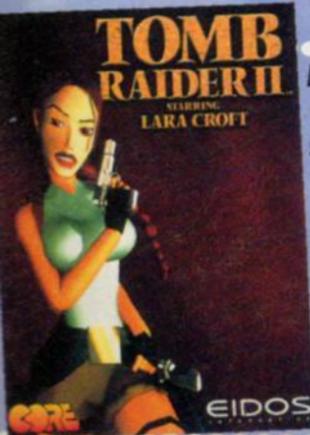
**3615 MICROMANIA  
Tout le catalogue des jeux  
(1,29 F. la minute)**

**NOUVEAU  
SERVICE !**

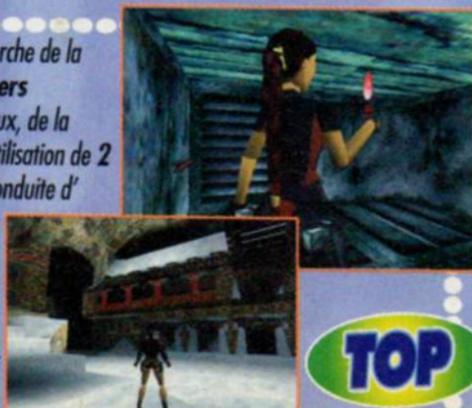
**Micromania  
reprend  
vos anciens jeux  
PlayStation  
et Nintendo 64**

\* Voir conditions à la caisse

**GARANTIE MICROMANIA  
1 AN SUR TOUS LES JEUX**



La belle Lara part à la recherche de la «Dague de Xian» : 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet, utilisation de 2 objets en même temps, conduite d'engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.



**TOP**

## LES MICROMANIA

### MICROMANIA NANTES

Centre Commercial Beaulieu  
44000 Nantes

**NEW**

### MICROMANIA MARSEILLE

Centre Commercial Centre Bourse  
13001 Marseille

**NEW**

### MICROMANIA ORLÉANS

Centre Commercial Place d'Arc  
45000 Orléans

**NEW**

**Ouverts tous les dimanches**

### MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées  
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 42 56 04 13

### MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes - 5, bvd des Italiens  
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot  
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10



### MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Métro Montparnasse ou Saint-Placide  
Tél. 01 45 49 07 07

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau -2  
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut  
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

### MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
À côté de Grand Optical - 75013 Paris  
Tél. 01 45 89 70 43

### MICROMANIA IVRY GRD CIEL

Centre Cial Carrefour Grand Ciel  
94200 Ivry-sur-Seine  
Tél. 01 45 15 12 06

### MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines  
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-  
Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

### MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Les 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Go Sport  
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

### MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut  
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture  
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil  
Tél. 01 43 77 24 11

### MICROMANIA ROUEN ST-SEVER

Centre Commercial Saint-Sever  
76000 Saint-Sever  
Tél. 02 32 18 55 44

### MICROMANIA TOULOUSE

Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127  
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

### MICROMANIA AVIGNON

Espace Soleil - 84130 Le Pontet  
Tél. 04 90 31 17 66

### MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

### MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

### MICROMANIA CAP 3000

Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

### MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Cial Nice-Étoile Niveau -1  
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

### MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

### MICROMANIA LYON ST-PIERRE

Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Pierre  
Tél. 04 72 37 47 55

### MICROMANIA EURAILLE

Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

### MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

### MICROMANIA NOYELLES-GODAULT

Centre Commercial Auchan  
62950 Noyelles-Godault  
Tél. 03 21 20 52 77

### MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

Centre Commercial Cora Cormontreuil  
51350 Cormontreuil  
Tél. 03 26 86 52 76

### MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut (Face entrée BHV)  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

# Stop info

## Plus beau que jamais ! Dead or Alive

Le superbe jeu de baston qui, lors de sa sortie sur Saturn, avait fait craquer la rédaction va être converti sur PlayStation. Et les programmeurs, également à l'origine de la version arcade, ont décidé de nous en mettre plein la vue : le jeu sera en haute résolution (comme Tobal 2), et proposera des textures et des effets spéciaux



hors du commun. La représentation des personnages devrait être hyperréaliste, pour ajouter à la crédibilité des combats. Rappelons que Dead or Alive ne propose que des coups



« véridiques », et offre un système de projections et saisies « intelligent ». Il n'y a certes que huit combattants, mais puisque les développeurs ont promis de leur créer de nouveaux coups, ça promet d'être grandiose.

Console : PlayStation  
Éditeur : Tecmo  
Sortie Japon : mars

Il y a quelques mois, Virgin commercialisait un remake de Resident Evil, avec une démo jouable du second épisode : Bio Hazard 2. Les dernières infos sur ce jeu semblent confirmer aujourd'hui tout le bien que l'on en pensait.

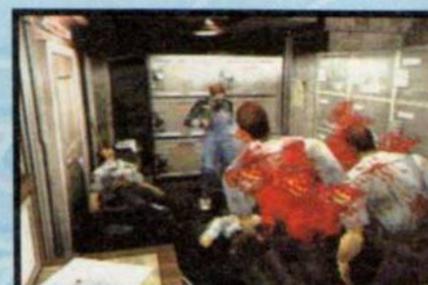


## Ça se précise...

# BIO HAZARD 2

**R**esident Evil fait partie des meilleurs jeux de la ludothèque PlayStation. Le développement d'un second volet constitue donc un pari audacieux, car il se doit d'être au moins aussi bon que le premier. Eh bien, on peut vous

assurer qu'il lui sera nettement supérieur dans tous les domaines ! Graphiquement tout d'abord : les décors sont aussi réussis, et les personnages beaucoup plus fins — les visages en particulier. Ensuite l'animation, déjà convain-



C'est toujours un plaisir d'utiliser le fusil à pompe. L'arsenal a été enrichi.



Les décors sont fidèles au premier volet, autrement dit somptueux !



Jamais la morgue de Racoon City n'a connu pareille animation.



Raccoon City est en proie à une invasion de zombies, qui se tapent un joyeux festin.



L'union fait la force !



## The King of Fighters Kyo

Une fois encore les fans de baston vont être déçus car The King of Fighters Kyo est seulement un jeu d'aventure animé, où vous devez valider votre participation



au tournoi King of Fighters. Une sorte de manga interactif qui contient tous les personnages du jeu, mais sans doute difficile à jouer puisqu'en japonais. Dommage...

**Console : PlayStation**

**Éditeur : SNK**

**Sortie Japon : printemps**



On trouve de nombreux clins d'œil à Resident Evil et à l'épisode Remix.

cante dans le premier volet, atteint désormais des sommets de réalisme. Par exemple, lorsque le héros (ou l'héroïne) est blessé, celui-ci traîne lamentablement la jambe,



ou retient de la main ses entrailles dégoulinantes. L'ambiance, principal atout de Resident Evil, est ici carrément plus stressante ; les compositions musicales notamment sont renforcées par des effets sonores bien en rapport avec les décors. De plus, les choix des angles de vue ont été judicieusement pensés, renforçant encore ce sentiment d'oppression et d'angoisse qui ne vous lâche pas un seul instant. L'interface est sensiblement

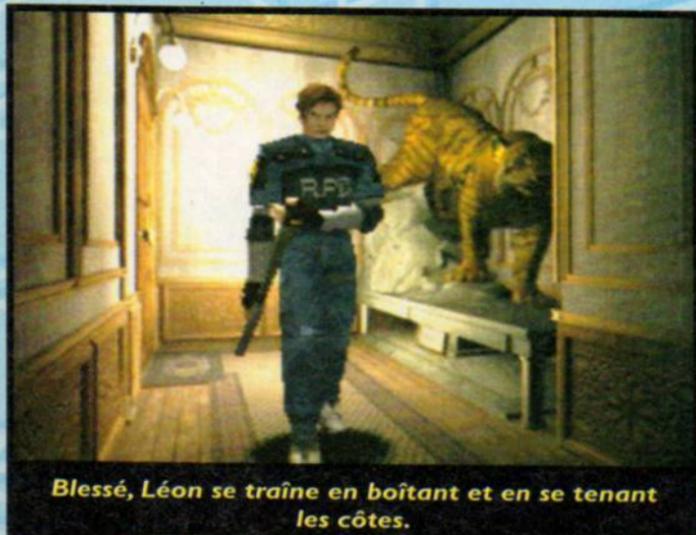
identique, de sorte que le joueur expérimenté se replongera tout de suite dans le bain. Seule la gestion de l'inventaire est une fois encore très délicate à cause du nombre d'objets limité que vous pouvez porter. À noter dans l'arsenal, l'apparition de nouvelles armes et d'éléments permettant de customiser certaines d'entre elles. Enfin, les aspects recherche et énigme restent très accessibles... Resident Evil 2 est un sacré challenge en perspective. Mais il va falloir vous armer de patience encore quelques temps, car la version française de ce hit, signé Capcom, ne sortira qu'en mai !

**Console : PlayStation**

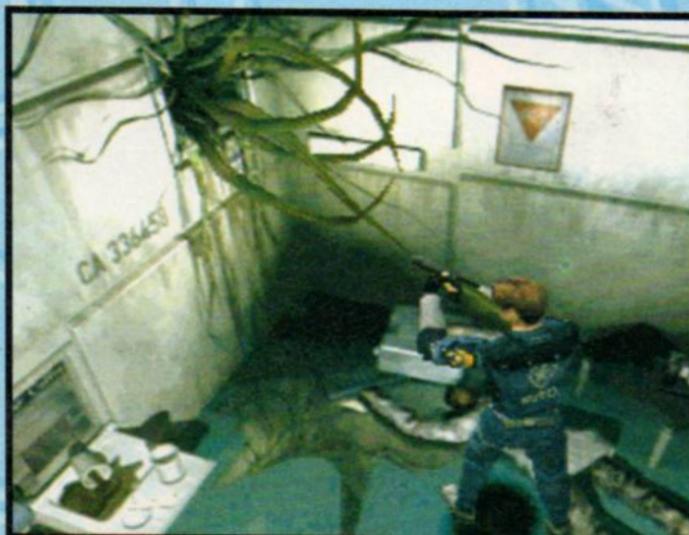
**Éditeur : Capcom/Virgin**

**Sortie Japon : disponible**

**Sortie France : mai**



Blessé, Léon se traîne en boitant et en se tenant les côtes.



## Shiroki Majoh

« La magicienne blanche » est un RPG issu du PC japonais. Il propose deux CD bourrés de petits persos en SD, qui parcourent le monde, et un système de jeu simple avec plein d'icônes faciles à appréhender. Julio et Chris, les deux héros, se feront



plein d'amis pendant leurs voyages. Leurs pérégrinations seront ponctuées par des mini-jeux et tout plein de scènes cinématiques dignes d'un dessin animé. Voici un RPG bien nippon, qui semble néanmoins plus jouable que d'habitude.

**Console : Saturn**

**Éditeur : Hudson**

**Sortie Japon : mi-février**

# Stop info

## Le flingue d'arcade Light Gun

On en a rêvé, le Light Gun l'a fait ! Alors qu'on a tous regretté que le G-con 45, pistolet livré avec Time Crisis, ne soit pas une réplique fidèle de celui de la borne d'arcade du jeu — avec la culasse qui recule à chaque



pression de la gâchette, et une pédale pour se planquer —, ce Light Gun lui présente ces caractéristiques ! Les sensations de l'arcade à la maison sont ainsi retrouvées.

Le Light Gun est donc compatible avec Time Crisis (et avec les jeux qui utiliseront le G-con 45), mais aussi avec tous les softs de tir sur PlayStation et Saturn. Le gun ultime, quoi !

Disponible dans les magasins Micromania au prix de 450 F environ.

Final Fantasy VII  
Le guide du jeu

36.15

PLAYER ONE

Tapez \*HL

2,23F/mn

## Coup pour coup

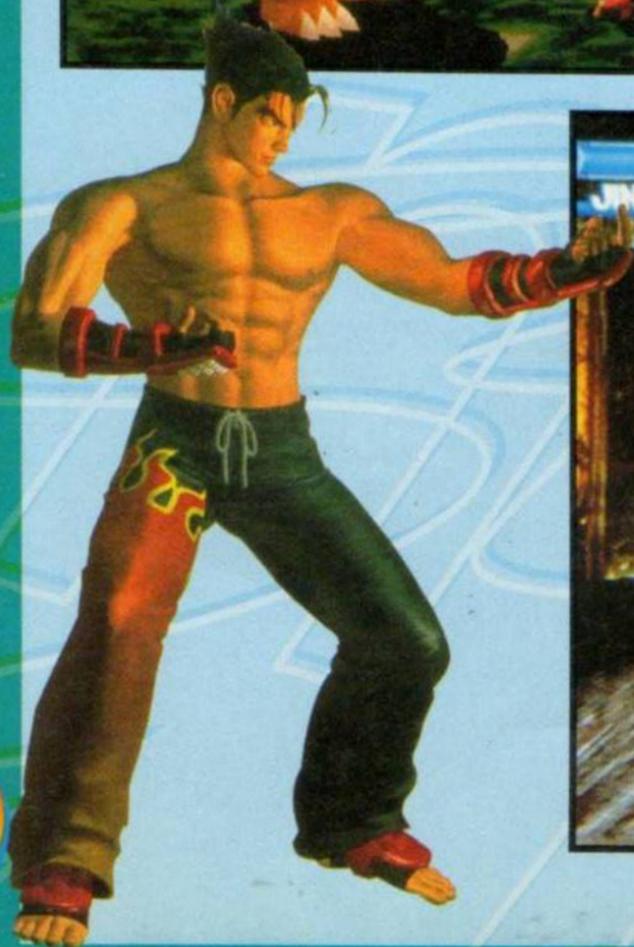
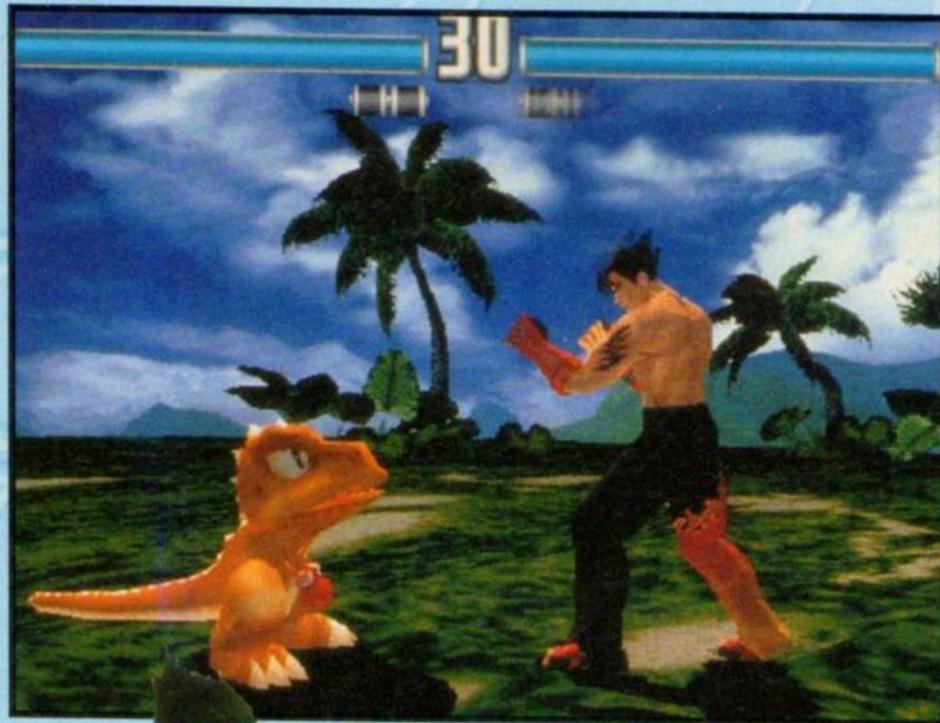
# TEKKEN 3

Rien que pour vos yeux, voici de nouvelles photos de Tekken 3 PlayStation, dont le développement n'en est pour l'heure... qu'à 30 %. Patience et longueur de temps...

**S**ony sort enfin de son mutisme et commence à distiller des infos sur la bombe annoncée de Namco. Pour ceux qui n'ont pas suivi, petit rappel des améliorations apportées à ce troisième opus de la saga Tekken.

Paré de graphismes magnifiques et d'une animation sans faille, Tekken 3 est devenu plus rapide et un peu plus complexe, ce qui le rend moins accessible aux nouveaux venus. Mais le

mode Training devrait permettre à ces novices de se familiariser avec les mouvements inédits. D'abord, des « anti-contres » ont fait leur apparition. Difficiles à mettre en œuvre, ils permettent de renverser la situation lorsqu'on s'est fait contrer, et ainsi calmer les joueurs qui fondent toute leur tactique sur la défense. Il est désormais possible de saisir un ennemi déjà au sol pour lui assener une pro-



jection supplémentaire. Ensuite, autre nouveauté, on peut réaliser des enchaînements sans casser le rythme de l'action. Enfin, à l'aide de certains coups, il devient possible d'exploiter l'espace 3D avec des « esquives + frappe » assez faciles à réaliser.

Par ailleurs, on espère qu'une des originalités les plus inté-



innovations de la mouture Play, une chose est sûre : elle sera graphiquement plus aboutie que son aînée, et devrait en outre conserver toutes les options qui ont fait son succès en arcade.

**Console :**  
PlayStation  
**Éditeur :**  
Sony  
**Sortie France :** N.C.

## X-Men VS Street Fighter EX Edition

Pas de chance pour les possesseurs de la Play ! Cette version de X-Men VS Street sera bridée : vu le manque de mémoire vive de la machine, on ne pourra pas jouer avec deux personnages en même temps. Le partenaire que vous choisirez, apparaîtra donc seulement lors des contres ou des super coups à deux. Pour l'esprit d'équipe, on repassera.

**Console :** PlayStation  
**Éditeur :** Capcom  
**Sortie Japon :** février



ressantes de la borne sera conservée dans la version PlayStation : l'apparition de nouveaux personnages au fur et à mesure de l'évolution du jeu.



Si à l'allumage, la borne ne comptait que dix héros disponibles, de nouveaux challengers, comme la fille de Michelle Chang ou ce bon vieux Panda, s'affichaient après un certain nombre d'heures de jeu. Moku-jin, sorte de pantin de bois qui imite tour à tour les autres combattants, en fait également partie...

Bref, si pour le moment nous n'en sommes qu'au stade des suppositions concernant les



Le magazine N°1 des fans de Manga

# MANGA Player

Dans le numéro de février, 4 séries :

- You're Under Arrest.
- Gunsmith Cats.
- Flag Fighter.

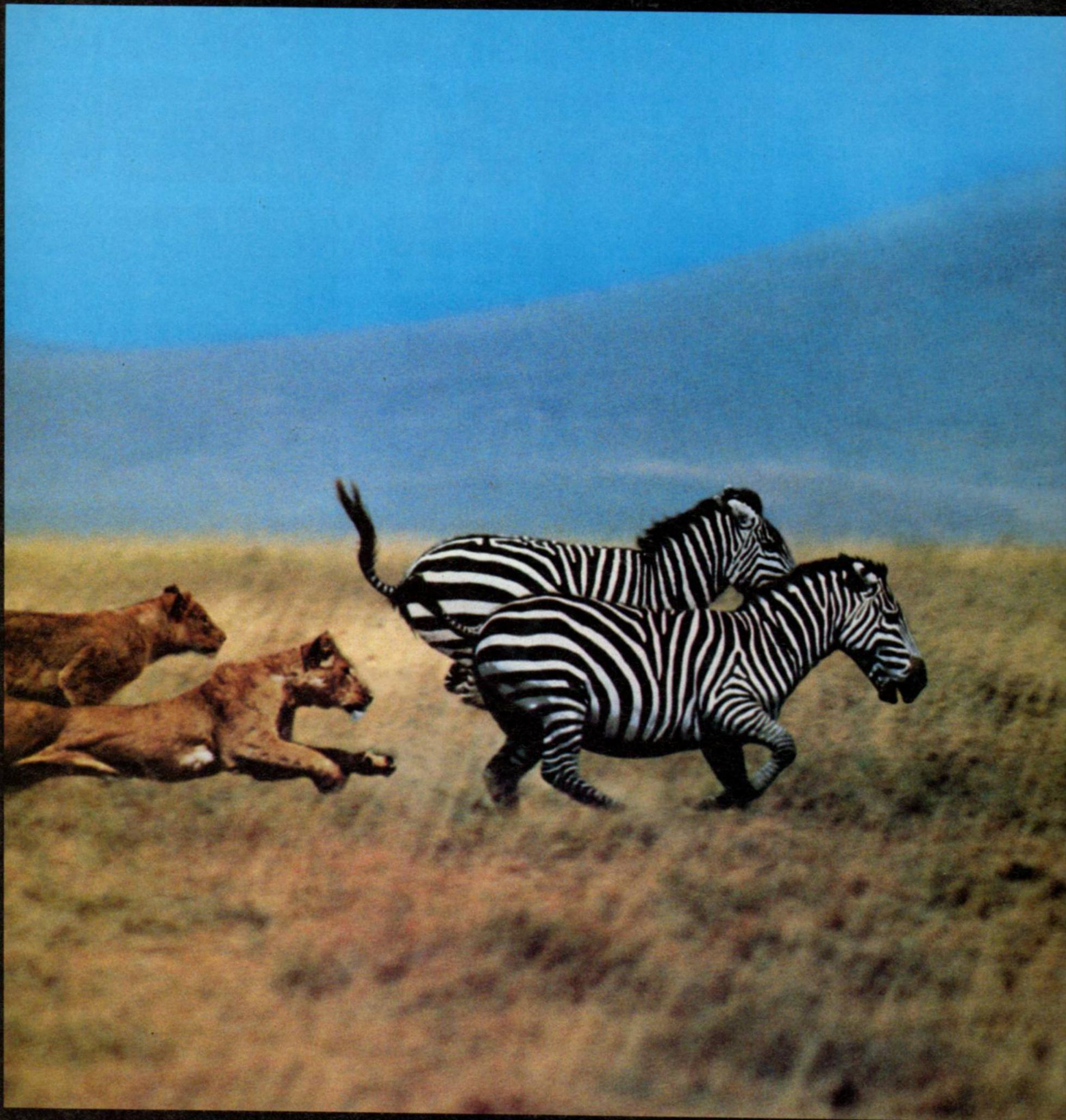
• 3X3 Eyes.  
+ toute l'actualité sur la janimation

140  
pages

En vente  
le 29 janvier

100%  
mangas





MODE 4 JOUEURS

4 ports manettes exclusivement sur

**NINTENDO<sup>64</sup>**  
VOUS N'EN REVIENDREZ PAS.



# Stop info

## Ghost in the Shell

Le célèbre manga « métaphysico-destroy » de Shirow a fait l'objet d'une adaptation en jeu vidéo. Mais alors que l'on n'attendait plus la version française, voilà que le fantôme refait son apparition. Cool ! Cette adaptation mise à 100 % sur l'action, laissant de côté l'aspect spirituel du manga. Vous dirigez un Fuchicoma, un petit robot à six pattes, qui peut avancer sur n'importe quelle surface. Tel une araignée, il peut ainsi grimper



aux murs et aux plafonds ! Par ailleurs, cette puce mécanique pouvant effectuer d'énormes sauts, quelques passages font penser à un certain Jumping Flash. Pas étonnant, quand on sait que c'est la même équipe qui a fait les deux jeux ! Mais alors que Jumping Flash était un jeu de plate-forme, légèrement mâtiné de tir, ici c'est l'inverse. Vous combattez d'autres robots, qui n'ont rien à envier au vôtre en terme de capacités. Ça blaste sévère, et dans tous les sens...

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Sony**  
**Sortie France : avril**



Retrouve la  
hot-line Player  
par téléphone

08 36 68 77 33

2,23F/mn

# Warhammer, le retour DARK OMEN

**Sous ce titre sombre se cache la suite de Warhammer : un jeu de stratégie, dont une première version est sortie sur PlayStation en décembre 96.**

**A**vant que ne sortent Warcraft 2 et Alerte Rouge, la PlayStation avait déjà accueilli, avec Warhammer, un bon jeu de stratégie. Dark Omen, la suite, reprend le même principe : vous incarnez un mercenaire, à la tête d'une petite armée.

À l'instar de Warcraft, vous évoluez



dans un univers fantastique médiéval, qui véhicule l'imagerie habituelle (elfes, orcs, nains, sorciers...)

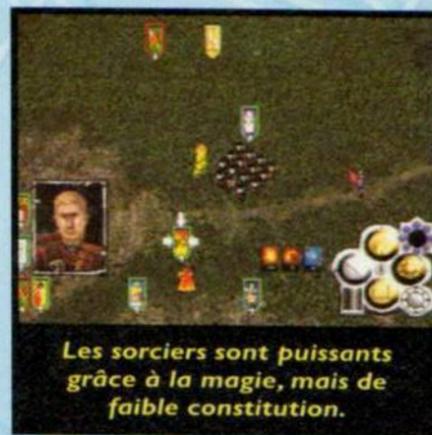
Autre point commun avec le titre développé par Blizzard, la gestion des combats en continu, sans tour de jeu comme c'est le cas dans les RPG.

Avec une interface toujours aussi simple et ergonomique, Dark Omen ravira tous les stratèges en herbe, comme les confirmés.

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Electronic Arts**  
**Sortie France : mars**



Le champ de bataille est en 3D mappée. Un zoom automatique accompagne parfois l'action.



Les sorciers sont puissants grâce à la magie, mais de faible constitution.

# Puyo Puyo DUNGEON

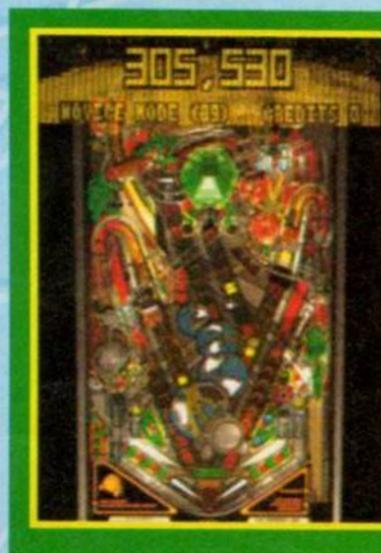
**F**ace à l'accroissement sur Play de titres comme Chocobo Dungeon, la Saturn accusait un manque de jeux de ce type... C'est chose réparée avec Waku Waku Puyo Puyo Dungeon, qui reprend les ficelles habituelles du genre, et propose comme héros les personnages de Puyo Puyo — à l'origine un Tetris-like. Ces derniers sont tellement connus des joueurs et joueuses nippons, qu'ils sont finalement les véritables vedettes de ce petit RPG.



Nos héros sont amenés à visiter un gigantesque parc d'attractions dans lequel est caché un objet magique unique. Le parc est truffé de donjons, habités par des monstres — ça on l'aurait deviné ! Le système de jeu est très simple et la repré-

sentation réussie ; tout est fait pour qu'on s'amuse en collectant les nombreux items éparpillés dans les donjons.

**Console : Saturn**  
**Éditeur : Compile**  
**Sortie Japon : printemps**



## Flipper sur Play TIME SHOCK

Après The Web, sorti sur PlayStation en septembre 96, Ubi Soft nous propose la suite de ce jeu de flipper. Le principe des missions (les jeux dans le jeu) a été repris, et le nombre de tableaux est passé à une dizaine — contre seulement un dans The Web ! Time Shock devrait être véritablement axé simulation ; c'est en tout cas le souhait des développeurs.

**Console : PlayStation. Éditeur : Ubi Soft.**  
**Sortie France : mars.**

# Le come-back ! KIRBY

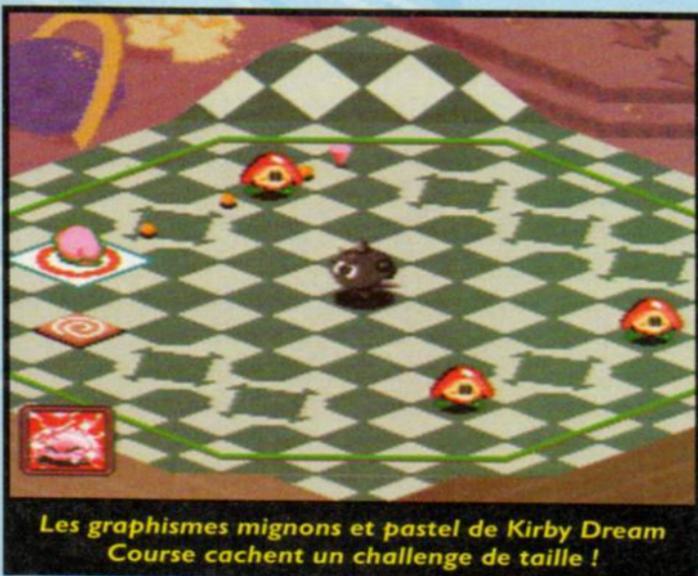
**C'est avec quasiment deux ans de retard que déboulent sur Super Nintendo deux excellents titres, qui mettent en scène le sympathique Kirby : Kirby Dream Course et Kirby Ghost Trap !**

**L**e premier, testé dans le *Player One* n° 64 (mai 1996, ça nous rajeunit pas !), mélange le billard et le mini-golf. Ce titre qui avait scotché toute la rédac' avait été noté 96 % par Leflou ! Toujours aussi amusant et mignon, Kirby Dream Course est surtout subtil et d'une richesse qui fait que plus on y joue, plus on a envie d'y jouer ! Possesseurs de Super Nintendo, n'hésitez surtout pas à acquérir ce soft, il vaut le détour. Génial seul (plus de cent niveaux

à se mettre sous le paddle !), il devient passionnant et redoutable à deux joueurs. Une cartouche qui ne prendra pas la poussière !

Kirby Ghost Trap est lui aussi disponible. Testé également dans le *Player One* n° 64, l'ami Chon lui avait attribué la note de 93 %. Il s'agit d'un Tetris-like de bonne facture, et mignon tout plein. Il dispose de nombreux niveaux et le challenge à relever contre l'ordinateur est bien corsé. Le jeu

à deux est bien sûr présent et chaudement recommandé. À l'heure où la Game Boy fait son come-back, la Super Nintendo semble elle aussi reprendre du poil de la bête ! Mais faudrait pas pour autant oublier la N64, monsieur Nintendo...



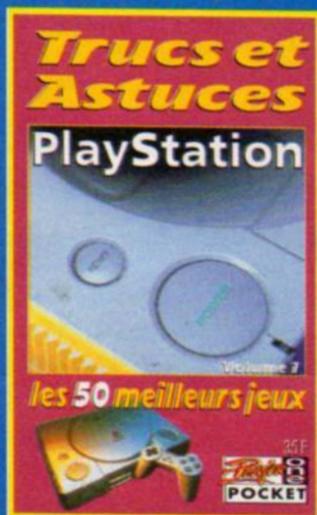
Les graphismes mignons et pastel de Kirby Dream Course cachent un challenge de taille !

## Player One Pocket « TRUCS ET ASTUCES PLAYSTATION »

Tricheurs, tricheuses, votre bible est née ! *Player One* lance une nouvelle collection de petits livres — les *Player One Pocket* — qui compilent en plusieurs volumes, des tonnes d'astuces sur les meilleurs jeux, sur toutes vos consoles.

Pour la première édition, la PlayStation est à l'honneur avec les *Trucs et Astuces des 50 meilleurs jeux Play* du moment ! Véritable guide de survie des « PlayStationmaniaques », ce livre regroupe des centaines d'aides, qui vous permettront de progresser plus rapidement dans vos jeux préférés, mais aussi de redécouvrir des titres anciens. Simple à utiliser, ce *Player One Pocket* est indispensable à la génération PlayStation !

*Trucs et astuces PlayStation*, col. *Player One Pocket* (vol. 1) : 35 F, chez tous les libraires et magasins spécialisés à partir du 5 février.



C'est à deux joueurs que Kirby Ghost Trap prend toute sa saveur.



La console dispose de plus d'un tour dans son sac pour vous faire perdre la tête.

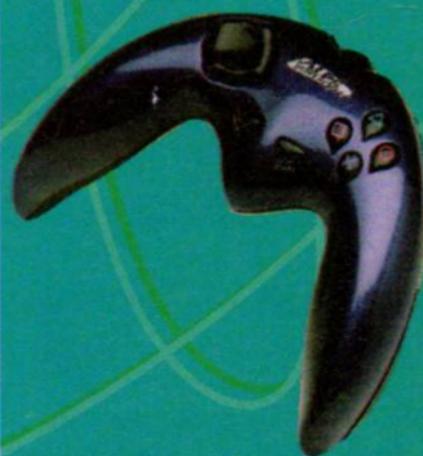


Pas moins de 128 tableaux vous attendent dans Kirby Dream Course. De quoi vous amuser un bon bout de temps !

## Stop info

### Un Bat-paddle ? Game Pad

ALPS Interactive vient de sortir un paddle PlayStation au design nouveau, proche des Batwings de Batman ! Un accessoire bien plus massif que la traditionnelle manette, doté hélas d'une croix directionnelle faite d'un bloc (comme sur Saturn). La prise en main est relativement bonne, mais les plus jeunes auront du mal à atteindre tous les boutons... Un comble !



Le magazine N°1 des fans de Manga

## MANGA Player

Dans le numéro  
de février,  
4 séries :

- You're Under Arrest.
- Gunsmith Cats.
- Flag Fighter.

• 3X3 Eyes.

+ toute l'actualité sur  
la janimation

140  
pages

En vente  
le 29 janvier

100%  
mangas

# Stop info

## Officiel ! La prochaine console Sega

Sega sort de son mutisme après nous avoir annoncé officiellement, via un communiqué de presse, la sortie de sa prochaine console en Europe pour 1999 ! Il semble donc que l'avenir de la Saturn soit d'ores et déjà tout tracé. Encore un an d'existence, et hop ! aux oubliettes... Ça craint pour ceux qui en possèdent une : les sorties se font de plus en plus rares (et pas toujours de très bonne qualité) et les choses risquent d'empirer avec le temps.

L'échec de la Saturn est total en Europe, et annoncer l'arrivée d'une nouvelle machine pour 1999 ne devrait pas consoler les quelques 300 000 possesseurs de Saturn en France... Après les plantages cuisants de la 32X et du Mega CD, carton rouge à Sega !

## La solution officielle de Tomb Raider II

Tomb Raider II est un jeu difficile, qui mérite une soluce hyper complète. Eidos s'est donc attelé à la tâche pour vous proposer une solution officielle, retraçant le parcours de Lara dans les 18 niveaux du jeu. Une bonne initiative, mais vu que Player One vous propose également la soluce complète avec plans détaillés des niveaux, secrets et autres pièges dévoilés, ce bouquin est-il indispensable ? Pas sûr...

## Sorties EA

L'arrivée en France de trois gros titres très attendus chez Electronic Arts est imminente. Populous III, Need for Speed III et Road Rash 3D devraient, si tout va bien, débouler sous nos latitudes en mars. On a hâte de découvrir ces jeux très prometteurs.

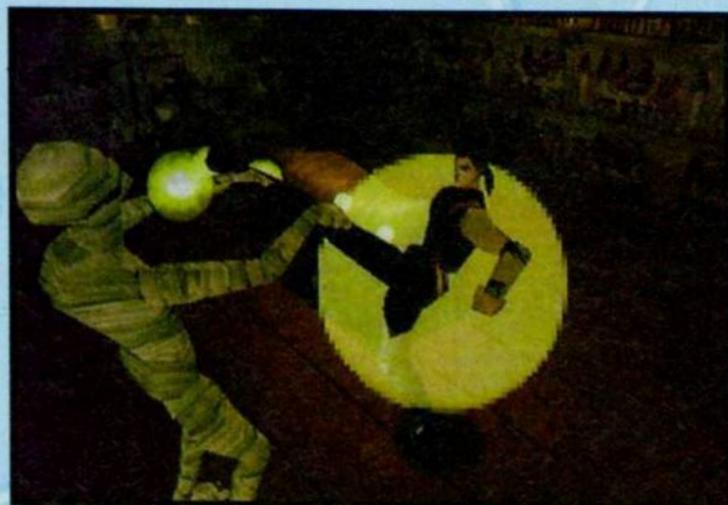
# « Indiana baston » ENIGMA

Voici un titre qui, non content de proposer de superbes scènes cinématiques, vient piétiner les plates-bandes de Tomb Raider.

**C**et éblouissant Enigma nous a été pondu par Koei, une boîte pourtant spécialisée dans les wargames ! Son principe est simple : parmi trois personnages — un des-



pendant de ninjas japonais, une escrimeuse fortunée ou un baroudeur armé de son couteau — vous choisissez l'aventurier que vous désirez incarner. Puis, accompagné des deux autres persos, vous partez à la recherche d'un individu ou d'un objet, lié à de mystérieuses civilisations antiques. Vous allez donc voyager à travers le monde et résoudre des énig-



mes, à la manière d'un jeu d'aventure. Mais attention, certaines des ruines que vous parcourrez seront truffées de monstres : c'est là que l'aspect « combat » fait son entrée. Vous devrez aussi terrasser des hordes de créatures en 3D, en utilisant les compétences qu'offre votre perso... À suivre.

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Koei**  
**Sortie Japon : printemps**

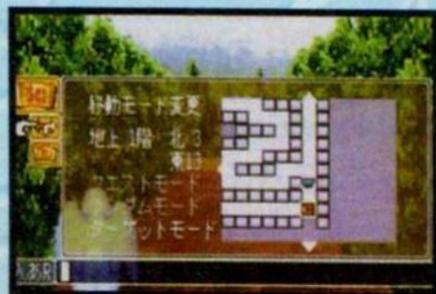
## Un RPG sur le net DRAGON'S DREAM

**D**ragon's Dream est le premier RPG prévu pour fonctionner sur le Net de la Saturn ! Au commencement, vous créez un personnage en sélectionnant sa « race » parmi les huit proposées (elfe, géant...); puis sa classe (guerrier, mage...). Enfin, après avoir choisi le visage qui sera le vôtre, vous partez sur le Net. Direction la taverne où vous tâchez de vous faire des com-

pagnons en dialoguant avec les autres joueurs connectés. Une fois que vous avez formé un groupe avec d'autres « Saturniens », l'aventure débute ! Si le village présente plusieurs scénarios, d'autres apparaîtront au fur et à mesure sur le serveur. C'est

donc une grande première sur console, qui ne devrait cependant jamais débarquer en France. Dommage...

**Console : Saturn**  
**Éditeur : Sega**  
**Sortie Japon : dispo.**



## Vieux coucous FLYING CORPS

Flying Corps est un jeu de combats aériens, ayant pour cadre des batailles de la Première Guerre mondiale, et où les coucous sont bien sûr d'époque. Si la version que nous avons pu voir est loin d'être terminée, l'ensemble paraît plutôt sympa et plus axé arcade que simulation. On vous tient au courant.

**Console : PlayStation. Éditeur : Ubi Soft. Sortie France : été 98.**



# MAXXI-GAMES

181 RUE DE CRIMEE  
75019 PARIS  
TEL : 01 40 34 86 86  
FERMÉ LE LUNDI (M° CRIMÉE)

6 RUE D'ARRAS  
75005 PARIS  
TEL : 01 44 07 03 77  
(M° CARDINAL LEMOINE)

34 RUE DE MALTE  
75011 PARIS  
TEL : 01 48 05 88 05  
(M° OBERKAMPF)

120 BIS RUE DU VIEUX  
PONT DE SEVRES  
92100 BOULOGNE BILLAN COURT  
TEL : 01 41 41 00 36  
(M° MARCEL SAMBAT)

16 RUE PAUL BERT  
94130 NOGENT S/ MARNE  
TEL : 01 43 94 23 74  
(BUS : 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL  
DE GAULLE  
77000 MELUN  
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU  
94270 KREMLIN BICETRE  
TEL : 01 49 58 89 89  
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE  
50100 CHERBOURG  
TEL : 02 33 01 76 29

**NOUVEAU!!!**  
18, RUE DE JOUY  
75004 - PARIS  
TEL : 01 42 76 91 92  
M° : St. PAUL

113 AV. GALLIENI  
93170 BAGNOLET  
TEL : 01 48 97 11 97  
FERMÉ LE MARDI  
M° GALLIENI

25 AV. DU GENERAL  
BILLOTTE  
94000 CRETEIL  
TEL : 01 49 80 04 28  
(M° CRETEIL PREFECTURE BUS 281)



## JEUX NEUFS PLAYSTATION

TOMB RAIDER 2	329 FRS
BLOODY ROAR	329 FRS
NIGHTMARE CREATURES	299 FRS
COOLBOARDERS 2	329 FRS
SNOW RACER 98	329 FRS
NAGANO OLYMPIC 98	329 FRS
FIFA 98	329 FRS
NBA LIVE 98	329 FRS
NHL 98	329 FRS
MADDEN 98	329 FRS
ACTUA SOCCER 2	329 FRS
VERSAILLES	299 FRS
MARVEL HEROES	299 FRS
ARK OF TIME	299 FRS
NBA PRO 98	329 FRS
MEMORY CARD OFFICIEL	129 FRS
PAD ANALOGIQUE VIBRANT	349 FRS
GRAN TURISMO (JAP)	499 FRS
RESIDENT EVIL 2 (US)	449 FRS

## JEUX SATURN NEUFS

STEEP SLOPE SLIDERS	329 FRS
WINTER OLYMPIC 98	329 FRS
NBA ACTION 98	329 FR
NHL HOCKEY 98	329 FRS
FATAL FURY R.B.SPECIAL (JAP)	449 FRS
X-MEN VS STREETFIGHTERS (JAP)	449 FRS
STREET FIGHTER COLLECTION (US)	299 FRS
ENEMY ZERO	299 FRS

## JEUX NINTENDO 64 NEUFS

FIFA SOCCER 98	449 FRS
MADDEN 98	449 FRS
NFL QBC	449 FRS
ISS PRO	429 FRS
GOLDENEYE	429 FRS
DIDDY KONG RACING	369 FRS
MARIO KART	369 FRS
BOMBER MAN 64	369 FRS
FORMULA ONE	399 FRS
NAGANO OLYMPIC 98	499 FRS
MACE THE DARK AGE	449 FRS
DUKE NUKEM 3D	449 FRS
PILOTWINGS	299 FRS
PAD N64 COULEUR	169 FRS
VIBREUR MEMORY	149 FRS
VOLANT VIBREUR	449 FRS

## JEUX OKAZ PLAYSTATION

FINAL FANTASY 7	269 FRS
ODDWORLD	269 FRS
COLONY WARS	269 FRS
G-POLICE	269 FRS
V-RALLY	269 FRS
OVERBOARD	269 FRS
MOTO RACER	269 FRS
NUCLEAR STRIKE	269 FRS
RAGE RACER	219 FRS
RAPID RACER	219 FRS
JURASSIC PARK	219 FRS
VANDAL HEARTS	219 FRS
TOTAL NBA 97	219 FRS
MICROMACHINE V3	219 FRS

## JEUX OKAZ SATURN

FORMULA KARTS	269 FRS
WORLD WIDE SOCCER 98	269 FRS
DUKE NUKEM 3D	269 FRS
DRAGON FORCE	269 FRS
PANDEMONIUM	269 FRS
SONIC R	269 FRS
BUG TOO!	269 FRS
RESIDENT EVIL	269 FRS
SONIC JAM	219 FRS
NHL 97	219 FRS
FIFA 97	219 FRS
NBA LIVE 97	219 FRS
STORY OF THOR	219 FRS
EXHUMED	219 FRS
LOST VIKING 2	219 FRS
TOMB RAIDER	169 FRS
VIRTUA FIGHTER 2	169 FRS
SEGA RALLY	119 FRS
SEGA WORLDWIDE 97	119 FRS

## JEUX OKAZ PLAYSTATION (suite)

FIFA 97	169 FRS
NBA 97	169 FRS
NHL 97	169 FRS
TUNNEL B-1	119 FRS

## JEUX NINTENDO 64 OKAZ

MORTAL KOMBAT	319 FRS
LAMBORGINI	369 FRS
TOP GEAR RALLY	369 FRS
EXTREME G	369 FRS
WAVE RACE	319 FRS
STARWARS	319 FRS
HEXEN	319 FRS
TUROK	319 FRS
DOOM	319 FRS
MARIO 64	319 FRS
KILLER INSTINCT	319 FRS
BLAST CORPS	319 FRS
MULTI RACING CHAM.	319 FRS

Vous êtes franchisé,  
indépendant ou même particulier,  
rejoignez l'équipe la plus performante  
du marché !!!

- Nous vous garantissons :
- Les meilleurs tarifs de France sur les jeux 32 Bit Euro
  - Les meilleurs délais de livraison
  - Une formation théorique et pratique
  - Un suivi régulier
  - Un important budget publicitaire
  - Un stock d'occasion adapté à vos besoins
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68

**A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris**

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

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

Telephone : .....

Avant tout envoi téléphone  
pour connaître la  
disponibilité et les  
dernières nouveautés

REGLEMENT :  
 Chèque bancaire Postal  
 Mandat

Frais de Port : 35F

**TOTAL :**

## Polémique autour de GTA !

Début janvier, le Syndicat national des policiers s'insurge contre le jeu GTA, qui selon lui incite à la violence et à la délinquance. Rappelons que ce titre, édité par BMG, vous propose d'incarner un voyou notoire, dont les activités vont du trafic de drogue au vol de caisses, en passant par l'assassinat de policiers ! Face à une telle débauche de violence — notamment à l'encontre des flics —, ledit syndicat demande le retrait du jeu à la vente. Depuis, cette polémique a fait couler beaucoup d'encre dans toute la presse et relancé le sempiternel débat sur la violence dans les jeux vidéo. On a eu ainsi droit aux classiques : « les jeunes ont du mal à percevoir la frontière qui sépare jeu et réalité », « les adolescents influençables pourraient s'identifier au héros qu'ils incarnent, et reproduire dans la réalité les actions du jeu... » À une époque où les banlieues connaissent une forte recrudescence de la violence, ça paraît tellement simple de l'expliquer par l'influence soi-disant néfaste des jeux vidéo !

De son côté, BMG a réagi simplement. Primo, conscient de la violence distillée par GTA, l'éditeur affirme avoir commercialisé peu d'exemplaires en France. Secundo, il met en avant la présence sur la boîte d'un avertissement, qui recommande l'achat du jeu aux plus de 16 ans. Mais comme chacun sait qu'il n'existe aucun contrôle sérieux sur l'âge des acheteurs, cette mise en garde ne sert pas à grand-chose !

Moralité, les ventes du jeu ont grimpé en flèche (alors qu'intrinsèquement GTA est assez

# La Dream Team en action SQUARESOFT

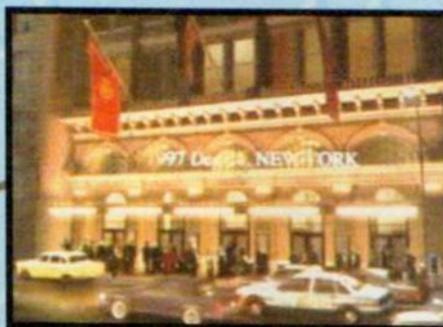
Comme toujours, les productions en cours de Square font parler d'elles : quatre nouveaux petits bijoux approchent à grands pas sur PlayStation, dans des registres aussi variés que l'aventure, l'action, le RPG, et le combat.

### BUSHIDO BLADE II

Ce jeu de combat un peu spécial est en cours d'amélioration. Outre l'évolution des armes de Jet, les fans seront ravis de voir réapparaître d'anciens personnages de Bushido Blade : Hotarubi et Sazanka, par exemple, viendront vous prêter main forte lors des stages où vous affronterez des hordes de ninjas déchaînés. Au chapitre des boss, non jouables au

début du jeu, on retrouve Black Lotus et Utsusemi, qui ont changé de look.

Enfin, d'un point de vue technique, il est possible de jouer en vue subjective même en mode Solo. Quand à la date de sortie au Japon, elle n'a pas encore été officiellement annoncée.



### PARASITE EVE

Ce superbe jeu, inspiré d'un roman best-seller est enfin achevé. Le scénario, fantastique, démarre ainsi : l'héroïne, Aya, une femmeflic, passe la veille de Noël avec son petit ami à l'opéra. Soudain, les gens autour d'elle prennent feu spontanément ! Seules



Aya et la cantatrice, Eve, sont épargnées par les flammes. Notre héroïne prend la fuite après qu'Eve lui a tenu un discours incroyable : les mitochondries, sorte de parasites qui infestent les gènes des humains et des animaux durant des mil-

lions d'années, se réveillent soudain de leur léthargie pour muter toutes les créatures et contrôler le monde. À mi-chemin entre aventure et action, Parasite Eve est le seul titre suscep-

tible de faire de l'ombre à Resident Evil 2. Sortie au Japon à la mi-mars.

### XENOGears

Contrairement aux RPG habituels, Xenogears vous invite à participer à des luttes titanesques entre robots géants, ainsi qu'à des parties de Tekken (!)



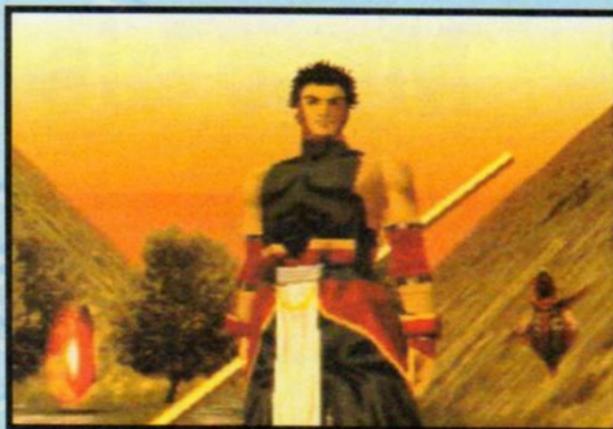


pendant les combats : lorsque vous attaquez un monstre, il faut tapoter les boutons carré, rond et triangle dans un certain ordre pour déclencher des enchaînements plus ou moins puissants. Une première ! Le scénario vous met dans la peau de Fei, 18 ans, qui vit au village de Lahan depuis qu'il a perdu la mémoire. Un jour, après une course effectuée chez un ermite en montagne, il retrouve son village en flammes : un robot géant dévaste les habitations. C'est alors qu'un deuxième mécha fait son apparition et invite Fei à se mettre aux commandes... Xenogears devrait nécessiter deux CD. Son lancement au Japon est prévu, si tout va bien, pour la mi-février.

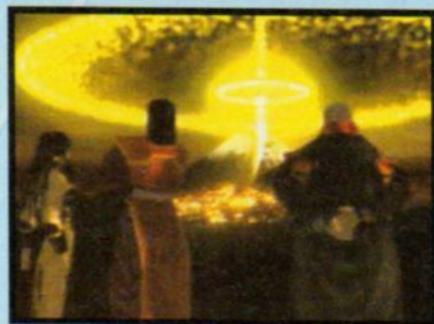
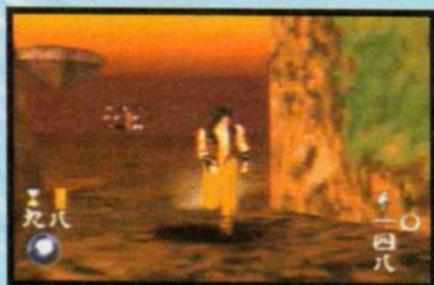
#### SOKAIGI

Action et aventure pour ce titre qui vous plonge dans un monde apocalyptique. Dans

un futur proche, le Fuji Yama, volcan sacré du Japon entre en éruption. C'est le signe d'un bouleversement sans précédent du Yin et du Yang, que vont exploiter à leur profit des créatures maléfiques qui souhaitent s'emparer de la terre. Seuls des héros aux pouvoirs surnaturels peuvent contrer l'invasion en rassemblant les huit pierres de Garan. Sorciers du Bien et du Mal s'affrontent donc, via leur hérauts tout en 3D temps réel (admirez à ce propos la finesse des graphismes), dotés de compétences inédites : votre personnage peut planer d'un building à l'autre, affronter les ennemis avec son arme fétiche, et utiliser certains sorts chargés posi-



tivement ou négativement. Du grand spectacle en perspective, d'autant plus que Sokai-gi devrait tenir sur 3 CD ! Prévu en mars au Japon.



### Chocobo CADEAU

Si ces images vous allèchent, sachez que vous pouvez en retrouver une partie sur le second CD contenu dans la boîte de Chocobo Dungeon. Ce CD bonus renferme, outre des sauvegardes délirantes pour FFVII (commencer avec toutes les matérial, toutes les limites...) ou FFTactics (tous les personnages d'entrée), les démos des prochaines productions Square. À mater de toute urgence !

# Stop info

médiocre !). Et BMG a bénéficié d'une pub monstrueuse — et gratuite. Par ailleurs, vu qu'il y a peu de chance que le jeu soit retiré de la vente (sauf si le ministère de l'Intérieur s'en mêle), GTA semble promis à un bel avenir.

Enfin, cette histoire nous inspire deux réactions :

1/ Messieurs les éditeurs, contrôlez les titres que vous sortez. « L'affaire GTA » était prévisible, car en Angleterre (où le jeu est sorti avant) la réaction des pouvoirs publics a été identique !

2/ Messieurs les policiers et autres politiciens, essayez plutôt de trouver des solutions concrètes aux problèmes des banlieues. Les jeux vidéo ne peuvent servir d'alibi aux maux de notre société !

# SUNRISE

VPC : 14, rue des Messageries 75010 Paris  
LE MEILLEUR SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT

PLAYSTATION	JAP/US	SATURN
XENOGears. JAP		MAGIC NIGHT RAYEARTIL. US
BIO HAZARD 2. JAP		FARLAND SAGA. JAP
RESIDENT EVIL 2. US		SOLO CRISIS. JAP
ALUNDRA. US		AZEL PANZER DRAGON. JAP
FINAL FANTASY TACTICS. US		CHAOS SEED. JAP
HYPER OLYMPIC IN NAGANO. US		PERFECT STRIKER. JAP
NBA IN THE ZONE. US		WINTER HEAT. JAP
DEATHTRAP DUNGEON. US		WHITE WICHES. JAP
SNOWBREAK. JAP		BURNING RANGERS. JAP
SIDE BY SIDE. JAP		BATTLE GARREGA. JAP
GRAN TURISMO. JAP		BAROQUE. JAP
NBA POWER DUNKERS 3. JAP		POWER DRIFT. JAP
CRITICAL BLOW. JAP		GRANDIA. JAP
ROCKMAN DASH. JAP		SHINING FORCE 3. JAP
TALES OF DESTINY. JAP		ETC...

MAGAZINES ET GUIDE JAP

NEO-GEO CD/CART. PC-FX SFC

Revendeurs, contactez-nous !

Horaires : 10 H / 19 H NON STOP !

TEL : 01.47.70.27.04

# 50 000 000

## DE GAME BOY VENDUES DANS LE MONDE !

Eh oui ! sept ans après son lancement la portable monochrome de Nintendo affiche une insolente santé. La Game Boy a su résister au temps et aux consoles de salon plus puissantes. Sa logithèque imposante s'enrichit encore de nouveaux titres dont DK Land 3, Wave Race, Brain FRAIN, Castlevania... Sans parler des gadgets délirants qui sortent au Japon (voir « Player One » n° 82). Bref, La Game Boy est la seule survivante dans le domaine des portables, face à la Game Gear, Linx et autres PC Engin GT ! Sans conteste le plus grand succès jamais rencontré par une console de jeux vidéo.

# Stop info

## Digimon Le Monstre virtuel

Fort du succès de son Tamagotchi, Bandai vient de lancer un nouvel « animal virtuel » en France : le Digimon. Beaucoup moins pacifique que son aîné, ce dernier est en fait une bestiole à qui vous devez enseigner l'art du combat ! Une fois dressé, votre petit monstre est prêt à se battre contre un de ces congénères. Pour cela, vous connectez votre Digimon à celui d'un pote, et engagez le combat. Le plus puissant des deux vaincra !

Après la gentille ambiance des Tamagotchi, Digimon se la joue beaucoup plus barbare. Original, mais toujours aussi space !

Prix de vente : de 99 à 129 F.

## Actua Ice Hockey

Après le golf et le foot, Gremlin se lance dans le hockey sur glace. Pour se démarquer de la concurrence, l'éditeur a préféré opté pour la licence des J.O. plutôt que l'incontournable NHL (championnant nord-américain). Du coup on se retrouve uniquement avec des sélections nationales. La jouabilité semble assez simple, pour ne pas dire simpliste, mais cela permettra au moins de mettre le hockey à la portée des néophytes.

Console : PlayStation  
Éditeur : Gremlin  
Sortie France : mars



# Myst bis RIVEN

Quatre ans après Myst, Riven est la digne suite du plus space des jeux d'aventure !

Riven est un jeu « d'inaction » caractérisé, qui a pour cadre cinq îles totalement surréalistes. Les graphismes atteignent désormais une qualité quasi photographique au point que le stockage des données nécessite cinq CD ! L'as-



pect découverte de ces mondes semi-technologiques reste un vrai plaisir, et la résolution des énigmes, mécaniques pour la plupart, mettront vos neurones à forte contribution. L'action est essentiellement basée sur votre sens de l'observation, la plupart des indices étant visuels. Les îles de Myst étaient désertes, celles de Riven sont habitées. Mais les autochtones usant d'un dialecte incompréhensible, il ne sont pas d'un grand secours. Enfin Riven est doté



d'une excellente ambiance sonore bien qu'il n'y ait pas, ou peu, de musique. Si vous n'avez pas aimé Myst, oubliez Riven ; quant aux autres, guettez le test...

Console : PlayStation  
Éditeur : Acclaim  
Sortie France : mars

# Shoot aquatique TREASURE OF THE DEEP

Il y a quelques mois, Critical Depth était commercialisé dans l'indifférence la plus totale. C'est, aujourd'hui, au tour de Namco de tenter sa chance avec Treasure of the Deep, un shoot them up assez similaire.

Il s'inspire fortement du concept de Critical Depth : vous pilotez une espèce de sous-marin individuel, à la recherche de trésors engloutis à travers les mers du globe. Les fonds marins ressemblent presque à un documentaire du commandant Cousteau ! On y rencontre d'inoffensives tortues géantes, méduses... bref, toute une faune haute en couleur, à laquelle s'ajoutent des



hordes de requins et autres murènes, dont l'animation est renversante de réalisme. Lors de chaque mission, vous devez retrouver des trésors archéologiques ou des reliques telles que le Graal, en gardant à l'esprit qu'une organisation secrète va tout faire pour vous en empêcher. Pour vous défendre, vous disposez d'un arsenal standard qui peut être boosté par les nombreuses options disséminées un peu partout dans les niveaux. L'idée est sympa et mérite une investigation plus approfondie.

Console : PlayStation  
Éditeur : Sony  
Sortie France : avril



## As du volant CODE R

Soyons clair : ce titre ne prétend pas faire de l'ombre à Gran Turismo. Certes il s'agit d'un jeu de caisses, mais détail original, il offre en option une partie aventure qui vous permet de trouver l'âme sœur. La partie course « pure et dure » semble assez bien réalisée ; c'est d'ailleurs ce qui nous importe le plus : le mode Replay inclut des petites séquences où le héros et son rival du moment commentent les passages difficiles du circuit, dans un style dessin animé agréable. Quant à l'option aventure, elle est graphiquement réussie, à la manière des digital comics qui font fureur en ce moment sur Saturn... au Japon, bien sûr.  
Console : Saturn  
Éditeur : Quintet  
Sortie Japon : avril



# Snow for ever CHILL

**Décidément, il ne se passe pas un mois sans qu'une nouvelle simulation de snowboard pointe le bout de sa spatule sur nos chères consoles !**

**P**révu depuis de nombreux mois, avant d'être soudainement annulé, Chill devrait finalement débarquer sur PlayStation en avril. Avec ses graphismes très soi-

gnés, son animation hyperfluide et ses vastes pistes, il paraît promis à un bel avenir. Mais attention, il semblerait que ce titre soit tout sauf un jeu d'arcade. Ici l'ambiance est réaliste et les figures à des années lumière de celles d'un certain Cool Boarders !



**Console PlayStation**  
**Éditeur : Eidos**  
**Sortie France : avril**



mais les personnages sont en 2D. Les combats proposent une vue en 3D du champ de bataille, mais là encore les protagonistes sont en 2D. À suivre...

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Enix**  
**Sortie Japon : mars**

# Enix is back ! STAR OCEAN

**S**i on vous dit : petit héros super déformé qui se bat contre plein d'ennemis, vous répondez en chœur : RPG ! Star Ocean pourrait bien devenir le nouveau RPG de référence. Cette suite d'un titre Super Famicom, sorti en juillet 96, exploite la PlayStation comme il se doit. N'empêche, chez Enix, ils sont très forts : alors que tout le monde les attend avec Dragon Quest 7, ils trouvent le moyen de nous annoncer plein de titres qu'on aurait tort de considérer comme des amuse-gueules. Pour preuve, ce jeu contient en fait deux scénarios : vous incarnez tour à tour Claude et Léna, les deux héros. L'histoire se déroule dans un futur lointain digne d'un space opéra. Les décors, magnifiques, utilisent la même technique que FFVII,



## Le missile ! G-DARIUS

Vous connaissez probablement Darius, ce fameux shoot'em up dans lequel vous dégommez des poissons et autres crustacés ! Eh bien, après de multiples versions, la dernière mouture arcade déboule sur PlayStation. Intégralement en 3D polygonale, avec des tas d'effets inédits et des



boss « hénarques », ce G-Darius offre la possibilité de capturer ses adversaires pour s'en servir comme bouclier, ou encore cracher un super tir d'énergie digne de Dragon Ball Z ! Wonder qui voulait s'acheter la borne va être aux anges.

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Taito**  
**Sortie Japon : printemps**

# Stop info

## Duke Nukem : Time to Kill

Sous ce nom barbare, se cache la suite de Duke Nukem. Mais on nous annonce un changement radical dans le concept du jeu : Time to Kill proposerait en lieu et place de l'habituelle vue subjective, une vue à la Tomb Raider ! Imaginez une sorte de Lara Croft version « macho bodybuildé » plongé dans une action trépidante et bien gore... Ça vous fait rêver ? Ben, faudra patienter, car ce titre ne devrait pas voir le jour avant fin 98 !

## Paddle Resident Evil

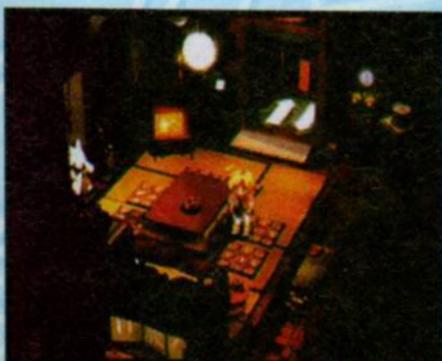
Afin d'optimiser la jouabilité de Resident Evil 2 ou de Tomb Raider II, Ascii devrait sortir d'ici peu un tout nouveau paddle PlayStation regroupant intelligemment tous les boutons



nécessaires à ces deux jeux. Original et opportuniste !

## Parappa 2

Nous vous l'annonçons déjà lors du test de Parappa the Rapper dans le Player One n° 78 : la suite du plus rythmé des titres PlayStation est prévue. Son nom : Parappa the Rapper New Year Live Party ! On ne sait pas encore quel style de musique sera à l'honneur, mais une chose est sûre : on aura le temps d'en reparler, vu qu'il n'est vraisemblablement pas prévu au Japon avant la fin 98, voire début 1999 !



# Stop info

## X-Files PlayStation

La très attendue adaptation des aventures de Mulder et Scully sur PlayStation sera assurée par Sony. Chris Carter, le grand manitou de la série participera en personne au développement du jeu. Quant à la date de sortie, elle est pour l'heure inconnue. Dossier non classé !

## Bomberman Hero

Après un Bomberman 64 de bonne facture, Hudson rempile avec ce Bomberman Hero : Queen Milian's Recue toujours sur N64. Cette suite conserve des graphismes en 3D, mais les Bombermen ont dorénavant acquis de nouvelles aptitudes, telles que la faculté de se transformer en hélicoptères ou en sous-marins ! La sortie du jeu est prévue cet été au Japon.



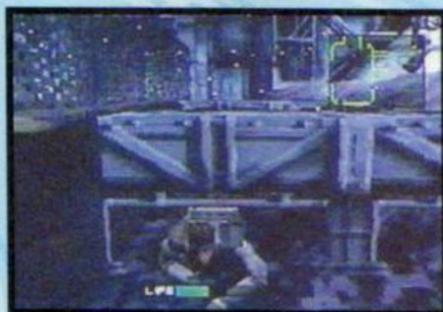
## ISS 64 2 !

Eh oui, la meilleure simulation de foot sur N64 aura une suite. ISS 64 deuxième du nom devrait sortir cet été au Japon ! On se demande bien quelles améliorations Konami pourrait apporter à son titre mythique, vu qu'il frôle déjà la perfection... Espérons simplement qu'il ne s'agira pas d'une simple mise à jour !

# Ze killer ! METAL GEAR SOLID

Dix ans après sa sortie sur NES, Metal Gear nous revient sur PlayStation !

Depuis de nombreux mois, Konami nous fait saliver devant son Metal Gear Solid. Ce titre, dans lequel vous incarnez Solid Snake (sorte de GI rompu à toutes les techniques de combat), vous propose d'investir une base secrète située en Alaska. L'endroit regorge



de terroristes, à neutraliser au cours de périlleuses missions. Mélange de tir et de réflexion, Metal Gear mise beaucoup sur son ambiance et sur la finesse de l'action : il ne sera pas question de rentrer dans le tas, pétoires à la main et de buter tout ce qui bouge. Le mot d'ordre sera plutôt discrétion

et réflexion... Vous devrez vous cacher dans les décors pour déjouer les systèmes d'alarme, et agir au moment opportun pour ne pas être repéré.



Côté réalisation, Konami semble vouloir frapper un grand coup. Le jeu sera intégralement en 3D et les mouvements de caméra dynamiques rendront l'action moins « statique » que dans un Resident Evil. Graphiquement, les niveaux complexes fourmilleront de détails, alternant les zones d'ombre pour vous cacher et les surfaces à découvrir.

Metal Gear Solid devrait sans conteste combler toutes nos espérances. Seul hic, sa date de sortie, encore incertaine, qui devrait survenir dans quelques mois...

Console : PlayStation  
Éditeur : Konami  
Sortie Japon : 1<sup>er</sup> semestre



## Nemesis WIZARDRY ADVENTURE

Si vous avez possédé un Apple II ou un PC antique, vous connaissez cette série de jeux de rôle qui fut une source d'inspiration pour tous les RPG existants. Tout y était : classes de personnages, équipement, monstres, donjons... C'est donc avec un certain bonheur que l'on apprend aujourd'hui le retour de cette célèbre série, sur Saturn. Vous y incarnez un seul personnage, et la vue subjective vous permet de vivre l'action à travers son regard. Le monde à explorer est en 3D et promet des heures d'aventure. Vous combattez les monstres en temps réel, à la manière des jeux micro actuels : normal, c'est la conversion du titre PC !

Console : Saturn  
Éditeur : Sir-tech Soft/Shoei System  
Sortie Japon : dispo.



# Doom Doom QUAKE 64

La conversion du très attendu Quake sur N64 se précise. Les fans de doom-like gothiques vont être aux anges !

Quake fait partie de ces doom-like que l'on aime ou que l'on déteste. Son ambiance « fantastico-gothico-médiévale » très sombre n'est pas du goût de tout le monde. Cependant, il a

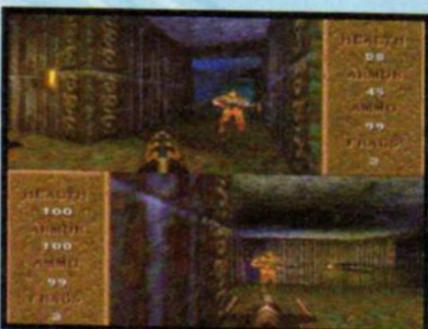


breux doomistes attendent la version N64. Graphiquement assez réussie, cette mouture bénéficie d'une animation rapide et fluide, conférant à l'action une bonne intensité. En revanche, le nombre important de mouvements réalisables, réquisitionne tous les boutons du paddle. Avec son mode Multijoueur et ses graphismes clairs, Quake 64 devrait dignement succéder à Duke. Sachez enfin qu'il ne ressemble en rien à Goldeneye...

Console : Nintendo 64  
Éditeur : GT  
Sortie France : mai



réussi à se faire une solide réputation sur PC grâce à son moteur 3D, plus performant que celui de Duke. C'est donc avec impatience que de nom-



## La cavalerie arrive DRAGON FORCE II

Le premier Dragon Force a fait partie de ces titres phares (mais rares), qui ont hissé la Saturn très haut dans le cœur des joueurs. La suite devrait en faire autant !

Développé par Sega, ce Dragon Force II arrive un peu tard, mais le résultat semble justifier l'attente. Il mettra en scène encore plus de combats entre royaumes, enrichis d'un grand nombre d'améliorations : ainsi pourra-t-on mixer des troupes différentes au sein d'un même bataillon, les magies des boss seront plus polyvalentes (attaque, protection...), sans oublier les duels entre héros si les deux armées sont anéanties. De plus, le scénario, les séquences animées et le film de fin changeront selon les généraux que vous aurez réussi à enrôler.

Bref, Dragon Force II semble excellent ; espérons juste que les développeurs auront corrigé la stratégie un peu stupide de la machine, qui gâchait un tantinet le premier épisode.

Console : Saturn. Éditeur : Sega. Sortie Japon : mars.



on-line  
off-line

Cyber culture

4<sup>e</sup> Salon du

## Multimédia et de l'Édition Électronique

dans le cadre du 18<sup>e</sup> Salon du Livre

20-25 mars 1998

Paris expo • Porte de Versailles

Tous les jours de 10h à 19h

Nocturnes : samedi 21 mars et mardi 24 mars jusqu'à 22h

Journée professionnelle : Lundi 23 mars de 9h30 à 19h

le Brésil, invité d'honneur

internet

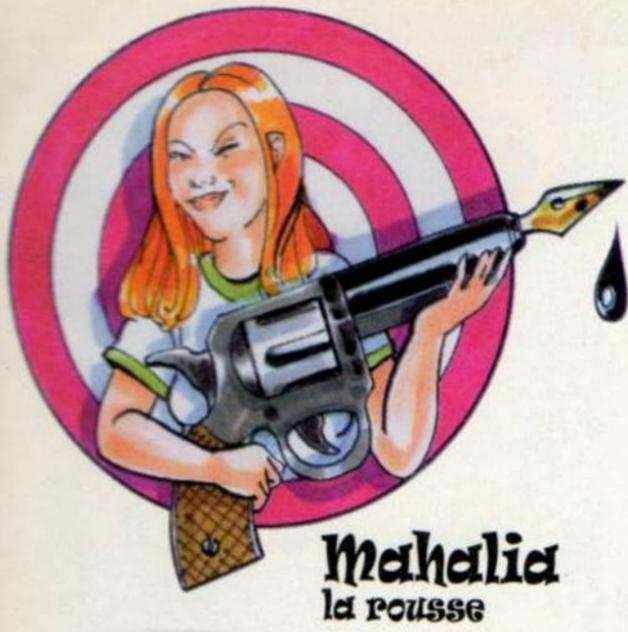
nouvelles  
technologies



CD-rom/DVD

Renseignements : Salon du Multimédia - 11, rue du Colonel Pierre Avia - B.P. 571

75726 Paris Cedex 15 • Renseignements : 08 36 68 00 51 (2,23 Frs / min.) E-mail : cconte@reed-oip.fr



**Mahalia**  
la pousse

# C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

CETTE ANNÉE QUI COMMENCE NOUS AMÈNE SON LOT DE NOUVEAUX VENUS QUE L'ON SALUE BIEN FORT ! J'ESPÈRE QU'EN 1998, VOUS CONTINUEZ À M'INONDER DE COURRIER ET QUE VOUS FEREZ PREUVE DE PLUS D'HUMOUR DANS VOS FANZINES, TROP SÉRIEUX À MON GOÛT.

## HELLO SACHA,

Je dois avouer que ton fanzine, *Gars Mauvais* (jeu de mots avec Game Over, maître Capello...) est assez décapant. Sur le plan de la maquette, vous avez réussi à faire tenir plein d'infos sur quatre pages sans que cela

factures 65 F les dix numéros, alors que tu vendes ton magazine 2 F, l'unité... Pour obtenir son fanzine écrivez à Sacha Povse, *Gars Mauvais*, 11, Place d'Harcourt, 08200 Sedan.

## SALUT LIONEL,

Je comprends pourquoi vous avez eu du mal à sortir votre fanzine, *SPIES*. Les dossiers sont nombreux et complets ; l'envie de parler de tout ce qui vous intéresse ne peut être que bénéfique pour vos lecteurs : on écrit mieux lorsque l'on est passionné par le sujet ! Quant à l'homogénéité de votre magazine, ne vous inquiétez pas : vous avez bien regroupé vos sujets par genre.

Vu que vous êtes un bon nombre de rédacteurs, une dizaine, c'est une bonne idée d'avoir fait un trombinoscope. Les gens aiment savoir qui ils lisent. Lorsque vous

m'enverrez le prochain numéro, pourrez-vous me dire pourquoi avoir demandé un numéro d'ISSN et comment l'avez-vous obtenu ? Pour recevoir *SPIES*, en-voyez un chèque de 15 F à Lionel Bellon, 8, rue de l'Abattoir, 42700 Firminy.

## SALUT RONAN,



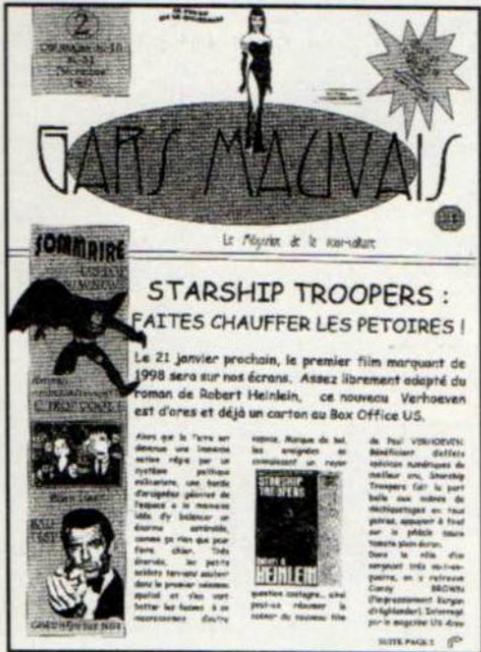
Voilà une bonne idée : sortir des hors-séries lorsque vous n'arrivez pas à respecter une périodicité fixe. Ainsi Ronan, passionné de RPG sur PlayStation, publie un numéro dédié à Final Fantasy. Comme pour toute publication, la couleur égaie les pages. Là, tu n'en fais pas trop usage et ce n'est pas plus mal. Ta maquette est aérée et offre une lecture agréable. En revanche, tu devrais fonder un peu tes photos et tes textes. En vue de sortir un recueil de dessins sur FF VII, Ronan

recherche des dessinateurs en herbe. Alors pour envoyer vos essais, ou recevoir le guide de Final Fantasy (19 F), écrivez à : Ronan Gilot, 1, rue Haute, 68610 Lautenbach.

## BONJOUR AU NOUVEAU VENU,

*L'Esprit PlayStation* fait son apparition dans cette rubrique. Et pour une première mouture, ce n'est pas mal ! Si tu veux écrire des tests, Frank, il faut vraiment jouer longtemps aux jeux et les décrire un peu plus en profondeur. Les tests servent un peu de guide d'achat au lecteur, donc il lui faut des détails.

C'est bien d'avoir inclus une page pour allécher ton public, mais n'y fais pas trop état de tes problèmes. Il vaut mieux vendre ce que tu es sûr de faire dans le prochain numéro, qu'écrire que tu espères avoir assez d'argent



soit difficile à lire. Quant aux articles, ils sont drôles, enlevés et sympa. J'espère que vous continuerez, sans tomber dans l'humour à « deux francs ».

Attention à ne pas trop privilégier la vente pas abonnement, cela risquerait de couler ton canard. En effet, il est rare qu'un lecteur souhaite toujours lire le même fanzine ; et puis la fabrication d'une publication exige de respecter une certaine périodicité, ce qui est parfois difficile étant donné les activités de chacun. Par ailleurs, je ne comprends pas pourquoi tu



pour apporter telle ou telle modification... Pour répondre à ta question, le « paysage des fanzines français » est un jeu de mots avec le PAF (paysage audiovisuel français) ; cela n'existe pas. Dis que mon humour est incompréhensible !

Enfin sachez que pour la fabrication de son fanz', Franck utilise un PC et découpe ses photos dans des magazines français et américains. Rendez-vous au prochain numéro !

Pour savoir comment recevoir ce fanzine, contactez

Franck Perret, 7, avenue Charles Levade, 14390 Cabourg.

### CHER SAMUEL,

Tu es assez ambitieux car publier un fanzine de soixante-cinq pages nécessite beaucoup de travail. Mais attention, il faut éviter de faire dans le remplissage à tout prix... Parler de la « PlayStation 64 » est un gros risque car, tout d'abord, personne ne sait pas vraiment quand elle sortira et, ensuite, l'expérience de la Nintendo

64 montre que la date de lancement peut varier énormément. De plus je ne sais pas où tu vas trouver des infos pour tenir jusque-là. Sinon tes idées ne sont pas mal. J'attends de voir leur concrétisation avec impatience. Pour répondre à tes interrogations, sache que :

1/ Un fanzine est composé en moyenne de 4 à 30 pages.

2/ Son prix de vente varie de 1 et 25 F. Certains fanzines sont même distribués gratuitement.

3/ Pour que je parle de ton fanzine dans *Player One*, je dois le recevoir avant la fin de chaque mois.

Bon courage et à bientôt !

### Tous à vos plumes ou vos claviers

Gotix recherche plusieurs journalistes pour collaborer à son fanzine *Power Play*, consacré à la PlayStation. Il aimerait travailler avec des personnes passionnées, ayant de l'humour, du temps pour bosser et qui habitent la région parisienne ou Mantes. Si vous êtes tenté, soit pour participer soit pour recevoir ce mag' (18 F), écrivez à : Jean-Yves Lecabelle, 10, rue de la Source 78910 Orgerus.

### LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

**Luc Duran** de Charmes pour son long test de Final Fantasy VII sur PlayStation, noté 99 % : « Le jeu vidéo prend une nouvelle dimension, et par la même occasion une crédibilité qui le place au même rang que la littérature ou le cinéma.

Passons outre les graphismes remarquables et les cinématiques sans égal, et venons en à l'essentiel : FF VII est d'une richesse immense avec, pour l'agrémenter, de nombreuses quêtes à remplir. De plus toutes les émotions y sont confinées : tristesse, joie, gravité du moment... Bref, la bombe de SquareSoft est à mettre au panthéon du jeu vidéo. »

**Gianni Buray** de Mehun-sur-Yèvre, pour son test de Mario Kart 64, sur N64 noté 89 % : « À cause de petits riens qui gâchent le plaisir, Mario Kart 64, est globalement assez décevant. On pourrait parler des décors souvent vides, du comportement agaçant des concurrents, de la linéarité de certains circuits... Mais la convivialité imparable et l'animation irréprochable,

même à quatre, de ce titre le rendent finalement attachant, in extremis... »

**David Polarzek** de Famars, pour son test de Diddy Kong Racing sur N64, noté 95 % dont nous publions la fiche exceptionnellement vu le mal qu'il s'est donné pour nous rendre un test beau et intéressant : « Si vous vous demandiez quel jeu acheter à Noël avec Goldeneye, ne cherchez plus : il est là et s'appelle Diddy Kong Racing. Ce petit singe donne une sacrée claque à celui que l'on croyait indétrônable : Mario Kart. Il faut dire qu'avec son mode Aventure et ses trois types de véhicule, il a de sacrés arguments ! En tout cas je peux vous dire qu'il va faire parler de lui, le macaque ! »



### 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).

Nom : .....

Prénom : .....

Renvoyez votre test à : **Player One, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne.**

(a) ..... (b) .....

(c) **PLAYER FUN** ..... 100

**En résumé (e)** ..... (d) 95

..... 90

..... 85

..... 80

..... 75

..... 70

..... 65

..... 60

..... 55

..... 50



# Ménélik

**Ménélik sort son deuxième album « Je me souviens ». L'occasion pour nous de lui poser quelques questions sur le rap, son travail, ses idées... bref, la vie, quoi !**

## **Parle-nous de ton dernier album...**

On a essayé de faire un album qui s'éloigne un peu de ce qu'on entend habituellement dans le rap français. Il est composé de morceaux qui, ensemble, forment une histoire, et entre lesquels on a placé des interludes qui parlent de cette histoire. On a tenté de faire quelque chose de différent, plus mélodieux, plus axé sur le sentiment. La grande nouveauté, c'est que j'ai composé tous les morceaux. Sur l'album précédent, la musique était faite par trois DJ. J'ai donc essayé d'apporter ma sensibilité : il y a plein d'ambiance, de séquences de vie. Parfois, la vie est heurtée, donc il y a des accidents ; parfois elle est plus calme... L'album reflète tout ça à la fois. C'est l'histoire d'un couple qui vit différents événements : ils s'aiment... ils s'engueulent...

## **Par rapport à « Tout baigne », c'est un changement de direction radical ?**

Non, pas vraiment. À un moment, il y a eu « ce » titre. Et de ce second album, des morceaux vont être extraits. Ce que je veux dire c'est qu'il ne faut pas se focaliser sur un single pour croire que l'on a cerné la personnalité de quelqu'un. Ce n'est pas parce que j'ai chanté *Tout baigne* que je suis

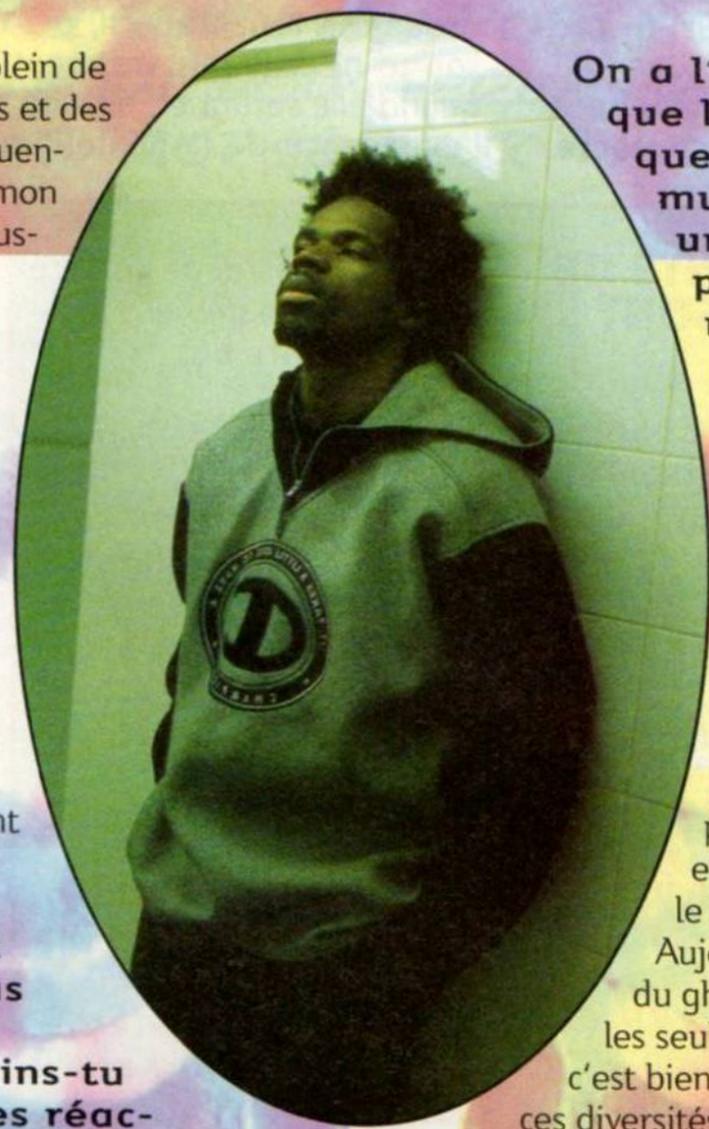
toujours gai. Il y a plein de subtilités différentes et des choses qui nous influencent. Par exemple, mon titre *Tout baigne* illustre la sensation d'un moment. Et, comme un album regroupe plusieurs moments vécus, ils reflètent divers sentiments. Et puis, j'ai un peu mûri. Il y a donc des thèmes que j'abordais maladroitement, ou pas du tout, dont je peux plus facilement parler aujourd'hui.

## **Cet album est différent, tu as composé les musiques. Crains-tu un peu plus les réactions du public ?**

Oui, bien sûr. Avoir pris ce virage était un peu dangereux dans le sens où je ne savais pas où j'allais. Je me suis dit que je ne pouvais pas faire un *Tout baigne* bis, c'était trop facile et pas intéressant. J'ai fait une musique que j'aime, que j'apprécie ; en conséquence, les gens auront peut-être davantage de chance de l'aimer aussi.

## **Est-ce que ça reste du rap ?**

Bien sûr. Le rap n'a pas qu'un seul visage. Souvent j'entends des stéréotypes du genre : « Le rap c'est une musique heurtée, ça parle toujours de la banlieue, c'est fait par des gens en jean/baskets... » Il existe plein de clichés de ce genre. Or, le rap ce n'est pas forcément ça. C'est beaucoup plus ouvert. Il y a plein d'influences différentes et de thèmes abordés de façons divergentes.



**On a l'impression que le rap, plus que les autres musiques, est un moyen de passer des messages...**

Oui, entre autres. Peut-être parce que c'est plus parlé et qu'il y a beaucoup plus de texte. À l'origine, le rap était festif ou revendicatif. Il y avait, par exemple, des gens pour qui ça n'allait pas dans le ghetto et qui le disaient par le biais du rap.

Aujourd'hui, les gens du ghetto ne sont plus les seuls à rapper. Et, c'est bien de montrer toutes ces diversités. C'est pour ça que j'ai essayé d'écrire et de composer des morceaux qui ne vont pas tous dans la même direction.

## **Que penses-tu d'IAM ?**

Sur leur dernier album (NDLR : *L'école du micro d'argent*), ils ont vraiment changé de style. Ils ont su se renouveler, ce qui est compliqué. J'aime bien le rap social mais le seul reproche que je ferais à propos de cet album, c'est qu'il est très monocorde bien que les thèmes abordés soient forts, les textes très bien écrits et que ce soit bien rappé. C'est une vision personnelle. Je ne peux pas me contenter de textes qui vont toujours dans le même sens. C'est comme si j'allais voir un film dans lequel il n'y aurait que des scènes de bagarre du début jusqu'à la fin. Le trop plein de messages ou de noirceur élimine toute vie... C'est étouffant ! Cela dit, c'est un bon album.

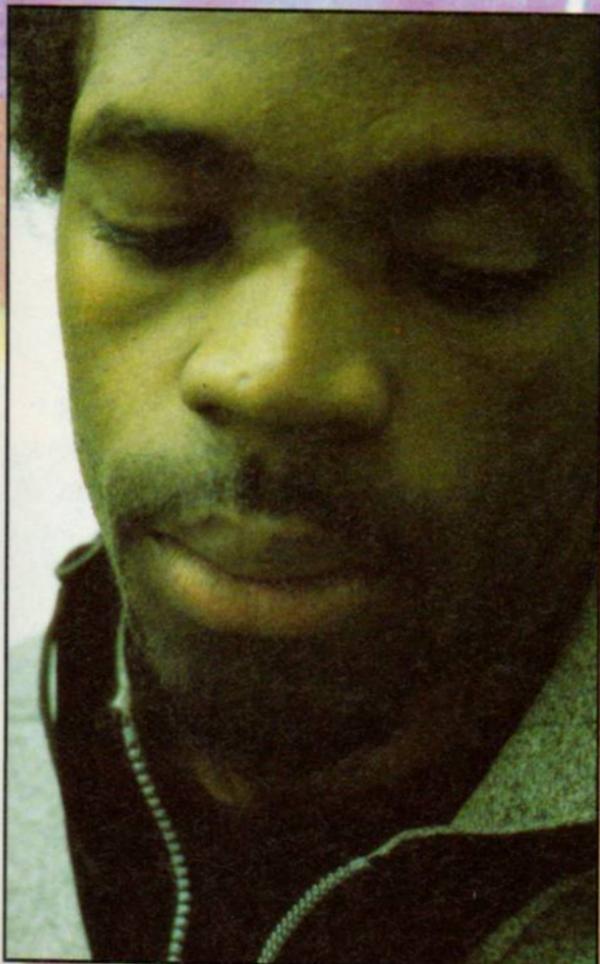
# nik

## NTM ?

Je ne peux me baser que sur leur dernier album qui n'est pas très récent ; ils sont en studio en ce moment et ce qu'ils vont sortir sera peut-être différent. Ce que j'ai aimé, c'est leur rap hargneux ainsi que la diversité de leurs morceaux.

## Doc Gynéco fait une allusion à « Tout baigne », que penses-tu de son travail ?

Il a un titre dans son album qui s'appelle *Classez-moi dans la variété*... Je crois qu'il s'y est classé tout seul. Ce n'est pas péjoratif ! J'ai l'impression qu'il fait ce qu'il sent. Justement, je trouve que c'est ce qui manque au hip-hop. Les gens essaient de copier tel ou tel modèle... Ça ne sert à rien. Lui, il clame son originalité. Chacun a le droit de développer son image comme il le sent. Et c'est parce que je sens qu'il n'y pas de stéréotype chez lui que je l'apprécie. Après, il y a



l'aspect « j'aime » ou « j'aime pas ». Quand je considère que la personne a vraiment travaillé et s'est investie à fond dans son art, j'ai, au moins, du respect pour le travail fourni. Le reste, c'est très subjectif.

## Ça fait toujours partie du domaine du rap ?

Oui. Je ne peux pas dire qu'il y a du vrai ou du faux rap. C'est un peu comme une planète centrale avec plein d'astéroïdes qui tourment en orbite. On est tous issus du rap. C'est peut-être un dérivé, mais c'est du rap quand même.

## Comment travailles-tu ?

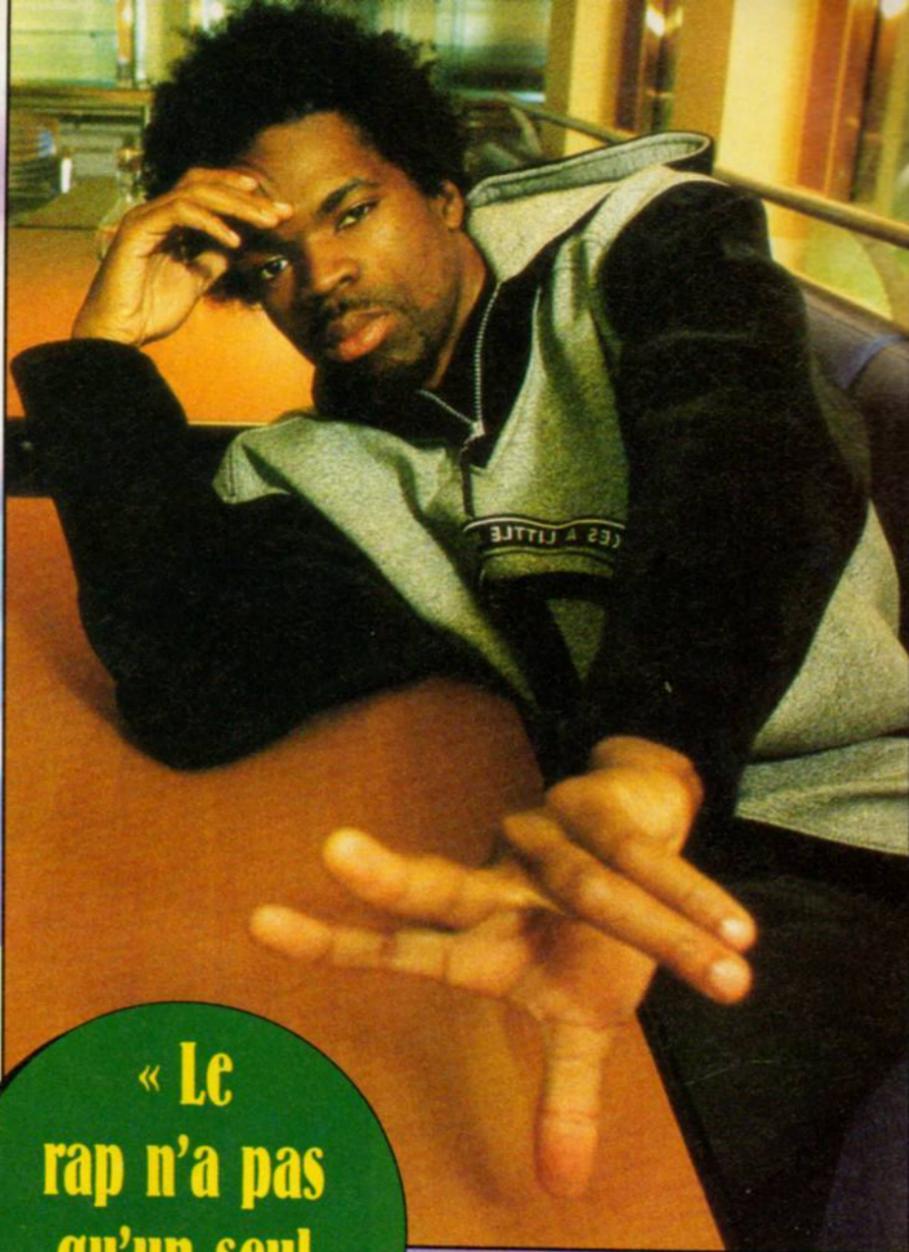
Parfois, j'ai un thème et je le mets de côté. Sinon, je fais d'abord la musique et après les paroles. La musique nous guide, ou elle peut nous suggérer quelque chose. Je ne peux pas imaginer un break sans musique.

## Qu'est-ce qui compte le plus pour toi : le fond ou la forme ?

Le fond est un peu plus important, même si la forme compte aussi beaucoup. Pour reprendre le cas d'IAM, par exemple : si, avec les textes nés de ce dernier album, ils avaient rappé comme sur le précédent, les gens n'auraient pas compris. La forme permet aussi de réactualiser un discours parfois périmé.

## On peut envisager un duo avec Ménélik et un autre rappeur ?

Je suis ouvert à toute éventualité. D'ailleurs, je trouve que dans le rap il n'y a pas assez de collaboration. Les rappeurs entre eux ne montrent pas assez d'unité. Pour le rock, par exemple, il y a plein de Live Aid (NDLR : concerts organisés en faveur de causes humanitaires) et de duos. Les rappeurs, eux, pensent toujours qu'ils sont singuliers, uniques au monde, qu'ils ont trouvé l'essence de la chose et que la partager ne serait pas bien. Je pense que c'est un tort car plus on est unis plus on est forts.



« Le rap n'a pas qu'un seul visage »

## Que penses-tu du rap américain ?

C'est paradoxal. Je trouve qu'il s'est à la fois dégradé et amélioré. Dégradé, parce que les thèmes y sont pratiquement identiques. C'est vrai que la situation n'est pas la même mais ça reste très « ghetto ». En même temps, il y a des gens comme Nasty Naz qui ont des textes très construits ; ce qui est étonnant par rapport au rap américain. D'habitude, comme c'est une langue simple, ils écrivent leurs lyrics juste avant d'entrer en studio. Souvent, ça ne ressemble pas à grand-chose. Contrairement au français où il faut vraiment se prendre la tête pour sortir quelque chose de bien. Mais, dans l'ensemble il y a un renouveau ; il était tombé très bas dans mon estime et il remonte peu à peu...

## FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : TJAMAG  
PRÉNOM : Albert  
NÉ LE : 10 septembre 1969  
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire  
PARCOURS : Licence de droit. Fait un premier titre dans la compilation *Les Cools Sessions* produite par Jimmy Jay. 1995, premier album, *Phénoménélik* dont sont extraits : *Quelle aventure, Tout baigne...*  
Obtient la Victoire de la musique dans la catégorie « révélation masculine ».  
Aujourd'hui, sort son deuxième album, *Je me souviens*.



# l'arcade dépasse les bornes

Comme de coutume, dans les premiers mois de l'année, il ne se passe pas grand-chose au niveau des sorties françaises. Et 1998 ne déroge pas à la règle, même si elle nous propose Last Blade et le très désiré Raiden Fighters 2 pour apaiser nos cœurs malheureux... et nous faire patienter jusqu'aux grosses pointures de Sega et Namco.



*On les a essayés pour vous*

## Last Blade

SNK

93%

C'est sûr, ce nouveau SNK, vu sa qualité, va faire des adeptes très rapidement ! Il s'agit d'un jeu de combat, évidemment, au sabre, où douze samourais s'affrontent en

combat singulier sur fond de révolution culturelle. Commençons par les graphismes : plutôt léchés, assez réalistes, avec des décors discrets mais efficaces, ils font penser à ceux d'Art of Fighting 3. L'animation vient confirmer cette impression — la même technique a été employée pour les deux titres — : la décomposition des coups est large-

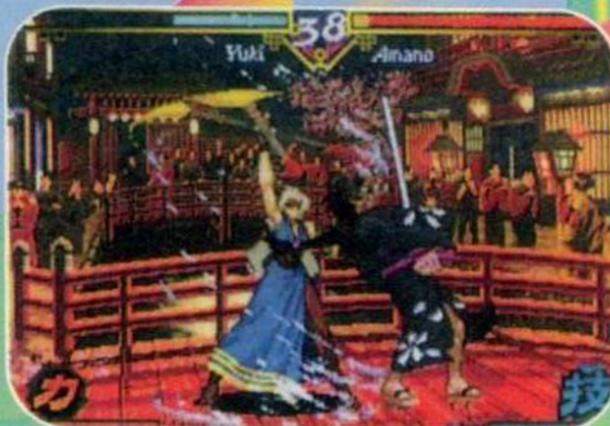


ment plus réussie que dans les « King of Fighters ». En revanche, la rapidité n'est pas le maître mot de Last Blade. La jouabilité, elle, ne souffre pas de défauts gênants.

Les quatre boutons sont mis à contribution :

- A pour les attaques rapides, Arrière + A pour les attaques à courte portée ;
- B pour les attaques puissantes, B + Avant pour les frappes avec un max' d'allonge ;
- C pour les coups de pied, Avant + C pour propulser l'adversaire au bord de l'écran ;
- D est entièrement réservé aux contre-attaques : il permet, seul ou associé à une direction, de déséquilibrer l'ennemi en évitant son coup ;
- Enfin, B + C sert à lancer une attaque « casse-garde », imparable accroupi.

Les habituelles manipulations permettent un nombre impressionnant de coups spéciaux, qui peuvent s'enchaîner à loisir. Pour ce qui est des « Fury », on choisit entre le style « technique » pour enchaîner une Super Combo, ou le style « bourrin » qui offre une super patate, comme à l'ancienne ! Les persos se valent à peu près tous, mais il faut reconnaître que les deux héros de base sont idéals



pour commencer. Les joueurs plus expérimentés leur préféreront les autres combattants pour exploiter pleinement cet excellent jeu.

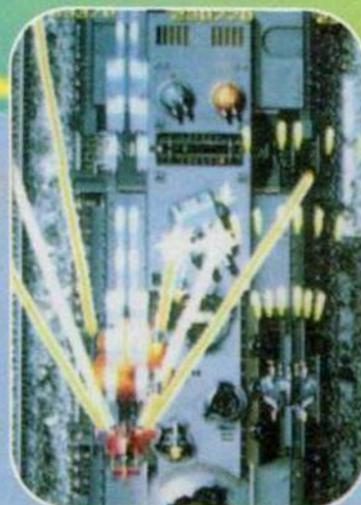
**Points forts**  
Le style des personnages.  
La maniabilité.  
L'animation.



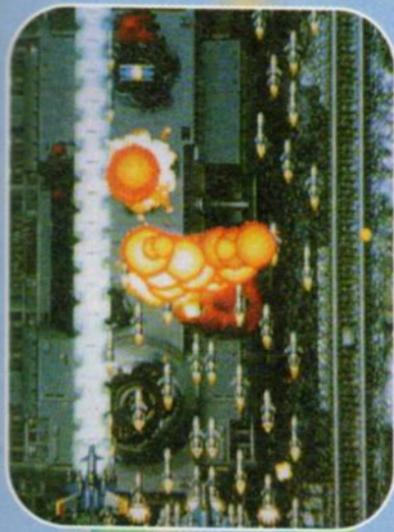
## Raiden Fighters 2 Seibu

81%

Créée en 1990, la série des Raiden en est déjà à son cinquième opus avec cette version. Même si, de l'avis de nombreux joueurs de

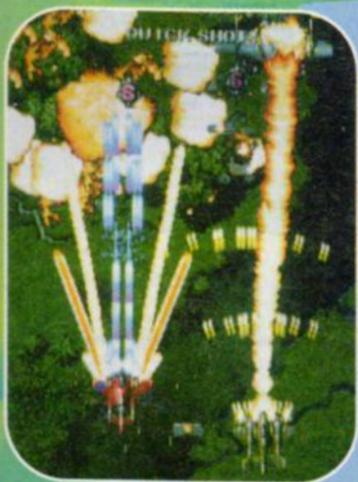


shoot'em up, le premier était de loin le plus intéressant de la série, c'est avec une certaine excitation que nous avons appréhendé cette suite. Première constatation, dix vaisseaux sont proposés (le record pour un shoot vertical), dont les sept



du premier épisode ajoutés à trois petits nouveaux. Par ailleurs, les graphismes et l'animation sont de bonne qualité, même si les vaisseaux des joueurs sont un peu trop gros (difficile de naviguer entre les

balles avec un sprite de 4 cm de large). Bien sûr, les tirs (ennemis ou perso) sont toujours dans la lignée des Raiden (on retrouve le sacro-saint tir « électo-tourbillonnant »), mais sur le plan de l'originalité, on n'enregistre rien de bien neuf. En fait, la faiblesse vient des tirs ennemis qui sont difficilement lisibles (notamment dans le niveau de neige avec des balles jaune pâle sur fond blanc) et la jouabilité s'en ressent d'autant. Pour finir sur une note positive, les concepteurs ont gardé l'idée des bonus cachés un peu



partout, ce qui rehausse l'intérêt de ce shoot. Je préfère, néanmoins, Striker 1945 II (testé il y a deux mois).

**Points forts**  
Dix vaisseaux différents.  
Les bonus cachés.

## EN BREF

● Road's Edge de SNK est le premier jeu Hyper Neo-Geo à arriver en France. C'est un soft de rallye, plus connu sous le nom de Round Trip RV au Japon. Il offre une conduite sympa qui préfigure de bonnes choses pour l'Hyper Neo-Geo.



● Le 16 décembre dernier, avait lieu la troisième soirée « Player One-APJV-La Tête Dans Les Nuages » qui se déroulait au centre de la Place d'Italie. L'occasion pour Atsuhiko Endo de gagner le tournoi de Virtua Fighter 3, d'empocher une Nintendo 64 et de prouver que les Japonais sont bien les plus forts à VF 3. (Nd Reyda : le deuxième, Joji, était également Japonais !)

## Nouvelles du Japon

Ce mois-ci, il y n'a pas foule. À part évidemment les premières photos du super titre : Marvel VS Capcom, qui reprend les super héros ainsi que ceux des anciens jeux Capcom. Mais où s'arrêteront-ils ?



Vous choisissez une équipe de deux personnages parmi quinze. Côté Capcom : Chun-Li, Ryu, Zangief, Morrigan, Captain Commando (héros du beat'em all



## Le cheat du mois

Ce petit code, programmé lors de la sélection du perso de Street III Giant Attack, vous permet de jouer avec Gohki/Akuma ! Placez votre curseur sur Ryu, faites Bas, Bas, Haut ; allez sur Ken, faites Haut, Haut, Bas ; retour sur Ryu, pressez Haut ; retour sur Ken, tapez sur bas, puis placez-vous sur Sean, entrez Bas, Bas, Haut, Bas, Haut, Haut, Haut. Papy destroy est à vous !



éponyme), Megaman (oui, oui !), Hiryu (héros de Strider), et Jin Saotome (héros de Cyberbots). Côté Marvel : Spidey, Captain America, Venom, Hulk, Gambit, Wolverine et War Machine (Iron Man bis). Bien sûr, il est possible d'attaquer à deux simultanément, mais en plus les deux persos se contrôlent en même temps ! Ainsi, si deux joueurs lancent une telle attaque, ce sont quatre combattants qui se frittent en simultané ! D'autre part, un troisième personnage est intégré à l'équipe, mais il ne vous aidera qu'occasionnellement. Ce troisième larron, à choisir parmi vingt persos (dont Arthur de



Ghoul's'n'Ghosts, ou Jubilee des X-Men !) est, en quelque sorte, le sauveur de dernière minute. Le second titre marquant du mois est encore un jeu de baston : Fighting Vipers 2, qui sortira sur la

carte model 3 de Sega. Le design des persos a été sensiblement modifié, mais le système de jeu restera très proche... Voilà, ce sera tout pour aujourd'hui !

**Rubrique réalisée par Wonder et Reyda.**



Dossier  
spécial

# Over the World

Février est un mois traditionnellement pauvre en sorties officielles... Par contre, côté import, on assiste chaque année à un raz de marée en provenance directe du Japon. Une telle profusion est la bienvenue, surtout avec des peintures telles que Gran Turismo, Yoshi's Story ou encore Grandia ! La qualité associée à la quantité : que demander de plus... si ce n'est un solide porte-monnaie pour acheter certains de ces jeux en import !

## Sommaire

### PlayStation

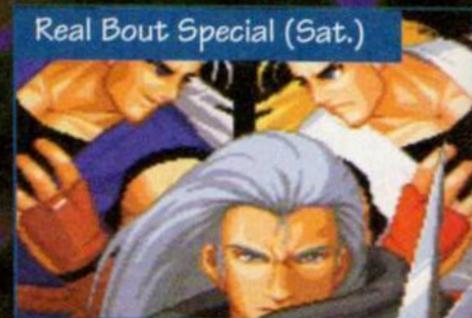
Gran Turismo	37
Side by Side Special	44
Front Mission Alternative	48
Chocobo Dungeon	54
Sidewinder 2	56
Critical Blow	58
Tomba!	62
Rockman Dash	65
Tales of Destiny	68
Sohkyu Gurentai	68

### Saturn

Grandia	46
Fatal Fury Real Bout Special	59
Prisoner of Ice	60
Twinkle Star Sprites	66
Textoth Ludo	68
Zap! Snowboarding Trix 98	68
Twin Cobra 2 Plus	69

### Nintendo 64

Yoshi's Story	40
Snobow Kids	52
Aero Gauge	68





Comme d'habitude, ce sont encore les Japonais qui ont le privilège de découvrir en premier un jeu. Si ça peut se comprendre dans certains cas, c'est franchement inadmissible lorsqu'il s'agit DU jeu. Gran Turismo est un soft qui a été développé dans le plus grand secret à tel point qu'aucune image, pas même une info, n'a filtré. On s'est finalement

retrouvés avec le produit final et le résultat est tel que plus d'une équipe de développement bossant aussi sur des jeux de course, et non des moindres, a déposé les armes avant terme. Pascal Jarry, responsable du développement de Porsche Challenge 2, a reconnu la futilité de ses actes et a capitulé. Ainsi, ce soft très attendu ne verra donc pas le jour ! Le fait qu'un développeur reconnaisse la suprématie d'un jeu concurrent est sans aucun doute la meilleure garantie de qualité.



Les replays sont d'un rendu digne de séquences cinématiques précalculées, avec des angles de vue style TV.

**Congratulation!**

**Get The A License!**



**J'en ai rêvé,  
Sony l'a fait**

Gran Turismo est, pour commencer, un régal pour les yeux. Tout est somptueux tant au niveau des décors que des voitures. Mais c'est avant tout le jeu de course qui procure les meilleures sensa-

tions. La conduite est un véritable régal et la vitesse de l'animation saisissante, sans parler des replays d'une qualité quasiment équivalente à celle des images

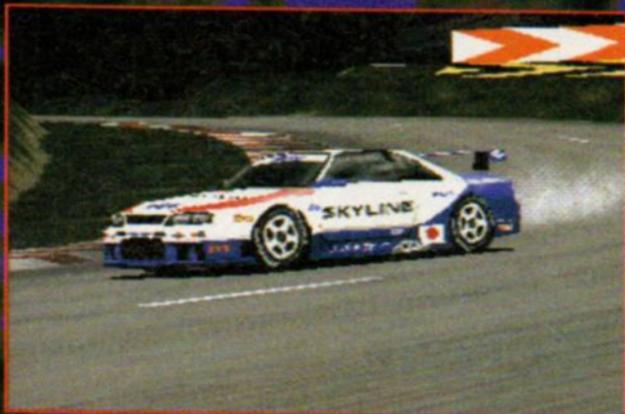
de synthèse. Le jeu propose cent quarante-six modèles de voitures existantes (sans compter les couleurs !). Et toutes ont un pilotage qui leur est propre.

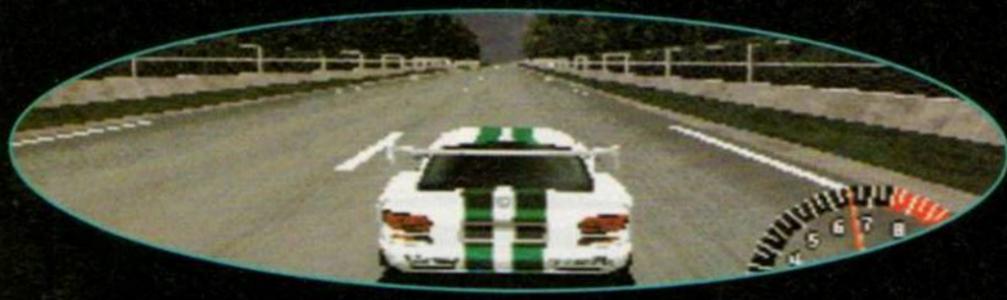
# Gran Turismo

PlayStation

## Les modèles d'usine

Seuls les constructeurs nippons proposent des modèles d'usine spécialement préparés pour les courses. Ces prototypes sont, bien entendu, hors de prix. Mais aux commandes d'un de ces bolides, pas un championnat ne vous résistera.





Cette pile de pneus, sur la droite, barre l'accès à une variante du circuit...



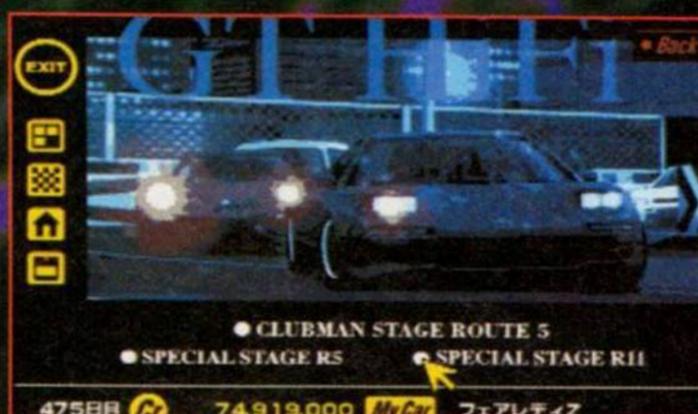
L'un des championnats bonus est basé sur des courses d'endurance de soixante tours, où l'usure des pneus est prise en compte.

On trouve des glissades à la Sega Rally et une tenue de route à la Ridge Racer. L'aspect réglage est très pointu et vous permet de modifier les performances de vos voitures à votre gré. Seulement, avant de pouvoir apprécier tous ces

aspects à leur juste valeur, il faudra faire vos preuves. En effet, l'intérêt de Gran Turismo est d'affronter les meilleurs pilotes dans de multiples championnats. Néanmoins, pour y participer, vous devez présenter une licence de pilotage assez difficile à obtenir, notamment celle donnant accès aux championnats internationaux.

### Les championnats

Avant de participer aux principaux championnats, vous devrez obtenir trois licences de pilotage. Pour ce faire, vous passerez huit épreuves chronométrées. Les temps impartis sont vraiment très justes et cela se joue souvent au centième de seconde. Une fois la licence internationale en poche, vous pourrez alors vous mesurer aux meilleurs pilotes mondiaux. Et lorsque vous aurez triomphé du mode « GT League », vous aurez le privilège de participer à de nouveaux championnats, dont un basé sur l'endurance.



### L'as des as !

En fait, Gran Turismo ne souffre que d'un seul défaut : sa facilité. Si l'on excepte les licences que l'on a du mal à obtenir, tous les championnats peuvent être dominés outrageusement pour peu que l'on dispose de la voiture adéquate. Les sorties de route et les collisions auraient gagné à être un peu plus pénalisantes, car une petite virée dans un bac à graviers ne vous empêchera pas de gagner. De même, la clef de la victoire sur le circuit urbain réside dans votre faculté à vous flanquer convenablement contre les murs, afin de rebondir pour récupérer la bonne trajectoire sans perdre trop de vitesse. Tout cela pour dire que le sous-titre « The Real Driving Simulator » me paraît quelque peu prétentieux. Mais, je tiens à signaler, au risque de me répéter, que Gran Turismo est le meilleur jeu de course sur le marché, et que ses éventuels futurs concurrents auront du mal à le surpasser.



## Les modèles standards et les customisés

Chaque constructeur vous propose, moyennant finance, d'augmenter les performances d'un de leurs modèles déjà en votre possession. Une fois boostées, ces voitures deviennent alors de véritables monstres de puissance pouvant rivaliser avec les modèles spéciaux hors de prix. Voici une présentation des marques, illustrées par un modèle de série suivi de sa version customisée. Les différences visuelles peuvent vous paraître insignifiantes, mais c'est essentiellement sous le capot que tout se joue.



Aston Martin DB7 Volante



Aston Martin DB7 Volante C



Chevrolet Camaro



Chevrolet Camaro C



Chrysler Viper



Chrysler Viper C



Honda NSX



Honda NSX C



Mazda Demio



Mazda Demio C



Mitsubishi GTO



Mitsubishi GTO C



Nissan FairLady Z



Nissan FairLady Z C



Subaru Legacy



Subaru Legacy V



Toyota Supra RZ



Toyota Supra RZ C



TVR Cerbera



TVR Cerbera C

## Gran Turismo

date et lieu de sortie  
**DISPONIBLE JAPON**

éditeur

**SONY**

textes

**JAPONAIS**

genre

« ZE » JEU DE COURSE

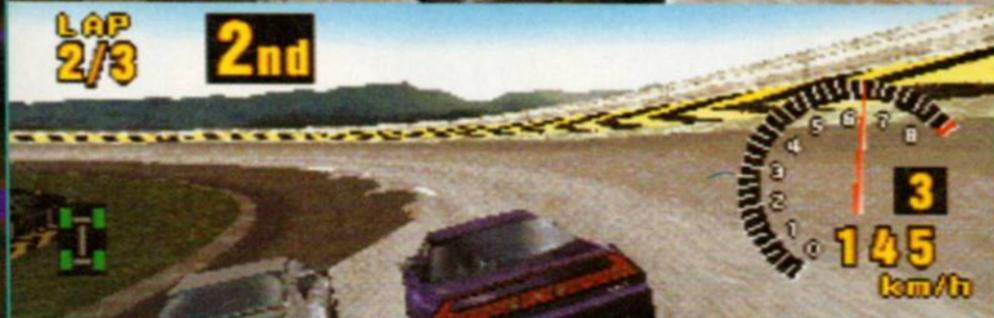
Voir texte et photos de ce jeu !

Sorties de route et collisions pas assez pénalisantes.

Pour la version française...encore un peu de patience.



Certains virages sont délicats à négocier. Avec des réglages inadaptés, la voiture peut se retourner. Seul Reyda y est parvenu !



À deux joueurs, la sensation de vitesse est divisée par deux...



... toutefois, les replays sont toujours aussi somptueux.

# Over the World

Les meilleurs jeux venus

**O**n l'attendait depuis un petit moment le nouveau jeu de plate-forme « made in Nintendo Japan ». Et il semble que l'éditeur revienne à ses amours passées, car Yoshi est le premier jeu de plate-forme en 2D de la Nintendo 64 (c'est fou non, de dire ça : le premier jeu de plate-forme 2D !). Le parallèle avec les jeux 16 bits ne s'arrête pas seulement au choix du graphisme bitmap. Le concept est lui aussi rétro ; proche même des softs de plate-forme 8 bits. Ainsi, il n'est pas possible de sauvegarder sa position en cours de jeu : vous engagez une partie



Lorsque vous finissez le jeu, les niveaux joués pourront être rejoués dans le mode Entraînement. Pour amateurs de score.

qui s'achève une fois tous vos Yoshi disparus, ou une fois le jeu fini ! Yoshi se joue comme on lirait un conte : de temps en temps — une partie avant



Allez-y, faites tourner la roue ! On ne devient pas millionnaire mais cela permet de finir le niveau.

Une fois les six chapitres passés et le dernier gardien défait, ce livre se ferme, générique de fin à l'appui. Au total, on compte vingt-quatre niveaux et le princi-

ler trente fruits (par level). Lors des premières parties, on avale tout ce qu'on voit (pommes, pastèques, bananes, raisin,...), et bien évidemment, on finit le

# Yoshi's Story

Nintendo 64

## L'avis de Milouse

« Nintendo signe à nouveau un jeu qu'aucun concurrent ne semble capable de produire, mais on sent comme un essoufflement au travers de cette dernière production. M. Myamoto serait-il à court d'idées ? Car avant de faire la chasse aux meilleurs scores, j'aurais aimé me laisser transporter dans un challenge un peu plus palpitant. Reste que la jouabilité et les graphismes sont à la hauteur de mes attentes et que les melons, j'aime ça. Mortel ! »

de se coucher ! Lorsque l'on commence une partie, le livre de Yoshi s'ouvre. C'est un livre d'images tout mignon qui compte six chapitres ; et dans chacun d'eux, on joue un niveau au choix parmi quatre.

pe de progression ressemble un peu à celui du shoot'em up mythique : Darius (avec sa progression par arborescence). Le but du jeu est simple. Le Yoshi est un animal friand de fruits : il doit donc ava-



Il faut tenir tous ces cubes en équilibre jusqu'au drapeau pour obtenir des melons bien frais. Miam !



Pour avoir accès à tous les niveaux du chapitre suivant, il faut trouver trois cœurs.



Un Yoshi ébahi devant la taille d'un gentil monstre complètement maléable.



Voler sur un nuage... Les nostalgiques se souviendront d'un certain jeu de plate-forme.



Le personnage marqué d'un chiffre symbolise une étape de la progression dans le jeu. Il permet de se téléporter.



La délicate odeur d'une fleur de laine. Le Yoshi est très sensible aux odeurs...



Le traditionnel niveau marin. Pas d'effets spectaculaires, mais on y évolue avec plaisir.



Il faut bien s'armer pour le combat et pour crever les bulles contenant les précieux fruits.

niveau. Un écran apparaît ensuite pour compter les points en fonction des fruits absorbés, des pièces ramassées, des ennemis éliminés et des gros cœurs récupérés. Si vous trouvez les trois cœurs d'un niveau, vous poursuivez alors dans le chapitre suivant, et choisissez un nouveau niveau (parmi quatre). Sachez qu'un mode Entraînement permet de se faire la main (et des scores,

salut les champions !) sur les niveaux déjà joués — lesquels apparaissent dans ce mode une fois le livre refermé. Voilà, vous connaissez presque tout... Pour le reste, les photos vous donneront une idée de la qualité des graphismes. Sachez que des dizaines d'astuces permettent de faire apparaître des fruits (essentiellement des melons, appréciés de tout les Yoshi), de visiter des pas-



Le Yoshi noir aime tous les fruits. Il est caché dans le deuxième chapitre (ou monde) du livre. À vous de trouver le niveau et l'endroit...



Ne faites pas avaler n'importe quoi à un Yoshi. Son palais délicat ne supporte que les fruits.

sages secrets... Pas de doute, ce Yoshi rappelle un peu le premier Mario et c'est pour cela qu'il est bon. On ne se lasse pas de l'explorer. Un très bon jeu riche,

**Yoshi's Story**

date et lieu de sortie  
**DISPONIBLE JAPON**

éditeur  
**NINTENDO**

textes  
**JAPONAIS**

genre  
**PLATE-FORME À PAPA**

Niveaux vastes et riches.  
Style graphique unique.

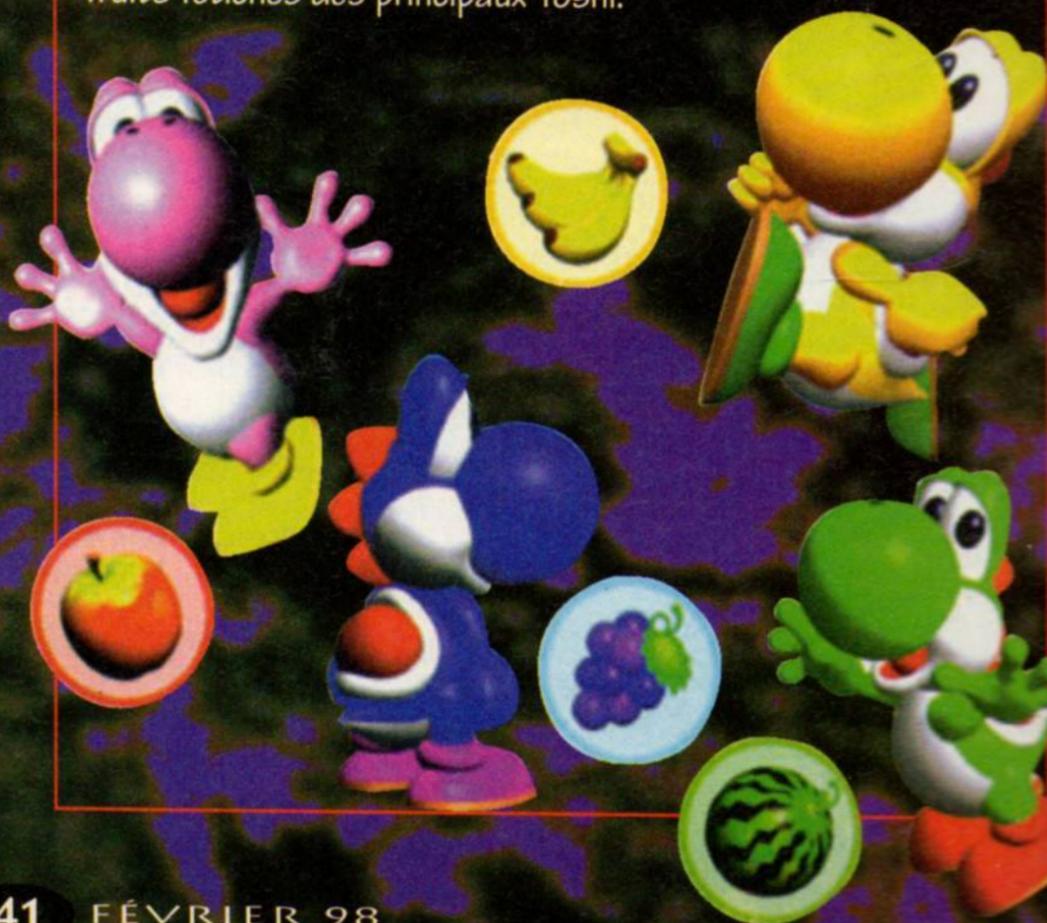
On fait une partie... mais pas deux d'affilée.  
Musiques mignonnes mais rapidement saoulantes.

dont le seul défaut est la musique que n'arrête pas de me siffloter Milouse aux oreilles !

Leflou

## Des Yoshi et des hommes

Les Yoshi n'aiment que les fruits. Pis encore : certains d'entre eux ne raffolent que d'une variété. Bien sûr, ils mangeront les autres, mais avec moins de gourmandise. Voici la liste des fruits fétiches des principaux Yoshi.

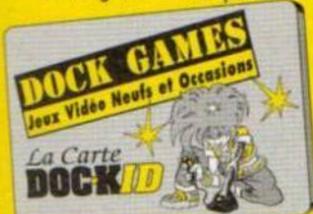


# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

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 PRIVILEGES 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 2000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.  
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*

### OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES à CHATEAU-GONTIER (53)

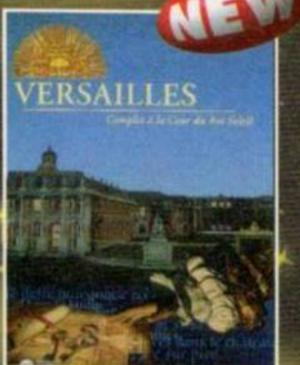
**CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI 02.43.70.37.45**

Les CORNERS DOCK GAMES sont des espaces de jeux vidéo (neufs et occasions) implantés dans les centres ville de 15000 habitants chez les commerçants indépendants. Ils bénéficient de la notoriété et de l'organisation du groupe Dock Games (renseignements : 05.45.94.74.20)

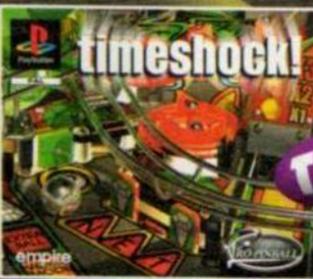


Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver de Nagano.

Attention de ne pas tilter votre Playstation avec ce nouveau jeu de flipper.



Complot à la cour du Roi Soleil



6 nouveaux niveaux, de nouvelles armes et de nouveaux gadgets.



Installez-vous au volant de bolides pour une course à travers la nuit.



Un des jeux d'aventure le plus attendu de l'année, indispensable !!!

# NOUVEAUX MAGASINS

## FRANCE - SUISSE - DOM TOM

### GENEVE 4

Cc de Meyrin  
av. feuillasse 24  
022.980.07.80

### ST NAZAIRE

28, av. de la République  
02.40.22.60.15

### CHAMBERY

120, rue Croix d'Or  
04.79.60.03.81

### SIGNY

Cc de Signy  
022.363.03.09

### BOURG-EN-BRESSE

6, rue Charles Robin  
04.78.60.33.60

### YVERDON LES BAINS

Galerie des Ramparts 11  
024.426.58.00

### CHARLEVILLE-MEZIERES

39-41 passage de la République  
03.24.57.43.19

### NEUCHATEL

rue Seyon 32  
032.724.12.55

### THIONVILLE

21, rue de l'ancien Hôpital  
03.82.54.44.11

### CREIL

75-77, rue de la République  
03.44.25.56.64

### FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50

### DUNKERQUE CENTER

FECAMP	Tél : 03.28.66.73.73
FONTAINEBLEAU	Tél : 02.35.29.90.00
FREJUS	Tél : 01.60.72.80.56
GRENOBLE	Tél : 04.94.53.64.18
HAGUENAU	Tél : 04.76.47.14.25
LA ROCHELLE	Tél : 03.88.73.53.59
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 05.46.41.29.01
LE HAVRE CENTER	Tél : 01.41.81.03.17
LE PUY en VELAY	Tél : 02.35.19.36.46
LES LILAS	Tél : 04.71.09.37.17
LILLE	Tél : 01.43.63.05.37
LYON CENTRE	Tél : 03.20.51.44.75
MACON	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE	Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN	Tél : 01.60.25.11.56
METZ	Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN	Tél : 03.87.36.33.33
MONTLUÇON	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 05.63.66.57.33
MOULINS	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.68.34.05.11
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21

### SARREGUEMINES

SETE	Tél : 03.87.02.96.00
ST ETIENNE	Tél : 04.67.74.81.46
ST NAZAIRE	Tél : 04.77.41.84.79
STRASBOURG	Tél : 02.40.22.60.15
TARBES	Tél : 03.88.22.54.81
TARNOS	Tél : 05.62.44.92.92
THONVILLE	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS	Tél : 03.82.53.51.11
TOULON	Tél : 04.50.71.69.02
TOURS	Tél : 04.94.91.39.69
TROYES	Tél : 02.47.20.42.30
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VALENCIENNES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCIENNES CENTER	Tél : 04.75.56.72.90

### SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
GENEVE 2	Tél : 022.800.30.50
GENEVE 3	Tél : 022.700.83.83
GENEVE 4	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
NEUCHATEL	Tél : 032.724.12.55
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

**NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE**  
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80  
Toute personne qui aurait été lésée ou trompée en contactant l'ancien numéro "022.800.30.90", est priée de bien vouloir nous en avvertir pour suite à donner.

### DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24



## SNOW RACER

Un jeu de snow-board et de ski qui associe compétition et plaisir.



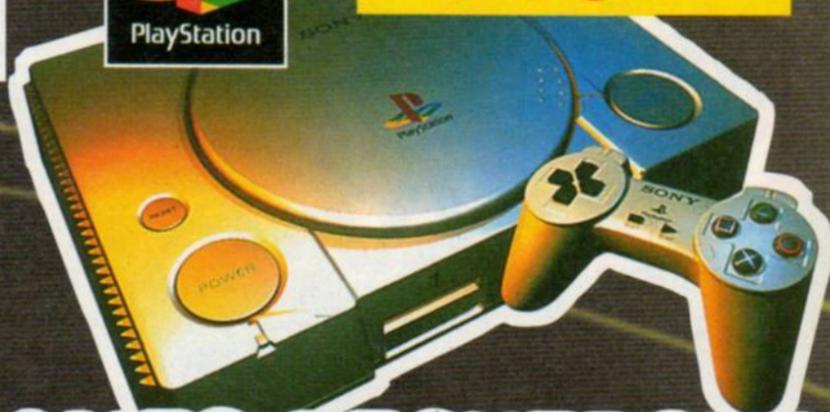
Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.



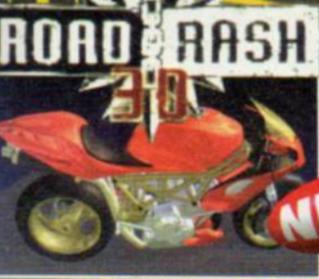
Quand vos pires cauchemars deviennent réalité !



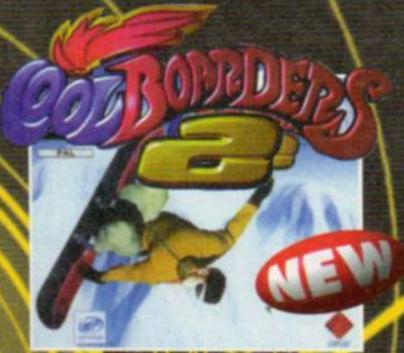
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD  
**990FRS**



# DOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES EN FRANCE



Enfourchez des cylindres d'exception avec Road Rash 3D.



Accros de snowboard, les pistes sont à vous...

**POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS :** ALENÇON, ALÈS, AURILLAC, BEAUVAIS, BELFORT, BELLEY, BERGERAC, BETHUNE, BÉZIERS, BOURGES, BRIANÇON, BRIOUDE, CAEN, CAHORS, CALAIS, CANNES, CARCASSONNE, CARPENTRAS, CASTRES, CHALONS S/MARNE, CHARTRES, CHATEAUROUX, CHATEAUROUX, CHAUMONT, CHERBOURG, COMPIÈGNE, CORBEIL, DAX, DIGNE, DINAN, DOLE, DOUAI, EPERNAY, EPINAL, EVREUX, FIGEAC, FOIX, GAP, GRASSE, GUÉRET, HYÈRES, ISSOIRE, LA ROCHE S/YON, LAON, LE MANS, LIBOURNE, LISIEUX, LONS-LE-SAUNIER, LORIENT, MANTES, MARMANDE, MENDE, MENTON, MILLAU, MONTARGIS, MONTE-CARLO, MONTÉLIMAR, MORLAIX, MULHOUSE, NANTERRE, NANTES, NANTUA, NEVERS, NICE, ORANGE, PÉRIGUEUX, POITIERS, PONTIVY, PONTOISE, PRIVAS, RIOM, ROANNE, ROCHFORD, ROUEN, SAUMUR, SENS, SOISSONS, ST BRIEUX, ST CHAMOND, ST FLOUR, ST LO, ST MALO, ST OMER, ST QUENTIN, THIERS, TULLE, VANNES, VERSAILLES, VICHY, VIENNE, VIERSON, VILLEFRANCHE DE ROUERGUE, VILLEFRANCHE S/SAÔNE, VILLENEUVE-SUR-LOT...

**(ET DANS TOUTES LES VILLES REPRÉSENTANT UNE ZONE DE CHALANDISE DE PLUS DE 50 000 H)**

## DES COMMERCANTS INDEPENDANTS

**POUR LA MISE EN PLACE DE CORNERS**  
Dans des villes de moins de 20 000 h, emplacement n°1 centre ville ou petits centres commerciaux ayant une activité jouet, librairie, disque, photo-vidéo, produit brun, surface nécessaire 15 à 20 m2 + une vitrine.

## DES PARTENAIRES POUR L'ETRANGER

**BELGIQUE - ESPAGNE  
PORTUGAL ITALIE - MAROC**  
Avec une chaîne de magasins existante ou avec une entreprise désireuse de développer la Marque DOCK GAMES dans son pays.

**POUR TOUTES INFORMATIONS - TÉLÉPHONEZ au 05.45.94.74.20**  
ou Rendez-vous sur le **SALON INTERNATIONAL DU JOUET**  
du 29 janvier au 2 février (STAND K 17)



Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D.



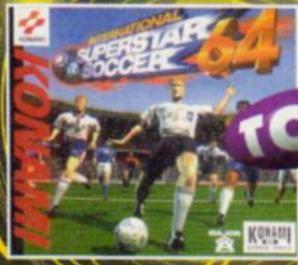
Le 1er jeu à avoir des sensations physiques avec son Kit de Vibration.



Appuyez sur le champignon et sillonnez les autoroutes américaines.

## Tetrisphere

Nintendo 64  
**NEW**  
Tétris prend une nouvelle dimension avec cette version 3D



De superbes animations, la 3D fait son apparition.



Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.



Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.



Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.



**CONSOLE NINTENDO64**  
(Distributeur Officiel Nintendo France)  
**999FRS**



Mario et ses bolides tout en 3D. de 1 à 4 joueurs. avec ses 20 circuits.

**Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.**

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC**

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - \*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées



# Over the World

Les meilleurs jeux venus

**J**eu d'arcade à l'origine, cette nouvelle version de Side By Side, sous-titrée Special sur PlayStation, en conserve l'esprit. Elle comprend d'ailleurs les quatre courses disponibles sur la borne, plus six autres. Ce total de dix courses différentes serait plutôt honorable si Gran Turismo n'était pas là. Bien que les deux jeux soient radicalement différents, Side By Side risque de souffrir de l'immanquable comparaison face à un concurrent hors catégorie, car ultime. Néanmoins, Side By Side devrait séduire les fans de jeux axés arcade grâce à son impression de vitesse très bonne et à

sa prise en main immédiate. Heureusement, car la maîtrise des dérapages est indispensable pour espérer finir certaines courses. Ces dernières se déroulent à des saisons différentes et donc dans des décors relativement variés, où le pilotage doit être adapté. Il suffit de faire une course sur la neige et une autre sur l'asphalte pour s'en rendre parfaitement compte !

## Une animation rapide

Techniquement, les graphismes sont inégaux. Certains stages sont assez beaux et d'autres beaucoup plus ternes.



Le replay permet de revoir les courses sous différents angles de caméra. Vous pouvez même les sauvegarder.

# Side By Side Special

PlayStation



Comme c'est souvent le cas, la vue intérieure est celle qui procure le plus de sensations... notamment lors des travers.

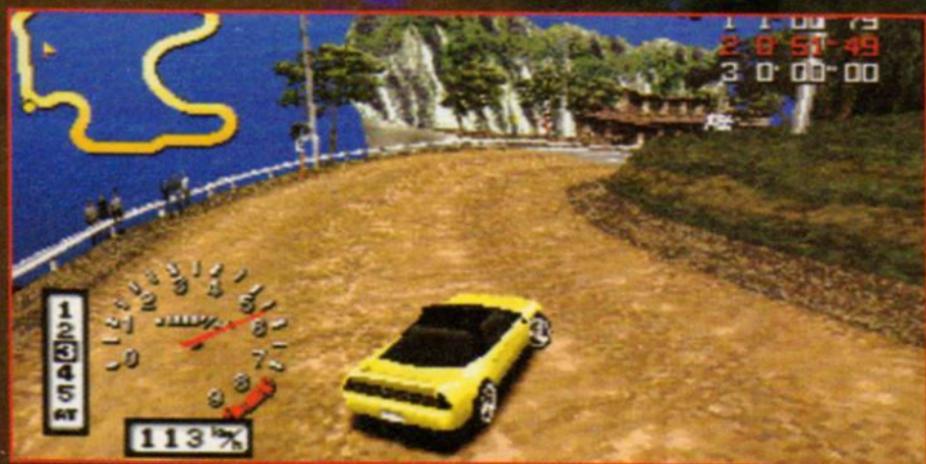


Certains décors sont plus beaux que d'autres, comme celui d'automne, aux couleurs chaudes et chatoyantes.



## Les vues

Vous avez le choix entre trois vues différentes : la classique vue intérieure, plus deux extérieures, à des hauteurs différentes.



L'animation est très rapide mais souffre d'un clipping assez marqué ; certains éléments du décor s'affichent assez tardivement. Les replays, que l'on peut sauvegarder, permettent d'admirer sa course sous des angles de caméra variés. Même s'ils sont relativement beaux, la comparaison avec ceux de Gran Turismo est meurtrière. Enfin, autre aspect arcade, l'absence de championnat avec un calendrier de courses précis. Ici, vous pilotez course par course, ou vous tournez en Time Trial. Side By Side conviendra parfaitement à ceux qui aiment jouer sans se prendre la tête, et qui pourraient être rebutés par l'aspect simulation poussé à l'extrême de Gran Turismo. Mais les amateurs de pilotage et de réalisme (j'en suis un) préféreront ce dernier sans la moindre hésitation. Il faut de tout pour faire un monde, et c'est tant mieux !

Chon

## Side By Side Special

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

TAITO

textes

ANGLAIS

genre

COURSE AUTO

L'impression de vitesse.

La prise en main.

Les replays.

Le clipping.

Le nombre de circuits.

## Les circuits

Voici les dix courses disponibles dès le début. Certains tracés portent le même nom, et se déroulent à des époques de l'année différentes. Pour emprunter ces pistes, vous disposez de plusieurs bolides. Nissan, Toyota, Honda, etc. comme vous le constatez, tous sont de marques japonaises.



Theme of Spring (printemps)  
Honda



Midnight (octobre)  
Mitsubishi



Thawing (été)  
Toyota



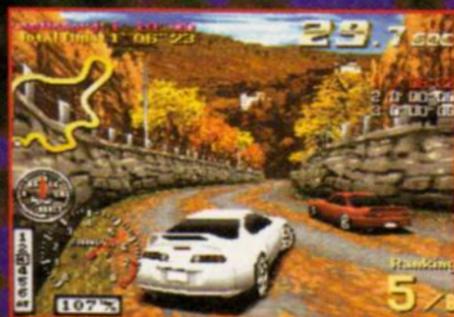
Thawing (hiver)  
Subaru



Theme of Spring (avril)  
Honda



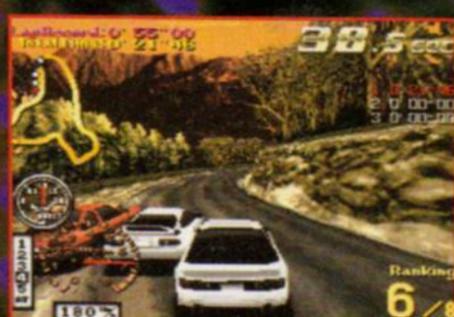
Read Leaves (juillet)  
Nissan



Red Leaves (automne)  
Toyota



Thawing (spécial)  
Nissan



Thawing (mars)  
Mazda



Midnight  
Honda

# Over the World

Les meilleurs jeux venus

Il est enfin entre nos mains : Grandia, LE jeu de rôle que tous les possesseurs de Saturn attendaient avec impatience. Même topo que pour la plupart des jeux, on insère le CD, et on mire la cinématique : c'est très beau, l'univers présenté dans la démo est assez original et augure bien du travail effectué pour donner vie à l'univers de Grandia. Même si le coup de la « civilisation-antique-disparue-depuis-*fort-longtemps-et-même-que-le-héros-il-la-retrouve* » sent un peu le réchauffé, on est quand même curieux de connaître le dénouement du scénario. Bref, on se lance dans l'aventure...



Vos persos disposent de coups spéciaux qui nécessitent un certain niveau de compétence dans tel ou tel domaine.

initiation à l'aventure très agréable pour commencer. On se familiarise rapidement avec les commandes très simples et l'utilisation intelligente de la caméra.



Les divers angles de caméra permettent, par exemple, d'admirer la fontaine de votre village sous son meilleur jour !



La carte de la ville est disponible en pressant X : pratique pour vous situer, mais aussi pour repérer les objets et les gens.

# Grandia

Saturn

Surprise, on incarne un mauvais garnement, Justin, qui, accompagné de sa copine Sue, doit retrouver des trésors de pacotille pour répondre au défi lancé par son rival. Ambiance bon enfant et

Le jeu est en vraie 3D ; on peut donc observer les bâtiments et ruelles sous tous les angles. Certes, les personnages sont en bitmaps mais ça ne gâche rien. Après un petit village, en-cas destiné à

mettre en appétit les aventuriers que nous sommes, débute la véritable exploration du monde. Les déplacements sur

la carte sont vus de haut, mais toujours en 3D. Vous pouvez courir pour éviter les petits monstres errants, bien visibles

## Et toujours la magie...

Il est évidemment possible de faire appel à la magie pour résoudre les combats les plus ardues. Le personnage qui jette un sort se concentre un moment, avant de lancer la patate qui fait mal (attention, s'il est la cible d'une attaque puissante, il perd sa concentration et son sort est annulé). Par exemple, la colonne de feu que vous voyez inflige des dégâts monstrueux à toutes les créatures qui ont le malheur d'être trop près de la cible. Cible qui finit bêtement immolée. C'est pourquoi il est primordial de réfléchir avant de lancer ses sorts.





À l'extérieur, les monstres pullulent ; mais vous avez la possibilité d'éviter les affrontements en vous esquivant habilement.



Les combats évoquent à la fois Lunar et Albert's Odyssey, pour ceux qui connaissent. Pour les autres, disons que ça devient rapidement une mêlée générale.



La carte du monde est superbe, en haute résolution.



Comme dans tout bon film d'action, vous vous promènerez dans les conduits d'aération d'une base militaire.

(ce qui est pratique), et rallier l'entrée des villes et donjons sain et sauf. Ces donjons sont étonnants, et l'atmosphère qu'ils dégagent est proche de celle ressentie en regardant « Nadia, le secret de l'eau bleue » : on découvre les vestiges d'une civilisation mi-inca mi-égyptienne, plutôt attachante. Les dédales sont nombreux mais des points « carte » sont disponibles. Des mécanismes (genre ascenseurs et trappes) compliquent un peu le tout, mais on finit par s'en tirer.

Les combats, quant à eux, semblent légèrement confus au début, mais ils recèlent des subtilités très convaincantes. En plus des magies et autres coups spéciaux, on peut frapper « normalement » en choisissant de tenter une Combo, qui, au final, fait beaucoup de dégâts (surtout en contre), ou une



Après chaque combat, vos persos progressent dans les compétences utilisées.



Ce drôle de tipi lumineux est, vous l'avez deviné, un point de sauvegarde qui vous permet, en plus, de restaurer vos HP.



Certains passages riches en contraste sont graphiquement très réussis...

frappe puissante qui va bloquer l'action de l'ennemi si elle fait mouche. Il est donc possible en tentant des « contre-attaques » d'empêcher les adversaires de lancer leurs sortilèges, par exemple. La position des personnages est importante car certains sorts ou coups spéciaux touchent les ennemis rapprochés ; aussi faut-il garder un œil sur les déplacements des belligérants. Après le combat, les persos augmentent logiquement dans les compétences utilisées. L'aventure semble longue (2 CD) et variée. Les personnages sont atta-

chants et progressent exactement comme vous le désirez. Si ce soft était traduit, nul doute qu'il connaîtrait un grand succès : tous les petits plus qu'offre Grandia en font un très bon jeu.

Reyda



# Grandia

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

GAME ARTS

textes

JAPONAIS

genre

RPG

Évolution réelle des personnages.

3D bien exploitée.

Moins beau que la moyenne.

# Over the World

**S**i vous êtes depuis longtemps dans le milieu des consoles, ou bien un lecteur actif de *Player One* (ce qui va souvent de pair), vous connaissez certainement l'un des meilleurs wargames de la Super Nintendo, en 3D isométrique : *Front Mission*, de Square. Après nous avoir pondé une version « jeu d'arcade » baptisée *Gun Hazard*, toujours sur SNES, Square nous a offert récemment un petit retour aux sources sur PlayStation, nommée logiquement *Front Mission Second*. Il mélange graphismes en bitmaps sur la carte globale et combats singuliers en 3D bien moderne.

Et c'est aujourd'hui reparti pour ce volet un peu spécial, dénommé « Alternative », qui reprend l'univers de *Front Mission* mais propose carrément l'Afrique comme champ de bataille. Contrairement aux précédents volets, il ne se déroule pas au tour par tour, et vous ne pouvez plus décider quelles actions chacun des méchas doit effectuer. C'est un wargame en temps réel, un peu comme ceux qui sont à la mode sur PC ces temps-ci ; ce qui limite l'aspect réflexion propre aux wargames traditionnels. Le tout est animé en permanence, tout en 3D, et une caméra paramétrable à loisir suit constamment les déplacements de



Vous pouvez répartir des points pour décider du comportement en combat de chacun des méchas. Une marque de finesse agréable.

votre équipe de démolition. C'est très beau et très impressionnant au début, mais un peu soporifique à long terme car on a l'impression d'être un specta-

teur passif. De plus, vous gérez les méchas par escouade de trois, en leur donnant seulement des ordres sommaires : « engagez le combat » ou

PlayStation

# Front Mission Alternative



La vue intérieure, très réaliste, rend compte des mouvements du mécha. Les escarmouches prennent alors de l'ampleur.



Ce tank est l'unique survivant de son détachement — plus pour très longtemps...



« évitez l'affrontement », « concentrez-vous sur une cible » ou « tirez dans la mêlée ». Cela peut sembler restreint mais, après tout, l'issue des missions dépend également de la façon dont vous aurez équipé vos troupes, des points où vous les aurez envoyées, ainsi que de votre promptitude à leur distiller les ordres. Vous ne pouvez, hélas, diriger que trois escouades simultanément (donc neuf robots en tout), mais cela suffit largement pour élaborer des stratégies d'encerclement ou de diversion. Vos méchas ne sont pas anonymes puisqu'ils sont pilotés par des mercenaires au caractère et au comportement bien distincts. Ils peuvent se faire descendre, auquel cas ils évacuent leur



La possibilité de zoomer jusqu'au cœur de l'action permet de contrôler l'avancée de vos troupes.



Au sommet de ce plateau se cachait un comité d'accueil. Les pauvres !

machine en flammes, et sont à nouveau disponibles pour la mission suivante. Le seul qui ne doit pas être « fumé », c'est Earl Mc Coy, le héros du jeu, sous peine de recommencer depuis le début. On apprend rapidement à « manager » sa petite équipe, en gardant en tête qu'il faut savoir fuir au bon moment, ou qu'il est parfois nécessaire d'envoyer ses hommes au casse-pipe. Attention tout de même, les méchas dernier cri sont disponibles en quantité limitée. Les missions qui ont été ratées peuvent être recommencées avec un équipement différent, jusqu'à la victoire. On passe donc des nuits à régler ses petits robots, à enchaîner les missions à travers l'Afrique, défiant les boss ici et là,

## Front Mission Alternative

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SQUARESOFT

textes

ANGLAIS-JAPONAIS

genre

WARGAME

Stratégique.

Tout en 3D : on s'y croirait.

Interactivité limitée.

Musique « teknorrible ».

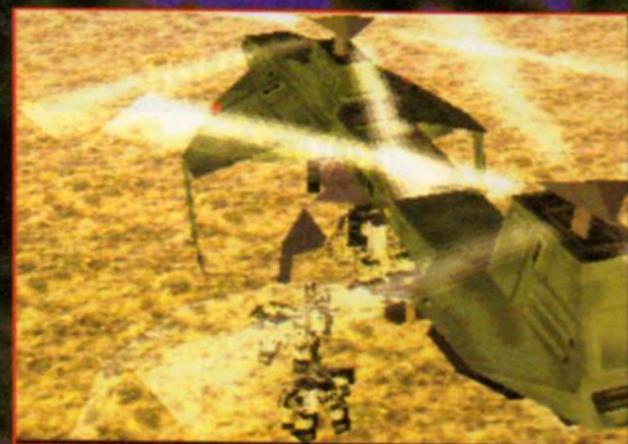
prenant des bases et louant les services du marchand d'armes qui vend du matos de précision.

Le jeu est très long et promet des heures d'amusement, au cours desquelles vous pourrez siroter un jus de pomme tout en mettant à feu et à sang les hommes des despotes africains. Vaste programme !

Reyda,  
tankboy.

## Hélicoptéré !

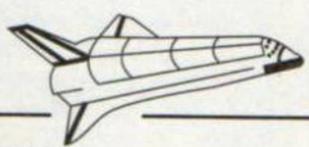
Les traditionnelles animations d'avant-mission se suivent et ne se ressemblent pas : ici, vous voyez vos troupes larguées en plein désert du haut d'un hélicoptère porteur. On peut au passage admirer la beauté et le réalisme de cette scène... avant de reprendre ses esprits. Après tout, la base ennemie n'est plus très loin.



# Super Nintendo

CASPER	349,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DBZ HYPER DIMENSION		SIM CITY 2000	349,00
+ 1 MANETTE	449,00	SPIROU	199,00
FIFA 98	329,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		TERRANIGMA + GUIDE	399,00
SOCCER DE LUXE	399,00	TETRIS ATTACK	349,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LOST VIKING 2	299,00		
LUCKY LUCKE	249,00		
NBA LIVE 97	249,00		
SCHTROUMPS 2	299,00		

- MANETTE RHINO 69,00
- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

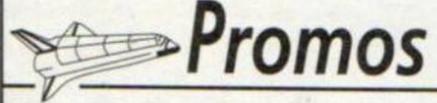


## Promos

ASTERIX	149,00	MYSTIC QUEST	129,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00	NHL 96	129,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PACK ATTACK	149,00
DONKEY KONG 1	249,00	PLOK	129,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	149,00	SUPER BC KID	149,00
HAGANE	99,00	STARTRECK DEEP	149,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	STAR WARS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00	SUPER SOCCER	149,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	SUPER TENNIS	149,00
JUDGE DREDD	149,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	199,00
LES SCHTROUMFS	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	199,00
MARIO KART	199,00	WARLOCK	129,00
MORTAL KOMBAT	129,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00	WRESTLEMANIA	169,00
		ZELDA 3	229,00
		ZOOP	99,00

# Megadrive

FIFA 98	299,00	MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	199,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	199,00	NBA LIVE 97 (EUR)	199,00
J. MADDEN 97(EUR)	199,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00
		• MANETTE 6 BOUTONS	69,00



## Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
FIFA 97 (EUR)	169,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	SOLEIL (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
NBA JAM TE (EUR)	129,00	ZOOP (EUR)	69,00

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR  
MULTIJEUX 999 F

**DINOSAURE VIRTUEL + CALCULATRICE**  
OU  
**CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE**  
**99 F**

# Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00	MARIO PICROSS	199,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00	MAX	99,00
BOMBER JACK	99,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BRAIN DRAIN	199,00	MORTAL KOMBAT 3	169,00
DOCTEUR MARIO	129,00	PINOCCHIO	249,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	POP UP	99,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	PRIMAL RAGE	99,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	SPIROU	129,00
F1 RACE	129,00	STREET FIGHTER 2	249,00
FERRARI	129,00	TAMAGOSHI	199,00
GOLF	129,00	TARZAN	169,00
HERCULE	249,00	TETRIS ATTACK	199,00
KILLER INSTINCT	199,00	TINTIN AU TIBET	199,00
KIRBY'S DREAM LAND	199,00	UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
LE ROI LION	249,00	WARIO LAND	199,00
LES SCHTROUMPS	199,00	WAVE RACE	129,00
MARIO ET YOSHI	129,00	WWF RAW	149,00
MARIO LAND	169,00	ZELDA	129,00
MARIO LAND 2	199,00		

# 3DO

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

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Nec

→ MEMORY CARD 199 F

CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

**DINOSAURE, CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL**  
**49 F**

## Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

# Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

AGRESSOR OF THE DARK		NINJA MASTER	199,00
COMBAT	199,00	POWER SPIKES	149,00
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR	199,00
FATAL FURY 3	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	399,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
GHOST PILOT	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	WORLD HEROES PERFECT	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00		

## PARIS

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

## PARIS

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

## LILLE

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

## DOUAI

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

**Games**  
**3**  
**ESPACE**



**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

**Playstation**

**→ PLAYSTATION + 1 MANETTE**

+ 100 F de bon d'achat\* **990 F**

**→ VOLANT + PEDALIER**

→ Psychopad **299 F**

→ Pistolet **199 F**

\* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- SOURIS 169,00
- PRO ACTION REPLAY 349,00
- CABLE DE LIAISON 169,00
- MANETTE 99,00
- MANETTE ASCII 149,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 99,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 199,00
- PRISE PERITEL RGB 149,00
- ADAPTEUR MULTI JOUEUR 269,00

- MEGAMAN X3 299,00
- M6 TURBO RACING 349,00
- MICROMACHINE 3V 369,00
- MIDNIGHT RUN 349,00
- MONOPOLY **299,00**
- MOTO RACER **369,00**
- NBA PRO 369,00
- NAGANO 369,00
- NASCAR 98 369,00
- NBA 98 369,00
- NBA IN THE ZONE 2 199,00
- NBA LIVE 97 199,00
- NHL 98 369,00
- NHL BREAKAWAY 98 329,00
- NIGHTMARE CREATURE 349,00
- NUCLEAR STRIKE **369,00**
- ODD WORLD **329,00**
- OVER BOARD **349,00**
- PANDEMONIUM 2 349,00

- PANZER GENERAL II 369,00
- PERFECT ASSASSIN 349,00
- PERFECT WEAPON 199,00
- PGA TOUR 98 369,00
- POWER RANGER ZEO 349,00
- POWER SOCCER 2 349,00
- RAGE RACER 349,00
- RAPID RACER **349,00**
- REBEL ASSAULT 2 369,00
- RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT **299,00**
- RISK 299,00
- ROCK N'ROLL RACING 2 349,00
- SHADOW MASTER 349,00
- SIM CITY 2000 349,00
- SKULL MONKEY 369,00
- SOUL BLADE 399,00
- SPICE WORLD TEL
- STEEL REIGN TEL

- STREET FIGHTER COLLECTION 349,00
- STREET FIGHTER EX PLUS 349,00
- SUPER PANG COLLECTION 299,00
- SWAGMAN **249,00**
- TENNIS ARENA 349,00
- TEST DRIVE 4 349,00
- TETRIS PLUS 299,00
- TIME CRISIS + GUN 549,00
- TOCA TOURING CAR 369,00
- TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD 299,00
- TOMB RAIDER 2 349,00
- TRANSPORT TYCOON 299,00
- VANDAL HEART 299,00
- VERSAILLES 349,00
- V RALLY **349,00**
- WARCRAFT 2 Z 369,00
- Z 299,00

**JEUX USA**

- ANDRETTI RACING 149,00
- FINAL FANTASY VII 249,00
- RESIDENT EVIL 2 399,00

**JEUX JAP**

- ACE COMBAT 2 199,00
- AUTO DESTRUCT 369,00
- BASTARD 199,00
- BREATH OF FIRE 3 449,00
- DRACULA X 249,00
- DRAGON BALL Z GT 199,00
- EIN HANDER 499,00
- FINAL FANTASY VII 199,00
- FRONT MISSION 2 499,00
- GRAN STREAM SAGA 399,00
- GRAN TOURISMO 469,00
- MARVEL HEROES 199,00
- RESIDENT EVIL 2 499,00
- ROCKMAN BATTLE CHASE (KART) 199,00
- TOBAL 2 499,00

**JEUX EUROPEENS**

- ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE + MERORY CARD 299,00
- ACE COMBAT 2 **349,00**
- ACTUA SOCCER 2 349,00
- AGENT AMSTRONG 299,00

- AIR RACE 349,00
- ALERTE ROUGE 349,00
- BLACK DOWN 249,00
- BUSHIDO BLADE TEL
- BUST A MOVE 3 249,00
- CAESAR PALACE 349,00
- CASTLE VANIA **369,00**
- CLOCK TOWER 349,00
- COLONY WARS 369,00
- COOL BOARDERS 2 349,00
- COURIER CRISIS 329,00
- CRASH BANDICOOT 2 349,00
- CROC **369,00**
- CRYPT KILLER 249,00
- DEVIL DECEPTION 349,00
- DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN **399,00**
- DISCWORLD 2 299,00
- DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00
- DUKE NUKEM 3D 369,00
- DYNASTY WARRIORS 349,00
- EXHUMED 299,00
- EXPLOSIVE RACING **349,00**
- FANTASTIC FOUR 299,00
- FELONY 349,00
- FIFA 98 349,00
- FIFA SOCCER 97 199,00

- FIGHTING FORCE **369,00**
- FINAL FANTASY 7 369,00
- FORMULA KART 349,00
- FORMULA ONE 97 369,00
- G POLICE 369,00
- GTA 349,00
- HERCULES **349,00**
- HERK'S ADVENTURA 369,00
- ISS PRO 369,00
- I.ZNOGOOD 349,00
- J. MADDEN 98 369,00
- JERSEY DEVIL 349,00
- JHONA LOMU RUGBY 369,00
- JURASSIC PARK : THE LOST WORLD **369,00**
- LAST DYNASTY 349,00
- LAST REPORT 349,00
- LEGACY OF KAIN **249,00**
- LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2 **349,00**
- LITTLE BIG ADVENTURE 349,00
- LOST VIKING 2 299,00
- MAGIC THE GATHERING 299,00
- MARVEL SUPER HEROES 349,00
- MDK 349,00
- MEGAMAN BATTLE AND CHASE 349,00



**Promos**

- JEUX JAP**
- TOSHIDEN 3 99,00
  - VAMPIRE **99,00**
- JEUX EUROPEENS**
- ALIEN TRILOGY **149,00**
  - BATMAN FOREVER 149,00
  - BATTLE SPORT 99,00
  - BREAK POINT TENNIS 199,00
  - BURNING ROAD 169,00
  - BUST A MOVE 2 **149,00**
  - CASPER 199,00
  - CRUSADER NO REMORSE 149,00
  - DISRUPTOR 199,00
  - FADE TO BLACK 169,00

- GRID RUN 169,00
- HEXEN 199,00
- HI OCTANE 99,00
- IRON AND BLOOD 99,00
- IRON MAN 129,00
- INTERNATIONAL SOCCER DX **199,00**
- KILLING ZONE 99,00
- MAGIC CARPET **149,00**
- NBA IN THE ZONE 169,00
- NBA JAM EXTREME **99,00**
- NEED FOR SPEED 2 199,00
- NHL 97 199,00
- NHL POWER PLAY 199,00
- OLYMPIC SOCCER **199,00**
- PROJET X2 149,00

- RAVEN PROJECT 149,00
- RAYMAN 169,00
- RETURN FIRE 169,00
- REVOLUTION X 129,00
- SHOCKWAVE 99,00
- SLAM AND JAM 96 **99,00**
- STAR GLADIATOR 149,00
- THUNDER HAWK 2 169,00
- TOMB RAIDER 199,00
- TOTAL NBA'96 **169,00**
- TRACK'N FIELD 169,00
- TUNEL B1 199,00
- VIEW POINT **149,00**
- VIRTUA OPEN TENNIS 99,00

**Saturn version PAL**

**→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + 100 F DE BON D'ACHAT\* 990 F**

- VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- ADAPTEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F

- SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTEUR 6 JOUEURS 259 F

**JEUX JAP**

- DEAD OR ALIVE 399,00
- FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM 449,00
- KING OF FIGHTER 96 399,00
- LAST BRONX 199,00
- LAYER SECTION 399,00
- SAMOURAI RPG 399,00
- SHINNING FORCE 3 399,00
- STREET FIGHTER VS X MEN 449,00
- THUNDER FORCE II 399,00

- JURASSIC PARK : LOST WORLD 299,00
- LAST BRONX 329,00
- MAGIC THE GATHERING 349,00
- MARVEL SUPER HEROES 349,00
- MICROMACHINE 3V 369,00
- MORTAL KOMBAT TRILOGY 299,00
- NASCAR 98 369,00
- NBA ACTION 98 369,00
- NBA LIVE 97 199,00
- NBA LIVE 98 369,00
- NHL 98 329,00
- QUAKE 369,00
- SCOR CHER 149,00
- SEGA TOURING CAR 369,00
- SONIC R 369,00
- SOVIET STRIKE 249,00
- STEEL SLOPE SLIDER 369,00
- UPER PUZZLE FIGHTER 299,00
- SYNDICATE WARS 369,00**
- TETRIS PLUS 299,00
- WARCRAFT 2 **369,00**
- WIPE OUT 2097 329,00
- WORLD WIDE SOCCER 97 **249,00**

**JEUX EUROPEENS**

- ATLANTIS 369,00
- BUST A MOVE 3 249,00
- CROC 369,00
- DIE HARD TRILOGY 299,00
- DISCWORLD II 329,00
- DUKE NUKEM 3D **369,00**
- ENEMY ZERO 369,00
- FIFA 98 369,00
- FIGHTER MEGAMIX 299,00**
- FORMULA KART **369,00**
- FRANKENSTEIN 299,00
- JHONA LOMU RUGBY 369,00
- JOHN MADDEN 98 369,00



**Promos**

DINOSAURE, CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL **49 F**

- JEUX JAP**
- NIGHTS 99,00
- JEUX EUROPEENS**
- ALIEN TRILOGY 199,00
  - BATMAN FOR EVER 169,00
  - BUBBLE BUBBLE 169,00
  - BUST A MOVE 2 169,00
  - CRUSADER NO REMORSE 149,00
  - D **149,00**
  - DARIUS II **99,00**
  - DAYTONA USA CC 99,00

- DOOM 149,00
- DRAGON HEART 149,00
- FIFA 96 **129,00**
- FIGHTING VIPERS 99,00
- FRANCK THOMAS BIG HURT 99,00
- HEXEN 199,00
- IRON MAN **129,00**
- JACK IS BACK **149,00**
- LEGEND DE THOR 2 149,00
- MAGIC CARPET 169,00
- MORTAL KOMBAT 2 149,00

- NBA JAM EXTREME **99,00**
- NIGHT 129,00
- REVOLUTION X 99,00
- SEGA AGES 99,00
- SPACE HULK 2 199,00
- THEME PARK 169,00
- VIRTUA FIGHTER KID 99,00
- VIRTUAL ON 99,00
- WWF IN YOUR HOUSE 129,00

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat\* **999 F**

**Nintendo 64**

- BLAST CORPS 449,00
- BOMBERMAN 399,00
- CHAMELEON TWIST 499,00
- CLAYFIGHTER 63 1/2 499,00
- DIDDY KONG RACING 399,00
- DOOM 499,00
- DUKE NUKEM 64 469,00
- EXTREME G **399,00**
- F1 POLE POSITION 449,00
- FIFA 98 499,00
- GOLDEN EYE 007 399,00
- HEXEN 499,00
- ISS 64 **499,00**
- J. MADDEN 98 499,00
- KILLER INSTINCT GOLD 499,00
- LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS 499,00
- MACE 499,00
- MISCHIEF MAKER 399,00

- MORTAL KOMBAT TRILOGY 449,00
- NAGANO 499,00
- NBA HANGTIME 449,00
- NBA PRO 499,00
- NFL QUATERBACK 98 449,00
- PILOT WINGS 64 449,00
- SAN FRANCISCO RUSH 449,00
- STARWARS 499,00
- SUPER MARIO 64 399,00**
- SUPER MARIO KART 64 399,00**
- TOP GEAR RALLY 499,00
- TUROK 399,00**
- WAVE RACE 64 399,00**
- WAYNE GRETZKY HOCKEY 449,00

- FORCE PACK 129 F
- VIBREUR 499 F
- VOLANT + PEDALIER 499 F
- RALLONGE 99 F
- MANETTE 199 F
- MEMORY CARD 99 F
- 4X 199 F
- ACTION REPLAY 399 F

\* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 12 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR))	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

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

- Je joue sur :
- SUPER FAMICOM
  - SUPER NINTENDO
  - SUPER NES
  - 3 DO
  - MEGADRIVE
  - NEO GEO
  - SATURN
  - JAGUAR
  - PLAYSTATION

PASSE TES COMMANDES SUR



\* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs  
Mode de paiement :  Chèque postaux  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  
 Carte Bancaire N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Date de validité : ...../...../.....

Signature :

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.



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.

PLAYER ONE (02/98)

# Over the World

Les meilleurs jeux venus

**M**ario Kart n'en finit pas d'inspirer les développeurs. Après Diddy Kong Racing (testé dans notre précédent numéro), les Japonais ont le privilège de découvrir Snobow Kids. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de snowboard qui s'adresse essentiellement à un jeune public. D'inspiration typiquement nipponne, les cinq personnages possèdent des têtes façon SD : totalement disproportionnées par rapport au reste du corps !

## Mario Kart-like

Plusieurs modes de jeu, aux intérêts respectifs très variables, sont proposés. Le

principal (à mon sens le plus frustrant), est le Championnat. Opposé à trois adversaires, gérés par la console, vous devez gagner toutes les descentes pour obtenir des forfaits qui donnent accès à de nouvelles pistes. À l'instar de Mario Kart, vous collectez des options aux effets très divers, qui permettent de faire des crasses aux adversaires. Le hic, c'est que lorsque vous êtes en tête, vous ne récoltez que des options de « merde » et subissez le courroux des attardés, jusqu'à être rejoint par eux. Bref, c'est énervant au possible puisqu'on a le sentiment que c'est la console qui décide quand vous gagnez. Lorsque vous avez ouvert toutes les



Le split de l'écran en quatre est devenu un classique sur N64. L'animation est sensiblement plus saccadée.

pistes, vous pouvez ensuite vous rabattre sur les autres modes de jeu, nettement plus fun. Le Multijoueur en écran splitté est éclatant. Plus que la victoire, on joue pour le simple plaisir de dévaler les pentes en livrant des duels

acharnés avec ses adversaires. Malheureusement, il faut reconnaître qu'à quatre joueurs, l'animation en prend un coup. On trouve également un mode Figure très intéressant. Chaque snowboarder peut exécuter des acrobaties de

# Snobow Kids

Nintendo 64

## Les pistes

Le domaine skiable comprend une dizaine de pistes. Certaines d'entre elles sont carrément dépourvues de neige et ont pour cadre un désert ou une prairie. Mais toutes sont dotées de nombreux raccourcis, dans la grande tradition de Mario Kart.



L'aspect figure est assez complet avec notamment des sauts inédits en snowboard.

base et possède également des figures spéciales, réalisables par des combinaisons de touches qui s'apparentent à celles de super coups dans un jeu de baston. Malheureusement, le design des personnages porte préjudice à l'aspect esthétique puisque les chopes de planches ne sont pas très nettes. On trouve également l'incontournable Time Attack et un mode Shoot them up au cours duquel vous vous en prenez à des bonhommes de neige.



En championnat, mieux vaut faire une course d'attente pour griller ses adversaires dans le dernier tour.



Les gains permettent d'acquies de nouvelles planches plus performantes.



La bombe est une option dangereuse à utiliser ; la déflagration pouvant vous atteindre.

# Snobow Kids

date et lieu de sortie

**DISPONIBLE JAPON**

éditeur

**ATLUS**

textes

**JAPONAIS**

genre

**SNOWBOARD, FAÇON MARIO KART**

Le jeu à plusieurs, très fun.

L'aspect acrobatie.

Les musiques franchement gavantes.  
Le mode Championnat.

Snobow Kids est avant tout un jeu d'ambiance qui ne se veut en rien réaliste. On regrettera seulement que le mode Championnat ne soit pas conçu dans

l'esprit de Diddy Kong Racing, où le talent n'est pas bridé par les réactions de la console.

**Wolfen**

## Les snowboarders



Les cinq personnages ont des aptitudes différentes : Nancy est la spécialiste des acrobaties, quant à Tommy il se distingue par une bonne vitesse de pointe. Les autres « boarders » sont polyvalents.



Il existe deux types d'options : les rouges sont des projectiles et les bleues permettent des attaques à distance.

## Les modes de jeu annexes



Trick Game : il s'agit d'une piste spécialement conçue pour le freestyle.



Shoot Cross : sorte de shoot them up où il faut descendre des bonhommes de neige.



Speed Cross : une variante du Time Attack avec des pistes truffées d'options turbo.

# Over the World

Les meilleurs jeux venus

**D**ans ce jeu, mignon tout plein, vous incarnez un petit chocobo qui part à l'aventure. Pas tout seul d'ailleurs, puisque votre copain, Atla le mog, est à vos côtés. Après des jours de marche, vous parvenez en vue d'un village, où vous vous reposez en attendant de reprendre votre quête des objets rares et précieux. De superbes scènes cinématiques accompagnent cette introduction : on croirait voir un Toy Story en miniature ! Passé cette agréable surprise, on se retrouve face à un jeu d'un genre très convenu : un classique, quoi. Vous en avez peut-être marre de le lire, mais il est fortement inspiré de « Furai no Siren -

Fushigi na Dungeon », lui même inspiré de « Torneco no Fushigi na Boken ». Ces deux jeux ont été les premiers à reprendre le concept de l'exploration de donjons (ou montagnes) générés aléatoirement, avec un seul personnage, qui se trouve au centre de l'écran, et une « automap ».

Comme ses prédécesseurs, Chocobo no Fushigi na Dungeon propose une action simple, beaucoup d'items aux effets incertains (quelques-uns sont en fait maléfiques !) et un équipement adapté au combat. Griffes métalliques pour l'attaque, selles d'acier pour la défense ; votre chocobo ainsi armé se bat simplement en pressant le bouton O — si



Si vous êtes à la fois cerné, blessé, empoisonné... bref, si tout va mal, utilisez la carte de téléportation qui vous ramènera dare-dare au village.

possible quand la jauge de frappe est remplie. Simple comme bonjour ! Vous pouvez également lancer des items à la face des ennemis ou, dernier raffinement, utiliser la magie. À l'aide des gri-

moires que vous ramassez, vous jetez des sorts particuliers à vos adversaires, mais en contre-partie vous sacrifiez ces précieux manuscrits. Il est également possible d'étudier la magie en lisant un

# Chocobo Dungeon

PlayStation



Vous pouvez, une fois revenu en ville, vendre les objets les moins utiles et en acheter d'autres : faire du business, quoi !



Avant de dévaliser la bibliothèque et les coffres, il faut se débarrasser des monstres qui rôdent dans la pièce.



Les boîtes grises servent à recycler les objets inutiles : ainsi en combinant deux items, on en récupère un nouveau. Pratique !



grimoire à la lueur d'une torche — il sera consumé mais votre niveau de connaissance du sort étudié augmente alors de façon conséquente. À vous de choisir ! Cela semble simple mais tout se gâte lorsque vous pénétrez dans les niveaux inférieurs : n'oubliez pas de sauvegarder quand vous empruntez l'escalier qui descend. Un magicien que vous rencontrerez régulièrement vous apprendra des tas de choses au cours de votre quête, vous permettant de survivre plus longtemps et d'amasser plus d'objets. Et comme l'ambiance, la musique et les effets sonores sont vraiment à la hauteur, on oublie la représentation peu folichonne du donjon lui-même. On se retrouve rapidement scotché à ce qui ressemble fort à un jeu pour gamins. Alors lancez-vous dans l'aventure sans attendre, petit Chocobo !

**Reyda,**  
zanimomo © copyright Alexandra.

10F Lv. 8 HP 32/ 58 95%

ポーション

Les puits disséminés le long des niveaux ne sont pas inutiles : si vous possédez une fiole vide, remplissez-la !

10F Lv. 8 HP 14/ 58 96%

ファイアの本 Lv. 2	あと 2P
ATB 50	
ブリザドの本 Lv. 3	あと 4P
ATB 50	
サンダーの本 Lv. 2	あと 1P
ATB 50	
エアロの本 Lv. 2	あと 1P
ATB 50	
ディムの本 Lv. 1	あと 2P
ATB 50	
シャインの本 Lv. 2	あと 2P
ATB 50	
ドレインの本 Lv. 1	あと 1P
ATB 50	

Vous pouvez à tout moment, en pressant Start, vérifier le niveau de vos différentes magies.

12F Lv. 10 HP 46/ 66 84%

Les ennemis qui maîtrisent la magie sont les plus redoutables. En revanche, ils sont très faibles en combat rapproché.

## Chocobo Dungeon

date et lieu de sortie  
**DISPONIBLE JAPON**

éditeur  
**SQUARESOFT**

textes  
**JAPONAIS**

genre  
**ACTION/RPG**

Mignon.  
Accessible.

Un peu simpliste.  
Réalisation parfaite.

9F Lv. 7 HP 24/ 54 94%

Les pièges peuvent être décelés sans causer de dégât, en utilisant la touche R1 au bon moment.

## Le village des « Zanimomo »

Le petit village qui abrite nos deux amis est moins pacifique qu'il n'y paraît. En effet, un de ses habitants, mystérieusement disparu, est devenu le propriétaire du donjon caché sous une maison, en principe inhabitée... Les villageois ne sont pas nombreux mais très différents : chocobos, rats laveurs ou renards. Ils vous offrent le gîte, et vous pouvez commercer avec eux ou encore leur louer des « placards à items ». Vous avez également la capacité de sauvegarder en vous reposant dans un grand nid à chocobos. Si vous vous faites battre, c'est d'ici que vous recommencerez : vous perdrez un niveau d'expérience et tous vos items — mais pas votre équipement. Bon à savoir !



# Over the World

**S**idewinder premier du nom, présenté en *Over the World* dans le numéro 62 (mars 96), était un jeu de combat aérien plutôt axé arcade. Ce second volet est de la même trempe : dans l'ensemble l'action reste basique, même si parfois vous devez atterrir et gérer votre altitude ainsi que votre vitesse. Concernant les modes de jeu, vous avez le choix entre Campaign et Special. Dans le premier, vous remplissez des missions composées de plusieurs stages, suivant un ordre bien établi. Alors que le mode Special fait plutôt office d'entraînement. Les premières missions sont très

vous prenez du galon, et obtenez des avions plus puissants, ainsi que des points qui vous permettront de booster les capacités de vos coucous.

## Réalisation à revoir

Techniquement, le soft n'est pas mauvais, mais les graphismes manquent un peu de finesse, et les bruitages sont moyens. Vous avez le choix entre deux vues, une extérieure et une intérieure. À ce sujet, la possibilité de regarder derrière soi depuis le cockpit aurait été un plus appréciable... Néanmoins, la jouabilité est bonne, et l'aspect arcade



Monter en grade permet de piloter des avions réservés aux officiers expérimentés.



Dans cette mission, vous devez vous ravitailler en plein vol, avant de regagner votre base.

## Sidewinder 2

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

ASMIK

textes

ANGLAIS

genre

COMBAT AÉRIEN

Les grades.

Les modes de jeu.

Les graphismes.

L'aspect arcade.

# Sidewinder 2

PlayStation

simples : atterrir sur un porte-avions, détruire deux ou trois avions adverses... Ensuite, elles deviennent plus corsées. Quel que soit le mode, au fur et à mesure que vous accomplissez des missions,

permet de jouer sans se prendre trop la tête. Enfin, terminons sur une note positive : vous pouvez remplacer la langue nippone par celle de Shakespeare. Une initiative qui est vraiment la bienvenue.

Au final, Sidewinder 2 est un jeu de combat aérien amusant, mais la réalisation aurait pu être plus poussée.

Chon



L'objectif de cette mission spéciale est simple : vous poser sur le porte-avions sans vous crasher.

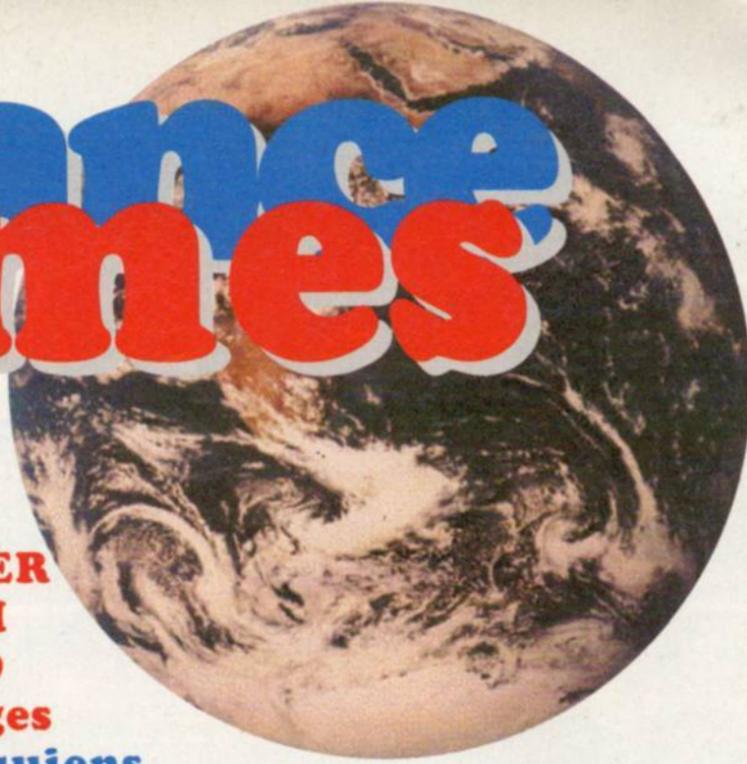


Du texte accompagne l'action ; il vous conseille parfois sur l'attitude à adopter suivant les circonstances.



La vue extérieure ne change pas grand-chose, sauf au niveau de l'action : elle procure moins de sensations.

# Alliance Games



**BELGIQUE**

**TOURNAI**

**34 RUE DE L'YSER**

**7500 TOURNAI**

**☎ (069) 84 45 29**

**Revendeurs Belges**

**contact : David Desquiens**



**REVENDEURS  
EUROPÉENS**

**N'hésitez plus !!!!**

**une Adhésion forfaitaire**

**+ 999 F TTC par mois**

**06 08 49 94 72**

**Contacteur M. Guiller**

**1 An et déjà**

**38 Magasins**

**C'est une réussite**

**Tout en restant indépendant venez nous rejoindre.**

**Vos avantages :**

- Retours des invendus
- Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port : 2 000 F HT
- Formation gratuite nouveaux adhérents
- Prix très compétitifs
- Pas de contrainte
- Argus des jeux vidéo gratuit

**NOUS RECHERCHONS DES  
DÉPOSITAIRES DE NOTRE ENSEIGNE**

**EN ESPAGNE, ALLEMAGNE, SUISSE  
ANGLETERRE, ITALIE, PORTUGAL**

**CONTACTEZ-NOUS**

## Opération

## PRIX

## CHOC

## sur les

## Jeux Vidéo

<b>ST QUENTIN</b>	69, rue d'Isle ☎ 03 23 62 23 23
<b>ANTIBES</b>	11, av. Pasteur ☎ 04 93 34 13 93
<b>NICE</b>	42, bd Gambetta ☎ 04 93 82 52 52
<b>SEDAN</b>	3, rue Gambetta ☎ 03 24 27 45 36
<b>CHARLEVILLE</b>	20, rue Mantoue ☎ 03 24 57 24 99
<b>MARTIGUES</b>	8, bd Richaud ☎ 04 42 40 47 50
<b>MARSEILLE 4<sup>e</sup></b>	64, av. Montolivet ☎ 04 91 40 02 32
<b>BOURGES</b>	10, rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 72
<b>BERGERAC</b>	22, rue Mourrier ☎ 05 53 74 05 27
<b>PONT-AUDEMER</b>	10, rue A. Briand ☎ 02 32 57 02 23
<b>CHARTRES</b>	12, pl. des Epars ☎ 02 37 21 21 08
<b>NIMES</b>	7, rue E. Jamais ☎ 04 66 27 90 30
<b>TOULOUSE</b>	3, rue du Périgord ☎ 05 62 30 59 31
<b>MONTPELLIER</b>	1209, av. de Maurin ☎ 04 67 99 66 38
<b>CHATEAUX</b>	Galerie V. Hugo ☎ 02 54 07 69 69
<b>TOURS</b>	222, av. de Grammont ☎ 02 47 64 89 16
<b>BLOIS</b>	48, rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 53
<b>NANTES-REZE</b>	rue J. Jaures (Pont roussay) ☎ 02 51 11 01 59
<b>ORLEANS</b>	237, rue de Bourgogne ☎ 02 38 77 07 34
<b>LAVAL</b>	14, rue du val de Mayenne ☎ 02 43 56 36 32
<b>NEVERS</b>	94, rue Mitterrand ☎ 03 86 57 17 31
<b>VALENCIENNES</b>	84, rue Rempart ☎ 03 27 28 21 50
<b>ST-OMER</b>	37, rue du Lycée ☎ 03 21 12 19 78
<b>DRUAY LA BUSSIERE</b>	5, passage de Flanerie ☎ Minitel
<b>CERNAY</b>	2, rue Mar. Foch ☎ 03 89 39 74 50
<b>LYON 1</b>	22, rue des Termes ☎ 04 78 27 02 70
<b>LYON 7</b>	28, rue Nicolai ☎ 04 72 76 57 60
<b>VILLEURBANNE</b>	113, rue A. France ☎ 04 78.03 19 30
<b>CHALON-SUR-SAONE</b>	21, rue aux Fervres ☎ Minitel
<b>CHAMBERY</b>	41, rue d'Italie ☎ 04 79 85 76 80
<b>CLUSES</b>	13, Grande Rue ☎ 04 50 89 73 50
<b>PARIS 8<sup>e</sup></b>	36, av. de Wagram ☎ 01 44 09 88 70
<b>PARIS 10<sup>e</sup></b>	75, bd de la Vilette ☎ 01 42 40 83 30
<b>EPINAL</b>	C.C. Les 4 Nations ☎ 03 29 82 95 00
<b>AUXERRE</b>	105, rue de Paris ☎ 03 86 51 11 90
<b>L'ISLE-ADAM</b>	6 bis, rue Gué ☎ 01 34 08 10 00
<b>DOMONT</b>	52, av. J. Jaures ☎ 01 39 35 26 50

**ACHAT - ECHANGE - VENTE - REPRISE**

# Over the World



**V**oilà un jeu de baston très intéressant, qui ne paye pourtant pas de mine au début. À première vue, on croirait un croisement entre Bloody Roar et Fighter's Impact. Mais Critical Blow possède en fait une personnalité qui lui est propre. Avec dix personnages (plus des boss) tous radicalement différents, un système de jeu qui a fait ses preuves et quelques options nouvelles, il est vraiment digne d'intérêt. Les boutons sont dédiés aux classiques coups de pied/poing, aux roulades et aux cartes. Aux cartes... ques'aco? Facile : dans le mode Solo, on peut équiper et customiser son



La boule d'énergie de Rickey évoque le « Reygun » de Yu Yu Hakusho ! Et on peut la concentrer.

date et lieu de sortie  
**DISPONIBLE JAPON**

éditeur  
**BANPRESTO**

textes  
**JAPONAIS**

genre  
**COMBAT**

Bien réalisé.  
Mode Solo accrocheur.

Couleurs criardes.  
Un air de Fighter's Impact !

# Critical Blow

PlayStation



Certains mouvements sont très chorégraphiques.

héros grâce à des cartes magiques : on crée ainsi le perso de ses rêves, utilisable en duel contre un pote (lire le mode Trade). Particulièrement bien pensé pour les adeptes des jeux de combat qui cherchent un renouveau dans le genre. Comme le niveau technique est à la hauteur, on ne peut regretter qu'une seule chose : l'absence d'esquive en 3D. Sinon, c'est tout bon !

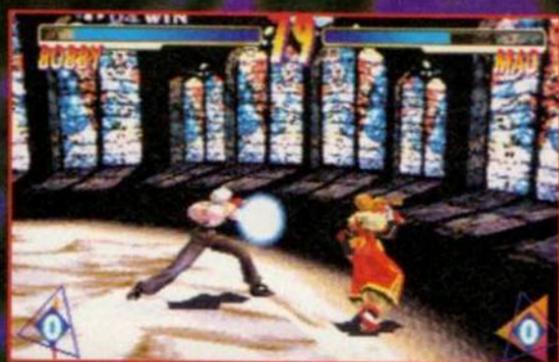
**Reyda**



Kei peut lancer des coups secs et rapides, mais, heureusement, à courte portée seulement. Ça vous remue le gras !

## Le mode Trade

La grande originalité du mode de jeu en solo est le Trade Mode. Vous défiez des ennemis en duel, en un round, et si vous les battez, vous gagnez le droit de leur subtiliser une carte magique d'équipement. Si ensuite vous choisissez l'option Double-Up, vous tentez de les vaincre une nouvelle fois pour gagner une carte de plus — mais vous conservez votre niveau de vie tel quel. Ainsi, au fil des combats, vous accumulerez les cartes magiques. Certaines représentent un élément : feu, glace, vent... et peuvent être rattachées à l'un de vos coups spéciaux. Par exemple, si vous choisissez de joindre « glace » sur votre coup spécial « lancer de couteaux », vos projectiles paralyseront l'adversaire quelques



instants. Un autre type de carte permet, par ailleurs, d'augmenter votre puissance d'attaque au détriment de votre potentiel défensif : vos coups font très très mal, mais vous êtes mis KO en trois patates. D'autres encore vous octroient un nouveau coup spécial du genre « soins ». Certaines, enfin, vous proposent carrément d'ajouter le pouvoir d'un des personnages à votre panoplie ! Sur cette photo, vous voyez Bobby effectuer la boule d'énergie de Rickey : du jamais vu !

# Over the World



Certains personnages viennent calmer un peu l'ambiance avec des gags et des mimiques gratinés.

**S**'il est sur Terre un jeu de baston que tout le monde connaît, c'est bien Street Fighter 2. Eh bien figurez-vous que le premier volet de Fatal Fury est sorti la même année, et qu'il se bonifie mieux avec le temps que son rival de toujours ! Fatal Fury Real Bout Special (Dieu que c'est long !) possède tout ce qu'un bon jeu en 2D devrait avoir : des personnages nombreux et variés, des possibilités d'esquive faciles à comprendre, des coups spéciaux et des enchaînements à gogo. C'est vrai qu'il n'a pas grand-chose de plus que Real Bout, le précédent volet, mais que ne ferait-on pas pour jouer avec Tung-Fu, Lawrence, Cheng et Krauser ? Offrant un réel plaisir de jeu aux nostalgiques, comme aux nouveaux venus, il fera le bonheur des fans de baston... qui ont la chance de posséder la nouvelle cartouche mémoire Saturn de 4 méga, bien entendu.

Reyda

## Fatal Fury Real Bout Special

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SNK

textes

ANGLAIS/JAPONAIS

genre

COMBAT

Musiques et voix.

20 + 4 persos !

Inutile si vous avez déjà Real Bout.

Y'a pas Jubei, le judoka !



Les super coups qui ont fait le succès de la série Fatal Fury ont été souvent copiés, jamais égaux.



Les super Fury sont difficiles à sortir car il faut être au plus bas de ses points de vie, mais avec du « Power » en stock.

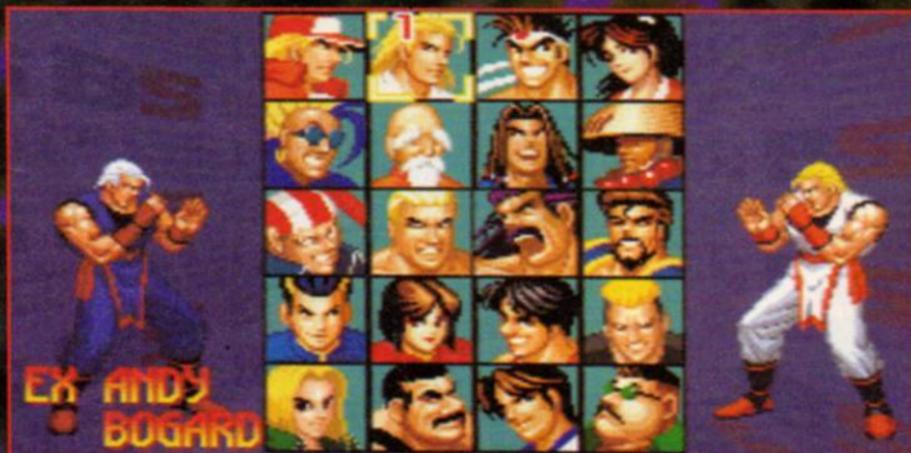
Saturn

# Fatal Fury Real Bout Special

## Personnalités cachées



Certains personnages peuvent être joués avec une personnalité différente, et donc des coups spéciaux inaccessibles en mode Normal. Ce sont : Andy, Mary, Billy et Tung. Pour les sélectionner, placez le curseur sur leur portrait, gardez B + C enfoncés, et pressez A ou D pour valider. Un portrait différent et le nom du perso précédé des lettres « EX » viendront confirmer la manipulation. Si ces versions cachées possèdent quelques coups inédits, pas toujours évidents à trouver, la plupart d'entre eux sont repris d'anciens volets de la série.



# Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

**P**risoner of Ice est un jeu d'aventure traditionnel qui a fait ses preuves sur micro. Cela remonte déjà à quelque temps ; aussi les graphismes, qui paraissent vieillots aux yeux d'un joueur exigeant, ne rivalisent pas avec ceux des Chevaliers de Baphomet ou d'Ark of Time. Ils sont cependant dignes de figurer sur Saturn. L'action se déroule dans l'univers fascinant de Lovecraft, un écrivain de génie du début du siècle à qui l'on doit notamment *Le Mythe de Cthulhu*. L'aventure commence par un huis clos dans un sous-marin, quelque part au-delà du

Cercle polaire. Plusieurs membres d'équipage ont sombré dans la folie, et une créature mystérieuse s'en prend aux rescapés. Dans un premier temps, les actions à effectuer sont, dans l'ensemble, très logiques et les casse-têtes aisément résolubles. Par la suite, on n'échappe pas à quelques truc tordus (du style : trouver une aiguille qui fait un pixel et demi sur une table) — mais on n'atteint pas les sommets d'un Discworld. Le jeu est doté d'un système de sauvegarde automatique après les événements clefs. La mort pouvant frapper à tout moment, vous réaliserez très vite que ce n'est pas du luxe.



Que contient cette caisse mystérieuse ? Le propriétaire de cette Ranger l'a appris au dépend de sa vie.

Enfin, s'il s'agit d'une version japonaise, sachez que les dialogues sont intégralement en anglais, et font l'objet de sous-titres japonais. Un événement suffisamment rare qui mérite d'être souligné puisque, du coup, ce jeu se révèle accessible aux anglophones, nettement plus nombreux que les japonophones. Tout ça pour dire que je verrais bien ce jeu traduit dans sa langue d'origine : le français !

**Wolfen**

## Prisoner of Ice

date et lieu de sortie

**DISPONIBLE JAPON**

éditeur

**XING**

textes

**ANGLAIS/JAPONAIS**

genre

**AVENTURE**

Dialogues anglais sous-titrés en japonais

Une aventure basée sur *Le Mythe de Cthulhu*.

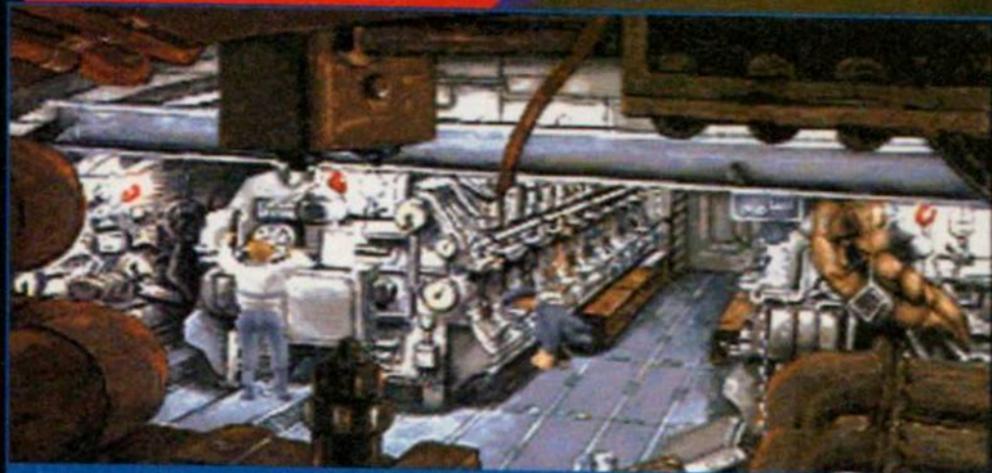
Sauvegardes automatiques.

Graphisme vieillot.

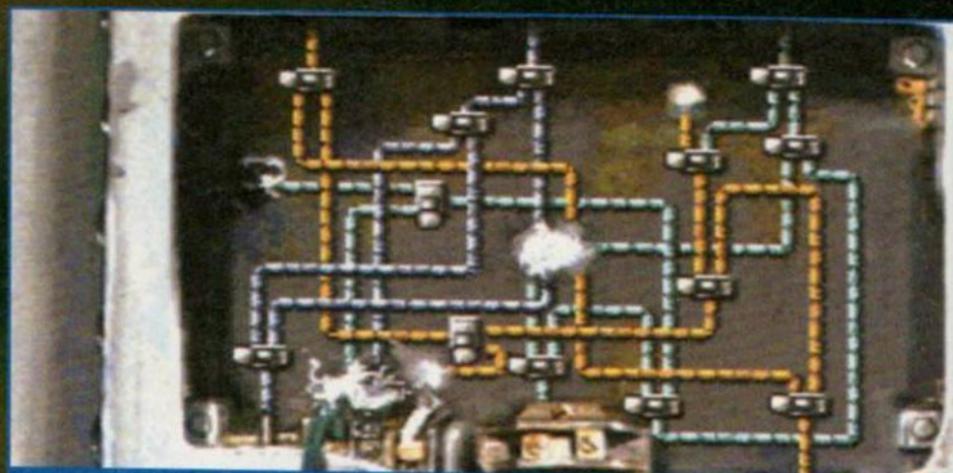
L'interface typiquement micro.

**Saturn**

# Prisoner of Ice



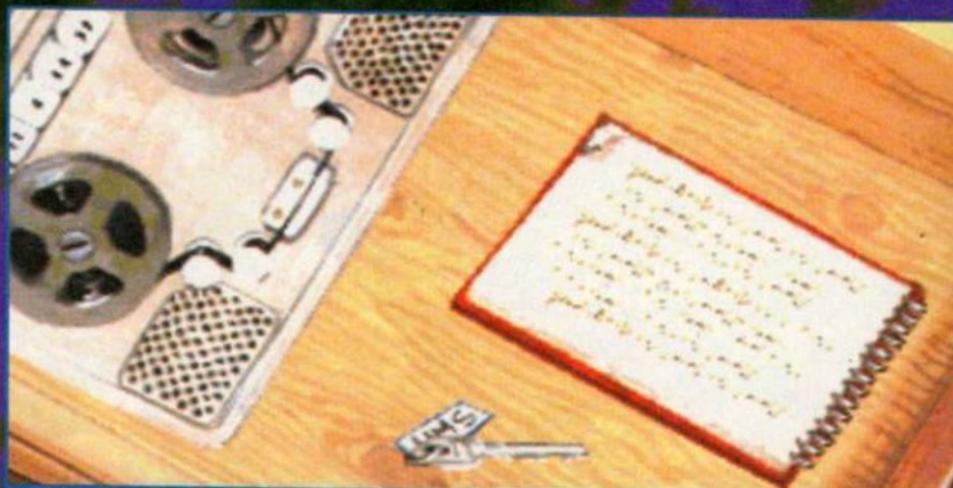
Prisoner of Ice est l'un des rares jeux japonais à proposer des dialogues en anglais.



Ce premier casse-tête est assez facile. Par la suite, ça se corse sérieusement.



Les séquences cinématiques marquant les événements importants sont plutôt réussies.



Classique : de nombreux gros plans vous permettent de voir, en détails, le contenu d'un tiroir ou d'une table.

**NOS ADRESSES**

**ST LAZARE**

5 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS  
(Face au métro 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 avenue Victor Hugo  
75116 PARIS - (M° V. Hugo)  
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD**

365 rue de Vaugirard  
75015 PARIS - (M° Convention)  
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**

C.ial Chelles 2 Nat.34  
77508 CHELLES  
Tél : 01 64 26 70 10

**VERSAILLES (78)**

16 rue de la Paroisse  
78000 VERSAILLES  
Tél : 01 39 50 51 51

**ORGEVAL (78)**

C.ial Art de Vivre Niv. 1  
78630 ORGEVAL  
Tél : 01 39 08 11 60

**CORBEIL (91)**

C.ial VILLABE - 91813 VILLABE  
Tél : 01 60 86 28 28

**LA DEFENSE (92)**

C.ial Les Quatres Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13

**BOULOGNE (92)**

0, av. du Général Leclerc - Nat. 10  
92100 BOULOGNE - M° Billancourt  
Tél : 01 41 31 08 08

**ANTONY (92)**

25 av. de la Division Leclerc N.20  
92160 ANTONY - (RER B)  
Tél : 01 46 665 666

**AULNAY (93)**

C.ial Parinor - Niv. 1  
93606 AULNAY SOUS BOIS  
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**

63 av. Jean Lalive Nat. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**

C.ial St Denis Basilique  
6 pas. des Arbalétriers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01

**CRETEIL (94)**

5 r. du G. Leclerc - 94000 CRETEIL  
(r. piétonne, Créteil Village)  
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**

30 bis av. de Fontainebleau  
94270 KREMLIN BICETRE  
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**

C.ial Val de Fontenay  
94120 FONTENAY SOUS BOIS  
(A côté de Toys r' us)  
Tél : 01 48 76 6000

**CHENNEVIERES (94)**

C.ial PINCE-VENT  
Nationale 4  
94490 ORMESSON  
Tél : 01 45 939 939

**CERGY PONTOISE (95)**

C.ial Cergy 3 Fontaines  
(face à la "tête dans les nuages")  
95000 CERGY  
Tél : 01 34 24 98 98

**TOULOUSE (31)**

14 rue Temponières  
31000 TOULOUSE  
(Angle r. St Rome)  
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**

44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**

52 Rue Esquermoise  
(la Tête dans les Nuages)  
59000 LILLE  
Tél. : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**

37 cours Guynemer  
60200 COMPIEGNE  
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**

44, 48 av. du Gén. De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 4004

**AMIENS (80)**

19 rue des Jacobins  
(Galerie des Jacobins)  
80000 AMIENS  
Tél : 03 22 97 88 88

**POITIERS (86)**

12 rue Gaston Hulin  
86000 POITIERS  
Tél : 05 49 50 58 58

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

\*VOIR MODALITES EN MAGASIN



**VOLANT  
MAD CATZ**

PlayStation 2  
**449F**

**ZERO  
PAD**

**99F**

**PAD  
ANALOGIQUE**

**199F**

PSX	<p><b>TOMB RAIDER II</b></p> <p><b>349F</b></p>	PSX	<p><b>BLOODY ROAR</b></p> <p><b>NEW</b></p>	PSX	<p><b>RIVEN LA SUITE DE MIST</b></p> <p><b>369F</b></p>	PSX	<p><b>CRASH BANDICOOT</b></p> <p><b>149F</b></p>
PSX	<p><b>WRECKIN' CREW</b></p> <p><b>349F</b></p>	PSX	<p><b>BATMAN &amp; ROBIN</b></p> <p><b>329F</b></p>	PSX	<p><b>STEEL REIGN</b></p> <p><b>269F</b></p>	PSX	<p><b>COOL BOARDER II</b></p> <p><b>329F</b></p>
PSX	<p><b>BUSHIDO BLADE</b></p> <p><b>329F</b></p>	PSX	<p><b>DIE HARD</b></p> <p><b>149F</b></p>	PSX	<p><b>MAXIMUM FORCE + GUN</b></p> <p><b>469F</b></p>	PSX	<p><b>TIME CRISIS + GUN</b></p> <p><b>549F</b></p>
NINTENDO 64	<p><b>NAGANO WINTER OL 98</b></p> <p><b>NEW</b></p>	NINTENDO 64	<p><b>NBA PRO 98</b></p> <p><b>NEW</b></p>	NINTENDO 64	<p><b>MORTAL KOMBAT MYTH</b></p> <p><b>479F</b></p>	NINTENDO 64	<p><b>DIIDY KONG RACING</b></p> <p><b>369F</b></p>

## GRANDE BRADERIE DES JEUX VIDEO

\*OFFRE VALABLE JUSQU'AU 28/02/98

### DES PROMOTIONS ALLANT JUSQU'À:

**PLAYSTATION**  
-50% SUR JEUX IMPORT (HORS NOUVEAUTES)

**NINTENDO 64**  
-30% SUR JEUX IMPORT 2 JEUX IMPORT D'OCCASIONS ACHETES = 1 ADAPTATEUR OFFERT

**SATURN**  
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS  
-30% SUR JEUX IMPORT (HORS NOUVEAUTES)  
-30% SUR JEUX NEUFS\*

**SUPER NINTENDO**  
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS  
-30% SUR ACCESSOIRES NEUFS  
-30% SUR JEUX NEUFS\*

**MEGADRIVE**  
-15% SUR JEUX D'OCCASIONS  
-30% SUR JEUX NEUFS\*

**ANIMAL VIRTUEL : 69F**

\*HORS EXCEPTION, VOIR LISTE EN MAGASIN

# 3615 SCOREGAMES

**OU PAR TELEPHONE**  
**08 36 685 686**

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINTEL

**MISE A JOUR QUOTIDIENNE !**

- ▶ PRIX DE VENTE DES JEUX
- ▶ LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- ▶ TRUCS ET ASTUCES
- ▶ COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- ▶ DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

**GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !**

2,23F TTC

## BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDICQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOI		48H	1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F	.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOI		24H	1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F	.....F
<b>TOTAL A PAYER</b>				

Chèque  Mandat

Carte bancaire

Expire le ..../...../.....

Signature : .....

LIVRAISON 24H CHRONO

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

# Over the World

**T**omba est le nom d'un jeune homme préhistorique, fougueux et plein d'entrain. Au cours de sa promenade, il se trouve confronté à de méchants cochons qui terrorisent le pays : à lui de les éliminer — le scénario n'a rien d'extraordinaire... Quant au principe du jeu, il est d'un classicisme à toute épreuve : le héros marche, saute, s'agrippe sur les parois... Petite « innovation » tout de même, notre perso peut évoluer sur plusieurs plans de jeu. L'ensemble fait penser à Wonderboy (Master System) et à PC Kid (Nec). Rien de bien neuf donc, serait-on tenté

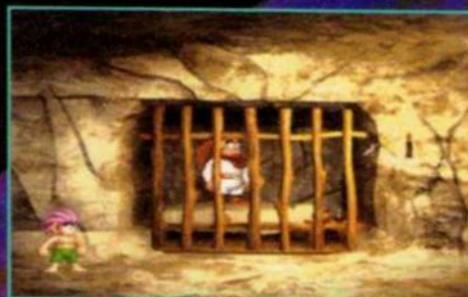


Dans les villages, on change de vue. On ne peut alors que dialoguer avec les habitants durant ces phases de jeu.

des personnages...) et aux titres de plate-forme fonctionne bien. Mais il est difficile de juger de la partie aventure, les textes étant en japonais. Cela étant, les énigmes sont relativement simples et on



Tomba s'agrippe n'importe où. Il peut, par exemple, se coller sur le mur de la maison.



Dans cette cellule, le prisonnier vous demande du feu. Un exemple, parmi d'autres, d'action à effectuer pour progresser.

petites maisons à explorer. Bref, on a un sentiment de profusion très agréable.

### Propre et net

Tomba! est relativement bien réalisé : les graphismes sont variés, les couleurs judicieusement choisies. La maniabilité est très bonne et l'on se prend rapidement au jeu. À noter que la version import dispose d'une notice dans laquelle sont traduits quelques termes japonais. Pratique bien qu'incomplet ! Il ne nous reste plus qu'à espérer une traduction en anglais ou en français pour rendre ce titre accessible à tous et en profiter pleinement. Il semble en tout point le mériter !

Leflou

## Tomba!

date et lieu de sortie

JAPON

éditeur

WHOO PEE CAMP

textes

JAPONAIS

genre

PLATE-FORME

Graphiquement agréable.

Profusion de petites missions à remplir.

Pas de défaut majeur.

# Tomba!

PlayStation

de dire à première vue...

Heureusement, le mélange d'éléments empruntés aux jeux de rôle (récolte d'objets, points d'expérience, rencontre avec

comprend assez rapidement à qui donner les objets récupérés. L'univers dans lequel évolue Tomba est vaste et chaque « niveau » dispose de salles cachées, de



Pour exploser le cochon, il faut lui sauter dessus. Un second saut l'enverra ensuite se fracasser contre un mur.



On peut visionner la position du héros dans l'univers. Une carte montre les divers villages et niveaux existants.

# Over the World

**A** l'occasion des dix ans de Rockman (Megaman en Europe), Capcom édite un jeu d'aventure entièrement en 3D, qui met en scène son personnage fétiche. L'idée est ambitieuse et le résultat à la hauteur : l'histoire accroche rapidement, sans doute grâce à l'univers assez proche du nôtre (en plus « cyber »). Enfin un jeu d'aventure qui ne se déroule pas dans un univers moyenâgeux peuplé de fées, d'elfes et de dragons ! Cet épisode mélange une action à la « Fade to Black-Tomb Raider » (vas-y Wolfen, hurle tout ton saoul !) à des dialogues et à une gestion d'objets et de



Visite chez un tailleur : Rockman aurait bien besoin d'un nouveau costume...

## Rockman Dash

date et lieu de sortie

**DISPONIBLE JAPON**

éditeur

**CAPCOM**

textes

**JAPONAIS**

genre

**AVENTURE/ACTION**

Personnages travaillés.  
Univers cohérent.

Certaines textures sont laides.  
Maniement particulier.

# Rockman Dash

PlayStation

pouvoirs propres aux jeux d'aventure. Ainsi Rockman se balade sur l'île, discute avec les flics, les commerçants, et accomplit des mini-quêtes pour progresser. Aucune surprise certes, mais une ambiance vraiment sympathique.

Première pour un jeu Capcom : on y trouve aucune scène cinématique tirée d'un dessin animé ou d'une Silicon Graphics. Les scènes de transition sont toutes en 3D temps réel (comme dans Crash Bandicoot). Cette unité graphique nous

plonge encore mieux dans l'univers de Rockman. Le seul point noir vient de la maniabilité : le joueur doit constamment régler l'angle de la caméra pour se déplacer. Pratique pour prendre des photos mais pour le player, c'est un peu « prise de tête »,

surtout pendant les affrontements. Il ne reste plus qu'à souhaiter une traduction en anglais ou en français pour profiter pleinement de ce jeu.

**Leflou,**  
Technoman.

## Exposition en images

Après un niveau consacré à la prise en main, Rockman se trouve en mauvaise posture. Sa copine le tire du pétrin à l'aide du navire volant, mais une avarie les force à atterrir sur une île...



On peut visiter toutes les boutiques dans la galerie marchande : disques, jouets et pâtisserie...



Le danger se trouve aussi sur les plafonds. Vas-y Rockman, te laisse pas faire !



Dans les « donjons », on trouve des coffres, souvent bien gardés, qui recèlent des trésors technologiques.

# Over the World

**S**orti l'an dernier sur Neo-Geo, ce jeu original était passé inaperçu. Heureusement, Twinkle Star Sprites, savant mélange de shoot'em up et de... puzzle, nous revient sur Saturn. Explications : l'écran est séparé en deux comme dans un Puzzle Game, et vous y affrontez des vagues de créatures plus farfelues les unes que les autres. Pour cela, vous dirigez un perso, choisi parmi quatorze fées, lutins et autres farfadets (« Sprite » : sorte de petit elfe ailé du folklore british), qui se défend avec son tir de base, des bombes et un R-Type Power (en laissant son doigt appuyé). Chaque ennemi

atteint explose alors, tout en détruisant ceux qui sont pris dans la déflagration ; lesquels peuvent en toucher d'autres par réaction en chaîne (traduite par un nombre de Hits). L'intérêt, c'est que chaque Hit se transforme en blast qui va pourrir la vie de l'adversaire. Mais si ce dernier est adroit et rapide, il peut le retourner à l'envoyeur. Par ailleurs, une jauge, en bas de l'écran, se remplit au fur et à mesure des Hits effectués. Lorsqu'elle est au max, vous pouvez (à l'aide du R-Type Power) envoyer une Boss Attack à l'ennemi. Et pendant qu'il s'occupe du Boss, vous continuez à lui gâcher l'existence ! Côté menu, vous avez plusieurs modes :



Les quatorze personnages qui vous sont proposés sont tous plus trognons les uns que les autres.

Story (vous ne jouez qu'avec l'héroïne du jeu) et Character (vous avez le choix parmi quatorze Sprites) pour jouer en solo ; tandis que le mode Deux joueurs vous permettra de lasser votre meilleur pote. À noter aussi l'existence d'un CD n° 2 qui contient tout un tas d'Art Works, DA et informations... en japonais. Pour finir, je n'attends qu'une chose : la version française !

Wonder

## Twinkle Star Sprites

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

ADK

textes

JAPONAIS

genre

SHOOT'EM UP/PUZZLE

Le concept de base.

Le côté duel.

C'est Fun !

Le CD bonus.

Quelques légers ralentissements.

C'est pas en VF.

# Twinkle Star Sprites

Saturn



Quand vous subissez une Boss Attack, rien de tel qu'une p'tite bombe pour la renvoyer dans ses pénates.



Chaque personnage possède son propre tir, ses propres bombes et sa propre Boss Attack !

PAR LE SCENARISTE DE "SCREAM"

Certains secrets peuvent tuer...

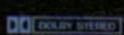
# SOUVIENS-TOI... L'ÉTÉ DERNIER

(I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER)

Mandalay Entertainment présente une production NEAL H. MORITZ le film de JIM GILLESPIE "SOUVIENS-TOI ... L'ÉTÉ DERNIER" (I KNOW WHAT YOU DID LAST SUMMER) Avec JENNIFER LOVE HEWITT SARAH MICHELLE GELLAR RYAN PHILLIPPE FREDDIE PRINZE, JR. JOHNNY GALECKI BRIDGETTE WILSON Music supervisor ALEX STEYERMARK Musique de JOHN DEBNEY Montage STEVE MIRKOVICH, A.C.E. Production designer GARY WISSNER Directeur de la photographie DENIS CROSSAN, B.S.C. Producteur exécutif WILLIAM S. BEASLEY D'après le roman de LOIS DUNCAN Scénario KEVIN WILLIAMSON Produit par NEAL H. MORITZ, ERIK FEIG et STOKELY CHAFFIN Réalisé par JIM GILLESPIE

actuellement

mandalay sdds



Bande Originale du Film  
COLUMBIA disques

Distribué par COLUMBIA TriStar FILMS (FRANCE) S.A.



# Over the World

## Aero Gauge

## Sohkyu Gurentai

Wonder

## Textoth Ludo

## Zap! Snowboarding Trix 98

machine
NINTENDO 64
éditeur
ASCII
texte
ANGLAIS

machine
PLAYSTATION
éditeur
EIGHTING/RAIZING
texte
JAPONAIS

machine
SATURN
éditeur
PAI/FALCON
texte
JAPONAIS

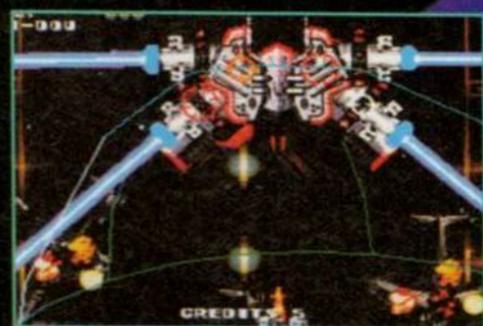
machine
SATURN
éditeur
TV TOKYO
texte
JAPONAIS

C'est avec une impatience non feinte que j'attends F-Zéro X. Alors, pour patienter, voici Aero Gauge. Comment ça ? T'es pas fou, lui ! Surtout, patientez encore et encore... Aero Gauge n'est qu'un lamentable clone de WipEout et de F-Zéro. Un jeu minable, pourri, honteux et, en plus, cher ! Oui, je suis énervé, et il y a de

Sohkyu Gurentai est de retour ! Après l'arcade et la Saturn, c'est la PlayStation qui reçoit ce shoot'em up vertical de Eighting/Raizing (l'éditeur de

Textoth Ludo fait partie de la pléthore de jeux basés sur des cartes façon « Magic : l'assemblée ». Hélas, il est loin d'égaliser les autres réalisations

L'édition 98 de Zap! Snowboarding Trix est arrivée. C'est un petit événement, compte tenu de la médiocrité



quoi quand on passe des niveaux et qu'on double des adversaires sans même toucher le paddle (il m'a juste suffi d'accélérer). Beurk, beurk et rebeuuurk ! Ne vous laissez pas abuser pas ce sous-produit de m...

Battle Garegga qui continue à cartonner au Japon deux ans après sa sortie). Ne connaissant pas la borne d'origine, j'étais curieux de voir à quoi ressemblait ce jeu dont on m'avait beaucoup parlé sur Saturn. Hélas, j'ai vite déchanté ! Les graphismes sont moches et pixellisés, et l'action n'a aucune pêche, ce qui est rédhibitoire (j'en connais qui vont rire) pour un

du genre : graphismes moyens, possibilités plutôt restreintes. En fait, le mode Scénario est peu convaincant, mais c'est surtout dans le mode Multijoueur que ce genre de titre est censé être le plus intéressant. Hélas, même s'il est possible

du premier volet. Curieusement, les qualités et les défauts se sont inversés d'un volet à l'autre. Ainsi, l'aspect Stunt, qui faisait la force du premier, est devenu trop compliqué, et la course, désastreuse avant, est maintenant devenue le point fort du jeu. Enrichi graphiquement, Zap! Snowboarding Trix est, malgré tout, loin de rivaliser avec Steep Slope Sliders.

Leflou

Wolfen



d'incarner huit personnages différents, les interactions entre les différents adversaires sont trop limitées, et on a plus l'impression de jouer chacun de son côté. Dommage, car le design des cartes et des héros était réussi...

## Tales of Destiny

machine
PLAYSTATION
éditeur
NAMCO
texte
JAPONAIS

Wouah, ils ont fait fort ! pense-t-on en découvrant le D.A. d'intro. C'est que ce RPG est « designé » par le grand mangaka Inomata.

Reyda

de l'étranger



Et ça se voit ! Allez, commençons une partie. Hum... c'est bien un écran PlayStation ? Euh, oui, ça a l'air rigolo mais... jouons un peu histoire de voir les combats. Amusant, on se bat comme dans un jeu d'action, à l'instar de Princess Crown ! Finalement, ça distrait une heure ou deux mais la réalisation est vraiment décourageante, surtout quand on sait qu'il y a mieux sur Super Nintendo pour dix fois moins cher. Ça ne valait pas le coup de nous faire attendre si longtemps pour ça, monsieur Namco. En tout cas, on ne l'achètera pas. Ça vous apprendra à sortir les jeux à temps !

Reyda

## Twin Cobra 2 Plus

machine	SATURN
éditeur	NAXAT
texte	
<b>EST-CE IMPORTANT ?</b>	

C'est avec joie que j'ai vu arriver sur le bureau du rédac chef ce Twin Cobra 2 Plus — Twin Cobra (premier du nom) étant l'un des plus célèbres shoot verticaux de l'histoire. Sorti en B7, ce jeu a gagné ses lettres de noblesse avec une

superbe adaptation sur PC Engine (faussement nommée Tiger Heli par les importateurs de l'époque !). La suite est apparue l'an dernier en arcade où elle aurait mieux fait d'y rester : jugez plutôt. Ma joie a fait rapidement place à une colère sans nom. Les graphismes sont encore plus laids que ceux du tristement célèbre gang de la bande noire de la Mega Drive (que l'on retrouve d'ailleurs).



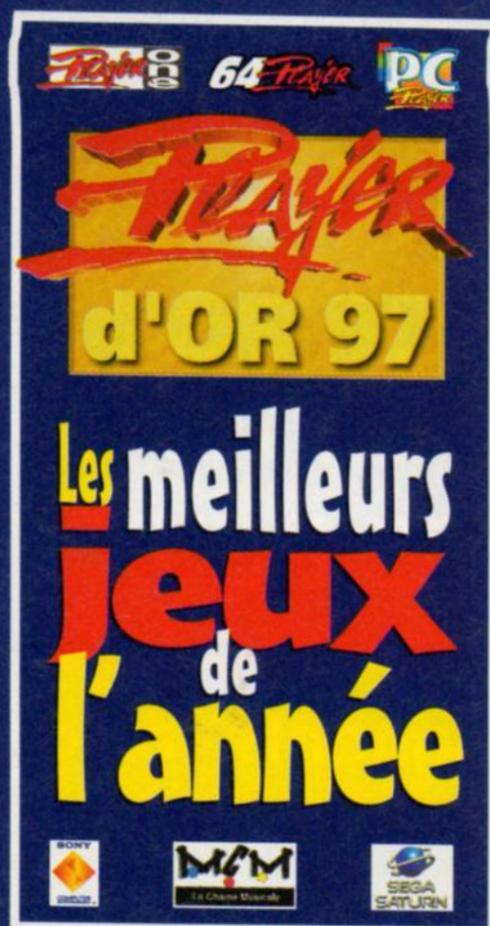
Certains sprites auraient pu être dessinés par un enfant en bas âge. Quant à l'action, elle n'est pas mieux. Le système de tir est le même que le jeu de B7 et vous pouvez utiliser jusqu'à... un vaisseau ! Et comme les musiques (euh... les bruits) sont du même tonneau, c'est à se demander si cette conversion n'a pas été programmée, dessinée et « musiquée » par la seule et même personne (comme pour les jeux de la préhistoire). Le pire, c'est que cette daube va être vendue 400 francs alors qu'on trouve largement mieux en domaine public (gratuit) sur micro. À éviter absolument !

Wonder

# Les meilleurs jeux de l'année 1997

## PLAYER d'OR 97

Les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC.



Le magazine + la K7 vidéo, 42 F.

Sur la K7 vidéo, l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MC

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnelle  
En vente chez tous les marchands de journaux.

# 32 OU 64 BITS ?

## CD-ROM OU CARTOUCHE ?

## AVENTURIÈRE SEXY OU PLOMBIER MOUSTACHU ?

**NE CHOISISSEZ PLUS...  
GAGNEZ LES DEUX CONSOLES DU MOMENT !!!**

Les gagnants\* reçoivent **DEUX** consoles,  
une PlayStation et une Nintendo 64

**36.15 PLAYER ONE**  
**ou 08 36 68 77 33**

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



LES TESTS DÉCODÉS

PlayStation

- Bloody Roar 72
- NHL Powerplay 98 88
- Steel Reign 88
- Shadow Master 89
- Extreme Snow Break 89

Saturn

- Winter Heat 80
- NHL 98 86
- NBA Live 98 86

Nintendo 64

- Nagano Winter Olympics 76
- NBA Pro 98 82
- Mischief Makers 88

Super Nintendo

- Arkanoid doh it again 86

Game Boy

- Wave Race 84
- Turok 87

Séquences

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

Données techniques

Type de console

Nom du jeu testé

Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction

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

Encadré texte

Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

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

The screenshot shows a magazine page for 'NBA PRO 98' on the Nintendo 64. The page is divided into several sections: 'Introduction', 'LA CAMÉRA MANUELLE', 'LES STATISTIQUES', 'LES VUES', 'GRAPHISME', 'ANIMATION', 'SON', and 'JOUABILITÉ'. A large '82' score is prominently displayed in a yellow circle. Annotations with lines pointing to the page include: 'Type de console' pointing to 'Nintendo 64', 'Nom du jeu testé' pointing to 'NBA PRO 98', 'Introduction' pointing to the top left text, 'Encadré texte' pointing to the 'LA CAMÉRA MANUELLE' section, 'Séquences' pointing to the 'LES STATISTIQUES' section, 'Données techniques' pointing to the 'GRAPHISME' section, and 'Note' pointing to the '82' score.

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 !

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

# BLOODY ROAR

Après des mois de calme plat, la baston en 3D revient en force. Et cette fois, point d'enchaînements compliqués ou de calculs savants : réflexes et sens du combat suffisent.



**D**éveloppé par des programmeurs qui ont fait leurs premières armes avec des jeux de tir, Bloody Roar a d'abord été un jeu d'arcade accrocheur qui reprenait les systèmes de Virtua Fighter et Fighting Viper avec, toutefois, un petit ajout : les personnages pouvaient se transformer en loup-garou et consorts. Le public japonais accueillait la borne à bras ouverts, le succès fut immédiat : animation très rapide, coups nombreux et originaux,

gnent les actions d'éclat, mais l'animation est si rapide, la musique si nerveuse et excitante, jouée sur un tempo d'enfer, que l'on se positionne sur le mode agressif d'emblée, celui qui met l'adrénaline au centre du combat. Oui, Bloody Roar est semblable à l'arcade, et possède en plus ce qu'on attend d'un jeu pour console de salon : du mode Entraînement (très complet) au mode Survie, en passant par les multiples options, rien ne manque. Un nouveau mode nommé Beast Rave, qui



## UKEMI

Nom donné aux « brise-chutes » dans les arts martiaux japonais. Cette action, à réaliser avec les boutons Carré + Croix, permet de se redresser lorsqu'on s'est fait propulser en l'air. Mais attention au repêchage !

jouabilité instinctive... Aussi, lorsqu'une conversion console a été envisagée, nous étions en droit de demeurer sceptiques. Mais le résultat est là, sous nos yeux : Bloody Roar sur console est presque supérieur à la version arcade !

Non seulement les graphismes sont colorés, éblouissants, avec des jeux de lumière et des flashes qui souli-



Se transformer rend (presque) invulnérable — en plus de repousser l'ennemi s'il est au contact. Ça calme !

## DASH ATTACK

Les attaques effectuées en pleine course, couramment appelées « Dash », sont les plus novatrices : c'est du jamais vu dans un jeu de combat ! Agressives et flexibles, elles sont l'apanage des bons joueurs.

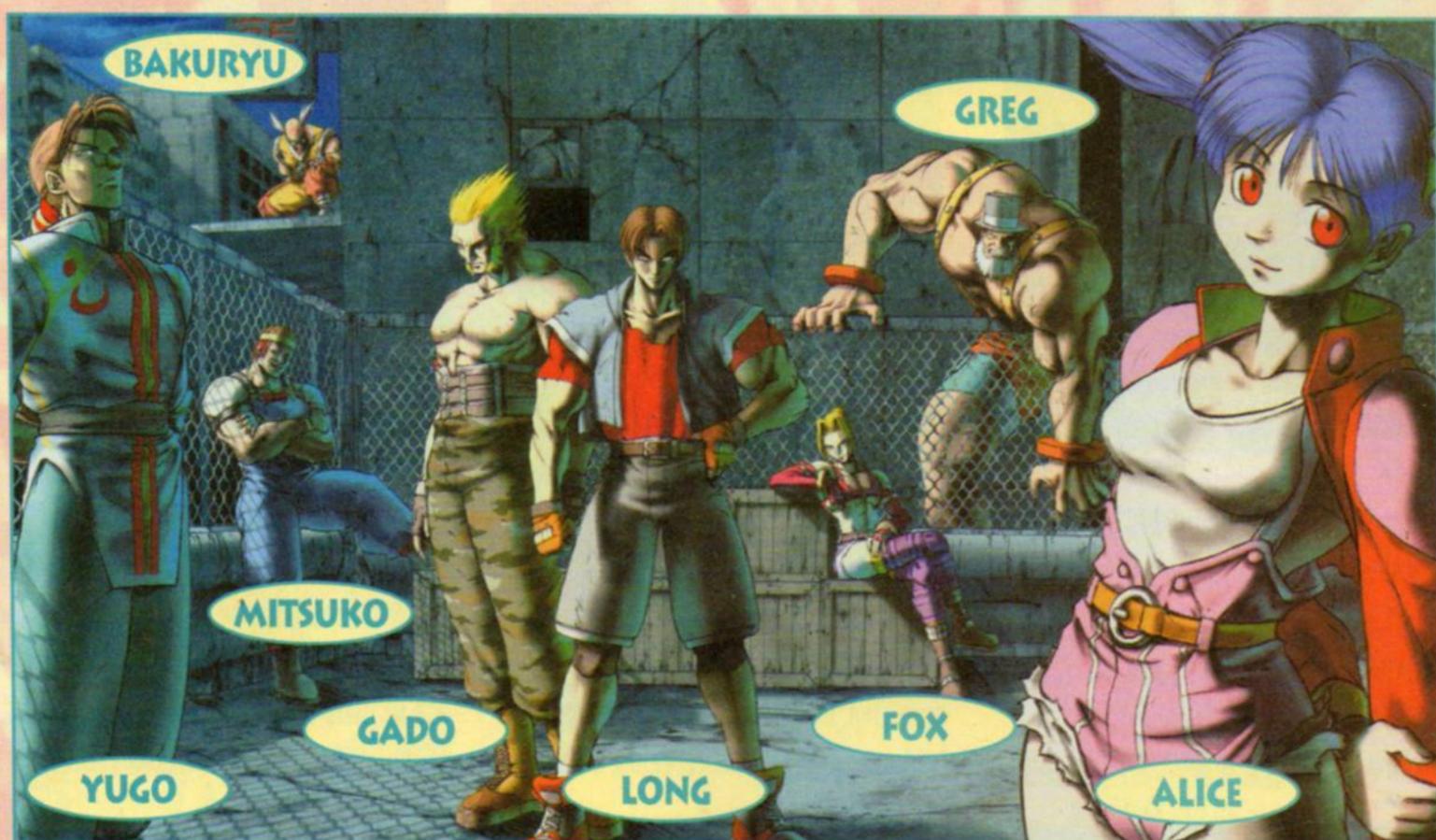


# Pourquoi la bête écrase l'homme...

Dans Bloody Roar, les personnages humains sont agiles et rapides, sans exception. Vous pouvez vous tirer de toutes les situations en usant de votre mobilité. Seulement, sachez que la bête est la plus forte. Lorsque vous vous transformez, votre masse musculaire augmente, vos attaques se multiplient : griffes et crocs peuvent infliger des dégâts



douloureux. Vous disposez de coups supplémentaires (bouton O). Et vous décollez beaucoup moins haut lorsqu'on vous fait quitter le sol. En revanche, vous propulsez l'ennemi bien plus haut lorsque c'est vous qui cognez. Votre puissance de saut augmente également. Vous avez donc tout intérêt à vous transformer tout de suite, alors ? Pas si sûr...

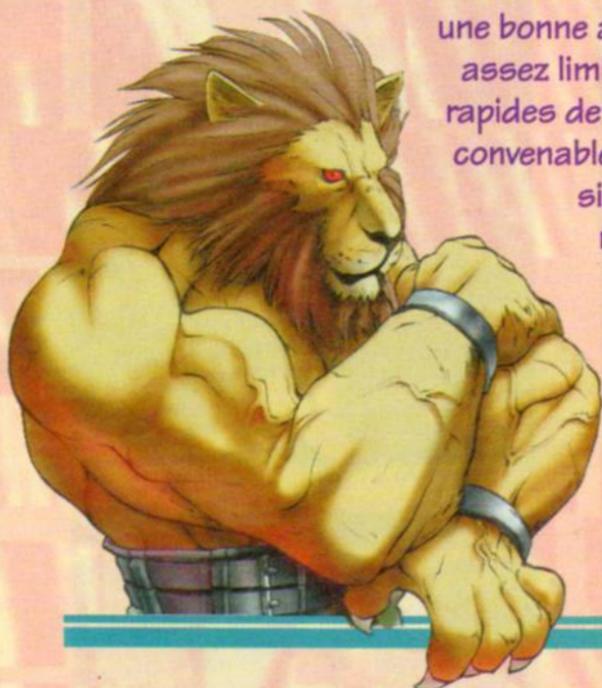


## NEUF BÊTES DE COMBAT

Les personnages sont différents en style, poids et taille. Si Bakuryu, le vieux ninja, petit et léger est difficile à toucher, ses coups ont une portée limitée. Greg est, lui, adepte des projections en tous genres ; ses grands bras ont tôt fait de vous saisir ! Mais il peine également à mi-

distance. Mitsuko est un personnage très vif qui possède une bonne allonge ; toutefois ses enchaînements sont assez limités. Fox est difficile à manier : ses coups rapides demandent beaucoup d'astuce pour toucher convenablement. Alice est peut-être le perso le plus simple à manier : agile et rapide, elle manque seulement de projections.

Long est également très polyvalent, mais il faut varier ses Combos car elles ne surprennent qu'au début. Gado et Yugo, enfin, se valent largement et sont les plus proches du « standard habituel ». Commencez par eux !



Long assène cette série de coups de poing directement après un casse-garde. Il est pourtant facile de s'en dégager...

permet des Combos très longues après la métamorphose, a été ajouté, ainsi que des options cachées qui viennent relancer l'intérêt du jeu. Mais même sans ces ajouts, la réalisation est tellement réussie qu'on ne peut que saluer les programmeurs qui nous ont offert ce bijou.

Comment vous décrire ce jeu de baston grandiose ? Eh bien, commençons par le commencement : comme dans tous les autres, vous devez battre votre adversaire (machine ou humain) en combat singulier, en utilisant vos poings, pieds ou autre partie du

corps qui peut faire mal. Si vous le mettez KO en vidant sa barre de points de vie à plusieurs reprises, vous gagnez le duel. Sur ce schéma de base viennent se greffer des tonnes de variations. D'abord, vos personnages peuvent courir et bondir à l'envie. Ils ont accès à des techniques défensives : deux fois Bas pour éviter les coups au-dessus de la ceinture ; Arrière-Avant pour se dégager d'un enchaînement qu'on est en train de parer ; Carré + Croix pour se redresser lorsqu'on est projeté en l'air, et enfin le coup « Gard/Attack »



La vue subjective du mode Watch permet d'admirer les superbes monstres de très près. Appréciez les détails.

en empêche. Il faut apprendre à placer instinctivement vos Combos, feindre des coups pour voir comment réagit l'adversaire, le déboussoler en lançant des attaques au corps à corps et les arrêter aussitôt (bouton R1 pendant un enchaînement). Dans Bloody Roar, tous les réflexes que vous avez accumulés depuis des années grâce aux autres jeux de baston vont enfin être mis à l'épreuve.

Abordons enfin « le plus » qui place définitivement ce jeu au-dessus de la mêlée : la possibilité pour votre personnage de se métamorphoser, en pressant un bouton dédié. Comment ? La jauge Beast, située sous la barre

## Mais pourquoi l'homme peut vaincre !

C'est un point crucial : pour vaincre en quelques coups seulement, il faut attendre le moment précis où l'adversaire, en manque de points de vie, se métamorphose. C'est juste après la transformation qu'il est le plus vulnérable, car soit il va



chercher à attaquer sans relâche pour en finir vite, auquel cas vous devrez contre-attaquer, soit il se mettra lui-même en posture de défense pour mieux récupérer. Jouez sur les projections, les contres ou les esquives pour le déboussoler et gagner le round. Pensez aussi que la transformation n'est pas définitive : à chaque coup que vous placez, la barre « Beast » se vide jusqu'à ce que l'ennemi reprenne sa forme initiale. Profitez-en pour l'achever !



## SANGLANTES PROJECTIONS

Une des caractéristiques les plus impressionnantes de Bloody Roar est la violence des projections. Pleines de hargne, celles des humains nous feraient presque oublier Tekken : hélas, luxations et torsions ne figurent pas au programme. Mais rassurez-vous, les prises sont ici très simples à effectuer, et certaines peuvent même être enchaînées à des coups de base pour surprendre un adversaire en garde. Sous la forme animale, il faut avouer que c'en est presque effrayant : les griffes entaillent, les mâchoires se referment sur des abdomens sanguinolents, avant de faire valser les corps sur plusieurs mètres. Du grand spectacle !

individuelles : au total, plus de 80 façons de frapper, enchaîner, projeter. Le rêve ! Comme l'offensive est au centre du jeu, Bloody Roar fait beaucoup plus appel aux réflexes et à votre rapidité de décision qu'aux tactiques simplissimes rencontrées d'ordinaire — du genre : « s'il saute pour éviter la boule, je fais un dragon. » Ici, pas de stratégie, la vitesse vous



Aucun coup apparenté aux « boules de feu » ne figure ici. Il existe toutefois des ondes de choc comme celle de Mitsuko.



Le menu d'options vous permet de jouer avec des SD. Des options cachées apparaissent également au fil du jeu.

de vie, grimpe au fil des coups, et lorsqu'elle clignote, vous pouvez presser ce bouton pour déchaîner la bête qui sommeille en vous : loup-garou, renard-garou, taupe-garou... Cela dépend de votre personnage. En plus de ses coups de base, qu'il conserve, de nouvelles façons de frapper font leur apparition : ongles acérés et crocs démesurés sont utilisables en

## BLOODY ROAR

100

95

90

85

80

75

70

65

60

55

50



Tous les personnages possèdent un coup qui, à l'instar de Fighting Vipers, permet de parer et contrer instantanément.



Uriko, le boss, est facile à battre avant transformation. Attention toutefois à sa tempête d'éclairs. Mieux vaut jouer les projections.

pressant ce bouton dédié. On peut mixer les coups de trois sorte (poing, pied, griffes), et donner naissance à de nouveaux enchaînements. Non seulement vos capacités sont décuplées, mais en plus vous récupérez un certain nombre de points de vie : la barre blanche accolée à votre jauge de vie se remplit petit à petit. Une fois



Achievez votre ennemi avec une bonne patate, et vous le verrez exploser les murs ! (On peut désactiver cette option.)

transformé, vous pouvez donc chercher à massacrer l'adversaire de plus belle, ou bien vous occuper de votre santé en vous protégeant, jusqu'à être guéri. La gestion des points de vie est donc un peu plus intelligente que dans les autres jeux, car la perte de vie n'est pas irréversible.

Bloody Roar fait partie de ces jeux qui ne finissent jamais leur vie au fond d'un tiroir. Sa grande diversité, le nombre important de variations lors des combats font que, malgré le peu de persos disponibles, il possède une excellente durée de vie. C'est LE jeu de baston du moment, qui renouvelle le genre avec brio, tout en étant accessible aux non-initiés.

Reyda



## AERIAL

Certaines attaques sont principalement destinées à soulever l'ennemi, afin de lui assener une Combo avant qu'il ne retouche terre. La plupart sont accessibles après la commande Bas, Bas, qui permet de se plaquer au sol.

## GRAPHISME

Des effets de lumières surprenants, des persos brillamment modélisés.

94%

## ANIMATION

Détaillée et rapide. Seul Tobal 2 peut prétendre faire mieux.

95%

## SON

Les musiques arrachent. Les cris et les grognements sont convaincants.

92%

## JOUABILITE

Un autre point fort du jeu. Même ma copine arrive à se défendre !

94%

## en résumé

Bloody Roar est à des lieues des autres jeux de baston : violent, fulgurant et tellement speed qu'on croit jouer à un shoot'em up !

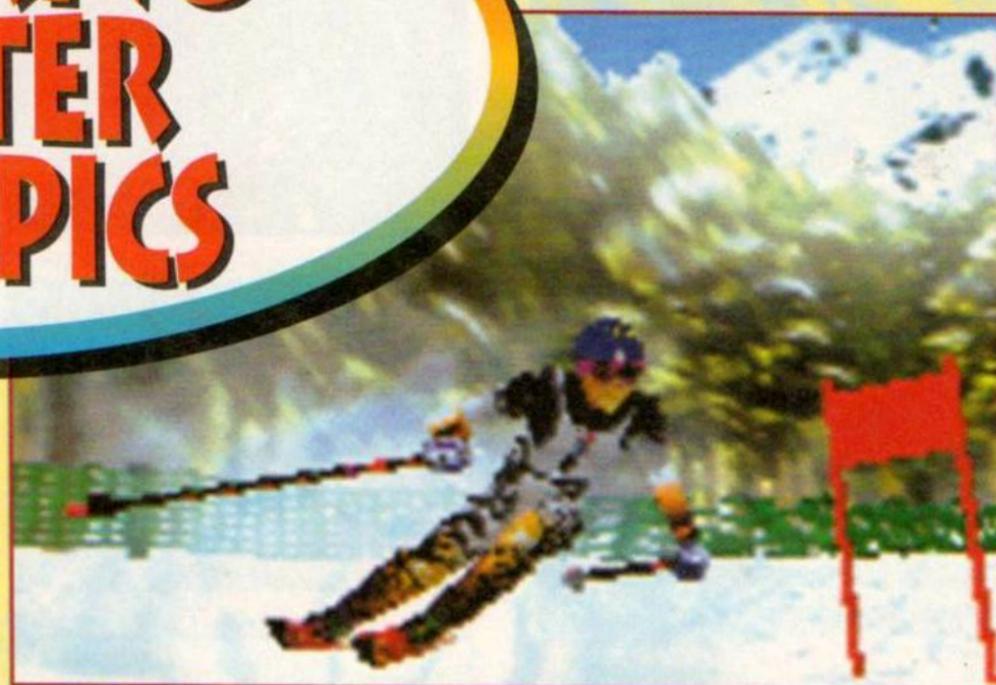
PLAYER FUN  
96%

AB C D E F

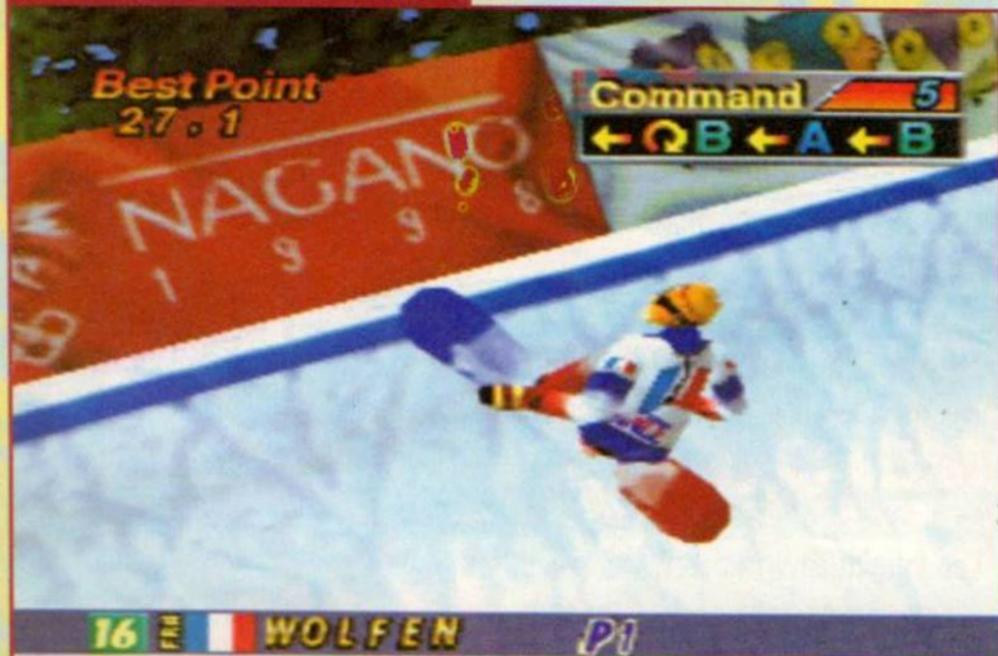
# NAGANO WINTER OLYMPICS

## Nintendo 64

À l'heure où le monde des consoles subit une invasion massive de softs de glisse, Konami se démarque en proposant le titre officiel des Jeux olympiques d'hiver de Nagano.



**A** chaque grand événement sportif, en particulier le Mondial et les J.O., les éditeurs s'arrachent la licence pour développer LE jeu officiel. En règle générale, force est de constater que ce type de soft est rarement synonyme de qualité — bien que la tendance semble s'inverser depuis quelque temps. En ce qui concerne Nagano Winter Olympics, il ne fait guère de doute qu'il est digne de se parer du symbole olympique des cinq anneaux entrelacés : voyons pourquoi. Par bien des aspects, Nagano Winter Olympics (NWO) rappelle le fameux International Track & Field (IT&F), qui a marqué l'été 96. D'abord, à l'instar



La pratique du half-pipe demande beaucoup d'entraînement. Les combinaisons des sauts complexes sont galère.



Lors de l'épreuve du half-pipe, vous déterminez à l'avance votre programme de sauts à enchaîner.

plutôt mitigées. Si la plupart des épreuves sont assez faciles à maîtriser, d'autres, à l'image du ski artistique ou du saut à skis, font vivre un enfer au joueur, et ce malgré le résumé des commandes qui s'affiche

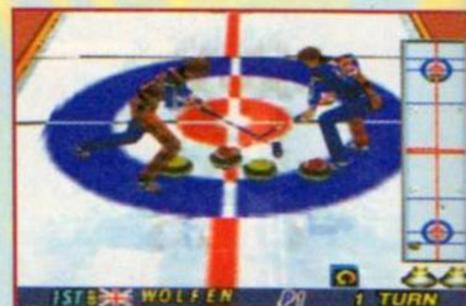


Le saut à skis prend en compte plusieurs paramètres (vent, angle, réception), qui tous ont une incidence sur vos performances.

de ce dernier, c'est un jeu généraliste qui regroupe douze des principales disciplines de ces Olympiades hivernales. Au menu, on retrouve l'incontournable descente, le snowboard (représenté pour la première fois aux J.O.), les spectaculaires sauts à skis et bobsleigh, le très déroutant curling, et bien d'autres encore. Ensuite, NWO se caractérise par sa convivialité puisqu'il permet de réunir quatre joueurs. Toutefois, quelle que soit la discipline pratiquée, on est loin du bourrinage qui caractérisait IT&F, y compris dans les épreuves de patinage de vitesse.

Lorsque l'on se lance dans le vif du sujet, les premières impressions sont

avant chaque essai. En ce qui concerne les disciplines alpines (descente et slalom géant), il n'y a pas de souci majeur. Il faut juste savoir que les carres ne servent quasiment à rien, si ce n'est à perdre du temps. Toutefois avant de flirter avec les



Le curling, seul sport collectif parmi les douze épreuves, constitue la véritable surprise de Nagano Winter Olympics.

records, il est indispensable de travailler les trajectoires en frôlant les portes, afin de grappiller les indispensables dixièmes de secondes. Le slalom de snowboard obéit globalement aux mêmes règles que les deux disci-

## Avis de skieurs débutants

**CHON :** « Passées les premières parties un peu laborieuses, Nagano Winter Olympics se révèle vite très fun. Je regrette pourtant l'absence d'un championnat comprenant toutes les épreuves, ainsi que celle du combiné nordique et du biathlon.

Domage également que les performances effectuées en championnat ne soient pas sauvegardées. Malgré ces reproches, NWO reste un jeu très prenant, et plus fin qu'un Track & Field. En tout cas moins axé "bourrinage" ; ce n'est pas plus mal (pour les paddles) ! »

**WONDER :** « J'ai toujours aimé les jeux "multi-épreuves" », et ce Nagano Winter Olympics sur N64 ne déroge pas à la règle. Le thème des J.O. d'hiver change des sempiternelles épreuves d'athlétisme. Ce que j'apprécie, c'est le côté technique des épreuves qui sont largement moins "bourrines" que d'habitude. En revanche, il est dommage que le ski nordique ne soit représenté que par le saut à skis (où est le ski de fond ?). »

plines précédentes. En revanche, le half-pipe, seconde discipline de snowboard, n'a rien à voir. Vous établissez votre propre programme en choisissant huit figures parmi les vingt-deux proposées. Lors de chaque saut, vous devez alors réaliser des enchaînements en vous servant de deux boutons et du paddle analogique. Vient ensuite le saut à skis qui s'avère être la discipline la plus spectaculaire et prenante, à condition toutefois d'être capable d'arriver au bout du tremplin sans se vautrer. Lorsque l'on a compris que le départ

**RANKING**

SPEED SKATING / 1500m			
1	WONDER	1:48.52	GOLD
2	WOLFEN	1:48.58	GOLD
3	CHON	1:48.79	GOLD
4	MAHALIA	1:48.90	GOLD
5	LYONEL	1:48.98	SILVER

CANCELLED

THE XVIII OLYMPIC WINTER GAMES, NAGANO 1998

La chute des records se joue vraiment à peu de chose.

Best Time 1:49.84  
Total Time 1:49.84

REPLAY  
16 WOLFEN 1:49.84

Les reflets des patineurs sont très bien gérés.

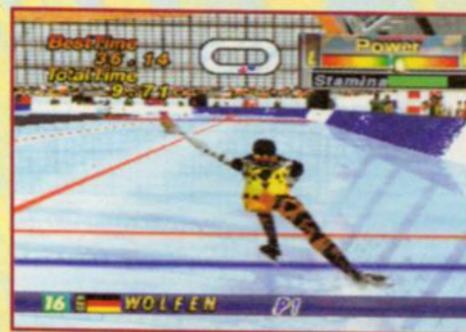
s'effectue avec la manette analogique orientée vers le bas, et que l'impulsion doit être retardée au maximum, on s'offre alors d'excellentes sensations. On pouvait craindre que le patinage

de vitesse soit bourrin, en fait il n'en est rien. La vitesse est gérée par un timing assez lent mais régulier, en rythme avec les « foulées » du patineur. Il convient néanmoins de doser son effort pour tenir la distance.

## LES DOUZE DISCIPLINES



Ski alpin (descente)



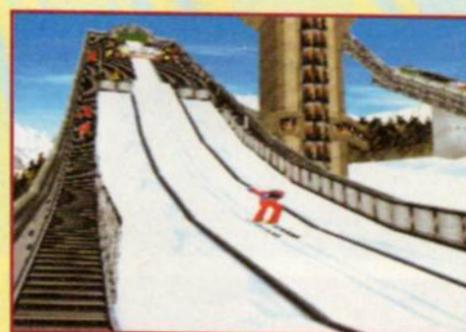
Patinage de vitesse (500 m)



Snowboard (half-pipe)



Saut à skis artistique



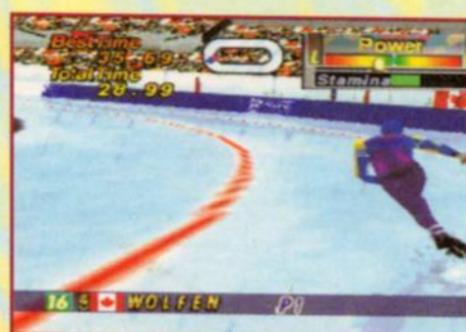
Saut à skis (tremplin 90 m)



Luge



Snowboard (slalom géant)



Patinage de vitesse (1500 m)



Ski alpin (slalom géant)



Bobsleigh



Curling



Saut à skis (tremplin 120 m)

**AWARDS**

CHAMPIONSHIP MODE

GOLD	SILVER	BRONZE
1	1	1

Alpine Skiing / DOWNHILL

GOLD	SILVER	BRONZE
3	1	1

Alpine Skiing / GIANT SLALOM

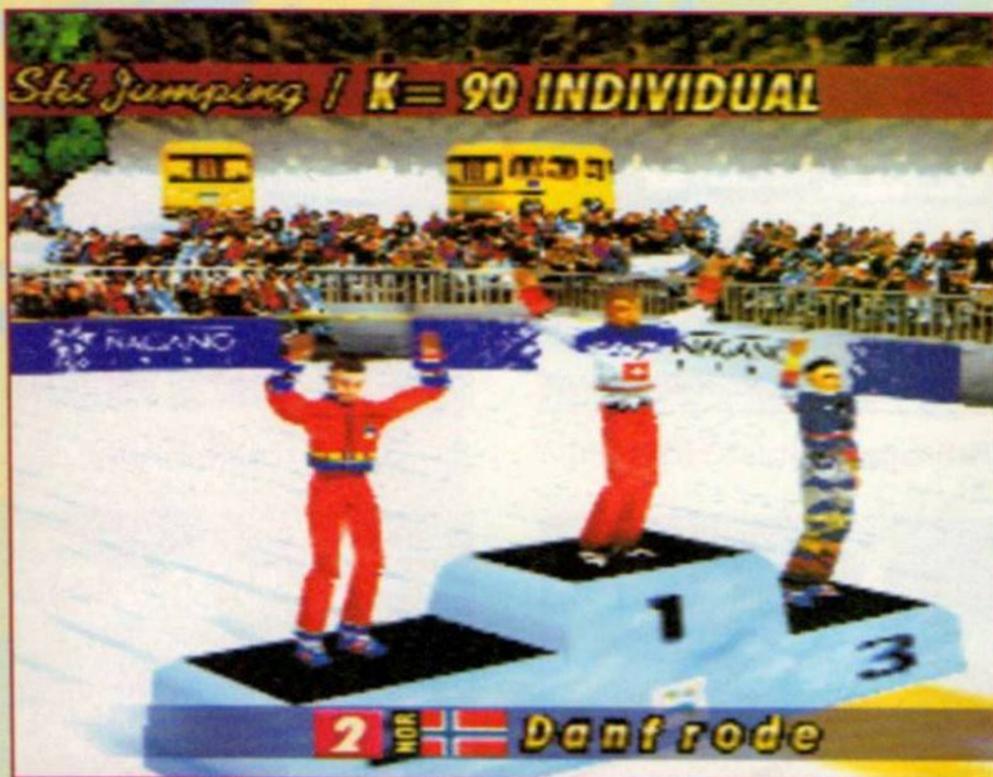
GOLD	SILVER	BRONZE
3	1	2

THE XVIII OLYMPIC WINTER GAMES, NAGANO 1998

Pour assister au générique de fin, vous devez obtenir des médailles dans toutes les disciplines.



La chute d'un record est saluée par des manifestations de joie. Une telle performance en saut à skis frise même le surréaliste.



Bien entendu, toutes les épreuves s'achèvent par la traditionnelle remise des médailles sur le podium.

## LES « VAUTRES »



➤ Même chose pour la prise de vitesse en bobsleigh, ou en luge, qui est primordiale pour réussir un bon chrono. Plus que l'acharnement sur les boutons de vitesse, c'est la régularité du rythme qui prévaut. Ensuite, *alea jacta est*, il faut utiliser les bordures à la limite du retournement pour péter les chronos. Enfin, la bonne idée de Konami a été d'inclure un sport collectif pour disputer des matches entre plusieurs joueurs : le curling a été choisi. Ne riez pas, vous vous rendrez très vite compte que cette espèce de pétanque sur glace est carrément prenante.

### PAS DE FLOU ARTISTIQUE !

Bref, une fois passée le stade de la « domestication » de l'interface, on est alors en mesure d'apprécier pleinement les qualités de NWO. Dans le domaine esthétique, il faut reconnaître que les graphismes ne souffrent pas de ce flou si caractéristique à bon nombre de titres N64. Ce jeu a suscité un tel engouement à la rédaction qu'on ne saurait que trop vous le recommander. Dernier détail : sachez que Nagano sur PlayStation devrait sortir sensiblement en même temps. Malheureusement, Konami n'a pu nous fournir une version testable à temps pour ce numéro. Rendez-vous donc le mois prochain...

Wolfen

## Nintendo 64 NAGANO WINTER OLYMPICS

développeur  
**KONAMI**  
éditeur  
**UBI SOFT**  
textes  
**ANGLAIS**

genre  
**J.O. D'HIVER**  
joueur(s)  
**1A4**

sauvegarde  
**OUI**  
continue  
**OUI**

difficulté  
**MOYENNE**  
durée de vie  
**EXCELLENTE**

prix  
**A B C D E F**

PLAYER FUN  
**95%**

### en résumé

**Nagano Winter Olympics constitue une bonne alternative face aux nombreuses simulations de glisse qui arrivent en ce moment.**

### GRAPHISME

Les décors sont de bonne facture ; idem pour les athlètes.

**93%**

### ANIMATION

L'animation est globalement excellente. Un cran moins bonne pour les disciplines alpines.

**90%**

### SON

L'environnement sonore tient la route. Les musiques ont le bon goût de se faire discrètes.

**80%**

### JOUABILITÉ

L'interface est un peu déconcertante ; le temps d'adaptation est parfois démoralisant.

**85%**

Avec

# IKKS

## COMPAGNIE

# GAGNEZ

Des sweats

Des tee-shirts



Des fourrures polaires

Des parkas

Des pantalons



Pour participer  
au concours,  
36.15 TeeTeeWa

(n'oubliez pas d'indiquer votre taille !).

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 2 tenues complètes spécial surf (parka + tee-shirt + sweat-shirt + pantalon), de 18 tee-shirts IKKS et de 18 sweat-shirts.

# WINTER HEAT

Saturn

## L'avis de la sélection olympique de Player

Catégorie bobsleigh - CHON : « J'avais bien aimé Athlete Kings, et cette version des jeux d'hiver est de la même veine. La jouabilité est instinctive et réclame une bonne dose de bourrage. Mais c'est aussi ce qui fait son charme. Un jeu simple et convivial comme il faut. »

Catégorie saut à skis - WONDER : « Ayant beaucoup joué à Winter Heat en arcade, c'est avec intérêt que je me suis penché sur la version Saturn. Et là, bonne surprise, des épreuves supplémentaires sont disponibles comme la luge ou le ski acrobatique. Et les autres sont telles qu'elles étaient en arcade. C'est donc sans aucun problème que je le recommande aux fans de l'arcade. »

Catégorie pilier de comptoir - ELWOOD : « Bon esprit ce Winter Heat ! D'autant plus que j'ai mis sa mère à Wolfen. Il était énervé, de mauvaise foi, aigri... C'était cool de le voir perdre. Tout ça pour dire que Winter Heat est un jeu convivial qui déchaîne les passions ! »

Winter Heat n'est autre que l'adaptation hivernale d'Athlete Kings. Bonne nouvelle pour les possesseurs de Saturn qui pourront goûter, eux aussi, aux joies d'un jeu de glisse multi-épreuve. Mauvaise affaire en revanche pour les paddles...



### LES HUIT ATHLÈTES

Ils possèdent tous des caractéristiques différentes. Le poids et la taille sont les premiers paramètres qui influent directement sur les performances. Ainsi, la taille de la Chinoise — 1,52 mètre — est plus adaptée au saut à skis artistique que les 2 mètres du Norvégien. Enfin, chacun est spécialisé dans un type de planche (alpine, skate ou tout terrain).

Les J.O. arrivant, les sportifs d'Athlete Kings se sont offerts un petit séjour aux sports d'hiver. Vu les conditions climatiques, on constate que le candidat jamaïcain a préféré s'excuser au profit du bûcheron norvégien qui s'est fait une joie de le suppléer. À l'instar d'Athlete Kings, Winter Heat permet jusqu'à 4 joueurs de s'affronter au cours d'un championnat regroupant onze épreuves de glisse. D'un point de vue esthétique, il y a du bon et du moins bon. Du bon en ce qui concerne les personnages et l'animation ; en revanche, les décors sont assez plats et les textures parfois limitées. Toutefois l'attrait du jeu est tel que ➔



Une fois n'est pas coutume, le saut à skis est l'une des épreuves les plus attrayantes.

**LES ONZE ÉPREUVES**



Saut à skis artistique



Bobsleigh



Ski de fond



Descente



Descente



Short-track



Luge



Saut à skis



Slalom parallèle



Snowboard



Patinage de vitesse



Ski de vitesse

développeur  
**SEGA SPORTS**  
éditeur  
**SEGA**  
textes  
**ANGLAIS**  
genre  
**SPORTS DE GLISSE**  
joueur(s)  
**1 A 4**  
sauvegarde  
**OUI**  
continue  
**OUI**  
difficulté  
**ASSEZ FACILE**  
durée de vie  
**EXCELLENTE**  
prix  
**A B C D E F**

PLAYER FUZ  
**88%**

**en résumé**

Winter Heat est à la Saturn ce qu'est Nagano à la Play et la N64. On regrette cependant que la jouabilité ne soit pas un peu plus subtile...

**GRAPHISME**

Si les décors souffrent d'une pauvreté relative, les athlètes sont très bien modélisés.

**90%**

**ANIMATION**

La vitesse de l'animation constitue une agréable surprise.

**95%**

**SON**

Les effet sonores accentuent encore plus l'impression de vitesse. Musiques moyennes.

**85%**

**JOUABILITÉ**

Après un essai ou deux sur chaque épreuve, l'interface n'a plus de secret.

**88%**

l'on passe très facilement outre. Contrairement à Nagano, il n'y a aucun doublon parmi les onze épreuves proposées dans ce jeu. Chaque discipline est vraiment spécifique, à part peut-être la luge et le bobsleigh. Winter Heat met l'accent sur la convivialité dans la mesure où un bon nombre d'épreuves oppose deux joueurs simultanément, quand ce n'est pas quatre à l'occasion du short-track et du ski de fond (ce dernier étant très bien pensé au demeurant). Winter Heat se révèle rapidement très prenant malgré une jouabilité à forte tendance « bourrine ». Eh oui, il

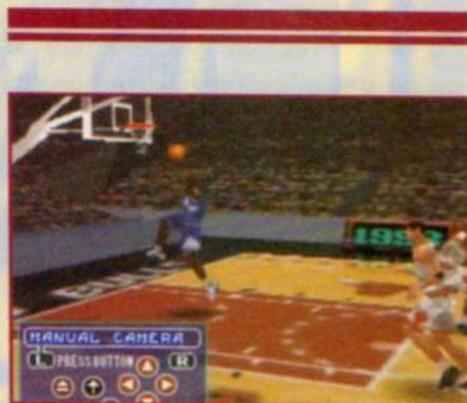
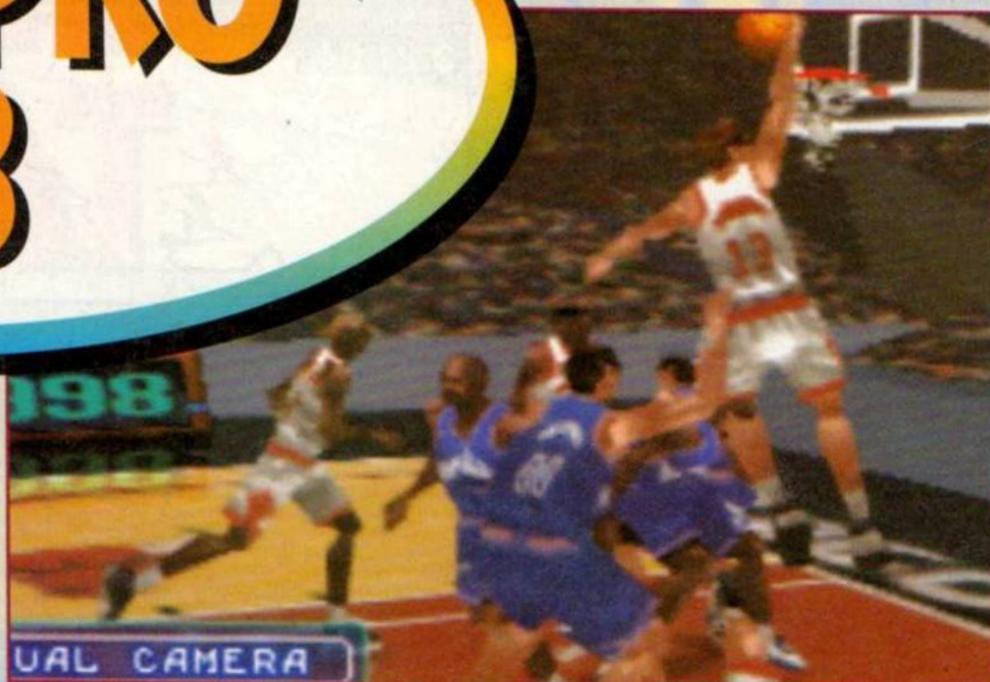
est nécessaire de s'acharner comme un forcené sur le paddle pour prétendre réaliser de bonnes performances. C'est vrai que cela avait fait le charme d'Athlète Kings ; il n'y a donc aucune raison qu'il en soit autrement avec Winter Heat.

Wolfen



# NBA PRO 98

Après une version PlayStation moyenne, NBA Pro 98 arrive sur Nintendo 64. Sans être un méga-hit, ce jeu s'impose comme la nouvelle référence, faute de concurrence. Mais celle-ci ne saurait tarder...



## LA CAMÉRA MANUELLE

Quand vous souhaitez revoir une action, les caméras disponibles sont les mêmes qu'en cours de jeu, plus une supplémentaire. C'est en fait une caméra manuelle que vous disposez comme vous l'entendez. Vous pouvez ainsi personnaliser vos replays. Dommage qu'on ne puisse pas les sauvegarder.

## Nintendo 64

## Les statistiques

Les statistiques des différentes équipes peuvent être consultées dans le menu prévu à cet effet. On y prend connaissance d'infos intéressantes, comme l'année de création du club, le nombre de points, les prestations dans les Play-Offs, etc.

← EAST CENTRAL DIVISION →			
ATLANTA HAWKS	WIN TITLES: 1 ALL-TIME RECORDS: 1949-1954: 5113 PLAYOFFS: 112-1421-4293	DETROIT PISTONS	WIN TITLES: 1 ALL-TIME RECORDS: 1977-2014: 4763 PLAYOFFS: 113-1114-3043
CHARLOTTE HORNETS	WIN TITLES: 0 ALL-TIME RECORDS: 226-4124-4423 PLAYOFFS: 6-116-3123	INDIANA PACERS	WIN TITLES: 0 ALL-TIME RECORDS: 774-3481-4513 PLAYOFFS: 26-324-4413
CHICAGO BULLS	WIN TITLES: 6 ALL-TIME RECORDS: 1385-11544-5453 PLAYOFFS: 122-1004-5693	MILWAUKEE BUCKS	WIN TITLES: 1 ALL-TIME RECORDS: 1204-10741-5483 PLAYOFFS: 85-484-2023
CLEVELAND CAVALIERS	WIN TITLES: 0 ALL-TIME RECORDS: 995-12594-4493 PLAYOFFS: 11-1134-2513	TORONTO RAPTORS	WIN TITLES: 0 ALL-TIME RECORDS: 51-1134-2513 PLAYOFFS: 0-0-0

Jusqu'à présent, le titre de meilleur jeu de basket sur Nintendo 64 était la propriété de NBA Hang Time. Pas difficile quand on songe que cette pâle copie de NBA Jam était le seul jeu du genre, sur cette console. Du coup, NBA Pro 98, qui est en fait la suite de NBA In the Zone 1 et 2, n'a pas de mal à s'imposer. Les modes de jeu sont classiques (Exhibition, Saison, Play-Offs, etc.), et vous avez la possibilité de paramétrer le jeu à votre convenance. Ainsi, vous choisissez d'activer ou non certaines règles du jeu, comme le « Shoot Clock Violation ». Comme c'est, hélas, souvent le cas sur Nintendo 64, les graphismes

sont légèrement embrumés. Dommage car les joueurs ne sont pas trop mal réalisés, mais cet effet de flou gêne un peu l'ensemble. Comparé à la version PlayStation, le résultat n'a rien d'époustouflant.

## LA PREMIÈRE SIMU. SUR N64

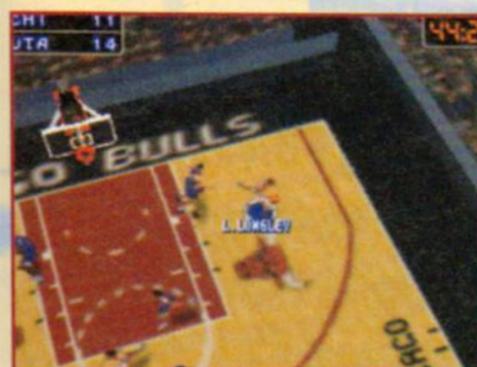
En cours de partie, vous avez le choix entre dix vues différentes, et lors des replays, une caméra manuelle est même disponible (lire les encadrés). Dans l'ensemble la jouabilité est correcte mais pour ce type de jeu, le paddle de la Nintendo 64 est moins ergonomique que la manette PlayStation. Les dribbles, habituellement présents dans la série des NBA In



Les lancers-francs sont bien sûr de la partie, lorsqu'une faute défensive est commise par exemple.

# Nintendo 64 NBA PRO 98

100



## LES VUES

Le jeu comprend dix vues différentes : du dessus, subjective, avec des variantes horizontales, verticales... Vous trouverez bien votre bonheur.

développeur  
**KONAMI**  
éditeur  
**UBI SOFT**  
textes  
**ANGLAIS**

95

genre  
**BASKET**  
joueur(s)  
**1A4**

90

sauvegarde  
**MEMORY PACK**  
continue  
**NON**

difficulté  
**MOYENNE**  
durée de vie  
**MOYENNE**

85

prix  
**A B C D E F**

PLAYER FUZ  
**84%**

82

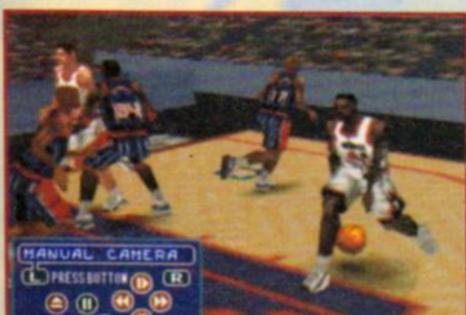
## en résumé

On attendait mieux de cette version 64 bits, qui s'impose toutefois sur Nintendo 64, faute de concurrence.

75

70

65



Comme dans chaque volet de NBA In the Zone, le fameux dribble comprenant un passement de jambes est à dispo.

The Zone font toujours partie du jeu, et l'action conserve un côté arcade assez spectaculaire.

Bref, NBA Pro 98 n'est pas vraiment une bombe, mais c'est la première simulation de basket sur cette console — NBA Hang Time étant un hit arcade (avec des matches en deux contre deux), il ne joue pas par conséquent dans la même catégorie. Mais que les fans de la main au panier se rassurent : de bons jeux de basket devraient débarquer sur Nintendo 64. Espérons que ce sera le plus rapidement possible.

**Chon,**  
la main au panier.

## GRAPHISME

Une fois de plus, c'est plutôt flou.

**84%**

60

## ANIMATION

Pas de problème d'animation.

**88%**

## SON

Rien d'exceptionnel, c'est juste convenable.

**85%**

55

## JOUABILITÉ

Elle est plutôt correcte.

**90%**

50

# WAVE RACE

Game Boy

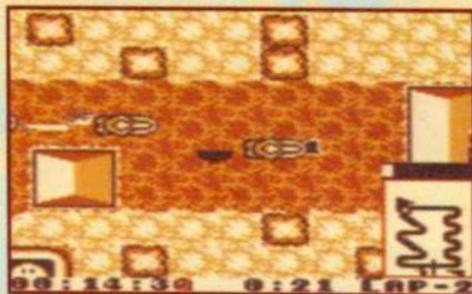
Game Boy

WAVE  
RACE



Développée en 1992, Nintendo ressort aujourd'hui la version Game Boy de Wave Race — l'occasion pour l'éditeur de profiter de la renommée du hit N64. Heureusement, le jeu est suffisamment bon pour scotcher les amateurs !

**A**près une version amusante du Tamagotchi, après les tribulations de Donkey Kong, votre portable risque de chauffer avec Wave Race ! Une fois la machine allumée, on choisit entre la course, l'entraînement ou le jeu en link. Quelques parties d'échauffement s'avèrent nécessaires pour ne pas se perdre lors de la première partie. Ensuite les choses sérieuses commencent. Au départ, vous ne pouvez sélectionner que la cylindrée la plus « faible » (550 cc). Vous surfez alors sur quatre circuits, de deux tours chacun. En cas de victoire, vous concourez ensuite en 650 cc, puis en 800 cc. Il vous faut alors enchaîner



Les adversaires sont vraiment coriaces et vous collent souvent pendant toute la course.

huit circuits (quatre tours chacun). Sur ces circuits, vous bénéficiez d'options qui vous seront d'une aide précieuse. Ainsi après avoir ramassé une pieuvre, il vous suffit de heurter vos adversaires pour prendre leur turbo. De son côté, le dauphin vous permet de ne pas subir la force des courants ou des tourbillons... Il est possible également de se faire les dents sur huit tracés de slalom. Ces courses demandent en revanche une maîtrise plus complète. Wave Race se joue avec plaisir et promet des parties endiablées en mode link. Et soyons certains que la sauvegarde des temps déchaînera les accros de la rubrique Champions.

Leflou

## GRAPHISME

Sobre et lisible. Essentiel pour un bon jeu Game Boy.

85%

## ANIMATION

Le scrolling est fluide et l'animation des hors-bords sommaire.

90%

## SON

On ne prête pas attention aux musiques. Quant aux bruitages, ils sont bons.

80%

## JOUABILITÉ

Les hors-bords sont maniables ; rien de particulier à signaler.

90%

développeur

NINTENDO

éditeur

NINTENDO

textes

ANGLAIS

genre

COURSE

joueur(s)

1 A 4 EN LINK

sauvegarde

OUI

continue

OUI

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

BONNE

prix

A B C D E F



## en résumé

Avec ses 8 circuits de course et ses 8 slaloms, Wave Race tiendra le joueur en haleine. Et le mode link promet des parties mouvementées.

# Il revient... Le magazine de la nouvelle génération

Musique, cinéma, télé,  
mode, jeux vidéo...

**2 cadeaux :**  
le CD audio GTA  
et les  
« Tribal Tattoos »

Les meilleures musiques de  
**GTA**

BMG  
Generation PlayStation

Un hors-série Player One  
**Generation PlayStation**

**IAM**  
en concert  
gagnez  
des places  
backstage

QU'EST-CE  
QUI FAIT  
JOUER  
LES  
FILLES ?

Toute  
l'actualité  
Jeux vidéo  
Mode  
Cinéma  
Musique



Dans ce  
numéro  
les Tribal  
Tatoos  
le CD

Interviews  
Bonaldi  
ScanX  
Mourousi  
Akhenator  
Total Eclipse

Les meilleures musiques de  
**GTA**



39F

Un hors-série  
**Player One**  
Janvier/février 98



Le mag + les 2 cadeaux

**39 F**  
seulement !

Un hors-série exceptionnel à ne pas manquer ! En vente chez ton marchand de journaux

# Vite Vite

**SUPER NINTENDO**

## Arkanoid doh it again



prix **79%**

éditeur  
**NINTENDO**  
textes  
**ANGLAIS**  
genre  
**CASSE-BRIQUES**  
nombre de joueurs  
**1A2**  
sauvegarde  
**MOTS DE PASSE**  
continue  
**OUI**

Ah, Arkanoid... c'est mes années collège ! Je m'en rappelle parfaitement : il tournait sur mon ordinateur Amstrad 464 monochrome, et j'étais en 3<sup>e</sup>... Comme toute une génération, je me suis éclaté avec ce jeu qui a redonné une seconde vie au désuet casse-briques. Les plus d'Arkanoid, ce sont d'abord de meilleurs graphismes et des briques disposées de manière originale (formant ainsi de vicieux tableaux de jeu).

Ce sont aussi ses monstres et bonus : différents streams se baladent dans les niveaux, et gênent la trajectoire de votre balle. Quant aux bonus, il faut les attraper après avoir détruit certaines briques. Et là, c'est le

délire : démultiplication de billes, agrandissement de la raquette, tir laser... ! Alors que cela ne m'arrive jamais, c'est avec une nostalgie à la Wonder que je me suis plongé dans cette version d'Arkanoid (sur Super Nintendo) ! Elle est sous-titrée Doh it again, parce qu'elle rajoute différents modes Deux joueurs et un éditeur de tableaux afin d'inciter à s'y remettre. Le plus intéressant des jeux à deux est le Battle, qui se joue en deux manches gagnantes sur un écran splitté.

Que ceux qui doutent de l'intérêt d'Arkanoid sachent que sa suite (Arkanoid Returns) est sortie en arcade et qu'elle va être adaptée sur PlayStation ! Quant aux possesseurs de SNES qui seraient tentés de jouer à Arkanoid, qu'ils n'hésitent pas : la cartouche coûte moins de 230 F...

*Bubu, just do it.*



**SATURN**

## NHL 98



prix **89%**

éditeur  
**E. A. SPORTS**  
textes  
**ANGLAIS**  
genre  
**HOCKEY SUR GLACE**  
nombre de joueurs  
**1A4**  
sauvegarde  
**OUI**  
continue  
**NON**

Electronic Arts traîne sa licence NHL depuis un bon moment... Comme chaque année, on a donc le droit à une mise à jour de la version précédente. Petit événement pour ce NHL 98 : il s'agit d'une véritable évolution. Outre l'aspect graphisme amélioré, on note un enrichissement sensible de l'aspect tactique se traduisant par un réalisme (quasi) absolu... Les simu. de hockey se ressemblant toutes, il est assez difficile de déterminer laquelle est la meilleure. La simulation d'Electronic Arts a, elle, le mérite d'être très simple de prise en main.

*Wolfen*

**SATURN**

## NBA Live 98



prix **85%**

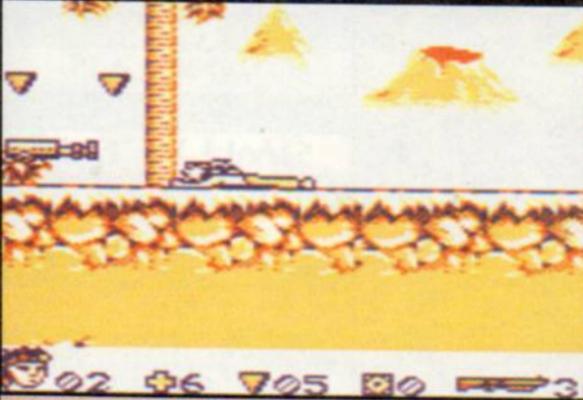
éditeur  
**E. A. SPORTS**  
textes  
**ANGLAIS**  
genre  
**BASKET**  
nombre de joueurs  
**1A4**  
sauvegarde  
**OUI**  
continue  
**NON**

On n'a pas fini avec les mises à jour d'Electronic Arts. Voici maintenant NBA Live 98, le principal rival du NBA Action 98, sorti par Sega le mois dernier. Cette mouture 98 est dans la lignée des autres, à savoir une simulation très réaliste, qui dispose néanmoins de graphismes un peu justes. Les principaux modes de jeu, comme le concours de tirs à trois points sont présents. C'est une version Saturn sans surprise, identique dans le fond à celle tournant sur PlayStation, mais inférieure dans la forme... On commence à connaître la chanson !

*Chon*

# EXCLUSIF!

## Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement\*

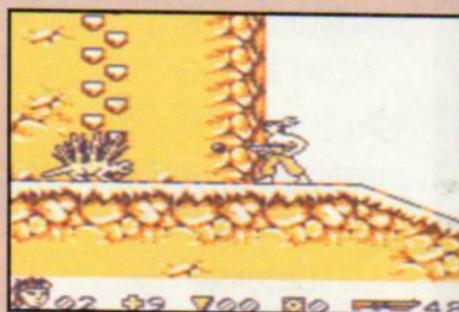
<b>GAME BOY</b>	<b>Turok - Battle of Bionosaurs</b>	<b>prix</b>	<b>85%</b>
		<b>éditeur</b>	<b>ACCLAIM</b>
		<b>textes</b>	<b>FRANÇAIS</b>
		<b>genre</b>	<b>PLATE-FORME/TIR</b>
		<b>nombre de joueurs</b>	<b>1</b>
		<b>sauvegarde</b>	<b>NON</b>
		<b>continue</b>	<b>NON</b>
		<b>PARCODE</b>	

Le fameux Doom-like de la N64 sur Game Boy. On croit rêver! De plus en plus opportunistes, chez Nintendo! Ironent-ils jusqu'à nous proposer Goldeneye et Diddy Kong Racing sur la monochrome? L'adaptation qui fait l'objet de notre Vite Vu n'est pas un Doom-like, loin de là. Il s'agit d'un jeu de plate-forme/tir en 2D, un peu dans le genre de Contra. Le but est de réunir trois fragments de pierre magique par niveau. Une fois fait, vous sortez dudit niveau par un téléporteur et vous obtenez un précieux code qui vous permet de reprendre votre partie plus tard. Au total, une petite dizaine de levels de plus en plus imposants et peuplés d'ennemis toujours plus dangereux. Mention spéciale pour l'animation du héros, qui est d'une fluidité rarement vue dans un jeu Game Boy. La grande variété des armes disponibles, la clarté des graphismes et la maniabilité parfaite du personnage rendent ce jeu très sympathique. Seul défaut, lorsque l'on perd une vie, on reprend souvent en tout début de niveau, ce qui devient franchement stressant lorsqu'on vient d'éviter huit minutes de pièges. Heureusement, on garde les fragments découverts. C'est un petit désagrément, surtout gênant lorsque l'on commence à découvrir le jeu. Par la suite, on essaie de trouver les points de vie disséminés un peu partout dans les niveaux. Enfin, la Game Boy n'a pas encore fini de faire parler d'elle (après tout, on en compte cinq millions en France, soit cinq fois plus que les PlayStation...).



Turok pourra toujours vous détendre le pouce lorsque vous serez coincé dans les embouteillages, ou vous calmer après une amère défaite en link à Tetris.

Turok pourra toujours vous détendre le pouce lorsque vous serez coincé dans les embouteillages, ou vous calmer après une amère défaite en link à Tetris.



Leflou

**TEE-TEE WA Friends**  
8 animaux virtuels en 1!



# Exceptionnel!

## 11 numéros

## + le Tee-Tee Wa Friends :

# 289 F

## seulement au lieu de 441 F \*\*

\*\* 11 n° de Player One à 32 F + le Tee-Tee Wa Friends 89 F = 441 F.

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tee-Tee Wa - 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**

11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends\* : 289 F + expédition en recommandé : 20 F.  
Total à payer : **309 F.**

le Tee-Tee Wa Friends seul : 89 F + expédition en recommandé : 20 F.  
Total à payer : **109 F.**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

11 numéros : **352 F.**

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger  + 49 F (terre/bateau) ou  96 F (avion).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Pays : .....

Signature obligatoire \*

\* des parents pour les mineurs

Je joins un chèque de \_\_\_\_\_ F à l'ordre de Média Système Édition.

**NINTENDO 64**

## Mischief Makers



prix	<b>70%</b>
éditeur	<b>NINTENDO</b>
textes	<b>ANGLAIS</b>
genre	<b>PLATE-FORME</b>
nombre de joueurs	<b>1</b>
sauvegarde	<b>OUI</b>
continue	<b>OUI</b>

**D**ans ce petit jeu de plate-forme, vous incarnez Marina Liteyears, l'assistante du professeur Théo. Ce dernier a été enlevé et votre mission consiste, bien sûr, à aller le délivrer. Comme vous le constatez, le scénario est plutôt convenu. Les graphismes sont en 2D, et vous avez la possibilité d'effectuer plusieurs actions. Seulement, dans le même genre et toujours sur Nintendo 64, Yoshi's Story est bien plus fun et complet. Bref, Mischief Makers est un jeu moyen et, entre les deux, le choix est vite fait!

Chon

**PLAYSTATION**

## NHL Powerplay 98



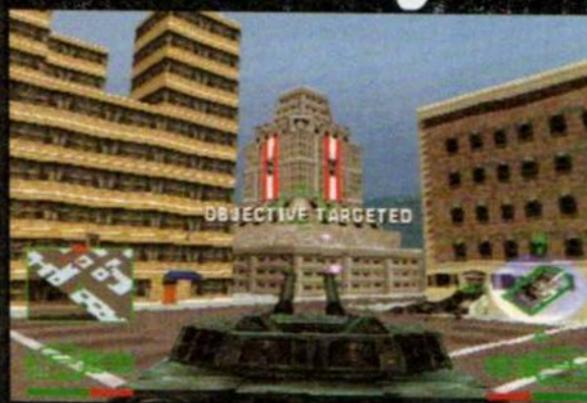
prix	<b>88%</b>
éditeur	<b>VIRGIN</b>
textes	<b>FRANÇAIS</b>
genre	<b>HOCKEY</b>
nombre de joueurs	<b>1A8</b>
sauvegarde	<b>OUI</b>
continue	<b>NON</b>

**C**omme l'on pouvait s'y attendre, NHL Powerplay 98 n'est qu'une simple évolution d'un titre qui remonte à plus d'un an et demi. Graphiquement, il faut reconnaître qu'il tient la route, encore que l'animation me paraisse un peu saccadée. Mais il n'y a pas de quoi crier au scandale d'autant que le réalisme du jeu est vraiment bon. Outre l'intégralité de la NHL, on trouve également la plupart des sélections nationales. Malheureusement, le jeu ne comprenant pas de système de poules, on ne peut jouer ni les Championnats du monde ni même les J.O.

Wolfen

**PLAYSTATION**

## Steel Reign



prix	<b>75%</b>
éditeur	<b>SONY</b>
textes	<b>ANGLAIS</b>
genre	<b>SIMU. DETANK</b>
nombre de joueurs	<b>1A2</b>
sauvegarde	<b>OUI</b>
continue	<b>NON</b>

**D**epuis Shellshock, sorti par US Gold en avril 96, les simulations de tank ont déserté les consoles. Sony tente aujourd'hui de relancer le genre avec Steel Reign. Vous avez le choix entre quatre chars de base aux caractéristiques différentes quant à leur poids, vitesse, blindage ou encore force de frappe. Le jeu comprend plusieurs missions, mais inutile de se leurrer, on passe la majeure partie de son temps à blaster, hormis en ville où les parties de cache-cache sont parfois amusantes. Vous aurez compris que la stratégie à développer n'est pas franchement subtiles. Excepté, peut-être, au niveau de la barre de vie qu'il ne faut pas oublier



de recharger. Pour cela, il suffit de récupérer des icônes marquées d'une croix. Les autres, quant à elles, vous donnent de nouvelles armes ou boostent celles que vous possédez déjà. Malgré cela, la difficulté est plutôt relevée, même en mode Easy. Dernière particularité, trois vues sont disponibles (deux extérieures et une intérieure). Jusque-là, rien de bien original. En revanche, ce qui l'est c'est la possibilité de jouer à deux en mode Duel. Un atout certain qui sauve un peu la mise de ce titre dont la réalisation est plutôt moyenne. En effet, les graphismes manquent un peu de finesse et d'éclat. L'animation du véhicule est correcte, mais ça se complique quand plusieurs unités ennemies visibles à l'écran vous assaillent.

Bref, Steel Reign est un jeu moyen qui vaut surtout pour son mode Multijoueur. Mais il n'est pas indispensable.



Chon

PLAYSTATION

# Shadow Master



prix	65%
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	DOOM A ROULETTES
nombre de joueurs	1
sauvegarde	CARTE MÉMOIRE
continue	OUI

Dans un futur lointain, vous êtes le seul survivant de l'espèce humaine. Vous combattez les nouveaux maîtres du monde — des bestioles mécaniques — à bord de votre buggy. Bref, Shadow Master est ce que j'appelle un « Doom à roulettes ». À ce propos, votre buggy, pourtant muni de six roues, ne réagit absolument pas comme un buggy ! Il se déplace lentement, mollement et avec beaucoup d'inertie ; comme s'il flottait dans l'air. Bon, admettons que les buggys du futur se comporteront ainsi... sait-on jamais ! Mais, avec tous les « progrès », il est néanmoins dommage que l'engin ripe encore contre les murs, d'autant plus que les chemins ne sont pas larges. Les armes du buggy n'ont quant à elles pas du tout de pêche : à part les tirs lasers, on peut utiliser des sortes de boules d'énergie... peu énergiques ! Les ennemis sur lesquels on tire n'ont aucun charme. Ce sont des sortes d'aliens, d'araignées, de fleurs



(sic)... Et les combats sont tout mous ! Mais le jeu n'est pas facile pour autant. On s'en prend plein la tête, d'autant plus que certains ennemis apparaissent, parfois, au dernier moment ! Les bestioles explosent certes sous vos tirs d'une manière assez éblouissante,

mais ce foisonnement de pixels rend parfois l'action hyper confuse. Enfin, les niveaux sont très linéaires et il est très ennuyeux de devoir retourner en arrière pour trouver les portes de sortie ! Il n'y a alors quasiment plus d'ennemis, mais beaucoup d'ennui. Shadow Master n'a pour lui que ses beaux graphismes hauts en couleur.

Bubu

PLAYSTATION

# Extreme Snow Break



prix	20%
éditeur	MICROIDS
textes	ANGLAIS
genre	DOUTEUX
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Extreme Snow Break est un jeu de glisse qui aurait pu être banal. C'est, en fait, une véritable catastrophe ! Avec au menu, du snowboard, du ski classique et même du « vélo-ski »... Mais proposé avec des voitures le jeu aurait eu un résultat identique. En effet, un jeu de ski qui se contrôle avec un accélérateur et un frein, ça frise l'hérésie. En résumé, l'aspect extrême est inexistant puisque les sauts sont automatiques et dépendent de votre vitesse. Si au moins c'était jouable... Mais même le mode Deux joueurs est raté : on joue l'un après l'autre et non simultanément ! Si par malheur on vous offre ce jeu (car on ne peut décemment pas l'acheter de plein gré), le simple fait de terminer une descente constituera alors une glorieuse victoire.

Wolfen

# 36.15 Troc en Stock

## Faites des affaires !

Achetez, vendez, échangez vos jeux, vos consoles et vos accessoires !

2,23 F/min-MSE



**N**e vous contentez pas de loucher sur les codes de Tomb Raider 2, vous risqueriez de passer à côté des mots de passe d'Alerte Rouge ou encore de Diddy Kong Racing ! Et que les possesseurs de Saturn ne fassent pas la tête en voyant cette avalanche de codes PlayStation et N64 : si je ne suis pas parti au ski, c'est parce que j'ai préféré surfer sur le Net, afin de leur dégouter de super codes sur les derniers jeux Sega. Voyez, je ne vous oublie pas !

Bubu

## Mots de passe

### Alerte Rouge (PlayStation)

Attention à ne pas confondre le chiffre « 0 », et la lettre « o » !

Niveaux soviétiques :

- 2) 17DUXFJ6C
- 3) YMBWoQ284
- 4) XN37MCCSo
- 5) LH06FZZQL
- 6) BUWV2OLFF
- 7) AVYQ10YA8
- 8) LZRJTMQAN
- 9) YQX4C9GFH
- 10) 1QES08LEo
- 11) RKPOUoXJA
- 12) CDLKYL7Q4
- 13) 8T5GGDK25
- 14) X5CDEOKN8

Niveaux alliés :

- 2) HYH2XHAZ3
- 3) AFOGPBY9
- 4) HFZ531S5N
- 5) DGL4So3Ro
- 6) ZEJQ4JZWK
- 7) 3DQUGENLU
- 8) CXPXZUMXS
- 9) S5B5EU18G
- 10) ZUWXX7JWJ
- 11) XN37oV4W7
- 12) L827ZGMT0
- 13) LK5WQHUTW
- 14) DV798014

### Tomb Raider 2

Choix du niveau, toutes les armes...

Catherine Lara

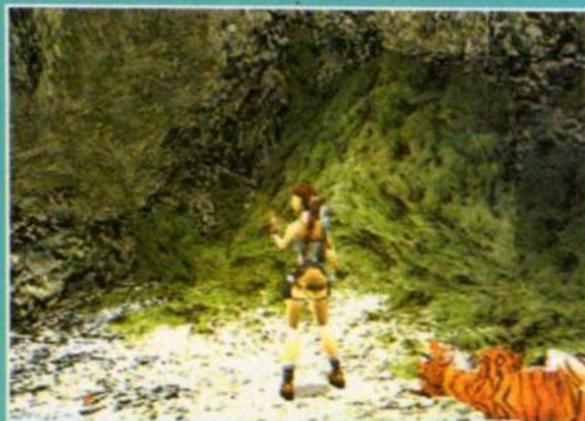


L'ensemble des codes s'effectue pendant le jeu, sans

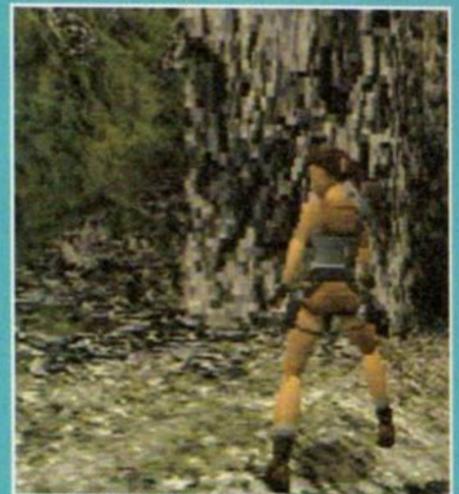
mettre la Pause :

- Toutes les armes : maintenez le bouton de Marche (R2), et faites un pas à **Gauche**, à **Droite**, de nouveau à **Gauche**, puis en **Arrière**, et enfin en **Avant**. Ensuite, faites réaliser à Lara Croft **trois tours** sur elle-même, puis sautez en **Arrière** (Bas + ) , et pressez immédiatement le bouton de Roulade () , alors que Lara est encore en l'air.

- Pour changer de niveau : maintenez le bouton de Marche (R2), et faites un pas à **Gauche**, à **Droite**, de nouveau à **Gauche**, puis en **Arrière**, et enfin en **Avant**. Ensuite, faites exécuter à Lara **trois tours** sur elle-même, puis sautez en **Avant**



### LE CODE DU MOIS



(Haut + ) , et pressez immédiatement le bouton de Roulade () , alors que Lara est encore en l'air.

- Faire sauter la bombe qu'est Lara : maintenez le bouton de Marche (R2), et faites un pas à **Gauche**, à **Droite**, de nouveau à **Gauche**, puis en **Avant**, et enfin en **Arrière**. Ensuite, faites effectuer à Lara **trois tours** sur elle-même, puis bondissez vers l'Avant (Haut + ) , et pressez immédiatement le bouton de Roulade () , alors que Lara est encore en l'air.

- Avoir une infinité de torches : appuyez **quatre fois sur L2** rapidement. Ensuite, pressez  — Lara

sort son arme —, puis **L2** — Lara range alors son arme et sort une nouvelle torche (pourtant, vous n'en avez pas une quantité infinie dans votre inventaire...).



## Duke Nukem 3D

Choix du niveau, invincibilité, armes...

Bubu



Pause durant une partie. Si votre manip' est réussie, une phrase bleue apparaît derrière les inscriptions du menu Pause (mais on la lit mal...).



- Toutes les armes et bonus : Z, X, X, Z, Y, Z, Y, X, Y. Les bonus apparaissent de suite.  
- Invincibilité : X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y.  
- Contrôle « à la Turok » : ce code ne vous intéressera que si vous possédez une manette analogique. Il permet de diriger la tête avec la boule analogique, et de se déplacer avec les boutons. Tapez : Y, Y, Z, Z, X, X, Y, X, Z. Reprenez la partie en mode Analogique. Ce code doit être refait à chaque niveau.



- Choix du niveau : au menu principal, tapez X, Y,

Z, Z, Y, X, Y, Z, Y. Une phrase indiquant la validité du code doit apparaître en bas de l'écran. Choisissez ensuite le niveau de difficulté, puis le Select Stage s'affichera. Les codes suivants doivent être programmés après avoir mis la

## Alerte Rouge

Argent, gagner le niveau, etc.

Joseph Vissarionovitch



chaque symbole indiqué, en appuyant sur le bouton ●. Ces codes peuvent se faire plusieurs fois à la suite. Si vous faites une erreur, sortez puis rentrez dans le menu de commande.  
- Argent : placez successivement le curseur sur les symboles ■, ■, ●, X, ▲, ●, et validez chaque case avec ●.  
- Bombe nucléaire : mettez le

curseur sur ●, X, ●, ▲, ■, ▲, et validez chacun avec ●. La bombe apparaît en bas du menu de commande.  
- Transformer les cristaux de tibérium en personne (sic !) : placez le curseur sur X, ●, ▲, ▲, ●, X, et validez avec ●.  
- Gagner le niveau : mettez le curseur sur X, ■, ■, ●, ▲, ●, et validez avec ●.



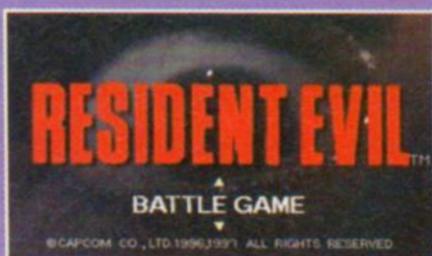
Les codes s'effectuent après avoir mis le menu

de commande du jeu. Dedans, il faut déplacer le curseur sur les cases dans lesquelles sont dessinés les symboles des touches PlayStation. Puis valider

## Resident Evil

Mode Battle

Bubu



entendre « Resident Evil »). Ensuite, sur le premier paddle, appuyez sur Start et choisissez le Battle Mode. Dans le coffre, vous trouverez des armes...



Ce nouveau mode de jeu permet de jouer à

Resident comme s'il s'agissait d'un simple beat them up ! Commencez par charger une sauvegarde, puis retournez à l'écran titre. Là, sur la seconde manette, maintenez X + Y + Z, et pressez Start (vous devriez alors



## Bomberman 64

4 niveaux de bataille secrets

Bubu



À l'écran de sélection des modes de jeu, pressez très rapidement le bouton Start, jusqu'à entendre un bruit. Allez ensuite à droite de l'écran de sélection des niveaux Battle.



## Mots de passe

### Pandemonium 2 (PlayStation)

Entrez les mots de passe suivants, puis commencez une partie.  
- 31 vies : IMMORTAL  
- Ouvrir tous les niveaux : GETACCES  
- Maximum d'énergie : HORMONES  
- Garder les armes : MAKMYDAY  
- Invincibilité : NEVERDIE  
- Perso comme un pantin (durant le jeu, appuyez sur tous les boutons n'importe comment) : GENETICS  
- Ennemis qui se régénèrent : JUSTKIDN  
- Graphismes (encore plus) psychédéliques : ACIDDUDE

### Goldeneye 007 (Nintendo 64)

Pour activer les cheat modes ci-dessous, finissez les niveaux indiqués, dans le mode de difficulté donné, et dans le temps imparti. Ensuite, activez les codes dans le menu Cheat :

- Invincibilité : Facility/00 Agent/2' 05".  
- 2 X lance-missiles : Bunker 1/00 Agent/4' 00".  
- Mini-James : Surface 2/00 Agent/4' 15".  
- Animation rapide : Statue Park/Secret Agent/3' 15".  
- Invisibilité : Archives/00 Agent/1' 20".  
- PP7 en argent : Train/00 Agent/5' 25".  
- 2 couteaux de chasse : Jungle/Agent/3' 45".  
- 2 RC-P90 : Caverns/00 Agent/9' 30".

## Mots de passe

- 2 lasers :  
Aztec (secret)/Secret Agent/9' 00".

## Diddy Kong Racing (Nintendo 64)

Rentrez ces codes dans les mots de passe, puis activez-les dans le menu Cheat.

- Tous les ballons sont bleus : ROCKETFUEL.  
- Tous les ballons sont verts : TOXICOFFENDER.

- Tous les ballons sont rouges : BOMBSAWAY.

- Tous les ballons sont jaunes : BODYARMOR.

- Tous les ballons ont les couleurs de l'arc-en-ciel : OPPOSITESATRACT.

- Pas de bananes : NOYELLOWSTUFF.

- Les bananes réduisent la vitesse : BOGUSBANANAS.

- Changer le son des klaxons : BLABBERMOUTH.

- Pouvoir récupérer une infinité de bananes : VITAMINB.

- Commencer avec dix bananes : FREEFRUIT.

- Les adversaires contrôlés par la console ne peuvent utiliser d'armes : BYEBYEBALLOONS.

- Jouer en mode Aventure à deux : JOINTVENTURE.

## Clayfighter 63 1/3

Persos cachés et menu Cheat

Wallace & Gromit



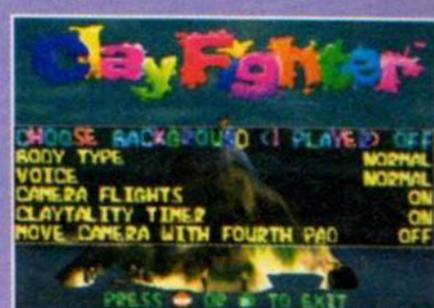
- Choix du niveau en mode Deux joueurs : appuyez sur Droite/Jaune, ou Gauche/Jaune, à l'écran Versus. Attention, les codes ci-dessous s'effectuent à l'écran de sélection des persos. Il faut maintenir le bouton L enfoncé durant toute la manipulation.



- Doctor Kiln : maintenez L, et pressez B, Gauche/Jaune, Haut/Jaune, Droite/Jaune, Bas/Jaune, A.

- Sumo Santa : maintenez L, et pressez A, Bas/Jaune, Droite/Jaune, Haut/Jaune, Gauche/Jaune, B.

- Boogerman : maintenez L, et pressez Croix/Haut, Croix/Droite, Croix/Bas, Croix/Gauche, Croix/Droite, Croix/Gauche.



- Menu Option : maintenez L, et pressez Haut/Jaune, Droite/Jaune, Gauche/Jaune, Bas/Jaune, B, A. Allez ensuite dans les options. Dans ce menu, vous pourrez activer le choix du niveau en mode Solo, la taille des persos, le ton de leur voix, le temps pour faire les « Claytalities », etc.  
- Sélection aléatoire du perso : maintenez L + R, et appuyez sur le bouton de sélection.

## San Francisco Rush

Délires visuels, etc.

Gégé Tél



C'est le rush sur les codes de SFR ! Il y en a de toutes sortes, pour tous les goûts. Ils s'effectuent à l'écran Setup. Après chaque code réussi, un changement graphique intervient.

- Changer les cônes routiers en mines : L, R, L, R, L, R (rapidement). Un cône s'affiche à l'écran.

- Retourner les circuits : Joystick/Haut, Joystick/Droite, Joystick/Bas, Joystick/Gauche, Joystick/Bas, Joystick/Droit, Joystick/Haut, Joystick/Gauche. La carte routière sur l'écran se retourne.

- Changer la gravité terrestre : maintenez Z, et pressez Croix/Haut, Croix/Bas ; puis relâchez Z, et pressez Croix/Haut, Croix/Bas, Croix/Haut, Croix/Bas. Un poids apparaît à l'écran. La gravité est différente à chaque



fois que vous refaites le code.  
- Changer la texture des pistes : pressez et maintenez Droite/Jaune, et pressez et maintenez L ; relâchez ensuite les deux boutons. Puis, appuyez sur Z. Pressez et maintenez Droite/Jaune, et pressez et maintenez L ; relâchez les deux boutons. Pressez une dernière fois Z pour activer le code. Un drapeau doit apparaître.  
- Pas de collision entre les voitures : pressez Gauche/Croix, puis maintenez Droite/Croix et pressez Droite/Jaune ; relâchez les deux boutons. Appuyez à présent sur Haut/Jaune, Gauche/Jaune, Bas/Jaune, Z. Un petit camion apparaît.  
- Temps infini : maintenez Z, et pressez en gardant enfoncé Bas/Jaune, Haut/Jaune. Tout en continuant à maintenir Z, relâchez les deux boutons jaunes, et gardez Haut/Jaune, Bas/Jaune enfoncés ; une horloge s'affiche alors.  
- Être remis à l'endroit sur le lieu même d'un accident : pressez et maintenez Z, Gauche/Jaune, Droite/Jaune. Tout en continuant à maintenir Z, relâchez les deux boutons jaunes, puis appuyez sur Droite/Jaune, Gauche/Jaune. Un petit R doit s'afficher.  
- Ce nouveau code s'effectue à l'écran « Fast Times » ou « Best Laps » : L, R, L, R, L, R, L, R.



Cela met les records dans tous les sens !

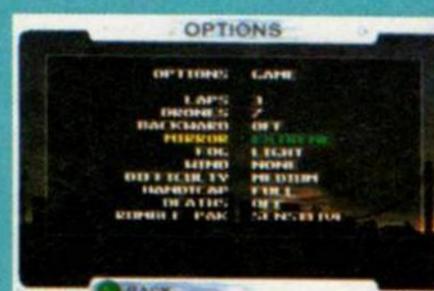
- Code se faisant durant le jeu, à l'écran d'Options : mettez le curseur sur « Fog », et appuyez sur les quatre boutons Jaunes. « Fog » se changera alors en « Fog Night » : vous pourrez ainsi jouer dans le brouillard, la nuit !

Les codes suivants sont à programmer à l'écran de choix de la voiture.

- Modifier la couleur du brouillard : maintenez Z, et pressez Jaune/Bas, Jaune/Bas, Jaune/Bas. Le brouillard changera de teinte à chaque fois que vous ferez ce code.

- Changer les voitures en mines : Jaune/Droite, Jaune/Droite, Z, Jaune/Bas, Jaune/Haut, Z, Jaune/Gauche, Jaune/Gauche. Les voitures se transforment en mines lorsqu'elles roulent sur... des mines. Ensuite, si l'une d'entre elles touche une autre voiture, celle dernière explose !

- Modifier la taille des voitures : pressez et maintenez Bas/Jaune, et pressez et maintenez Haut/Jaune ; relâchez ensuite les deux boutons. Puis, pressez et maintenez Haut/Jaune, et pressez et maintenez Bas/Jaune ; relâchez ensuite les deux boutons jaunes.



La hot-line la plus complète !

3615 PLAYER ONE

Tapez \*HL

## Top Gear Rally

Effets visuels

Michèle Mouton



Durant le jeu, sans mettre la Pause, tapez

rapidement un des codes suivants :

- Graphismes « PlayStation » : B, Croix/Gauche, Croix/Droite, Croix/Haut, Croix/Gauche, Z, Croix/Droite.

- Graphismes « arc-en-ciel » : Jaune/Bas, Z, B, Jaune/Haut, Jaune/Haut, Croix/Droite.



## Dynasty Warriors

Sun, LA boss

Bubu



À l'écran titre, placez le curseur sur « 1P Battle »,

et pressez Gauche, Gauche, Haut, Bas,

▲, ■, L1 +

R1. À l'écran des persos, mettez le curseur tout à droite.



## Mots de passe

- Supprimer les flèches d'accélération : ZAPTHEZIPPERS.

- Les adversaires contrôlés par la console sont plus intelligents : TIMETOLOSE.

- Avoir l'arme la plus efficace de la catégorie désignée, au premier ballon récupéré : FREEFORALL.

- Écouter toutes les musiques du jeu, dans le Music Menu : JUKEBOX.

- Gros persos : ARNOLD.

- Petits persos : TEENYWEENIES.

- Pouvoir prendre le même personnage que l'autre joueur : DOUBLEVISION.

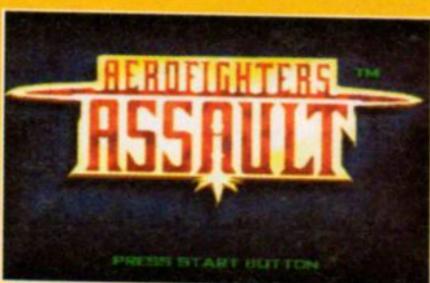
- Voir le générique de fin (mais pas la fin du jeu) : WHODIDTHIS (appuyez sur Reset pour l'arrêter).

- Ne pas ralentir sur l'herbe : OFFROAD.

## Aerofighter

Nouvel avion (F-15)

Tom Cruche



des avions, et déplacez-le vers la gauche. Le nouvel avion sera affiché, prêt à être sélectionné.

À l'écran titre, celui avec « Press Start » affiché, tapez Jaune/Gauche, Jaune/Bas, Jaune/Droite, Jaune/Haut, Jaune/Gauche, Jaune/Droite, Jaune/Bas. Rien ne se passe, mais allez à l'écran de sélection



## Fantastic Four

Cheat Menu

Jean Lachose



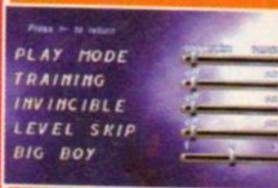
Dans le menu Option, placez le curseur sur Training et pressez L1

+ L2 + R1

+ R2. De nouvelles options

doivent

apparaître sous Training.



## Frogger

Vies infinies, choix du niveau

Bubu

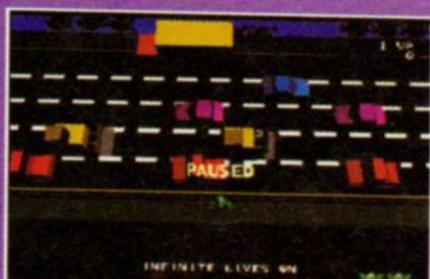
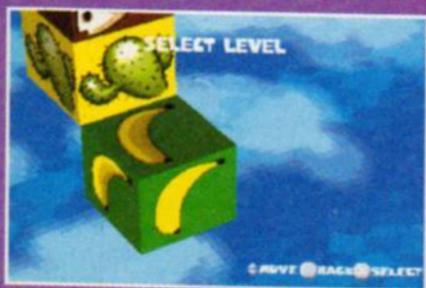


Durant le jeu, mettez la Pause avant de vous faire

écraser, puis tapez : Droite, ■,

▲, ■, ▲, 5, pour avoir une infinité de vies.

- Droite, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, I, pour ouvrir tous les niveaux. Allez ensuite à l'écran du choix des niveaux, pour sélectionner celui que vous voulez.



## Yusha

Kukara, perso caché

Bubu



À l'écran de choix des persos, mettez le curseur sur

Nanase, puis tapez : Select, Haut, Bas, Bas, L1 + L2, Start. Kukara apparaît.



## NBA LIVE 98 (PlayStation)

Allez dans les menus pour commencer une partie. À l'écran « Config Perso », mettez « Nouveau », puis « Secrets » comme nom de joueur.

Respectez la majuscule, appuyez sur X pour valider chaque lettre, puis sur Start quand le curseur est sur la dernière lettre. Le menu Codes Secrets doit apparaître en bas à gauche. Appuyez sur ●, pour entrer dedans. Ensuite, entrez-y les codes ci-dessous, en

## Mots de passe

respectant bien les majuscules, les espaces, et en validant avec Start sur la dernière lettre. Activez enfin les codes.

- Terrain sous l'eau : Seaweed.
- L'équipe locale porte des déguisements d'Halloween : Scary
- L'équipe des visiteurs a des déguisements d'Halloween : Freaky
- L'équipe locale est invisible : Cloak Home
- L'équipe locale change de couleur comme un caméléon : Lizard
- L'équipe des visiteurs change de couleur comme un caméléon : Reptile
- L'équipe des visiteurs est invisible : Cloak Away
- Les joueurs portent un bandeau à l'œil : Eyepatch
- Les joueurs ont des monocles : Monocle
- Les joueurs portent des bonnets EA Sports : Toque (allez ensuite à l'écran « effectifs/créer un joueur » ; vous trouverez le bandeau et le bonnet dans les accessoires).
- Possibilité de recruter des joueurs libres : Prisoners (allez ensuite à l'écran correspondant).

## Marvel Super Heroes

Boss, couleurs...

Herman Speed



Tous les codes ci-dessous s'effectuent à l'écran de

choix des super héros.

- Sélection du perso au hasard : maintenez Croix/Droite pendant trois secondes. Le curseur se met alors à bouger très rapidement. Tout en continuant



à maintenir Droite, appuyez alors sur un bouton pour prendre un perso au hasard.

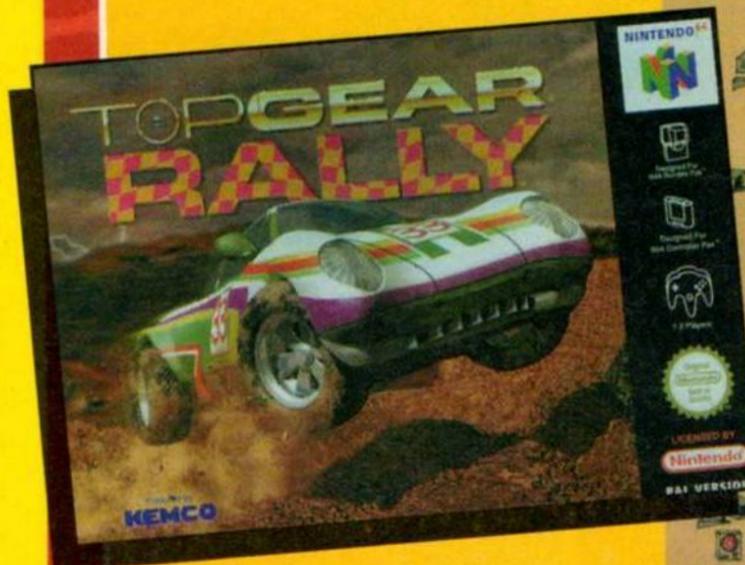
- Changer la couleur du héros : maintenez Haut ou Bas pendant trois secondes. Avant d'effectuer les codes suivants, qui vous permettront d'obtenir les boss, il vous faudra d'abord finir le jeu (ou charger une sauvegarde sur laquelle le jeu est terminé). Attention, maintenez le bouton Select enfoncé durant toute la manipulation ! Si celle-ci est correctement réalisée, l'image du boss apparaît à la place du perso sur lequel est placé le curseur. Les boutons indiqués entre parenthèses sont ceux du jeu par défaut.

- Thanos : appuyez et gardez enfoncé Point Fort (L1), Point Moyen (▲), Point Faible (●).

- Doctor Doom : faites Bas, Bas, puis appuyez et gardez enfoncé Pied Faible (X), Pied Moyen (●), Pied Fort (R1).

## LE PLAN DU MOIS

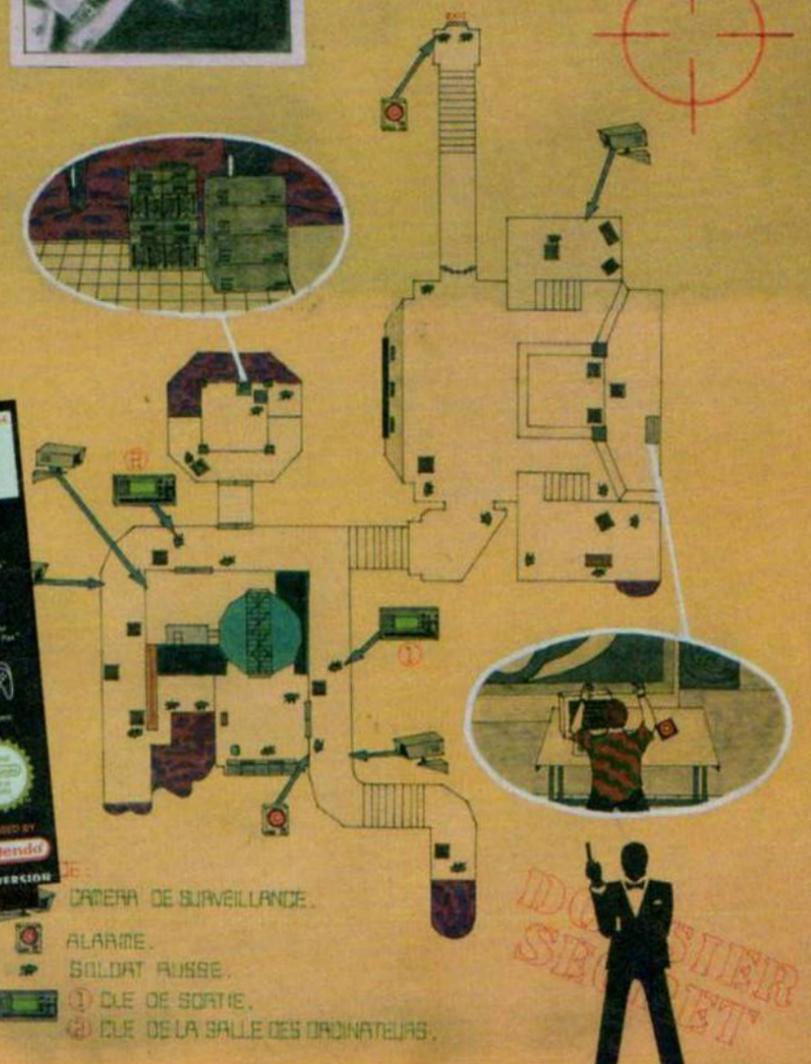
Le plan du mois me rappelle quelque chose... Il est vrai que l'œuvre de Sylvain Luzenski est très fidèle au niveau de Goldeneye 007 qu'il illustre. Un travail propre et clair, que les petits gars de 64 Player ont apprécié à sa juste valeur. En tout cas Sylvain mérite de gagner Top Gear Rally (offert par Ecudis), comme il le souhaitait. Bon jeu...



## GOLDENEYE 007

OBJECTIFS :

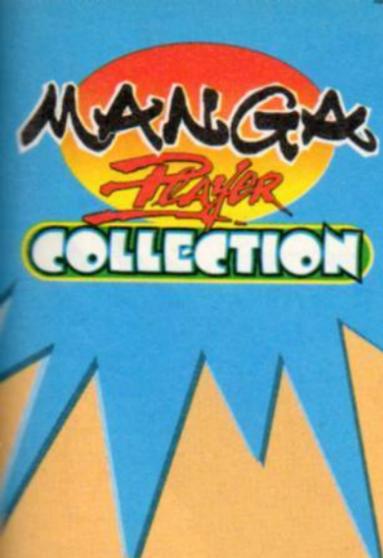
- A. DÉTRUIRE LES CAMÉRAS DE SURVEILLANCE.
- B. COPIER LA CLE GOLDENEYE ET JETER L'ORIGINAL.
- C. FORCER BORIS À ACTIVER L'ORDINATEUR.
- D. RAPTER LES DONNÉES DE L'ORDINATEUR.
- E. PHOTOGRAPHER L'ÉCRAN VIDÉO.



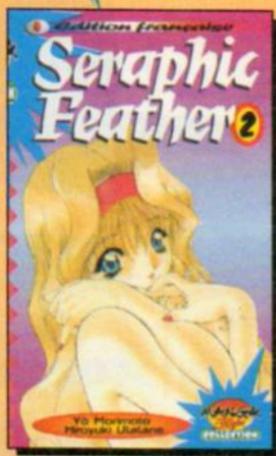
Envoyez vos astuces à Bubu.

3615 PLAYER ONE

Tapez \*HL



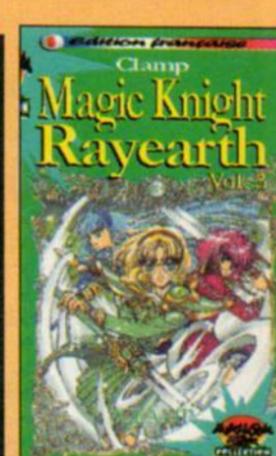
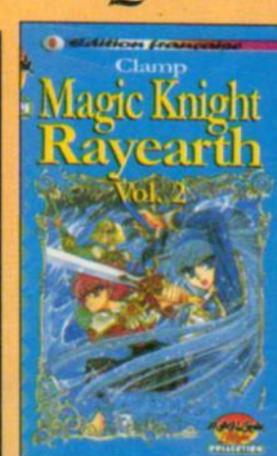
# Les meilleurs mangas en version française



**Seraphic Feather**  
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)



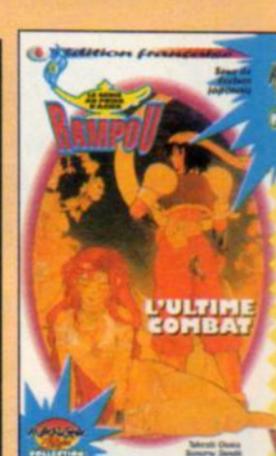
**Ryu Seiki,**  
Dragon Century vol. 1 (194 pages N & B)



**Magic Knight Rayearth**  
vol. 1, 2 et 3 (208 pages N & B, 8 pages couleur)



**3x3 Eyes**  
vol.1, 2 et 3 (256 pages N & B)



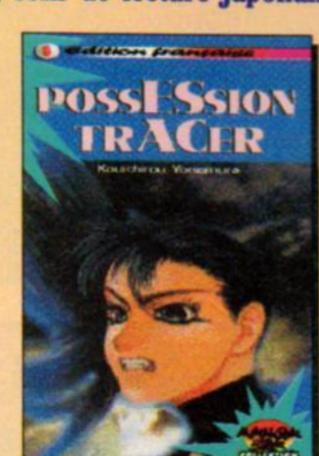
**Rampou**  
vol. 1, 2 et 3 (203 pages N & B, sens de lecture japonais)



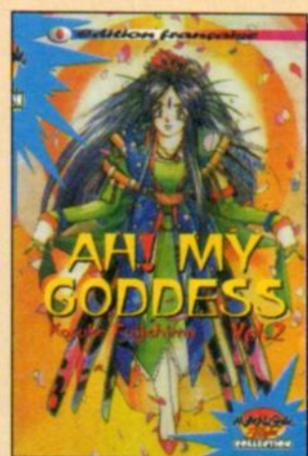
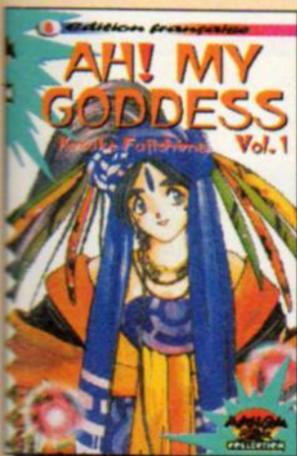
**WingMan**  
vol. 1, 2, 3 et 4 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)



**Belle Starr**  
(192 pages N & B)



**Possession Tracer**  
(176 pages N & B)



**Ah! My Goddess**  
vol.1 et 2 (184 pages N & B)

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.



# TOMB RAIDER II



1<sup>re</sup> partie

L'appel des grands espaces est trop fort pour que puisse lui résister Lara. La voici donc repartie pour une seconde aventure, plus riche et surtout plus complexe que la précédente. Pour vous aider, Player One vous propose les plans complets des niveaux accompagnés d'un cheminement richement illustré.

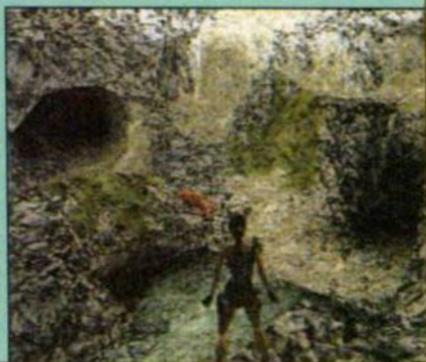


## La Grande Muraille de Chine

Le périple de Lara commence au pied de la Grande Muraille de Chine après un hélitreuillage spectaculaire. Ce premier niveau passe en revue l'ensemble des pièges que vous serez susceptible de rencontrer par la suite.

### 1 AU FOND DU GOUFFRE

Après avoir glissé le long de la pente, avancez vers le centre du gouffre. La caméra réalise alors un travelling vers le haut, vous montrant l'issue que vous devez atteindre. Dirigez-vous ensuite vers la mare et commencez l'ascension. Que vous tiriez ou non sur le couple de tigres, ne change rien.



### 2 SECRET N° 1

Au cours de votre ascension, gagnez, à mi-hauteur, une corniche surplombant approximativement la mare. Vous y trouverez la statue de pierre, le premier secret de ce niveau.



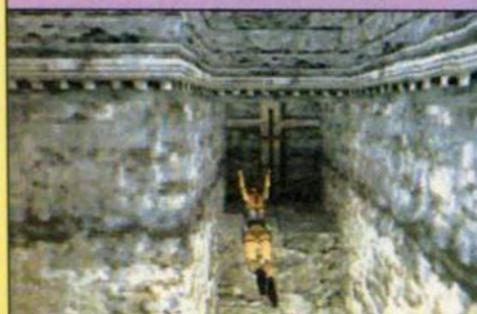
### 3 LE FORTIN

Lorsque vous avez gagné le fortin de la Grande Muraille, marchez sur la grille pour vous retrouver à l'étage inférieur.



### 4 LA PORTE DU FORTIN

Vous voici dans une pièce dont l'issue est fermée. Faites un grand saut et agrippez-vous au rebord du réduit, situé dans un angle de la pièce. Abaissez le levier n° 1 afin d'actionner l'ouverture de la porte.

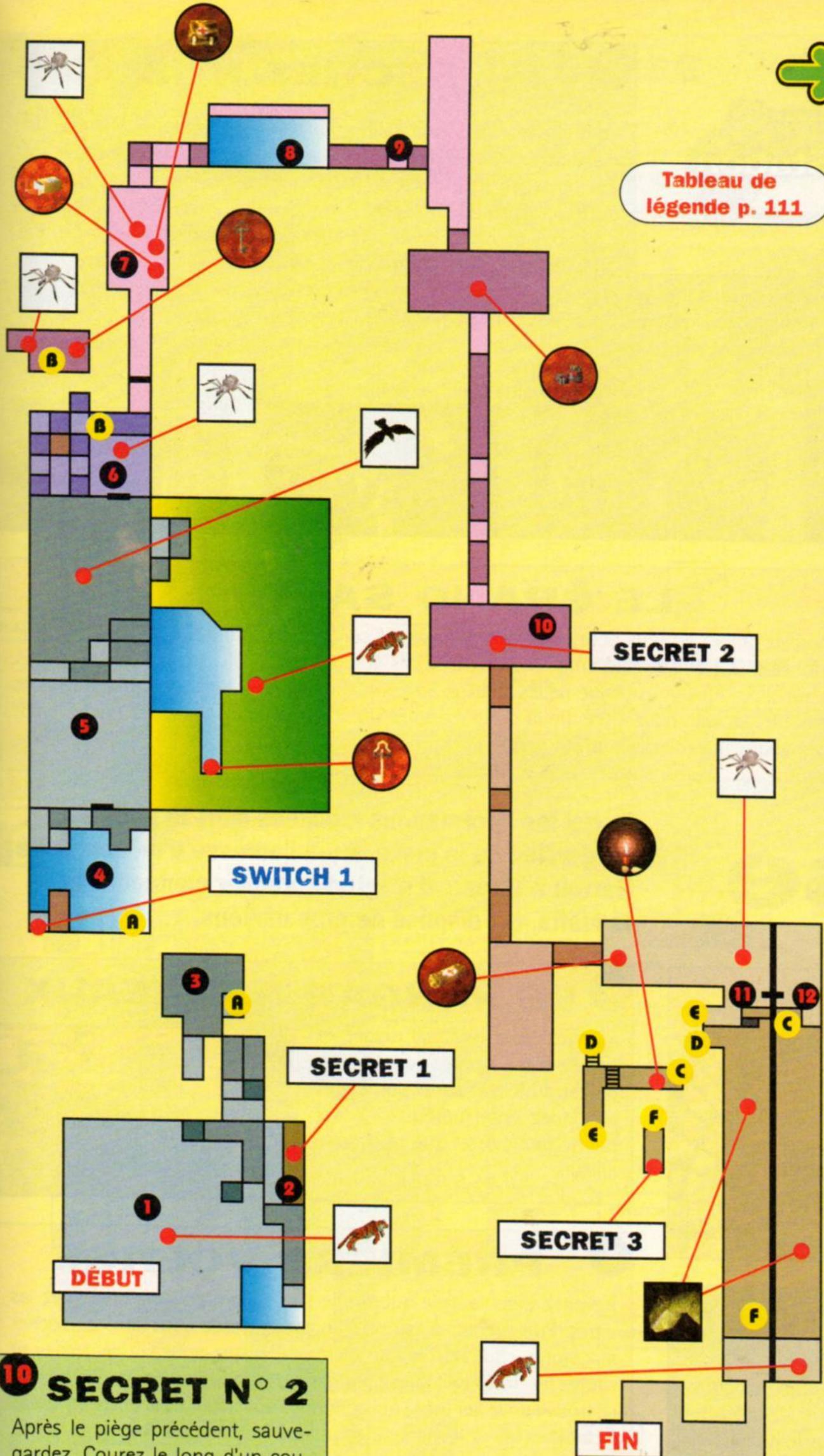


### 5 SUR LA MURAILLE

Vous êtes sur la Grande Muraille. Débarrassez-vous des corbeaux à l'aide de vos pistolets. Entre les deux fortins, vous pouvez remarquer qu'une partie des fortifications est légèrement endommagée. Depuis cet endroit, sautez dans l'étang en contrebas. Au fond de l'eau, vous trouverez une clef dans une galerie inondée. En remontant à la surface, surprise, un tigre vous attend ! Hissez-vous sur la terre ferme à l'opposé de la galerie, et courez rejoindre le rocher accolé à l'édifice. De là, montez sur la muraille et épargnez ce tigre innocent. La clef vous permettra d'ouvrir la porte du second fortin.



Tableau de légende p. 111



### 6 LE SECOND FORTIN

Entrez dans ce fortin les armes à la main et tirez sur les araignées qui y ont élu domicile. Grimpez à l'échelle pour atteindre la plate-forme supérieure : il y a une araignée et une clef rouillée qui vous permet d'ouvrir la porte suivante.



### 7 LE PASSAGE OBSTRUÉ

Quatre araignées tombent du plafond. Débarrassez-vous-en et récupérez la trousse de soins et la boîte de cartouches sur le squelette. Poussez le bloc afin de dégager l'issue.



### 8 LA FAILLE

Laissez-vous glisser le long de la pente et sautez à l'eau, mais ne traversez pas ce passage à la nage. Agrippez-vous à la faille située sur le mur de gauche et traversez la salle. Vous éviterez ainsi de vous prendre des dards dans les mollets.



### 9 SUCCESSION DE PIÈGES

Hissez-vous hors de l'eau, puis sauvegardez ! L'enchaînement qui suit nécessite un bon timing et doit être réalisé en courant. Franchissez la paire de dalles friables et tournez à droite tandis que deux rochers dévalent la pente derrière vous. Courez vers l'issue et sautez au-dessus des piques. Après avoir glissé dans une autre salle, exécutez immédiatement un saut sur la gauche (deux murs garnis de piques commencent à « ratisser » la pièce). Normalement, vous devez vous trouver pile à l'emplacement de chargeurs pour les flingues automatiques. Ramassez-les et bondissez vers l'avant pour agripper le rebord avant que les piques n'obstruent complètement la pièce. Si vous opérez bien dans les temps, vous pourrez vous en tirer sans la moindre égratignure.

### 10 SECRET N° 2

Après le piège précédent, sauvegardez. Courez le long d'un couloir aux dalles friables et sautez au-dessus des lames ratisant le sol en trois endroits. Vous débouchez dans une salle où deux murs garnis de piques se rapprochent. Arrêtez-vous à l'endroit exact où se trouve la statue de jade. Vous aurez ainsi le temps de la ramasser avant de vous engager dans le corridor suivant. Là encore, des murs tentent de vous écraser. Après une pente douce, bondissez sur la dalle friable (la seule inoffensive) avant qu'un dernier mur mobile ne l'écrase.



11

## SECRET N° 3

Vous arrivez dans une salle peuplée d'une bonne demi-douzaine d'araignées surgissant d'un peu partout. Faites le ménage et résistez à la tentation d'utiliser le treuil. Accrochez-vous au rebord, à droite du treuil. Ensuite, laissez-vous tomber sur un rebord en contrebas d'où vous pourrez utiliser une faille pour vous diriger vers la droite. Lorsque cette faille s'élargit, hissez-vous dans la salle. Puis descendez

dans le puits ténébreux à l'aide de l'échelle. Vous voilà arrivé dans une vallée perdue, habitée par un T-Rex. Restez terré dans le couloir pour le shooter à distance. Puis gagnez le fond de la vallée où vous trouverez le dernier secret de ce niveau. Différez votre joie pour vous occuper du second T-Rex, toujours en restant caché dans votre trou (contrairement à ce que vous montre la photo). Après, il ne vous restera plus qu'à remonter au sommet à l'aide de l'échelle.



12

## LE GRAND SAUT

À présent, vous pouvez utiliser le treuil pour vous laissez glisser en contrebas. Durant la descente, gardez le bouton Action enfoncé sous peine de chute mortelle. Arrivé en bas, vous êtes accueilli par un couple de tigres. Il n'y a pas d'abri sûr, aussi êtes-vous obligé de les abattre. Soyez mobile afin d'éviter tout contact avec les félins. Prenez ensuite le passage pour atteindre la porte marquée du sceau de Xian. Le niveau s'achève par une séquence cinématique qui vous oriente sur Venise.



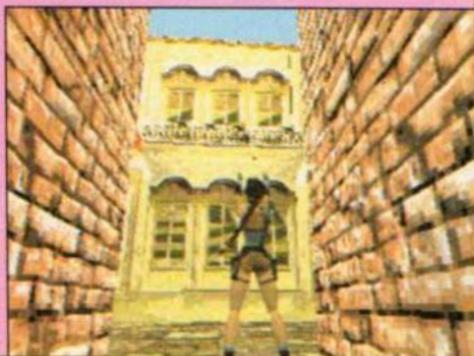
# Venise

Parmi les informations stockées dans le portable du gardien de la porte, il y a l'adresse d'un dénommé Bartoli à Venise. Il s'agit du premier contact avec la mafia, qui dispose de gros moyens.

1

## LA PLACE

Au bout de la ruelle, d'où vous démarrez, se trouve une place : un doberman vous y attend. Après vous en être débarrassé, occupez-vous du sniper embusqué sur le balcon. Puis empruntez la rue à gauche et flinguez le vigile et son clébard.



2

## LE HANGAR À BATEAUX

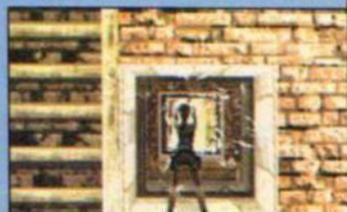
Plongez dans le canal, nagez et passez sous la porte du hangar à bateaux. Montez sur le ponton, et actionnez l'interrupteur n° 1, qui ouvre une porte qui se trouve ailleurs.



3

## LA CABANE DU VIGILE

Entrez dans la cabane et prenez les torches qui sont sur la table. Appuyez sur les interrupteurs 2 et 3, à chaque étage, afin de gagner le toit. Une fois au sommet, montez sur le rebord de la fenêtre et shootez les vitres. Pénétrez dans la pièce et tirez sur le chien, puis gagnez le pont couvert, au bout duquel se trouve l'interrupteur n° 4. Retournez vers les vitres éclatées et passez par la fenêtre de gauche. Agrippez-vous au store, sautez sur le balcon et ramassez la clef du hangar.



4

## PREMIÈRE VOLTIGE

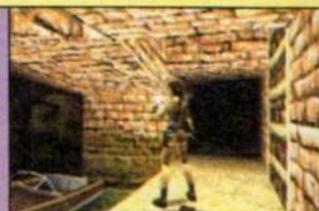
Revenez dans la salle qui donne sur le pont couvert et éclatez les vitres. Puis prenez un peu d'élan et bondissez pour vous accrocher aux stores, situés sur le mur d'en face. Hissez-vous sur ce dernier et sautez de stores en stores pour gagner le réduit au bout de la rue. Là, se trouve un levier (n° 5) qui actionne l'ouverture de la porte du canal. Retournez dans le hangar et utilisez la clef pour ouvrir la porte. Revenez ensuite sur le ponton de la cabane et flinguez un nouvel ennemi. Fouillez-le et récupérez les pistolets automatiques. Puis embarquez sur le hors-bord... direction le canal souterrain.



5

## SECRET N° 1

Après une petite cascade, prenez l'issue de droite et accostez dès que possible. Après avoir tué deux rats, prenez une torche et localisez l'échelle. Puis grimpez-y pour découvrir des torches et le dragon de pierres.



## 6 SECRET N° 2

Retournez à l'endroit où vous avez accosté. De là, gagnez à la nage le déversoir qui se trouve au pied de la cascade. En fouillant le fond, vous découvrirez le dragon d'or.



## 7 L'ÉCLUSE

Dirigez-vous dans le coin légèrement éclairé, et stoppez votre bateau au pied du levier n° 6, juste devant la porte. Sautez et gagnez le ponton. Tirez sur la vitre et abattez le sniper. Récupérez un chargeur et une boîte de cartouches. Abaissez ensuite le levier n° 7 afin d'actionner l'écluse. Votre bateau est maintenant monté au niveau supérieur. Plongez ensuite dans l'écluse et actionnez le levier n° 6. La voie est enfin libre pour rejoindre l'extérieur.



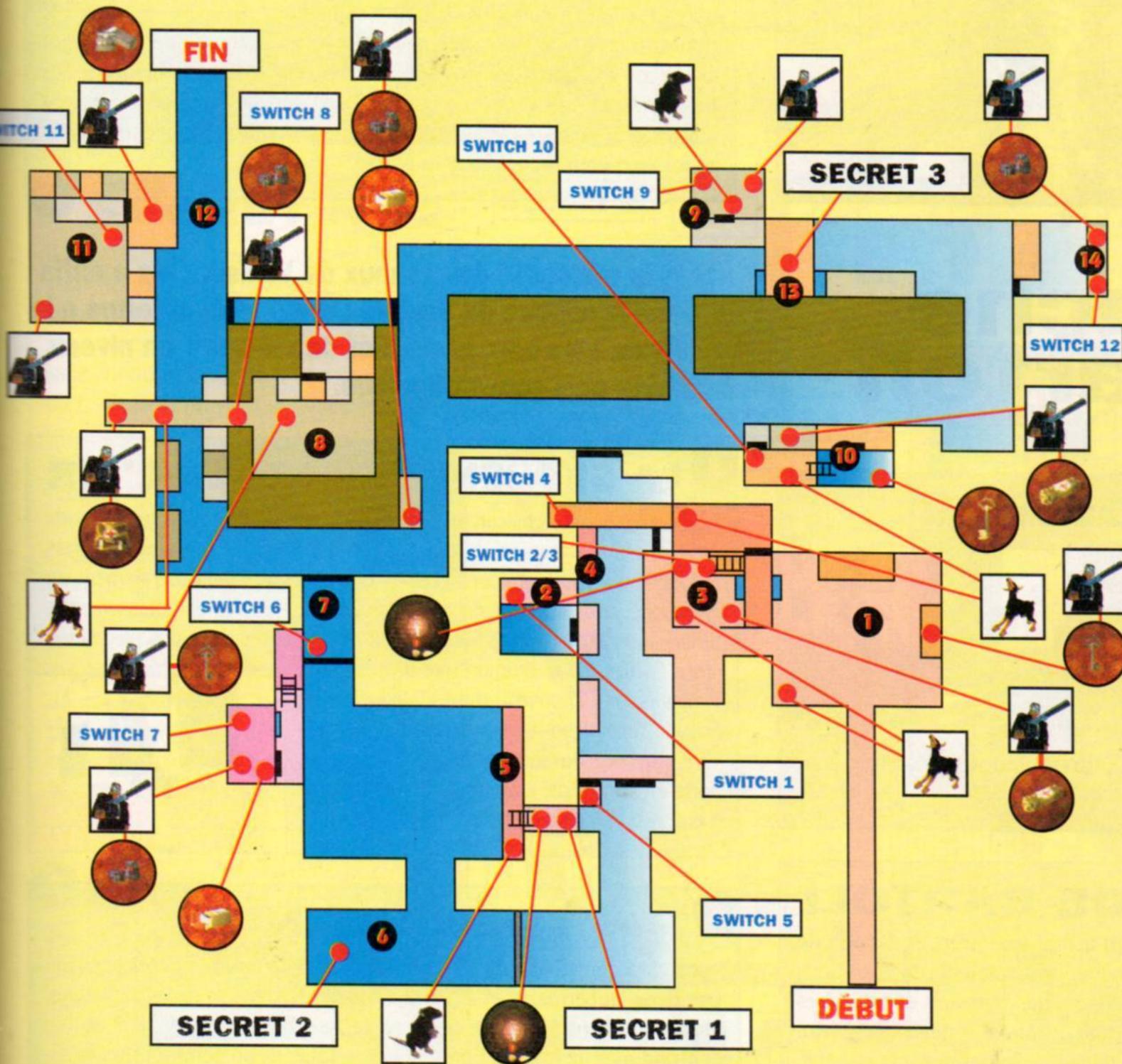
## 8 LE PONTON AUX GONDOLES

Accostez près des trois gondoles et grimpez sur la caisse. Utilisez cette dernière pour sauter sur le store en vous plaçant au bord, dans l'axe du pont en pierre. Puis exécutez un saut sur le pont et bondissez immédiatement en arrière sur le store afin de shooter tranquillement le vigile et son doberman. Après avoir récupéré sa grosse trousse de soins, gagnez la place sur la droite en prenant garde au sniper. Prenez la clef en acier et entrez dans la maison. Descendez au sous-sol pour actionner l'interrupteur n° 8. Attention en remontant, un sniper est arrivé entre-temps.



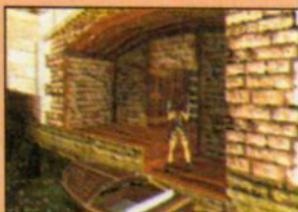
## 9 LE SECOND EMBARCADÈRE

Gagnez le second embarcadère à gondoles ; prenez garde au vigile qui surgit de la baraque dès que vous mettez pied à terre. Tuez ensuite les deux rats dans la maison et abaissez le levier n° 9.



## 10 LE REPAIRE DES TRUANDS

Accostez sur le ponton dont la porte est maintenant ouverte. Dès que vous entrez, la porte se referme aussitôt. Ramassez la clef en acier avant de grimper à l'étage par l'échelle. Attention, un maître chien vous y attend... Puis actionnez le levier n° 10 pour pouvoir sortir par la porte du premier étage. Un nouveau sniper est apparu entre-temps.



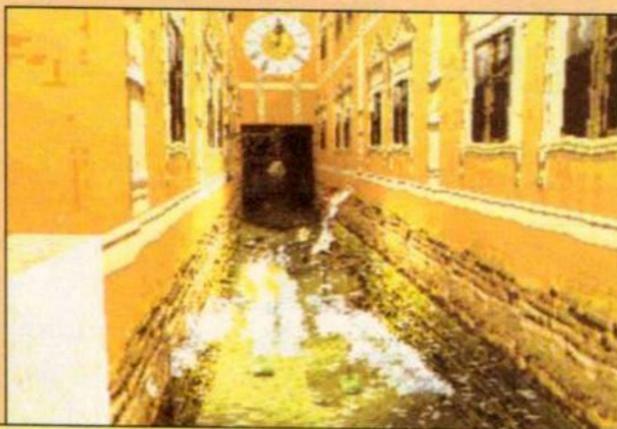
## 11 LE DERNIER REPAIRE

Retournez au premier embarcadère de gondoles (point 8), et gagnez à la nage le dernier repaire. Exécutez le sniper à l'extérieur et récupérez des munitions pour le M16. Utilisez la clef en acier, en vous méfiant d'un autre sniper qui surgit de la porte. Puis actionnez le levier n° 11, et embarquez sur ce nouveau hors-bord.



## 12 LE CHAMP DE MINES

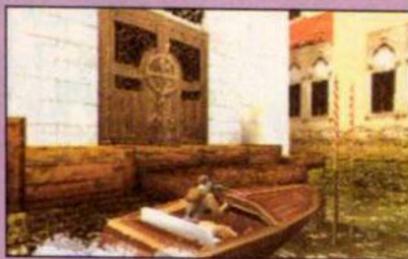
Prenez l'allée de l'horloge qui est protégée par un champ de mines... Pour éviter de finir en chair à canon, le mieux est de foncer sur ces explosifs et de sauter du bateau au dernier moment. Le hors-bord ira finir bravement sa course sur les mines dans une spectaculaire explosion. C'est assez délicat, aussi je vous conseille de sauvegarder au préalable.



# La cache de Bartoli

## 1 L'ACCOSTAGE

Accostez sur le ponton devant la porte à double battant marquée du sceau de Xian. Gravissez les quelques marches en pulvérisant la demi-douzaine de rats qui s'y trouvent tout en vous méfiant du vigile qui fait irruption du couloir à votre approche. Ensuite, entrez à votre tour pour actionner l'interrupteur n° 1 commandant l'ouverture de la double porte.



## 2 LE PALAIS DE BARTOLI

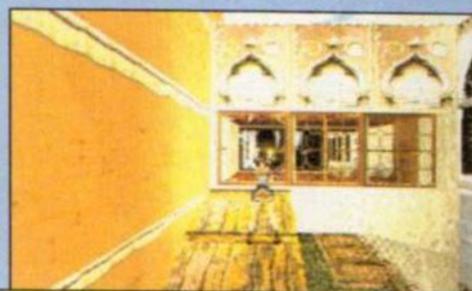
Entrez dans le palais, juste assez pour attirer les tireurs et essayez de les shooter de l'extérieur. Sur la gauche, un couloir protégé par des statues mécaniques, armées d'épées, mène dans un endroit très sombre. Utilisez alors une torche pour localiser le levier n° 2, qui ouvre une porte se trouvant un peu plus loin. Toujours sur la gauche, deux fenêtres peuvent être éclatées. De l'autre côté de ces dernières deux dobermans protègent un chargeur pour les pistolets automatiques, une petite trousse de soins ainsi que des torches. Retournez ensuite dans le hall et placez-vous dos à la rampe en bois. Exécutez un salto arrière et enchaînez immédiatement un saut avant en vous



agrippant sur la plate-forme. Puis poussez le bloc mobile et bondissez sur la plate-forme d'en face. Quittez ce lieu, en vous déplaçant latéralement sur les espaliers.

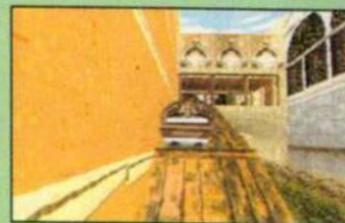
## 13 SECRET N° 3

Allez à proximité de l'embarcadère abrité (point 14), et grimpez le long de la rampe en bois. Shootez les vitres et entrez dans la pièce. Récupérez le troisième secret, situé dans un coin...



## 14 LE MÉCANISME DE L'HORLOGE

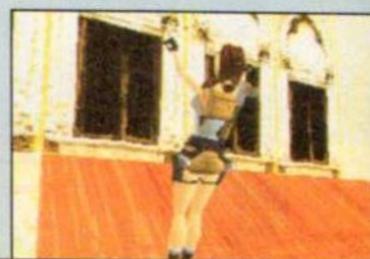
Pénétrez dans l'embarcadère en bateau et flinguez le tireur. Actionnez ensuite l'interrupteur n° 12, puis remontez à bord de votre hors-bord. À présent, lorsque vous maintenez le bouton X enfoncé, votre bateau va beaucoup plus vite. Empruntez à nouveau la rampe par laquelle vous avez eu accès au dernier secret et foncez à la porte de l'horloge avant qu'elle n'ait fini de sonner ses treize coups. Pour arriver dans les temps, vous devez impérativement réussir le saut de la rampe et prendre le raccourci. Le niveau s'achève lorsque vous franchissez la porte.



Après la traversée des canaux de Venise, Lara a enfin localisé le repaire de Bartoli. Ce qui met un terme à la séquence hors-bord et permet de parcourir un niveau à l'action plus conventionnelle.

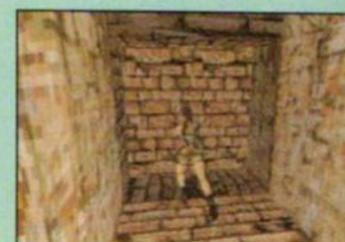
## 3 LA SÉQUENCE MONTE-EN-L'AIR

Après avoir gagné le balcon du palais, tirez sur le sniper embusqué sur votre droite. Ensuite effectuez un saut vers le store, en gardant le bouton Action enfoncé pour vous aggriper à celui-ci. Déplacez vous alors latéralement sur la gauche jusqu'au bout du store. Hissez-vous dessus et faites un salto arrière immédiatement (sous peine de glisser) après avoir pris pied sur le store. Sautez sur le promontoire un peu plus loin, puis sur un nouveau store sur lequel vous pouvez tenir debout sans problème. Placez-vous au bord du store et bondissez vers la porte en contrebas, en maintenant le bouton X enfoncé afin de réduire la longueur du saut.



## 4 SECRET N° 1

Vous voici dans une autre aile du palais de Bartoli. Vous y êtes accueilli par deux dobermans et un tireur masqué. Dans la salle, à l'étage, immédiatement à gauche de la porte, se trouve le levier n° 3 qui se confond avec le mur. Actionnez-le et retournez au sommet de l'escalier précédent. Une porte menant à un balcon est maintenant ouverte. Vous y trouverez le dragon en pierre et le cadavre d'un sniper. Revenez dans la pièce où se situe le levier et gagnez le balcon par la fenêtre. Après avoir flingué le sniper qui s'y trouve, détruisez la fenêtre voisine et pénétrez dans la salle. Attention, deux vigiles accompagnés d'un doberman feront irruption. Soyez très mobile et sautez sans arrêt en vous retournant. Après le combat, entrez dans la cheminée et poussez le bloc mobile du fond pour révéler une issue.



## 5 ENCORE DES PIÈGES

Peu après, vous arrivez au sommet d'une pente douce pourvue de coupe-jarrets. Plongez (en diagonale) dans le plan d'eau en contrebas et regagnez la terre ferme. Trois dalles enflammées vous attendent. Allez sur la dalle en bois, les flammes s'éteindront un court instant. Enchaînez alors trois sauts sans élan pour franchir ce passage, avant que les torches ne s'embrasent à nouveau.



## 6 LA SALLE DES LUSTRES



Gomb Raider I

Lorsque s'ouvre la porte, ayez vos armes en main, prêt à tuer un sniper et ses clébards. Montez la pente douce et hissez-vous sur le premier lustre. Prenez de l'élan et sautez sur le deuxième. De là, bondissez sur la plate-forme de droite équipée du levier n°4. En l'actionnant, vous révélez une niche secrète dans un des murs de la pièce. Retournez sur le deuxième lustre, atteignez le troisième puis l'estrade en bois. Longez-la pour trouver la poutre principale de la toiture. Suspendez-y-vous avant de vous déplacer à droite. Lorsque la pente de la toiture vous laissera suffisamment de place, grimpez sur la poutre pour accéder à l'estrade opposée. De là, gagnez la seconde moitié de la poutre pour abaisser le levier n°5. La hauteur des lustres a été modifiée. Regagnez le lustre à hauteur de la petite niche, puis bondissez dans celle-ci à l'aide d'un saut avec élan. Récupérez la clef et retournez sur le lustre supérieur, puis sautez sur l'estrade à mi-hauteur, face au premier levier. Abaissez le troisième levier (n°6) de cette salle et sortez pas la fenêtre.



La hauteur des lustres a été modifiée. Regagnez le lustre à hauteur de la petite niche, puis bondissez dans celle-ci à l'aide d'un saut avec élan. Récupérez la clef et retournez sur le lustre supérieur, puis sautez sur l'estrade à mi-hauteur, face au premier levier. Abaissez le troisième levier (n°6) de cette salle et sortez pas la fenêtre.

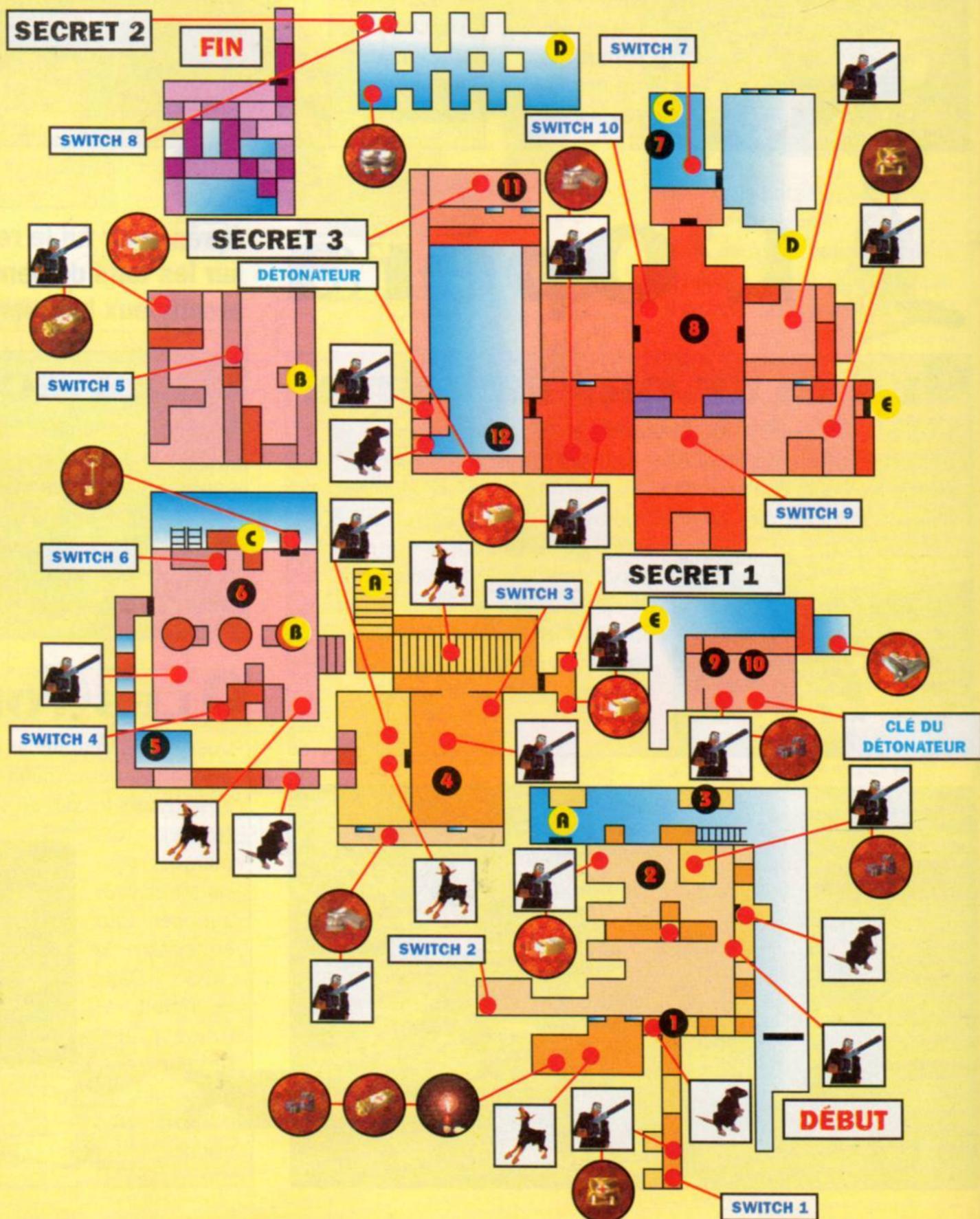
## 7 SECRET N° 2

En quittant la salle des lustres, laissez-vous tomber dans le puits, derrière la cheminée, puis actionnez le levier n°7 pour accéder à la seconde partie de cette salle inondée. À l'aide d'une torche, explorez le petit labyrinthe noyé pour trouver des grenades et la statue en or. Au-dessus d'elle, se trouve le levier n°8. Il permet d'ouvrir une trappe menant au couloir aux dalles enflammées. Retournez dans la partie haute de la salle inondée et utilisez la clef trouvée précédemment dans la niche.



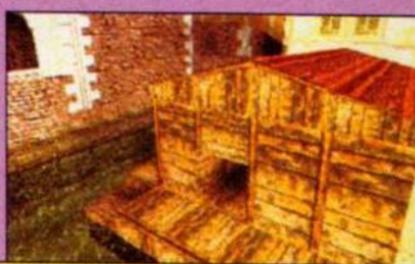
## 8 LA BIBLIOTHÈQUE

Après avoir utilisé la clef et vaincu le vigile, allez actionner le levier n°9. Empruntez la porte qui vient de s'ouvrir ; grimpez sur la plus haute bibliothèque et tirez sur la lucarne. Laissez-vous ensuite glisser sur le store et effectuez un saut en avant pour gagner un balcon. De là, sautez sur le toit du cabanon en face puis sur le rebord du mur.



**9 LES UZIS**

Une extrémité du mur est surélevée et vous permet de sauter sur le toit de cabane. Gagnez l'arche derrière la cheminée. Derrière, se trouve un cul-de-sac où une paire d'Uzis a été abandonnée.



**10 LA CLEF DU DÉTONATEUR**

Descendez sur le ponton et prenez d'assaut la cabane. Une succession de roulés-boulés devrait vous permettre de tuer le gardien sans qu'il ne puisse réagir. La clef du détonateur se trouve sur la table ; prenez-la et regagnez la bibliothèque via la petite cour



dans laquelle un sniper s'est embusqué depuis votre dernier passage.

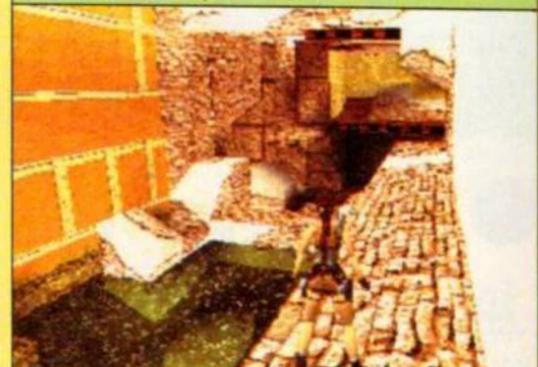
**11 SECRET N° 3**

Ouvrez la dernière porte à l'aide du levier n° 10. Deux snipers coriaces vous attendent dans la cour extérieure. Éliminez-les et franchissez la porte. Plongez ensuite dans le canal. Sur votre gauche, un rebord discret vous permet d'accéder au détonateur. Ignorez-le pour le moment et grimpez sur le mur surplombant la porte. Il vous suffit d'éclater une fenêtre de ce bâtiment pour récupérer la troisième statue ainsi que quatre boîtes de cartouches.



**12 LE DÉTONATEUR**

Utilisez la clef pour déverrouiller le système de mise à feu du détonateur et enclenchez-le. Le bâtiment en face de Lara est réduit en miettes. Escaladez alors les décombres pour atteindre la fin du niveau.




## L'Opéra

Après avoir fui le repaire de Bartoli, vous voici sur les toits de Venise, près de l'Opéra. C'est dans ce prestigieux bâtiment que se poursuit l'aventure.

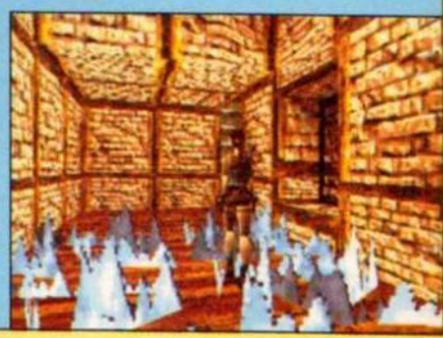
**1 LA CLEF ORNEMENTÉE**

Sautez vers le point A. De là, shootez le sniper qui se trouve sur le ponton en contrebas. Plongez et gagnez l'échelle à une extrémité du bassin. Au cours de l'ascension, un interrupteur (n° 1) vous permet d'ouvrir la trappe face au point de départ. Retournez sur la plateforme où se balance une caisse (en passant par la dalle en béton en face de l'interrupteur n° 1), et sautez de nouveau vers l'ouverture dans le toit. Après vous être débarrassé d'un vigile, prenez la clef ornementée.



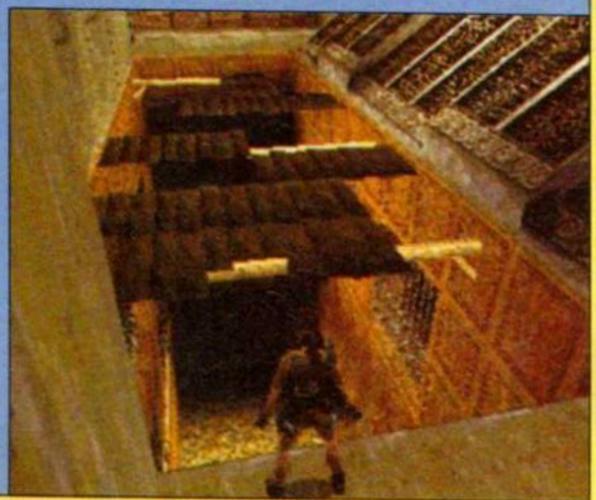
**2 LES ÉCLATS DE VERRE**

Revenez une dernière fois au point de départ et sautez vers les toits surplombant la fenêtre marquée d'un B, qui est votre prochain objectif. Pour franchir cette pièce pleine d'éclats de verre, il vous suffit de marcher en maintenant le bouton R1 enfoncé.



**3 SOL FRIABLE**

Vous voici devant une succession de dalles en bois dominant le vide qui, bien entendu, s'écrouleront quelques instants après votre passage. Vous devez donc enchaîner une série de trois sauts avec élan pour gagner le rebord qui est en face.



**4 LES TOITS DE L'OPÉRA**

Vous arrivez maintenant sur les toits de l'Opéra où une importante délégation de la mafia vous attend avec des chiens. Dirigez-vous ensuite vers le coin où se balance une caisse. Depuis le bord du toit, trouvez vos marques pour sauter et vous agripper tout en évitant la caisse. Dans ce réduit, se trouve l'interrupteur n° 2 qui permet d'ouvrir une trappe.



## 5 LE LOCAL TECHNIQUE

Ouvrez la trappe, entrez et actionnez l'interrupteur de gauche (n° 3), puis descendez. Dans ce local technique, vous trouverez l'interrupteur n° 4. Descendez ensuite au fond de la galerie afin de déclencher un éboulement de rochers. Puis montez l'échelle et empruntez le passage nouvellement accessible.



## 6 LE 2<sup>E</sup> ÉTAGE

Outre quelques malfrats assez sournois, il faut désormais compter avec les sacs de sable suspendus au plafond qui ne trouvent rien de mieux à faire que de s'effondrer sur vous. Faites-les tomber sciemment pour éviter de vous les prendre dessus par inadvertance par la suite.



Tomb Raider I

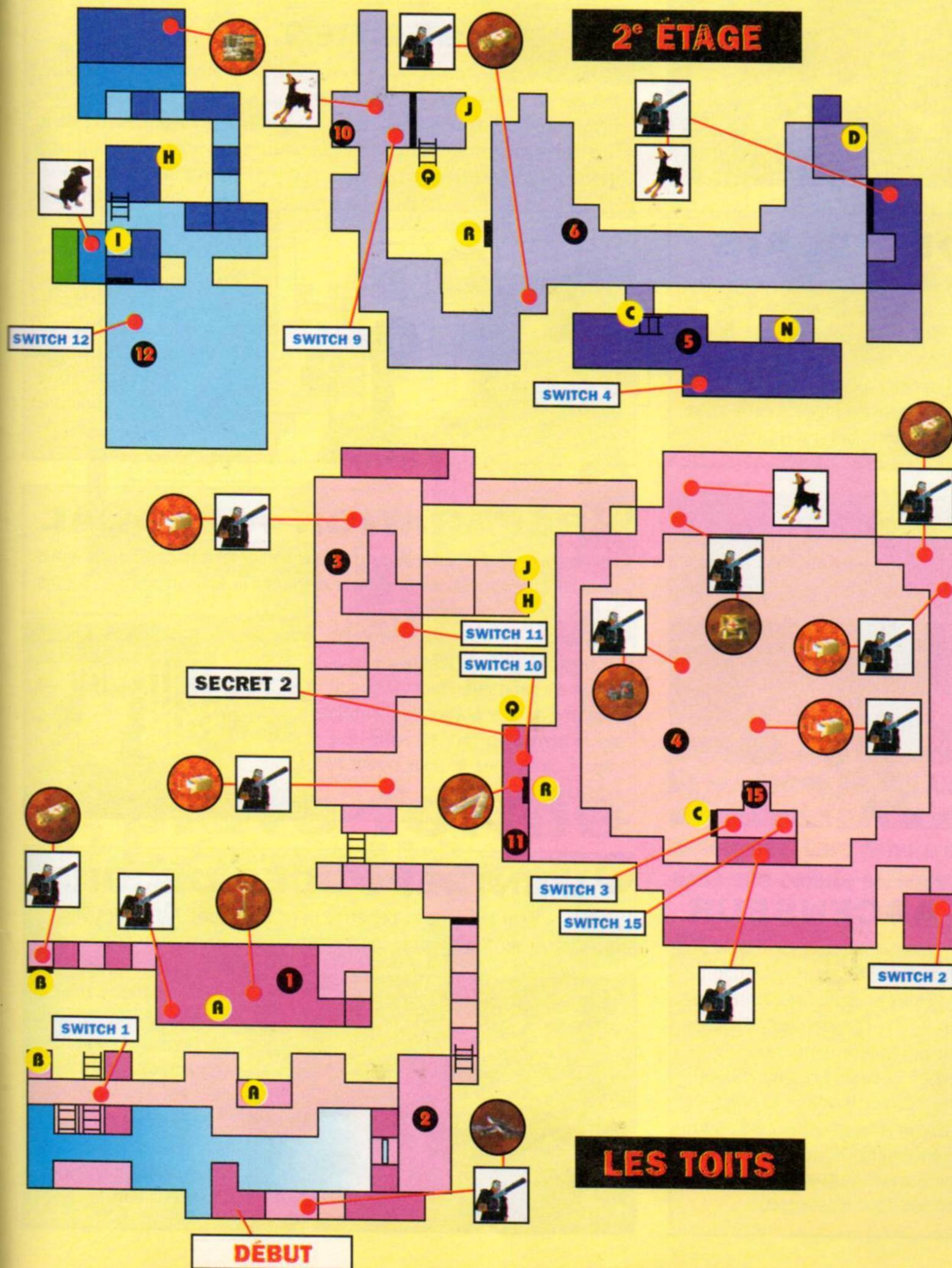
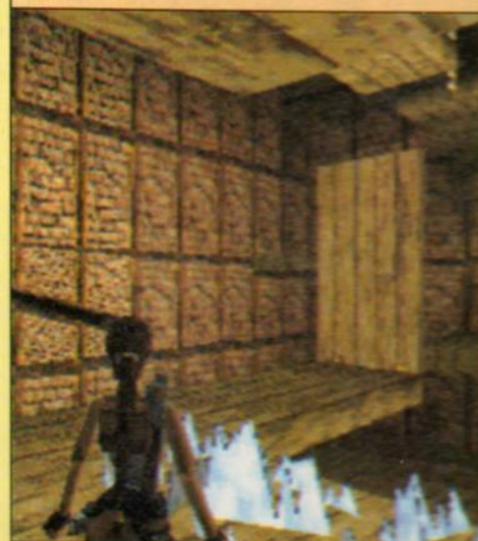
## 7 LARA ON STAGE

Descendez au rez-de-chaussée et débarrassez-vous du menu fretin. Rejoignez la scène à la nage, puis allez dans le local technique de gauche. Activez l'interrupteur n° 5. Attention aux sacs de sable, la scène est truffée.



## 8 LES COULISSES

Gagnez la partie opposée de la scène et traversez de long en large la pièce afin de faire tomber quelques sacs de sable. Grimpez sur la plate-forme par la porte ouverte grâce à l'interrupteur précédent. Placez-vous contre l'espèce de pont-levis et sautez contre le mur de gauche pour vous agripper à la faille. Déplacez-vous latéralement, puis actionnez l'interrupteur n° 6. À présent que le pont-levis est abaissé, vous pouvez tranquillement monter en haut de la pièce par le coin, au fond à gauche. Au niveau des combles, bondissez en évitant les deux sacs qui se balancent. Enfin, actionnez l'interrupteur n° 7.



## 9 SECRET N° 1

Pour l'atteindre deux solutions s'offrent à vous. Vous pouvez redescendre sagement sur la scène, via la salle au point n° 8, et plonger dans la trappe menant au secteur inondé sous la scène. Vous pouvez également vous laisser glisser en arrière le long de la rampe, à droite de l'interrupteur n° 7, et exécuter un salto arrière au dernier moment. Explorez ce petit dédale jusqu'à ce vous trouviez une ouverture étroite menant à un cul-de-sac, qui renferme la première statue.



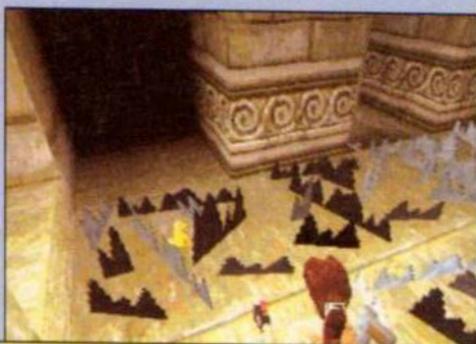
## 10 LA BOÎTE DE RELAIS



À l'extrémité du cul-de-sac, actionnez l'interrupteur n° 8. Gagnez ensuite la partie opposée, toujours sous la scène, pour rejoindre une échelle. Au pied de celle-ci, se trouve la boîte à relais.

## 11 SECRET N° 2

Remontez au dernier étage et placez la boîte de relais dans l'armoire électrique qui contrôle le système d'ouverture de l'ascenseur. Enclenchez l'interrupteur n° 9 et laissez descendre l'ascenseur. Embarquez sur le toit de ce dernier et grimpez à l'échelle sur votre droite. La statue en or est posée sur des tessons de verre. À sa gauche, dans une alcôve, se trouve l'interrupteur n° 10.



## 12 LE DEUXIÈME ASCENSEUR

Retournez à l'ascenseur et prenez-le normalement cette fois. Vous arrivez à l'endroit où vous avez dû faire la série de sauts pour gagner les toits de l'opéra. Shootez les deux tireurs et actionnez l'interrupteur n° 11. Laissez partir l'ascenseur et plongez dans la piscine au pied de la cage. Explorez ce nouveau secteur inondé et récupérez le circuit imprimé. Puis, à l'opposé, enclenchez le levier n° 12 qui commande l'ouverture de la seconde cage d'ascenseur.



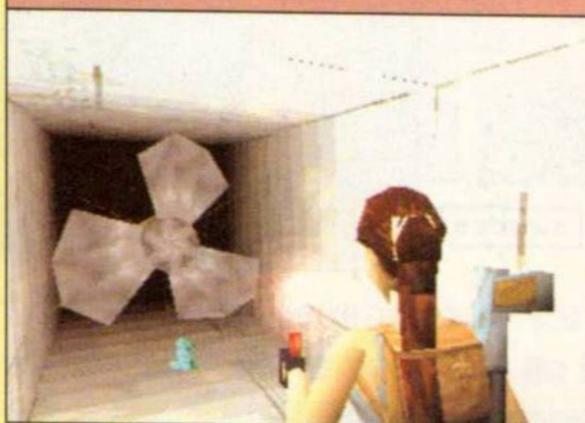
## 13 LA CLEF ORNEMENTÉE

Remontez jusqu'au premier étage à l'aide des paliers, puis prenez la galerie de droite. Tirez sur les vitres et vous voici dans une loge. Actionnez le levier n° 13, et engouffrez-vous dans la conduite de ventilation. Glissez le long de la rampe et bondissez au dernier moment pour atteindre la plateforme où se trouve la clef. Grimpez le plus haut possible et placez-vous dos au mur. Effectuez un salto de côté pour atteindre la pente douce à votre gauche, et sautez une nouvelle fois pour atteindre la galerie plane.



## 14 SECRET N° 3

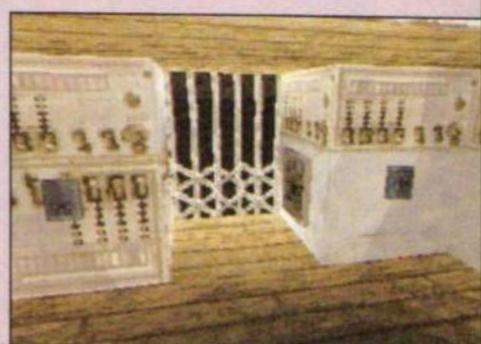
Après un coude, de nouveaux ventilateurs vous barrent la route. Prenez un peu d'élan et réalisez un saut vers l'hélice qui vous fait face. Ensuite enchaînez deux sauts sans élan vers l'avant. Arrivé dans une salle, qui contient une caisse marquée du sceau de Xian, une galerie obscure surplombant la ventilation renferme la statue de jade.



Utilisez une torche pour éclairer cet endroit. Poussez la caisse et enclenchez l'interrupteur n° 14 qu'elle dissimulait. Vous voici à nouveau dans la loge. Placez ensuite les deux caisses l'une sur l'autre pour rejoindre le premier étage.

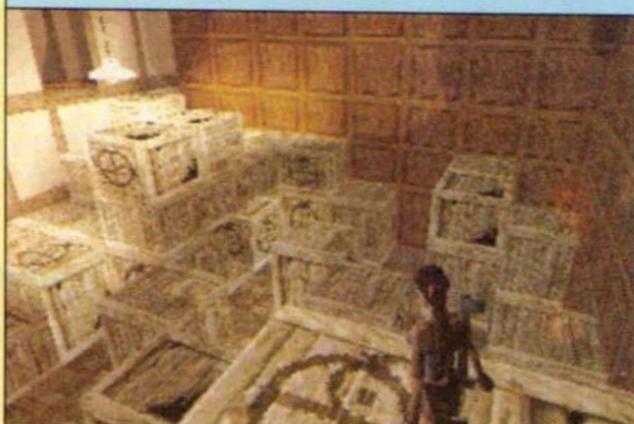
## 15 RÉPARATION AU LOCAL

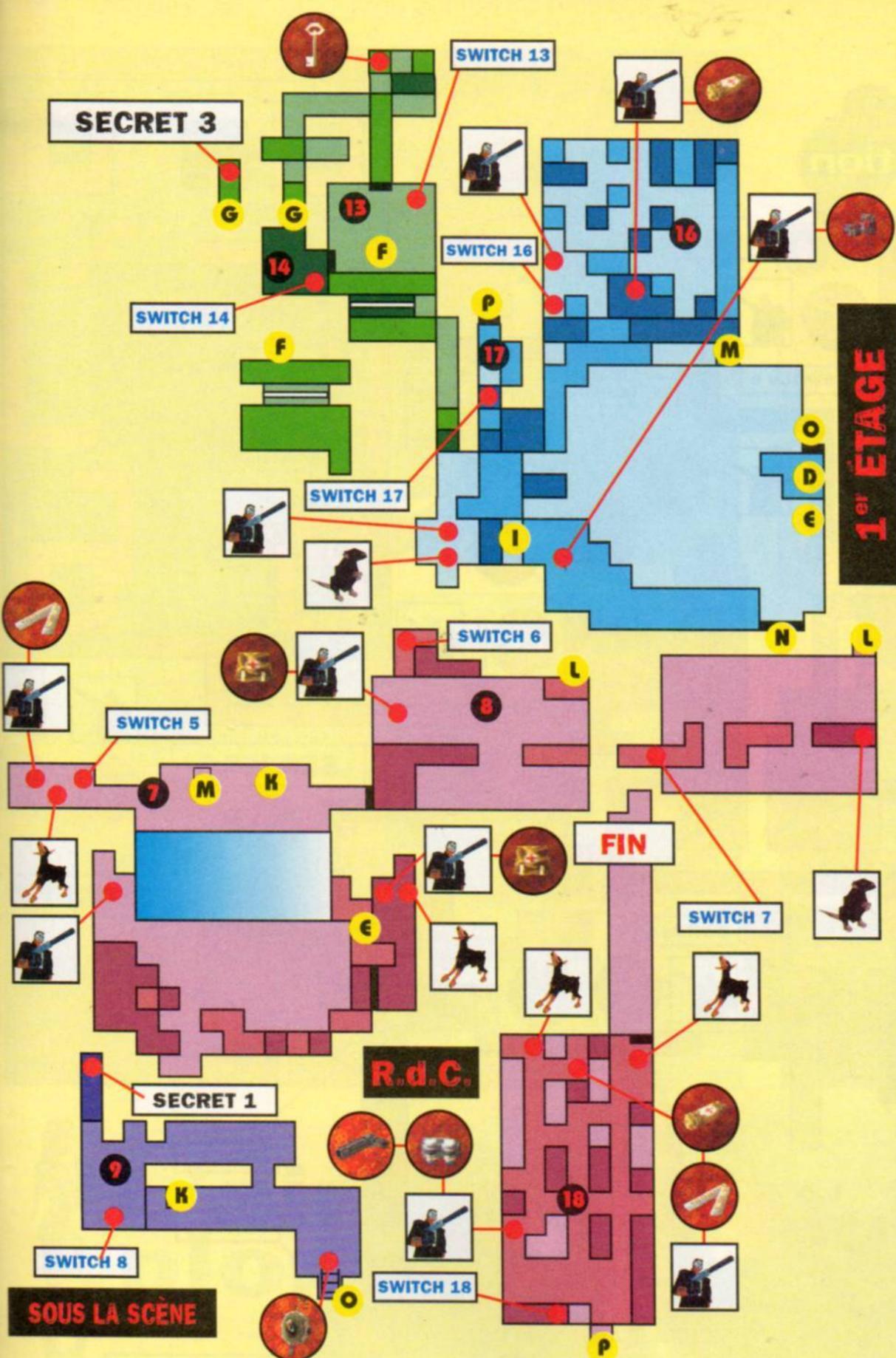
Utilisez la cage d'ascenseur pour retourner sur les balcons. Servez-vous de la clé n° 2 pour ouvrir une porte menant à la salle au point n° 5. Puis actionnez une nouvelle fois l'interrupteur n° 4 pour vous permettre de regagner le local technique sous le toit du bâtiment. Placez le circuit imprimé dans le boîtier de contrôle de l'interrupteur n° 15. Une fois réparé, actionnez-le pour ouvrir le rideau de la scène.



## 16 L'ENTREPÔT DES DÉCORS

Retournez sur la scène et pénétrez dans l'entrepôt. Attirez les vigiles qui s'y trouvent et shootez-les à distance. Entrez maintenant dans la salle et déplacez la caisse située à peu près sous la lampe. Derrière, se cache l'interrupteur n° 16 qui permet de redescendre le rideau. Empruntez l'issue supérieure pour vous retrouver sur un balcon.





**17 LE DERNIER ENTREPÔT**

Une fois sur le balcon, passez par l'issue supérieure et enclenchez l'interrupteur n° 17. Placez-vous en diagonale face à la petite rampe et faites un saut. Théoriquement vous devriez vous retrouver sur la plate-forme d'en face, juste devant le sac qui se balance.

**18 CHANGEMENT D'HORIZON**

Vous voici dans un second entrepôt défendu par plusieurs tireurs, dont un balèze fortement armé. Soyez vif et tâchez de passer dans leur dos en faisant des roulés-boulés ; au besoin utilisez une trousse de soins. Enfin, grimpez sur les caisses et optez pour l'itinéraire défendu par les deux caisses qui se balancent avec synchronisme. Placez-vous sur la bordure gauche de l'amoncellement de caisses et faites des sauts prudemment. Ça passe sans dommage. Enfin réalisez un bond avec élan pour atteindre et actionner le dernier interrupteur (n° 18). Il ne vous reste plus qu'à quitter l'entrepôt par l'issue du fond afin d'embarquer clandestinement sur l'hydravion.

**La plate-forme pétrolière**

**1 L'ÉVASION**

Commencez par déplacer les trois caisses, dont la peinture est délavée, afin de vous créer un passage le plus direct possible entre l'interrupteur n° 1 et la porte de la cellule. Une fois l'interrupteur actionné, vous disposez d'un cours laps de temps vous permettant néanmoins de sortir.

**Lara embarque clandestinement à bord d'un hydravion de la secte de Bartoli. Alors qu'elle épie le pilote et son second en train de converser, elle est lâchement assommée. Lara débute donc ce niveau enfermée dans une cellule et, surtout, sans arme !**

**2 LE POSTE DE GARDE**

L'alarme se déclenche. Foncez dans le poste de garde et placez-vous contre la fenêtre. L'un des gardes armé de flingues éclatera les vitres. Sautez par la fenêtre la plus à droite sur la corniche en contrebas. Actionnez l'interrupteur n° 2 qui ouvre une trappe sous l'hydravion.

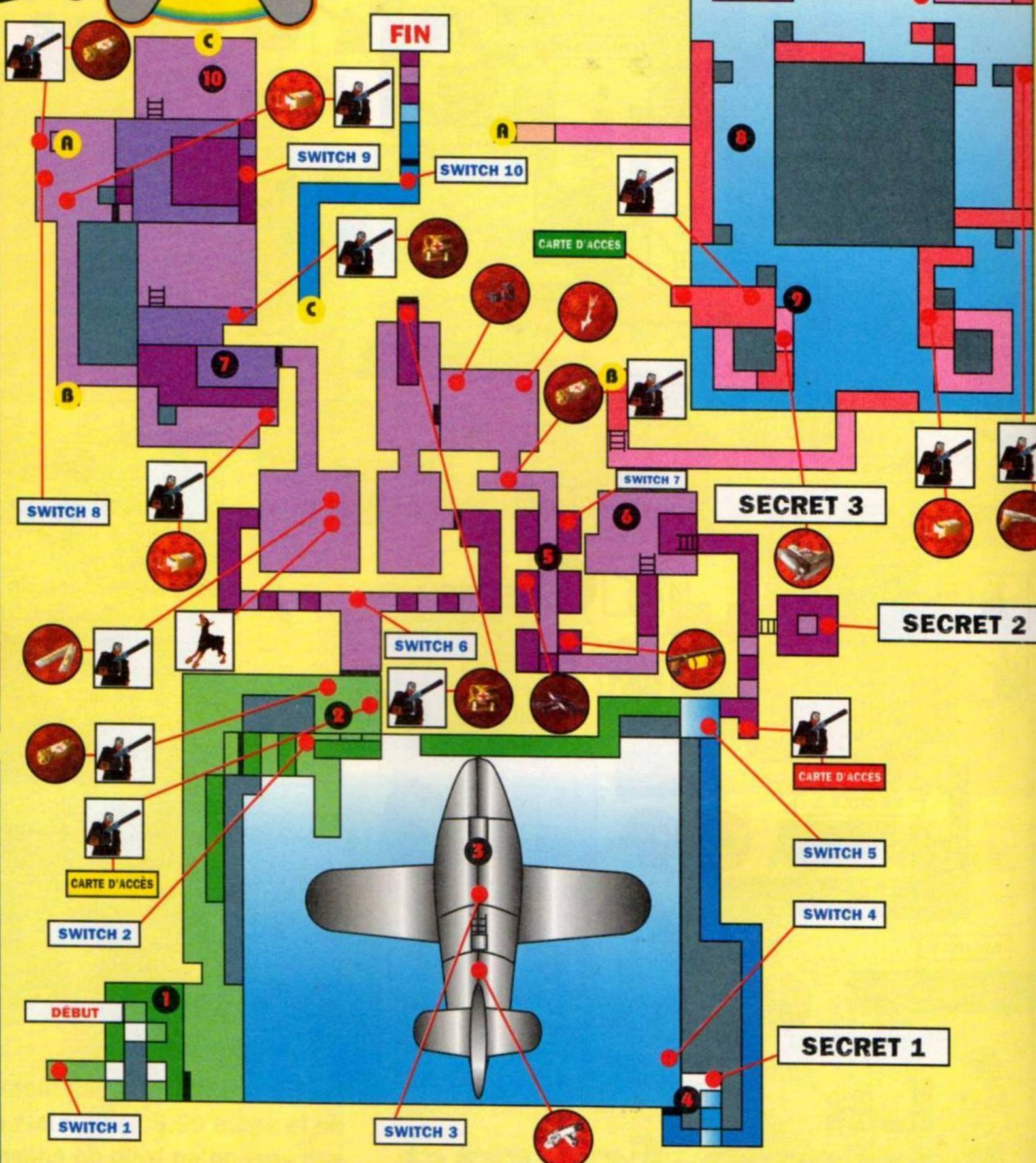
## 3 L'HYDRAVION

Plongez et gagnez la trappe sous l'hydravion. Coupez les moteurs à l'aide de l'interrupteur n° 3 qui se trouve dans la carlingue. Sortez ensuite du bassin à hauteur de votre cellule et retournez au poste de garde. De la corniche, faites un saut en diagonale pour atteindre le nez de l'avion. Marchez sur la trappe située à l'arrière pour atterrir dans la carlingue, et récupérez vos pistolets.



## 4 SECRET N° 1

Réglez leur compte aux deux malfrats et récupérez, sur leurs dépouilles, une carte jaune. Plongez dans le grand bassin et abaissez le levier n° 4, près de la turbine. Attention au courant qui pourrait vous attirer dans les pales. Revenez au poste de garde et prenez la corniche de gauche, jusqu'à un plan d'eau. Plongez au fond et abaissez un nouveau levier (n° 5), puis nagez le long de la galerie inondée. La statue de jade se trouve juste derrière la turbine. Si vous êtes un peu court en temps, sortez par la grille qui est près de la turbine en faisant attention au courant.



## 5 LE DORTOIR

Retournez au poste de garde et utilisez la carte d'accès pour déverrouiller la porte. Plus loin, un interrupteur (n° 6) permet de couper l'alarme. Prenez à droite, en utilisant les volants, pour ouvrir les portes jusqu'à un dortoir. Récupérez vos pistolets automatiques, un harpon et quelques munitions pour ce dernier. Actionnez l'interrupteur n° 7 sur l'un des lits, puis gagnez l'issue au fond du dortoir qui ne reste ouverte que quelques instants.



## 6 SECRET N° 2

Lorsque vous arriverez à une pente, laissez-vous glisser en arrière tout en étant prêt à vous agripper au rebord. Descendez l'échelle puis arrangez-vous pour placer les blocs comme l'indique la photo. Sautez sur l'échelle avec un peu d'élan et affrontez le gus armé d'une barre de fer, puis délestez-le de la carte d'accès rouge. Prenez l'échelle sur votre gauche pour gagner le sommet de la plate-forme, et récupérez la statue de pierre.



## 7 LE REMPLISSAGE DE LA CUVE

Retournez à l'interrupteur n° 6 et prenez à gauche. Utilisez la carte d'accès rouge pour atteindre le secteur des cuves. Attention, il y a du monde ! Ensuite déplacez le bloc comme sur la photo et prenez l'issue en hauteur. Vous arriverez à un poste de commande où se trouve l'interrupteur n° 8 qui permet de remplir le bassin. Traversez-le et actionnez l'interrupteur n° 9 avant de retourner au poste de contrôle. Engouffrez-vous dans la trappe.



## 8 LA CARTE D'ACCÈS VERTE

Vous arrivez sur une passerelle dominant une gigantesque pièce. Faites le tour de la pièce en sautant de passerelle en passerelle (les sauts doivent être souvent exécutés au millimètre près...). Profitez de votre position en hauteur pour shooter les deux plongeurs. Après



avoir tué quelques snipers, vous récupérez votre fusil à pompe et arrivez enfin sur une plate-forme métallique. Une armoire fermée par une simple vitre renferme la carte d'accès verte.

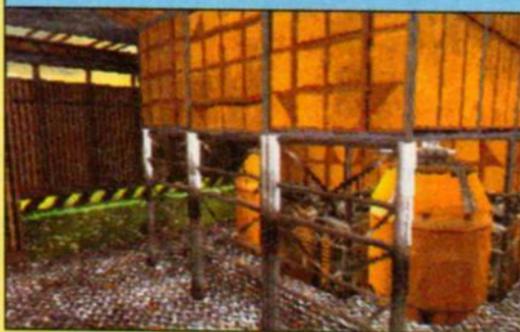
## 9 SECRET N° 3

Plongez dans l'eau et hissez-vous sur le pilier soutenant la plateforme de la carte d'accès : il y a la statue en or. Attention aux deux gorilles qui surgissent d'on ne sait où ! Outre le secret n° 3, vous récupérez vos Uzis. Quittez la pièce par la passerelle située en hauteur, précédant celle qui renfermait la carte d'accès verte.



## 10 LA SORTIE

Revenez dans le poste de commande et actionnez une fois encore l'interrupteur n° 8, avant d'utiliser la carte d'accès verte. Le bassin menant à la sortie est de nouveau rempli. Plongez vers d'autres horizons en nageant le long du couloir inondé. Actionnez le dernier interrupteur (n° 10)... et vous voici sur l'aire de plongeon.



# L'aire de plongeon

## 1 LA MISE HORS SERVICE DE L'HÉLICE

Vous commencez ce niveau au-dessus d'un bassin. Gardez-vous bien d'y plonger ; sautez plutôt pour vous agripper à l'échelle d'en face. Puis actionnez l'interrupteur n° 1 qui stoppe l'hélice dans le bassin. Vous pouvez à présent plonger en toute sécurité et remonter le conduit (que ladite hélice rendait inaccessible) pour récupérer quelques grenades. Retournez ensuite dans le bassin abaisser le levier n° 2 et sortez de l'eau.



## 2 LES PALANS

Un nouveau bassin vous empêche de progresser... Après avoir fait le ménage, placez-vous dans l'axe du pilier de droite, en vous décalant légèrement. Faites un saut avec élan pour atterrir sur la rebord de droite — le palan (muni d'un crochet) qui se balance ne vous atteindra pas. Attendez le moment propice pour vous élancer sur le second pilier en vous rattrapant sur le rebord. Le saut pour rejoindre l'autre rive n'est qu'une simple formalité.



## 3 SECRET N° 1

Vous êtes au sommet d'une large rampe. Repérez attentivement l'emplacement du renforcement et laissez-vous glisser en arrière. Vous y trouverez la statue de pierre. Remontez la pente, en avant cette fois, laissez-vous glisser et, au dernier moment, bondissez pour vous accrocher au rebord d'une passerelle qui domine une espèce de liquide verdâtre mortel.

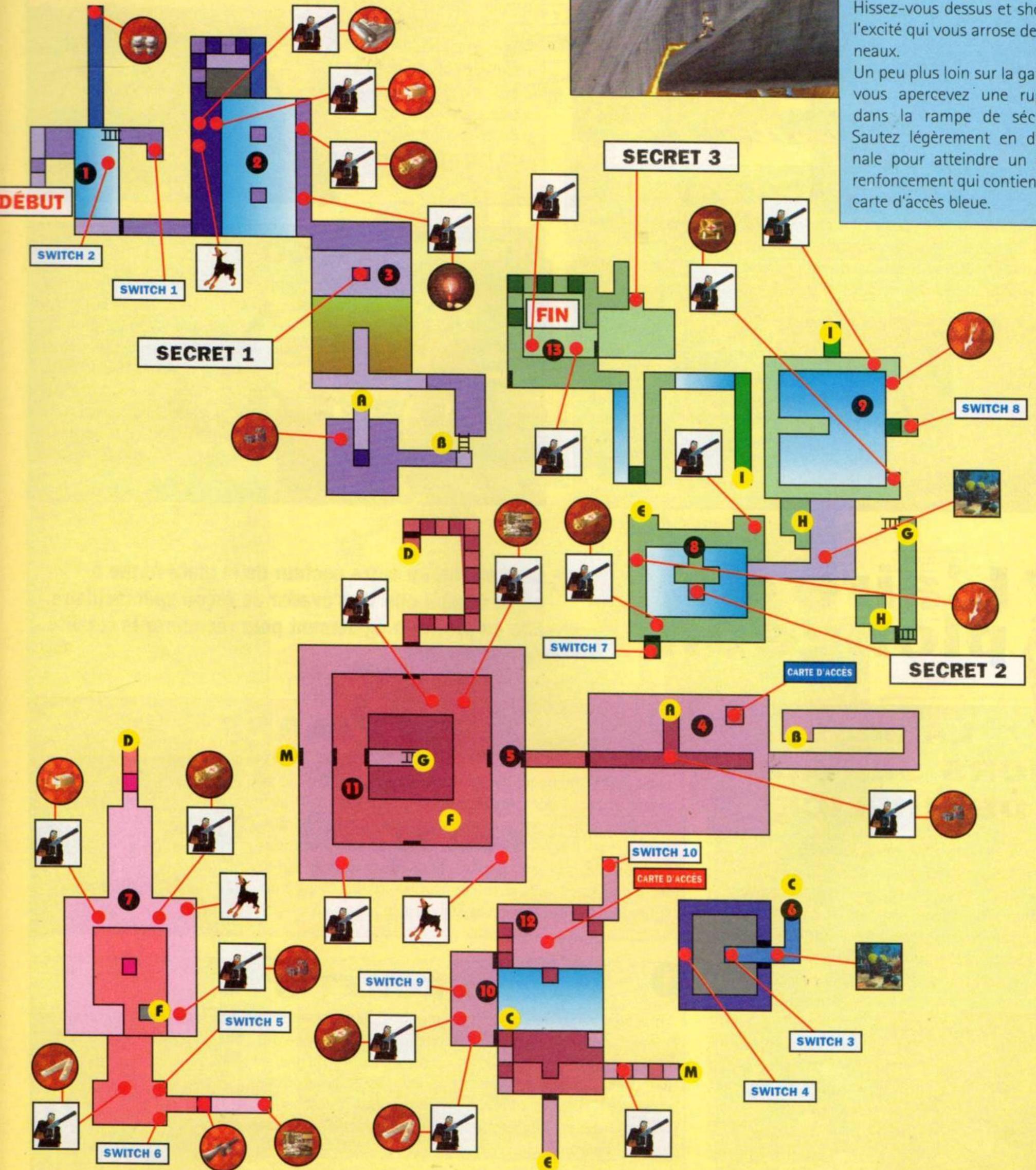


## 4 LA CARTE D'ACCÈS BLEUE

Après l'ascension d'une très longue échelle, vous arrivez dans une salle au centre de laquelle se trouve un trou. Observez vers le bas l'inclinaison de la pente, et sautez afin de glisser en arrière. Agrippez-vous au rebord, puis à la passerelle en dessous. Hissez-vous dessus et shootez l'excité qui vous arrose de pruneaux.

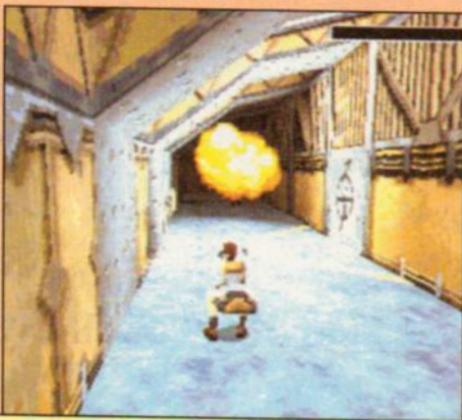


Un peu plus loin sur la gauche, vous apercevez une rupture dans la rampe de sécurité. Sautez légèrement en diagonale pour atteindre un autre renforcement qui contient une carte d'accès bleue.



## 5 LE POINT NÉVRALGIQUE

Vous débouchez dans un vaste corridor qui constitue le carrefour principal de ce niveau. Une meute de chiens y est embusquée ainsi qu'un malfrat armé d'un lance-flammes. Ne vous approchez surtout pas de ce dernier : shootez-le à distance avant de prendre l'issue opposée.



## 6 LE PLONGEUR

Vous atteignez une salle coupée en deux par un bassin. Plongez afin d'attirer le plongeur embusqué dans un boyau inondé et remontez pour le tuer depuis le bord. Puis plongez à nouveau dans le boyau dans lequel il se trouvait et abaissez les leviers n° 3 et n° 4 ; cela

ouvrira une porte dans un autre secteur. Lors de votre périple sous-marin, vous tomberez sur une porte close qui ne s'ouvrira qu'à votre contact. Donc pas de panique ! Revenez ensuite au carrefour principal et passez par la porte de gauche.



## 7 L'HELIPORT

Lorsque vous arriverez à l'héliport, un hélicoptère est en train de décoller ; son départ est couvert par trois malfrats. Vous ne pouvez rien faire pour l'éviter. Dirigez-vous alors dans le fond de la pièce et actionnez l'interrupteur de gauche (n° 5) pour couper l'alarme. Le second interrupteur éteint un court instant deux dalles enflammées. Vous pouvez franchir tranquillement la première et tomber dans la trappe qui renferme un M16.

Remontez ensuite vers la seconde dalle qui vient de se rallumer, et collez-vous face au mur, à la limite de cette dalle. Faites un saut sur le côté pour atteindre la « pièce machine ». Répétez le même saut latéral pour revenir dans la salle.



## 8 SECRET N° 2

Retournez dans la salle où vous avez affronté le plongeur. Déplacez le bloc et placez-y la pièce machine actionnant l'ouverture de la porte. Vous arriverez dans une autre salle avec un bassin en son centre. Après y avoir mis un pied, reculez vivement pour shooter à distance les deux gus présents, dont un est équipé d'un lance-flammes. Allez ensuite dans l'angle à droite de la bonbonne jaune. Un passage secret apparaît alors. Au fond de celui-ci se trouve l'interrupteur n° 7. Plongez ensuite dans le bassin, vous trouverez, dans une cache secrète, la statue de jade.



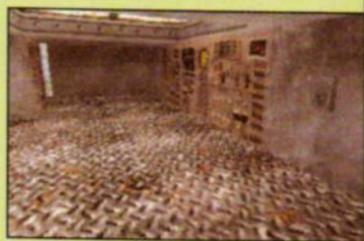
## 9 LA PLANQUE DU SOUS-MARIN

Empruntez le passage inondé où vous croiserez deux plongeurs. N'ayez crainte, le temps qu'ils se retournent, vous pourrez gagner la berge dans la salle suivante. Shootez alors tranquillement le comité d'accueil. Grimpez ensuite actionner l'interrupteur n° 8.

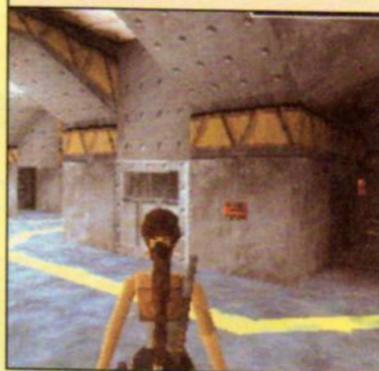


## 10 LA SCIE CIRCULAIRE

Retournez dans la salle où vous avez utilisé la pièce machine. Entrez dans le poste de contrôle, à présent ouvert, et enclenchez l'interrupteur n° 9. Vous pouvez maintenant traverser le bassin. Attention toutefois à la scie circulaire qui protège la carte d'accès rouge. Derrière les blocs marqués du sceau de Xian se trouve l'interrupteur n° 10.



## 11 LE POSTE DE CONTRÔLE PRINCIPAL



Retournez à l'héliport en prenant garde au nouveau malfrat, équipé d'un lance-flammes, situé au carrefour principal. Vous constaterez que l'endroit a changé de physionomie. Descendez au niveau inférieur et gagnez le poste de contrôle central. Un gus garde la deuxième pièce machine, secondé par un lance-flammes.

## 12 LA CARTE D'ACCÈS ROUGE

Revenez une nouvelle fois dans la salle de la scie circulaire. Insérez la deuxième pièce machine dans le panneau de contrôle situé derrière la scie. Comme par enchantement elle s'arrête, vous permettant de vous emparer de la carte d'accès rouge.



## 13 SECRET N° 3

Direction le poste de contrôle central. Utilisez la carte d'accès rouge. Puis prenez l'issue qui vient de s'ouvrir et continuez d'avancer jusqu'à ce que vous entendiez un dialogue. Là, sauvegardez. Deux lascars vous accueilleront. Lorsque vous en serez venu à bout, ignorez le moine inconscient et entrez dans la cellule ouverte. Vous y trouverez la troisième et dernière statue. Enfin approchez-vous du moine pour déclencher la cinématique de transition pour le niveau suivant.



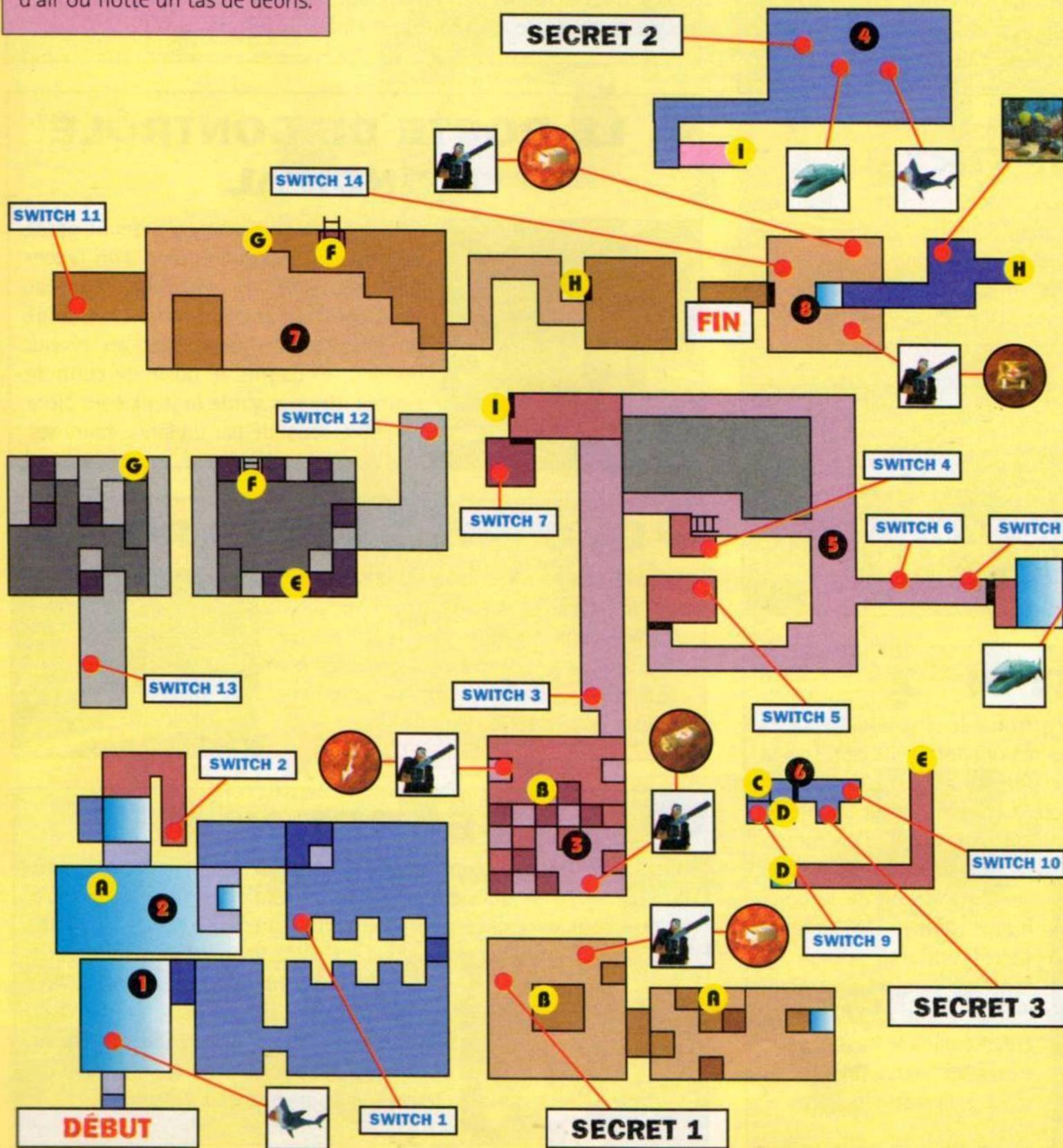


## Par 40 brasses de fond

Tandis que le moine tibétain vous révèle les tenants et aboutissants de l'intrigue, il est exécuté par Marco Bartoli. Lara n'a que le temps de plonger dans le bassin pour fuir, agrippée au sous-marin qui s'enfonce dans les profondeurs marines.

### 1 SÉQUENCE ARMÉE

Lorsque vous reprenez le contrôle de Lara, le sous-marin s'échoue lamentablement. Faites demi-tour et nagez dans la direction indiquée par l'avant du sous-marin. Vous atteindrez la coque d'une épave. Longez-la sur la gauche en faisant attention aux requins. Cachée par l'ancre, une ouverture permet d'accéder à une poche d'air à l'intérieur de l'épave. Reprenez votre souffle et suivez le seul chemin possible. Dans la seconde salle immergée, le levier n° 1 est caché dans la dernière alcôve. Une fois actionné, vous pourrez poursuivre votre nage jusqu'à une seconde poche d'air où flotte un tas de débris.



### 2 SECRET N° 1

Parmi ces débris flottants, se trouve un passage éclairé. Allez-y en nageant jusqu'à atteindre le levier n° 2. Une fois enclenché, l'eau inondant la salle des débris s'évacue. Les caisses prennent alors une disposition qui vous permet d'atteindre l'issue supérieure. Sautez dans la pièce suivante en veillant à ne surtout pas marcher sur la partie centrale, qui dissimule une trappe. Débarrassez-vous du tireur avant de collecter la statue de pierre. Sautez au-dessus d'un coin de la trappe: celle-ci s'ouvre alors, ce qui vous permet de shooter, de haut, les deux mafieux. Descendez ensuite avec précaution en contrebas.



**3 LES PILIERS BISEAUTÉS**

Pour quitter cette salle, vous devez utiliser les piliers dont le sommet est biseauté. Hissez-vous sur celui de droite, faites un salto arrière et enchaînez des sauts pour atteindre l'issue supérieure.



**4 SECRET N° 2**

L'issue de la salle des piliers mène à travers une succession de couloirs. Dans le premier, se trouve le levier n° 3, juste à votre gauche ; il ouvre un passage secret au fond du couloir à gauche. Pour l'atteindre dans les délais, vous devez enchaîner des sauts au-dessus des tuyaux situés au sol. Ce passage débouche dans une caverne inondée, au fond de laquelle se trouve la statue de jade gardée par quatre barracudas et un requin.



**5 LEVIER, MON AMOUR !**

On commence par une petite sauvegarde ! Grimpez ensuite à l'échelle dans le couloir sombre pour abaisser le levier n° 4. Idem avec le levier n° 5. Puis courez sans heurter le mur ni les tuyaux au sol jusqu'au corridor enflammé. Vous disposez juste du temps nécessaire pour abaisser le levier n° 6. Allez ensuite jusqu'au levier n° 7. Mais, avant de l'enclencher, sauvegardez. Une fois actionné, vous devez retourner sans perdre de temps au levier n° 5, puis une nouvelle fois dans le corridor totalement éteint cette fois. Au bout de celui-ci se trouve le dernier levier (n° 8), qui permet de quitter ce lieu infernal.



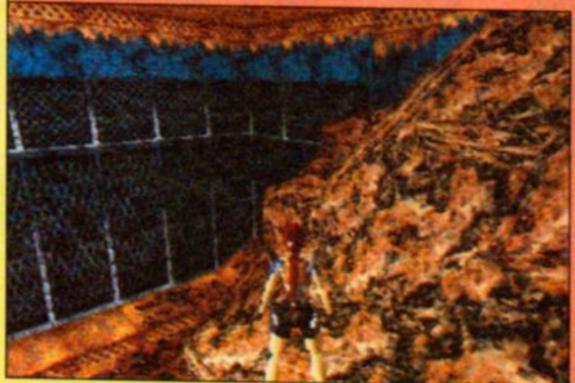
**6 SECRET N° 3**

Vous êtes au bord d'un bassin « habité » par un barracuda. Après vous en être débarrassé, franchissez la trappe qui se trouve au plafond et nagez jusqu'au troisième palier où vous actionnerez le levier n° 9. Puis plongez à toute vitesse au fond pour abaisser le levier n° 10 qui est dans un renfoncement. Profitez-en au passage pour récupérer la statue en or s'il vous reste assez d'air. Bien enchaînée, cette action se réalisera sans dommage, malgré l'arrivée de trois nouveaux barracudas.



**7 LA CALE**

Vous arrivez dans une salle pleine de rocaïlle. Trouvez la trappe qui permet de descendre dans une vaste salle, elle aussi regorgeant de rocaïlle. Tirez deux fois la caisse pour atteindre le couloir supérieur et actionnez le levier n° 11. Une explosion réagencera la rocaïlle dans la salle supérieure. Retournez-y alors en passant par la trappe par laquelle vous êtes venu. Cherchez votre chemin du côté gauche de l'ouverture et enclenchez le levier n° 12. Retournez une nouvelle fois dans la grande salle et prenez l'échelle de gauche, cette fois. Vous êtes à présent dans une salle semblable aux précédentes. Grimpez par la droite et jouez avec le bouton de vue pour localiser le rocher plat, situé au pied de la trappe (voir photo). Un dernier levier (n° 13) vous permettra de quitter cet endroit, via la grande salle et la dernière ouverture.



**8 DERNIÈRE PLONGÉE**

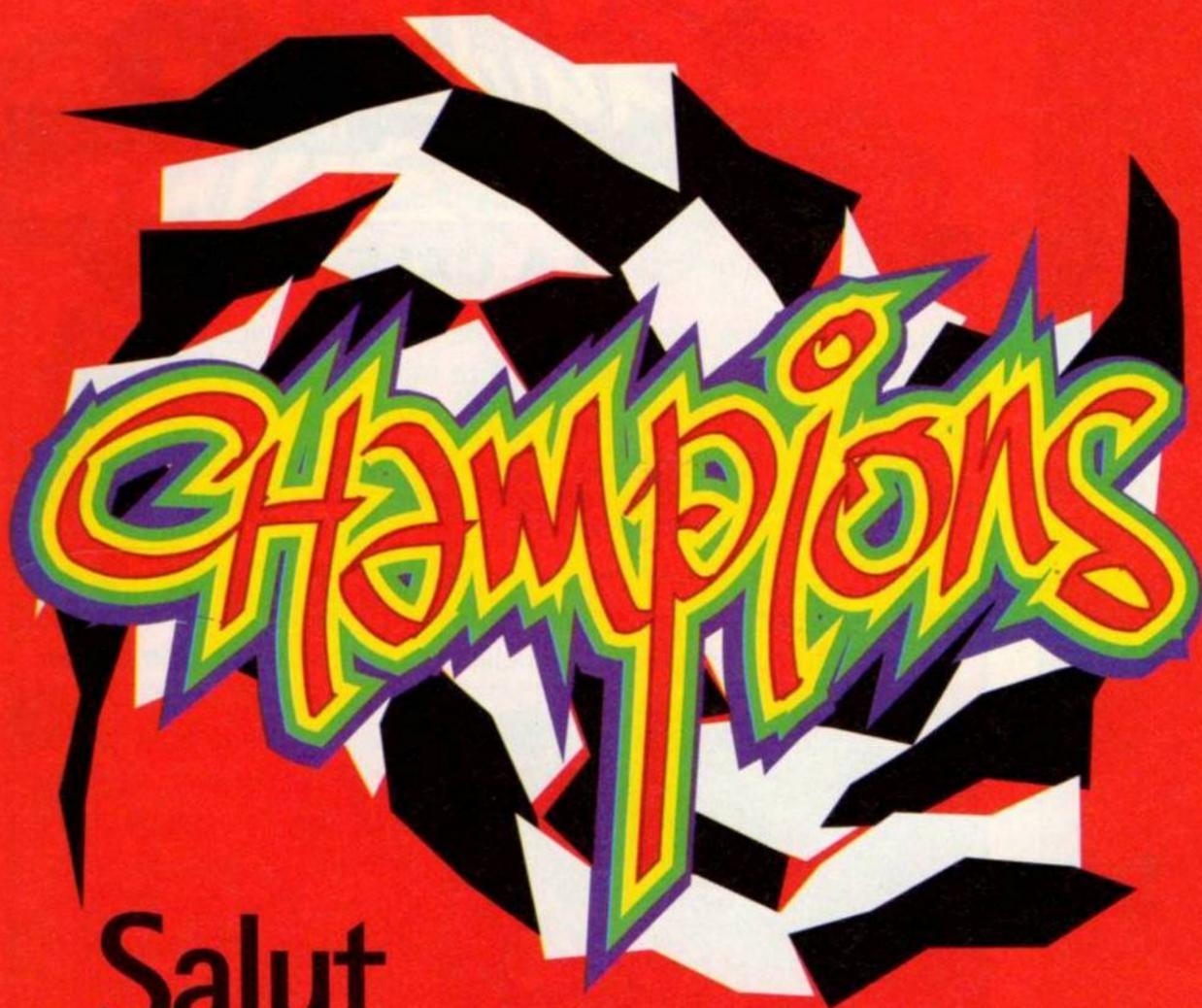
Plongez dans le bassin en évitant le plongeur ou en l'attirant. Puis gagnez la galerie inondée au fond. Vous atteindrez rapidement la dernière salle défendue par deux malfrats armés. Un ultime levier (n° 14) vous permettra d'accéder à la sortie.



**LEGENDES**

 Munitions automatiques	 Lance grenades	 Ennemi humain
 Munitions M16	 Pistolets automatiques	 Barracuda
 Munitions Uzi	 Pistolets	 Corbeau
 Cartouches fusil	 M16	 Tigre
 Munitions harpon	 Uzi	 Araignée
 Grenades	 Grande trousse de secours	 Requin
 Torche	 Petite trousse de secours	 Doberman
 Harpon	 Clef	 Rat
 Fusil à pompe	 Pièce machine	 T-Rex
	 Boîte de relais	 Plongeur

À suivre...



## Salut à tous!

Après le calme relatif de décembre, Champions reprend son rythme de croisière ! Dernièrement, j'avais laissé entendre qu'il était possible que la rubrique s'étoffe d'une page... Les instances supérieures me la promettent régulièrement, et à chaque fois l'événement est reporté, actualité oblige. Pour en revenir à des considérations plus ludiques, vous remarquerez l'entrée en lice de nouveaux titres tels que Steep Slope Sliders, Cool Boarders 2, TOCA et Diddy Kong Racing qui n'attendent que vos chronos. Alors à vos paddles !

*Wolfen*

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

### COMMENT PHOTOGRAPHER 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  
92100 BOULOGNE

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - STUNTS)

1- Wolfen : 1 835  
2- Chon : 1 464

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - CHRONO)

1- Wolfen : 1' 20" 96

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - STUNTS)

1- Wolfen : 1 99

#### STEEP SLOPE SLIDERS (SNOWBOARD PARK - CHRONO)

1- Wolfen : 1' 41" 40  
2- Jannick : 1' 55" 60

#### STEEP SLOPE SLIDERS (SNOWBOARD PARK - STUNTS)

1- Wolfen : 2 05  
2- Chon : 1 76

#### STEEP SLOPE SLIDERS (HALF-PIPE - STUNTS)

1- Wolfen : 1 42

#### STEEP SLOPE SLIDERS (ASTORO PIPE - CHRONO)

1- Wolfen : 31" 20

#### STEEP SLOPE SLIDERS (ASTORO PIPE - STUNTS)

1- Wolfen : 3 57



#### COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - TIME)

1- Wolfen : 1' 20" 35  
2- Pedro : 1' 26" 25

#### COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - TRICK)

1- Wolfen : 3 48

#### COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - COMBINÉ)

1- Wolfen : 6 70

#### COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL - TIME)

1- Wolfen : 1' 25" 90

#### COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL - TRICK)

1- Wolfen : 3 80

#### COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL - COMBINÉ)

1- Wolfen : 5 70

#### COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - TIME)

1- Wolfen : 1' 31" 60

#### COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - TRICK)

1- Wolfen : 3 40

#### COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - COMBINÉ)

1- Wolfen : 5 60

#### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MELBOURNE)

1- Guillaume BARBET : 1' 11" 50  
2- David GOMEZ : 1' 13" 60  
3- Uriel SELIG : 1' 15" 60  
4- Mickaël PERRIN : 1' 15" 70  
5- Yves SELIG : 1' 15" 90



#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - CHRONO)

1- Wolfen : 44" 23  
2- Wonder Fra : 44" 36

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - STUNTS)

1- Wolfen : 1 786  
2- Chon : 1 366

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - CHRONO)

1- Wolfen : 1' 26" 66

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - STUNTS)

1- Wolfen : 1 666

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - CHRONO)

1- Wolfen : 1' 18" 00  
2- Chon : 1' 32" 23  
3- Elwood : 1' 37" 13

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - INTERLAGOS)**

1- Nicolas DUFAUR :	1' 01" 109
2- Mickaël PERRIN :	1' 01" 882
3- Yves SELIG :	1' 02" 321
4- Sébastien REMY :	1' 02" 481
5- Uriel SELIG :	1' 03" 336

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - BUENOS AIRES)**

1- Yves SELIG :	1' 09" 798
2- Eric GRIMAUD :	1' 11" 580
3- Sébastien REMY :	1' 11" 863
4- Nicolas DUFAUR :	1' 11" 964
5- Mickaël PERRIN :	1' 12" 213

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - IMOLA)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 12" 952
2- Nicolas DUFAUR :	1' 14" 651
3- Sébastien REMY :	1' 15" 816
4- Uriel SELIG :	1' 16" 000
5- Eric GRIMAUD :	1' 16" 423

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - MONTE-CARLO)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 09" 923
2- Raphaël DEMETS :	1' 09" 162
3- Yves SELIG :	1' 10" 014
4- Uriel SELIG :	1' 10" 671
5- Nicolas DUFAUR :	1' 10" 848

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - BARCELONA)**

1- Nicolas DUFAUR :	1' 15" 444
2- Yves SELIG :	1' 16" 500
3- Mickaël PERRIN :	1' 16" 538
4- Sébastien REMY :	1' 16" 773
5- Uriel SELIG :	1' 17" 851

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - MONTREAL)**

1- Uriel SELIG :	1' 13" 298
2- Yves SELIG :	1' 13" 915
3- Mickaël PERRIN :	1' 13" 923
4- Nicolas DUFAUR :	1' 13" 980
5- Yann DUVAL :	1' 14" 067

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - MAGNY-COURS)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 08" 678
2- Steve MARTENS :	1' 09" 957
3- Uriel SELIG :	1' 10" 457
4- Yves SELIG :	1' 10" 569
5- Nicolas DUFAUR :	1' 10" 925

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - SILVERSTONE)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 19" 195
2- Uriel SELIG :	1' 20" 971
3- Sébastien REMY :	1' 21" 283
4- Yann DUVAL :	1' 21" 840
5- Yves SELIG :	1' 21" 699

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - HOCKENHEIM)**

1- Thierry FORNARA :	1' 26" 923
2- Mickaël PERRIN :	1' 27" 319
3- Sébastien REMY :	1' 27" 676
4- Yves SELIG :	1' 28" 001
5- Yann DUVAL :	1' 28" 062

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - HUNGARORING)**

1- Yves SELIG :	1' 07" 818
2- Uriel SELIG :	1' 09" 085
3- Mickaël PERRIN :	1' 09" 097
4- Sébastien REMY :	1' 09" 131
5- Nicolas DUFAUR :	1' 09" 724

**FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SPA-FRANCORCHAMPS)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 39" 032
2- Chon :	1' 39" 738
3- Yves SELIG :	1' 39" 972
4- Uriel SELIG :	1' 40" 438
5- Sébastien REMY :	1' 40" 954

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - MONZA)**

1- Yves SELIG :	1' 13" 051
2- Uriel SELIG :	1' 13" 446
3- Mickaël PERRIN :	1' 13" 588
4- Yann DUVAL :	1' 13" 715
5- Sébastien REMY :	1' 14" 624

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - A1-RING)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 09" 309
2- Sébastien REMY :	1' 09" 422
3- Yves SELIG :	1' 09" 699
4- Yann DUVAL :	1' 09" 857
5- Uriel SELIG :	1' 10" 069

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - NURBURGRING)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 10" 192
2- Yves SELIG :	1' 11" 942
3- Uriel SELIG :	1' 12" 265
4- Nicolas DUFAUR :	1' 12" 978
5- Sébastien REMY :	1' 13" 242

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - SUZUKA)**

1- Yann DUVAL :	1' 33" 396
2- Nicolas DUFAUR :	1' 34" 135
3- Mickaël PERRIN :	1' 34" 623
4- Sébastien REMY :	1' 35" 525
5- Uriel SELIG :	1' 35" 541

**FORMULA ONE 97  
(GRAND PRIX - ESTORIL)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 12" 129
2- Yves SELIG :	1' 12" 974
3- Sébastien REMY :	1' 13" 772
4- Nicolas DUFAUR :	1' 13" 848
5- Nicolas DUFAUR :	1' 14" 004

**FORMULA ONE 97  
(GRAND-PRIX - JEREZ)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 11" 646
2- Uriel SELIG :	1' 11" 686
3- Sébastien REMY :	1' 11" 966
4- Yves SELIG :	1' 13" 161
5- Yann DUVAL :	1' 13" 214

**FORMULA ONE 97  
(GRAND-PRIX - ADIA)**

1- Yves SELIG :	1' 08" 326
2- Sébastien REMY :	1' 09" 266
3- Yann DUVAL :	1' 09" 305
4- Uriel SELIG :	1' 12" 171

**FORMULA ONE 97  
(GRAND-PRIX - EDIALEDA)**

1- Yves SELIG :	1' 05" 506
2- Sébastien REMY :	1' 06" 290
3- Chon :	1' 06" 474
4- Uriel SELIG :	1' 09" 536
5- Yann DUVAL :	1' 09" 957

**FORMULA ONE 97  
(GRAND-PRIX - SUNOB)**

1- Yann DUVAL :	1' 06" 074
2- Yves SELIG :	1' 08" 416
3- Sébastien REMY :	1' 09" 310
4- Chon :	1' 09" 743
5- Steve MARTENS :	1' 09" 936

**FORMULA ONE 97  
(GRAND-PRIX - SIXTIES)**

1- Sébastien REMY :	1' 20" 218
2- Chon :	1' 21" 073
3- Yves SELIG :	1' 22" 032
4- Yann DUVAL :	1' 23" 066

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - HOCKENHEIM)**

1- Guillaume BARBET :	1' 15" 603
2- David Le GARFF :	1' 16" 223
3- Mickaël PERRIN :	1' 16" 575
4- Florian AUDOUIT :	1' 17" 343
5- Yann DUVAL :	1' 17" 520

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - SILVERSTONE)**

1- Guillaume BARBET :	58" 095
2- David Le GARFF :	59" 373
3- Yann DUVAL :	1' 01" 530
4- Mickaël PERRIN :	1' 02" 850
5- Florian AUDOUIT :	1' 03" 327

**FORMULA ONE 97 (ARCADE - IMOLA)**

1- Guillaume BARBET :	1' 00" 151
2- Mickaël PERRIN :	1' 00" 368
3- Yann DUVAL :	1' 01" 767
4- Florian AUDOUIT :	1' 03" 013
5- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 768

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - BARCELONA)**

1- Guillaume BARBET :	59" 061
2- Mickaël PERRIN :	1' 00" 257
3- Yann DUVAL :	1' 00" 914
4- Guillaume BERTRAND :	1' 01" 370
5- Steve MARTENS :	1' 02" 309

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - MONTREAL)**

1- Guillaume BARBET :	1' 00" 839
2- Mickaël PERRIN :	1' 02" 628
3- Yann DUVAL :	1' 02" 870
4- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 680
5- Pierre L'HOEST :	1' 04" 155

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - ADIA)**

1- Guillaume BARBET :	51" 459
2- Steve MARTENS :	52" 572
3- Mickaël PERRIN :	52" 675
4- Florian AUDOUIT :	52" 710
5- Pierre L'HOEST :	53" 732

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - ESTORIL)**

1- Guillaume BARBET :	58" 007
2- Florian AUDOUIT :	58" 630
3- Mickaël PERRIN :	59" 893
4- Steve MARTENS :	59" 950
5- Yann DUVAL :	1' 00" 908

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - NURBURGRING)**

1- Mickaël PERRIN :	56" 734
2- Guillaume BARBET :	57" 572
3- Guillaume BERTRAND :	58" 667
4- Florian AUDOUIT :	59" 676
5- Steve MARTENS :	59" 998

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - HUNGARORING)**

1- Guillaume BARBET :	51" 850
2- Florian AUDOUIT :	52" 058
3- Yann DUVAL :	52" 187
4- Steve MARTENS :	52" 328
5- Nicolas DUFAUR :	52" 826

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - MAGNY-COURS)**

1- Guillaume BARBET :	54" 617
2- Mickaël PERRIN :	56" 717
3- Florian AUDOUIT :	56" 901
4- Guillaume BERTRAND :	57" 830
5- Steve MARTENS :	58" 265

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - MONZA)**

1- Florian AUDOUIT :	1' 02" 886
2- Mickaël PERRIN :	1' 03" 944
3- Guillaume BARBET :	1' 04" 131
4- Guillaume BERTRAND :	1' 04" 925
5- Frédéric MANDET :	1' 06" 183

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - EDIALEDA)**

1- Guillaume BERTRAND :	56" 236
2- Mickaël PERRIN :	56" 321
3- Florian AUDOUIT :	57" 292
4- Yann DUVAL :	57" 383
5- Grégory GERMAIN :	59" 280

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - SUZUKA)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 14" 980
2- Guillaume BARBET :	1' 14" 725
3- Florian AUDOUIT :	1' 15" 626
4- Guillaume BERTRAND :	1' 16" 490
5- Yann DUVAL :	1' 17" 559

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - BUENOS-AIRES)**

1- Yann DUVAL :	55" 304
2- Guillaume BERTRAND :	55" 724
3- Sébastien REMY :	56" 826
4- Nicolas DUFAUR :	57" 482
5- Florian AUDOUIT :	58" 091

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - SPA FRANCORCHAMPS)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 25" 222
2- Florian AUDOUIT :	1' 26" 416
3- Yann DUVAL :	1' 26" 905
4- Guillaume BERTRAND :	1' 27" 425
5- Steve MARTENS :	1' 28" 248

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - INTERLAGOS)**

1- Guillaume BARBET :	49" 797
2- Yann DUVAL :	50" 364
3- Mickaël PERRIN :	50" 962
4- Guillaume BERTRAND :	51" 287
5- Florian AUDOUIT :	51" 628

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - JEREZ)**

1- Mickaël PERRIN :	56" 585
2- Yann DUVAL :	56" 707
3- Steve MARTENS :	56" 911
4- Florian AUDOUIT :	58" 528
5- Sébastien REMY :	58" 863

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - SUNOB)**

1- Florian AUDOUIT :	53" 120
2- Eric GRIMAUD :	54" 069
3- Guillaume BERTRAND :	54" 112
4- Yann DUVAL :	54" 379
5- Steve MARTENS :	54" 604

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - MELBOURNE)**

1- David Le GARFF :	1' 01" 763
2- Mickaël PERRIN :	1' 02" 625
3- Yann DUVAL :	1' 03" 719
4- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 991
5- Pierre L'HOEST :	1' 04" 868

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - A1 RING)**

1- David Le GARFF :	54" 687
2- Mickaël PERRIN :	56" 015
3- Florian AUDOUIT :	56" 265
4- Steve MARTENS :	56" 475
5- Yann DUVAL :	56" 691

**FORMULA ONE 97  
(ARCADE - SIXTIES)**

1- Laurent COURTIN :	58" 801
2- Guillaume BARBET :	59" 014
3- Yann DUVAL :	1' 02" 635
4- Mickaël PERRIN :	1' 03" 092
5- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 582

**TOCA TOURING CAR - DONINGTON PARK**

1- Frédéric MANDET :	1' 24" 04
----------------------	-----------

**TOCA TOURING CAR - SILVERSTONE**

1- Frédéric MANDET :	1' 16" 98
----------------------	-----------

**TOCA TOURING CAR - THRUXTON**

1- Frédéric MANDET :	1' 08" 33
----------------------	-----------

**TOCA TOURING CAR - BRANDS HATCH**

1- Frédéric MANDET :	41" 54
----------------------	--------

**TOCA TOURING CAR - OULTON PARK**

1- Frédéric MANDET :	53" 89
----------------------	--------

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS1 CORSE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 24" 12
2- David Le GARFF :	1' 26" 04
3- Patrick PERONNY :	1' 26" 68
4- Grégory GERMAIN :	1' 27" 68
5- Julien BOISIAUD :	1' 28" 20

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS2 CORSE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 15" 40
2- Patrick PERONNY :	1' 18" 56
3- David Le GARFF :	1' 19" 84
4- Julien BOISIAUD :	1' 20" 64
5- Grégory GERMAIN :	1' 20" 64

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS3 CORSE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 12" 68
2- David le GARFF :	1' 13" 16
3- Sébastien REMY :	1' 14" 92
4- Julien BOISIAUD :	1' 16" 40
5- Grégory GERMAIN :	1' 17" 28

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS1 NOUVELLE ZELANDE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 24" 28
2- Patrick PERONNY :	1' 27" 68
3- Grégory GERMAIN :	1' 30" 24
4- Yohann DUVAL :	1' 31" 80
5- Julien BOISIAUD :	1' 33" 24

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS2 NOUVELLE ZELANDE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 26" 12
2- Patrick PERONNY :	1' 28" 64
3- Grégory GERMAIN :	1' 31" 12
4- Julien BOISIAUD :	1' 32" 44
5- Sébastien REMY :	1' 32" 84

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS3 NOUVELLE ZELANDE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 31" 88
2- Patrick PERONNY :	1' 39" 92
3- Grégory GERMAIN :	1' 41" 72
4- Pierre-Emmanuel BOULANGER :	1' 43" 76
5- Julien BOISIAUD :	1' 45" 08

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS1 ALPES)**

1- Karim BENDOUMA :	59" 96
2- Patrick PERONNY :	1' 00" 72
3- Grégory GERMAIN :	1' 02" 16
4- Julien BOISIAUD :	1' 02" 36
5- Sébastien REMY :	1' 03" 00

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS2 ALPES)**

1- Karim BENDOUMA :	52" 76
2- Patrick PERONNY :	54" 40
3- Sébastien REMY :	54" 60
4- Grégory GERMAIN :	54" 68
5- Julien BOISIAUD :	55" 08

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS3 ALPES)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 12" 44
2- Sébastien REMY :	1' 13" 32
3- Grégory GERMAIN :	1' 13" 96
4- Yohann DUVAL :	1' 15" 32
5- Julien BOISIAUD :	1' 16" 24

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS1 SUÈDE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 06" 52
2- Julien BOISIAUD :	1' 07" 64
3- Daniel BRUNO :	1' 07" 68
4- Sébastien REMY :	1' 08" 20
5- Flavien ROSSI :	1' 08" 44

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS2 SUÈDE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 19" 60
2- Grégory GERMAIN :	1' 28" 00
3- Daniel BRUNO :	1' 28" 48
4- Yohann DUVAL :	1' 28" 56
5- Sébastien REMY :	1' 31" 04

**V-RALLY  
(TIME TRIAL - SS3 SUÈDE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 37" 00
2- Patrick PERONNY :	1' 41" 08
3- Grégory GERMAIN :	1' 44" 32
4- Daniel BRUNO :	1' 45" 36
5- Sébastien REMY :	1' 49" 04



**DIDDY KONG RACING - LAC ANCESTRAL**

1- Karim BENDOUMA :	50" 80
2- Stef Leflou :	1' 00" 73

**DIDDY KONG RACING - LAC ANCESTRAL (TOUR)**

1- Karim BENDOUMA :	16" 40
2- Stef Leflou :	19" 50

**DIDDY KONG RACING - CANYON AUX FOSSILES**

1- Karim BENDOUMA :	1' 19" 76
2- Stef Leflou :	1' 33" 63

**DIDDY KONG RACING - CANYON AUX FOSSILES (TOUR)**

1- Karim BENDOUMA :	25" 93
2- Stef Leflou :	30" 06

**DIDDY KONG RACING - JUNGLE AUX CASCADES**

1- Karim BENDOUMA :	55" 15
2- Stef Leflou :	1' 45" 66

**DIDDY KONG RACING - JUNGLE AUX CASCADES (TOUR)**

1- Karim BENDOUMA :	17" 60
2- Stef Leflou :	34" 26

**DIDDY KONG RACING - VOLCAN BOUILLANT**

1- Karim BENDOUMA :	1' 24" 01
2- Stef Leflou :	1' 44" 11

**DIDDY KONG RACING - VOLCAN BOUILLANT (TOUR)**

1- Karim BENDOUMA :	27" 30
2- Stef Leflou :	34" 15

**MARIO KART 64 (LUIGI RACEWAY - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 45" 84
2- Dave ZEPH :	1' 53" 37
3- Mickaël PERRIN :	2' 01" 44
4- Daniel SENGELIN :	2' 02" 31
5- Pascal BECART :	2' 02" 83

**MARIO KART 64 (LUIGI RACEWAY - FASTEST LAP)**

1- Mickaël PERRIN :	33" 28
2- Francis GEISSERT :	33" 44
3- Dave ZEPH :	36" 67
4- Antoine FILOU :	40" 34
5- Remi BENARD :	40" 94

**MARIO KART 64 (MOO MOO FARM - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 33" 94
2- Mickaël PERRIN :	1' 34" 79
3- Jérémie PERRIN :	1' 35" 61
4- Pascal BECART :	1' 35" 85
5- Daniel SENGELIN :	1' 36" 07

**MARIO KART 64 (MOO MOO FARM - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	30" 58
2- Michaël PERRIN :	30" 65
3- Serge FORGIARINI :	31" 98
4- Pierrick FAVIER :	32" 00
5- Cédric ALAMO :	32" 01

**MARIO KART 64 (KOOOPA TROOPA BEACH - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 45" 32
2- Cédric VERT :	1' 45" 97
3- Antoine FILOU :	1' 46" 67
4- Mickaël PERRIN :	1' 47" 35
5- Pascal BECART :	1' 47" 69

**RESULTATS DU DÉFI  
Formula One 97  
(Arcade - Monte-Carlo)**

1- Yoann SEU :.....	51" 180	6- Pierre L'HOEST :.....	54" 724
2- David Le GARFF :.....	51" 480	7- José BRANCE :.....	54" 945
3- Mickaël PERRIN :.....	52" 086	8- Eric GRIMAUD :.....	55" 279
4- Jean-Baptiste COLIN : ..	52" 620	9- Florian AUDOUIT :.....	55" 262
5- Raphaël DEMETS :.....	53" 888	10- Guillaume BARBET : ..	55" 441

**LES GAGNANTS**

Yoann, David et Mickaël ayant réussi les meilleurs temps, ils verront, chacun, leurs efforts récompensés par un Cool Boarders 2 offert par Sony.

**MARIO KART 64 (KOOOPA TROOPA BEACH - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	33" 88
2- Michaël PERRIN :	34" 52
3- Antoine FILOU :	34" 76
4- Cédric VERT :	34" 58
5- Cédric ALAMO :	35" 51

**MARIO KART 64 (KALIMARI DESERT - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	2' 14" 85
2- Remi BENARD :	2' 17" 23
3- Christophe SCHWEIZER :	2' 18" 16
4- Serge FORGIARINI :	2' 18" 74
5- Pierre VIGIER :	2' 18" 97

**MARIO KART 64 (KALIMARI DESERT - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	42" 80
2- Christophe SCHWEIZER :	44" 02
3- Pascal BECART :	44" 44
4- Remi BENARD :	44" 74
5- Cédric ALAMO :	44" 86

**MARIO KART 64 (TOADS TURNPIKE - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	3' 09" 99
2- Pierre VIGIER :	3' 10" 10
3- Remi BENARD :	3' 11" 53
4- Cédric VERT :	3' 12" 03
5- Cédric ALAMO :	3' 15" 52

**MARIO KART 64 (TOADS TURNPIKE - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	1' 02" 92
2- Cédric VERT :	1' 03" 04
3- Remi BENARD :	1' 03" 09
4- Cédric ALAMO :	1' 04" 60
5- Michaël PERRIN :	1' 04" 91

**MARIO KART 64 (FRAPPE SNOWLAND - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 14" 56
2- Cédric VERT :	2' 14" 71
3- Remi BENARD :	2' 15" 79
4- Michaël PERRIN :	2' 16" 14
5- Cédric ALAMO :	2' 18" 12

**MARIO KART 64 (FRAPPE SNOWLAND - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	22" 23
2- Cédric VERT :	44" 24
3- Michaël PERRIN :	44" 59
4- Remi BENARD :	44" 92
5- Cédric ALAMO :	45" 09

**MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 51" 36
2- Michaël PERRIN :	1' 59" 39
3- Pascal BECART :	2' 02" 57
4- Daniel SENGELIN :	2' 03" 13
5- Cédric VERT :	2' 09" 92

**MARIO KART 64 (CHOCO MOUNTAIN - FASTEST LAP)**

1- Michaël PERRIN :	31" 46
2- Francis GEISSERT :	33" 76
3- Pierre VIGIER :	40" 90
4- Cédric VERT :	42" 78
5- Cédric ALAMO :	42" 98

**MARIO KART 64 (MARIO RACEWAY - TIME TRIAL)**

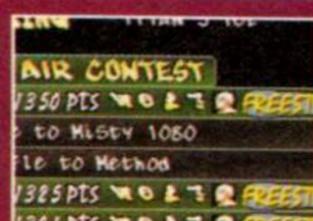
1- Mickaël PERRIN :	1' 10" 05
2- Francis GEISSERT :	1' 20" 60
3- Pascal BECART :	1' 27" 17
4- Antoine FILOU :	1' 32" 02
5- Serge FORGIARINI :	1' 37" 77

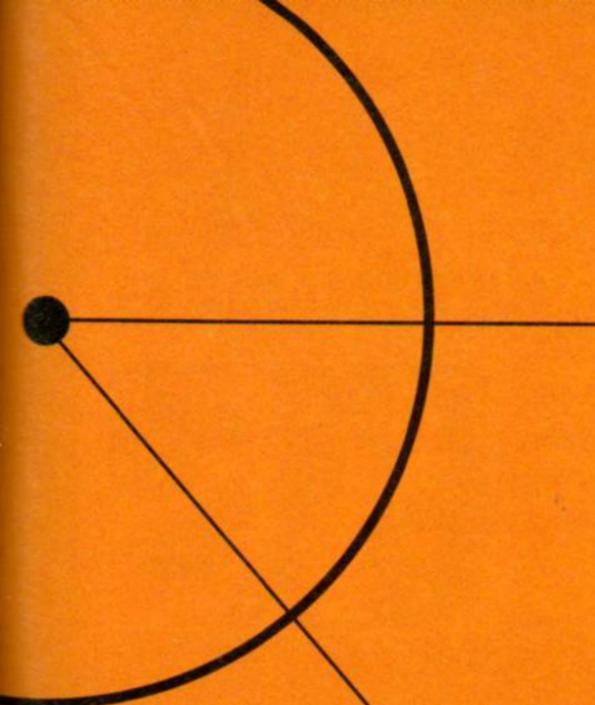
**MARIO KART 64 (MARIO RACEWAY - FASTEST LAP)**

1- Michaël PERRIN :	20" 95
2- Francis GEISSERT :	21" 45
3- Antoine FILOU :	25" 18
4- Remi BENARD :	32" 32
5- Serge FORGIARINI :	32" 34

**LE DÉFI GLISSE**

La saison de ski bat son plein ! C'est l'occasion de nous pencher un peu sur le cas de Cool Boarders 2. Avec la planche et le skieur de votre choix, réalisez la meilleure figure sur le tremplin Titan's Toe (mode Big Air). Vos envois devront me parvenir au plus tard le vendredi 13 mars (date du bouclage faisant foi).





**36.15**

*Player One*

**08 36 68 77 33**

**Les meilleurs**  
**ATOUTS**

---

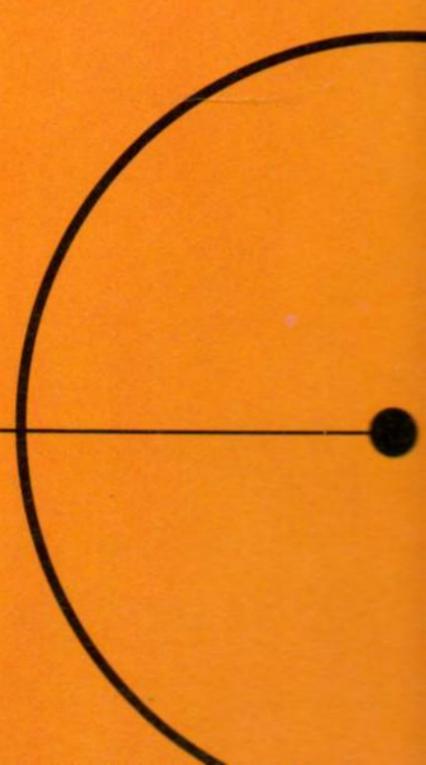
**pour**  
**gagner**

---

Retrouvez plus de **5 000 ASTUCES,**  
guides, **SOLUCES** et **TESTS**

Gagnez des centaines **DE JEUX**

Consultez les news des **8 à 64 BITS\***



# TOP

## Adieu, la SNES !

Ça y est, le Top Super Nintendo a disparu. Snif... versons une petite larme, et réjouissons-nous aussitôt car cette triste nouvelle signifie que nous pouvons enfin offrir à la N64 la place qu'elle mérite ! Pour ceux qui n'ont pas encore saisi le principe du Top, sachez que j'attends vos listes de 20 jeux sur la (ou les) console(s) de votre choix. Plus vous mettrez de jeux différents et plus le Top aura de chances d'être varié et de bien refléter vos goûts. Au fait, il est inutile de m'envoyer votre Top Neo-Geo (Antoine Avellen, Fabien Dufin et Pierre Prat : le nouveau « Fatal Fury Boys Band »). Les possesseurs de cette console ne sont définitivement pas assez nombreux... Sur ce, bons jeux et au mois prochain.

**Matt, le ouf**

### Top Ultra mode d'emploi

(9)(1)(27) 492 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

- ↑ 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



## Nintendo 64



(2)(1)(5) 3 079 pts

Après un passage éclair en tête de votre Top 64, Goldeneye s'efface pour laisser place à Mario. On parie sur un retour en tête de Mister Bond le mois prochain ?

### 1 SUPER MARIO 64



### 2 GOLDENEYE 007

(1)(1)(3) 2 481 pts



### 3 MARIO KART 64

(4)(2)(6) 2 448 pts



### 4 TUROK DINOSAUR HUNTER

(7)(3)(6) 2 303 pts



### 5 ISS 64

(3)(2)(5) 2 206 pts



### 6 LYLAT WARS

(8)(3)(4) 2 177 pts



### 7 WAVE RACE 64

(5)(2)(6) 1 892 pts



### 8 DUKE NUKEM 3D

(6)(6)(3) 1 149 pts

### Meilleure entrée



### 9 DIDDY KONG RACING

(-)(9)(1) 1 111 pts

Il fallait s'y attendre : le nouveau jeu de course de karts de Nintendo (développé par Rare) remporte vos suffrages. Un soft long et riche, parfois aux limites du jeu d'aventure.



### 10 PILOTWINGS 64

(-)(5)(3) 1 090 pts



### 11 EXTREME G

(9)(9)(2) 884 pts



### 12 TOP GEAR RALLY

(-)(12)(1) 883 pts



### 13 DOOM

(10)(8)(4) 775 pts



### 14 KILLER INSTINCT GOLD

(-)(7)(2) 529 pts



### 15 BOMBERMAN 64

(-)(15)(1) 503 pts



### 16 MULTIRACING CHAMPIONSHIP

(-)(10)(2) 351 pts



### 17 NFL QUATERBACK 98

(-)(17)(1) 317 pts



### 18 LAMBORGHINI 64

(-)(18)(1) 280 pts



### 19 FIFA 98

(-)(19)(1) 245 pts

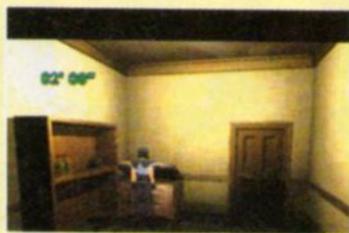


### 20 SHADOWS OF THE EMPIRE

(-)(8)(2) 208 pts

**Saturn****↑ 1 RESIDENT EVIL**  
(2) (1) (4) 2 070 pts

Arrivée en force du jeu d'aventure gore de Capcom en tête de ce Top, pour la première fois. Si vous ne le possédez pas encore, foncez ! Resident Evil est une petite perle...



- ↑ 2 SEGA RALLY**  
(5) (1) (13) 1 274 pts
- ↔ 3 WORLDWIDE SOCCER 98**  
(3) (1) (9) 998 pts
- ↑ 4 DRAGON FORCE**  
(7) (2) (4) 919 pts
- ↑ 5 VIRTUA FIGHTER 2**  
(10) (2) (13) 772 pts
- ↔ 6 TOMB RAIDER**  
(6) (1) (10) 765 pts
- ↑ 7 SEGA TOURING CAR**  
(8) (8) (3) 736 pts
- ↓ 8 DUKE NUKEM 3D**  
(1) (1) (2) 619 pts
- ↔ 9 FIGHTER MEGAMIX**  
(-) (4) (5) 597 pts
- ↑ 10 SHINING THE HOLY ARK**  
(15) (2) (5) 581 pts
- ↑ 11 MANX-TT**  
(16) (9) (8) 554 pts
- ↓ 12 WIPEOUT 2097**  
(4) (4) (3) 458 pts
- ↓ 13 LAST BRONX**  
(9) (9) (2) 390 pts
- ↑ 14 EXHUMED**  
(20) (14) (5) 378 pts
- ↓ 15 NIGHTS**  
(12) (2) (12) 373 pts
- ↓ 16 PANZER DRAGOON ZWEI**  
(14) (3) (13) 367 pts
- ↑ 17 STORY OF THOR 2**  
(18) (16) (3) 287 pts
- ↔ 18 ATHLETE KINGS**  
(-) (7) (4) 281 pts
- ↔ 19 PANDEMONIUM!**  
(19) (11) (6) 246 pts

*Meilleure entrée***↔ 20 ENEMY ZERO**  
(-) (20) (1) 235 pts

Les nouvelles entrées ne se bousculent pas. À croire que vous avez définitivement relégué votre Saturn au placard. Enemy Zero est un bon petit jeu d'aventure mettant en scène la jolie Laura.

**PlayStation****Top****↑ 1 FINAL FANTASY VII**  
(2) (1) (3) 2 184 pts

SquareSoft nous prouve une fois de plus la puissance de son savoir-faire avec le meilleur jeu d'aventure de l'année. Si le style peut rebuter les novices, je ne peux que leur conseiller de faire un effort.



- ↓ 2 V-RALLY**  
(1) (1) (5) 2 058 pts
- ↔ 3 FORMULA ONE 97**  
(3) (3) (4) 1 563 pts

*Meilleure entrée***↔ 4 TOMB RAIDER 2**  
(-) (4) (1) 1 537 pts

Moi qui n'avais pas aimé Tomb Raider premier du nom (jouabilité craignos, manque d'action...), je n'ai pu que m'incliner face à ce second épisode beaucoup plus riche et varié. Preuve que les suites ne sont pas toujours ratées...



- ↓ 5 RESIDENT EVIL**  
(4) (1) (13) 1 146 pts
- ↔ 6 CRASH BANDICOOT 2**  
(-) (6) (1) 1 051 pts
- ↑ 7 TEKKEN 2**  
(13) (2) (13) 1 035 pts
- ↓ 8 ISS PRO**  
(5) (4) (4) 1 014 pts
- ↔ 9 FIFA 98**  
(-) (9) (1) 963 pts
- ↓ 10 L'ODYSSEE D'ABE**  
(7) (6) (3) 879 pts
- ↔ 11 SOUL BLADE**  
(-) (3) (5) 726 pts
- ↑ 12 WIPEOUT 2097**  
(18) (2) (10) 687 pts
- ↔ 13 PORSCHE CHALLENGE**  
(-) (13) (5) 642 pts
- ↓ 14 COOL BOARDERS**  
(12) (3) (8) 553 pts
- ↓ 15 MICRO MACHINES V3**  
(10) (9) (7) 486 pts
- ↔ 16 ALERTE ROUGE**  
(-) (16) (1) 469 pts
- ↔ 17 DESTRUCTION DERBY 2**  
(17) (7) (10) 444 pts
- ↑ 18 STREET FIGHTER EX + ALPHA**  
(20) (18) (2) 418 pts
- ↔ 19 COOL BOARDERS 2**  
(-) (19) (1) 405 pts
- ↓ 20 WARCRAFT 2**  
(9) (8) (3) 390 pts

Il y a une vie après les jeux vidéo...

# ZOOOM

événement

# LE RETOUR DE FRANK MARGERIN



**A**ttendu depuis plus de cinq ans, le nouvel album du père de Lucien, Ricky et tous les autres, emmène les rockers de Malakoff (Hauts-de-Seine) à San Francisco (Californie). « Player One » a rencontré l'artiste pour en savoir plus sur ce puissant choc culturel.



### Un peu d'histoire de l'art

Au milieu des années 1970, au moment où George Lucas entamait la pré-production de ce qui deviendrait *La guerre des étoiles*, quatre aventuriers de l'édition (dont Jean-Pierre Dionnet, le futur animateur du "Cinéma de quartier" sur Canal+, et deux mastodontes de la bande dessinée de science-fiction, Philippe Druillet et Moebius) fondaient un magazine de bédés adultes, baptisé *Métal Hurlant*. Véritable révolution dans le monde un peu endormi du neuvième art, ce beau périodique a accueilli, au fur et à mesure de son évolution, de nouveaux artistes, qui œuvraient dans d'autres genres que la SF. Parmi eux, un jeune pied tendre du nom de Frank Margerin. À l'instar de ses vénérables confrères, Margerin s'était mis en tête de raconter des sagas qui avaient l'étonnante originalité de se dérouler dans notre fabuleux pays, à notre chouette époque. Ses héros ? Des rockers de banlieue, des vrais qui se coiffent avec des bananes, passent leur temps à jouer au flipper, faire de la mob', à essayer de trouver des petites amies et à jouer du rock n' roll (Gene Vincent, Johnny Hallyday...). Au fil des années, Lucien et sa bande deviennent de véritables stars. Le style reconnaissable entre tous de Margerin, son humour et son sens de l'observation (ses bédés s'apparentent à des reportages rigolo sur la vie des rockers de la banlieue parisienne) séduisent le grand public. Aussi, on comprend facilement que la sortie d'un nouvel épisode de Lucien soit un événement. *Ricky chez les Ricains* vient de sortir, il nous a décollé les zygomatics et s'arrache à la rédaction. Conseillé ? Et comment ! En attendant, voici l'entretien...

### Margerin parle

**Alors, Lucien revient ! Pourquoi ? Comment ?**

En fait, c'est simple : il me manquait ! Je n'ai jamais eu l'intention de le laisser tomber... Mais, ces derniers temps, j'ai eu d'autres opportunités



comme les dessins animés *Manu*. J'ai fait aussi un petit Andy (rires... c'est son fils !).

J'avais cette idée de voyage aux États-Unis depuis plusieurs années, depuis l'album *Lulu s'maque*. Mais je ne savais pas vraiment comment la raconter. J'ai d'ailleurs eu un peu de mal à démarrer, j'avais perdu une certaine facilité à construire des histoires...

**Combien de temps as-tu travaillé sur l'album ?**

Cela m'a occupé environ un an. J'ai commencé fin janvier, l'année dernière, après Angoulême, puis j'ai pris deux mois de vacances. Je suis allé plusieurs fois en Amérique et j'ai pris mal de photos. Mais au moment où j'ai commencé l'album, je les avais égarées ! Finalement, je les ai retrouvées après l'avoir fini, en faisant un rangement !

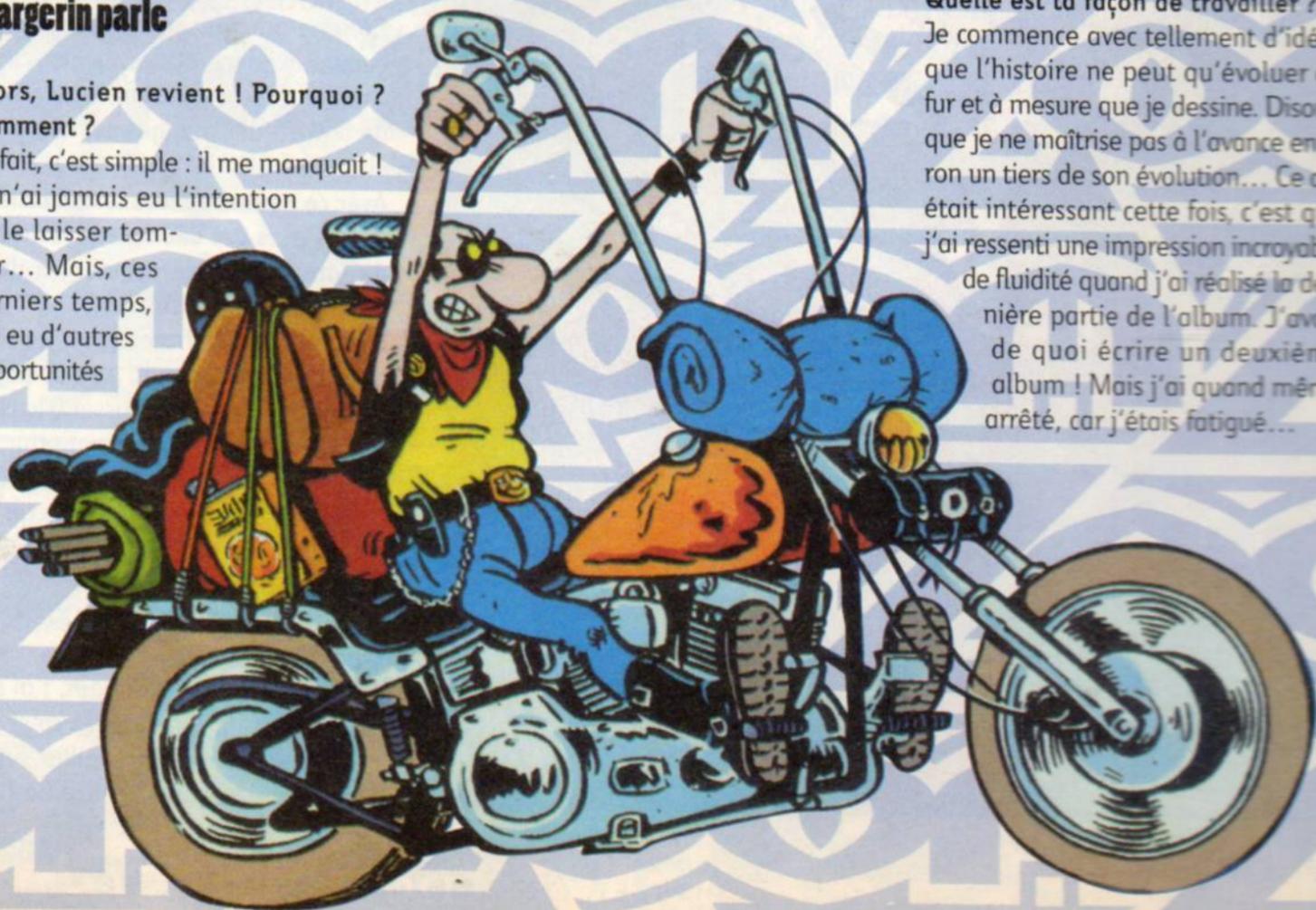
**Pourquoi avoir choisi de situer l'histoire en Californie ?**

Mon frère vit à San Francisco. D'habitude, quand je vais aux États-Unis, je vais chez lui. J'ai préféré laisser de côté New York car il y a déjà eu tellement d'albums qui s'y déroulent que ça ne me plaisait pas de retrouver les stéréotypes habituels de cette ville... Pendant un moment, j'ai pensé faire traverser le pays d'est en ouest aux personnages mais, finalement tout se passe en Californie !

**En 1998, Lucien porte toujours la banane ; il est du genre ringard, non ?** En fait, à la fin de *Lulu s'maque*, il l'avait coupée ! Il était relooké à l'époque... Mais je pense que, comme pas mal de personnages de bandes dessinées, il est intouchable, on le retrouve donc avec sa banane !

**Quelle est ta façon de travailler ?**

Je commence avec tellement d'idées que l'histoire ne peut qu'évoluer au fur et à mesure que je dessine. Disons, que je ne maîtrise pas à l'avance environ un tiers de son évolution... Ce qui était intéressant cette fois, c'est que j'ai ressenti une impression incroyable de fluidité quand j'ai réalisé la dernière partie de l'album. J'avais de quoi écrire un deuxième album ! Mais j'ai quand même arrêté, car j'étais fatigué...



Est-ce que tu poses toi-même les couleurs ?

En règle générale, j'adore les faire moi-même. Autrefois, c'était ma femme ; je me contentais de réaliser les effets, genre reflets, tout ça... Pour cet album, j'ai fait appel à quatre coloristes, une professionnelle et trois copines qui n'avaient jamais fait ça ; elles ont été formées sur le tas ! Et, comme toujours, je me suis chargé des reflets, des effets de rouille...

Tes histoires sont-elles inspirées d'expériences vécues ?

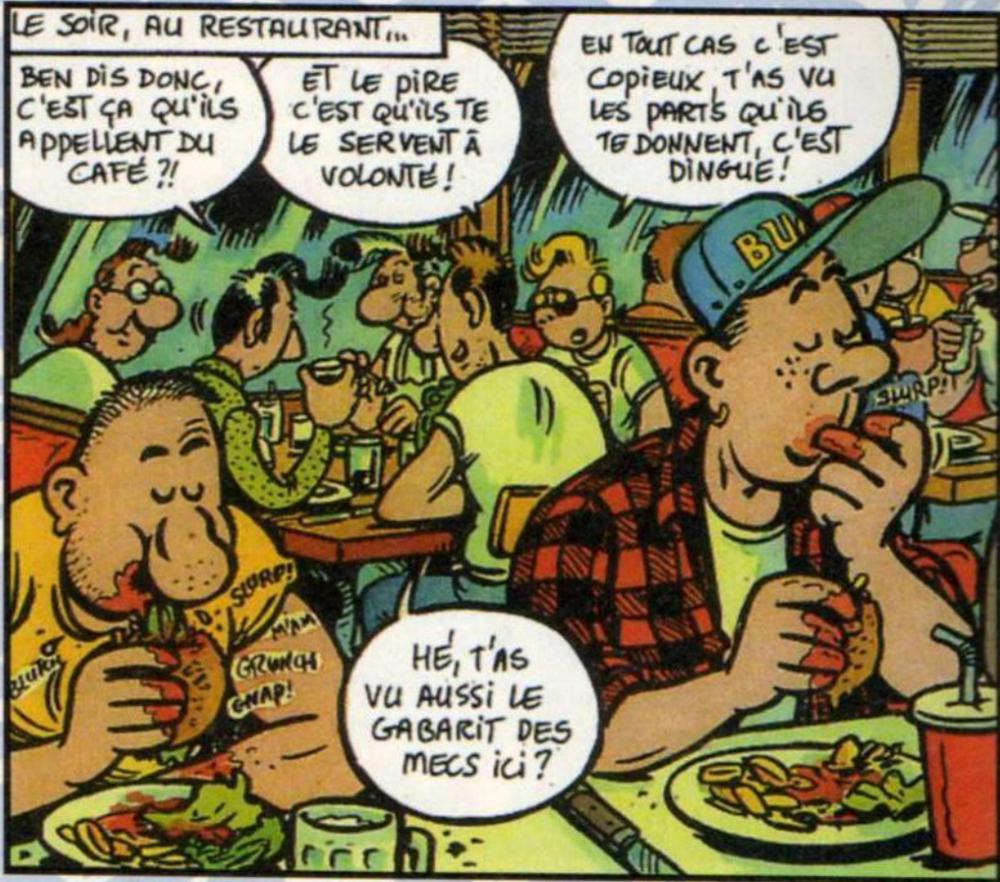
Plus ou moins... La première fois que je suis allé voir mon frère aux États-Unis, il m'a attendu à l'aéroport avec

une Cadillac ! Les fois suivantes, il est venu avec sa voiture, une Renault 5 « Le Car » ! Je n'en revenais pas ! Cela fait maintenant dix ans qu'il l'a, et elle est vraiment pourrie... Je pense d'ailleurs que là-bas les contrôles techniques sont moins rigoureux qu'en France vu le nombre d'épaves qui roulent. Enfin, cette anecdote de R5 aux USA se retrouve dans l'album.



Il y a un chouette clin d'œil aux super héros dans l'album...

Au départ, j'avais envie de truffier l'album de citations propres à « ma » culture américaine : les comics, les super héros, les séries télé genre *Columbo*... Mais tout ça faisait une liste interminable ! L'album serait devenu une succession de dins d'œil ! J'ai donc oublié



cette idée, mais on en retrouve quelques-une dans certaines cases comme celles des super héros...

Lucien et ses potes retourneront-ils aux USA ?

Fort probablement... J'ai donc l'idée de cette traversée est/ouest par la Route 66 (route mythique US qui part de Chicago pour aller jusqu'en Californie, et qui a été popularisée par un classique du rock'n'roll, ndr), et de plein d'images, absentes de cet album : le Grand Canyon, le Far West, Las Vegas, qui est un peu l'Amérique à la puissance 10... Cela dit, la performance de dessiner Las Vegas m'a effrayé un peu quand j'y ai pensé ! De toutes les manières, si Lucien retourne en Amérique, ce sera très différent...

Que penses-tu des mangas ?

Je ne suis ni pour ni contre. J'en ai rapporté plein quand je suis allé au Japon. Comme partout, je trouve qu'il y a beaucoup de merdes et quelques trucs super intéressants. Mais cette espèce de boycott des mangas est idiot.

Avec ce nouvel album, tu vas retrouver les joies des dédicaces, les hordes de fans prêts à te submerger dans l'attente d'un dessin...

Les gens ne m'effraient pas. Ce sont plutôt les journalistes, et plus particulièrement le fait de passer à la télé, qui me font peur ! Dessiner pour les gens en « live » est quelque chose d'agréable. Tu sais, c'est rare qu'un type fasse la queue une heure pour te dire que tu fais de la merde !

Et les jeux vidéo ?

Il y a une dizaine d'années, j'ai été contacté par un type pour en créer un. J'avais commencé à travailler sur le scénario, mais finalement ça ne s'est



pas fait pour diverses raisons ; le type était trop débordé, je crois. C'était un jeu très simple, comme ceux de l'époque basé sur l'adresse : Lucien doit éviter le concierge, il doit sortir de la cité pour aller voir un concert...

Quels sont tes projets ?

Je vais essayer d'attaquer rapidement le prochain album, tant que je suis dans le bain et que j'ai un rythme de croisière. Je suis également en train d'étudier la possibilité de faire une série pour *L'Écho des savanes* que je réaliserai en parallèle au prochain Lucien.

Ricky, Lucien et l'an 2000 ?

Il y aura certainement de petits changements mais le lecteur retrouvera les personnages. Ce sera le changement dans la continuité ou la continuité dans le changement... C'est clair ? (rires).

Propos recueillis par Inoshiro

# LES BONNS PLANS

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

## PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

## SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

## SUPER NINTENDO

Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath 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

## 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

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° 1
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 35
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 3
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

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.

## « AMISTAD »

### LE NOUVEAU SPIELBERG

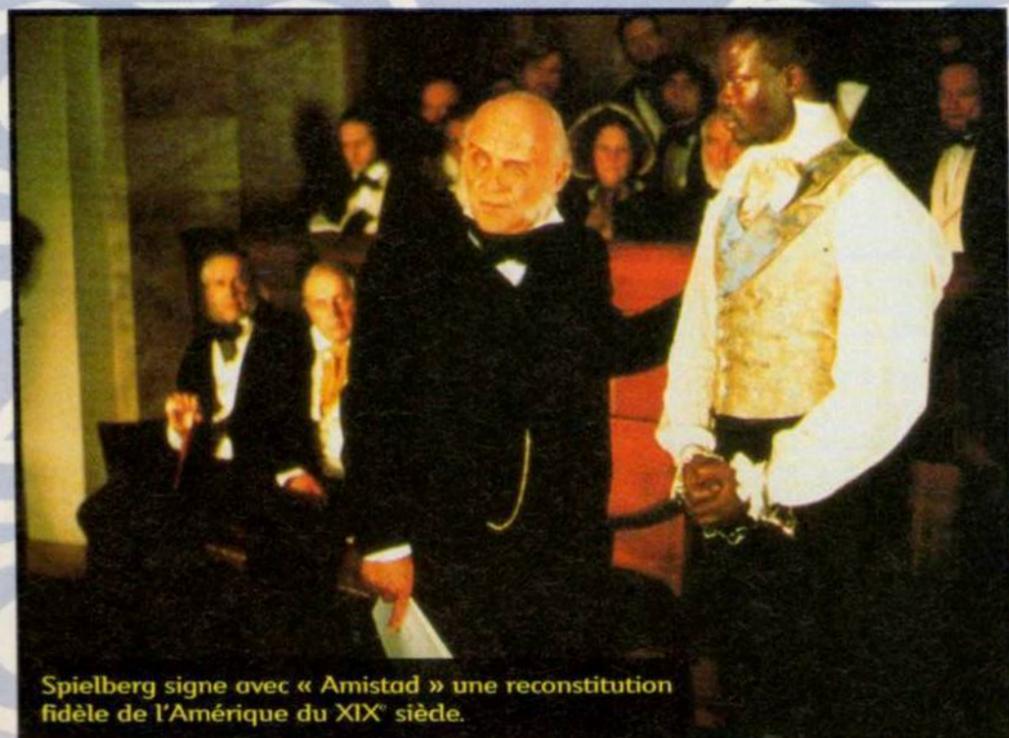
On est bien loin du « Monde perdu » et de son côté série B de luxe : avec « Amistad », on retrouve le Spielberg réaliste de « La Couleur Pourpre » et de « La Liste de Schindler ».

Amistad est le nom d'un vaisseau espagnol à bord duquel eut lieu une mutinerie d'esclaves, en 1839. En tournant ce film historique, véritable réquisitoire contre l'esclavage (tout un pan de l'histoire des États-Unis), Spielberg a eu pour but avoué de combler les carences de l'enseignement américain, qui, selon lui, a tendance à ne pas assez aborder cette période noire de l'histoire de son pays. L'objectif de



Blancs contre noirs : un affrontement né de l'esclavagisme !

Spielberg est donc de « cultiver » les foules qui se pressent à ses films de divertissement classiques. Même démarche que pour *La Liste de Schindler* (Spielberg avait été effrayé par l'ignorance des écoliers américains sur la réalité de l'holocauste). Comme d'habitude, le cinéaste s'est donné les moyens de ses ambitions : casting de choc (Morgan Freeman et Anthony



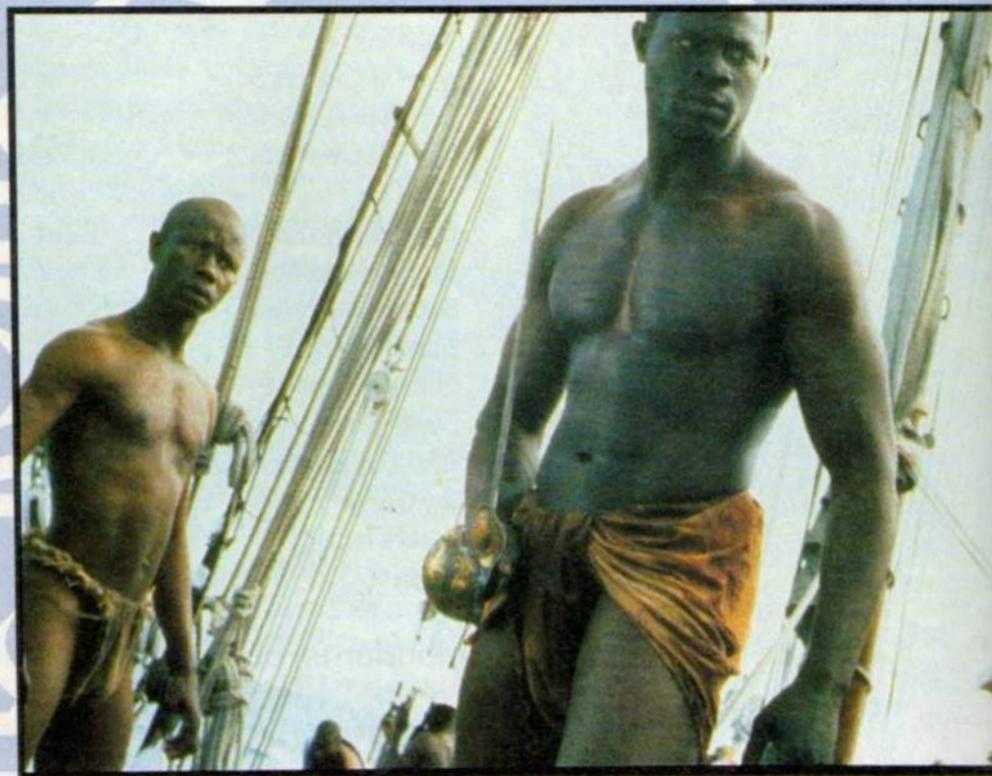
Spielberg signe avec « Amistad » une reconstitution fidèle de l'Amérique du XIX<sup>e</sup> siècle.



En 1839, a lieu une mutinerie d'esclaves noirs sur un navire espagnol, aujourd'hui rendu célèbre : l'Amistad. Un événement revisité par Spielberg.

Hopkins en première ligne), et reconstitution historique ultra-documentée. Résultat ? Une formidable fresque historique, passionnante du début à la fin, sans aucun doute beaucoup plus sortible que le mauvais *Monde perdu* du même auteur. Un film à voir !

La note d'Ino : 14/20  
Sortie nationale : le 25 février



### Filmo de Steven Spielberg

1974 Sugarland Express (***)	J. Dante) (****)
1975 Les Dents de la mer (****)	1984 Indiana Jones et le temple maudit (**)
1977 Rencontres du troisième type (****)	1985 La Couleur pourpre (***)
1979 1941 (****)	1987 L'Empire du soleil (***)
1981 Les Aventuriers de L'Arche perdue (****)	1989 Indiana Jones et la dernière croisade (***)
1981 Rencontres du troisième type — L'Édition spéciale (****)	1990 Always (**)
1982 E.T., l'extraterrestre (***)	1991 Hook (**)
1983 La Quatrième dimension (co-réalisé avec J. Landis, G. Miller,	1993 Jurassic Park (***)
	1993 La Liste de Schindler (****)
	1997 Le Monde perdu (*)

\*\*\*\* : fabuleux  
\*\*\* : excellent

\*\* : cool  
\* : OK

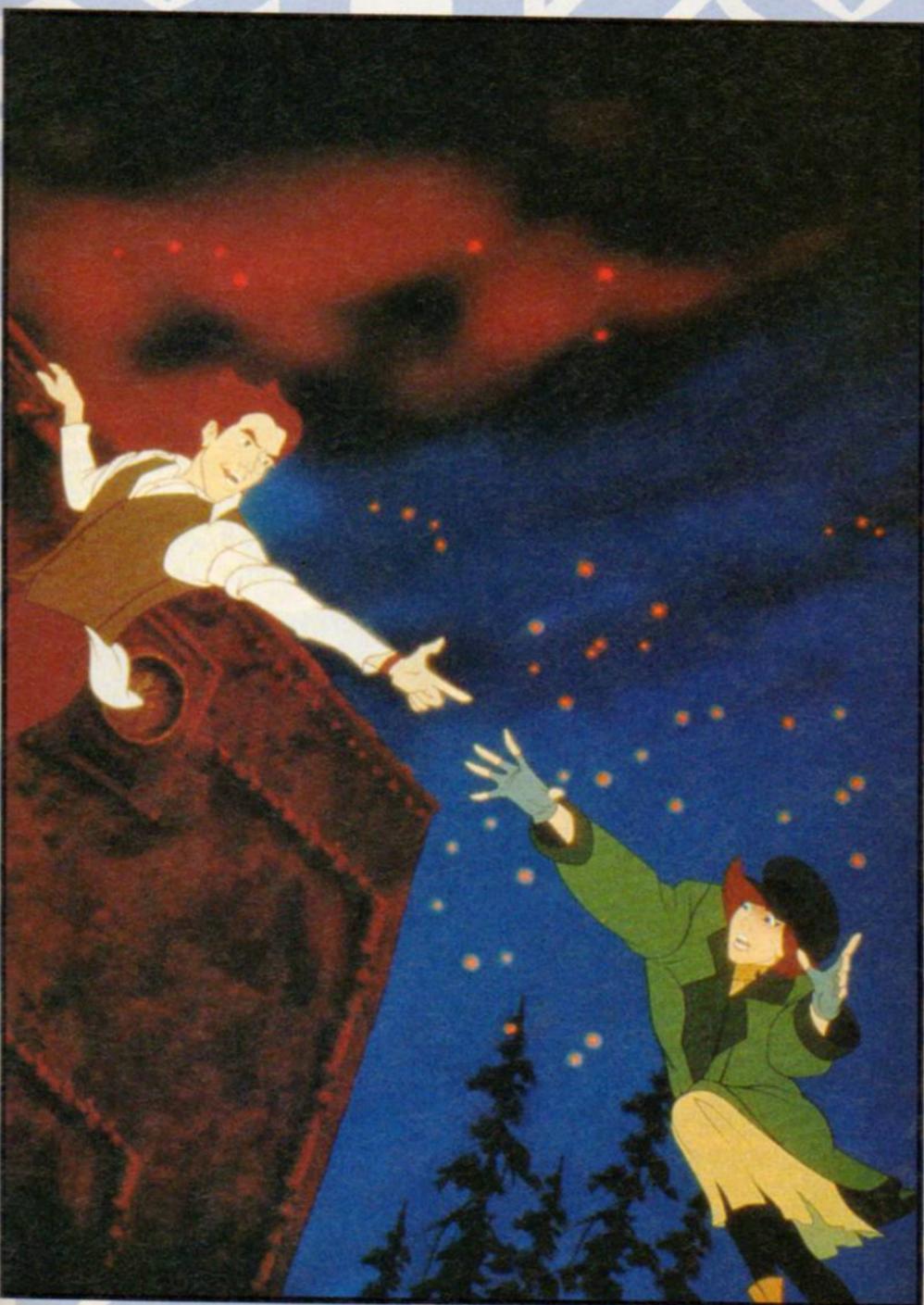
\* : bof  
O : beurk

# « ANASTASIA »

## LA RÉVOLUTION RUSSE, VERSION US !

Ancien animateur chez Disney, Don Bluth s'est taillé en claquant la porte. Devenu une sorte de petit Disney en puissance, Bluth a réalisé de nombreux dessins animés plus ou moins réussis, dont les excellents *Brisby et Le secret de Nimh*, *Fievel au nouveau monde* ou le mignon *Petit Dinosaur*. Il a aussi conçu *Dragon's Lair*, un jeu vidéo animé qui fit sensation. Mais

le monde de l'animation est impitoyable et Bluth a dû fermer les portes de son propre studio, qu'il avait installé en Irlande. Récemment embauché par la Fox (le studio de *Titanic*), Bluth a recommencé son œuvre de metteur en scène de méga-animes dans la tradition Disney. Premier bébé, né de cette nouvelle alliance, *Anastasia* raconte la Révolution russe de 1917,



version gentille et accessible aux masses. C'est joliment réalisé, mignon comme tout, beaucoup moins « putassier » que les derniers Disney mais malheureusement très, très prévisible.

La note d'I'no : 13/20

Sortie nationale : le 4 février

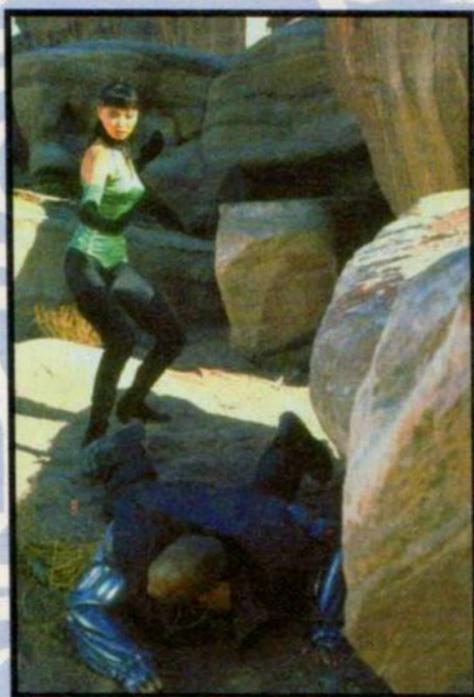
### Brèves...

*Jackie Brown*, le nouveau film de Quentin Tarantino sortira en avril... Le tournage de *Superman Reborn*, le nouveau film de Tim-Mars Attacks !-Burton, avec Nicholas Cage dans le rôle de l'homme de Krypton, a été retardé de plusieurs mois... Tout est possible : Roland-Independence Day-Emmerich a terminé une nouvelle version de *Godzilla*, le T-Rex radioactif nippon (sortie française : deuxième semestre 98)... *Blues Brothers 2000*, la suite du classique de John Landis est attendue en mai... Contrairement à ce que certains magazines annoncent, il est loin d'être acquis que le groupe IAM compose la BO du film *Taxi*, une comédie d'action située à Marseille et produite par Luc Besson, prévue en avril... C'est dommage, mais il est presque certain que, finalement, James Cameron ne réalisera pas *Terminator 3*, si jamais ce projet aboutit... Un parc d'attractions *Aliens* est en projet à Séoul (Corée du Sud)... *L'Idéaliste*, le nouveau Francis Ford Coppola devait sortir en France le 11 février : il est reporté sine die...

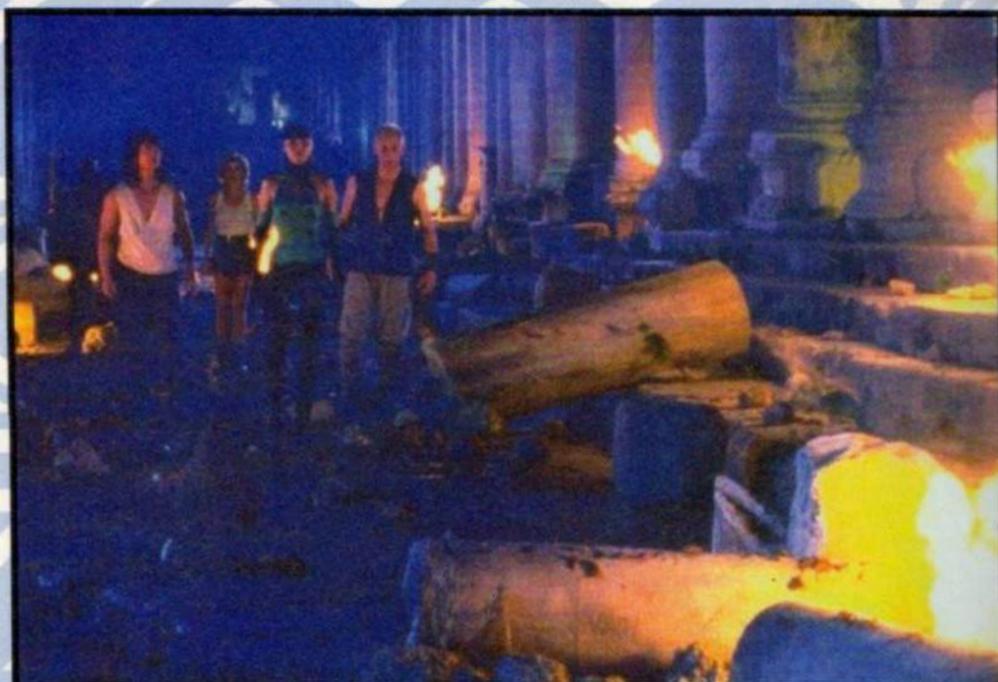
# « MORTAL KOMBAT : DESTRUCTION FINALE »

**T**rois ans après la première aventure ciné de Liu Kang, Johnny Cage et Sonya Blade, les combattants du classique jeu de baston de Midway reviennent dans une deuxième aventure. Bourrin ? Assurément !

*Mortal Kombat : Destruction finale* commence là où le premier épisode se terminait, c'est-à-dire après la victoire des forces du Bien sur les hordes d'Outworld, le monde parallèle où sévissent les forces du Mal... Dès le début du film, un nouveau méchant du nom de Shao-Kahn apparaît, escorté comme il se doit de brutes patibulaires : il annonce qu'il va conquérir la planète en vue d'organiser la fusion entre notre pauvre monde et le sien ! Ne rigolant absolument pas, le monstre (une sorte de culturiste prognathe) lance ses troupes à l'assaut ! Le sort de la galaxie repose donc une fois de plus sur les épaules (bien charpentées mais tout de même...) de Liu Kang (qui va devoir accomplir un parcours initiatique en bonne et due forme), l'adorable princesse Kitana (wouah !), Rayden (qui n'est plus interprété par Christophe Lambert, ha, ha, ha !), Jax, etc. Face à eux, une véritable ménagerie de monstres en tout genre comme Sheeva (une mégère armée de quatre bras), un centaure abruti et des centaines de guerriers équipés d'armes



blanches, qui serviront de chair à canon. Construit sur un rythme très rapide, ce *Mortal Kombat* met en scène des dizaines de combats, qui s'enchaînent à la suite ; l'intrigue étant réduite à sa plus simple expression... Comme prévu, le film comporte nombre d'effets spéciaux, évidemment digitaux (aaahhh, les images de synthèse !).



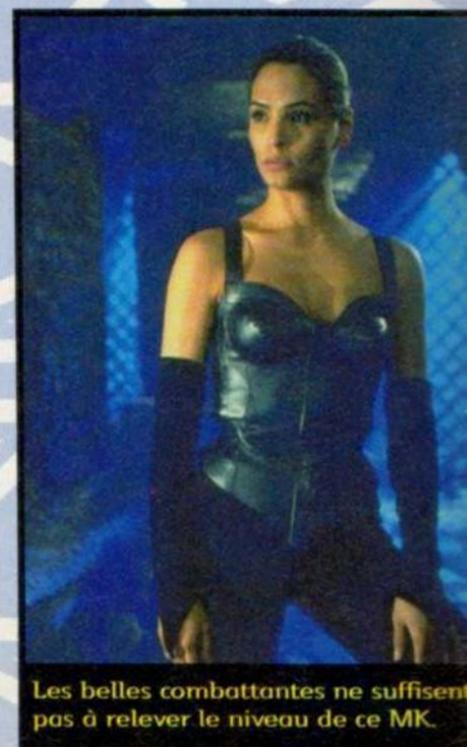
« *Mortal Kombat : Destruction finale* », aurait pu être une digne suite... Manque de bol, il s'avère complètement raté !

Alors, est-ce le pied, le nirvana pour les fans de baston ? Une Iliade du shoot them up ? NOOOOON ! *Mortal Kombat : Destruction finale* contient certains des trucages les plus pitoyables vus récemment au cinéma : les transparences sont ridicules (pire que dans une copie de *Mad Max* tournée en Italie au début des années 1980, le côté rigolo en moins), les images de synthèse puent l'algorithme raté (notamment dans le « clou » du film, un combat entre un dragon asthénique et une hydre amorphe — un étudiant en infographie n'oserait pas !)... La honte ! Dans un registre identique, les multiples combats souffrent des mêmes défauts que la plupart des séries Z d'action américaines : un simple coup de pied nécessite le montage de trois plans, par exemple. Normal, les acteurs sont incapables de les réaliser eux-mêmes dans la plupart des cas. De plus, la réalisation insensée de John Leonetti, qui signe ici son premier film (il aurait mieux fait de s'abstenir), aggrave l'ensemble. C'est la cata ! Enfin, la débilité profonde de certaines scènes (cf. la mine de benêt ahuri de Rayden à la fin) nous oblige à conclure que ce *Mortal Kombat* aurait dû s'appeler « Échec total » ! Un film à fuir comme la peste, donc !

Décidément, jeu vidéo et cinéma sont loin de faire la paire. Reste à espérer que le film sur *Tomb Raider* relèvera un peu le niveau et nous fera oublier ce piteux sacrilège.

*Mortal Kombat : Destruction Finale* de John Leonetti, avec : Robin Shou (Liu Kang), Talisa Soto (Kitana), James Remar (Rayden), Sandra Hess (Sonya Blade)...

**La note d'Ino : 8/20 !**  
**Sortie nationale : le 4 février**



Les belles combattantes ne suffisent pas à relever le niveau de ce MK.

# complétez votre collection !



**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, Goal 97...  
**Ultra Player One :** LBA (1<sup>re</sup> partie), Dark Savior, Les Chevaliers de Baphomet.  
**Cadeau :** Stick'n Play Scory



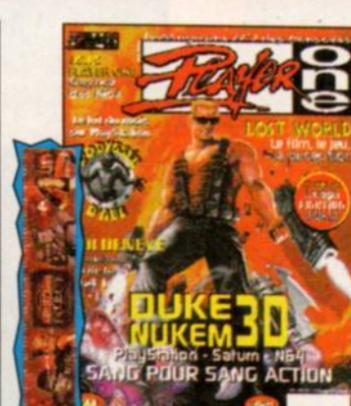
**76 juin 97**  
**Tests :** ISS Pro, Fighters Megamix, Lucky Luke, Overblood, Pinball Graffiti...  
**OTW :** Tobal 2, Starfox 64, Alundra, Seikon no Joka, Leynos 2, Fighters' Impact...  
**Ultra Player One :** LBA (2<sup>e</sup> partie), Vandal Hearts, La Cité des Enfants Perdus.  
**Cadeau :** Stick'n Play Resident Evil



**77 juillet/août 97**  
**Dossier :** E3 : tous les hits à venir.  
**Tests :** ISS 64, V-Rally, Shining the Holy Ark, Rally Cross, Explosive Racing...  
**OTW :** Ace Combat 2, Runabout, Riot Stars, Néo Rude...  
**Ultra Player One :** Vandal Hearts (2<sup>e</sup> partie), soluce Overblood.  
**Cadeaux :** 6 cartes X-Files + Dunkers Batman™ & Robin™ + supplément Troc en Stock



**78 septembre 97**  
**Dossier :** Nintendo 64 (Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, Pilotwings 64, Turok).  
**Tests :** Warcraft 2, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Rapper, Formula One 97...  
**OTW :** Time Crisis, Final Fantasy Tactics, Samurai Spirits RPG, The King of Fighters'96, Zero Divide 2...  
**Ultra Player One :** Vandal Hearts, LBA



**79 octobre 97**  
**Tests :** L'Odysée d'Abe, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover...  
**OTW :** Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Ghost in the Shell, DB Final Bout, FF VII, Ganbare Goemon, Tetrisphere...  
**Ultra Player One :** LBA (fin), Shining the Holy Ark.  
**Cadeaux :** la règle marque-page Fighting Force, Troc en Stock.



**80 novembre 97**  
**Dossier :** Final Fantasy VII  
**Tests :** Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98...  
**OTW :** Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III...  
**Ultra Player One :** Shining the Holy Ark.  
**Cadeaux :** Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98.



**81 décembre 97**  
**Dossier :** Tomb Raider II  
**Tests :** 50 jeux testés : Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98...  
**OTW :** Steep Slope Gliders, Bloody Roar, The Granstream Saga...  
**Cadeaux :** CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2.



**82 janvier 98**  
**Dossier :** spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Gliders...)  
**Tests :** Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma...  
**OTW :** X-Men VS Street Fighter, Chronoa of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2...  
**Guide :** Les Boucliers de Quetzacoatl.  
**Cadeaux :** CD audio Cool Boarders 2



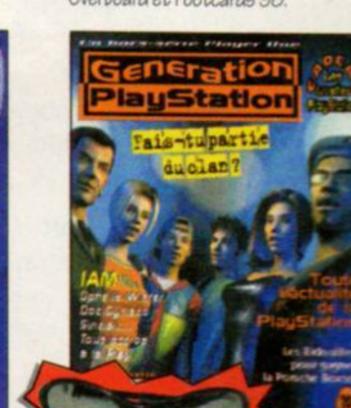
**64 player 1**  
**octobre/novembre 97**  
 Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64



**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...



**Hors-série n° 7**  
 Génération PlayStation juillet/août 97 un magazine + les lunettes PlayStation  
 La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation.

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 \*.

										Attention !	Prix par exemplaire	Qté	Total	
										Les numéros				
										1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53				
										sont épuisés.				
25	26	28	29	30	32	33					35 F (28 F + 7 F)			
36	37	38	39	40	41						37 F (30 F + 7 F)			
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	64-1	39 F (32 F + 7 F)		
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65			
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	78			
79	80													
77	81	82										42 F (35 F + 7 F)		
H-S n° 5	51 F (35 F + 16 F)			H-S n° 6	55 F (39 F + 16 F)			H-S n° 7	55 F (39 F + 16 F)					

Nom : ..... Prénom : ..... Signature obligatoire\*  
 Adresse : ..... \*des parents pour les mineurs

Code postal : ..... Ville : ..... Commandez aussi sur le 3615 Player One

# Zoom bédé

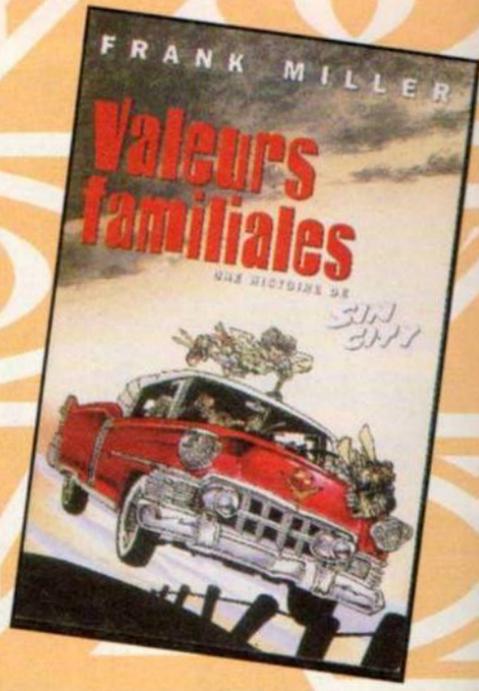
## " Fax De Sarajevo "

de Joe Kubert

Véritable légende de la bande dessinée américaine, Joe Kubert s'est fait remarquer en illustrant des milliers de planches de comics, notamment le célèbre " Sgt. Rock ", une sorte de super GI plongé dans l'enfer de la Seconde Guerre mondiale (qu'il était un temps question d'adapter au cinéma avec Arnold S.), " Le Prince Viking " (une saga médiévale terriblement fouguese), une des versions les plus dynamiques de " Tarzan " et, bien sûr, des légions de super héros (chez l'éditeur de " Batman ", " DC Comics "). L'auteur s'est aussi fait remarquer en fondant une désormais fameuse école de comics, où étudièrent certains des talents révélés aux US dans les années 1980 comme Steve Bissette. Désormais âgé de 70 ans, Kubert n'en continue pas moins de dessiner. " Fax De Sarajevo ", sa dernière œuvre raconte le calvaire vécu par un ami de l'auteur, un agent d'édition bosniaque qui vécut le siège de Sarajevo. Complètement coupé du



monde par le siège des forces serbes, l'ami de Kubert réussit quand même à communiquer avec l'extérieur grâce au fax. Kubert s'est donc servi des fax authentiques de son ami pour retracer le drame vécu par Sarajevo et ses habitants. Véritable réquisitoire contre la barbarie (d'autant plus virulent que Kubert est d'origine juive polonaise et est donc d'une sensibi-



sur fond de massacres intergangs. Ne mâchons pas nos mots : ce " Sin City " est dur, éprouvant, un livre terrible à ne pas mettre dans toutes les mains. Un chef d'œuvre du genre ! Éditions Vertige Graphic La note d'I'no : 19/20

## " La Berceuse assassine " (tome 1 : " Le Cœur De Telenko ")

de Tome (scénario) et Meyer (dessins)

Tome, le scénariste de " Soda " retourne à New York, cette fois pour un thriller particulièrement sordide et désespéré. Le bouquin s'intéresse à un chauffeur de taxi, usé par le tabac, l'alcool, etc. qui vit constamment dans la hantise d'un arrêt cardiaque. Pis : le type exècre sa femme, une invalide clouée sur un fauteuil roulant qui le déteste encore plus en retour. Malgré toutes ses tentatives, Telenko n'arrive pas à divorcer de la mégère. Persuadé que l'affreuse bonne femme viendra à bout de son cœur, il décide de l'éliminer (ça vole haut...). Manque de bol, le chemin de Telenko croise celui d'un jeune en rollers qui l'agresse avec un gun. Heureusement les flics arrivent à point nommé... Le jeune abandonne l'arme dans le tacot. Telenko rentre chez lui, bien décidé à buter sa femme avec le flingue. Il passe par derrière, dans la tentative de maquiller son crime en cambriolage qui a mal tourné. Là, il a la surprise de voir que sa femme

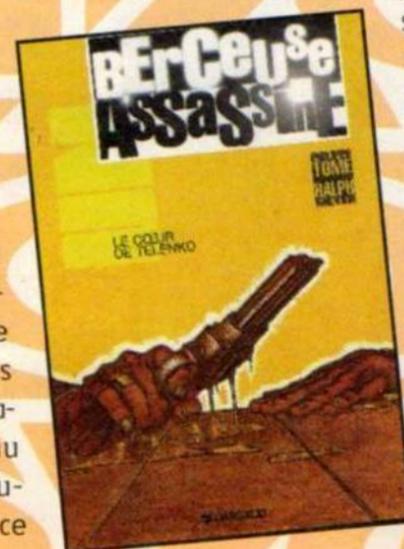
lité à fleur de peau à ce sujet), " Fax De Sarajevo " est un livre à lire absolument pour ne pas oublier.

Éditions Vertige Graphic La note d'I'no : 16/20

## " Sin City " (tome 4)

de Frank Miller

On ne présente plus Frank Miller, dont Player chante les louanges à chaque sortie de nouvel album. Comme les précédents, cet album de la série " Sin City " relève du thriller mégaglauc et parano. Une fois de plus, Miller livre des planches hallucinantes de maîtrise et d'imagination graphique. Quant au scénario, il raconte une épouvantable histoire de vengeance



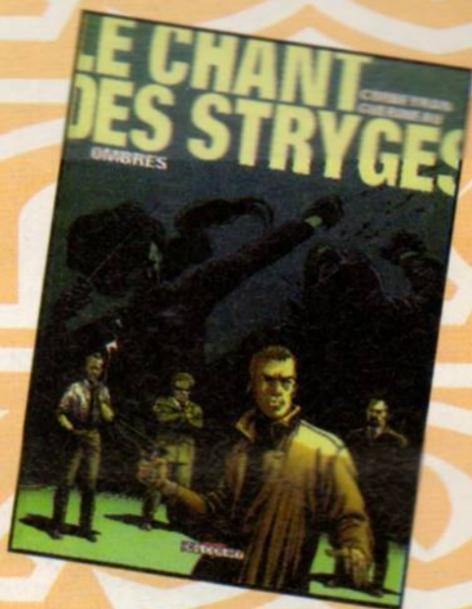
remarque... On ne vous en dit pas plus mais ça continue dans le glauque et cela s'arrête en plein suspense... Diable, va falloir patienter, dur ! Comptez sur le profes



### « Le Chant des Stryges »

de Corbeyran (textes) et Guérineau (dessins)

Aux USA, dans une base de l'armée, à Southgate. Le président est reçu par les chefs militaires. Kevin Nivek, est aussi présent... normal c'est le chef du service de protection rapprochée du chef de l'État. Entre-temps, des hommes cagoulés s'introduisent dans la base et préparent un attentat. Ils veulent tuer le président, les ladres ! Soudain, une femme mystérieuse s'introduit dans la base et neutralise les terroristes. Trop tard : leur bombe explose quand même, blessant légèrement le président. À la suite de l'explosion, on aperçoit sur les écrans de contrôle l'ombre étrange d'immenses ailes d'oiseau...



Bon, l'ambiance générale est très parano post-X-Files. Les amateurs de la série devraient être ravis. L'ensemble, scénario et dessins, tient largement la route. Bref, c'est très efficace mais peu original néanmoins.

Voici un bouquin bien fait, qui devrait captiver les lecteurs intéressés par les complots. De quoi patienter en attendant le must du genre : XIII.

Éditions Delcourt

La note d'Ino : 14/20



sionnalisme de Tome pour faire monter la sauce, comme une casserole d'eau bouillante qui va déborder. Les graphismes de Meyer sont au diapason : noir ! Signalons que toute l'action se passe la nuit... Voici, un album très efficace et vivement recommandé à tous les fans du genre.

Éditions Dargaud

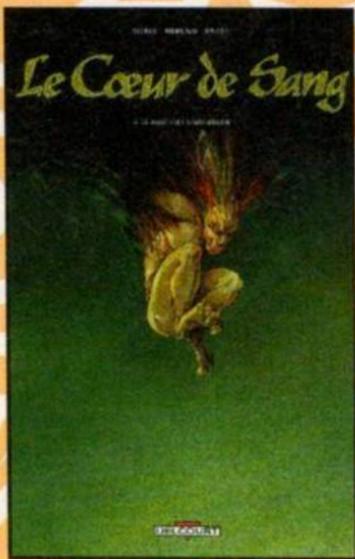
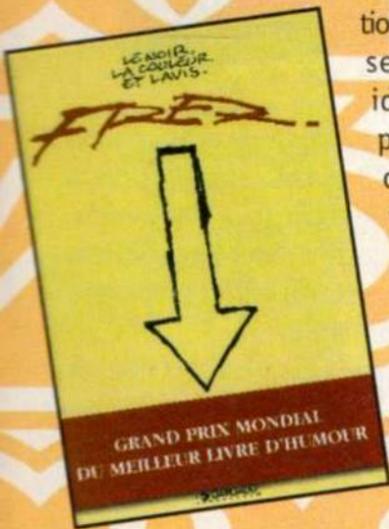
La note d'Ino : 16/20

## « Le Noir, la couleur et Lavis »

de Fred

Fred, c'est bien sûr l'auteur de la formidable-géniale-historique *Philémon*, un sommet du fantastique. C'est également un merveilleux visionnaire.

Cette compilation permet de se faire une idée encore plus précise de l'imagination incroyable de l'auteur qui réunit des tas d'illustrations littérale-



Les deux bouquins étant réunis par un seul dénominateur commun : le talent de leurs auteurs. Recommandé. Éditions Glénat  
La note d'I'no : 16/20

Dans un royaume souterrain, le sanctuaire d'Ymir... Dans un lac de sang, émerge le fantôme d'Ymir qui réveille les prêtresses... Dans une forêt, Egill, Asa, Njáll et Korr fuient la cité de Gásar, en flammes, et se rendent aux forges d'Asmúndr... Asa est la fille d'Asmúndr, Korr est une sorte de serviteur, Egill, un chevalier guide, et Njáll un prince de sang. En cours de route, Asa se baigne dans un lac d'eau chaude. Un monstre marin s'en prend à elle et, heureusement, ses compagnons arrivent à temps pour tuer la créature dont la queue empoisonnée blesse Egill. Entre-temps, à Gásar en flammes, Höskuld et ses guerriers, les Draugars, recherchent le roi Asgeirr...

Pas la peine de continuer plus loin : on aura compris que *Le Cœur de sang* navigue dans les eaux bien balisées de l'heroic fantasy, tendance nordique. Textes et graphismes sont d'un niveau relativement correct, l'ensemble ne s'adressant toutefois qu'aux fans endurcis du genre.

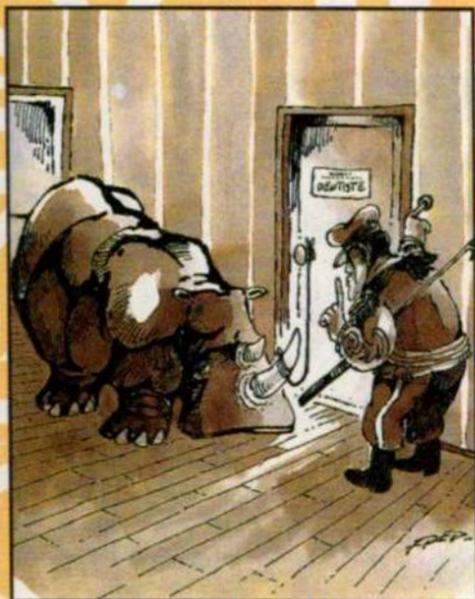
Éditions Delcourt

La note d'I'no : 13/20

## « Introduction au XX<sup>e</sup> ciel »

d'Yslaire

Encore un recueil d'illustrations fort beau qui rassemble les visions fantasmagoriques d'Yslaire, bien connu lui aussi pour son sens du fantastique. Ici, on est très éloigné de l'humour de Fred, puisqu'on navigue dans un monde crépusculaire et mélancolique.



ment enthousiasmantes de trouvailles et d'humour. Un must !

Éditions Dargaud

La note d'I'no : 18/20

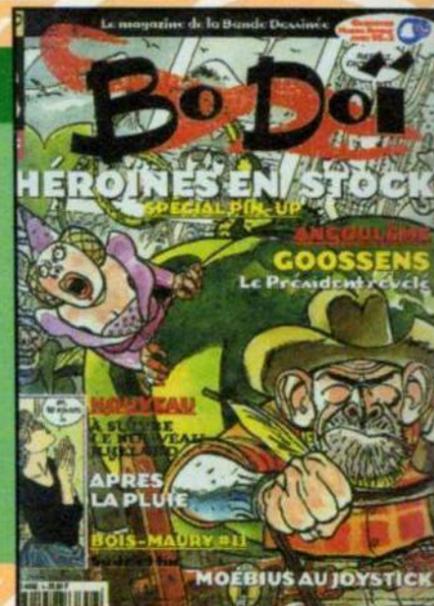
## « Le Cœur de sang: Le bracelet d'Angrbode » (tome 2)

de Mercier et Seiter (scénario) et Bailly (dessins)



## « Bo Doï »

Lancé récemment, ce magazine tout beau est entièrement consacré à la BD. Il rassemble donc des prépublications (et pas des moindres comme le nouveau « Tours de Bois Maury » d'Hermann) et des tas de papiers cool sur les bédés. Un titre à découvrir d'urgence. Rien de plus simple : il est distribué en kiosques !





Abonne-toi à Player One  
et reçois la simulation officielle  
des J.O. d'hiver de Nagano !

# NAGANO WINTER OLYMPICS '98

sur PlayStation ou sur Nintendo 64



## Sur PlayStation :

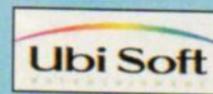
6 numéros + Nagano Winter Olympics '98 : **399 F** au lieu de 591 F \*  
11 numéros + Nagano Winter Olympics '98 : **469 F** au lieu de 751 F \*



## Sur Nintendo 64 :

6 numéros + Nagano Winter Olympics '98 : **509 F** au lieu de 741 F \*  
11 numéros + Nagano Winter Olympics '98 : **599 F** au lieu de 901 F \*

\* Nagano Winter Olympics est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. PlayStation est la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 et le logo « N64 » sont des marques de Nintendo. Nagano Winter Olympics '98 est un Official Licensed Product of the Organizing Committee of the XVIII Olympic Winter Games, Nagano 1998 © 1993 NAOC™.



Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Nagano - 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 +  Nagano Winter Olympics '98 sur PlayStation\* : 399 F + expédition en recommandé : 30 F. **Total à payer : 429 F.**
- Nagano Winter Olympics '98 sur Nintendo 64\* : 509 F + expédition en recommandé : 30 F. **Total à payer : 539 F.**
- 11 numéros +  Nagano Winter Olympics '98 sur PlayStation\* : 469 F + expédition en recommandé : 30 F. **Total à payer : 499 F.**
- Nagano Winter Olympics '98 sur Nintendo 64\* : 599 F + expédition en recommandé : 30 F. **Total à payer : 629 F.**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

- 6 numéros : **192 F.**
- 11 numéros : **352 F.**

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger :  + 49 F (terre/bateau) ou +  96 F (avion).

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : .....  
Ville : .....  
Pays : .....  
Date de naissance : .....

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

# ZOOM manga

## Vite lues

Dernières sorties sur le front dévasté du manga, *Shadow Lady*, de Masakazu Katsura (l'auteur de *Video Girl Ai*, un chouette manga, à la réalisation excellente) dont la super héroïne, est évidemment hyper sexy (éditions Tonkam). Hilarant, comme d'habitude, le 13<sup>e</sup> *Dr. Slump*, d'Akira Toriyama raconte la rencontre d'Arale et de Caramel Man n°4, un petit robot gentil comme tout qui a été programmé par un savant fou pour exterminer notre héroïne cyber (éd. Glénat). Chez le même éditeur, *Noritaka* continue de s'en prendre plein la face. Très spécial et réservé uniquement aux fanatiques du genre. Dans la veine heroic fantasy, *Bastard !!* (Glénat toujours) continue d'explorer les arcanes de la sorcellerie où sont plongés de musculeux colosses et de superbes femmes torrides. Un programme alléchant qui devrait arracher des grognements d'extase aux

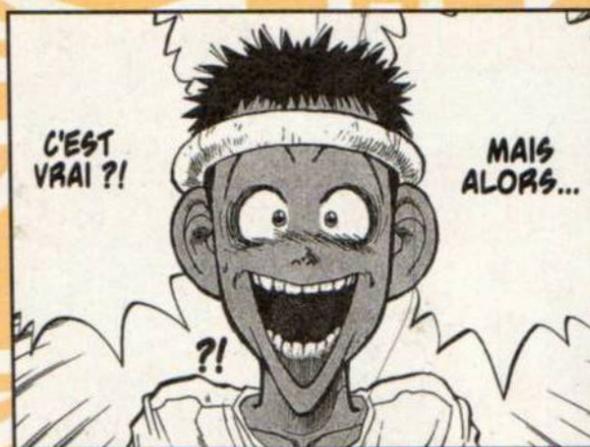
fans, mais horrifier les braves gens. C'est bon signe, non ? À part ça, c'est fort tème en matière de mangas, puisqu'à part *Shadow Lady*, les éditeurs n'ont traduit aucune nouvelle série... Espérons que les prochains mois seront plus positifs ! Sayonara amigos !

### Bonus stage

Ami lecteur, si tu passes par nos bureaux, tu auras la joie de découvrir le nouveau look d'Elwood. Prêt à tout pour percer au cinéma, notre vénéré rédacteur en chef vient de se raser le crâne pour apparaître dans un film de kung-fu qui se tourne actuellement Porte d'Italie. Surveillez vos écrans !

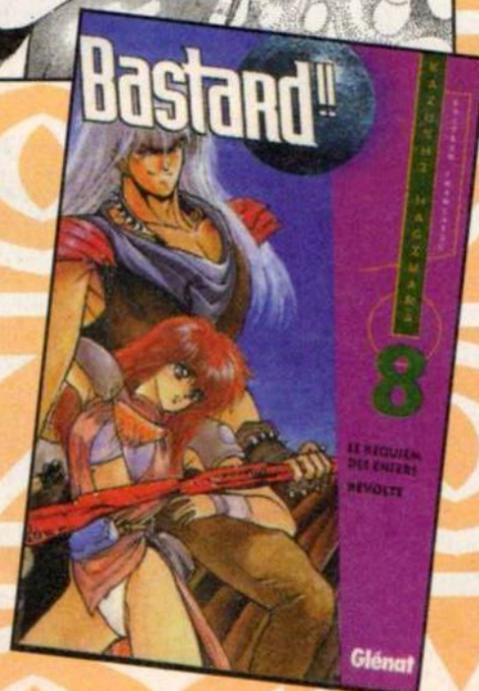
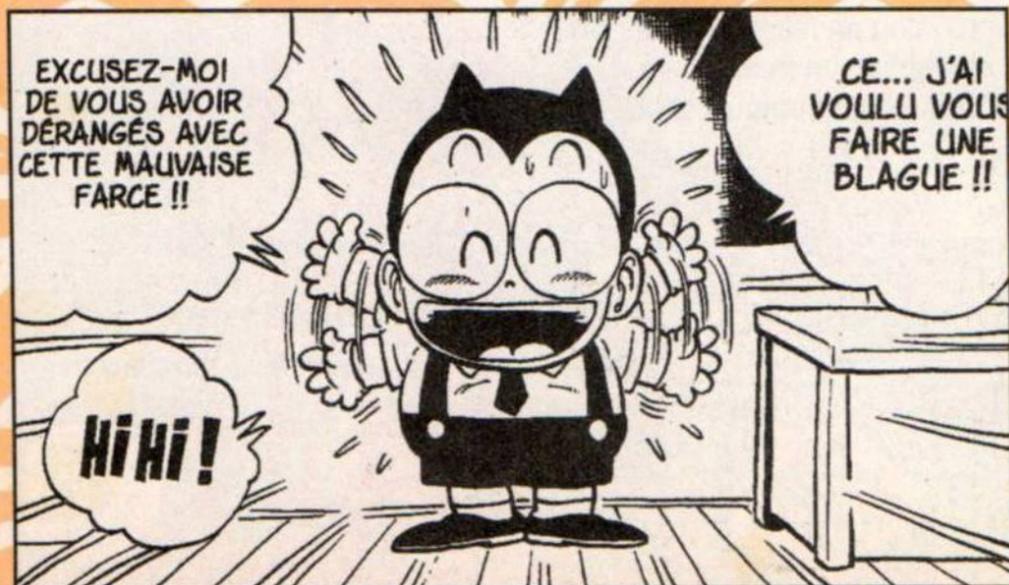
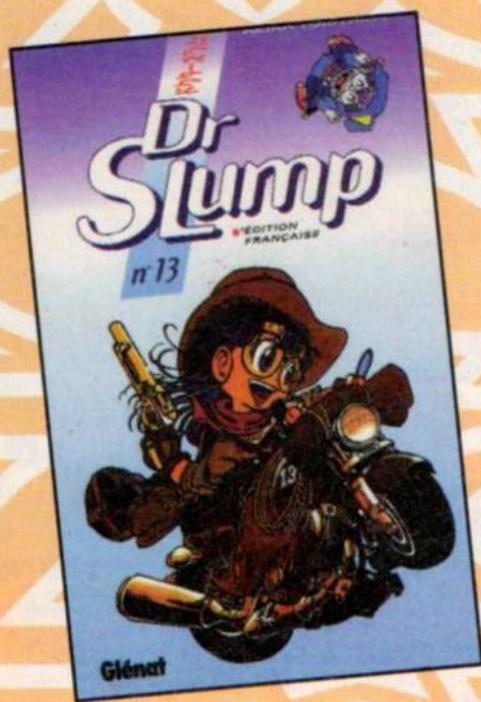
**Nd Elwood** : Scop ! Dans ce film, Ino incarne un alcoolique chevelu en cavale. Ma mission : le retrouver et lui extirper les textes de ses zooms, qu'il rend systématiquement à la bourre... normal pour une loque avinée !

Inoshiro



## DRAGON BALL GT : C'EST FINI !

Ça y est ! Après soixante-quatre épisodes, la série animée *Dragon Ball GT* s'est arrêtée au Japon, marquant ainsi la fin du cycle *Dragon Ball*. Une date historique, non ? Histoire de consoler un peu les fans, signalons que la série va bientôt être diffusée sur TMC et AB Cartoons. En attendant, les Japonais ont eu le plaisir de découvrir une nouvelle série *Dr. Slump*, avec des personnages entièrement relookés. On en reparle...



## HK LE BONHEUR

Nous vous parlons régulièrement du superbe magazine de Christophe Gans (oui l'homme de *Crying Freeman*) qui est entièrement dédié au cinéaste asiatique. Sachez, braves gens, que son dernier numéro comporte un bonus du feu de Dieu : rien de moins que la K7 du film *Niky Larson* avec Jackie Chan, fabuleuse adaptation du manga *City Hunter*. Ce petit bijou comporte une scène historique, en l'occurrence une parodie hallucinante du jeu *Street Fighter II* dans laquelle Jackie Chan interprète Chun-Li ! Ce monument d'humour (qui déclenche à chaque fois des scènes d'hystérie à la rédac') n'est à loper sous aucune prétexte ! Sachant que le mag' *HK* est LA référence sur le cinéma asiatique, vous comprendrez facilement qu'on vous conseille l'ensemble... à fond la caisse !!!

*HK Seven Sept*  
1, rue Lord-Byron  
75008 Paris.  
(Disponible dans les librairies spécialisées).

# RECEVEZ LES DERNIERS HITS SUR VOTRE CONSOLE...

Nightmare Creatures

Power Soccer 2

Shadow Master

Bust-a-Move 3

Cool Boarders 2



Diddy Kong Racing.

Super Mario 64.

Mario Kart 64.

Wave Race 64.

Fifa 98.



... ET 1 500 F  
DE BONS D'ACHATS !

Chaque semaine, gagnez de nouveaux jeux sur

# 36.15 TEE-TEE WA™

LES LOTS VOUS SONT OFFERTS PAR :



## LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

avez un projet ? Contactez Vidéocaz Games. Tél. : 01 42 93 02 93 - Fax : 01 42 93 01 98

caennaise  
de la République  
02 40 22 70 70

Paris  
76, bd Batignolles 75017  
Tél. : 01 42 93 02 93

Pontivy  
9, rue du tribunal  
Tél. : 02 97 25 52 72

Châteaubriand  
5, rue Aristide Briand  
Tél. : 02 40 81 82 21

Ouvertures prochaines : Senlis, Aix en Provence, Caen...



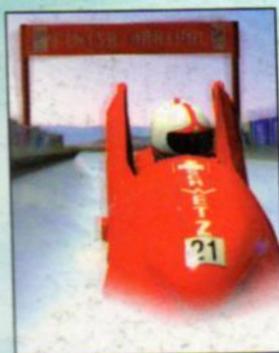
# VIVEZ LE SPORT EN GRAND

# NAGANO WINTER OLYMPICS '98



13 disciplines diverses et spectaculaires :  
descente, slalom géant, snowboard, saut à ski, patinage de vitesse,  
bobsleigh... , 16 nations représentées.

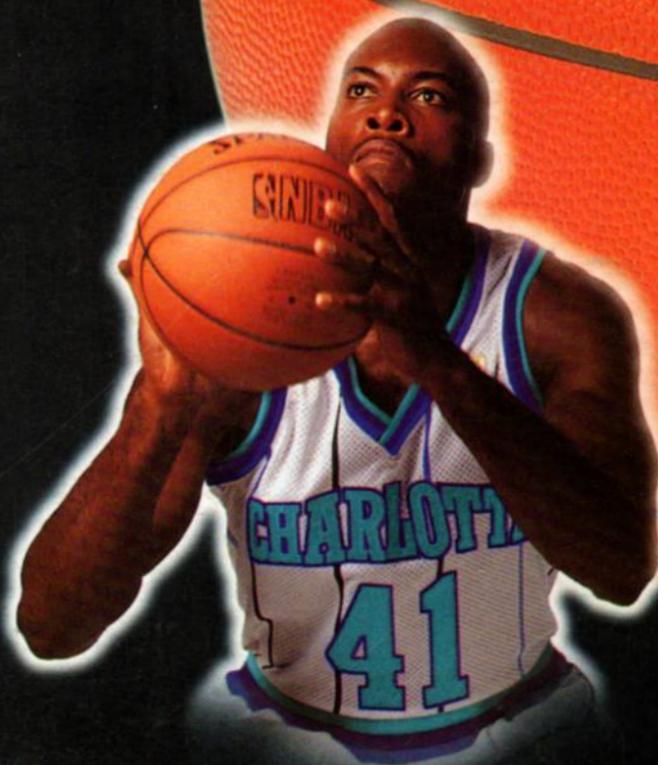
Après le soleil d'International Track & Field, retraçant les jeux  
olympiques d'Atlanta, voici la neige des J.O. de Nagano :  
combien de médailles décrocherez vous cette fois ci ?



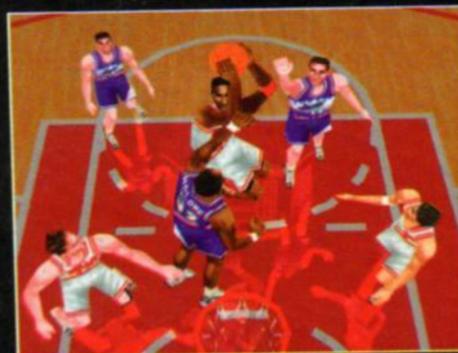
SORTIE EN FÉVRIER SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64



# PRO 98



Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur  
look et leurs habitudes : le Basket à son top !



SORTIE EN AVRIL SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

HOT LINE UBI SOFT  
08 36 68 46 32  
(2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft  
(1,27/m)

<http://www.ubisoft.fr>

KONAMI  
XXL  
SPORTS SERIES

La logo NBA et la marque NBA ainsi que les logos et les marques des équipes NBA représentés sur ce produit sont des marques et/ou des droits réservés. Toutes autres formes de propriété intellectuelle, qui sont la propriété exclusive de leur détenteur. UBI SOFT, le nom de Ubi Soft et le logo Ubi Soft sont des marques de Ubi Soft. Ubi Soft est une filiale de Ubisoft. Tous droits réservés. © 1997 Ubi Soft, Inc. Tous droits réservés.