

**Play** **one**

Le Magazine N°1 des Console

**Cadeau**  
**LE POSTER**  
**GÉANT**  
**TEKKEN 3**

**Play**

**one**

**GRAN**  
**TURISMO**

**Excès de**  
**vitesse**

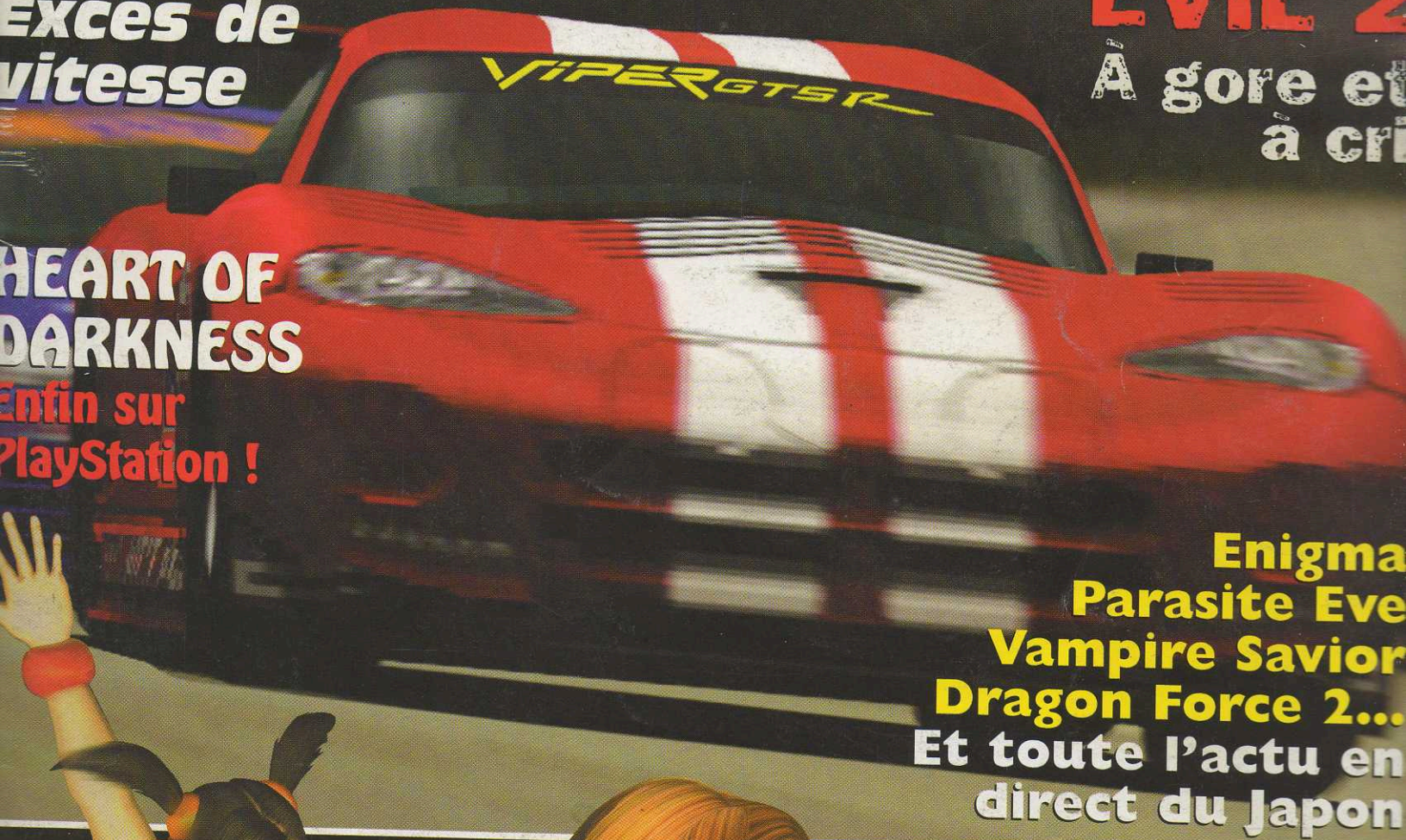
10 pages d'angoisse

**RESIDENT**  
**EVIL 2**

**A gore et**  
**à cri**

**HEART OF**  
**DARKNESS**

**Enfin sur**  
**PlayStation !**



**Enigma**  
**Parasite Eve**  
**Vampire Savior**  
**Dragon Force 2...**  
**Et toute l'actu en**  
**direct du Japon**



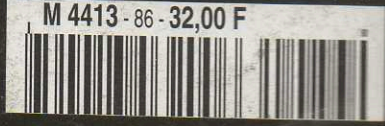
**TEKKEN 3**

**Tous les secrets du meilleur**  
**jeu de baston de l'année**

**86**

**32<sup>F</sup>**

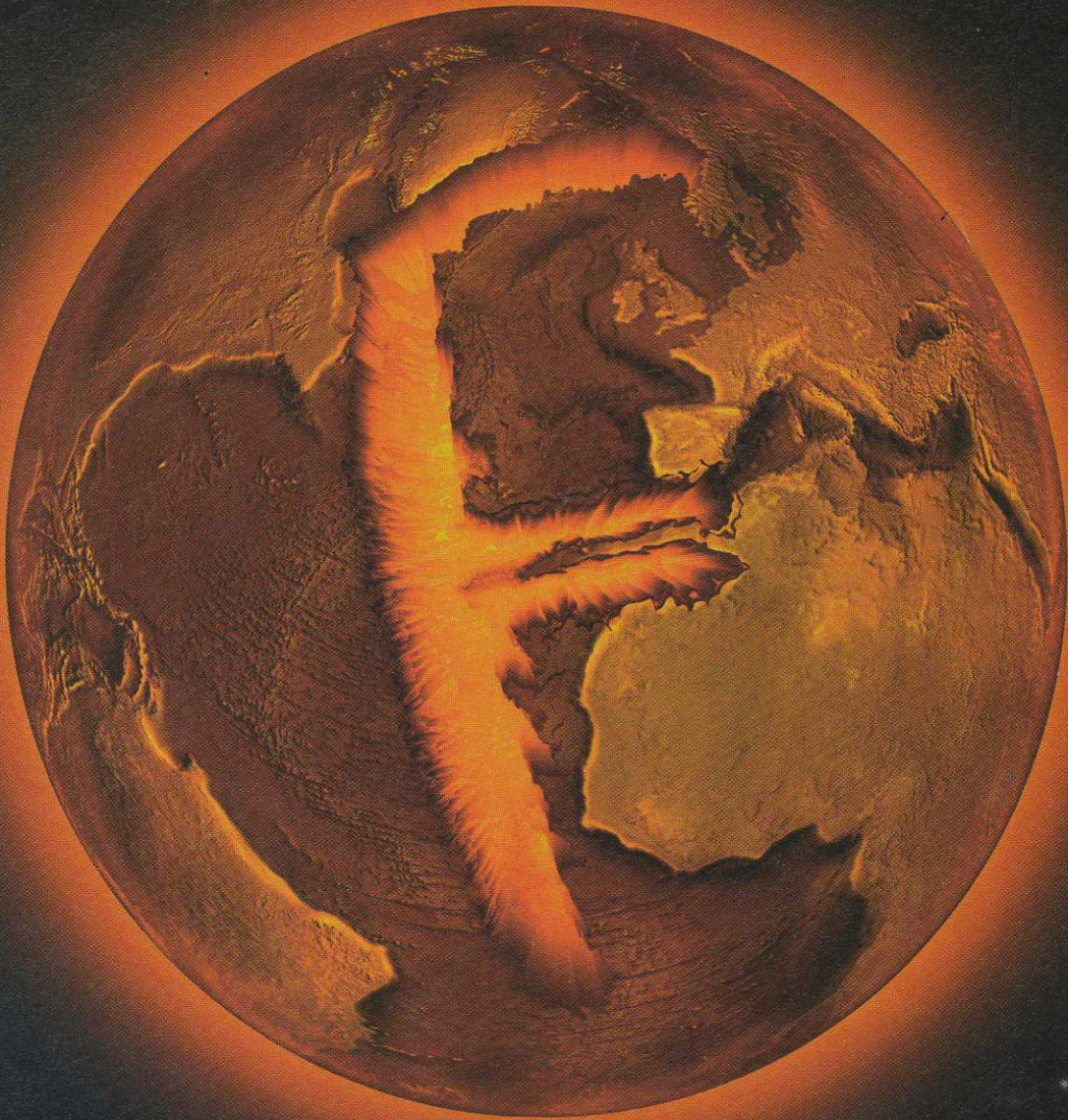
ISSN : 1153 4451 - 219 FB - 7,5 \$ Can - 9,5 FS



**MAI 68**

**SOUS LES PAVÉS...  
LA PLAGE...**

MAI 98



# FORSAKEN™

SOUS LA TERRE  
LE CARNAGE



Trucs et Astuces  
au 36 15 ACCLAIM\*  
ou au 08 36 68 24 68\*

Acclaim

# EDITORIAL

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.  
06 36 66 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE  
Pour nous écrire via Internet : elwood@playerone.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

## RÉDACTION

Directeur de la rédaction :

Pierre VALLS (pvalls@playerone.fr).

Rédacteur en chef :

François TARRAIN (elwood@playerone.fr).

Secrétaires de rédaction :

Christophe VERRON (1<sup>er</sup> SR), Hélène LÂ.

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

David CALVO, François DANIEL (Wonder), Mahalia GARRAUD,

Patrick GIORGAND (Mass), Guillaume LASSALLE (El Didou),

Stéphane PILET (Le Fou), Christophe POTTIER (Wolfen),

Olivier RICHARD (Inoshino), Royda SEDDIKI, Ken TAKARA

(correspondant au Japon), Julien VAN de STEENE (Milouse).

Traducteur : Royda SEDDIKI.

## MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO.

Maquettistes : Jean-Marc GAGNÔT, Lionel GEY.

Infographiste : Gilles RENOULT.

## FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER.

Assistante de fabrication : Agnès SEMPÉRÉ.

Photogravure : P.M.

Impression : SNL.

## PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40

Responsable publicité et marketing :

Ferrine MICHAËLIS.

Chef de publicité : Delphine JACOND.

Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.

Stagiaire : Catherine MARECHAL.

Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN,

Christophe MOLLIGNIER.

## Service abonnement

BILL - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.

Tél. : 03 44 69 26 26

Fax : 03 44 69 26 54

## Service des ventes : DISTRI MEDIAS.

(réservé uniquement aux dépositaires de presse).

Contact : Denis ROZEZ.

Tél. : 06 61 43 49 53.

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

RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.

Responsable financier et comptable : Sylvie BRUTINAUD.

Comptabilité : Karine MEKELLE.

Secrétariat : Mai 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 : Christophe LUXEREAU, Jean-Luc LUYSGEN.

## Copyright de couverture :

Gran Turismo, GT © 1997, 1998. Développé par Sony Computer

Entertainment Inc. Distribué par Sony Computer

Entertainment Europe. Tous les fabricants et marques ainsi

que leur image dans le jeu sont des marques déposées et/ou sont la propriété de leur détenteur respectif. Tous droits réservés.

## À QUI ÉCRIRE ?

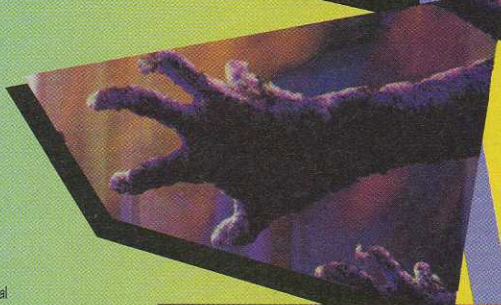
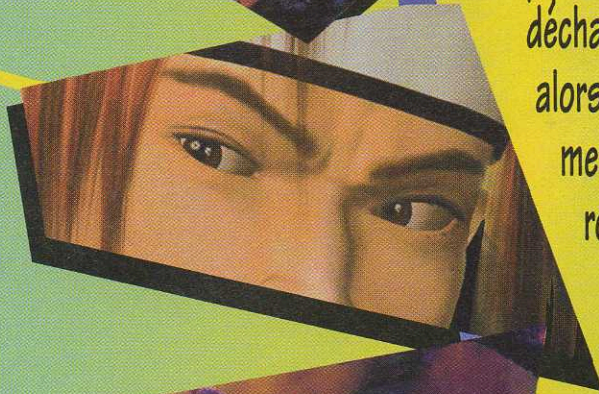
Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :

Sam Player, PLAYER ONE,

19, rue Louis-Pasteur,

92100 Boulogne.

Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.



L'autre jour, j'ai fait un rêve étrange. Je roulais à tombeau ouvert sur une route de campagne, au volant d'une Dodge Viper rouge, quand, au détour d'un virage, je fus stoppé net par une horde de zombies qui marchaient et rampaient sans but à l'entrée d'une ville fantôme. Énervé et bloqué par ces obstacles de chair putride, je descendis de ma caisse et me mis à lasser ces engorgements dégénérés à grands coups de summersault, low kicks et autres coups de poing destructeurs... Mais devant la prolifération de corps décharnés, je fus soudain pris de court... Mon rêve tourna alors au cauchemar ! Je devais impérativement me réveiller et me raccrocher à la réalité... Soudain, m'apparut le numéro de Player One que vous tenez entre les mains. Peu à peu, les pages vierges du magazine se remplirent de textes et de photos, « imprimant » en quelque sorte mes pensées : un dossier Gran Turismo, un autre sur Resident Evil 2, une présentation complète de Tekken 3... Puis tout alla très vite : je vis défiler des tonnes de tests Over the World et actus... Les rubriques s'enchaînèrent à vitesse grand V : Micro Attitude, l'Arcade les Trucs en vrac, les Zooms... Bientôt le mag' fut rempli à craquer. C'est alors que je me réveillai, en nage. À côté de moi, trônait mon Player One. Je l'ouvris à la première page et me mis à lire à haute voix l'édito : « L'autre jour, j'ai fait un rêve étrange... »

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

Elwood

GAGNEZ UN PHYSIQUE DE RÊVE



CONCOURS GRAN TURISMO\*

1<sup>ER</sup> PRIX : UNE CHRYSLER VIPER GTS

POUR PROFITER AU MAXIMUM DES SENSATIONS SUR GRAN TURISMO,  
JOUEZ AVEC LA NOUVELLE MANETTE VIBRANTE DUAL SHOCK.



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

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



**P** POWERLINE  
08 36 68 22 02'

**P** 3615 PlayStation  
Le service Minitel officiel de la PlayStation®



Concours avec obligation d'achat, valable jusqu'au 31/08/98.

# SOMMAIRE

**Cadeau**  
**LE POSTER GÉANT**  
**TEKKEN 3**

Après de longues années d'attente, **Heart of Darkness** débarque enfin sur PlayStation ! Et aussi le Game Boy Camera passé au crible, et toutes les previews du moment...

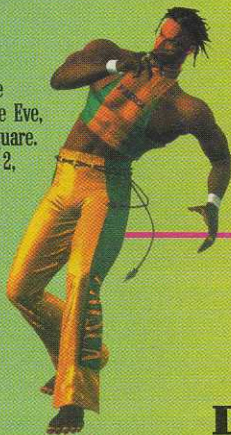


Une fois n'est pas coutume, Mahalia vous livre ses **conseils de maquette**, pour que vos fanzines soient encore plus pro !



**Tekken 3**, le retour de la vengeance du tournoi du Poing d'acier. Parasite Eve, une invitation au fantastique par Square. Sans oublier Enigma, Dragon Force 2, G-Darius, Vampire Savior...

**Lucky Luke**, le plus rapide des cow-boys fait un carton sur PlayStation. Avec Panzer Dragoon Saga, la Saturn se réveillerait-elle ? Goemon sur N64, remplacera-t-il Mario ? Metal Slug 2, la Neo Geo en pleine forme...



Le défi du mois : **Gran Turismo**. À vos paddles, et bonne route !



Gros plan sur **Dark City**, un film qui porte bien son nom ! Et toute l'actu ciné, BD et manga, développée par Ino.

8  
**Courrier**

12  
**Stop Info**

32  
**Micro Attitude**

36  
**C'est arrivé près de chez toi**

38  
**Arcade**

44  
**Over the World**

74  
**Dossier Resident Evil 2**

86  
**Dossier Gran Turismo**

99  
**Tests**

124  
**Trucs en Vrac**

130  
**Champions**

134  
**Top**

136  
**Zoom**

Deuxième édition pour cette nouvelle rubrique, dédiée au monde merveilleux du PC !



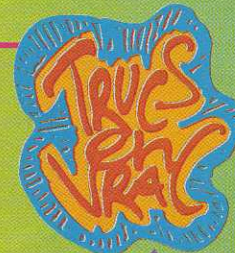
Le mariage entre Square et Namco a donné naissance à **Ehrgeiz** : un jeu de baston en béton ! Et tout droit du Japon, la saga des suites : Street Fighter Ex 2, Fighting Viper 2 et Real Bout 2.



Dix pages d'horreur pour ce chef-d'œuvre du gore. Âmes sensibles, s'abstenir !



Le meilleur jeu de courses de la PlayStation s'appelle **Gran Turismo**. La preuve par l'image



Nom de code : **TFV**. Mission : vous tirer d'affaire !

**Exclusif !**  
**Un Digimon offert pour tout abonnement en page 133**

"Profoot Contest 98 est un cocktail idéal d'action et de réalisme" (PlayStation Magazine / Avril 98)

"Profoot Contest 98 est un jeu plein d'innovations et de trouvailles qui inaugure la prochaine génération de jeux de foot" (Consoles + / Avril 98)



"Les textures et les animations sont d'une richesse exemplaire" (Playmag / Avril 98)

# PRO:FOOT™

## CONTEST:98



**"LE FOOT SUR LE TERRAIN  
PAS À LA TÉLÉ..."** Didier Deschamps

plus de réalisme - plus de jouabilité - plus de passion



L'ABUS DE CE JEU PEUT NUIRE GRAVEMENT AU SUIVI DE LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL

C'est fou ce que vous êtes bavards en avril. Je ne vais plus pouvoir en placer une bientôt, si vous continuez à m'envoyer des lettres-fleuves. Sous la pression — donc ! —, la lettre du mois est de retour.

Pour les dessins (ou autres), n'oubliez pas de m'indiquer au dos : vos nom, adresse, console(s) et jeux possédés. Car je rappelle que, dorénavant, le gagnant se verra offrir un jeu.

Sam Player

**Si je vous écris**, c'est pour vous parler de femmes ! Oui, de femmes ! Tout d'abord, il n'y a jamais de lettres de filles publiées (je ne sais même pas si je le serais). Alors, les filles, manifestez-vous (à moins que ce ne soit les journalistes qui censurent les filles...) ! Dites que vous aimez les jeux vidéo, critiquez les éditeurs ! Parce que c'est bien beau des photos de Lara Croft nue sur Internet, mais nous, on veut des héros, des vrais ! A propos de Tomb Raider, je possède le 1 et le 2, et il paraît que l'on peut déshabiller Lara. Si c'est vrai, comment faire ?

Julie

Eh bien, pour une fille qui veut défendre son camp, tu te montres fort intéressée par la possibilité de déshabiller la poupée un peu trop plastique de Tomb Raider. Désolé, mais tu ne pourras pas le faire dans le jeu (sauf sur la version PC), contrairement à LA rumeur. Rumeur maintes fois démentie, mais allégrement colportée par quelques fantômes. Il te faudra donc te rabattre sur Internet si tu veux vraiment apprécier (?) la chose. Eidos, l'éditeur de Tomb Raider, refuse catégoriquement de voir ces images publiées, pas plus que les adresses des sites Internet où les trouver. Évidemment, je compte sur toi pour ne pas aller sur le site de recherche : [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) et pour ne pas y taper les quelques mots-clés qui te guideraient vers les images tant recherchées. Car ce que l'on trouve sur les pages « Lara Naked » n'est pas à mettre entre toutes les mains. Et pour en revenir à ta première remarque, je t'assure que, même si le sexe masculin prédomine dans le lectorat de *Player One*, je reçois et publie régulièrement des lettres de filles.

## Suite à votre scoop

du mois d'avril sur la 64Station, je me réjouissais à l'idée d'avoir une console 32 bits transformée en une 64 bits (grâce à un objet un peu encombrant, je l'admets). Mais, mes espoirs se sont vite envolés en lisant l'encadré « Dernière minute ». J'ai donc décidé d'en fabriquer une moi-même. J'ai rassemblé une PlayStation, un toaster et un jeu Mario 64. Ensuite, j'ai trafiqué un peu mon toaster de manière à le brancher sur la Play. Puis j'ai inséré la cartouche à l'endroit prévu. J'ai allumé la console, et, par miracle, ça a marché ! Mais (il y a toujours un mais), un jour, alors que j'avais déjà inséré la cartouche dans le toaster, j'ai été dans le menu de démarrage où j'ai choisi, sans faire attention, l'option « Make a Toast ». C'est là que le toaster s'est mis à fumer. J'ai tout de suite éteint la console, mais comme le toaster était très chaud, le câble le reliant à la console a fondu, ainsi que tout l'arrière de la console. Peu après, j'ai pu constater l'étendue des dégâts : toaster grillé et inutilisable à cause du plastique fondu de la cartouche ; cartouche pire que le toaster (il ne reste que les composants, et encore, ils sont en pièces détachées) ; la PlayStation dans le même état que le toaster car le court-jus a tout fait griller à l'intérieur ; et le CD n° 2 de FF VII qui se trouvait à l'intérieur ne marche plus.

Dessin d'Antonin Gallo



Ayant perdu pas mal d'argent dans cette sombre affaire, je voudrais savoir s'il était possible de recevoir gratuitement une Nintendo 64, ainsi que Mario 64, une PlayStation, et un toaster en écrivant au patron de chaque entreprise concernée en expliquant ce qui m'arrive.

Plouf

Pour ce genre de problème, je te conseille plutôt l'adresse suivante : Père Noël, Service dédommagement poisson d'avril, 12, rue du Traîneau, 08880 La Hotte.



**L**e bon samaritain que je suis tient tout d'abord à féliciter le formidable magazine qu'est le tien, et que je lis depuis 1994. Ensuite, puisque la formule actuelle du *Courrier du lecteur* favorise désormais les plus vifs et les plus consistants avis développés, je me permets de t'adresser une petite réflexion sur le jeu vidéo, générale mais néanmoins grave. En effet, quand on réalise un constat des dernières évolutions de notre passion vidéoludique, on se rend compte que le jeu vidéo se dirige vers une voie peut-être obligatoire, mais sincèrement déprimante et hypocrite : celle du-business.

Au début dénigré et désigné comme une chose malsaine, le jeu vidéo s'est peu à peu démocratisé et a même réussi à se faire apprécier par quelques-uns de ses plus fervents détracteurs (dont mes parents). Les critiques posées à son égard disparaissent régulièrement, et seuls quelques invalides se risquent encore aujourd'hui à le détruire (à lire le retentissant numéro de *Charlie Hebdo* paru en décembre). Bref, la conquête fut longue mais au moins, c'est une victoire.

Seulement voilà, cette formidable côte de popularité s'est accompagné d'un tout nouvel état d'esprit : vive le fric ! Nous, qui auparavant étions passés à côté de la folie du billet vert, en sommes tombés fous amoureux ! Les superproductions se succèdent et apportent chacune leur lot de médiocrités et des principes repris. Doom : bonne idée, joli succès. Et vas-y que je te le pompe pour le remettre à toutes les sauces : Moyen Age, Égypte, à l'intérieur d'un cyberbot, etc. J'attends d'ailleurs avec impatience la version Club Méd. Je pourrais draguer virtuellement sans les ennuis qui suivent. Et je ne vous parle pas du marketing qu'il y a autour. Grand classique des affaires, les « goodies » de toutes sortes. Lara Croft : avant t'y jouais, maintenant tu peux aussi l'entendre chanter. J'en écoute d'ailleurs un morceau... Ah ouais, bon ben moi, je retourne à ma console ! Tiens, j'en profite pour vous signaler qu'un CD de merde, ça vole très bien quand vous le jetez. Secret de fabrication ? Peut-être...

Je plaisante, je plaisante, mais j'en oublie de parler des suites ? Tomb Raider 2 est une réussite, je vous l'accorde. Mais Need for Speed 2, hein ? Et Pandemonium 2 ? La recette est toujours la même : premier épisode réussi = suite. Soit de merde, soit géniale car meilleure que le premier. Mais en général, il ne faut pas se leurrer, c'est de la merde.

Et je termine par une autre tare du business qui nous est venue du 7<sup>e</sup> art : les fameuses adaptations cinés et télévisées. De la daube en stock ! Et même si vous réfutez en disant que les choses vont en s'améliorant et que c'est de plus en plus réussi, je rétorque en montrant une boîte de Men in Black appartenant à un ami. Ou plutôt à un ancien ami. Car je me suis tellement foutu de lui sur le moment qu'on s'est brouillé. Comme ça, c'est clair : les adaptations, c'est mauvais pour les joueurs mais en plus, après, vous n'avez plus d'amis.

Et encore un grand merci à messieurs les business men, que je salue d'un grand coup de pied là où je pense. Mais je tiens à saluer les gens qui n'ont pas été gagnés par la fièvre de l'argent et qui ne le seront sans doute jamais. À M. Sid Meier, merci pour votre Civilisation qui a bouleversé ma vie. À M. Molyneux, merci d'être aussi original et perfectionniste avec, à son crédit, des jeux tels que Populous. À M. Romero, merci d'avoir créé Doom, sans lequel mes après-cours de physique seraient désolants. Et enfin, révérence absolue à M. Miyamoto : mille mercis pour votre Mario toujours meilleur, et à un Zelda prometteur. J'admire profondément tous ces grands messieurs, dignes des plus grands Colomb et Copernic de leur temps. Et je promets que si je travaille un jour dans le jeu vidéo, je suivrais leur route : le plaisir du joueur avant tout.

Paul Seng

*Interdiction formelle d'acheter Resident Evil 2. Ah ! On rigole moins, là, hein...*

**Il y a deux ans, j'ai acheté une PlayStation. Un soir, je l'allume pour jouer, et... rien. Donc, je l'emmène au service après-vente qui la monopolise pendant deux mois pour finir par me faire un bon d'achat. J'achète une nouvelle PlayStation aussitôt, et pendant un an et neuf mois, je n'ai aucun problème. Or, il y a peu, elle n'a pas voulu s'allumer. Je la mets sur la tranche, et là, miracle, elle s'allume ! Depuis, je dois tout le temps la mettre ainsi. Que faire ? Les jeux se bloquent, et je n'ai plus de garantie !**

Korben Dallas

Comme pour n'importe quel matériel, une PlayStation peut-être réparée, même après la fin de sa période de garantie. Bien sûr, il faudra déboursé plus ou moins d'argent dans l'opération, mais n'hésite pas à demander à ton revendeur le coût de la réparation avant de donner ton accord pour que celle-ci soit effectuée.

**Qu'est-ce que Nintendo cherche à atteindre comme public ? Les 8-10 ans ? Car à part Goldeneye, seul jeu sur lequel je me suis penché, les autres sont pleins de couleurs tape-à-l'œil (jaune, rouge fluo) avec des petits persos tout mignons, qui sautent sur la tête des méchants monstres pour les tuer. Oh ! mon dieu : « tuer » ! Ainsi, de plus en plus de Nintendomaniaques changent de crémerie. Et Nintendo, j'en ai peur, va suivre la piste Sega. En sont-ils conscient ?**

John Smith

Il est vrai que la N64 n'a pas la même cible que Sony avec sa PlayStation. La moyenne d'âge des acheteurs de ces deux machines est différente. Il n'empêche que Nintendo a toujours trouvé le gros de sa clientèle parmi les enfants. Et puis avec la présence dans les rayons de Quake, Duke Nukem 3D, Doom, Killer Instinct, Mortal Kombat, tu ne peux pas dire que Goldeneye soit le seul jeu à ne pas être destiné aux plus jeunes.

**À qui pensiez-vous** faire croire qu'un grille-pain peut servir d'adaptateur N64/Playstation ? Franchement, c'est un peu gros, et en plus, ça ressemble au poisson d'avril de 1992. En revanche, le second poisson d'avril, le PDA, était mieux caché. Mais il y a certains détails qui ne trompent pas : sa forme et sa couleur s'harmonisent mal avec celles de la PlayStation, et les initiales PDA me font plus penser à « Poisson D'Avril » qu'à Personal Digital Assistant.

*Dante*

Non seulement nous ne pensions pas que quelqu'un allait gober le coup de l'adaptateur 64Station, mais

nous ne le voulions pas (cela explique d'ailleurs le côté un peu décalé de la chose). Au départ, le poisson était trop crédible. Problème : cela pouvait faire injustement du tort à Nintendo. Alors, nous l'avons transformé en

farce amusante. Voilà toute l'histoire. Pour le deuxième poisson, je suis ravi que tu aies démasqué aussi facilement... ce qui n'en est pas un. Eh oui, le PDA de Sony est bien réel ! Tu te fais des poissons d'avril tout seul mon garçon. Remarque, c'est bon à savoir : l'an prochain, nous ne nous prendrons pas la tête pour en faire un...

**Durant la fête** de l'Internet, j'ai eu l'occasion d'y surfer. À ma grande stupéfaction, j'y ai appris des news sur la PlayStation 2, les jeux à venir, des astuces... Est-ce que vous aidez d'Internet pour faire PO ?

*John Mc Clane*

Oui, nous nous servons un petit peu d'Internet. Mais attention à toi : tu peux y trouver parfois des informations aussi fiables qu'un poisson d'avril. C'est le cas des pseudo-news que tu as pu lire sur la PlayStation 2.



Dessin de Laurie Dauthuille (qui gagne un jeu N64)

Dessin de Stéphane Lambert

**Romendil nous a gratifiés de quelques vers de son cru.**

## Tous ces mondes

Tous ces mondes sont à nous qui sacrifions nos vies  
En des jeux presque fous où les lois sont bannies  
Le héros perd la guerre et le mal resurgit  
Pour peu que le joueur novice ait défailli

Le jeune Sam a grandi et peu nombreux sont ceux  
Qui parfois se rappellent la couleur de ses yeux  
De nos jours, il ne donne que son nom, ses idées  
Pour assurer nos pas dans ces jeux en 3D

En moins d'une décennie, Dieu a doté ces mondes  
De dimensions profondes et de polygones gris

Qui se souvient encore de la bille blanche qui circule  
La passion qu'elle déclenche sur fond d'un écran nul  
Les dragons taille de mouche devenus gigantesques  
À tel point — ô ma vie — qu'on en perdrait la tête

Au fond rien n'a changé, sauter de place en place  
Ou tomber dans l'espace par excès d'habileté

Mais quand la peur nous gagne c'est plus intensément  
Le joueur risque fièvre et évanouissement  
Si c'est l'émerveillement il dure indéfiniment  
Et nous fait dire merci mon jeu d'être présent.

*Romendil*

## PS

Samous, nous ne tenons pas compte du prix des jeux dans les notes. Player Filou, regarde à la page de l'Édito pour trouver notre adresse E-mail. Quentin, merci pour ta photo, mais c'est trop tard pour la publier. Romain, je peux faire les recherches pour toi, mais peut-être que nous ferons un dossier sur le sujet prochainement. Laurie, pourrais-tu me détailler les techniques de couleur que tu utilises ? Chris, je n'ai pas tout suivi dans ton idée, mais je transmets à Reyda, histoire de... Arnaud, tu ne risques rien à mettre tes CD dans une chaîne hi-fi, et tu pourras entendre les musiques de certains jeux (à partir de la deuxième piste seulement). Matthieu, toutes mes excuses pour le problème de signature. Lao Ly, pense à réclamer le renvoi de tes dessins que je te conseille d'envoyer au fur et à mesure.

### POUR M'ÉCRIRE :

PLAYER ONE, Sam Player. 19, rue Louis-Pasteur  
92100 Boulogne

musique  
image  
parole  
quizz  
outils

CD-ROM

informatique

internet

what you see is what you get

# CyberMédia

FUTUROSCOPE

## le plus grand espace multimédia d'Europe ouvre au Futuroscope

### Jusqu'où oseras-tu aller dans l'exploration de mondes inconnus ?

Qui sait ce qui t'attend sur le Web ? Avec 30 postes multimédias en accès libre dans le nouvel espace CyberMédia, tu peux explorer librement internet ou consulter une bibliothèque de CD-ROM tous plus captivants les uns que les autres...

A CyberAvenue, tu trouveras aussi le top des jeux-vidéo sur de véritables simulateurs : alors

piloter une voiture de course, surfer dans la poudreuse ou prendre les commandes d'un avion à mach 2... tu ne vas pas faire semblant ! Pendant que tu es là, fais un peu le tour du seul Parc qui renouvelle ses spectacles chaque année... et pour le même prix, découvre aussi les nouveaux films !

Tu veux en savoir plus,  
appelle le  
**05 49 49 2000**

FUTUROSCOPE

[www.futuroscope.com](http://www.futuroscope.com)



# Stop info

# Amazing! HEART OF DARKNESS

## Crime Killer

Ambiance futuriste à la Blade Runner pour cette course poursuite entre vous (gentil flic) et les autres (méchants pas flics). Entre les deux, des tas de civils vont et viennent sans prévenir. À vous de



les éviter... ou pas ! Crime Killer est très, très bien réalisé, beau et maniable. Seul bémol, il semble un peu « creux ».

Console : PlayStation  
Éditeur : Interplay  
Sortie France : juin

## Tonic Trouble

Vous souvenez-vous de Rayman, magnifique jeu de plate-forme sorti il y a deux ans sur Saturn et PlayStation ? Eh bien Ubi Soft nous prépare un coup similaire sur N64. Le personnage principal, un anti-héros qui n'est pas sans rappeler Abe, est adorable. Il doit traverser treize mondes infestés d'habitants absolument

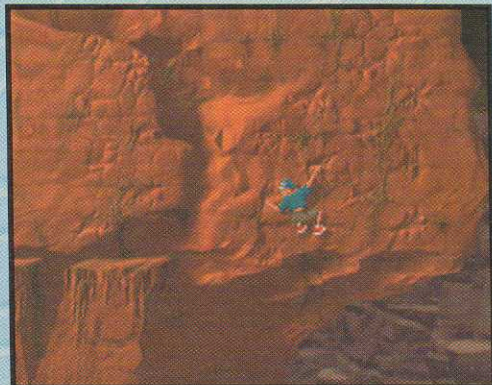


délirants. Comme dans Rayman, il gagnera des pouvoirs au fur et à mesure de sa progression. Mario peut trembler !

Console : N64  
Éditeur : Ubi Soft  
Sortie France : automne 98



**Heart of Darkness sort enfin des ténèbres et s'apprête à voir le jour sur PlayStation ! Après une gestation de trois ans, on n'osait plus y croire. Et pourtant...**



Développé par **Amazing Studio** et dirigé par **Éric Chahi**, (créateur du mythique **Another World**), HOD est doté d'un scénario digne d'un véritable conte. Il narre la fantastique aventure d'Andy, un jeune garçon rêveur, dissipé et roi de la bricole, qui part sauver son chien **Whisky** d'un monde maléfique peuplé d'ombres et de créatures malignes, où règne le maître des Ténèbres... Cette trame est brillamment illustrée, au début du jeu, par une superbe séquence cinématique qui vous plonge directement dans l'am-



bianche mi-féérique, mi-diabolique de l'histoire.

Tout débute un beau jour, alors qu'Andy se balade avec son chien dans un parc municipal. Le

soleil brille, les oiseaux gazouillent et tout semble aller pour le mieux... Mais, soudain, le ciel s'obscurcit et, en quelques secondes, il fait nuit noire : Andy assiste, émerveillé, à une éclipse. C'est à ce moment-là que





son toutou disparaît, happé par le monde des ombres ! N'écouter que son courage, Andy saute dans son astronef artisanal et s'envole à la recherche de Whisky ! Après un voyage chaotique à travers l'espace — et au-delà —, il s'écrase au cœur d'un monde hostile... L'aventure peut alors commencer !



liser des éléments du décor, actionner des mécanismes ou encore avoir recours à des pouvoirs psychiques acquis durant votre quête. Bref, Heart of Darkness n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Le



mix entre l'action et la réflexion apporte au jeu une grande richesse, servie par une mise en scène impeccable. Les séquences s'enchaînent logiquement les unes aux autres à grand renfort de scènes cinématiques, un peu à la manière de l'Odyssée d'Abe (hé oui, encore !). Au final, on obtient un jeu riche et féérique, bourré de bonnes idées, et que l'on a envie de parcourir d'une traite... Pourtant, il n'est pas parfait. On pourra, par exemple, lui reprocher ses pièges trop vicieux, que l'on aperçoit souvent au dernier moment (et donc trop tard). Mais malgré cela, il devrait sans aucun doute rallier à sa cause bon nombre

## HISTOIRES D'OMBRES

Heart of Darkness est un jeu de plate-forme en 2D très classique en apparence. Andy se déplace de tableau en tableau (comme dans l'Odyssée d'Abe) et doit, à l'aide de son pistolet, pourfendre des hordes d'ennemis. Ces derniers sont pour la plupart des ombres fantasmagoriques, qui n'auront de cesse de traquer notre héros jusqu'à sa mort. Pour en venir à bout, deux solutions : soit vous tirez dans le tas, soit vous tentez de les « piéger ». En effet, à un certain stade du jeu, Andy perd son arme et se retrouve vulnérable. Dès lors, vous devrez faire preuve de jugeote pour éliminer vos assaillants. Il vous faudra uti-



## Forsaken 64

Forsaken, le Descent-like testé sur PlayStation dans ce numéro, arrive bientôt sur N64. Cette version devrait bénéficier des atouts de la console : manette analogique optimisée, graphismes lissés, multijoueur (jusqu'à quatre), et aussi de ses imperfec-



tions, comme l'effet de flou et une animation moins fluide. On éclaircira ces points lors du test.

Console : Nintendo 64  
Éditeur : Acclaim  
Sortie France : juin

de joueurs, avides de challenges et qui ont su garder une âme d'enfant !

Console : PlayStation  
Éditeur : Infogrames  
Sortie France : début juillet

**Tomb Raider II**  
**pour 220 F**  
**GoldenEye**  
**pour moins de 300 F**  
**Une N64 d'occasion**  
**et plein de jeux...**

**36.15** **Troc**  
**en** **STOCK**

**Faites des affaires !**

Achetez, vendez, échangez vos jeux, vos consoles et vos accessoires !

2,23 €/mm - MSE

## ET LA VERSION SATURN ?

Initialement, Heart of Darkness devait sortir dans un premier temps sur Saturn puis, quelques mois plus tard, sur PlayStation. Nous avions d'ailleurs pu jouer à une version Saturn bien avancée lors du salon E3 de Los Angeles en 1996 ! Puis, vu l'état de santé de la 32 bits de Sega, seuls les développements Play et PC ont été maintenus. Moralité : il n'y aura pas de Heart of Darkness sur Saturn.

# Stop info

## GT 64

La Nintendo 64 est peu fournie en jeux de caisses dignes de ce nom. GT 64 débarque donc à point nommé pour redonner un coup de fouet à une production plutôt molle. Avec une bonne quinzaine de circuits, des équipes officielles, des réglages des bolides et un mode Deux



joueurs, voici un titre classique doté cependant d'une réalisation encore hésitante. On vous en reparle bientôt.

**Console : Nintendo 64**  
**Éditeur : Ecdis**  
**Sortie France : juin**

## World League Soccer 98

Parmi la flopée de jeux de foot qui devraient débarquer le mois prochain, à l'occasion de la Coupe du Monde, il faudra compter avec World League Soccer. L'équipe de développement Silicon Dreams, qui avait réalisé



Olympic Soccer (un titre aux graphismes très moyens mais à la jouabilité sympa), a récidivé. Visuellement, ce n'est pas franchement ce qu'on a vu de mieux, et la jouabilité ne s'est montrée guère plus convaincante... Verdict le mois prochain.

**Console : PlayStation/Saturn**  
**Éditeur : Eidos/Sega**  
**Sortie France : juin**

# L'après V-Rally COLIN MCRAE RALLY

Un an après le missile V-Rally, la concurrence s'intéresse de plus près à cette discipline. Pour preuve, Codemasters et son prometteur Colin McRae Rally.



**C**olin McRae est un pilote hors pair qui a prêté son nom à une simulation de rallye. Ce titre propose un mode Championnat se déroulant comme une véritable compé-



**P**résumé en OTW dans le n° 84 de Player One, Bomberman World débarque en version officielle. Le principe du jeu est toujours aussi simple : on pose des bombes pour déblayer le terrain, récupérer des options destructrices et faire la peau aux autres joueurs. Bomberman World est LE jeu convivial par excellence avec ses parties rapides et meutrières. Les connaisseurs se remettront dans le bain avec joie, et les novices découvriront ce jeu mythique, simple de prise



tition. Ici, il n'y a pas de circuits en boucle. Les courses sont de véritables épreuves spéciales, chronométrées sur des tracés « ouverts ». Le départ n'est pas groupé : chaque pilote s'élance seul à l'attaque du chronomètre et, aux points de contrôle, le classement provisoire s'affiche. Question réalisation, les décors fourmillent de détails, bien que les textures ne soient pas ce qui se fait de mieux. À guetter de près...

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Codemasters**  
**Sortie France : juin**



## Boum et re-boum BOMBERMAN WORLD



en main et hyper fun. Avec ses très nombreuses options et sa bonne humeur, ce volet de Bomberman a de grandes chances de faire un carton. Champagne !

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

1 000 000...  
DE TEKKEN 3 VENDUS EN 1 JOUR !

La bombe de Namco n'a pas raté son départ. Sortie le 26 mars dernier au Japon (voir OTW Tekken 3), elle a fait un véritable carton dès le premier jour. Histoire d'un succès annoncé !



# Guerre des tranchées BOMBERMAN WARS



Console : Saturn  
Éditeur : Hudson  
Sortie Japon : 16 avril



pas franchement l'habitude... Question scénario, ce titre vous plonge dans le monde des Bombers où la guerre fait rage. Les ninjas Bombers, les Bombers Knights et autres Fairy Bomber s'entre-tuent à coups de bombe jusqu' à la mort du camp adverse. À vous de recruter vos Bombers, de les équiper avec les items habituels (flamme, bombes supplémentaires) et d'utiliser leur potentiel de mouvement et de destruction à votre profit. Plus proche du jeu de plateau que du wargame, offrant un mode de jeu à Deux et une jouabilité étudiée pour les novices, ce Bomberman Wars pourrait faire autant de bruit que ses aînés.

**Changement imprévu dans la série des Bomberman : ça tombe bien, on commençait à s'enliser dans le déjà vu.**

Basé sur un concept simple et faisant appel aux réflexes et à l'instinct de conservation, Bomberman est un des grands jeux de la décennie. Aussi, Bomberman Wars avec son aspect tactique proche du wargame a de quoi surprendre. Jouer tour à tour, case par case et diriger plusieurs Bombers, on n'avait

# Stop info

## Macross Digital Mission VF-X 2

À dix mille pieds de son prédécesseur, Macross 2 est un shoot them up en 3D. Le soin extrême apporté à sa réalisation ferait presque penser que Bandai a engagé de nouveaux développeurs ! Reprenant l'univers du célèbre DA Robotech, Macross 2 apporte son lot de robots transformables et offre un système de vue très original. Cette suite semble promise à un bel avenir.

Console : Playstation  
Éditeur : Bandai  
Sortie Japon : hiver 98



**Nouvelle  
maquette**

Le magazine N°1 des fans de Manga

# MANGA FRAYER

**Nouvelle  
formule**

Dans le numéro de mai, 4 séries :

- Magic Knight Rayearth.
- You're Under Arrest.
- Ah! My Goddess.
- Flag Fighter.

**132  
pages**

+ toute l'actualité sur la janimation

En vente le 29 avril.

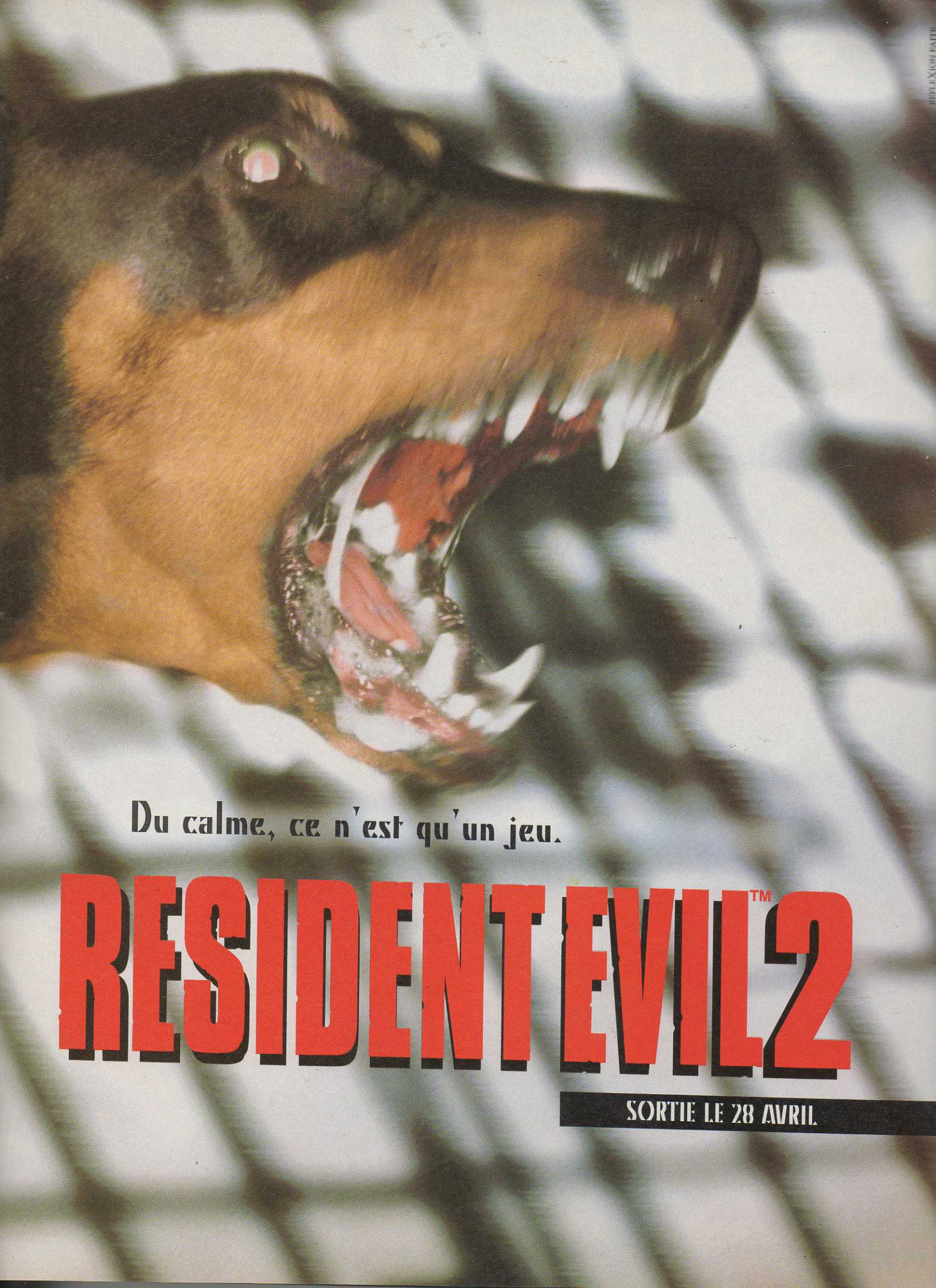
**100%  
mangas**



© CAPCOM CO., LTD. 1998. ALL RIGHTS RESERVED. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO., LTD.  
CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. PlayStation and the Playstation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

**Toutes les solutions de Resident Evil 2  
sur le 3615 Virgin Games et sur  
le 08 36 68 94 95 (2,23 F la minute)**





Du calme, ce n'est qu'un jeu.

# RESIDENT EVIL<sup>TM</sup> 2

SORTIE LE 28 AVRIL

# Stop info

## David Lynch développeur !

Réalisateur d'Elephant Man, Twin Peaks et Blue Velvet, David Lynch vient d'annoncer la création de son propre studio de développement. Pour son premier titre, il devrait bosser avec la boîte japonaise Synergy. Par contre, on ne connaît pas encore le nom du jeu, son genre et encore moins la machine sur laquelle il tournera...

## Rogue Squadron

Derrière ce titre, se cache la prochaine production Lucas Arts tirée de la saga Star Wars. Prévu sur N64, Rogue Squadron ne devrait pas s'inspirer de la nouvelle série de films actuellement en tournage. En fait, il s'agit plutôt d'une suite à Shadow of the Empire. Selon les premières infos disponibles, il semblerait que ce titre soit axé shoot'em up (genre X-Wing), que la bande-son sera fabuleuse et que sa sortie est prévue pour fin 98, début 99.

## Psygnosis sur N64 !

C'est officiel ! Psygnosis se lance dans le développement de jeux sur N64. Le premier titre à voir le jour sera WipEout 64. Il proposera un mode 4 joueurs en écran splitté et devrait, aux dires de Psygnosis, « repousser les limites de la désormais célèbre série des WipEout à des niveaux jamais atteints ». Croisons les doigts pour que cela soit vrai !

# Damned ! GASP

**GASP n'est pas le jeu de combat du siècle sur N64. Pourtant, il propose quelques options novatrices, intéressantes.**



Lors des premières parties, GASP décoit : l'animation est très raide, les coups manquent un peu de portée et les projections sont difficiles à effectuer. De plus, le jeu n'utilise que trois boutons et se joue avec la croix directionnelle. Les personnages ont certes un certain charme, mais il manque la petite étincelle, qui aurait pu en faire LE jeu de bason N64. Heureuse-



ment, un deuxième mode de jeu, jamais vu auparavant sur console vient relever le niveau : il s'agit du mode Edit, dans lequel vous créez vous-même votre combattant de toutes pièces. Vous déterminez sa taille, son poids et jusqu'aux plus petits détails de son apparence : visage, coupe de cheveux... Une fois le perso de vos rêves créé, vous lui choisissez un maître : il devra alors faire un round rapide d'observation contre ce combattant issu du jeu, pour obtenir ses coups de base. Ensuite, vous pouvez partir défier les autres héros et, en cas de victoire, leur taxer un coup spécial

plus ou moins puissant pour l'ajouter à votre panoplie. Mine de rien, lorsqu'on joue dans ce mode, on oublie assez vite les défauts du jeu, surtout que votre perso peut affronter celui d'un pote en duel !

**Console : N64**  
**Éditeur : Konami**  
**Sortie France : juin**



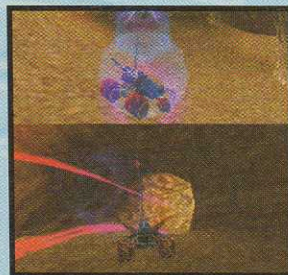
# Roule ma poule ! BUGGY

Dès la première partie, on est ébloui par les effets de lumière, les couleurs et l'animation très fluide. Mais rassurez-vous, on s'y habitue parfaitement et l'on prend vite plaisir à piloter sa voiture sur les différents circuits. Question jouabilité, Buggy se manie bien... et même très bien. Pendant les courses, il faut passer sous des petits portiques pour obtenir des

options spéciales. Il faut les enchaîner un peu comme on le ferait pour une descente à ski. Les sensations sont grisantes et les circuits vraiment larges, chose rare dans les jeux de ce style. Un

titre que l'on attend donc avec impatience !

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Gremlin**  
**Sortie France : juin**



## Manga Player Collection

Plusieurs sorties ce mois-ci chez MANGA PLAYER COLLECTION :  
3X3 EYES (Vol. 4),  
la suite des aventures de Pai et Yakumo.  
RYU SEIKI, DRAGON CENTURY (Vol. 2),  
un pur shōjo manga.  
AH! MY GODDESS (Vol. 3),  
où Keichi poursuit ses aventures avec Belldandy.  
WING MAN (Vol. 5),  
le super héros des temps modernes.



Retrouve la hot -line  
Player par téléphone

08 36 68 77 33

1982

# PITFALL

— 3D —

## BEYOND THE JUNGLE™



16 ans après,  
rien n'a changé.  
Quoique.



ACTIVISION

<http://www.ubisoft.fr>  
HOT LINE UBI SOFT  
08 36 60 46 32  
(2:30/MINUTE)

3615 Ubi Soft  
(120/m)



# Stop info

## Audiotel

Si vous avez joué sur le 08 36 68 77 33 en février ou en mars et que vous pensez avoir gagné dans l'un des jeux-concours suivants : 32 ou 64 bits, Croc, Cyberpunk ou Friends, merci de rappeler le 08 36 68 77 33 et de vous identifier à nouveau, à l'aide de votre code à 8 chiffres, de votre mot de passe, et en laissant vos coordonnées. En effet, un incident technique a effacé toutes les coordonnées enregistrées lors de ces jeux. Les scores et les codes des joueurs ont heureusement pu être récupérés. Merci de votre compréhension.

## Virtual Chess 64

La N64 ne possédait jusqu'à présent pas de jeu d'échecs. Virtual Chess est donc là pour pallier ce manque. Très clas-



sique, il propose un mode Apprentissage pour les novices, et plusieurs niveaux de jeu pour affronter la console. Une cartouche à sortir devant un bon feu de cheminée.

Console : Nintendo 64  
Éditeur : Titus  
Sortie France : juillet



**Ninja est un pur jeu d'action, un beat'em up dans la vieille tradition du genre mais tout en 3D. Et, en plus, c'est beau...**

Une douzaine de niveaux, des boss monstrueux et une pléiade de méchants à lasser à grands coups de shuriken... voilà le programme de Ninja, un jeu d'action tout ce qu'il y a de plus basique et efficace. Avec sa prise en main immédiate, il vous plonge fissa dans des duels acharnés où l'on explose les ennemis grâce à de méchants coups de pied, de main ou de sabre (si on le trouve), le tout dans des niveaux truffés de pièges. Contrairement à de nombreux titres en 3D, ici, le joueur ne s'occupe de rien. Pas d'angle de caméra à régler : tout est géré par la machine, un peu comme dans Pandemonium!. Graphiquement bien foutu, Ninja a de fortes chances de devenir un bon p'tit jeu bien défoulant !

Console : PlayStation  
Éditeur : Eidos  
Sortie Europe : sept. 98



# Affûtez vos sabres ! NINJA

## INTERVIEW

Troy Hoaton  
(producteur de Ninja)

**Player One : « Pourquoi avoir choisi de développer un pur jeu d'arcade ? »**

Troy Hoaton : Dès le début du projet, on a voulu faire un jeu simple et facile à prendre en main. Nous tenions absolument à développer un jeu rapide et nerveux, comme les vieux titres du genre.

**PO : Quelles ont été vos influences ?**

TH : Last Ninja, Shinobi et Ninja Gaiden nous ont beaucoup



influencés. Les films d'action comme *Mortal Kombat*, *Street Fighter* ont également inspiré l'équipe de développement. Le but était de retrouver l'« ambiance » de ces films. Ce ne sont pas de vrais ninjas, ils sont hyper musclés, comme dans les films.



**PO : Pourquoi n'avez-vous pas inclus un mode Deux joueurs ?**

TH : On n'a pas essayé, en grande partie à cause des problèmes techniques qu'aurait engendrés une telle option.

**PO : Sera-t-il possible de faire des prises aux adversaires, un peu comme dans les beat'em up, genre Double Dragon ou Final Fight ?**

TH : On pense intégrer quelques prises spéciales ; coups de boule ou coups de genou, par exemple. Ce n'est pas complètement défini ; le personnage dispose déjà de plusieurs enchaînements, et nous ne sommes pas sûrs de disposer de suffisamment de mémoire pour le faire. En tout cas, nous y pensons.

**PO : Êtes-vous nostalgique des vieux jeux d'arcade ?**

TH : Complètement. J'adore les jeux d'arcade. Un de mes préférés est Gauntlet.

Propos recueillis par Stef Leflou.

## DEVENEZ TESTEUR DE JEUX VIDÉO !

Eh oui, Player One recrute de nouveaux pigistes. Vous voulez tenter votre chance ? Pas de problème : nous recherchons des joueurs invétérés, possédant un bon niveau de français et n'ayant pas peur des nuits blanches ! Alors prenez votre plume, et envoyez-nous un test sur un jeu récent (PlayStation, Saturn ou N64). Votre texte devra être dactylographié ou tapé sur ordinateur et tenir sur environ deux pages pleines (environ 5 000 signes). Question style, soyez percutant, drôle, structuré, critique... et faites attention aux fautes d'orthographe ! Enfin, n'oubliez pas de joindre vos coordonnées complètes (nom, adresse, numéro de téléphone). Nous retiendrons les meilleurs tests et vous contacterons. Nous attendons vos missives :

Player One/Devenez testeur  
19, rue Louis-Pasteur  
92100 Boulogne

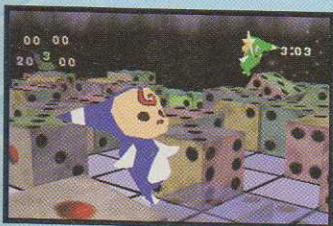
Posez vos questions  
à la hot-line Player  
7 jours sur 7

36.15  
PLAYER ONE  
Tapez \*HL

# Jeu de dés **XI**

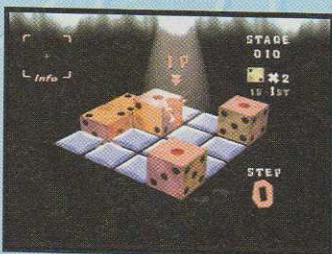


Un principe novateur, des graphismes soignés et des personnages mignons comme tout, tel est le programme de XI. Un jeu de stratégie qui ne ressemble pas à un Tetris...



**XI** vous met dans la peau d'un petit lutin perché sur un dé. En déplaçant ce perso, vous faites basculer le dé sur une de ses six faces. Le but du jeu est de faire disparaître tous les dés du plateau. Pour ce faire, il faut amener côte à côte la face supérieure du cube avec un autre de même valeur. On élimine ainsi les 2 en juxtaposant deux 2 ou plus ; les 3 en juxtaposant trois 3 ou

plus, etc. Éliminer les dés en les plaçant sur les 6 rapportera le plus de points. Il est également possible de réaliser des « enchaînements », ou encore de descendre d'un



dé pour les pousser. Plusieurs modes de jeu sont disponibles : Entraînement, Seul ou contre la console, Jeu à deux... De quoi faire le bonheur des amateurs de casse-tête.

Cerise sur le gâteau, la réalisation est très propre, les effets de lumière peaufinés, et le tout est en haute résolution.

**Console :**  
**PlayStation**  
**Éditeur :** Sony  
**Sortie France :**  
hiver 98



## Tragédie ! **LEGEND**

C'est la tragique histoire d'un roi bon et généreux, dont le frère jaloux, est exilé après quelques tentatives d'assassinat. Seulement voilà, il décide de revenir dans son fief, plus méchant que jamais, (le vil félon a appris des techniques de sorcier) pour se venger. C'est au moment de l'enlèvement du roi que vous intervenez. Incarnant un fidèle garde, votre devoir est de retrouver l'infortuné avant qu'il ne soit occis par son frère. Résultat : Legend est un bon vieux beat'em all classique (genre Double Dragon, Final Fight...) à la sauce heroic-fantasy. De nombreux niveaux, ennemis et armes font de ce jeu 100 % arcade un titre attendu par de nombreux Bubus.



**Console :** PlayStation. **Éditeur :** Infogrames. **Sortie France :** septembre.

Jouez et gagnez

# 36.15 One Player One

36.15 : 2.23 F la minute.

## DES TEE-SHIRTS **IKKS** COMPAGNIE



RENSEIGNEMENTS POINTS DE VENTE

02 41 75 21 21

**IKKS**

## Dead Ball Zone

Une partie de handball futuriste avec des enrégés, ça vous tente ? Si c'est le cas, Dead Ball Zone a de sérieuses chances de vous intéresser. Tout se passe comme dans une partie « classique » de hand, à la différence près que tous les coups sont permis : coups de boule, de poing, utilisation d'armes à feu... Tout cela n'est pas très pacifique. En plus,



l'action est bien speed, faisant inévitablement penser au célèbre Speedball, un vieux jeu de foot destroy. On pourra bien sûr y jouer à plusieurs (jusqu'à huit), et l'ensemble promet des parties bien chaudes.

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : GT Interactive**  
**Sortie France : juin**

## Supercross 98

D'un type très arcade, Supercross 98 permettra de s'essayer (seul ou à deux) au cross sur une petite dizaine de circuits tortueux. On trouve les classiques modes Championnat, Contre la montre et Entraînement. Le joueur courageux aura la possibilité de créer ses propres circuits. Une idée bienvenue !

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Acclaim**  
**Sortie France : mai**



# Elle m'a vu ! POCKET CAMERA

Vos Game Boy vont bientôt se doter d'une petite boule blanche... Une excroissance en forme d'œil pour voir (d'un œil certes), observer et surtout photographier !

C'est nouveau, c'est tout beau. C'est la Pocket Camera. Cette grosse cartouche se place comme n'importe quel jeu dans le port cartouche de la portable. Au sommet, se trouve une caméra miniature. Visez, prenez la photo. Clic ! c'est bon. Vous pouvez ensuite la retravail-



ler, placer des faux nez, faux yeux ou tout autre délire. On trouve aussi quelques mini-jeux pour se divertir. Bourrée d'options dans tous les coins, il est enfin possible de sortir sur une mini-imprimante des petits stickers, que vous collerez où bon vous semble. Le rendu des photos ainsi numérisées est



« potable », et permet bien des délires. Un gadget vraiment amusant et étonnant qui devrait arriver en France en juillet. Indispensable !

## UNE VISITE A PLAYER

**Lundi matin, 10 h 30**

**Leflou :**

« Ouais, une super semaine qui commence ! Salut Maï, salut Didou, la pêche, hein ? Tiens, c'est quoi cet œil ? Bof, j'vais prendre un café. »



**Pedro :** « Beh bah ! heuuuu... Didou, t'es bête, c'est pas une boule puante, elle est dans ma corbeille, la boule des gamins. »



**Maï :** « C'est rigolo ce truc, on dirait qu'il nous regarde ! »



**McYas :** « Pousse-toi, Pedro, j'vais lui cramer la tête, moi ! »



**Didou :** « Ouah ! t'es folle, Maï... Où tu vas chercher tout ça ? »



**11 h**

**Elwood :** « T'as vu ça, Tintin ? Qu'est-ce que c'est que ce truc ? »



**Stone :** « Pousse-toi, Yas, j'vais le gober, moi, c't'œuf ! »



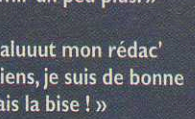
**Tintin :** « Ch'ais pas. En tout cas c'est aussi lisse que ton crâne ! Bon, j'te mets ta dose à Bloody Roar ? »

**13 h**

**Bubu :** « Ouuu-aaaah, chuis crevé moi, j'aurai dû dormir un peu plus. »



**Mahalia :** « Saaluuut mon rédac' chef adoré ! Tiens, je suis de bonne humeur, j'te fais la bise ! »



**11 h 15**

**Didou :** « Hé ! voilà encore les gamins du quartier qui ont jeté une boule puante. Moi, j'touche pas à ça, hein ! »



**Elwood :** « Chouette, j'adore commencer le boulot comme ça. Tu peux me rendre C'est arrivé ? »



**15 h**

**Wonder :**

« À mon avis, c'est un œil et, en plus, il nous regarde du coin. Tu sais, l'œil voit mieux du coin, c'est scientifiquement prouvé. »



**Didou :** « Ouais, ouais... »

**17 h**

**Elwood :** « Grrrr, LEFLOU, tu me l'amènes ce test ! On est à la bourre ! »



**Leflou :** « J'ai des problèmes pour prendre les photos ! J'arrive tout de suite ! »



**18 h**

**Reyda :** « Hé ! les mecs, vous avez vu ? Une Pocket Camera ! C'est génial, ça ! Héééé ! vous avez vu ? Vous avez vu ? »



**21 h**

**Smack !**



# FAIS ENFIN VOIER TA MANETTE EN ECLATS !



360° d'actions de jeu

- Nombreuses missions :
- Bataille aérienne
  - Destruction de la flotte ennemie
  - Défense de la navette spatiale

Match à mort à 2 joueurs

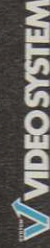
Kit vibration compatible



# AEROFIGHERS ASSAULT



Distribué par :



# Stop info

## Convention de l'animation de l'Epita

Pour la sixième fois depuis 1993, trois associations de bande dessinée de l'Epita — École pour l'informatique et les techniques avancées — (Jade, Epitanime et Visual Rock) organisent une grande manifestation de BD et d'animation.

Tous les ans, différentes activités sont proposées, toujours plus diverses et attractives : fans et professionnels, novices et débutants, peuvent se rencontrer pendant deux jours.

Cette année, en plus des activités « habituelles », sont prévus : un podium d'animation (jeux, chants...), une salle de jeux en rapport avec la BD et les films d'animation, un stand de doublage, des séances de dédicaces, un espace séries TV américaines, un espace rock japonais, un espace jeux de rôle, un espace comics...

Convention de l'animation de l'Epita : 2 et 3 mai 1998, de 10 h à 19 h, et jusqu'à 22 h le samedi. 14-16, rue Voltaire - 94270 Le Kremlin-Bicêtre (métro : Porte d'Italie). Prix d'entrée : 25 F par jour et 40 F pour les 2 jours.

## Techno Motor

Techno Motor est un titre un peu spécial puisqu'il vous propose de créer vous-même vos musiques, grâce à un séquenceur/sampler, comme on en trouve déjà sur PC. Mais rassurez-vous, nul besoin d'années de conservatoire pour maîtriser ce titre : une oreille musicale et beaucoup de patience suffisent. Avec toutes les fonctions utiles (couper/coller, effets « reverb » et autres), Techno Motor pourrait bien réveiller le DJ, qui sommeille en vous.

Console : Saturn  
Éditeur : Denshi Media  
Sortie Japon : disponible

# Multijoueur CIRCUIT BREAKERS

Après Supersonic Racer, la Play accueille un nouveau titre inspiré du hit de Codemasters.

**F**un, convivialité, vice. Voici les premiers mots qui viennent à l'esprit quand on évoque Micro Machines qui, au fil du temps, est devenu un genre à part entière ! Comme Supersonic Racers, Circuit Breakers n'apporte visiblement rien d'innovant, mais reprend un principe génial où tous les coups sont permis, et où les plus bas sont même conseillés pour s'imposer ! Moyen en solo, c'est à plusieurs (jusqu'à quatre joueurs) qu'il prend toute sa dimension : là, on s'amuse vraiment à sortir ses



adversaires de l'écran. Un titre que les accros des duels à plusieurs attendent, haletants. Ça va chahuter ferme dans les chaumières !

Console : PlayStation  
Éditeur : Mindscape  
Sortie France : juin



## Carton plein ?

# ADIDAS POWER SOCCER 98

**L**e tri sera très difficile à faire entre toutes les productions de jeux de foot du moment. Super simulation ? Pur jeu d'arcade ? Adidas Power Soccer 98 revendique un peu des deux ! Si le côté simulation semble fouillé, c'est surtout la prise en main instantanée et son côté « arcade » qui nous a séduits à Player. La maniabilité instinctive et les

réglages rapides en font le jeu idéal pour taper le ballon entre amis. Bien que graphiquement très détaillé (le titre tourne en haute résolution), l'animation est vraiment à la hauteur. Bref, Adidas Power Soccer 98

a toutes les chances de figurer parmi les bons jeux de foot liés au Mondial.

Console : PlayStation  
Éditeur : Psygnosis  
Sortie France : juin



## FOOTIX RPG ?

À l'occasion de la Coupe du Monde, Sega et Enix se sont associés pour développer un titre qui aura au moins le mérite de sortir des sentiers battus. Et pour cause : il mixe des paramètres de RPG et de gestion d'équipes. En fait, vous êtes l'entraîneur de l'équipe du Japon, et cherchez à la renforcer en transférant les joueurs, en planifiant les séances d'entraînement... avec comme but ultime de remporter la Coupe du Monde ! Les joueurs, au nombre de 1 300, possèdent tous des paramètres « façon jeu de rôle » et peuvent monter de niveau d'expérience. Les matchs à proprement parler sont tout en 3D, mais vous ne prenez pas réellement part à l'action : vos ordres et votre tactique sont toutefois appliqués strictement par les joueurs. Bref, ce jeu (dont le nom est encore inconnu) s'annonce très riche. Wolfen en bave d'envie !

Console : Saturn. Éditeur : Enix/Sega. Sortie Japon : été 98.





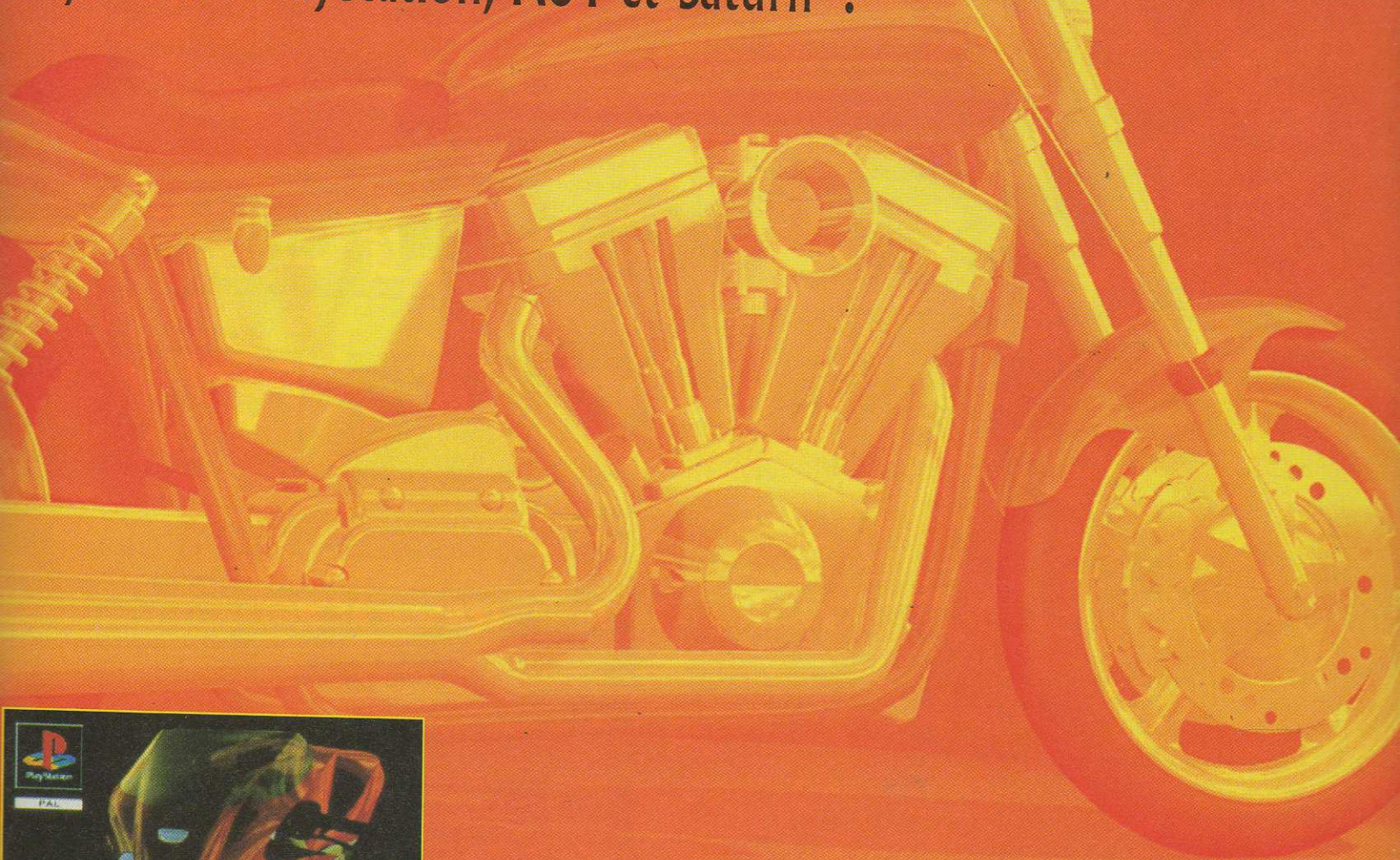
Concours

Jouez et gagnez

# 36.15 Player One

36.15 : 2.23 F la minute.

Avec Road Rash 3D,  
écarte-toi du droit chemin  
et gagne des consoles 32 et 64 bits et plein  
de jeux sur PlayStation, N64 et Saturn\* !



\*Liste des jeux à gagner :

sur PlayStation : Road Rash 3D, Perfect Weapon

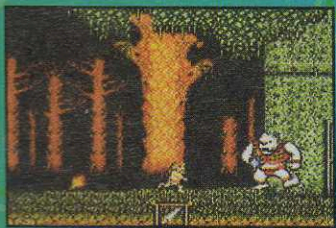
sur N64 : Fifa 97

sur Saturn : Road Rash, Independence Day, JMF 98, Hi Octane, Crusader no Remorse, Nascar 98, NBA 98, Space Hulk, Magic Carpet, Shockwave, Soviet Strike.



## Capcom Generation

Les nostalgiques retrouveront, dans cette série des « Capcom Generation », des compit' d'anciens (et excellents) jeux. Le premier CD contiendra 1942, 1943 et 1943 Revised, une série de shoot'em up légendaires. Le



second renfermera la totale des aventures d'Arthur : Ghost'n Goblin, Ghouls'n Ghosts, et Super Ghouls'n Ghosts. Avis aux Wonders !

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Capcom**  
**Sortie Japon : N.C.**

## Sol Divide

Après un succès relatif en arcade, Sol Divide est en cours d'adaptation sur Play et Saturn ; et les premières images augurent du meilleur. Rappelons qu'il s'agit d'un shoot them up assez bizarre, tendance heroïc-fantasy, dans lequel vous incarnez un guerrier volant terrassant ses ennemis au sabre ou à grand renfort de magie. Les boss, à l'époque, étaient énormes, et le fait de les affronter à l'arme blanche apportait une touche de « grand spectacle », qui manque souvent dans les jeux de tir.

**Console : Playstation/Saturn**  
**Éditeur : Atlas**  
**Sortie Japon : N. C.**



# Le retour des papys SENTINEL RETURNS

**Sentinel, ce mythique jeu mêlant réflexion et stratégie, vieux de treize ans, ressort d'outre-tombe. Une nouvelle mouture toujours aussi excitante à jouer. Le vieil adage : c'est dans les vieux pots... est une fois de plus vérifié.**

Le principe de Sentinel est tout bête. Sur un terrain au dénivelé variable, votre objectif est de grimper à la



hauteur d'une sentinelle pour prendre sa place. En fait, vous incarnez une « âme » qui ne peut être transportée que dans des robots. Vous disposez d'une énergie limitée, qui vous permet de créer des rochers (pour vous élever) et des robots (pour vous transférer). Le but du jeu est de gérer son énergie (si elle est à zéro, on ne peut plus se déplacer et l'on perd la partie), pour créer suffisamment de rochers et pouvoir ainsi vous placer plus haut que la sentinelle afin de prendre sa place. Bien sûr, celle-ci veille, et si vous êtes dans son champ de vision, elle vous pompera de l'énergie. Avec sa prise en main assez rapide, Sentinel fera



le bonheur de tout les amateurs de stratégie ! À noter, la bande-son exceptionnelle orchestrée par John Carpenter. Si, si ! le réalisateur !

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Psygnosis**  
**Sortie France : juillet**



## Onirique RIVEN

Comme vous le savez sans doute déjà, Riven, la suite de Myst, propose des graphismes à base d'images de synthèse très travaillées et un univers onirique à souhait. Il s'agit une nouvelle fois d'une aventure en vue subjective au cours de laquelle il faudra résoudre moult énigmes aux solutions certes logiques, mais qui n'en sont pas moins tordues. Votre esprit d'analyse



sera donc mis à rude contribution pour élucider le mystère de la disparition de Catherine.



**Console : Saturn**  
**Éditeur : Sega**  
**Sortie France : juin**

## BLUE : LEGEND OF WATER

Étonnant ! Blue est un jeu d'aventure qui se déroule au cœur des fonds sous-marins. Imaginez-vous un Tomb Raider aquatique dans lequel vous incarnez Maia, la fille d'un grand océanographe. Vous devez explorer des ruines englouties en compagnie de votre dauphin familier, et découvrir le mystère des civilisations



antiques englouties. Vous récupérez des items pour les rapporter à votre père en surface, et ainsi trouver les indices nécessaires à la poursuite de l'aventure. Les dédales que vous parcourez sont truffés de pièges et de mécanismes ingénieux, que seuls votre intelligence et l'aide de votre partenaire mammifère parviendront à déjouer. Des squales hostiles et des calamars collants viendront vous gêner, mais votre plus grand souci sera la gestion de l'oxygène, cruciale en milieu sous-marin !

**Console : PlayStation. Éditeur : Hudson. Sortie Japon : été 98.**

s a n s C B

Recevez les jeux de votre choix chez vous, sous 48 h, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SOI** et en nous laissant votre adresse de livraison

Toutes les nouveautés et rien que les meilleurs titres !  
Pratique : vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn) \*

## P L A Y S T A T I O N

Jet Rider 2 . Ayrton Senna Kart Duel 2  
Pitfall 3D . Nagano Winter Olympics 98  
Bloody Roar . Chill . Powerboat Racing  
Iznogoud . Bushido Blade . Tomb Raider 2  
Fighting Force . MDK . V-Rally . G Police  
Duke Nukem . Oddworld . Alerte Rouge  
Versailles . Colony Wars . Final Fantasy 7

## N I N T E N D O 6 4

Nagano Winter Olympics '98  
Chameleon Twist . Turok Dinosaur Hunter  
WCW vs nWo World Tour  
San Francisco Rush Extreme Racing  
Mace, The Dark Age . Duke Nukem 64  
Mario Kart 64 . Topgear Rally . Extreme G  
Shadows of Empire . NBA Hangtime

ni chèque !

également pour PC et Mac...

Simple original immédiat



3617

SOI

H3L - RC 393307855

\* la durée de la communication dépend de l'article

# Stop info

## Dynamite Boxing

Comme son nom l'indique, ce titre vous invite à incarner un boxeur. Les tournois vont du niveau local aux grandes rencontres internationales. Vous avez des tas de coups à votre disposition : jabs, uppercuts, body blows, ainsi que plusieurs gardes et



modes de déplacement. Le KO technique n'étant pas prévu au programme, la victoire ira au plus combatif. Sera-t-il le premier jeu de boxe vraiment digne de ce nom sur 32 bits ?

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Victor Interactive**  
**Sortie Japon : fin mai**

## Real Bout Special Dominated Mind

Sixième volet de la saga Fatal Fury, cette version va connaître d'importants changements : un nouveau personnage, de nouveaux coups, des effets spéciaux inédits, et enfin, un mode d'entraînement et des configurations « spécial débutant ». Les fans d'animation seront également ravis puisque le mode Story comportera des DA originaux, réalisés par la Sunrise.

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : SNK**  
**Sortie Japon : fin juin**



# Perle magique ODT

**Lara a du mouron à se faire. La concurrence va être rude pour la belle. Les Tomb Raider-like déboulent de toutes parts sur la Play : Leeloo, Duke et maintenant le Capitaine Lamat... et sa copine !**

Le scénario d'ODT est d'une simplicité désarmante : dans un futur qu'on nous dit « antérieur », vous devez retrouver une perle magique qui permettra de soigner les victimes d'une épouvantable épidémie. Le joueur peut incarner un des quatre personnages appartenant à l'équipe musclée, chargée de récupérer la fameuse perle. Reprenant un système de vue à la Tomb Raider, ODT propose en outre des éléments de RPG bienvenus, qui rendront



peut-être l'action plus riche. Quant à l'essentiel (maniabilité, durée de vie...), on attend avec impatience la preview pour vous en parler.



**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Psygnosis**  
**Sortie France : fin octobre**

# Gentil, le robot... PET IN TV

Après les Tamagotchis, voici le premier simulateur de robot ! Hé oui, le robot possède une âme. Tour à tour joyeux ou triste, capricieux ou colérique, il va falloir s'occuper de lui. C'est dans un univers en 3D isométrique que l'on « dirige » son petit robot. Les guillemets sont de rigueur vu les réactions du sacripain indiscipliné : il n'en fait bien souvent qu'à sa tête, et se balade où bon lui semble. Au début, il est peu développé



et ne demande qu'à apprendre. Il sent les choses, les soupèse, prend peur, fait des gaffes... À vous de lui enseigner les rudiments d'éducation et d'en faire un être intelligent. Pet in TV (littéralement « Animal domestique dans la télé ») est donc une sorte de Tamagotchi nouvelle génération, plus complexe et plus riche. Sur le principe,



l'idée est bonne, mais la réalisation semble un peu juste. Un titre qui devrait cartonner auprès des fans de Tamagos qui en ont marre de torcher leur bestiole !

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

## POCKET FIGHTER

Issu du monde de l'arcade, Pocket Fighter vous propose de vous fritter avec les plus célèbres persos issus de la logithèque Capcom, dans leur version SD. Au menu : trois boutons fastoches à utiliser et des Combos assez marrantes. Un titre à jouer en famille, avec la maman, le petit frère et la petite copine. La prise en main est tellement simple et les mimiques des fighters tellement craquantes, que tout ceux qui n'aiment pas la baston trop sérieuse peuvent s'y essayer. Détail intéressant, un mode spécifique à la PlayStation permet, en répondant à un quizz, de paramétrer votre personnage fétiche et, bien évidemment, de jouer avec. La version Saturn, quant à elle, sera sans doute graphiquement supérieure et plus complète.

**Console : PlayStation/Saturn. Éditeur : Capcom. Sortie Japon : juin/juillet.**



Goemon,  
pour changer  
d'hair\*.



## MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Amateur de sensations fortes, ce message s'adresse à toi. Mystical Ninja Starring Goemon, n°1 des ventes au Japon, crée l'événement : l'intrépide ninja aux cheveux bleu parle enfin anglais ! Tu vas pouvoir te plonger avec délectation dans l'univers médiéval japonais assaisonné à la sauce Manga ! Lieux somptueux, énigmes, transformations, vues isométriques... Goemon est un savant cocktail de jeux d'aventure, de rôle et de plate-forme... A consommer sans aucune modération.



GAME BOY!



INFOS KONAMI :  
08 36 68 16 15 (2,23f./min)

# Stop info

## Spectral Force 2

Si la Saturn a pour elle Dragon Force, il existe un jeu du même genre sur PlayStation : Spectral Force. Pour cette suite, de nouveaux personnages ont été ajoutés, et le système « rafraîchi » : vous dirigez toujours un général du monde de Neverland en



conflit avec les dirigeants des cinq autres pays. Les affrontements se font entre armées de deux mille hommes, qui s'entre-tuent sur l'écran, et qui sont désormais en polygones. Enfin, il existe plusieurs fins différentes pour chaque personnage, histoire d'augmenter le challenge.

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Idea Factory**  
**Sortie Japon : été 98**

## Super Tempo

Vous vous souvenez de Tempo sur 32X ? Nous, non plus ! Son passage sur Saturn est pourtant presque effectué. Dans Super Tempo, vous dirigez le héros dans un monde coloré et « toonesque » proche de l'univers de Rayman. Jeu de plate-forme dans la grande tradition, Super Tempo mise essentiellement sur son aspect « musical ». Il contient de nombreux passages requérant une certaine mémoire auditive. Étrange...

**Console : Saturn**  
**Éditeur : Mediaquest**  
**Sortie Japon : fin avril**



# Too young to die ! RIVAL SCHOOLS

**De la baston à gogo toujours made in Capcom ! Ça commence à devenir lassant...**

Ils sont beaux, ils savent se battre, mais il n'ont pas leur bac. Ce sont les nouveaux héros de Capcom, disponibles en arcade depuis plusieurs mois, et qui devraient débarquer sur console sous peu. Rival School est facile à jouer, très spectaculaire, et permet de jolies Combos lorsque les deux membres d'une équi-



pe se déchaînent en même temps... car pour commencer, vous choisissez trois combattants qui se relayeront d'un round à l'autre. Ils affrontent successivement les équipes de lycéens contrôlées par la machine, jusqu'à franchir les portes

du mystérieux lycée privé Justice Gakuen. Pour la conversion Play, les programmeurs ont fait des efforts : bonus, personnage inédit (en préparation), mini jeux de sport incluant les combattants sportifs, et une sorte de mode Aventure.



**Console: Playstation/Saturn**  
**Éditeur : Capcom**  
**Sortie Japon : juillet (Play) ; N. C. (Saturn)**

# Starsky & Hutch VIGILANTE 8

Vigilante 8 est une adaptation épurée du hit PC Interstate 76, mais il ne manque cependant pas de charme. Ambiance seventies, jeu à plusieurs et action à la Mad Max



sont toujours ses points forts. L'action est très simple : des voitures de tourisme des années 70, armées comme des chars d'assaut, se font la guerre. C'est du chacun pour soi : le gagnant est tout simplement le survivant. Les arènes sont ici de vastes terrains, reconstituant très joliment un décor particulier : station de ski, cimetière d'avions, centrale électrique, etc. Servi par une animation hyper fluide, Vigilante 8 propose — en plus de son mode Solo — un



mode Deux joueurs en écran splitté très sympa.

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Ubi Soft**  
**Sortie France : juin**

## WACHENRÖDER

Décidément, la Saturn n'est pas décidée à se laisser mourir... en tout cas au Japon ! Un nouveau RPG tactique va en effet venir garnir sa ludothèque, déjà bien fournie. Dans un monde mi-cyberpunk, mi-rétro SF (on parle alors de « Steam Punk »), un jeune homme qui désire devenir chevalier pour tenir la promesse qu'il a faite à sa sœur, va rencontrer une princesse combattante. Le design des héros est dû au grand Range Murata, illustrateur qui a déjà bossé sur Groove on Fight. L'ambiance est assez glauque, mécanisée à outrance. Les cartes sont en 3D, un peu comme FF Tactics mais avec beaucoup plus de relief et des mécanismes à activer pour dégager la route.

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

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)



329 F

329 F

349 F

329 F

449 F

329 F

MODIFICATION PSX : EURO, US, JAP+ CABLE RGB : 99 FRS

## JEUX NEUFS PLAYSTATION

LE VALUE PACK EST DE RETOUR AU PRIX DE 1090 FRS

KING 97 (JAP) 449 FRS  
GRAN TURISMO 329 FRS  
RESIDENT EVIL 2 329 FRS  
KLONOA 299 FRS  
VIGILANTE 8 299 FRS  
SPICE WORLD 299 FRS  
LUKY LUKE 329 FRS  
MOTORHEAD 329 FRS  
FORSAKEN 329 FRS  
ONE 329 FRS  
DIABLO 329 FRS  
THEME HOSPITAL 329 FRS  
SNOW RACER 98 299 FRS  
PITFALL 3D 299 FRS  
RIVEN 349 FRS  
NEED FOR SPEED 3 329 FRS  
ROAD ROASH 3D 329 FRS  
DEATHTRAP DUNGEON 329 FRS  
TEKKEN 3 VERSION JAP 449 FRS  
PARASITE EVE VERSION JAP 499 FRS  
TENCHU VERSION JAP 399 FRS  
DEAD OR ALIVE VERSION JAP 449 FRS  
MEMORY CARD OFFICIEL 129 FRS  
PAD ANALOGIQUE VIBRANT 349 FRS  
MEMORY CARD COULEUR 99 FRS  
CABLE RGB 59 FRS  
CABLE RGB + FICHE RCA 79 FRS  
CABLE LINK 49 FRS

### MAIS AUSSI, LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!

CRASH BANDICOOT 149 FRS  
TEKKEN 2 149 FRS  
BUST A MOVE 2 149 FRS  
WIPE OUT 2097 149 FRS  
TOMB RAIDER 149 FRS  
DESTRUCTION DERBY 2 149 FRS  
MICRO MACHINE U3 149 FRS  
PORSCHE CHALLENGE 149 FRS  
ISS PRO 149 FRS

## JEUX OKAZ PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES 269 FRS  
CASTLEVANIA 269 FRS  
CRASH BANDICOOT 2 269 FRS  
G-POLICE 269 FRS  
ODDWORLD 269 FRS  
TOCA TOURING CAR 269 FRS  
MOTO RACER 269 FRS  
TOMB RAIDER 2 269 FRS  
PANDEMONIUM 2 269 FRS  
COLONY WARS 269 FRS  
BLOODY ROAR 269 FRS  
COOLBOARDERS 2 269 FRS  
ALERT ROUGE 219 FRS  
DYNASTI WARRIOR 219 FRS  
STREET FIGHTER 3D 219 FRS  
FINAL FANTASY 219 FRS  
JERSEY DEVIL 219 FRS  
STREET FIGHTER 3D 219 FRS  
RAGE RACER 219 FRS  
RAPID RACER 219 FRS  
BOUCLIER DE QUETZACOATL 219 FRS  
FIGHTING FORCE 219 FRS  
CHILL 219 FRS  
V-RALLY 219 FRS  
FORMULA ONE 97 219 FRS  
NBA 97 169 FRS  
NHL 97 169 FRS  
TUNNEL B-1 119 FRS

N'hésitez pas à nous contacter pour connaître la disponibilité des dernières News, Okaz et neufs

## JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING 219 FRS  
TEST DRIVE 4 219 FRS  
NUCLEAR STRIKE 219 FRS  
HERCULE 219 FRS  
OVERBOARD 219 FRS  
RISK 219 FRS  
WARCRAFT 2 219 FRS  
MONOPOLY 219 FRS  
FATAL FURY REAL BOUT 219 FRS  
WING COMMANDER IV 219 FRS  
MORTAL KOMBAT TRILOGY 219 FRS  
CROC 219 FRS  
MDK 169 FRS  
LOST VIKINGS 2 169 FRS  
EXCALIBUR 169 FRS  
REBEL ASSAULT 2 169 FRS  
VANDAL HEARTS 169 FRS  
STARGLADIATOR 119 FRS  
X 2 119 FRS  
DOOM 119 FRS  
FORMULA ONE 119 FRS  
LEGACY OF KAIN 119 FRS  
PORSCHE CHALLENGE 119 FRS  
FADE TO BLACK 119 FRS  
IN THE ZONE 2 119 FRS  
NEED FOR SPEED 2 119 FRS  
DESCENT 119 FRS  
ALONE IN THE DARK 119 FRS  
RETURN FIRE 119 FRS  
TOBAL N° 1 119 FRS  
ASSAULT RIGGS 69 FRS  
MAGIC CARPET 69 FRS  
FIRESTORM 69 FRS

## A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX
<b>Nom, Prénom :</b> ..... <b>Adresse :</b> ..... <b>Code Postal :</b> ..... <b>Ville :</b> ..... <b>Telephone :</b> .....			Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés
<b>REGLEMENT :</b> <input type="checkbox"/> Chèque bancaire Postal <input type="checkbox"/> Mandat			

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

Nous vous garantissons :

- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.  
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# micro @ttitude

**Eh oui, je suis encore là !  
Personne n'a eu ma peau... Pire,  
de nombreux lecteurs ont écrit pour m'encourager.  
Certains ont même réclamé l'agrandissement de  
cette rubrique, mais je rassure ses détracteurs, ça  
n'est pas à l'ordre du jour. Car, dans un magazine  
console, le PC doit garder son côté exotique.**

**Milouse**

## La folie des « add-ons »

Un phénomène inconnu du monde des consoles s'est développé ces dernières années sur PC : les « add-ons ». Derrière ce terme, se cache toutes sortes d'éléments que l'on ajoute à un jeu déjà sorti, afin de l'améliorer. On trouve les add-ons sur Internet, et souvent sur les CD-Rom des magazines pour PC, quelques semaines plus tard. Parfois, certains sont vendus dans le commerce. Voici quelques exemples (parmi bien d'autres) de jeux qui acceptent des add-ons.

## Quake, Quake 2

Le jeu le plus « add-onisé » de la planète ! Comme son prédécesseur Doom, qui a lancé la mode des add-ons, Quake est plus qu'un jeu : c'est une mini plate-forme de développement. Ses concepteurs l'ont conçu pour que l'on puisse quasiment tout changer. Des centaines de nouveaux niveaux, des armes originales et des monstres inédits ont ainsi été créés. D'ailleurs, plusieurs éditeurs de niveau vous permettent de vous exercer vous-même. Mais les possibilités d'amélioration dépassent l'aspect visuel, puisque

n'importe qui peut reprogrammer un bout du jeu. Des amateurs d'intelligence artificielle ont ainsi créé des joueurs robots que l'on peut affronter en mode Deathmatch, en remplacement des joueurs humains. Certains ont même été jusqu'à créer un jeu de voiture à partir de Quake ! D'autres n'ont rien trouvé de mieux que de reprendre les monstres du jeu, pour en faire les pièces d'un jeu d'échec en 3D (où chaque prise de pièce donne lieu à un combat). De la folie furieuse !

## Starcraft

Starcraft n'est autre que le tout nouveau jeu des créateurs du célèbre Warcraft II, déjà très prisé des créateurs d'add-ons. Quelques jours seulement après sa sortie dans le commerce, des nouvelles missions étaient prêtes au téléchargement ! Il faut dire que les développeurs du jeu ont eu la bonne idée de fournir un éditeur de niveau dans la boîte.



## POD

Les éditeurs réalisent parfois eux-mêmes leurs add-ons, ce qui leur permet de garantir leur qualité. Pour son jeu de course POD, Ubi Soft a ainsi mis une quinzaine de nouveaux circuits et autant de voitures à télécharger sur son site Internet.



## Lara Croft, enfin nue ?

Et tant qu'à faire dans l'illégalité : pourquoi s'encombrer de la bonne morale ? Car si Core Design n'a bien sûr pas inclus de code pour déshabiller l'héroïne de Tomb Raider, des petits malins n'ont pas tardé à concevoir un programme qui change tout ça. Disponible sur PC uniquement (je sens que vous commencez à me détester là...).





F1 Racing Simulation

## F1 Racing Simulation

L'hiver dernier, Ubi Soft a sorti une simulation de F1 absolument béton. Malheureusement, le joueur ne peut participer qu'au championnat 1996. Dur ! Un petit tour sur Internet, et trente minutes plus tard, voilà votre jeu relooké pour la saison 1998 (voitures, pneus, sponsors). Et si vous n'aimez pas les sons du jeu (excellents), vous pouvez toujours en télécharger de nouveaux. Tout cela n'est pas officiel bien sûr... mais qu'importe ! Sur le site officiel, on trouve en revanche les « Ghost » des meilleurs joueurs (les amateurs de la rubrique Champions apprécieront).

## Flight Simulator 98

Le simulateur de vol le plus utilisé a bien entendu été le plus prisé pour les add-ons. De nombreux nouveaux paysages sont vendus, et plusieurs centaines d'avions sont disponibles sur Internet.

# LA SORTIE DU MOIS

## BATTLE ZONE

Activision

Qui a dit que l'originalité n'était plus de ce temps ? Activision a en effet réussi la prouesse de combiner les qualités des jeux d'action et de stratégie. D'autres s'y étaient risqués avant eux, mais le résultat n'avait abouti qu'à un amas de compromis, sans réel saveur.

Battle Zone prend place dans le passé, pendant la Guerre froide : Soviétiques et Américains font la course à la conquête des astres du système solaire, dans le but de mettre la main sur le bio-métal. Les deux camps disposent d'unités futuristes, et



vous tenez le commandement de l'un d'entre eux (au choix). Tel Goldeneye, le joueur évolue en 3D subjective. Il peut grimper dans n'importe quel véhicule, et donner des ordres aux autres. Et croyez-moi, retrouver l'esprit de Command & Conquer en étant plongé au cœur de l'action a de quoi prendre aux



tripes ! D'autant plus qu'il faut se battre pour sauver sa peau, tout en dirigeant les opérations. Parfois, le joueur se retrouve à pied sur le champ de bataille. Il lui faut alors jouer les snipers pour abattre un pilote de char ennemi et s'emparer de son véhicule.

Les graphismes splendides sont appuyés par des sons qui forcent le respect (se faire frôler par un véhicule de quinze mètres de long laisse sans voix la première fois). De plus, l'éventail des armes assure une richesse stratégique jamais vue pour un jeu en 3D. D'abord fascinant, Battle Zone devient rapidement passionnant.



**Graphismes, ambiance, sons, jouabilité, interface !**



**Demande beaucoup de concentration pour la prise en main.**

## AVANT-GOÛT !

Impressionnant ces graphismes, n'est-ce pas ? Je vous reparlerai de ce jeu splendide dès le mois prochain. Patience...



Tu penses qu'il n'a pas su s'adapter et que depuis longtemps...

# IL EST MORT !

Il sait que tu n'as qu'une seconde pour te transformer, ou

# TU VAS MOURIR

La nature a créé l'évolution.

Les **ANIMUTANTS** ont inventé la transformation...

Sur une planète inconnue saturée d'une substance toxique, deux clans de robots-tueurs s'affrontent.

Se transformer régulièrement en bêtes sauvages est leur seul moyen de survie.

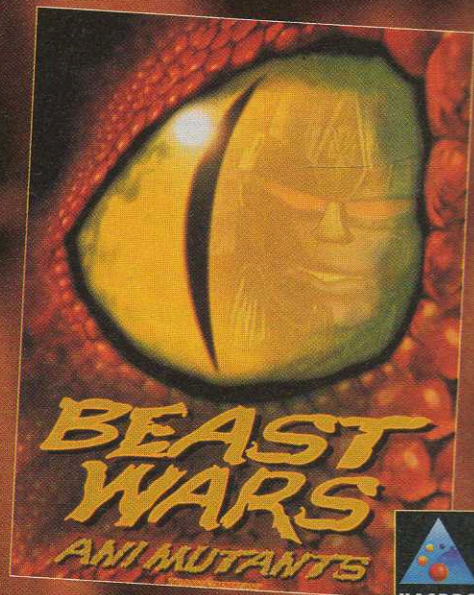
A toi maintenant de choisir ton camp, d'utiliser au mieux tes armes et surtout d'apprendre à te transformer pour rester en vie.

Attention, la paix intergalactique est entre tes mains alors reste calme et sauve notre univers !

- 10 personnages possibles
- 4 univers en 3D
- 24 missions de choc
- ... et 1 seconde pour se transformer !

PC  
CD-ROM





[www.beastwars.com](http://www.beastwars.com)



# C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI



**Mahalia**  
la pousse

POUR QUE VOS FANZINES SOIENT ENCORE MEILLEURS, J'AI HARCELÉ LES MAQUETTISTES DE PLAYER AFIN QU'ILS VOUS LIVRENT QUELQUES CONSEILS PRÉCIEUX. AVOUEZ QUE JE VOUS BICHONNE ! EN CONTREPARTIE, IL M'A MANQUÉ DE LA PLACE POUR TRAITER TOUTS LES FANZINES. RASSUREZ-VOUS, CE SERA FAIT DANS LE PROCHAIN NUMÉRO !

## CONSEILS DE MAQUETTE

Votre logo doit être simple, clair et toujours identique d'un numéro à l'autre. Vous pouvez aussi en créer un par rubrique pour permettre une reconnaissance visuelle immédiate.

Pour vos dossiers, prévoyez une page d'ouverture (voire une double) avec une belle illustration, sur laquelle vous intégrez un petit texte d'introduction (on appelle ça un chapô) et évidemment un titre.

Structurez vos papiers en respectant l'agencement suivant : titre, chapô et article (avec ou sans intertitre).

Vous pouvez commencer vos articles par une lettrine (première lettre de votre papier plus grosse dans une typo différente). Cela donne juste un plus esthétique.

**CONSEILS DE MAQUETTE**

Pour vos dossiers, prévoyez une page d'ouverture (voire une double) avec une belle illustration, sur laquelle vous intégrez un petit texte d'introduction (on appelle ça un chapô) et évidemment un titre.

**1/** votre logo doit être simple, clair et toujours identique d'un numéro à l'autre. Pour la couverture, privilégiez le visuel principal qui est le premier élément que voit le lecteur. Surtout n'ajoutez pas d'autres photos ou titres qui pourraient déborder dessus. Les accroches doivent être plus ou moins grosses selon leur importance. Choisissez aussi des couleurs vives et contrastées pour attirer l'œil.

**2/** Si vous n'avez pas d'image pour illustrer votre édito, vous pouvez créer une mise en page particulière pour soutenir ce texte.

**3/** Si vous n'avez pas accès à un large choix de typos, vous pouvez jouer sur le corps et l'enrichissement (gras, italique, souligné...) de vos lettres.

**4/** Choisissez une typo par rubrique et conservez-la à chaque numéro, histoire de garder une réelle cohérence. Réalisez également des titres clairs et lisibles.

**5/** Pour vos dossiers, prévoyez une page d'ouverture (voire une double) avec une belle illustration, sur laquelle vous intégrez un petit texte d'introduction (on appelle ça un chapô) et évidemment un titre.

**6/** Structurez vos papiers en respectant l'agencement suivant : titre, chapô et article (avec ou sans intertitre).

**7/** Pour aérer un papier ou développer un sujet annexe, intégrez des encadrés délimités par un filet ou un fond spécifique. Bien entendu, ils doivent être justifiés par un contenu et un intérêt précis, et bien sûr restés en rapport avec l'article principal.

**8/** Ne collez pas vos textes (même chose pour les encadrés) au bord de la page, d'un filet ou d'une photo. En clair, aérez un maximum les différents éléments de vos articles. De plus, selon la longueur de votre article, prévoyez quelques intertitres (titre court placé avant un paragraphe, qui met en évidence l'info principale développée par dans le paragraphe. N'oubliez pas que la couverture compte, comme la page numéro un.

**9/** Les folios (numéros de pages) sont en général placés en bas de page, mais rien ne vous empêche d'innover. N'oubliez pas que la couverture compte comme la page numéro un.

**10/** Les folios (numéros de pages) sont en général placés en bas de page, mais rien ne vous empêche d'innover. N'oubliez pas que la couverture compte comme la page numéro un.

**11/** Votre typo doit toujours être très lisible. Elle ne peut donc être ni trop grosse ni trop fine, surtout si vous avez des fonds de page chargés.

Si vous n'avez pas d'image pour illustrer votre édito, vous pouvez créer une mise en page particulière pour soutenir ce texte.

Pour aérer un papier ou développer un sujet annexe, intégrez des encadrés délimités par un filet ou un fond spécifique. Bien entendu, ils doivent être justifiés par un contenu précis, se rattachant plus ou moins directement à l'article principal.

Pour la couverture, privilégiez le visuel principal qui est le premier élément que voit le lecteur. Surtout n'ajoutez pas d'autres photos ou titres qui pourraient déborder dessus. Les accroches doivent être plus ou moins grosses selon leur importance. Choisissez aussi des couleurs vives et contrastées pour attirer l'œil.

Ne collez pas vos textes (même chose pour les encadrés) au bord d'une page, d'un filet ou d'une photo. En clair, aérez un maximum les différents éléments de vos articles. De plus, selon la longueur de votre article, prévoyez quelques intertitres (titre court placé avant un paragraphe, qui met en exergue l'info principale développée dans ce paragraphe).

Les folios (numéros de pages) sont en général placés en bas de page, mais rien ne vous empêche d'innover. N'oubliez pas que la couverture compte comme la page numéro un.

Votre typo doit toujours être très lisible. Elle ne peut donc être ni trop grosse ni trop fine, surtout si vous avez des fonds de page chargés.

## Amis de Fanztastic,

Il y a de bonnes idées dans votre magazine, mais vous n'allez pas au fond des choses. Si vous décidez de tester des jeux, il faut ensuite qu'en lisant vos articles on apprenne tout ce qui concerne lesdits jeux et que l'on sente vraiment que vous avez passé des heures dessus. Pour l'instant, on a plus l'impression qu'il s'agit de « previews ». Même chose pour votre papier sur la musique : vous ne présentez pas assez les albums. Décortiquez l'ambiance, sortez en exergue quelques titres, faites référence à d'autres albums. Quant à votre pub, l'idée est bonne, mais il faut qu'elle soit plus visible, plus léchée, pour donner une idée avantageuse du fanzine. Bon courage pour le numéro 2.



## Jean-Baptiste,

Ton fanz' est vraiment bon. Les articles sont bien écrits et les fautes d'orthographe rares. Vous fournissez plein de renseignements, votre dossier sur Nausicaa est complet et riche. Je trouve simplement qu'il n'est pas très honnête de consacrer toute une colonne de l'article à une critique d'un autre mag', en affirmant que vous êtes d'accord avec celle-ci. À vous d'écrire vos propres critiques ! J'attends le numéro suivant avec impatience.



## Petite annonce

Philippe, Sébastien et Romain recherchent pour leur fanzine des passionnés de jeux vidéo ayant 14/15 ans, habitant la région bordelaise et possédant un PC. Vous pouvez les contacter via leur E.mail : Diablophil@aol.com. Si vous trouvez des collaborateurs par le biais de Player One, j'espère que vous m'enverrez des cannelés !

## LES GAGNANTS DU MOIS

- Pierre Lavista pour son test de Bloody Roar sur PlayStation, noté 95 % : « Des graphismes époustouflants, alliés à une animation et une jouabilité quasi parfaite. Bloody Roar, le meilleur, le roi, l'empereur des jeux de baston vient d'arriver. Déroulez le tapis rouge pour ce hit à posséder absolument. »
- Sylvain Riev pour son test de FIFA 98 sur PlayStation, noté 98 % : « Avez-vous des places pour la finale de la Coupe du Monde ? Non ! Alors foncez sur FIFA 98 qui vous entraînera dans la frénésie prenante d'une finale au stade de France. Une animation fascinante et une jouabilité "zidaneuse" font que chaque but marqué est digne du top but... pour les meilleurs seulement. »
- Mathieu Froehlicher pour son test de Legacy of Kain sur PlayStation, noté 90 % : « Certes Legacy of Kain est un superbe jeu d'aventure qui vous plonge dans un univers médiéval-fantastique à l'action gore et aux séquences cinématiques époustouflantes, au cours d'une quête longue et périlleuse. Cependant ses points faibles demeurent sa difficulté déconcertante et sa jouabilité rebutante qui font que ce jeu n'est pas à laisser entre toutes les mains. »

## 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 : .....  
Âge : .....

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

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

(a)

(c) PLAYER FUZ

En résumé (e)

(d)

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

100  
95  
90  
85  
80  
75  
70  
65  
60  
55  
50

# l'arcade dépasse les bornes!

Après la déferlante du mois dernier, place à l'accalmie ! Puisque seuls deux gros hits, **Motor Raid** et **Ehrgeiz**, ont pointé le bout de leur nez dans nos salles de jeux... C'est pauvre !

*On les a essayés pour vous*

**Ehrgeiz**  
SquareSoft

91%

Cher lecteur, je suis perplexe... Quelle note attribuer à un jeu de combat qui ne répond à aucun des stéréotypes du genre ? 99 %... car, en plus d'être magnifique et coloré,

Ehrgeiz ouvre une nouvelle voie, offre de nouvelles possibilités à un genre qui n'évolue plus que par petits pas serrés. Ou 79%... car il est difficile à maîtriser, requiert des combinaisons complexes, propose des coups qui déséquilibrent le jeu et



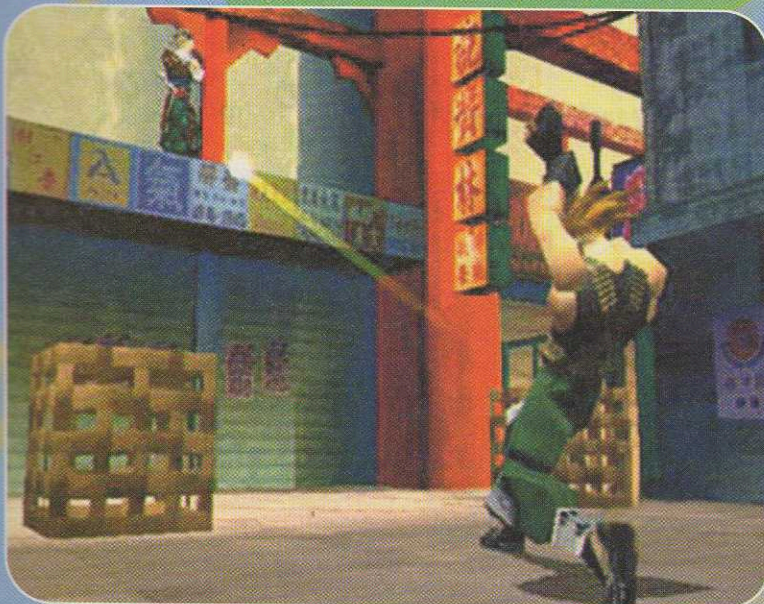
qu'enfin les puristes de la baston ne le considèrent que comme une curiosité. Voici mon avis, nuancé, précédé d'un petit historique. Il y a bientôt trois ans, Square décide de laisser tomber tout développement sur l'hypothétique « Ultra 64 », suite à un désaccord avec Nintendo, afin de rejoindre le bataillon des éditeurs sur PlayStation. Pour ce faire, il débauche un certain nombre de programmeurs d'autres boîtes connues (Namco, Sega, Taito...). Ces nouvelles recrues, qui ont travaillé sur des projets



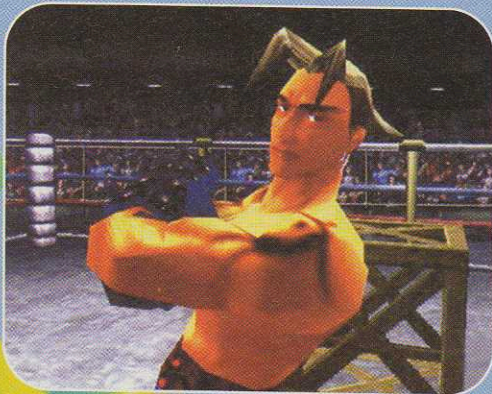
comme Tekken ou Virtua Fighter fondent la « Dream Factory », et décident que leur premier jeu développé sera Tobal n° 1. Résultat : avec sa liberté de mouvements,

son système de projection original, ils créent un des jeux parmi les plus novateurs de ces dernières années.

L'année suivante, Tobal 2 est en préparation : une petite bombe technologique qui exploite la PlayStation jusque dans ses derniers retranchements (aux dires mêmes de son créateur,



Ken Kutaragi). Dream Factory envisage alors de le sortir en arcade quelques mois avant, pour le faire connaître et assurer les ventes, un peu à l'inverse des jeux Sega ou Namco qui, eux, sont convertis par la suite. Mais bon, l'arcade est un marché dangereux, où l'on n'improvise pas « comme ça ». Il faut des partenaires, et, à l'époque, Square n'en trouve pas. Les développeurs renoncent donc à cette idée ; Tobal 2 ne sortira que sur PlayStation. Malgré son avance technologique, sa réalisation et la perfection de son animation, il ne connaît pas le succès escompté. Mais tout le monde s'accorde sur le talent de conception et de programmation de la Dream Factory. Et tout cela combiné aux ventes colossales de Final Fantasy VII a contribué à la réputation de Square, aujourd'hui. Aussi, lorsque les membres de la Dream Factory ont voulu concrétiser leur rêve d'arcade, sur leur chemin s'est trouvé monsieur Namco qui leur a ouvert grandes les portes. Ainsi est né Ehrgeiz...



## C'EST COOL TOUT ÇA, MAIS LE JEU ?

Ehrgeiz est un jeu de baston qui n'a plus rien en commun avec Street Fighter, premier du nom. Il est en 3D, les combattants sont superbement animés, les effets spéciaux grandioses, et les coups très nombreux — là, s'arrête la ressemblance avec Tekken 3.

Ce soft est, en fait, conçu sur une base très proche de Tobal 2 ; aussi ceux qui y ont déjà joué n'auront aucune difficulté à s'adapter à Ehrgeiz. Vous, et votre adversaire, évoluez dans un décor en 3D, avec beaucoup de relief et quelques éléments destructibles sur lesquels on peut prendre appui. Vous êtes totalement libre d'aller où bon vous semble, de tourner le dos à l'adversaire dans vos déplacements, qui se font principalement en courant à travers le ring. La garde, quant à elle, s'exécute avec le bouton A, qui stoppe également les balayages automatiquement. Vous pouvez le maintenir enfoncé pour vous déplacer lentement lorsque vous êtes au contact, et faire des roulades en pressant deux fois la même direction.

Les coups des combattants ne sont pas divisés en poing et pied,

mais distribués en fonction de la partie du corps que vous visez : le bouton B permet de frapper au visage, C aux jambes. En pressant B + C, vous faites un coup à mi-hauteur, qui casse la garde accroupie. A + B et A + C permettent d'exécuter des coups circulaires (et puissants), respectivement en hauteur et au sol ; et A + B + C sert aux projections (le système est identique à Tobal). Enfin, un quatrième bouton est destiné aux attaques à distance : laser, boule d'énergie, missile selon le personnage (sauf pour Jo, la fille lycanthrope, qui se sert de ce bouton pour se transformer). Combiné à la garde, ce bouton de « tir » permet de bondir. Un maniement complexe,

donc, mais des possibilités infinies...

En pratique, cela n'a rien à voir avec ce que l'on attend d'un jeu de combat. Les persos courent partout, se balancent des roquettes, s'élancent l'un vers l'autre pour se bastonner, puis reprennent leurs distances, se précipitent vers les armes ou la nourriture qui traînent ça et là sur l'aire de jeu, afin de prendre un avantage décisif. Ça bouge, ça cogne, c'est hyperspeed ! Un incroyable mélange de genres entre action, combat et beat'em up.

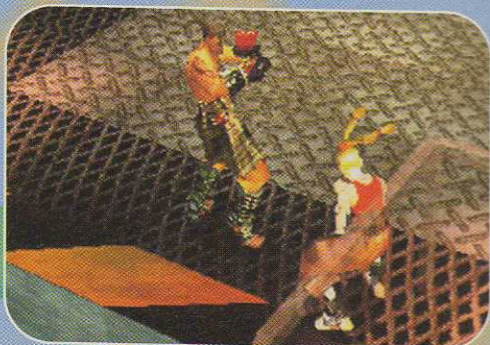
## LES PERSOS

Vous avez huit personnages à disposition. Ken Mishima, un descendant du Kazuya de Tekken (1), aux coups similaires. Yohko « Yoyo », une voyelle japonaise qui se bat avec des yoyos — justement, ses coups évoquent Chako et Chuji de Tobal 2. Naseem, un kickboxer robeu au look très réussi, est proche de Doctor V (T2). Sasuke est le sempiternel ninja de service — notez que ses coups de sabre sont imparables. Li est le « kung-fu man » du jour, très agressif. Jo, la blonde à nattes, se transforme en loup-garou ; ses coups tiennent donc à la fois de Mark et du Chien (T2). Dasher Inoba est un catcheur un peu ringard, qui possède des saisies puissantes. Enfin, Han Daehan est le Coréen « taekwondoman » habituel ; il est la copie conforme de Howarang de Tekken 3, et possède la même posture de combat « Flamingo Step ». Il existe des personnages cachés qui apparaissent avec le temps : ce sont Cloud et Tifa de FF VII. Vous les affronterez si vous arrivez au dernier stage en moins de 6mn 40. Pour sélectionner Tifa, on ne connaît pas la manip. Par contre pour Cloud, si la borne totalise un mois de service, Cloud devient jouable.

En guise de conclusion, je vous ordonne de mettre votre pièce hebdomadaire dans Ehrgeiz, au nom du futur de l'arcade, ou de l'arcade du futur... Et surtout pour vous amuser.

## Points forts

**Du jamais vu !  
Une beauté incomparable.**





baston à moto, c'est à Road Rash que vous pensez. Eh bien, Motor Raid rassemble les qualités de ces grands jeux en y ajoutant la technique du Modèle 3 (VF3, Scud Race...), et le savoir-faire de l'équipe de développement de AM1 (ceux qui ont fait tous les grands jeux



jeunes que la marque inventeur du jeu vidéo est toujours présente, et qu'elle sait encore développer des jeux (!). Il y a un an, San Francisco Rush inondait les salles occidentales et s'en sortait, d'ailleurs, avec les honneurs. Cette fois, en attendant Rush The Rock,

la suite du sushommé, c'est à California Speed que nous avons affaire. Et là, déception ! Autant SF Rush avait une excellente conduite de route (le plus important), autant California Speed pêche dans ce domaine. D'accord, les graphismes sont soignés et même splendides. D'accord, les circuits sont délirants avec leurs loopings et leurs boucles repompés sur Hard Drivin' ! Mais ce n'est pas ça qui fait un bon jeu (et encore moins un hit), et ce n'est pas California Speed qui relancera la marque qui nous a tous fait rêver dans les années 80.

**Points forts**  
Les graphismes.  
Le délire des circuits.

**MAIS AUSSI...**

Des jeux à base du processeur Pentium apparaissent dans les salles. Ce sont tous des conversions de jeux micro ou PlayStation.

Ainsi, Cool Boarders et WipEout sont les premiers à franchir le cap. Malheureusement ils ne sont pas techniquement meilleurs que sur Play... Déception ! Dernière minute : au moment où nous bouclons cette rubrique, Sega Rally 2 vient tout juste de débouler dans les salles françaises. Idem pour Puzzle Bubble 4. Tests complets de ces bornes dans le prochain numéro de Player.



en 2D de Sega des années 80, comme Out Run ou Hang On). Comme en plus, les bornes sont grosso modo les mêmes que celles de ManX TT, il faut toutefois être un peu physique pour y jouer. Autre point important, les bornes peuvent être linkées jusqu'à huit, ce qui promet de belles courses entre potes. Côté jeu, vous avez la possibilité de donner des coups de pied ou de poing à vos adversaires, ce qui peut les expulser de la route, voire même de la course. Ensuite, c'est à coups de hache ou de lance que vous pourrez les finir (salut les bourrins !)... Vous avez également la possibilité d'utiliser un turbo, grâce à une jauge qui augmente en fonction de vos actions. Quand elle est au max, vous devenez invulnérable et hyperspeed (à enclencher peu avant la fin de la course).

Au final, on peut facilement prédire à Motor Raid un grand succès auprès des fans de Road Rash... et des autres.

**Points forts**  
Le côté Road Rash.  
Des graphismes très réussis.

**California Speed**

Atari



Tiens, une borne d'arcade d'Atari ! Eh oui, régulièrement le célèbre éditeur ricain nous pond un nouveau jeu. Histoire de montrer aux p'tits

**Motor Raid**

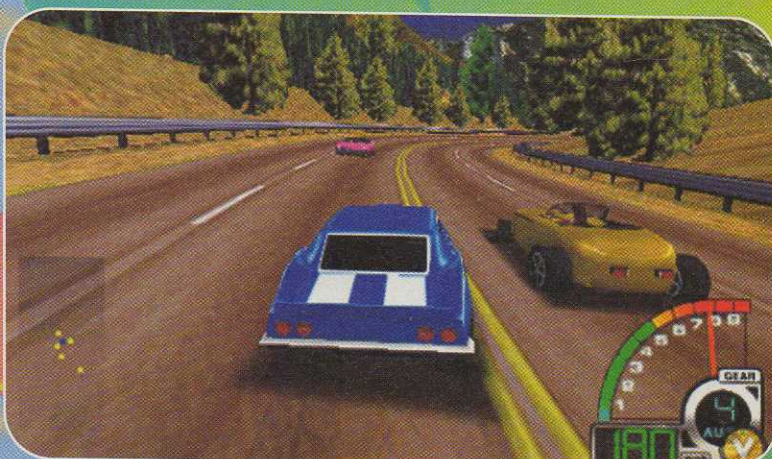
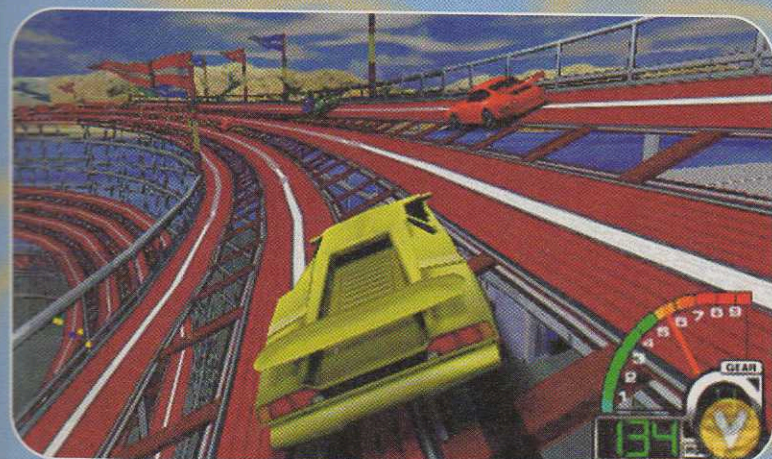
Sega



Je ne sais pas comment les éditeurs décident quel type de jeu ils vont réaliser, mais j'ai plutôt l'impression qu'ils ont tendance à se donner le mot. Voyez l'exemple des simulations de motos : il y a quelque temps, elles se comptaient sur les doigts de la main, et voici



qu'en l'espace de trois mois, Namco nous sort Motocross Go !, et Sega, Harley Davidson, et maintenant Motor Raid. C'est à se demander s'il n'y a pas échange d'infos entre les deux grands frères ennemis de l'arcade ! Enfin bref, l'important ce sont les jeux et, cette fois, c'est Motor Raid qui nous intéresse. Alors ouvrez grand vos yeux ! Si on vous dit engins futuristes hyper rapides, vous répondez F-Zero ou WipEout. Et si on vous dit





# Nouvelle du JAPON

Ce mois-ci, des news « spécial baston » sur des suites de grands classiques de jeux de combat.

## Street Fighter EX2

CapCom

Commençons avec la suite de Street EX, qui a été sans conteste le meilleur jeu de combat de l'année 1997. Arika récidive donc, avec un titre encore plus beau, plus



détaillé et des personnages supplémentaires. Évidemment, on peut jouer avec Ruy, Ken, Chun-Li, Guile, Zangief, Cracker Jack, Skullomania, Hokuto et Doctrin Dark, déjà présents dans le précédent. S'y ajoutent deux vieilles connaissances : Blanka et Balrog (enfin Vega, l'Espagnol, en version Jap'). Et deux personnages inédits : Sharon, une mystérieuse espionne

rousse qui préfère les projections (déjà depuis Blue Mary, c'est la mode), et Hayate, un jeune escrimeur japonais qui se bat au sabre — l'irruption des armes blanches dans Street Figther est-elle une bonne idée ? Seul l'avenir nous le dira. Pour la petite histoire, un système proche de l'Original Combo (ou Custom Combo de SF Alpha) fera son apparition sous le nom d'Excel : il permettra d'enchaîner les coups de base et les coups spéciaux pendant un temps limité. Une sorte de contre « Zero/Alpha Counter » sera également ajouté. Enfin, les problèmes de Combos mortelles que connaissaient le premier épisode ont été totalement éradiqués, suite à un « debuggage » intensif. Le jeu sera donc très équilibré à défaut d'être très original.

## Real Bout 2, The Newcomers SNK

On ne change pas une recette qui marche, dit l'adage. Pourtant, la maniabilité de RB 2 a été revue et corrigée. Les persos peuvent désormais doser finement leurs coups spéciaux,



dont la plupart peuvent être effectués en « reversal », c'est-à-dire pendant que l'on se protège. Une esquive à la manière de King Of Fighters '94 a été ajoutée (pressez A + B), à partir de laquelle on peut sortir divers coups, ainsi que des déplacements et rétablissements rapides avec le bouton D. En fait, le gros ajout vient de deux nouveaux combattants. Le premier, Rick, est un indien amérloque qui maîtrise la boxe américaine, et possède des coups de poings comparables à ceux d'Heavy D ! Le second est une jeune chinoise, Shanfei, qui vit dans le Chinatown de SouthTown (comme Li

Pailong de Art of Fighting). Elle possède des coups d'épaule vifs et très puissants, ainsi que des charges fulgurantes où elle frappe avec son dos — sa Super Fury est une chope qui fait 100 hits !

## Fighting Vipers 2

Sega

Le jeu de combat le plus bourrin de chez Sega va enfin arriver dans les salles. Le nombre de combattants a été porté à onze. Les deux nouveaux venus, Emi (qui se bat avec son nounours) et Charly (qui fritte à coups de BMX) sont intégrés dans la joyeuse bande : Bahn, Tokio, Jane, Honey, Sanman, Picky, Grace, Raxel, et enfin Mahler qui revient avec des coups assez différents.



Le principe « Guard&Attack » a été amélioré pour contrer également les balayettes. De plus, en pressant Punch + Kick + Guard, on peut faire un super contre qui est, à l'usage, plus polyvalent que la garde classique. Enfin, il est désormais possible de choper un adversaire accroupi, de faire des roulades pour amortir les chocs en cas de chute, et un système spécial permet des batailles de contre jamais vues auparavant.



Une rubrique réalisée par Reyda et Wonder.

# 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 DOCK-KID.**

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

Chaque magasin présente plus de 3000 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\*\*

**VIGILANTE 88**

A bord de véhicules armés jusqu'aux dents, combattez un gang qui sème la terreur.

**NEW**

**International Rally Championship**

Cette simulation de rallye devrait faire de l'ombre à l'inégalé V-Rally...

**NEW**



**FIFA 98**

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

**DEATHTRAP Dungeon**

Plongez dans les profondeurs des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.



**FORSAKEN**

Foncez au cœur d'un monde en 3D aux commandes d'une moto de l'espace.

**NEW**

# NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

<b>CAMBRAI</b> 1, rue de la Citadelle (voir minitel)	<b>MONTAUBAN</b> (NOUVELLE ADRESSE) 8, rue Fraiche 05.63.66.57.33	<b>BEZIERS</b> Place Pépézac 1, rue du Chapeau rouge (voir minitel)
<b>CHATELLERAULT</b> 11, avenue Kennedy 05.49.21.80.76	<b>BOURG-EN-BRESSE</b> 6, rue Charles Robin 04.74.22.71.74	<b>SALLANCHES</b> 14, rue du Commerce 04.50.58.49.11
<b>MORLAIX</b> 11, rue de Paris 02.98.46.11.46	<b>MONTLIMAR</b> 116, rue Pierre Julien 04.75.01.75.82	<b>VEVEY</b> Rue Louis Meyer 9 021.923.81.23
<b>ST NAZAIRE</b> 28, av. de la République 02.40.22.60.15		<b>FRIBOURG</b> Rue Georges Jordil 026.322.82.52

## LES CORNERS

<b>PAT'VIDÉO NOUVEAU</b> 7, avenue Jules Ravat 38500 VOIRON Tél. 04.76.65.96.27	<b>CLIP CLAP</b> 5 place du Pilori 53000 Château-Gontier Tél. 02.43.70.37.45
--	---

### 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 CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	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 CENTER	Tél : 05.59.59.41.61
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09 (consulter le Minitel)
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30 (consulter le Minitel)
CAMBRAI	Tél : 03.85.42.98.58
CHALON S/SAONE	Tél : 04.79.60.03.81
CHAMBERY	Tél : 03.24.57.43.19
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 05.49.21.80.76
CHATELLERAULT	Tél : 02.41.46.06.01
CHOLET	Tél : 04.73.28.93.37
CLERMONT-FERRAND	Tél : 05.45.35.07.45
COGNAC	Tél : 03.44.25.56.64
CREIL CENTER	Tél : 02.35.84.63.90
DIEPPE	Tél : 03.80.58.95.94
DIJON	

### DRAGUIGNAN

DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTLIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NIMES	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
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
SALLANCHES	Tél : 04.50.58.49.11

### SALON DE PROVENCE

SARREGUEMINES	Tél : 04.90.56.61.21
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
TROYES	Tél : 04.50.71.69.02
VALENCE	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCIENNES CENTER	Tél : 04.75.56.72.90
	Tél : 03.27.47.30.60

### SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
VEVEY	Tél : 021.923.81.23
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**

### 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



**NEW**

**MEN IN BLACK THE GAME**

Tout l'univers du film fidèlement recréé. Incarne au choix Tommy Lee Jones, Will Smith ou Linda Fiorentino.

**RESIDENT EVIL 2**

En route pour une nouvelle aventure dans une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.

**PlayStation**

**VALUE PACK (offre limitée)**  
**CONSOLE PLAYSTATION**  
**+ 2 PADS + 1 MEMORY CARD**  
**1090FRS**

**GT**

**GRAN TURISMO**  
 THE REAL DRIVING SIMULATOR

La simulation automobile la plus aboutie qui existe.

**HIT**

**ROAD RASH**

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

**NEW**

Chauffés à blanc, mesurez-vous à des adversaires prêts à tout pour gagner.

**CIRCUIT BREAKERS**

**MAD CATZ**

Volant à contrôle analogique avec pédales.

**UNE MONTRE OFFERTE\***

**\*Pour tout achat d'un volant MAD CATZ™ (série limitée)**

**TOP**

**OLDEN EYES**

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

**HIT**

**FIGHTERS DESTINY**

Nés pour Frapper ! Combats sur un ring en hauteur

**YOSHI'S STORY**

Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes à vous couper le souffle.

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

**NINTENDO64**

**NEW**

**PRO98**

Les 29 équipes officielles de la NBA, le Basket à son top !

**NINTENDO**

**WETRIX**

De longues nuits en perspectives avec ce puzzle en 3D

**TOP**

**FIFA 98**

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

**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 - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON**

\* 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 - Certains 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

**T**ekken 3... Comment débiter cet article sans tomber dans les banalités ? Tekken 3 est à la baston ce que G-Darius est au shoot'em up, ce que Scud Race est au jeu de course, ce que FF VII est au RPG : LA référence, à tous les points de vue. Tekken 3 est beau : en haute résolution avec une palette de couleurs très bien choisie, des effets d'ombre et de lumière exceptionnels. Tekken 3 est bien animé, les mouvements sont fluides et criants de vérité. Tekken 3 est rapide, certains coups sont fulgurants, d'autres trompeurs, mais tous sont bien rendus. Il est certes un cran en des-



Voici l'écran de sélection des 21 persos. Un combattant supplémentaire, Tiger, se cache derrière Eddy Gordo.



Ce Giant Swing a conservé sa puissance, mais il est possible de se rattraper en pressant un bouton au moment de heurter le sol.

sous de la version arcade. Pour tout dire, la première fois qu'on y joue, on se dit « tiens, il manque quelque chose, un je-

ne-sais-quoi qui fait défaut à la version Play... », mais après quelques parties, les soupçons s'envolent ; on ne regarde

plus le décor mais les personnages. Ce jeu est une excellente conversion, avec ses qualités et ses défauts. D'abord, comme vous le savez, les personnages ont évolué puisque vingt ans séparent le deuxième épisode du troisième. Certains héros, fatigués, se sont retirés ; de nouveaux ont fait leur apparition. En fait, à la fin du précédent tournoi, Heihachi a tué de ses propres mains son fils, Kazuya, ainsi que le démon qui campait en lui. L'année suivante est né le fruit de

# Tekken 3

PlayStation



Howarang, charmant successeur de Baek Do San, possède des combinaisons de coups de pieds également démentielles.

## La Motion Capture

Une des améliorations majeures apportées au troisième opus de Tekken est sans conteste la qualité de l'animation. En effet, les mouvements des persos ont été réalisés via la Motion Capture. Le résultat : une plus grande cohérence dans l'animation (fini l'impression de voir les bras d'un perso « collés » sur ses épaules), une fluidité accrue, un surcroît de dynamisme dans les actions... Bref, Tekken 3 a gagné en réalisme. Désormais les combattants se déplacent et se battent « comme des vrais » !





Eddy et Xiao Yu sont d'excellents acrobates. Ils possèdent tous les deux des postures déroutantes qui les mettent à l'abri des répliques.

l'union passagère entre Jun Kazama et Kazuya Mishima : le petit Jin, qui s'est mis aux arts martiaux sous la houlette de sa mère. Mais, alors qu'il n'avait que quinze ans, les combattants les plus doués et les plus redoutés de par le monde ont commencé à disparaître, les uns après les autres.

Cela avait-il un rapport avec le tombeau



Lei vient d'être contré par King. Son pied, bloqué puis saisi, sera luxé sans délai. A moins que Lei ne pare le contreur !



Si certaines projections sont peu impressionnantes, d'autres ont l'air vraiment douloureuses

Maya découvert par les hommes de main de Heihachi ? Quoi qu'il en soit, lorsque Jun meurt à son tour, victime d'une terrible créature, le jeune Jin rejoint son grand-père pour parfaire son entraînement. Quant au prochain tournoi de Tekken 3, allait-il attirer la mystérieuse créature qui s'est attaquée aux guerriers les plus puissants ?...

## Les nouveautés

Comme dans les vieux Tekken, chaque bouton est assigné à un membre différent : poing droit, poing gauche, pied droit, pied gauche ; on peut toujours courir, sauter, plonger sur l'adversaire pour le plaquer au sol... Désormais, on



Remarquez que certaines tenues peuvent être obtenues après un certain nombre d'heures de jeu, en validant le perso avec Start.



Vu à la télé : Yoshimitsu effectue son bon vieux « coup de barbe », un des mouvements qui a rendu Tekken célèbre.



Ne cherchez pas à esquiver cet uppercut ; Jin suivra, en tourbillonnant, tous vos déplacements, avant de le décocher !



Les coups imparables sont toujours au menu. Le plus souvent, il suffit de prendre ses distances pour contre-attaquer.

## Tekken Story

« C'est l'histoire d'un mec ; c'est un ninja robot, le mec. Alors, il est à chèrement balèze, tu wouas, mais y a un aut'gars, un chevelu, encore plus balèze, même qu'y tue tout le monde avec un seul coup (Bas, Avant, Triangle). Alors le ninja y's'fait lasser et p'y dit : "Je reviendrai dans Tekken 2." Mais dans le 2, même topo. Alors y fait : "Dans Tekken 3, j'ui mets sa mère à lui." Ben non, passque le gars qui fait Bas, Avant, Triangle, ben c'est pas un pigeon, hein ; s'y gagne avec le même coup vingt ans après, c'est sûr qu'il est fortiche le gars (ou alors c'est que les programmeurs du jeu y'sont un peu miro...).

Remarquons que si les graphismes (notamment dans le choix des couleurs), la modélisation et l'animation ont énormément progressé d'un volet à l'autre, ce que l'on nomme maladroitement le « gameplay » est resté fondamentalement le même. Surprise, les bruitages et les voix des combattants sont, eux aussi, strictement identiques d'une version à l'autre. Notons enfin la qualité constante de la bande-son, et la possibilité de choisir entre musiques originales et remix.



Tekken 1



Tekken 2



Tekken 3



## Sortie Japon : la folie !

Tekken 3 est sorti au Japon le 26 mars dernier. Comme on pouvait s'y attendre, les fans de baston étaient au rendez-vous devant les magasins de jeux vidéo.



Les queues n'en finissaient plus de s'étirer et les joueurs avides attendaient leur tour pour acheter leur Tekken 3. Le tout se déroulait dans une ambiance calme et ordonnée, sans heurt ni trace d'énervement : preuve a été une nouvelle fois faite que les Japonais sont des gens disciplinés !



peut également exécuter un pas de côté (en pressant rapidement Haut ou Bas rapidement) pour éviter une attaque et passer sur le côté de l'adversaire, pour le frapper ou le saisir. Certains coups ne sont réalisables qu'au moment précis où l'on esquive une attaque ; ils sont en

général très puissants car ils garantissent un « counter » s'ils sont bien effectués. L'ennui, c'est que certaines attaques sont quasi impossibles à éviter ! Autant les coups de pieds de Howarang, qui frappent en ligne droite, peuvent être esquivés, autant les

## La Tekken Team

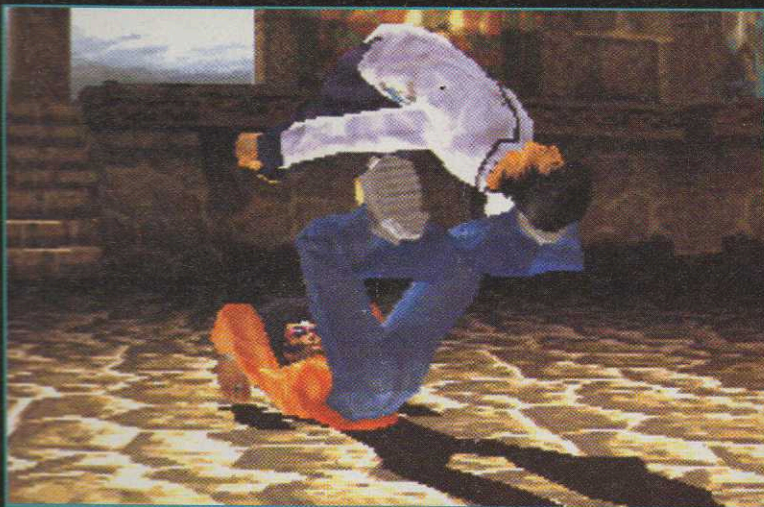


Ils sont sept, ils sont bourrés de talent et grâce à eux, vous vous êtes usé les pouces pendant des heures. Qui sont-ils ? Réponse : les développeurs de Tekken 3 ! De gauche à droite sur la photo : Hajime Nakatani (producteur), Masashi Kubo (graphiste), Naoki Ito (programmeur), Katsuhiro Harada (designer et, accessoirement, champion de Tekken 3 de l'équipe : un killer !), Masahiro Kimoto (designer) et Masanori Yamada (programmeur). Manque à l'appel Yoshinari Mizushima, graphiste.

Tous ces petits génies de la programmation ont bossé sur les précédentes versions de Tekken ou sur la borne du troisième volet. Ils sont jeunes, passionnés de jeux, et lorsqu'on leur demande de nous parler de Tekken 4, un lourd silence s'installe. On n'en saura pas plus...

イラストレーター  
木元昌洋





Voici donc le fameux Tiger ! Ultime idole de Didou, ce « ringardos seventies » copie intégralement la « capoeira » d'Eddy.



Encore une démonstration de la traîtrise de Nina. Belle plante, mais vénéneuse...



Le Mach Punch de Bryan ! cette « patate à Mach 10 », placée en contre, inflige de gros dégâts et fait gicler l'adversaire au loin.

enchaînements de Jin, exclusivement circulaires, brisent toute tentative de passage sur le côté. Autre innovation, les contres peuvent désormais être contrés (oui, ça fait bizarre), en entrant exactement la même manipulation que votre adversaire au bon moment : par exemple, vous le frappez et, lui, pare avec Arrière + Triangle + Rond ; vous devez alors faire Avant + Triangle + Rond, ce qui revient à presser exactement les mêmes touches au même instant. Autre nouveauté, la possibilité de se redresser au moment où on se « croûte » par terre : il suffit de presser un bouton lors de la chute pour se relever sans bobo. Enfin, petite amélioration, qui n'en est pas vraiment une, on peut désormais se dégager de toutes les chopes, en pressant simplement le bouton de poing correspondant à la commande de saisie. Par exemple, si on vous a attrapé en pressant Croix + Carré, vous devez presser Carré pour annuler sur le champ la projection. Simple comme bonjour ! Le problème, c'est que les débutants qui mitraillent les boutons n'importe comment échapperont à TOUTES vos chopes, chance des débutants oblige. C'est d'ailleurs un des problèmes de Tekken depuis toujours : on a beau s'entraîner comme un bourrin, on peut quand même se faire battre par un « pianoteur » néophyte. C'est la vie... Fin de la parenthèse !







## Les persos !

Ils sont au nombre de vingt-deux. Ça fait certes beaucoup, mais finalement, plusieurs d'entre eux font doublon, et certains sont même inutilisables. Gon, le célèbre dinosaure, héros de manga, est trognon mais ingérable en combat, car les attaques de votre adversaire se résument à des balayettes...

Docteur B., éternel fatigué, passe son temps à rouler au sol, ce qui pose le même

problème qu'avec Gon. Quant à Mokujin, il n'a pas de style propre, car il copie un combattant différent à chaque début de round. Si on élimine également le dernier boss, True Ogre et Tiger, qui est un sosie d'Eddy, on obtient dix-sept personnages réellement intéressants et jouables. Après, à vous de savoir quel personnage vous attire.

Si vous aimez tuer en un coup, essayez Paul (Bas, Avant, Triangle). Si vous préférez les projections, tentez King ou Nina, spécialistes des chopes multiples. Pour leurs côtés déstabilisants, osez Eddy, Lei ou Xiao Yu. Si vous appréciez les bons bourrins de base, optez pour Jin, Lau ou Heihachi. Et si la technique combinée à la force vous inspire, Julia ou Brian feront votre affaire. Enfin, si vous vous êtes trompé de CD et que vous vouliez jouer à Bushido Blade, il vous reste ce bon vieux Yoshimitsu !



WIN: 1

Shaoyu nous fait une démonstration de sa souplesse. Mais comment cette masse de Gun Jack peut-elle être projetée aussi haut ?



King peut désormais saisir un adversaire au sol. Décidément, il ne fait pas bon être à terre dans Tekken...



Brian est un excellent personnage qui, utilisé intelligemment, permet de profiter pleinement du système d'esquive.

### Extra modes : tout pour rater sa scolarité !

Comme prévu, outre les traditionnels modes Time Attack, Survival et Team Battle qui vont vous empêcher de rendre vos dissert' à temps, on trouve évidemment le célèbre Training (1 et 2). Il vous absorbera des heures durant (de préférence les veilles d'exams) à la recherche des coups et enchaînements, qui ne sont pas indiqués dans la liste. On regrettera tout de même que l'entraînement ne propose pas d'exécuter tous les coups un par un, suivis d'un petit « OK », qui viendrait valider vos manips, comme dans Fighter Megamix.



Deux nouveaux modes de jeu totalement inédits, complètement futiles, mais absolument indispensables, viennent enrichir ce nouveau Tekken. Ainsi, le Tekken Ball (3 et 4) vous invite à une petite partie de beach volley, où vous devez frapper dans la balle pour assommer l'ennemi avec, ou bien la faire tomber derrière une ligne de démarcation pour infliger des dommages.

Le Tekken Force (5 et 6), quant à lui, propulse votre personnage dans les ruelles pour combattre les petits soldats de Heihachi exactement comme dans un beat'em all (Final Fight, Street of Rage...). À consommer sans modération, d'autant que la participation à ces jeux vous offre la possibilité de gagner de nouveaux personnages (Gon et Dr Bosconovitch, pour ne pas les nommer) !



### Mode Theater : quand la Play fait son cinéma

Chacun des personnages est doté d'une séquence finale savoureuse dont voici quelques courts extraits. Le mode Theater, qui s'ouvre après plusieurs heures de jeu, vous permet de revoir les fins jusqu'à plus soif (!). Si vous obtenez toutes ces séquences, vous décrochez la timbale : vous pouvez alors visionner les séquences finales de Tekken 1

### Préambule au tournoi du Poing d'acier

Voici la superbe scène d'intro qui nous narre les aventures de chacun des personnages. On y voit notamment Nina qui sort de sa cuve de cryogénéisation ; Yoshimitsu transformé en prédateur par les bons soins du professeur Bosconovitch ; Howrang sur sa moto ; Xiao Yu sur le pont d'un navire qui évoque furieusement le Titanic... Le tout est rythmé et servi par une musique péchue. Bref, on ne se lasse pas de la revoir.



et Tekken 2 en insérant les CD correspondants. Vous pouvez également écouter les musiques originales et remixées des deux ancêtres ! Comparez donc les fins de Paul (Tekken 1) et Kuma (Tekken 2), vous aurez des surprises...

À propos de surprises, certaines séquences de fin sont étonnantes à plus d'un titre. Celle de Xiao Yu est un vrai dessin animé, où elle rêve de construire son parc d'attractions Xiao Yu Land (mais Heihachi y met son grain de sel). La fin de Mokujin est un mélange de film et d'images de synthèse complètement loufoque ; enfin celle de Gon, la plus planante de toutes, tourne en boucle et s'enchaîne si bien qu'on ne souhaite plus l'arrêter !



# Tekken 3

date et lieu de sortie  
**DISPONIBLE JAPON**

éditeur

**NAMCO**

textes

**ANGLAIS**

genre

**COMBAT**

Graphismes en haute résolution.

Animation détaillée.

Défauts de la série Tekken toujours présents.

Moins de persos qu'il n'y paraît.



Pressez les quatre boutons en même temps : vos poings luisent et le prochain coup sera automatiquement un « counter ».

En fait, le truc génial dans Tekken 3, c'est qu'il y en a pour tous les goûts. À vous de maîtriser vos préférés, de figoler des petites Combos, de pratiquer les contre-projections... Mais gardez à l'esprit que le moindre gamin a des chances non négligeables de vous battre. Certains repêchages sont un peu curieux, on peut toujours traumatiser un adversaire à terre, et puis certains contres (du genre



Bas, Avant, Triangle) sont carrément trop dévastateurs. C'est aussi ça l'effet Tekken : nul n'est invincible !

**Reyda**

# STOCK GAMES

## ACHAT - VENTE - ECHANGE



**Console Playstation**  
+30F de Bon d'achat\*  
**990 Francs**  
Modification Console Multistandard : 149 Francs

**GRAN TURISMO**  
Course de voiture temps réel.  
Texte en français  
Dispo debut mai

**LE PACK PLAYSTATION + 1390 Francs**  
Console Playstation  
+ GRAN TURISMO + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!  
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES Modification Playstation + le câble RGB péritel (meilleure qualité d'image) pour 149 Francs !!!  
Pour plus de renseignements, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

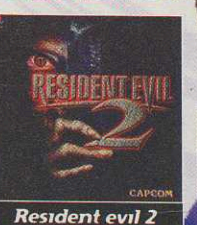
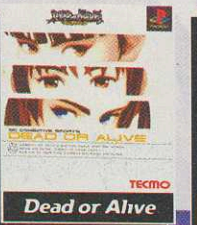
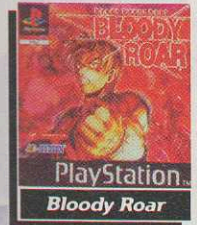
- PLAYSTATION Neufs**
- CABLE RGB PLAYSTATION 59 F
  - MEMORY CARD OFFICIELLE 129 F
  - JOY OFF. ANALOG DOUB VIBRANT 299 F
  - GRAN TURISMO 329 F
  - NEED FOR SPEED 3 329 F
  - ROAD RASH 3 329 F
  - ALUNDRA 329 F
  - RESIDENT EVIL 2 329 F
  - RASCAL 329 F
  - DIABLO 329 F
  - ARMORED CORP 329 F
  - PRO PINBALL 2 329 F
  - PAX CORPUS 329 F
  - SNOWRACER 329 F
  - CIRCUIT BREAKERS 329 F
  - BUSHIDO BLADE 299 F
  - GEX 3D 329 F
  - BLOODY ROAR 269 F
  - DEAD OR ALIVE 329 F
  - BUST A MOVE 3 249 F
  - RIVEN 399 F
  - TEKKEN 3 (US) 449 F

- GAMME PLATINIUM**
- DIE HARD TRILOGY 169 F
  - WIPE OUT 2097 169 F
  - CRASH BANDICOOT 169 F
  - TRACK AND FIELD 169 F
  - MICROMACHINE V3 149 F
  - SOVIET STRIKE 169 F
  - PORSCHE CHALLENGE 149 F
  - RIDGE RACER REVOLUTION 169 F
  - DESTRUCTION DERBY 2 169 F
  - TEKKEN 2 169 F
  - SOULBLADE 169 F

- PLAYSTATION Occasions**
- PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F 799 F
- JOYPAD PSX 69 F
  - ALERTE ROUGE 199 F
  - AGILE WARRIOR 99 F
  - AIR COMBAT 99 F
  - AIR COMBAT 2 199 F
  - ACTUA SOCCER 99 F
  - ADIDAS POWER SOCCER 99 F
  - ADIDAS POWER SOCCER 2 199 F
  - ADVENTURE OF LOMAX 199 F
  - AGILE WARRIOR 99 F
  - ANDRETTI RACING 199 F
  - AREA 51 199 F
  - ASSAULT RIGS 99 F
  - ALIEN TRILOGY 149 F
  - A IV EVOLUTION 199 F
  - ALONE IN THE DARK 99 F
  - ASSAULT RIGS 99 F
  - BURNING ROAD 149 F
  - BATMAN FORERER 199 F
  - BLOODY ROAR 249 F
  - BREAK POINT 149 F
  - BUST AND MOVE 2 149 F
  - BUBSY 3D 249 F
  - COMMAND AND CONQUER 129 F



- Playstation**
- COLONY WARS 249 F
  - CYBERSLEED 99 F
  - CASPER 199 F
  - CHEESY 149 F
  - CONTRA 199 F
  - COOLBOARDER 149 F
  - CRASH BANDICOOT 149 F
  - CRUSADER NO REMORSE 199 F
  - CHRONICLE OF THE SWORD 199 F
  - DESTRUCTION DERBY 2 149 F
  - DAVIS CUP 199 F
  - DESCENT 99 F
  - DIE HARD TRILOGY 129 F
  - DARK FORCES STAR WARS 199 F
  - DARK STALKERS 199 F
  - DEFCON 5 99 F
  - DISCWORLD 99 F
  - DISRUPTOR 199 F
  - DOOM 149 F
  - DRAGON HEART 199 F
  - CASTLEVANIA 249 F
  - EXHUMED 199 F
  - EXPLOSIVE RACING 249 F
  - EPIDEMIC 149 F
  - EXCALIBUR 199 F
  - EXTREME PINBALL 149 F
  - FIFA SOCCER 96 69 F
  - FADE TO BLACK 99 F
  - FIFA SOCCER 97 99 F
  - FIFA SOCCER 98 249 F
  - FORMULA ONE 97 249 F
  - FINAL FANTASY VII 249 F
  - FIRE STORM 99 F
  - FIRE AND KLAW 149 F
  - FIGHTING FORCE 249 F
  - FINAL DOOM 199 F
  - GEX 149 F
  - G POLICE 249 F
  - GOAL STORM 99 F
  - GUNSHIP 149 F
  - HERCULE 249 F
  - HI-OCTANE 69 F
  - HEXEN 199 F
  - INDEPENDANCE DAY 199 F
  - IRON AND BLOOD 149 F
  - ISS PRO 199 F
  - IN THE ZONE 99 F
  - JET RIDER 149 F
  - JOHNNY BAZOOKATONE 99 F
  - JONAH LOMU RUGBY 199 F
  - JURASSIC PARK 2 199 F
  - JUMPING FLASH 99 F
  - JUMPING FLASH 2 199 F
  - KILEAK THE BLOOD 99 F
  - KING'S FIELD 2 149 F
  - L' ODYSSEE D' ABE 249 F
  - LOADED 99 F
  - RE-LOADED 199 F
  - LEGACY OF KAIN 99 F
  - LONE SOLDIER 99 F
  - LOST VICKING 2 249 F
  - MAGIC CARPET 99 F
  - MICKEY WILD ADVENTURE 149 F
  - MICROMACHINES V3 129 F
  - MORTAL KOMBAT 3 99 F
  - MOTOR TOON 2 199 F
  - MDK 199 F
  - MOTORACER 249 F
  - NBA LIVE 97 149 F
  - NEED FOR SPEED 2 199 F
  - NBA JAM T.E 99 F
  - NOVA STORM 99 F
  - NHL FACE OFF 99 F
  - OVERBLOOD 149 F
  - ONSIDE SOCCER 199 F
  - ODDORLD 249 F
  - PARAPPA THE RAPPER 199 F
  - PANDEMONIUM 2 249 F
  - POWER SERVE 149 F
  - PRIMAL RAGE 149 F
  - PETE SAMPRAS 199 F
  - RALLY CROSS 199 F
  - RIOD 149 F
  - RAPID RACER 199 F
  - FORMULA ONE 99 F
  - RETURN FIRE 149 F
  - RESIDENT EVIL 199 F
  - RAGING SKIES 199 F
  - 2XTREME GAMES 199 F
  - SHELL SHOCK 99 F
  - SPACE HULK 149 F
  - STAR GLADIATOR 149 F
  - SENNA KART DUEL 199 F
  - SUIKODEN 149 F
  - STREET FIGHTER ALPHA 2 149 F
  - STREET FIGHTER EX 199 F
  - SPOT GOES TO HOLLYWOOD 149 F
  - STAR FIGHTER 3000 149 F
  - SAMOURAI SHODOWN 199 F
  - SPACE JAM 149 F
  - SPACE HULK 149 F
  - SPIDER 149 F
  - THE D 99 F
  - TOSHINDEN 2 149 F
  - TEKKEN 2 149 F
  - TOMB RAIDER 2 249 F
  - TOCA TOURING CAR 249 F
  - VANDAL HEARTS 149 F
  - WING OVER 199 F
  - WARHAMMER 149 F
  - WARCRAFT 2 249 F
  - WING COMMANDER 4 149 F
  - V RALLY 249 F
- Pour d'autres titres, nous consulter



### Megadrive

- CONS. MEGADRIVE 179 F**
- JOYPAD D'ORIGINE 39 F
  - SONIC 39 F
  - SPACE HARRIER 2 69 F
  - HANG ON 69 F
  - COOL SPOT 69 F
  - JAMES POND 2 69 F
  - FIFA SOCCER 69 F
  - TAZ MANIA 99 F
  - RISE OF THE ROBOT 99 F
  - TERMINATOR 2 69 F
  - SONIC 2 69 F
  - ECCOTHEDOLPHINZ 69 F
  - ETERNALCHAMPION 99 F
  - FLASHBACK 69 F
  - SPIROU 69 F
  - SONIC & KNUCLES 99 F
  - MIR NUTZ 99 F
  - LE ROI LION 99 F
  - URBAN STRIKE 99 F
  - LAND STALKER 99 F
  - VIRTUA RACING 149 F

### Super Nintendo

- CONS. SUPER NIN 198 F**
- JOYPAD D'ORIGINE 59 F
  - STARVING 59 F
  - STREET FIGHTER 2 59 F
  - JURASSIC PARK 99 F
  - MORTAL KOMBAT 99 F
  - STARWARS 99 F
  - PILOT WINGS 99 F
  - COOL SPOT 59 F
  - TINY TOON 59 F
  - AXELAY 59 F
  - MORTALKOMBAT2 99 F
  - SIMCITY 99 F
  - FZERO 99 F
  - EARTHWORMJIM2 99 F
  - ZELDA 99 F
  - FLASHBACK 99 F
  - LEROLION 149 F
  - ILLUSIONOFTIME 149 F
  - SECRET OF MANA 149 F
  - DONKEY KONG 3 299 F

### Game Gear

- GAME GEAR + COLUMNS 299 F**
- SONIC 69 F
  - PUTT AND PUTTER 69 F
  - DEVILISH 69 F
  - AERIAL ASSAULT 69 F
  - G-LOC AIR BATTLE 69 F
  - KICK OFF 69 F
  - ECCO LE DOFFIN 2 99 F
  - AXE BATTLER 99 F
  - TERMINATOR 99 F
  - BATMAN RETURNS 99 F
  - WIMBLEDON 99 F
  - WONDERBOY 99 F

### Game Boy

- GAME BOY POCKET NF 349 F**  
**GAME BOY + TETRIS 179 F**
- MARIO LAND 69 F
  - GREMLINS 2 69 F
  - ROBOCOP 69 F
  - DUCKTALES 69 F
  - FORTRESS OF FEAR 99 F
  - MARIO LAND 2 99 F
  - KIRBY DREAM LAND 99 F
  - MEGAMAN 2 99 F
  - ZELDA 129 F
  - EARTH WORM JIM 129 F
  - DONKEY KONG 129 F



Les meilleurs jeux venus

# Over the World

**O**n a bien failli attendre ! Initialement prévu pour le 25 décembre 1997, Parasite Eve pointe le bout de son nez après trois mois de retard. Mais on est disposé à lui pardonner vu toutes les bonnes choses qu'il nous amène. Détail rare dans l'univers des jeux vidéo, ce titre est l'adaptation d'une nouvelle de « science-fiction/horreur » éponyme écrite par Hideaki Sena, qui fut un best-seller au Japon. L'histoire, étrange et passionnante, se déroule de nos jours, et démarre plus précisément le 25 décembre 1997... À l'Opéra, lors d'une représentation, le



L'écran de « Status » d'Aya est en tout point semblable à celui d'un RPG de chez Square.

public et les artistes prennent feu subitement, et sans raison apparente, sous les yeux d'Aya, l'héroïne. Seules cette dernière et la jeune cantatrice Melissa Pearce sont épargnées par ce phénomè-



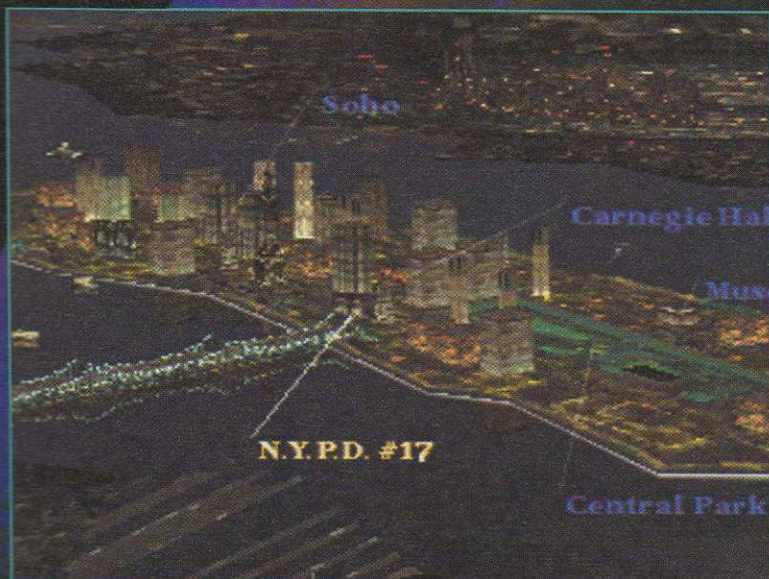
Cette rencontre avec Eve, dans Central Park, vous laissera un souvenir impérissable. Le combat dans le fiacre est un des moments forts du jeu...

ne. Mais bientôt, le corps de la cantatrice commence à se transformer de façon monstrueuse sous les yeux médusés de

notre héroïne. Responsable présumée du massacre, l'entité étrangement féminine prend les traits d'Eve, celle qui doit

# Parasite Eve

PlayStation

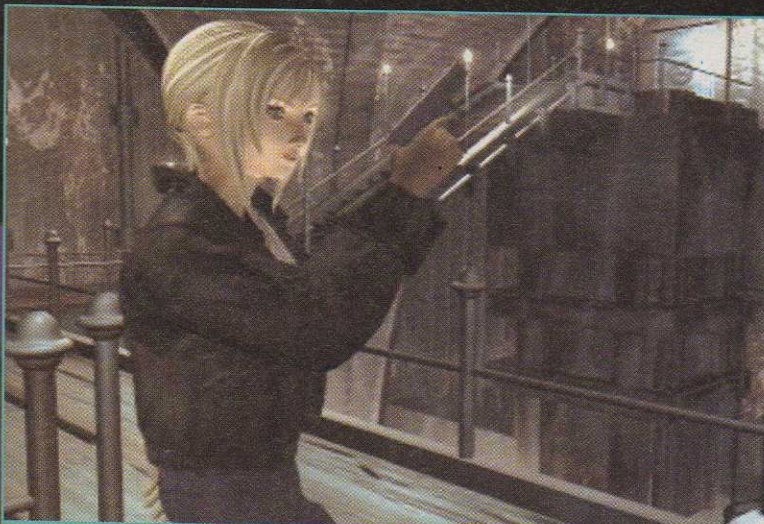


New York by night ! La carte en 3D qui représente toute la baie de « Big Apple » vous affiche progressivement de nouveaux lieux à explorer.

## Des décors grandioses

À l'instar de Final Fantasy VII, vous évoluerez dans des décors d'une beauté incroyable : détaillés, colorés, d'une profondeur incomparable... Là encore, on se prend à lâcher le paddle pour admirer l'éclairage d'une pièce ou scruter les proportions d'une statue. Certes, ce ne sont que des images « fixes », mais leur perfection est pour l'heure hors d'atteinte de la 3D temps réel.





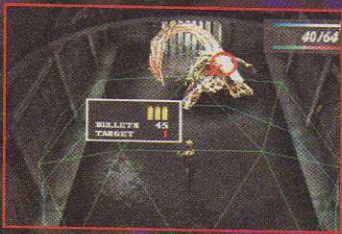
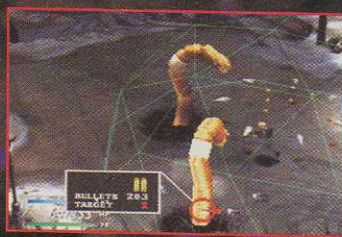
L'héroïne, Aya Brea, est le nouveau bébé de Tetsuya Nomura, le designer des personnages de FF VII. On aime ou on déteste...



L'aura solaire autour d'Aya est le résultat d'un « sort » de soins. Des pouvoirs similaires aux « magies » des RPG vous sont conférés par la maîtrise de vos mytochondries.

## Combat : Gunfight !

Pour une fois, les combats sont entièrement interactifs, tout en restant dans la « mouvance RPG ». Vous dirigez Aya au milieu des monstres, en tâchant d'éviter leurs attaques. Lorsque votre barre d'action est remplie, vous pouvez utiliser un objet, un pouvoir (soins, scan, bouclier...), ou bien simplement canarder les adversaires qui se trouvent dans la zone marquée par un dôme. Ceux situés à l'extérieur sont hors de portée de votre arme, mais rien ne vous empêche de tenter le coup. Le fait qu'il faille sans cesse esquiver les rayons et frappes font de chaque combat une séquence d'arcade. Il est vrai qu'on ne dirige qu'un seul personnage, mais sur ce coup-là, chapeau monsieur Square !



régner sur un monde nouveau, et dont les mytochondries (qui vivent à l'intérieur de nos cellules et leur fournissent l'énergie nécessaire à la vie) seront les véritables maîtres de demain. Sans plus réfléchir, Aya saisit son arme de poing et fait son devoir de flic : elle se lance à la poursuite d'Eve. L'aventure peut alors commencer.

Vous incarnez donc Aya, une femme-flic orpheline depuis l'accident qui coûta la vie à sa mère. Vous faites équipe avec Daniel, un black expérimenté qui vous aime comme sa fille. C'est la première fois que vous assistez à un phénomène paranormal de ce genre. De retour au commissariat, quelque chose a changé en vous... Il vous faut absolument en savoir plus sur ces mytochondries, et sur cette Eve aux pouvoirs effrayants.



Suite à ses recherches, Maeda, le savant, conclut qu'Aya a un lien de parenté avec Eve...

Ne vous en faites pas trop, l'aventure étant plutôt linéaire, vous n'aurez pas besoin du flair de Sherlock Holmes pour mener à bien cette enquête. Du Musée d'Histoire naturelle à Central Park, en passant par les bas-fonds de Soho, le jeu vous guidera là où c'est nécessaire. Votre principale mission consiste à



Vous serez amené à combattre des boss impressionnants, tel ce cerbère qui n'était à la base qu'un simple chien policier.

### Cinématiques

Les scènes cinématiques sont tout simplement somptueuses ! L'équipe de Square USA chargée de la réalisation de ces séquences n'en est pas à son coup d'essai, puisque ses membres ont participé aux effets spéciaux de grands films, tels *Appollo 13*, *True Lies*, *Cliffhanger*, *Wolf* ou *Une journée en Enfer*... Ces scènes interviennent régulièrement dans le jeu pour notre plus grand plaisir. On y découvre l'étrange affrontement entre Aya et Melissa, qui se transforme en Eve, la mythique aïeule des parasites logées dans nos cellules. On y voit également les étonnantes transformations que subissent les animaux qui se dressent contre Aya, à l'image de ce rat métamorphosé en dangereux prédateur, ou cet étrange alligator mutant.



Le combat contre ce canidé tricéphale requiert beaucoup d'habileté et un bon stock de potions de soins.



Le système d'armement vous permet de bricoler vos armes pour les booster.

explorer les lieux, combattre des monstres (ou plutôt des animaux mutants), et collecter des renseignements pour comprendre le fonctionnement des mitochondries, afin d'enrayer leur rébellion et par là même sauver l'humanité !

Les scènes d'action, nombreuses, se déroulent en temps réel et de façon réaliste : vous évitez les attaques tout en shootant les ennemis. Vous disposez d'un arsenal impressionnant, ainsi que d'une pléthore d'équipements défensifs : gilets en Kevlar, veste en Spectra... Les séquences de recherche vous lancent à la poursuite d'Eve dans des labyrinthes plus ou moins tordus, tels les sentiers

### Parasite Eve

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SQUARESOFT

textes

JAPONAIS

genre

ACTION/AVENTURE

Réalisation.

Combats.

Cinématiques.

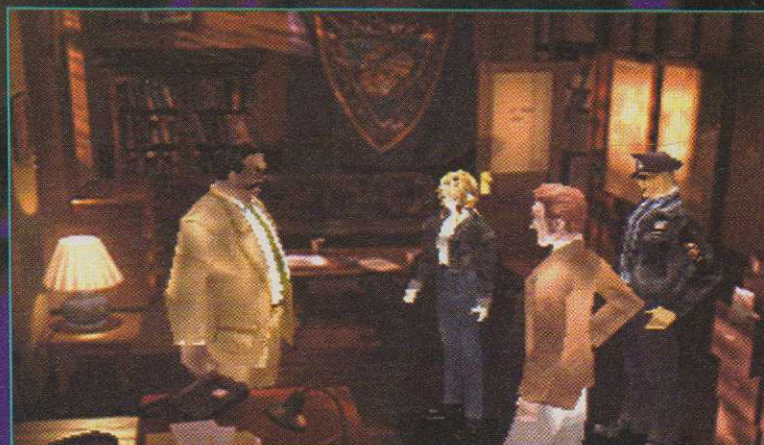
Endroits vides.

Longueurs dans la narration.

de Central Park. Enfin, la collecte de renseignements se traduit par des lignes de textes un peu monotones, et des dialogues peu engageants — mais l'action fait oublier ce petit défaut.

Malgré les délires du scénario, le cocktail est plutôt réussi, c'est pourquoi ce jeu ralliera les fans de FF VII, les accros de X-Files, les admirateurs de cinématiques ainsi que les amateurs de bons jeux tout court. Un petit mot peut-être sur la durée de vie qui semblera courte aux joueurs les plus acharnés...

Reyda



La partie enquête, qui contient beaucoup de bla-bla, est finalement le point noir du jeu. On s'ennuie, et pas une voix digitalisée ne vient en atténuer la morosité.



**FRIENDS, NEW YORK CAFE,  
PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...  
TOUTES LES SERIES CULTES SONT  
SUR LA CHAINE** **AB 1**



**AB1** une des 20  
chaînes du bouquet



DISPONIBLE AUSSI SUR  
**CANAL SATELLITE** ET LE CABLE  
NUMERIQUE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au  
**0.803.02.02.02**  
(1,09F TTC /min. partout en France)

# Over the World

Les meilleurs jeux venus

**E**nigma est un soft dont l'action rappelle Nightmare Creatures, mais auquel on a intégré une bonne dose de jeu d'aventure. La réalisation repose sur le

même concept 3D que Resident Evil (un concept initié par Infogrames dans Alone in the Dark il y a... heu... des années). En clair, cela signifie que seuls les personnages sont réalisés en 3D tandis que les décors sont en 2D. Ainsi, c'en est fini des gros et infâmes pixels caractérisant les univers intégralement 3D.



Un grand classique : le héros doit déplacer ces colonnes pour les disposer dans un ordre précis.



Les combats sont très proches du style Nightmare Creatures avec des Combos à l'arme blanche.

## Pour le plaisir des yeux

Le jeu vous propose d'incarner trois personnages dans autant de scénarios, qui se rejoignent à la fin. Quel que soit le personnage choisi, une scène cinéma-

# Enigma

PlayStation

## Les persos

À l'instar de Resident Evil, Enigma propose un système de scénarios parallèles, avec trois héros : une jeune anglaise bien sous tous les rapports, un pseudo samouraï japonais et un cow-boy américain comme on n'en fait plus. Ils enquêtent en différents points du globe tels les pyramides d'Égypte, les temples hindous... En raison de ces différences géographiques, les interactions entre les scénarios sont inexistantes, ou disons plutôt rares.

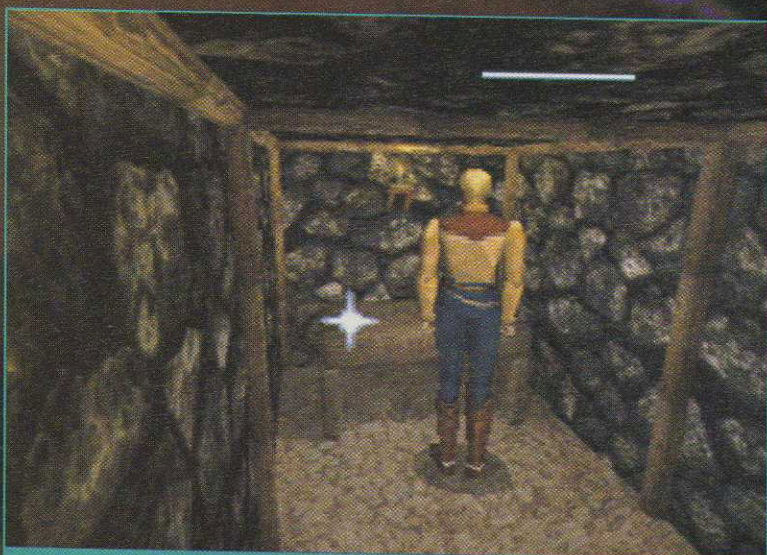


## Les décors

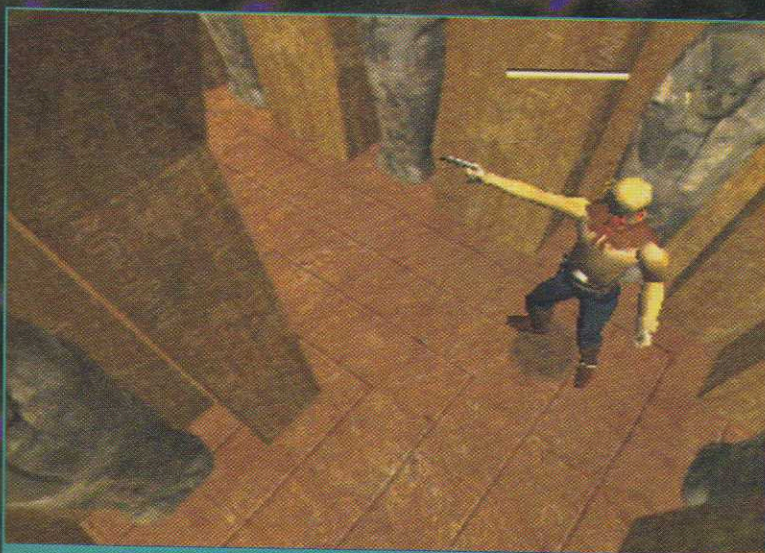




Les décors sont de superbe facture. Ici, l'éclairage semble donner du relief aux murs.



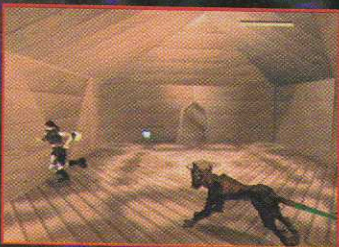
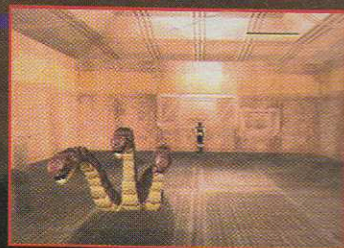
Les options à collecter sont mises en évidence par un scintillement.



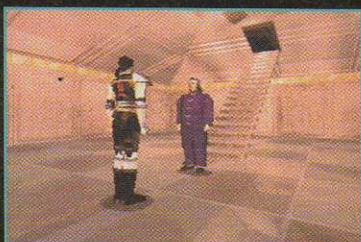
Comme dans Nightmare Creatures, les armes à feu sont plutôt rares.

## Les monstres

Parmi les monstres que vous rencontrerez, il y a des créatures mythologiques telles que le Cerbère, des momies, des hydres, et d'autres plus contemporaines à l'image des aliens et des mutants. À la tête de ces hordes cosmopolites, on trouve de puissants mages plus ou moins humains, en apparence.



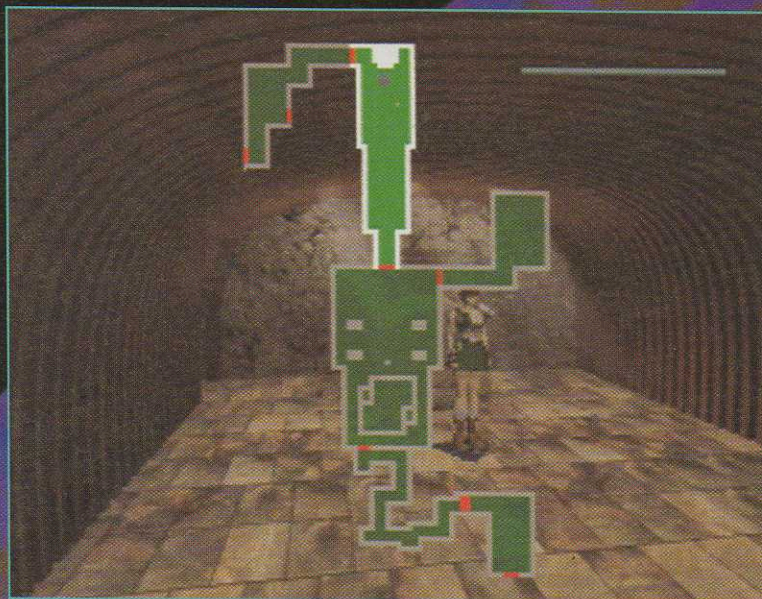
tique d'excellente qualité se charge de nous rappeler que l'action se situe aux alentours des années 1920. L'aventure vous emmènera à la découverte de chambres funéraires des pyramides égyptiennes, dans des temples perdus dans les jungles impénétrables d'Asie, ou encore dans des palais à l'architecture quelque peu onirique... Dans tous les cas, ces décors sont à tomber par terre et s'avèrent nettement plus agréables que ceux du commissariat de Raccoon City, par exemple. Tous ces sites sont gardés par des créatures antiques ou modernes — fantastiques dans tous les cas de figures. Curieusement, ces ennemis sont très bien animés, tandis que les mouvements des héros manquent singulièrement de souplesse.



De nombreux dialogues en japonais font évoluer le scénario. Quel dommage de passer à côté !



À gauche : oui ; à droite : non. Ayez tendance à positiver, ça marche pas mal.



Le jeu est doté d'un système « d'auto-mapping », loin d'être superflu, contrairement aux apparences.

# Enigma

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

KOEI

textes

JAPONAIS

genre

AVENTURE

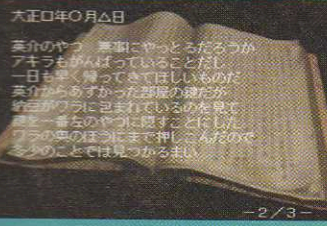
Décors en 2D  
FA-BU-LEUX.

L'environnement  
sonore.

L'animation des persos.  
Textes et dialogues en  
japonais.

Pour apprécier ce jeu à sa juste valeur, il est donc préférable d'attendre une version américaine ou européenne (à défaut de française), Enigma n'étant pas prévu sur nos plannings... pour le moment en tout cas. On vous tient au courant, si d'aventure cela évoluait dans le bon sens.

Wolfen



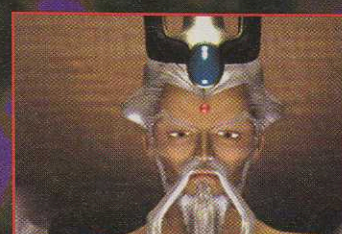
De nombreux indices sont censés vous aider.



Une gestion de l'inventaire somme toute assez classique.

## La cinématique

L'intro et les événements importants sont marqués par des séquences cinématiques de très bonne qualité.



Le style des combats est également assez proche de Nightmare Creatures, avec essentiellement des affrontements à l'arme blanche, au cours desquels il est possible d'exécuter d'intéressantes Combos. Bien que nettement moins nombreux, les monstres sont très résistants et les failles, dans leur technique de combat, peu aisées à découvrir. L'aspect aventure est lui aussi assez difficile, puisqu'il repose sur pas mal d'indices oraux ou écrits, incompréhensibles pour un Occidental, japonais oblige.

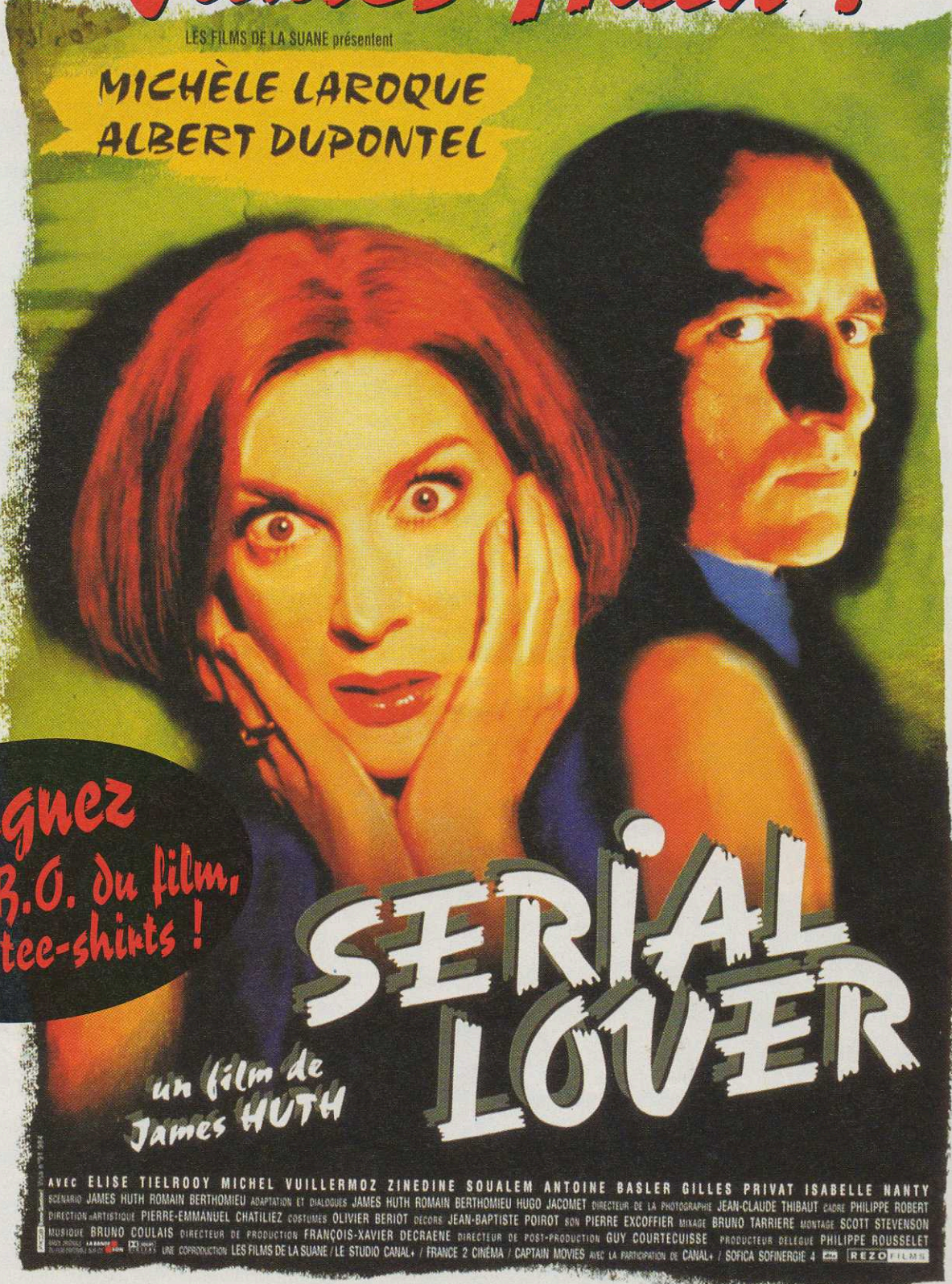
08 36 68 77 33

*A l'occasion de la sortie de son dernier film, passez une journée avec le réalisateur*

**James Huth !**

LES FILMS DE LA SUANE présentent

**MICHÈLE LARQUE  
ALBERT DUPONTEL**



**Gagnez**  
*aussi la B.O. du film,  
et des tee-shirts !*

**SERIAL  
LOVER**

*un film de  
James HUTH*

AVEC ELISE TIELROOY MICHEL VUILLERMOZ ZINEDINE SOUALEM ANTOINE BASLER GILLES PRIVAT ISABELLE WANTY  
SCENARIO JAMES HUTH ROMAIN BERTHOMIEU ADAPTATION ET DIALOGUES JAMES HUTH ROMAIN BERTHOMIEU HUGO JACOMET DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE JEAN-CLAUDE THIBAUT CADRE PHILIPPE ROBERT  
DIRECTION ARTISTIQUE PIERRE-EMMANUEL CHATILIEZ COSTUMES OLIVIER BERIOT DÉCORÉ JEAN-BAPTISTE POIROT SON PIERRE EXCOFFIER MIXAGE BRUNO TARRIERE MONTAGE SCOTT STEVENSON  
MUSIQUE BRUNO COULAIS DIRECTEUR DE PRODUCTION FRANÇOIS-XAVIER DEGRAENE DIRECTEUR DE POST-PRODUCTION GUY COURTECUISSÉ PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ PHILIPPE ROUSSELET  
UN FILM DE LA SUANE / LE STUDIO CANAL / FRANCE 2 CINÉMA / CAPTAIN MOVIES AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL+ / SOFICA SOFINERGIE 4

**Actuellement au cinéma**

# Over the World

Les meilleurs jeux venus

**S**i, dans ce monde envahi par les polygones, les textures, les Gouraud Shading et autres lissages, vous recherchez quelques pincées de bitmap, de 2D et de combats comme au bon vieux temps, ne cherchez plus : King of Fighters 97 est là pour vous satisfaire ! Quatrième volet de la saga King of Fighters, il reste fidèle à ses grands principes de base : deux équipes de trois personnages, choisis parmi les stars de SNK, s'affrontent à la régulière à grands renfort d'esquives ou de Furies. Chacun des épisodes précédents a apporté de nouveaux concepts, comme les super sauts, la course, les coups puissants pour se dégager



Voici le Power Charge de Terry qui permet d'enchaîner à l'infini avec un peu d'entraînement.

d'une parade forcée... Les combattants ont donc à leur disposition une tonne de mouvements. De plus, l'édition 97 vous permet d'aller encore plus loin en choisissant entre deux modes de contrôle. Premièrement, le mode Advanced, calqué sur KOF 96,



Selon que vous choisirez le mode Extra ou le mode Advanced, votre façon d'esquiver sera différente, ce qui vous amènera à repenser votre tactique.

vous permet de faire des roulades pour éviter les coups, de courir vers votre adversaire et d'exécuter des sauts à des hauteurs différentes. La souplesse relative de ce mode a été limitée puisque vous devez impérativement faire monter une jauge de puis-

sance pour stocker des compteurs. Compteurs qui permettent d'exprimer votre puissance par un super coup (oui, une Fury !). Vous pouvez également sacrifier un compteur pour vous mettre au Power Max, une sorte d'état temporaire qui décuple les

# The King of Fighters 97

Saturn



Andy est devenu le personnage le plus faible du jeu (snif !). N'essayez même pas ses Furies, elles sont ridicules !



Le célèbre « jet de poussière dans les yeux » de Yamazaki est devenu un coup spécial. Hélas, on peut l'enchaîner à l'infini...



Léona et Shizuru sont toutes deux dotées de nouveaux coups plutôt puissants !



Cette super Fury est une saisie de Benimaru qui, contrairement à Andy, est « montée de niveau » depuis le dernier King of Fighters.



Iori contre Kyo, super flammes solaires contre flamboiement lunaire... Il y a des héros qui mériteraient de prendre leur retraite !



quelques élus qui parviennent à enchaîner Fury sur Fury ! Car dans ce jeu, tout est fait pour qu'un débutant ne puisse absolument pas battre un joueur confirmé. Quand on a trouvé son maître, l'entraînement reste la seule solution ! Dommage que les programmeurs n'aient cependant pas tout prévu. Il est possible de réaliser



Joe charge sa barre d'énergie, privilège du mode Extra. Andy, en mode Advanced, fait une roulade arrière. À chacun, ses privilèges !

## The King of Fighters 97

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SNK

textes

ANGLAIS

genre

COMBAT

Comme l'arcade !  
Le mode Entraînement.  
Pas pour les petits joueurs !

Marre des Combos  
infinies qui cassent  
le jeu.

Certaines ziques  
pas top...

des enchaînements infinis dès lors qu'on connaît le jeu à fond. Ce n'est pas si grave car ils ne sont pas évidents à effectuer, mais cela nuit à l'équilibre du jeu à très haut niveau. Malgré cela, KOF 97 est un excellent jeu de baston en 2D, le seul qui ait réussi à faire de l'ombre à la saga des Street Fighter. C'est tout dire !

Reyda



Tous les personnages disponibles sont sur cet écran, classés par équipe.

# Over the World

## Les unités

Depuis le précédent volet, les types d'unités ont été multipliés par deux. Au nombre de vingt, on note en particulier l'arrivée d'unités d'hommes-oiseaux, de lanciers... Il est désormais possible de mixer deux unités différentes au sein d'une même armée. Et comme dans le premier épisode, certaines se révèlent plus ou moins efficaces contre un type d'ennemi particulier. Ainsi, les lanciers placés en réception de charge ont toutes les chances de faire un massacre parmi les premiers rangs de la cavalerie. En revanche, des archers ne pèseront pas bien lourd devant une charge de cavaliers en armure.



Le deuxième épisode de la saga Dragon Force n'évolue pas énormément pas rapport au premier volet. Le concept de ce RPG tactique reste identique : réunir sous la même bannière tous les royaumes en imposant, par l'épée, votre noble cause. Ce n'est qu'une fois vaincu sur le champ de bataille, que l'ennemi réalise son erreur et la justesse de votre cause.



Les déplacements s'effectuent sur cette vue d'ensemble du monde de Dragon Force.

Concrètement, le jeu se déroule en deux phases : les manœuvres militaires et la politique. Durant la première phase, vous constituez des armées de une à cinq unités, chacune menée par un général.

Après l'assignation des objectifs, vous assistez aux déplacements des différentes armées sur une carte du monde. Lorsqu'une armée arrive au pied d'un château ennemi, la bataille s'engage.

# Dragon Force 2

Saturn



On peut désormais composer des unités avec deux types de soldats. Ici des voleurs soutenus par des archers.

La résolution des combats respecte le nombre de soldats effectif, c'est-à-dire qu'une armée de cent hommes sera représentée à l'écran par cent sprites de soldats. Le combat

se déroule en temps réel et vous pouvez modifier à tout moment les ordres en fonction de l'évolution de la bataille. Durant la phase politique, la seconde,



Seul contre 85 ennemis, ce général submergé a toutes les chances d'en tuer une cinquantaine avant d'opérer un repli.

vous récompensez les généraux qui se sont distingués en combat. L'expérience acquise leur permet alors d'augmenter leur unité d'une dizaine d'hommes.

C'est également à ce moment que vous pouvez fortifier vos châteaux ou tenter de convaincre les généraux prisonniers de rejoindre vos rangs.





Les généraux méritants sont récompensés par l'attribution de distinctions.



Les assauts sont sanglants et se terminent souvent par l'extermination de l'un des belligérents.



Les sorts de magie sont l'apanage des généraux. Certains sorts affectent les armées, d'autres les leaders...



Surveillez le moral des généraux afin d'en tirer le meilleur en combat.

ment du jeu ne change pas ou peu, ce second épisode conserve également les mêmes défauts. En revanche, l'option diplomatique présente dans le premier

volet (et qui n'avait aucun effet), a disparu. On aurait pu penser, au contraire, que cet aspect des choses aurait été amélioré pour rendre un peu plus cohérent le déroulement du jeu. De même, les généraux sont encore trop puissants par rapport aux troupes de base. Il n'est pas rare de voir un général (allié ou ennemi) massacrer à lui seul cinquante soldats adverses. Autrement dit, les soldats ne sont que de la vulgaire chair à canon. Ajoutons que le recrutement des troupes fraîches est trop aisé. Bien que ce jeu ne soit pas ce qui se fait

# Dragon Force 2

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SEGA

textes

JAPONAIS

genre

RPG TACTIQUE

Aussi prenant que le premier.

Accessible malgré les textes japonais.

Aspect tactique limité.

de mieux sur un plan technique, il n'en demeure pas moins très captivant, et ce malgré la facilité qui le caractérise.

Wolfen

## On prend les mêmes...

Fort heureusement, à deux ou trois détails près, l'interface demeure strictement identique, offrant ainsi la possibilité de se dépêtrer des menus japs, pour peu que l'on se soit essayé à la version française du premier volet. Si le déroule-

## Manga

À l'instar du premier volet, l'intrigue progresse au fil des phases de « politique ». Les généraux ennemis, vaincus ou prisonniers, ont souvent d'importantes informations à vous transmettre. Ces entretiens que l'on peut qualifier d'événements sont marqués par des images fixes, très axées manga. Les événements plus importants sont mis en valeur par des séquences de DA.



# Over the World

Les meilleurs jeux venus



Refrein connu : l'intro est une nouvelle fois superbe et permet de contempler un ennemi de toujours.

**D**ans l'histoire des jeux vidéo, il y a les shoot'em up et les shoot'em up... « cultes ». Et dans cette dernière catégorie, il existe encore une série que je considère comment étant la plus grande jamais créée : les Darius ! Je sais, certains me diront que c'est R.Type ; d'autres comme Bubu et Leflou préféreront Raiden. Mais bon, l'avis de Leflou, qui voit tellement flou qu'il en a confondu G-Darius et Gradius sur ma base de données perso (voir le test de Yoshi's Story dans le dernier numéro de PO), j'en pense qu'il devrait faire un tour chez Afflelou, Leflou !

## Aquarius Darius delirius

G-Darius est le premier de la série à être réalisé en 3D, selon la même technique que pour RayStorm ou Einhander : une jouabilité 2D, mais des ennemis et des décors en 3D.

Ce qui a fait, par le passé, la force de cette série est le nombre de niveaux que chacun de ses jeux comportait. En effet, à la fin de chaque stage, le joueur avait le choix parmi deux niveaux, et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu. On recommandait donc le soft pour voir les niveaux qui n'avaient pas été visités. Dans ce dernier opus sur PlayStation, cette démultipliation a été gardée et même renforcée.

Ainsi, au milieu des stages, vous avez le choix entre les parties hautes et basses du niveau ; ce qui influe, non seulement sur le décor du level, mais aussi sur le boss de fin, qui développera des

attaques différentes, selon l'endroit par où vous êtes passé. De même, d'autres subtilités ont été ajoutées comme les



Au milieu du stage, vous avez le choix entre sa partie haute ou basse, ce qui multiplie encore les niveaux.

# G-Darius

PlayStation

## Des boss en délire

Dans la série des Darius, les boss sont tous des créatures marines robotisées. Ce qui laisse la place à pas mal de délires.





## Des intermédiaires coriaces

Il n'y a pas que les boss qui sont impressionnants ; il y a aussi les intermédiaires (de boss) qui donnent du fil à retordre. Mais heureusement, ils présentent l'immense avantage (pour le joueur) de pouvoir être capturés.



bulles violettes, qui permettent la capture d'un ennemi standard ou même d'un boss intermédiaire. Cet ennemi vous suivra alors comme un petit chien et vous aidera à vous frayer un chemin en tirant sur les autres adversaires. Par ailleurs, vous pouvez toujours utiliser cet adversaire captif en appuyant sur R1. Vous exploitez alors son énergie pour créer un gros blast à la R.Type, qui nettoie l'écran et peut aussi contrer les blasts ennemis du même type et les retourner à l'envoyeur.

Concernant le système de tir, il n'a pas changé : vous devez toujours glaner des bulles rouges, vertes ou bleues, pour augmenter dans l'ordre votre tir, vos missiles, et votre bouclier protecteur. Au final, G-Darius se positionne comme le shoot'em up de référence sur PlayStation, qui souffrait jusqu'à présent d'un gros manque en la matière, malgré les Raiden, RayStorm ou autres Einhander.

## G-Wonderius



Dans le niveau Gamma, vous pouvez contrer, en un coup, quatre blasts du boss. Voici le résultat. Impressionnant, non ?



Quand vous avez capturé un boss intermédiaire, vous pouvez faire des manips « à la Sreet », genre Boulette, Dragon ou Yoga Flame.



Ici, le dragon est en arrière-plan pour faire beau, pas pour faire mal.



Taito invente les shoot'em up diagonaux ! La maniabilité du vaisseau n'en souffre pas.

# G-Darius

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

TAITO

textes

ANGLAIS

genre

SHOOT'EM UP

La démultiplication des niveaux.

Contrer les blasts ennemis.

Les captures.

Le vaisseau est un poil trop lent.

# Over the World

Tout comme King of Fighters (présenté dans les OTW, p. 62), Vampire Savior est un jeu de combat issu d'une longue lignée, puisqu'il s'agit du troisième volet de la série « Vampire/Darkstalker ». Son principal point fort réside à l'époque dans l'animation, irréprochable et proche d'un dessin animé. Dans cette version, cela se voit moins, mais l'animation reste plutôt détaillée dans son ensemble. En fait, la grande originalité concerne les personnages, très singuliers et loin des standards habituels : vampire, succube, momie, loup-garou, yéti, monstre de Frankenstein ou créature du

lagon ; ils sont vraiment uniques et semblent sortis d'un film de la « Hammer » des années 60. Leur apparence influe



Le « Dark Force » permet d'ouvrir une faille dimensionnelle qui accroît vos pouvoirs.



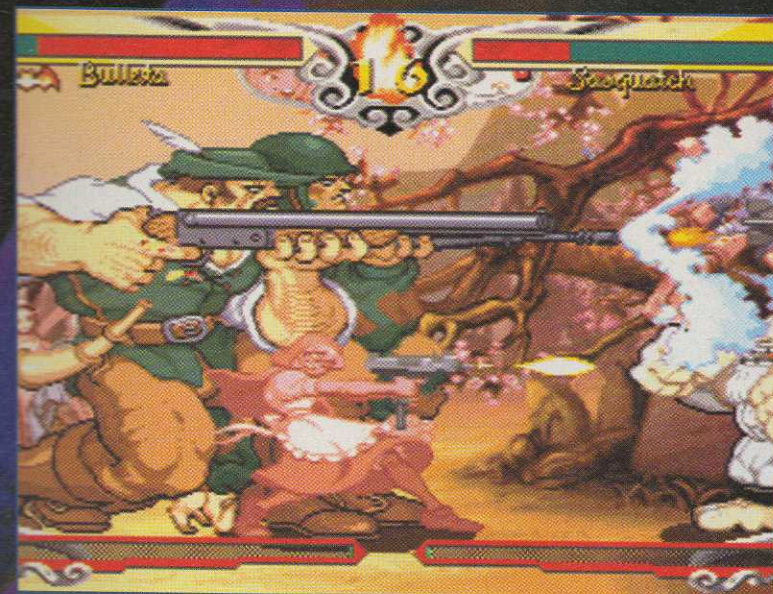
Felicia appelle ses petites amies à la rescousse. Mignon mais meurtrier !



Aulbath se prend pour Parappa, car il est sous l'emprise du super coup de Lilith. À vous de presser les boutons en rythme !

# Vampire Savior

Saturn



Bulletta, pauvre petit chaperon rouge égaré dans ce monde de brutes, est en fait une lolita destructrice.



L'ancien Garon s'obtient en validant, avec L + R, les trois Punch ou les trois Kick. Il clignote et son Dragon Canon est différent.

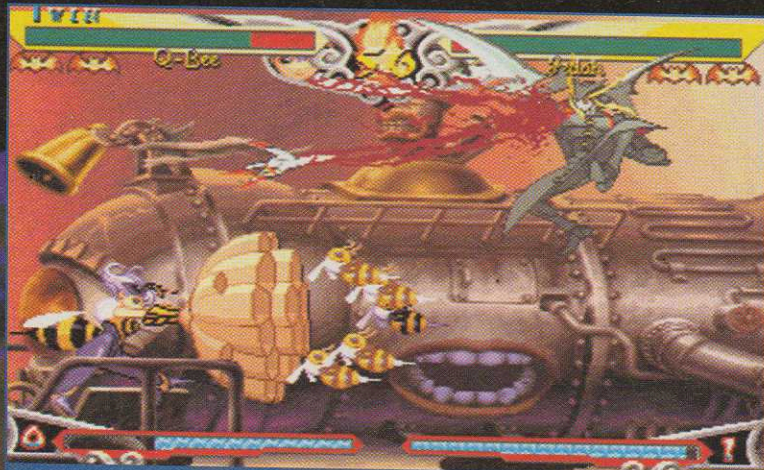
sur leur style de combat puisqu'ils sortent des coups tordus et des Combos délirantes. Ainsi, Aulbath (Rikuo en VF) peut emprunter la forme de n'importe quelle créature aquatique et vous frapper d'une pince de crabe ou d'épines

d'oursin, tandis que Demitri, le vampire, peut vous vider de votre sang en un clin d'œil. Les combats sont donc délirants à regarder, comme à jouer, et donnent lieu à un festival de coups violents et d'humour absurde, hélas assez confus...



## Original mais complexe

Car le problème vient de là : les personnages sont tellement uniques qu'on se prend souvent des coups imprévisibles ! Comment deviner qu'Anakaris la momie peut sortir de l'écran pour réapparaître de l'autre côté, dans votre dos ? À cela, une seule solution, comme pour KOF 97 : l'entraînement. Il faut jouer souvent et régulièrement pour espérer battre meilleur que soi. Mais cela risque de dégoûter les nouveaux venus (et ce malgré la possibilité de choisir une « garde



Q Bee, abeille guerrière, est aux prises avec Jedah, représentant des enfers.

automatique ». D'autant plus que la maniabilité est hélas plutôt étudiée pour les pros, sans fioritures, avec des coups proprement insortables pour les novices. Malgré cela ces derniers s'amuseront comme des petits fous à sucer le sang de leur adversaire ou le découper en rondelles !

Les gros fans de l'arcade seront pour

leur part comblés : cette conversion est très similaire à la borne, exception faite de la fadeur relative des musiques (qui ne sont pas issues du CD mais générées par la console). Bref, la promesse est tenue : Vampire Savior est rapide, fluide, sans temps mort, ni chargement.

Reyda



Pour accroître la puissance des coups spéciaux, exécutez-les en pressant deux boutons simultanément.

## Le plus de la version Saturn !

Trois personnages supplémentaires sont disponibles.

Donovan, le chasseur de monstres issu de Vampire

Hunter, est remis en lice pour notre bonheur. Pyron et Phobos (Huitzill en VF), les boss du premier volet de Vampire sont également au rendez-vous — ce qui porte le

nombre des personnages à dix-huit.

Un nouveau système de récupération de points de vie, similaire à la série des X-Men VS

Street Fighter, a également fait son apparition pour rendre les combats plus palpitants.



# SUNRISE

14, rue des Messageries - 75010 Paris **IMPORT**

**LE SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT**

PLAYSTATION	SATURN
PARASITE EVE - JAP	RAYEARTH - US
TEKKEN 3 - JAP	KOF 97 - JAP
SAGA FRONTIER - US	DRACULA X - JAP
SOUKAIGI - JAP	HOUSE OF THE DEAD - JAP
BRAVE PROVE - JAP	DRAGON FORCE 2 - JAP
TAIL CONCERTO - JAP	SAKURA WARS 2 - JAP
DARIUS G - JAP	VAMPIRE SAVIOR - JAP
THUNDERFORCE V - JAP	SAVAKI - JAP
LUNAR - JAP	ROBOT TAISEN F Part 2
DEAD OR ALIVE - US	SHINNING FORCE 3 Part 2
KOF 97 - JAP	GUN GRIFFON 2...
BREATH OF FIRE 3 - US	

**NEO-GEO CD CART.**

BLAZING STAR  
METAL SLUG 2  
LAST BLADE CD

**ET BIEN SUR, FATAL FURY REAL BOUT 2 CART !!!!!**

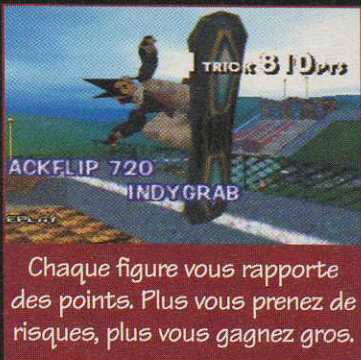
**ET AUSSI : GARAGE KIT GUIDES JAP/US PORTE-CLEF...**

**V HORAIRES : P 10 H / 19 H G NON STOP !**

**TEL : 01.47 70 27 04** E-mail : sunrise@magic.fr

# Over the World

**A**près le très bon 1080° (présenté dans les Over the World du PO n° 85), voici Airboarder 64, un nouveau jeu de glisse. Mais nous sommes loin, très loin des pistes enneigées... Airboarder vous place en milieu urbain, sur des pistes de skates spécialement prévues pour effectuer des figures. À l'instar du film Retour vers le futur II, on pilote un skate « sur coussin d'air » ; une idée sympathique et plutôt bien rendue par des bruitages appropriés. Une pléiade d'options vous permet en outre de participer à une compétition, de vous essayer au Time Trial



Chaque figure vous rapporte des points. Plus vous prenez de risques, plus vous gagnez gros.

ou encore d'épater la galerie en accomplissant le maximum de figures. Comme la grande majorité des jeux N64, Airboarder réserve quelques surprises, du genre :



Le fantôme des skaters : exécuter des figures dans la maison familiale, sans casser les vases !

surfeurs cachés, planches bonus et autres circuits en rab.

### Simple et fun

La prise en main immédiate et la jouabilité instinctive d'Airboarder permettent de s'amuser rapidement. Pas besoin d'un entraînement intensif de plusieurs heures avant de réaliser des flips arrière ou avant, des vrilles et tout le tralala ! Mais cette facilité n'empêche pas pour autant au jeu

## Airboarder 64

date et lieu de sortie

**DISPONIBLE JAPON**

éditeur

**HUMAN**

textes

**JAPONAIS**

genre

**SURF DES AIRS**

Prise en main facile.  
Décors variés.

On décroche rapidement d'une partie.

# Airboarder 64

Nintendo 64

d'offrir un nombre conséquent de figures. On pourra certes lui reprocher l'absence d'adversaires pendant les parties, qui semblent bien mornes : le joueur est vraiment seul dans ces grandes pistes toutes en 3D. C'est

un détail, mais qui fait que l'on a rarement envie d'enchaîner plus de trois parties d'affilée. Un jeu à jouer entre amis donc...

Leflou



Dans les rues de la ville, attention aux voitures et autres camions.



Un petit saut et une figure au-dessus d'une fontaine. Chouette le skate ne craint pas l'eau !

# Over the World

Les meilleurs jeux étrange

## Rebus

machine
PLAYSTATION
éditeur
ATLUS
texte
JAPONAIS

**R**ebus est un RPG tactique dans la lignée de l'excellent Vandal Hearts. Malheureusement, la réalisation est loin d'être du même niveau. Les personnages, d'une taille minuscule, ne sont pas att-



chants (pas plus d'ailleurs que leur portrait illustrant les fastidieux dialogues). Sur le champ de bataille, on a un mal fou à discerner le relief ; un détail qui se traduit par de grossières erreurs de placements. L'interface, quant à elle, est inédite, mais rend son assimilation délicate pour un joueur occidental. Cela étant, il est possible que la profondeur des deux scénarios incite à aller plus en avant. Pour finir sur une note positive, ce jeu est doté d'une petite innovation qui



mériterait d'être reprise par les futurs développeurs de softs semblables : un mode de jeu offre la possibilité de s'affronter à deux joueurs au cours de mini scénarios... Mais à part ce détail, Rebus est sans conteste destiné à finir au rebut !

Wolfen

## Rampage World Tour

machine
NINTENDO 64
éditeur
MIDWAY
texte
ANGLAIS

**A**dapté de la borne d'arcade, Rampage World Tour est le jeu défouloir par excellence ! Une centaine de niveaux composés de dizaines de buildings à écraser, de civils à avaler et de militaires à exploser. On y joue à plusieurs, une partie de temps en temps.



Le genre de titre idéal à partager avec des amis, pas spécialistes de jeux vidéo. On passe un bon moment, une grosse demi-heure avant de se lasser... Rampage n'est pas franchement une bombe, mais on le ressort avec plaisir, de temps en temps.

Leflou

## Twinbee RPG

machine
PLAYSTATION
éditeur
KONAMI
texte
JAPONAIS

**T**winbee est, à la base, un vieux shoot d'arcade, qui a ses fans au Japon. D'ailleurs, ses personnages sont un petit peu l'emblème de Konami. Ce qui explique que plusieurs jeux originaux (tir, plateforme...) sur le monde de Twinbee sont



déjà sortis ; il ne manquait plus qu'un RPG. Réalisé en 3D, dans un monde coloré et très mignon, il ne devrait pourtant plaire qu'aux plus jeunes. Le système de combat simpliste (qui rappelle Mario RPG) n'offre que peu de possibilités, et les monstres que vous affrontez ont l'apparence de fruits et légumes... Un titre hélas anecdotique, qui ne fait pas le poids face aux sorties récentes sur PlayStation.

Reyda

**Exclusif : les plans complets !**

# DIDDY KONG RACING

dans **64-PLAYER**

**DIDDY KONG RACING**  
Les plans complets

**VOSHI'S STORY**  
La solution exclusive !

**LYLAT WARS**  
Le guide complet

CADEAU La carte magique Vol. 3

**Chez tous les marchands de journaux !**

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA



## GRAND CONCOURS BRAIN DRAIN DES CENTAINES DE JEUX A GAGNER !!!

**BAN  
DAI**



VENEZ **JOUER ET GAGNER** LE JEU "**BRAIN DRAIN**"  
**SUR GAME BOY** DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES  
DU 15 AU 31 MAI 1998. 1 JEU A GAGNER CHAQUE JOUR ET  
DANS CHAQUE MAGASIN SCORE-GAMES!

VOUS POUVEZ EGALEMENT JOUER ET GAGNER PAR MINITEL,  
**3615 SCOREGAMES** DU 1ER AU 31 MAI 1998.

**REMPLEZ LE BULLETIN DE PARTICIPATION**  
CI-DESSOUS POUR JOUER ET PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT ET  
GAGNER **UNE CONSOLE NINTENDO 64 !!!**

MINITEL : 2,23F/mn

### POUR JOUER

REMPLEZ ET DECOUPEZ CE BULLETIN,  
REMETTEZ LE A UN VENDEUR ET TENTEZ VOTRE  
CHANCE AU JEU, SI VOUS EFFECTUEZ LE MEILLEUR  
SCORE DE LA JOURNEE, VOUS REMPORTEREZ LE  
JEU BRAIN DRAIN.

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

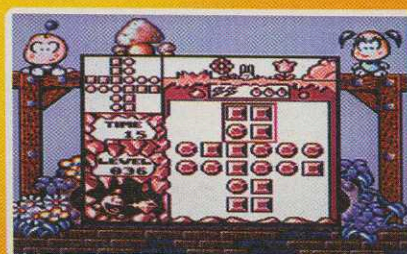
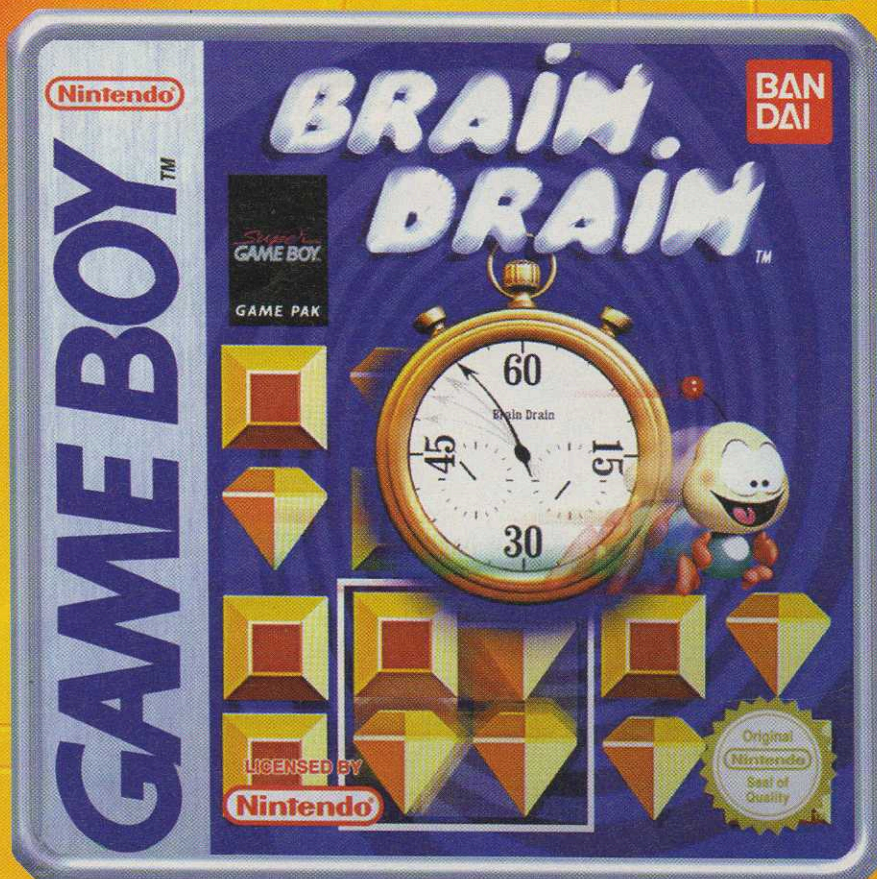
CODE POSTAL : .....VILLE : .....

CONSOLE POSSÉDÉE : .....

A REMPLIR PAR LE VENDEUR SCORE-GAMES.

SCORE AU JEU BRAIN DRAIN :

GRACE A CE BULLETIN, VOUS POUVEZ  
AUSSI PARTICIPER AU TIRAGE AU SORT  
ET **GAGNER UNE NINTENDO 64**





**NOS ADRESSES**

**ST LAZARE**  
6 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.cial 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.cial Art de Vivre Niv.1  
78630 ORGEVAL  
Tél : 01 39 08 11 60

**CORBEIL (91)**  
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE  
Tél : 01 60 86 28 28

**LA DEFENSE (92)**  
C. cial Les Quatres Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13

**BOULOGNE (92)**  
60, 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.cial Parinor - Niv. 1  
93606 AULNAY SOUS BOIS  
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**  
63 av. Jean Lolive Nat. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**  
C.cial St Denis Basilique  
6 pas. des Arbalétriers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01

**CRÉTEIL (94)**  
5 r. du G. Leclerc - 94000 CRÉTEIL  
(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.cial Val de Fontenay  
94120 FONTENAY SOUS BOIS  
(A côté de Toys 'r' us)  
Tél : 01 48 76 6000

**CHENNEVIÈRES (94)**  
C.cial PINCE-VENT  
Nationale 4  
94490 ORMESSON  
Tél : 01 45 939 939

**CERGY Pontoise (95)**  
C.cial Cergy 3 Fontaines  
(face à la "fête 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 Guymer  
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 Hulín  
86000 POITIERS  
Tél : 05 49 50 58 58

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

**NOUS RACHETONS CASH  
TOUS VOS JEUX VIDEO**

*\*VOIR MODALITES EN MAGASIN*

**790F**  
**OCCASION +80F**  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU

**VOLANT  
MAD CATZ**

PlayStation  
**449F**

**MANETTE  
RESIDENT EVIL**

Pad  
**179F**

**CARTI MEMORI  
EDGE 15 BLOC**

**99F**

PSX

BATMAN & ROBIN  
**349F**

PSX

CARDINAL SYN  
**329F**

PSX

CIRCUIT BREAKERS  
**349F**

PSX

GRAN TURISMO  
**369F**

PSX

RESIDENT EVIL II (28 AVRIL)  
**369F**

PSX

WAR GAMES  
**349F**

PSX

COUPE DU MONDE  
**369F**

PSX

FORSAKEN  
**349F**

PSX

INT. RALLY CHAMP.  
**369F**

PSX

TOTAL NBA 98  
**NEW**

PSX

ROAD RASH  
**349F**

PSX

SNOW RACER  
**349F**

SATURN

PANZER DRAGON SAGA  
**369F**

SATURN

THE HOUSE OF DEAD  
**369F**

SATURN

BURNING RANGERS  
**369F**

NINTENDO 64

CRUIS'N WORLD  
**NEW**

NINTENDO 64

AERO GAUGE  
**469F**

NINTENDO 64

YOSHI'S STORY  
**399F**

NINTENDO 64

NBA PRO 98  
**469F**

NINTENDO 64

FORSAKEN  
**469F**

**SCORE-GAMES**  
**FETE SES 6 ANS**  
du 1<sup>er</sup> au 31 mai 98

**6 ANS**  
ET VOUS OFFRE  
**200F**  
EN BONS D'ACHAT!  
VENEZ DEMANDER VOTRE  
**CARTE ANNIVERSAIRE**  
DANS TOUS NOS  
**MAGASINS !!!**

**3615**  
**SCOREGAMES**  
OU PAR TELEPHONE  
**08 36 685 686**  
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

**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 !**

**BON DE COMMANDE**  
**SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)** LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT  
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Nom ..... Prénom ..... Code client [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]  
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

**TOTAL A PAYER** .....F

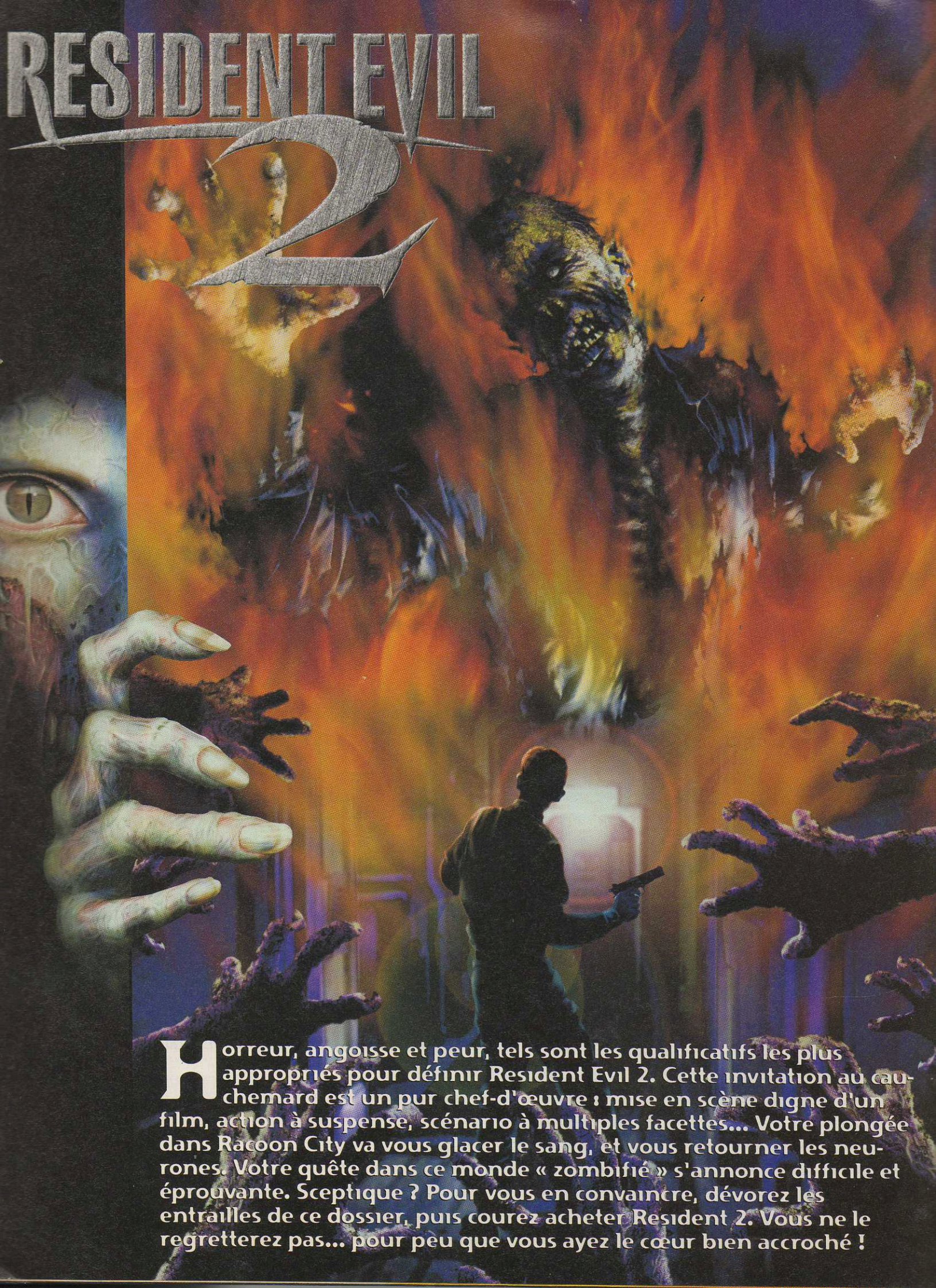
Signature : .....

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

**LIVRAISON 24H**  
**CHRONOP**  
LE PLUS RAPIDE DE FRANCE

\*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.

# RESIDENT EVIL



**H**orreur, angoisse et peur, tels sont les qualificatifs les plus appropriés pour définir Resident Evil 2. Cette invitation au cauchemard est un pur chef-d'œuvre : mise en scène digne d'un film, action à suspense, scénario à multiples facettes... Votre plongée dans Raccoon City va vous glacer le sang, et vous retourner les neurones. Votre quête dans ce monde « zombifié » s'annonce difficile et éprouvante. Sceptique ? Pour vous en convaincre, dévorez les entrailles de ce dossier, puis courez acheter Resident 2. Vous ne le regretterez pas... pour peu que vous ayez le cœur bien accroché !

Lors de sa sortie, il y a de cela presque deux ans, Resident Evil révolutionnait le jeu d'action 3D, pour ne pas dire le jeu 3D tout court. Son premier tour de force était de proposer des décors qui ne pixellisaient pas à courte distance, et pour cause, ses graphismes étaient en 2D. L'aspect 3D résidait dans les personnages calculés en temps réel, afin qu'ils paraissent à l'échelle par rapport à la perspective du décor (comme dans Alone in the Dark).



Les deux personnages, bien qu'ils vivent leur aventure chacun de leur côté, se rencontrent à plusieurs reprises.



Blessé, le héros traîne la jambe et se tient le ventre pour éviter que ses entrailles n'en sortent.

Depuis, ce procédé a inspiré plusieurs développeurs, à commencer par SquareSoft avec son fabuleux Final Fantasy VII. Un peu avant, il y avait eu un certain Overblood, malheureusement sorti dans l'indifférence générale. Resident Evil, c'était aussi, et avant tout, une ambiance comme on n'en avait jamais connue sur console. Dès le début, le joueur se retrouvait plongé dans un



manoir où la tension montait progressivement pour faire place à l'angoisse, puis au stress. Dans Resident Evil 2, c'est un peu le même programme qui vous attend, mais sans montée en puissance : c'est chaud d'entrée !

### RESIDENT EVIL PUISSANCE 2

Pour commencer, une mise en garde du genre « Attention, ce jeu contient des scènes de violence » vous accueille !

On n'a pas le temps de méditer sur le sens de cet avertissement qu'une séquence d'intro ultra-violente prend le relais. De brefs extraits de scènes cinématiques défilent à toute vitesse pour s'achever sur une page d'accueil. Il est désormais trop tard pour reculer...

On lance alors une partie pour assister à un résumé de l'épisode précédent : la vraie séquence cinématique d'intro. Lorsque cette dernière a tourné pour la première fois à la rédac', une dizaine de paires d'yeux s'est alors focalisée sur l'écran, et les commentaires ont fusé de toute part. Les « Putain c'te classe ! » ou alors les « J'hallucine grave ! » résument à merveille les réactions des testeurs présents. Cette séquence (et la cinématique du jeu en général) est montée comme un film avec travellings, zooms et autres effets dans le même style. C'est une pure merveille visuelle — le souci de l'animation a été poussé jusqu'aux cheveux des personnages. Il s'agit certes d'un détail, mais c'est suffisamment rare pour être précisé. Cette intro se termine par un crash spectaculaire. Vous prenez alors la main...

## LES PROTAGONISTES

### Les personnages clés



Leon S. Kennedy

Chacun de ces quatre personnages prend une part active à un moment ou à un autre de l'intrigue. Leon et Claire sont, bien entendu, les héros principaux puisqu'ils accomplissent les 95 % du jeu. Au cours de leur aventure distincte, ils sont secondés respectivement par Ada Wong et Sherry Birkin. Ada est un agent de renseignements ; Sherry, quant à elle, est la fille des deux savants instigateurs du projet G-Virus.



Claire Redfield



Ada Wong



Sherry Birkin

### Les figurants

Au cours de votre aventure, vous serez amené à rencontrer les quelques rares humains ayant échappé à la « zombification », qui fait des ravages à Raccoon City. Ces personnages sont tous condamnés à une mort tragique et violente, tôt ou tard. Vous aurez cependant le temps de découvrir leurs personnalités pour le moins contrastées, au cours des quelques dialogues qui ponctuent l'aventure.



Anette Birkin



Ben Bertolucci



Flic survivant



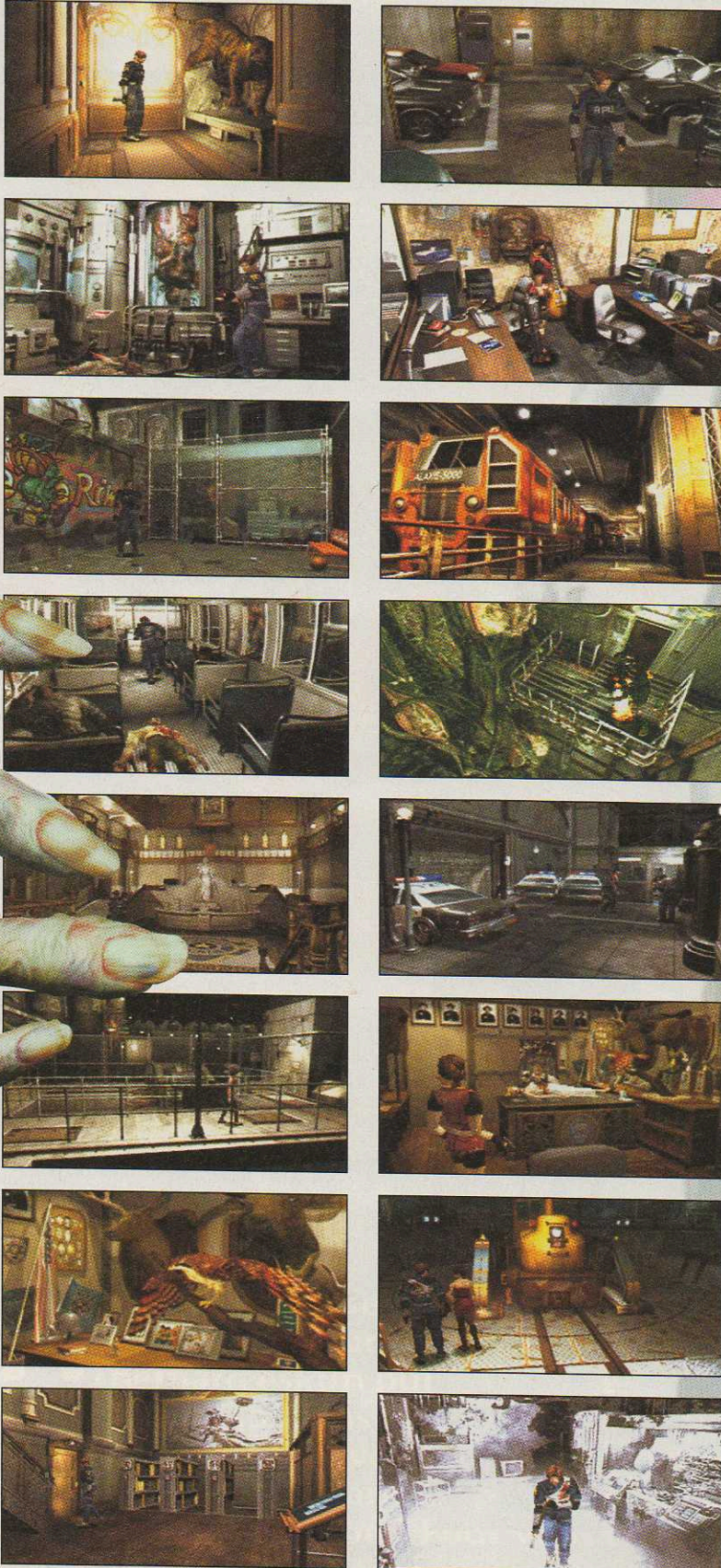
L'armurier



Sheriff Irons

## LES DÉCORS

Tous les jeux qui se déroulent dans un environnement 3D ont tendance à pixeliser lorsque le décor est au premier plan. Pour remédier à cet inévitable problème, les développeurs ont opté pour des décors en 2D au sein desquels les personnages sont calculés en 3D et en temps réel, pour qu'ils soient toujours à la bonne échelle par rapport à la profondeur du décor. Il s'agit du même procédé utilisé dans Final Fantasy VII. Mais rendons à César ce qui appartient à César, l'instigateur de cette technique n'est autre que Capcom qui l'avait déjà expérimentée, avec succès, dans le premier volet de Resident Evil.



**L'AVIS DE ZOMBIDOU :**  
 « Encore sous le charme du premier volet, cette nouvelle aventure ne m'a pas déçu, ou alors juste un chouille... J'imaginai que dans Resident 2, l'action serait beaucoup plus soutenue ; en fait cela ressemble vraiment au premier soft. À savoir un petit bijou bien flippant, qui fera sursauter toutes celles et ceux qui s'y risqueront (pas vrai Leeloo ?). Un soft que je ne saurais que trop vous conseiller si vous aimez les ambiances glauques des bons films d'horreur, les jeux longs et riches, et, surtout, si vous avez passé l'âge des cauchemars. Que les âmes sensibles passent leur chemin... elles ne s'en remettraient pas. »



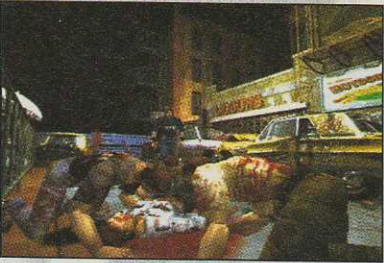
Immédiatement des zombies vous tombent dessus à bras raccourcis. L'action est lancée et votre première tâche est des plus simple : survivre !

### L'HORREUR À L'ETAT PUR

La balade dans les rues de Raccoon City, en quête du commissariat, est l'occasion de vous confronter aux premières scènes gores (armurier étripé par des zombies, des morts vivants en train de festoyer dans les entrailles d'un cadavre en décomposition...). Ces morts vivants ont la peau dure, et il ne faut pas moins de huit balles pour en venir à bout. Une technique simple pour économiser les munitions consiste à se faire agripper la jambe par l'un d'eux, à imaginer un beau ballon de foot en guise de tête, et shooter. La tête vole alors dans une gerbe de sang pour aller finir sa course un peu plus loin. Arrivé au commissariat, vous constatez qu'il y a peu de représentants du genre humain, et vous en arrivez à prier pour que votre prochain adversaire ne soit qu'un zombie. Car dès cet instant, vous

## LA PALME DU GORE

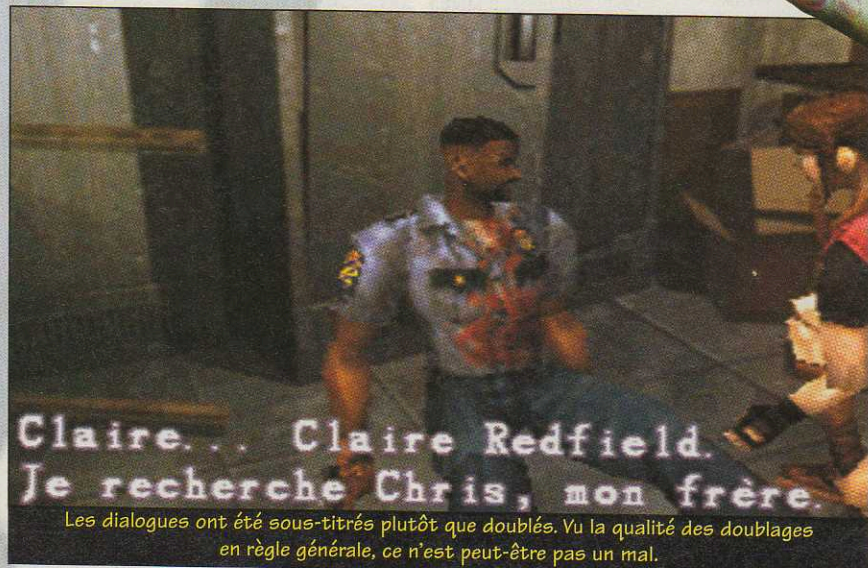
Ces images sont suffisamment explicites : elles se passent de commentaires !



allez rencontrer toute une ribambelle de mutants, de dobermans affamés et autres corbeaux voraces. Heureusement, vous bénéficierez de nouvelles armes : fusil à pompe, Magnum, mitraillette et même lance-roquettes ; mais ça, c'est pour plus tard (à utiliser avec parcimonie vu la rare-



Lorsque la caméra est à hauteur d'homme, vous pouvez tirer dessus dès lors que le fusil est bien orienté.



Claire... Claire Redfield.  
Je recherche Chris, mon frère.

Les dialogues ont été sous-titrés plutôt que doublés. Vu la qualité des doublages en règle générale, ce n'est peut-être pas un mal.

té des munitions). Toutes ces armes ont des effets très divers sur vos adversaires. Certaines découpent littéralement l'ennemi en deux ; les jambes et le bassin continuant à faire quelques pas dans votre direction avant de s'effondrer lamentablement. Il n'est pas rare non plus que le tronc « survive » et se mette à ramper vers vous... Mais ce genre de chose fait maintenant partie de la routine.

### EN GORE ET EN GORE !

Vous pouvez incarmer deux personnages qui vivront la même aventure, chacun de leur côté. Leurs actions respectives

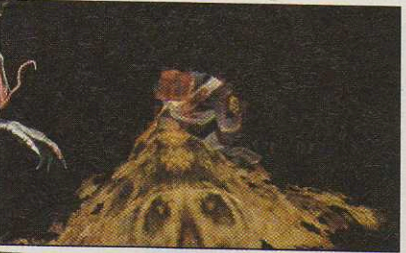
#### L'AVIS DE LEFLOU :

« Le premier épisode ne m'avait pas convaincu à cause des temps de chargement exécrables. Ce second volet m'attire plus ; le fait que l'aventure se passe en extérieur y est pour beaucoup. Le comportement des zombies (proche de la trilogie des films de Romero) m'éclate complètement, et l'ambiance est encore plus flippante. L'évolution graphique et les chargements beaucoup plus rapides me donnent cette fois envie de me plonger dans l'aventure. Mention spéciale pour la mise en scène des cinématiques, digne des films dont elles sont inspirées. Avec *Bloody Roar*, voici un des derniers jeux PlayStation qui m'a VRAIMENT accroché. Un bijou ! »

Les séquences cinématiques qui rythment la progression de l'aventure sont parmi les plus belles qu'il m'ait été donné de voir sur console. Agrémentée de flous artistiques, de travellings... les prises de vue sont l'œuvre d'un réalisateur de talent. Mais il ne s'agit en aucun cas de Georges A. Romero — le père de « La Nuit des morts vivants » entre autres — comme certains confrères ont pu l'écrire. Comme quoi la désinformation...



## 1001 FAÇONS DE MOURIR...



## Monstres de base

À l'exception des zombies présents du début à la fin, tous ces monstres, assez nombreux, changent selon les endroits où vous trouvez. Le crocodile est, lui, unique et fait en quelque sorte office de boss intermédiaire.



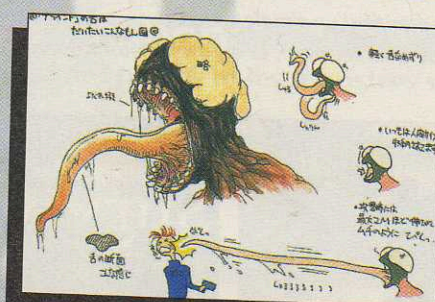
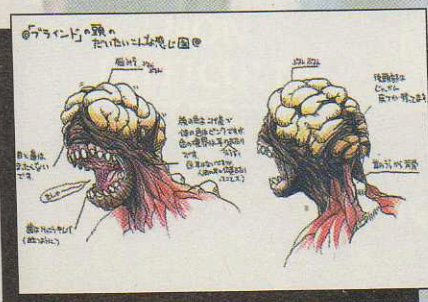
## Les mutations du Dr Birkin

Le docteur Birkin est le père du G-Virus. Sa soif de connaissance l'a conduit à pousser ses expériences génétiques au-delà du concevable. Victime de son orgueil, il ne peut se résoudre à y mettre un terme et sombre peu à peu dans la folie. Le gouvernement a donc envoyé des troupes d'élite afin de capturer ce savant... Et à la suite d'un geste trop brutal, d'un soldat qui panique, le voilà qu'il prend une rafale dans le buffet. Mortellement blessé, il fait l'expérience ultime en s'inoculant le virus. Commence alors une série de mutations dont quatre sont destinées au héros principal (Game A) ; les deux autres étant réservées au héros secondaire (Game B).



## Tyrant-103 dans tous ses états

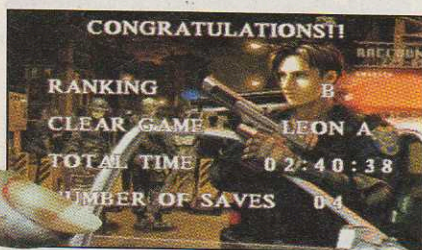
Sans nouvelle du groupe d'assaut, le gouvernement décide d'envoyer le mutant Tyrant-103 pour faire le ménage. Celui-ci appartient à la même famille que le boss de fin du premier volet. Fort heureusement, il est d'une génération antérieure, donc moins redoutable. C'est un adversaire attiré au héros secondaire (Game B), qui le rencontrera à six reprises. Puis victime d'un accident, Tyrant-103 évoluera en Tyrant (tout court) avant de se transformer en blob tentaculaire marquant la confrontation finale.



Resident Evil 2 propose un système de scénarios parallèles qui, en quelques occasions, interagissent. Par exemple, lorsque vous avez terminé l'aventure avec Leon (héros principal), vous avez la possibilité de jouer avec Claire, en tant que « support » de Leon, pour voir ce qui s'est passé pour elle dans le même temps. Vous pouvez ensuite inverser les rôles : prendre Claire en héros principal et Leon en support. Cela fait donc quatre aventures qui se déroulent au même endroit, mais au cours desquelles les événements vécus par les personnages diffèrent sensiblement d'un parallèle à l'autre. S'il y a quelques interactions, il y a aussi et surtout pas mal d'incohérences.



## LE SYSTÈME DE CLASSEMENT... ET LES SECRETS



Vous avez terminé les quatre scénarios parallèles... mais êtes-vous sûr d'être allé au bout du jeu ? Sachez qu'il existe deux scénarios bonus et des armes dotées de munitions infinies, dont l'acquisition dépend du grade obtenu à l'issue des quatre premières histoires. Ce grade est déterminé par le temps mis pour finir le jeu, le nombre de sauvegardes effectuées et la quantité de soins utilisés. Pour le niveau A, vous devez descendre sous la barre des trois heures, faire moins de douze sauvegardes et, surtout, ne pas utiliser d'armes aux munitions infinies (auquel cas votre classement serait décalé d'un cran).

### Les armes infinies

À l'instar du premier volet, vous pouvez obtenir trois armes aux munitions infinies, en remplissant certaines conditions, essentiellement liées au chronomètre. Pour le lance-roquettes, vous devez terminer le premier scénario en moins de trois heures. Pour les mitraillettes et mitrailleuses rotatives, vous devez descendre sous les 2 h 30 à l'issue du second scénario.

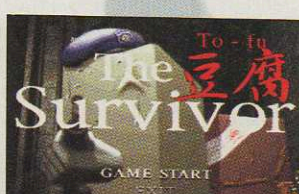
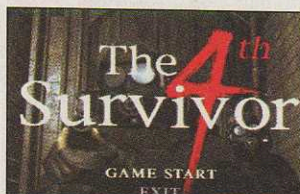


### Scénarios



### bonus

En terminant le jeu à six reprises avec le grade A, vous bénéficierez de deux scénarios bonus. Dans le premier, l'un des soldats laissé pour mort dans une scène cinématique a finalement survécu. Il signale sa position par radio, et on lui fixe rendez-vous pour un hélitreuillage sur la terrasse du commissariat. Il doit donc se frayer un chemin à travers les sous-sols, puis le commissariat envahi de hordes de zombies, « lickers » et autres saloperies. Avec des armes peu puissantes et deux misérables herbes, le challenge est relevé. Le second scénario bonus met en scène un bloc de tofu (un plat dont raffolent les Japonais). Il doit accomplir la même mission que le soldat — mais équipé d'un simple couteau — avec, à la clef, une confrontation avec Tyrant ! Son espérance de vie avoisine les dix secondes au premier essai, et encore en étant optimiste...





## CHANGEZ DE FRINGUES

Vous aurez la possibilité de changer de fringues, là encore sous certaines conditions. Lorsque vous commencez le jeu, allez jusqu'au commissariat sans ramasser un seul objet, ni même de munitions. Avant d'entrer dans le bâtiment, descendez l'escalier donnant sous la porte d'entrée. Vous y rencontrez un zombie plus résistant que ses congénères. Maintenant que vous l'avez vu, celui-ci ne bougera plus. Vous pouvez alors vous ruer sur toutes les options pour revenir vous occuper de ce zombie, dès que vous avez le fusil à pompe, ou l'arbalète. Tuez-le et fouillez le corps pour prendre la clef spéciale. Celle-ci permet d'ouvrir l'armoire située dans le labo photo. Dedans, Leon pourra récupérer une tenue à la Duke Nukem ou un blouson en cuir. Quant à Claire, elle trouvera un ensemble en jean et un revolver.



auront des répercussions directes sur l'aventure de l'autre, malgré quelques illogismes ça et là... Ajoutons qu'il y a deux trames différentes par personnage ; soit au total quatre scénarios de base, et également deux scénarios bonus. Tout cela est développé dans les encadrés *Scénarios parallèles* et *Système de classement*.

L'intrigue est des plus passionnante, avec des dialogues et des textes en français distillés au compte-gouttes, qui permettent de reconstituer progressivement les

événements survenus à Raccoon City. Resident Evil 2 est d'ores et déjà un véritable phénomène, qui va d'ailleurs être adapté au cinéma ! À ce sujet, vous pourrez lire à la fin de ce dossier un article très intéressant sur le cinéma gore, signé Leflou. L'idéal pour apprécier pleinement ce jeu consiste à se retrouver seul dans une maison isolée par une nuit d'orage. Rassurez-vous, si vous ne pouvez pas réunir toutes ces conditions, une simple pièce obscure fera parfaitement l'affaire.

Mais il faudra impérativement bannir tout bruit ou présence susceptibles de perturber votre concentration. Vous avez aimé le premier épisode ? Vous pouvez acheter le second les yeux fermés. Sachez toutefois que ce jeu n'est pas recommandé aux âmes sensibles, et qu'il est même franchement déconseillé aux nourrissons, qui pourraient rayer le disque en essayant de le manger.

**Wolfen**

DÉVELOPPEUR  
CAPCOM  
ÉDITEUR  
VIRGIN

TEXTES  
FRANÇAIS  
GENRE  
ACTION GORE

JOUEUR  
1  
SAUVEGARDE  
OUI

CONTINU  
NON  
DIFFICULTÉ  
MOYENNE

DURÉE DE VIE  
EXCELLENTE  
PRIX  
D

# RESIDENT EVIL 2

Player  
fun  
**98%**

**PlayStation**

### EN RESUME

**Resident Evil 2 est tout simplement un chef-d'œuvre !**

### Graphisme

Décors en 2D somptueux. Monstres et persos en 3D irréprochables.

### Animation

Seuls les persos et les monstres sont animés. Mais de quelle façon !

### Son

L'environnement sonore est excellent. Brutages et musiques de circonstance.

### Jouabilité

Il s'agit de la même interface ergonomique qui caractérisait le premier volet.

100

**97%**

90

85

80

**97%**

**95%**

**95%**

**90%**



« Quand il n'y a plus de place en enfer, les morts reviennent sur Terre ! » A l'occasion de la sortie de Resident Evil 2, voici les mini portraits de Georges A. Romero et Lucio Fulci, deux réalisateurs spécialistes « ès zombies » qui ont marqué l'histoire du cinéma Gore.

**R**esident Evil 2 puise ses morts vivants dans les films de zombies les plus connus et les plus noirs. Nous ne pouvions donc faire l'impasse sur les réalisateurs qui ont inspiré les créateurs de ce jeu vidéo ; d'autant plus qu'il a de grandes chances de devenir une « série culte » sur PlayStation.

*The Living Dead (La Nuit des morts vivants)*. La carrière de Romero pouvait alors commencer : elle sera marquée par la célèbre trilogie — *La Nuit des morts vivants*, *Zombies*, et *Le Jour des morts vivants* — à jamais gravée dans la mémoire des adeptes de films gore. Pour ceux qui ne connaissent pas ce genre, sachez que Georges A. Romero prévoit de ressortir *La Nuit des morts vivants*, à l'occasion de son trentième anniversaire, avec quelques scènes retournées pour l'occasion. Une bonne occasion de découvrir ce film culte.



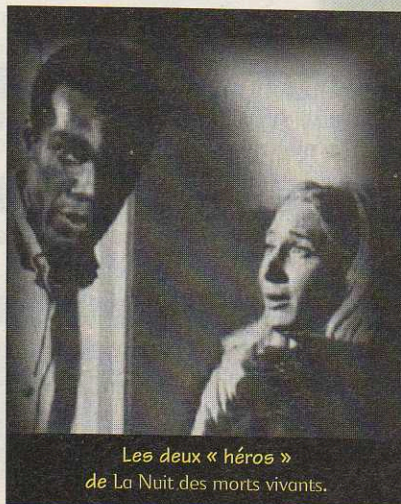
#### GEORGES A. ROMERO

Après des études d'art et de théâtre à Pittsburgh (État de Pensylvanie, USA), qu'il juge décevantes, Romero forme avec l'aide de quelques amis, une société de production indépendante : The Latent Image, dans les années 60.



George A. Romero

Après une série de films industriels, sa société décide de produire un premier long métrage pour le cinéma : le mythique *Night Of*



Les deux « héros » de *La Nuit des morts vivants*.

#### Filmographie

(en gras, les films recommandés)

- The Dark Half (1993)
- Two Evil Eyes (1990)
- Monkey Shines (1988)
- **Day Of The Dead (1985)**
- Tales From The Darkside (1984, qui est en fait une série TV)
- **Creepshow (1982)**
- Knightriders (1981)
- **Dawn Of The Dead : Zombie (1978)**
- **Martin (1978)**
- The Crazies (1973)
- Jack's Wife (1972)
- **Night Of The Living Dead (1968)**

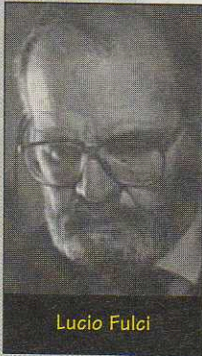
## En affiches

Deux styles, deux réalisateurs pour une même cause : le cinéma gore !



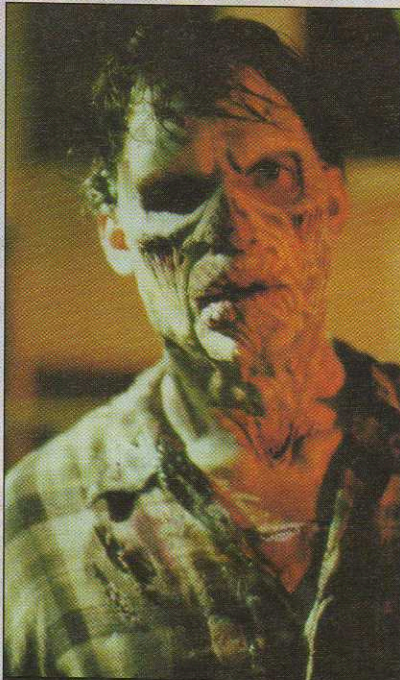
### LUCIO FULCI

C'est au début des années cinquante que Lucio Fulci débute en tant qu'assistant réalisateur. Bien avant de réaliser des films gore peuplés de zombies, il a tourné des westerns et des comédies. En fait, ses premiers pas dans le genre datent de 1969 avec *Perversion Story* ; l'histoire d'une femme qui tue la femme de son



Lucio Fulci

amant et accuse ce dernier du meurtre. Très prolifique (soixante films à son actif), ce réalisateur réalise son premier « Zombi-film » en 1979 avec *Gli Ultimi Zombi*. Parmi ses plus grands titres, dans le même genre, citons *La Maison près*



Images extraites de la pub « Bio Hazard 2 », diffusée au Japon et réalisée par G. A. Romero.



Miam ! Bon appétit.



Les zombies de Fulci (L'au-delà).

### Filmographie

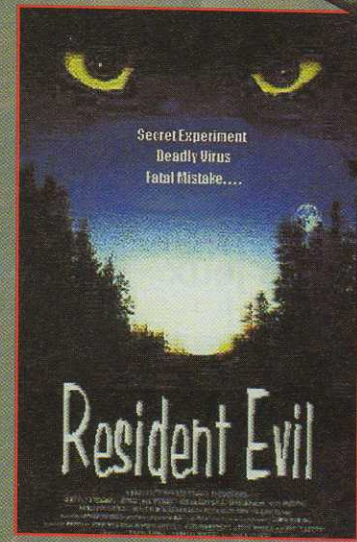
- Voici une toute petite sélection des films gore de Fulci.
- Demonia (1988)
  - Zombi 3 (1988)
  - Aenigma (1987)
  - The Ripper (1982)
  - La Maison près du cimetière (1981)
  - Gates of Hell (1980)
  - Gli Ultimi zombi (1979) nommé également Zombi, Zombie 2...
  - Schizoid (1971), titré aussi Le Venin de la peur.
  - Béatrice Cenci (1969)
  - Perversion Story (1969)

du cimetière (1981), *L'au-delà* (1981), et *Aenigma* (1987).

**Leflou,**  
merci à Tintin et Lyonel !

### RESIDENT EVIL : LE FILM ?

Les fans du jeu l'attendent de pied ferme, tout comme les amateurs de film gore. Le film Resident Evil est prévu, nous en avons maintenant la certitude. Il sera produit par Bernd Eichinger et Constantin Film Produktion (*Le Nom de la rose*, *Smilla's Sense Of Snow*). Le scénario devrait être écrit par Allan Mc Elroy, scénariste de *Spawn* (sorti en 1997). Des noms qui nous laissent supposer que le film ne sera pas à la hauteur des espérances « horribles » du public visé. Quant à George A. Romero (réalisateur de la pub TV de Resident Evil 2, le jeu), il ne tounera pas Resident Evil, mais que les fans se rassurent : il a le projet de réaliser un quatrième volet des *Morts vivants*.



ESPACE 3 JAMES & Games

## Super Nintendo

ASTERIX	149,00	PLOK	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	REVOLUTION X	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00	SUPER BC KID	149,00
CASPER	299,00	<b>SCHTROUMPFS 2</b>	<b>249,00</b>
DONKEY KONG 1	249,00	SECRET OF EVERMORE	
<b>FIFA 98</b>	<b>299,00</b>	+ GUIDE	349,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SPIROU	149,00
F ZERO	149,00	STARTRECK DEEP	149,00
HAGANE	99,00	<b>STREET FIGHTER 2</b>	<b>299,00</b>
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
<b>INTERNATIONAL SUPER STAR</b>		SUPER SOCCER	149,00
<b>SOCCER DE LUXE</b>	<b>299,00</b>	SUPER TENNIS	149,00
IZZY'S QUEST OF		<b>TERRANIGMA + GUIDE</b>	<b>399,00</b>
OLYMPIC GAMES	149,00	TETRIS ATTACK	349,00
JUDGE DREDD	149,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	199,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LES SCHTROUMFS	169,00	WARLOCK	129,00
LUCKY LUCKE	249,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
<b>MARIO KART</b>	<b>199,00</b>	<b>WRESTLEMANIA</b>	<b>149,00</b>
MORTAL KOMBAT	99,00	<b>ZELDA 3</b>	<b>199,00</b>
MORTAL KOMBAT 2	169,00	ZOOP	99,00
MYSTIC QUEST	129,00		
<b>NBA LIVE 97</b>	<b>199,00</b>	• MANETTE ASCII	99,00
NHL 96	129,00	• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
PACK ATTACK	149,00	• PRISE PERITEL	149,00

## Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR **349 F**  
 CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR **329 F**

ALIEN 3	99,00	MARIO LAND	169,00
ALLEWAY	169,00	MARIO LAND 2	199,00
ASTERIX	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	NBA JAM	99,00
<b>BRAIN DRAIN</b>	<b>199,00</b>	PINOCCHIO	249,00
<b>BUST A MOVE 2</b>	<b>249,00</b>	POP UP	99,00
CASPER	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SCHTROUMPFS AU TOUR DU MONDE	249,00
DAFFY DUCK	199,00	SPIROU	99,00
DONKEY KONG LAND	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	STREET RACER	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TAMAGOSHI	199,00
DRAGON HEART	99,00	TARZAN	149,00
DR MARIO	129,00	TAZ MANIA	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TENNIS	129,00
EMPIRE CONTRE ATTACK	169,00	TETRIS	199,00
F1 RACE	129,00	TETRIS ATTACK	199,00
FERRARI	129,00	TETRIS PLUS	169,00
<b>FIFA 98</b>	<b>249,00</b>	TINTIN AU TIBET	169,00
GOLF	129,00	TRACK N FIELD	169,00
INDIANA JONES	169,00	<b>TUROK</b>	<b>199,00</b>
JIMMY CONNORS	169,00	WARIO LAND	199,00
JUDGE DREDD	99,00	WAVE RACE	129,00
<b>JURASSIK PARK 2</b>	<b>249,00</b>	WWF RAW	149,00
KILLER INSTINCT	169,00	YOSHIES COOKIES	169,00
<b>LE BOSSU DE NOTRE DAME</b>	<b>249,00</b>	ZELDA	99,00
LE ROI LION	199,00	• ECRAN GB	35,00
LES SCHTROUMPS	169,00	• LOUPE AVEC LUMIERE	79,00
<b>LUCKY LUCKE</b>	<b>199,00</b>	• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00
MARIO ET YOSHI	129,00		

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM **990 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE

## Nec

CD

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

### Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

#### PARIS

128, bd Voltaire  
 75011 PARIS - M° Voltaire  
 Lundi : 13h-19h  
 Mardi au Samedi : 10h-19h



### Virtual Boy

VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS 299,00

#### PARIS

36, rue de Rivoli  
 75004 PARIS  
 M° Hotel de Ville ou St Paul  
 Lundi au Samedi : 10h-19h



## Megadrive

<b>ALIEN 3 (EUR)</b>	<b>99,00</b>	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTH WORM JIM 2 (EUR)	149,00	ROLO THE RESCUE	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
<b>FIFA 98 (EUR)</b>	<b>299,00</b>	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	169,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	<b>TINTIN AU TIBET</b>	<b>169,00</b>
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL	
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	KOMBAT 3	199,00
<b>MICRO MACHINE 97 (EUR)</b>	<b>199,00</b>	• MANETTE 6 BOUTONS	69,00
NBA JAM TE (EUR)	99,00		
NBA LIVE 96 (EUR)	129,00		

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTJEUX **999 F**

## 3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SPACE PIRATE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STAR BLADE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	STATION INVASION	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	STELLA 7	69,00
CORPSE KILLER	69,00	QUARANTINE	99,00	STRIKER	99,00
CRIME PATROL	99,00	RETURN OF FIRE	99,00	SYNDICATE	99,00
DOOM	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
FIFA SOCCER	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS		VIRTUOSO	69,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	WHO SHOT	
FLYING NIGHTMARE	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	JOHNNY ROCK	99,00
HELL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
IMMERCENARY	69,00	SNOW JOB	99,00	ZNADNOST	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	SPACE HULK	99,00		
IRON ANGEL	99,00	• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00		
JOYPAD PANASONIC	99,00	• MANETTE TURBO 1	99,00		
KING DOM :		• MANETTE PANASONIC	99,00		
THE FAR REACHES	99,00	• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00		
		• FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00		

## Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	199,00
FATAL FURY II	199,00		

## Neo Geo CD

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

AERO FIGHTER 2	199,00	NINJA MASTER	199,00
AGRESSOR OF THE DARK		POWER SPIKES	149,00
COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	249,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	<b>SAMOURAI SHODOWN 4</b>	<b>399,00</b>
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GHOST PILOT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	WIND JAMMER	199,00
<b>KING OF FIGHTER 97</b>	<b>399,00</b>	WORLD HEROES PERFECT	199,00
LAST BLADE	399,00		

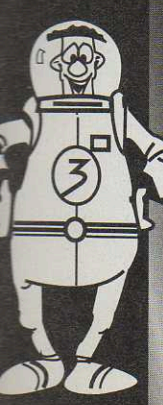
#### LILLE

2, rue Faidherbe  
 Lundi au Samedi : 10h-19h  
 44, rue de Béthune  
 Lundi : 13h-19h  
 Mardi au Jeudi : 10h30-19h30  
 Vendredi au Samedi : 10h30-20h



#### DOUAI

39, rue Saint Jacques  
 Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h  
**VANNES**  
 30, rue Thiers  
 Lundi au Vendredi : 9h-19h  
 Samedi : 9h-18h30



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 + 2 MANETTES + MEMORY CARD 1090 F  
→ Volant + Pédalier 449 F → Pistolet 199 F  
→ Psychopad 299 F \* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

- \* SOURIS 169,00 \* MANETTE ASCII 149,00 \* PRISE PERITEL RGB 149,00
\* PRO ACTION REPLAY 349,00 \* RALLONGE MANETTE 89,00 \* ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 269,00
\* CABLE DE LIAISON 169,00 \* MEMORY CARD 99,00 \* GAME BOOSTER 399,00
\* MANETTE 99,00 \* MEMORY CARD 120 BLOCS 199,00 \* MANETTE DUAL SHOCK TEL

JEUX USA
FINAL FANTASY VII 199,00
FINAL FANTASY TACTIC 399,00
PARASITE EVE 399,00
SAGA FRONTIER 399,00

JEUX JAP
BREATH OF FIRE 3 449,00
BUSHIDO BLADE 2 489,00
DEAD OR ALIVE 489,00
DRAGON BALL Z GT 199,00

JEUX EUROPEENS
ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE 299,00
ACE COMBAT 2 349,00
ACTUA SOCCER 2 349,00

GRAN TOURISMO 399,00
GTA 349,00
HERCULES 349,00
HERK'S ADVENTURA 299,00
INDY 500 349,00

ALIENTRILLOGY 149,00
BATMAN FOREVER 149,00
BATTLE SPORT 99,00
BLACK DOWN 149,00

COMMAND AND CONQUER 169,00
CRUSADER NO REMORSE 99,00
CRYPT KILLER 199,00
DESTRUCTION 169,00

DIABLO 399,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 349,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00

FIGHTER MEGAMIX 249,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 299,00
HOUSE OF DEATH + GUN 369,00

JEUX EUROPEENS
ATLANTIS 369,00
BURNING RANGERS 369,00
BUST A MOVE 3 249,00

ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

NHL BREAKAWAY 98 329,00
NIGHTMARE CREATURE 299,00
ODD WORLD + PAD 349,00
ONE 369,00
OVER BOARD 349,00
PERFECT ASSASSIN 349,00
PGA TOUR 98 369,00
POWER BOAT RACING 349,00
PRO FOOT CONTEST 98 349,00
RAPID RACER 349,00
RASCAL 299,00
REBOOT 349,00
RESIDENT EVIL 2 399,00
RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT 299,00
RISK 299,00
RIVEN 449,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX JAP
BASTARD 199,00
FINAL FANTASY 7 199,00
MARVEL S. HEROES 199,00
ROCKMAN BATTLE CHASE 149,00

JEUX EUROPEENS
ALIEN TRILOGY 149,00
BATMAN FOREVER 149,00
BATTLE SPORT 99,00
BLACK DOWN 149,00

COMMAND AND CONQUER 169,00
CRUSADER NO REMORSE 99,00
CRYPT KILLER 199,00
DESTRUCTION 169,00

DIABLO 399,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 349,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00

FIGHTER MEGAMIX 249,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 299,00
HOUSE OF DEATH + GUN 369,00

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

Promos Europeennes

BATMAN FOR EVER 149,00
BLACK DOWN 99,00
BLACK FURY 99,00
BLAZING DRAGON 99,00
BUBBLE BUBBLE 169,00

COMMAND AND CONQUER 169,00
CRUSADER NO REMORSE 99,00
CRYPT KILLER 199,00
DESTRUCTION 169,00

DIABLO 399,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 349,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00

FIGHTER MEGAMIX 249,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 299,00
HOUSE OF DEATH + GUN 369,00

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 F

Nintendo 64

AERO FIGHTERS ASSAULT 499,00
AERO GAUGE 499,00
BLAST CORPS 399,00
BOMBERMAN 399,00
CHAMELEON TWIST 499,00

COMMAND AND CONQUER 169,00
CRUSADER NO REMORSE 99,00
CRYPT KILLER 199,00
DESTRUCTION 169,00

DIABLO 399,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN 349,00
DISCWORLD 2 299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT 299,00

FIGHTER MEGAMIX 249,00
FORMULA KART 369,00
FRANKENSTEIN 299,00
HOUSE OF DEATH + GUN 369,00

ADAPTATEUR 149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
MEMORY CARD 8 MEG 199 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 72 22

Form with fields for Nom, Prénom, N° client, Adresse, Code Postal, Ville, Age, Téléphone, Signature, and a list of game options (SUPER NINTENDO, SUPER FAMILCOM, etc.).

Mode de paiement : Chèque postal, Chèque bancaire, Contre Remboursement + 35 Frs, Mandat Cash

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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





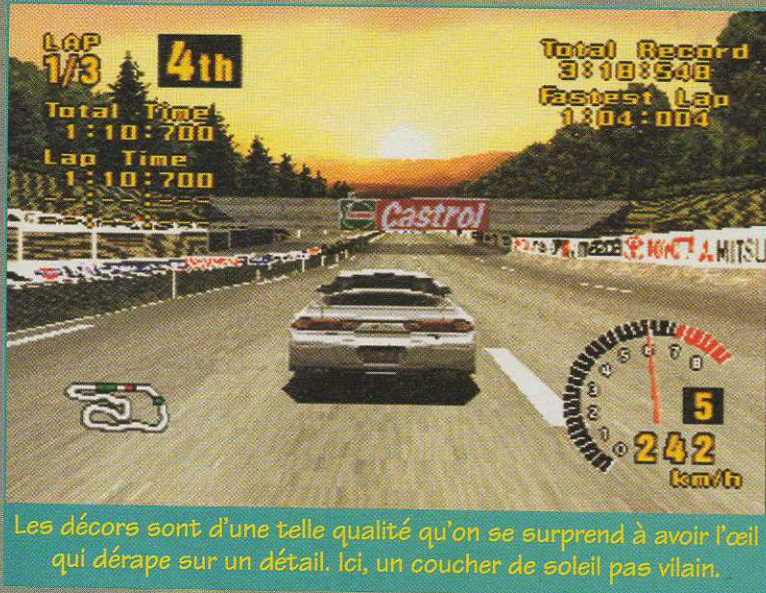
# GRAN TURISMO™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

La sortie de Gran Turismo constitue l'événement automobile sur console de l'année 98, et peut-être même de la décennie ! À ce titre, il mérite largement que nous lui consacrons un large dossier. À quelques jours de sa sortie française, voici donc de quoi vous rafraîchir l'œil et vous faire paver d'envie.



Dossier réalisé par Wolfen



Les décors sont d'une telle qualité qu'on se surprend à avoir l'œil qui dérape sur un détail. Ici, un coucher de soleil pas vilain.

**S**orti en janvier au Japon, Gran Turismo est, depuis, scotché en tête des meilleures ventes, des tops de lecteurs et autres classements similaires... En règle générale, il faut prendre un peu de recul par rapport à ce type de phénomène, compte tenu de la différence de mentalité entre nos deux cultures. Mais dans le cas d'un jeu tel que Gran Turismo, on peut raisonnablement se risquer à affirmer qu'il est promis au même succès en Europe et aux États-Unis.

Une fois le jeu lancé, la première fois, asseyez-vous, taisez-vous et admirez ! Je comprends votre impatience



à découvrir le jeu, mais ce serait un sacrilège que de ne pas assister à cette intro somptueuse en haute résolution. Le pire (ou le meilleur), c'est que cette séquence animée est le reflet de ce qui vous attend concrètement dans le jeu ! Avant de vous lancer dans une carrière de pilote de GT, un petit crochet par le mode Arcade s'impose



Cette Mitsubishi FTO LM Edition est une caisse bonus récompensant une 3<sup>e</sup> victoire dans le championnat USA/Japon.

(ce dernier a d'ailleurs été franchement accéléré pour la version européenne — une amélioration assez bienvenue !). C'est l'occasion de passer en revue une sélection de modèles représentant une dizaine

de marques. Il y a de tout : l'éventail proposé s'étend de la Honda Civic à la Dodge Viper GTS. Les premiers tours de roue permettent de constater qu'on ne vous a pas volés, sur le plan des graphismes. Quelques minutes de plus suffisent à vous confirmer qu'on ne vous a pas volés tout court... Ce mode Arcade permet dès à présent d'ap-



Pas besoin d'avoir une bombe pour se faire des frayeurs !



Un circuit décliné en trois tracés a pour cadre un site urbain de nuit. L'éclairage vaut le détour.

précier les qualités de ce jeu qui revendique l'étiquette de simulation. Tout ce qui touche à la conduite est fidèle à la réalité, jusqu'à la tenue de route qui diffère selon les modèles pilotés. De même, les bruits des moteurs sont différents



Le réalisme se ressent aussi bien au niveau de la conduite que lors des Replays. Admirez le travail des suspensions.

pour toutes les caisses, et l'excellente qualité du son donne envie de couper les bonnes musiques — différentes de la version jap'. Le temps de quelques commentaires élogieux à l'issue de votre première course, le Replay se lance. Et là, c'est à tomber par terre ! Les caisses ont un rendu extraordinaire, et les jeux de lumière sur les textures renforcent cette impression que l'on a de suivre une retransmission télé. À quelques mètres, l'illusion est parfaite, mis à part les angles des caméras virtuelles impossibles à obtenir réellement. Ce mode Arcade est conçu de façon évolutive, c'est-à-dire qu'à

## LES MARQUES

Gran Turismo a été développé en collaboration avec de grands constructeurs automobiles. De ce fait, les modèles proposés (plus de 150) reposent sur des données techniques authentiques et des modélisations 3D

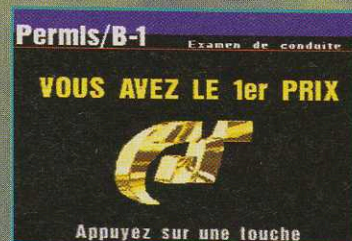
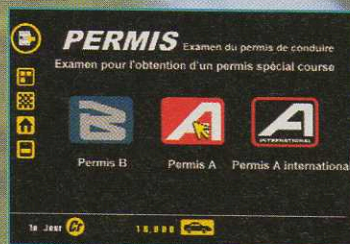
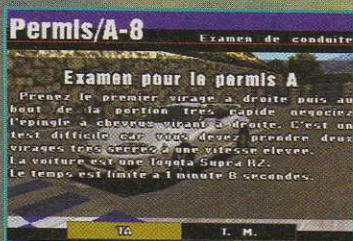
parfaites. Les marques japonaises proposent un riche catalogue de modèles neufs avec plusieurs coloris possibles ; les anglo-américains se contentant de deux ou trois modèles. Les constructeurs japonais, toujours, sont également bien implantés sur le marché de l'occasion. Ils proposent de nombreux modèles relativement récents à des prix très abordables. Dans le tas, il y a quelques petites bombes dotées

d'un excellent rapport tenue de route/puissance. Enfin, tous les concessionnaires sans exception vous offriront — moyennant finances — diverses options permettant de customiser vos voitures, donc d'augmenter leurs performances. Vous retrouverez, tout au long de ce dossier, des encadrés, chacun dédié à une des dix marques et illustré par différents modèles dans leur version de série et customisée.

## LES LICENCES

Avant de vous offrir des sensations à bord d'une Viper GTS-R ou d'une GTO Twin Turbo, vous devrez faire vos preuves. Votre première mission consiste à obtenir une licence vous donnant le droit de vous aligner au départ de différents championnats. La

licence vous sera accordée lorsque vous aurez réussi sept épreuves, suivies d'un examen chronométré. Au total, il y a trois licences qui donnent accès à autant de catégories de championnat.




- Sunday Cup
- Championnat AV/AV
- Championnat AV/AR
- Championnat 4 x 4
- Championnat moteurs légers

### LA LICENCE B

Les épreuves de cette licence sont destinées à vous familiariser avec les techniques de pilotage de base. Elles se déroulent sur des tronçons de circuits et vous permettent d'apprécier les distances de freinage en fonction de la puissance des voitures. Vous travaillerez également les trajectoires en courbes. L'examen final est un simple tour de piste sur le circuit de grande vitesse. La licence B vous ouvre le droit de vous aligner au départ des championnats inscrits dans la colonne de gauche.


### LA LICENCE A

Un peu plus complexes que les précédentes, les épreuves de la licence A constituent l'étape suivante dans votre apprentissage de pilote. Elles se déroulent sur des tronçons de circuits un peu plus longs et plus techniques. Ce sera l'occasion de découvrir le survirage et les techniques du dérapage contrôlé. L'examen se déroule sur le circuit de Grand Valley — plus précisément, sur la portion comprenant deux virages en épingle. La licence A vous ouvre de nouveaux horizons en vous permettant de prendre part aux championnats d'un niveau plus relevé.



- Clubman Cup
- Gran Turismo Cup
- Championnat anglo-japonais
- Championnat américano-japonais
- Championnat anglo-américain
- Championnat Megasppeed
- Championnat voitures de série

### LA LICENCE A INTERNATIONALE



- Gran Turismo World Cup
- Championnat voitures réglées
- Grand Valley 300 (endurance)
- Nocturne I (endurance)
- Nocturne II (endurance)

La licence A Internationale vous sera accordée lorsque vous aurez accompli huit épreuves contre la montre, en dessous des temps imposés. Vous passez en revue la plupart des circuits, ceux-ci étant proposés par ordre croissant de difficulté. En outre, vous avez entre les mains deux gros monstres difficiles à maîtriser : la TVR Griffith et la Dodge Viper.

Cette licence internationale vous permet de participer aux championnats professionnels marqués par une forte opposition.

mesure que vous progressez, de nouvelles courses et de nouvelles voitures sont proposées. Le niveau de difficulté maximale vous proposera des courses acharnées ; tous les pilotes disposant de véhicules à la puissance sensiblement identique.

Vous pourrez considérer avoir clarifié le mode Arcade lorsque vous aurez obtenu les trois circuits bonus HI-FI (haute fidélité). Ces circuits soi-disant en haute résolution ont un décor plus dépouillé que les circuits originaux, mais personnellement je ne vois pas trop la différence.

### COMMENT DEVENIR PILOTE ?

Plus intéressant, le soft est doté d'un mode Gran Turismo, comprenez un mode Carrière. Explications : vous venez d'obtenir le permis de conduire et rêvez maintenant de vous lancer dans le grand bain de la course automobile. Pour



Les Replays sont d'aussi bonne qualité en plein écran qu'en split.

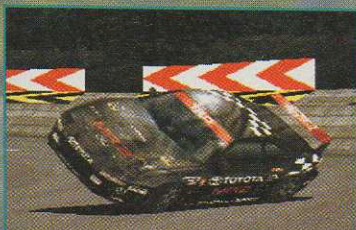


Certaines voitures sont de véritables savonnettes, et offrent des séances de glissades bien fun.



## L'avis de Didou

« Comme la plupart d'entre nous, je reste scotché devant la beauté des Replays. C'est parfois presque aussi bon de regarder sa course que de la jouer. Pour ce qui est du jeu, pas de fausse note à mon goût, tout semble gazer ! C'est à la fois accessible et très technique. Bon le mode Deux joueurs, malgré une bonne réalisation, ne semble pas décoller en salle de test, mais en tout cas en solo ça n'arrête pas ! Même moi qui ne suis pas fan de sport auto pour deux ronds, je me laisse à chaque fois tenter par une partie et ne résiste jamais à un petit Replay ! »



Inutile de s'acharner, il est impossible de retourner une caisse.

cela, vous devez au préalable remplir quelques formalités. Avant d'envisager l'achat d'une voiture, il est nécessaire d'obtenir au moins une des trois licences afin de pouvoir prendre part à différents championnats. Pour chacune de ces licences, une série d'épreuves chronométrées vous permet de vous familiariser avec les techniques de pilotage. Outre l'accès aux autres menus du mode Gran Turismo, ces épreuves sont l'occasion d'apprécier une brillante démonstration du réalisme qui

caractérise ce jeu. Cela est plus particulièrement frappant à partir de la troisième épreuve où l'on commence à travailler les trajectoires en courbes. Les minima imposés sont très, très justes à réaliser. En fait, tant que vous n'aurez pas trouvé la trajectoire idéale, vous ne serez pas en mesure d'approcher les temps imposés. Dès lors que vous commencerez à appréhender la fameuse trajectoire idéale, vos performances s'amélioreront sensiblement au



En arcade, les perfs' des voitures se résument à 3 critères : accélération, vitesse maxi et tenue de route.

## LES MODÈLES D'USINE

Chaque constructeur nippon commercialise un modèle d'usine spécialement conçu pour la course. Avec plus de 600 chevaux dans le ventre, ces bombes sont idéales pour prétendre à la victoire dans la plupart des championnats accessibles avec la licence A1. Ma préférence est allée à la Mitsubishi GTO LM Edition, dotée d'une bonne vitesse de pointe et d'une adhérence permettant une bonne réaccélération en sortie de virage.



Honda NSX-R LM



Mazda RX7 LM Edition



Mitsubishi GTO LM Edition



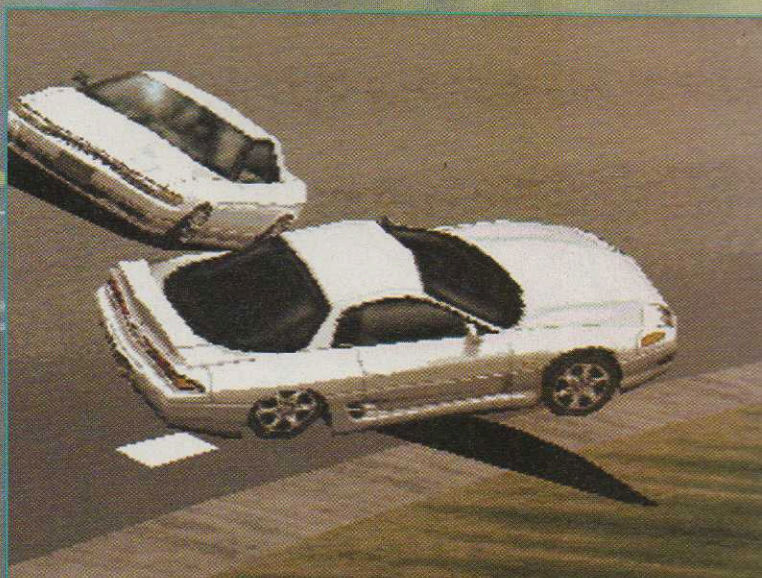
Nissan Nismo GT-R LM



Subaru Impreza Rally Edition



Toyota Castrol Supra GT



Une touchette à grande vitesse peut avoir des effets désastreux sur le classement final.

point de flirter à quelques centièmes du minimum. Débute alors la phase la plus délicate : la chasse aux derniers millièmes. Il convient bien entendu de rester

sur la trajectoire et de pousser la caisse jusqu'à la limite de l'adhérence. Bref, l'obtention des licences constitue à elle seule un excellent challenge.

## ASTON MARTIN



DB 7 Coupé



DB 7 Coupé Custom



DB 7 Volante



DB 7 Volante Custom

## CHEVROLET



Camaro Z28



Camaro Z28 Custom



Corvette 96 Coupé



Corvette 96 Coupé Custom

### COMMENT DEVENIR CHAMPION ?

l'acquisition de la première voiture à conditionner la suite de votre carrière. Il est nécessaire de faire le bon choix afin d'être immédiatement compétitif ; un conseil, donc : sauvegardez au préalable. Vous ne disposez que d'un modeste budget de 10 000 crédits et les voitures performantes étant au-delà de cette somme, vous serez obligé de vous rabattre sur le marché de l'occasion. Seuls les concessionnaires japonais proposent des modèles d'occasion. Prenez le temps de tous les visiter, consultez les caractéristiques techniques de différentes voitures, en particulier la puissance moteur. Essayez plusieurs caisses

**DUEL CARTES MEMOIRE**

Conceptrac 1M Edition  
Conceptical  
Lexus Evolutionary 6SR  
Prelude 91 3i VTEC  
Civic 1.8i  
F10 SPX  
Furus Roadster  
Rascal Super GT  
GTO Twin Turbo

Conceptrac  
GTO Twin Turbo  
Camaro Z28 30th Anniversary  
Camaro 1M Edition  
GTZ Coupé  
Honda Civic 1.8i VTEC

Faites des réglages sur une de vos voitures et trimballez-la sur MC pour défier un pote.

en conditions de course, quitte à recharger votre sauvegarde entre chaque essai, jusqu'à trouver une voiture qui vous paraisse compétitive. En ce qui me concerne, la Mitsubishi 92 GTO à 8 860 crédits m'a bien lancé. Chaque course étant récompensée d'une prime variant selon votre classement et le niveau du cham-



La version européenne a, au moins, une caisse en plus par rapport à la japonaise. Ici, la Corvette 427 disponible en mode Arcade.



Certains modèles sont sujets à l'aspiration. Cela est particulièrement flagrant lors des courses sur l'anneau de vitesse.

ionnat, il convient à ce stade d'économiser afin de pouvoir s'offrir une voiture plus performante. Autant viser haut tout de suite et patienter jusqu'à posséder 80 040 crédits et investir dans une Dodge Viper GTS. Ensuite, customisez-la dès que vous avez de quoi acheter une nouvelle option, et ce jusqu'à posséder le modèle d'usine (GTS-R).



La liste des concessionnaires et les principaux menus du monde Gran Turismo.

### L'avis de Reyda

« Mis à part Felony qui m'avait éclaté par ses côtés destroy et fun, aucun jeu de caisses ne m'a retenu plus de cinq minutes. Et puis est arrivé Gran Turismo... Il est très réaliste, intègre des paramètres très complexes et, pourtant, cela ne m'a pas rebuté, au contraire ! La maniabilité, les options de réglages des véhicules sont tellement réalistes qu'il faudrait plutôt parler de "simulation de conduite". »

## CHRYSLER



Concept Car



Dodger Viper GTS



Dodger Viper GTS Custom



Viper RT/10 Custom

## HONDA



Civic SiR II



Civic SiR II Custom



NSX 90



NSX 90 Custom

## LES CAISSES BONUS

En plus d'une récompense en espèces sonnantes et trébuchantes, la victoire d'un championnat se traduit par le gain d'une nouvelle voiture offerte par les organisateurs. Cette voiture est dotée de caractéristiques reflétant l'orientation du championnat. En allant faire un tour dans votre garage, vous découvrirez une voiture inédite. Dans certains cas, la voiture bonus n'a d'indét que la couleur, car le même modèle est en vente chez un concessionnaire. Mais la plupart du temps, il s'agit de modèles qui ne sont pas en vente. En remportant une nouvelle fois le championnat, la

voiture bonus prendra alors une nouvelle couleur, à l'image de la Viper GTS-R aux bandes vertes, ou le concept car de couleur or. Après deux GTS-R, une troisième victoire dans le même championnat m'a vu récompensé d'une Mitsubishi FTO LM Edition. J'ai arrêté là les expériences, mais on peut supposer que l'on peut ainsi se constituer une belle collection de voitures ! Voici les caisses offertes après la première victoire dans chaque championnat (la victoire en Gran Turismo World Cup vous voit récompensé du générique de fin).



Sunday Cup : Demio A Spec



Clubman Cup : Camaro Z28  
30th Anniversary



GT Cup : Chaser LM Edition



FF : Celica SS-II



AVIAR : SiI Eighty



4 x 4 : Lancer GSR Evolution IV



Légère : Eunos Roadster



USA/Japon : Viper GTS-R



UK/Japon : Cerbera LM Edition



UK/USA : Concept Car



Mégaspeed : Soarer 2.5GT-TWT-I



Série : Supra RZ



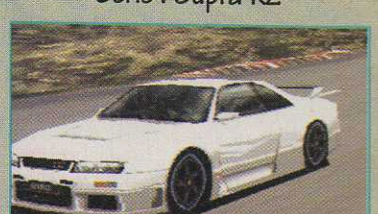
Régées : R32 Skyline 91 GT-R



300 Miles de Grand Valley :  
Castrol Supra GT



Nocturne I : Silvia LM Edition



Nocturne II : Nismo GT-R LM

## MAZDA



Demio LX



Demio LX Custom



RX-7 FD A Spec

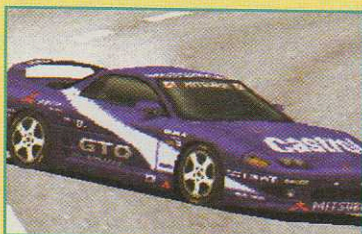


RX-7 FD A Spec Custom

## MITSUBISHI



GTO Twin Turbo



GTO Twin Turbo Custom



Lancer Evo IV GSR



Lancer Evo IV GSR Custom

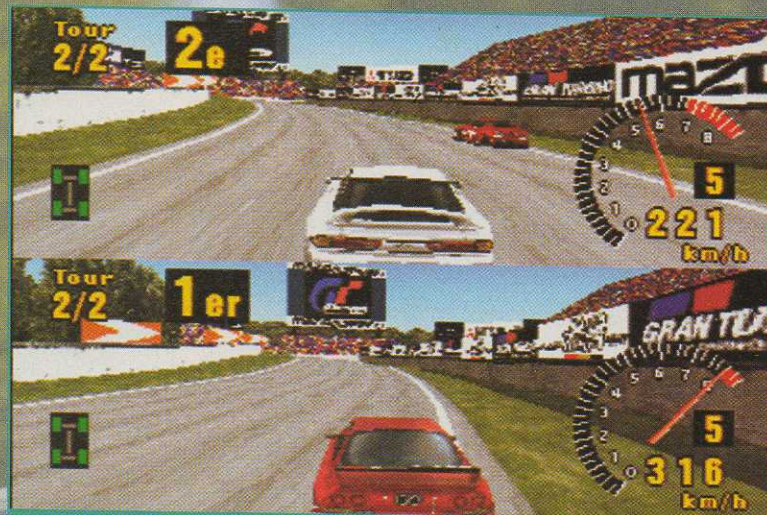
## L'avis de Milouse

« Mon avis sur Gran Turismo ? C'est le meilleur jeu du monde. D'autres questions ? Je développe ? Bien... Malgré quelques défauts (circuits de nuit), ce titre humilie carrément la concurrence. De plus, pour moi, la critique sur la durée de vie est un peu légère : j'ai acheté la version japonaise en décembre, et je joue encore aujourd'hui. Sony a mis trois ans pour comprendre qu'en y mettant les moyens, il pouvait concurrencer Nintendo. Aujourd'hui, ce dernier peut trembler ! »

ACHAT-VENTE	
Dinaries du garage disponibles sur la carte mémoire 2	
Sélectionnez la ou les voitures que vous souhaitez négocier	
FIAT CPE	198.238
EUROS ROADSTER	28.888
CASTROL SOPRA GT	35.888
CGO (WINDIGRO)	243.838
SAV SILVIA 1M Edition	35.888
ROSETTINE GT R Type	282.588
ROSETTINE GT R LM	348.888

Vous pouvez échanger des voitures par le biais des Memory, moyennant quelques crédits.

Au volant de cette bombe, vous devriez être en mesure de claquer la totalité des championnats auxquels peut prendre part la Viper. Et c'est peut-être bien le défaut majeur de Gran Turismo. En effet dès lors que l'on dispose de la bonne voiture, on claqué championnat sur championnat. Et quand bien même vous ne disposez pas d'une caisse dotée des caractéristiques techniques requises pour participer à un championnat (4x4,



Le mode Deux joueurs a été sensiblement accéléré par rapport à la version japonaise !

traction, propulsion...), vous aurez les moyens d'acheter la meilleure de la catégorie. Du coup, une fois tous les championnats explosés, mon grand jeu a consisté à effectuer la démarche inverse : remporter les championnats avec la caisse la moins performante possible. Paradoxal, n'est-il pas ? Mais que voulez-vous, Gran Turismo est tellement bon à jouer qu'il faut bien trouver des artifices pour prolonger (encore) sa durée de vue

brables. Vous avez également la possibilité de sauvegarder les Replays de vos courses et même les courses d'endurance de 60 tours ! Pour cela, il faudra néanmoins sacrifier au moins deux blocs supplémentaires. De plus vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule carrière par Memory. Pas très convivial tout ça... En apparence, peut-être, car les développeurs ont

## CONVIVALITÉ

Gran Turismo est un jeu très gourmand en ce qui concerne les sauvegardes. En effet, il faut compter par moins de cinq blocs pour sauvegarder les données du jeu qui, il faut bien le reconnaître, sont innom-



Le mode Arcade : ses circuits et voitures cachés, ses circuits en (presque) haute résolution...



Cette Camaro customisée est grotesque avec ses 150 sponsors à 2 francs, affichant leurs autocollants minuscules.

## NISSAN



Fairlady Version S Twinturbo



Fairlady Version S Twinturbo Custom



R33GT25T Type M



R33GT25T Type M Custom

## SUBARU



Impreza WRX



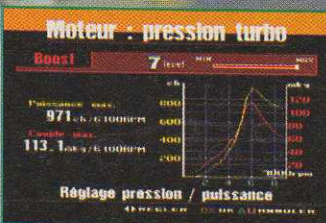
Impreza WRX Custom



Legacy RS Touring

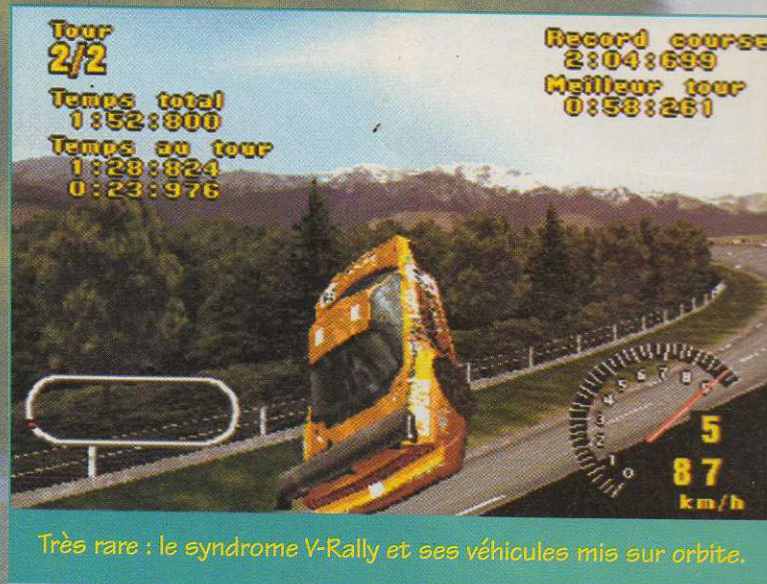


Legacy RS Touring Custom



## LES RÉGLAGES

Gran Turismo est une simulation extrêmement pointue, aussi bien au niveau de la conduite que dans le domaine technique. Il suffit de regarder le nombre de paramètres qui peuvent faire l'objet de réglages. Aussi minime soit-elle, une modification ne serait-ce que d'un seul de ces paramètres affecte immédiatement les performances de votre voiture. Et lorsque l'on voit toutes les possibilités dues uniquement à l'étalonnage des rapports de boîte de vitesse, la combinaison de l'ensemble des facteurs (répartis en 3 catégories : suspensions, appuis aérodynamiques et moteur) offre une quasi-infinité de réglages différents — sans parler des modifications pouvant être apportées aux multiples systèmes électroniques... Il ne vous reste plus qu'à tester vos réglages sur l'anneau de vitesse dans les épreuves d'accélération et de vitesse de pointe. Bref, c'est le paradis du mécano du dimanche. Mais un conseil, avant d'expérimenter ces menus, sauvegardez vos réglages initiaux.



copain sur sa version du jeu. Cela est valable pour les plus acharnés car le mode Duel est disponible également en mode Arcade. Il n'y a pas de réglage possible et vous pouvez alors vous livrer à des duels loyaux avec des voitures identiques, par le biais du split d'écran. Ce dernier freine malgré tout la rapidité de l'animation, mais en comparant le GT européen à la version japonaise, nous avons constaté que le nôtre était plus rapide !

## PERFECT ?

Finalement, Gran Turismo est le jeu de caisses par excellence, c'est un fait. Toutefois, il n'est pas exempt de tout reproche. J'ai déjà démontré que Gran Turismo est un jeu assez facile dans l'ensemble. Peut être aurait-il été

judicieux de rendre les gros bolides plus difficiles à obtenir — en fixant des records du tour à

## L'avis de Chon

« C'est vrai, Gran Turismo n'atteint pas la perfection (pour les raisons évoquées dans le test), mais il s'en rapproche drôlement. Très riche graphiquement, il est également extrêmement complet sur le plan technique. Petit détail qui a son importance : la notice est un modèle du genre. Bref, y a pas photo, GT est le meilleur jeu de caisses jamais vu sur console. Foncez, vous n'aurez pas à le regretter. »

intégré la possibilité de trimballer l'intégralité de son garage sur la carte mémoire. Vous allez chez un

pote et hop ! vous disposez de vos voitures (avec vos réglages) permettant d'affronter les caisses du

## TOYOTA



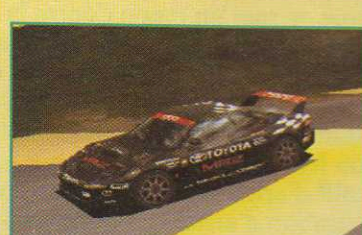
Celica SS-2



Celica SS-2 Custom



MR 2G-Limited



MR 2G-Limited Custom

TVR



Cerbera



Cerbera Custom



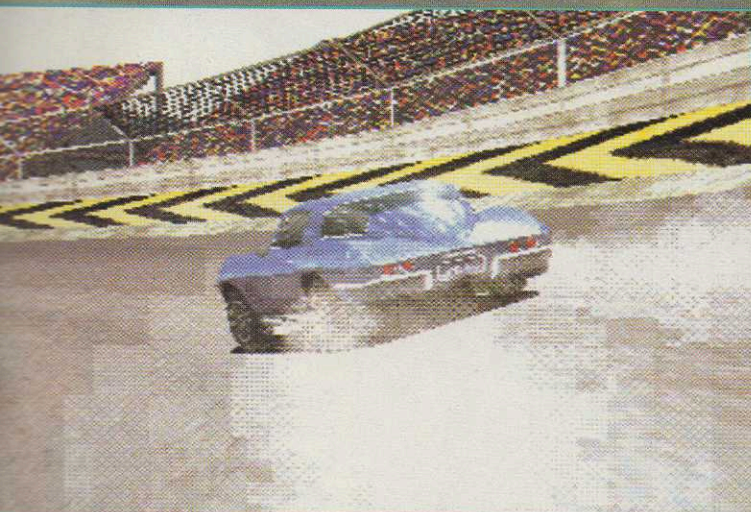
Griffith Blackpool B340



Griffith Blackpool B340 Custom

mettre en course comme dans les preuves de licence, par exemple. Voir à la hausse le prix des voitures aurait pu constituer une autre solution. En course, j'ai éga-

lement remarqué que les sorties de piste n'étaient pas assez pénalisantes ; cela est encore dû au fait que l'on dispose d'une voiture trop puissante par rapport à



Ce virage négocié à la limite de l'adhérence est spectaculaire à revoir au ralenti.

## CONCOURS GRAN TURISMO

Pour la deuxième année consécutive (rappelez-vous, Porsche Challenge), Sony organise un énorme concours avec, à la clé, une caisse de rêve à gagner. Ce coup-ci, l'heureux vainqueur repartira au volant d'une Dodge Viper bleue ! Mais pour remporter ce bolide, il vous faudra assurer comme un malade sur GT. Explications : vous avez jusqu'au 31 août prochain pour envoyer à Sony votre Memory Card (qui vous sera ensuite rendue), sur laquelle vous sauvegarderez votre meilleur temps au tour, sur le circuit Deep Forest, avec la voiture de votre choix, le tout en mode Contre la montre, en configuration Gran Turismo ! Sony sélectionnera alors les 16 meilleurs chronos. Les finalistes s'affronteront en duel durant le Mondial de l'automobile, qui se déroulera début octobre à Paris. Petit détail pour finir : vous devez réaliser votre chrono avec la version française de GT, et fournir à Sony avec votre MC un justificatif d'achat du jeu (because il s'agit d'un concours avec... obligation d'achat !). Pour plus de détails, reportez-vous à la jaquette du jeu... dès que vous l'aurez acheté. Bon courage à tous, et que le meilleur gagne !

ses adversaires. De même la conduite sur les circuits urbains se résume à se jeter contre les murs pour rebondir sur la bonne trajectoire, en conservant un haut régime moteur. Enfin, dernier point, la gestion du garage est bordélique comme c'est pas permis. Au bout d'un moment, on possède un garage bien rempli, à moins de revendre les modèles chèrement acquis. L'idée de me constituer une collection de caisses me semblait tentante, malheureusement il n'y a pas de système de classement par catégorie ou marque.

Finalement, à ces quelques détails près (il en fallait quand même...), Gran Turismo relègue au rang d'antiquité tout ce qui s'est fait à ce jour sur console... et ce jusqu'à Gran Turismo 2 !

## L'avis de Leflou

« Chouette, vraiment très chouette. Gran Turismo me plaît bien. N'étant pas un fan absolu de course de voiture, si je devais en acheter un, il me semble que je choisirais celui-là, ne serait-ce que pour sa très grande durée de vie. Accessible et complet, Gran Turismo est le troisième meilleur jeu du moment sur PlayStation après Resident 2 et le fabuleux Bloody Roar. Ramène ta fraise Wonder, que j'ten colle une ! »

### GRAPHISME

Décors riches et détaillés. Modélisations parfaites des caisses et textures renversantes !

98%

### ANIMATION

De très rares bugs d'affichage. À part ces exceptions, c'est irréprochable.

96%

### SON

Musiques excellentes. À couper malgré tout pour apprécier les bruits de moteur.

95%

### JOUABILITÉ

Une bonne synthèse entre facilité d'accès et complexité de l'aspect technique.

95%



développeur

SONY

éditeur

SONY

textes

FRANÇAIS

genre

SIMULATION AUTO

joueur(s)

1A2

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

PLUTOT FACILE

durée de vie

DEMENTIELLE

prix

A B C D E F



en résumé

Gran Turismo est LE jeu de course. Techniquement et esthétiquement irréprochable, il s'adresse à tous les publics, passionnés et novices.

100

97%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

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

CREDITS

**160**

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

**675**

**Economisez 20 % sur le prix d'abonnement**  
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales  
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F  
11 numéros = 280 F + 770 Crédits Player au lieu de 352 F.

**770**

# AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

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

**680**

**Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games**  
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans  
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

**1 000**

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

**2 000**

**Règlement :** Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. Article 2. Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. Article 3. Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. Article 4. A partir du 28 mars 1998, seuls les crédits Player 1997 et 1998 seront valables. Article 5. L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), de trois timbres au tarif en vigueur et de vos coordonnées sur papier libre à :

**Crédits Player**  
19, rue Louis-Pasteur  
92513 Boulogne Cedex

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

# complétez votre collection !



**74 avril 97**  
**Dossier :** Micro Machines V3, LBA, Franche Challenge, Dark Forces, Final NBA 97, Adidas Power Soccer International 97, Hexen...  
**OTW :** Macross VF-X, Gangoku Gaiden, Elevator Action Returns, Wilson's Gate, Choro Q2...  
**Ultra Player One :** Dark Saviors (1<sup>re</sup> partie).  
**Cadeaux :** Stick'n Play Star Wars



**75 mai 97**  
**Dossier :** Soul Blade, Bushido Blade, Real Bout Fatal Fury Special.  
**Tests :** Saturn Bomberman, Vandal Hearts, Jonah Lomu Rugby, Super Puzzle Fighter II...  
**OTW :** Human Grand Prix, Blastdozer, Doom 64, Dracula X, Rally Cross, FIFA 94, Doraemon, VGoal 97...  
**Ultra Player One :** LBA (1<sup>re</sup> partie), Dark Saviors, 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, Neo Rude...  
**Ultra Player One :** Vandal Hearts (2<sup>e</sup> partie), soluce Overblood...  
**Cadeaux :** 6 cartes X-Files + Dunks 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 Spirit RPG, The King of Fighters'96, Zero Divide 2...  
**Ultra Player One :** Vandal Hearts, LBA



**79 octobre 97**  
**Tests :** L'Odyssée 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, DK, Tennis Arena, NHL 98...  
**OTW :** Bomberman 64, Dead or Alive, Fantasy 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.



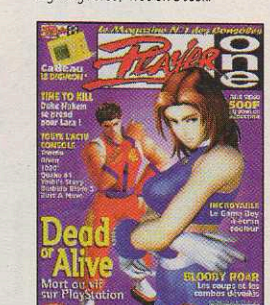
**82 janvier 98**  
**Dossier :** spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Gliders...)  
**Tests :** Diddy Kong Racing, Versailles, FiFa 98, NFL QB 98, Terranigma...  
**OTW :** X-Men VS Street Fighter, Chrono of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2...  
**Guide :** Les Boucliers de Quetzacoatl  
**Cadeaux :** CD audio Cool Boarders 2



**83 février 98**  
**Tests :** Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race...  
**OTW :** Gran Turismo, Yoshi's Story, Side by Side Special, Grandia, Front Mission Alternative, Snowhow Kids, Chocobo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombl, Rockman Dash...  
**Guide :** Tomb Raider II  
**Cadeaux :** Les Lunettes spécial surf



**84 mars 98**  
**Tests :** Last Blade, Theme Hospital, NHL Breakaway 98...  
**OTW :** Resident Evil 2, Xenogear, Azel - Panzer Dragon RPG, Bomberman World, Noon, Blaze and Blade...  
**Guide :** Tomb Raider II, les plans complets (suite et fin)



**85 avril 98**  
**Tests :** Quake 64, Riven, Yoshi's Story, Deathtrap Dungeon, Snow Racer 98, Newman Haas...  
**OTW :** Dead or Alive, 1080°, Tenchu, Bushido Blade 2, Bust A Move, J. League, Wonder 3, R. Types...  
**Guide :** Bloody Roar.

bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Bii - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liencourt 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 \*.

												<b>Attention !</b>			
												<b>Les numéros</b>			
												<b>1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53</b>			
												<b>sont épuisés.</b>			
25	26	28	29	30	32	33						Prix par exemplaire	Qté	Total	
												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	39 F (32 F + 7 F)				
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64					
55	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75					
76	78	79	80	84	85						42 F (35 F + 7 F)				
77	81	82	83												

Nom : .....  
 Adresse : .....  
 Code postal : ..... Ville : .....

Prénom : .....

Signature obligatoire\*  
 \*des parents pour les mineurs

Commandez aussi sur le 3615 Player One



**E**ncore 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

## TOUS LES JEUX TESTÉS

### PlayStation

- Lucky Luke 10
- Pro Foot Contest 98 11
- Forsaken 11
- Motorhead 11
- Indy 500 11
- Spawn 12
- Poy Poy 12
- Master of Teras Kasi 12

### Saturn

- Panzer Dragoon Saga 10
- The House of the Dead 11

### Nintendo 64

- Goemon 10
- Coupe du Monde 98 12

### Neo Geo

- Metal Slug 2 11
- Blazing Star 12

**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

**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

**Encadré texte**

Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

**Notation détaillée**

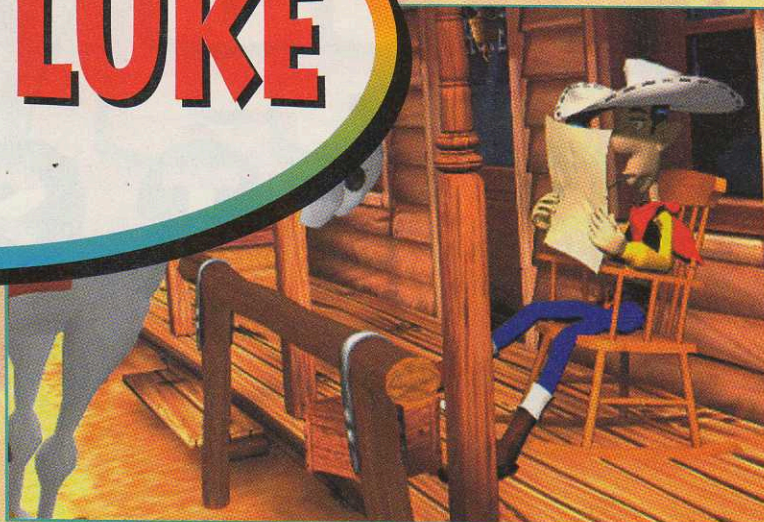
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

**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

# LUCKY LUKE

Pour qu'un jeu soit bon, il ne suffit pas qu'il soit beau. Infogrames semble l'avoir compris et propose avec Lucky Luke, un soft en 3D amusant... C'est plutôt rare en ce moment !

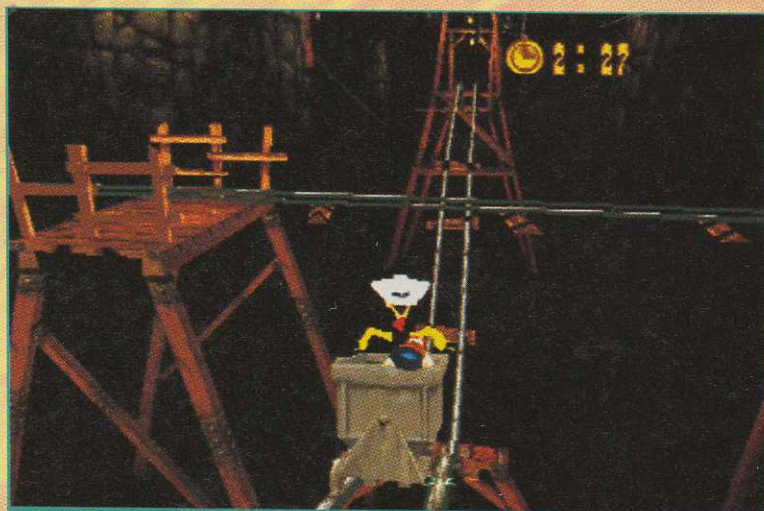


**A**vant le sublime V-Rally, on connaissait surtout Infogrames pour ses célèbres adaptations : les Schtroumpfs, Spirou, Tintin, Astérix, Lucky Luke... Tous ces héros de bédé sont passés chez l'éditeur pour faire l'objet d'une ou plusieurs « transpositions », principalement sur 16 bits. Après Lucky Luke sur Super Nintendo, Infogrames c'est enfin attaqué à l'adaptation de bédé sauce 32 bits. Et c'est au cow-boy de Morris que revient



Ce niveau n'est guère passionnant ; cela ressemble à du « Lethal Enforcers ». Des ennemis apparaissent, visiez, tirez !

par le déroulement du petit dernier : un peu de plate-forme, pas mal d'action et quelques gouttes de recherche. Tout débute par un niveau archiclassique dans lequel le cow-boy déambule dans la ville à la recherche



Le niveau du Wagon est une véritable réussite. C'est beau, speed et bien prise de tête. Un level comme on les aime.

l'honneur de cette « première fois ». Comme dirait la Poste : « Pour une nouvelle... c'est une bonne nouvelle ! » On craignait que ce jeu « 3D » soit, comme beaucoup d'autres softs, un peu creux. Car bien souvent, sous prétexte qu'un titre utilise la 3D, l'action est laissée pour compte et s'avère ennuyeuse. Heureusement, dans Lucky Luke, l'action est nettement plus soutenue et variée que dans un Gex ou encore un Rascal (petite précision : dans Lucky Luke, on baigne dans un univers 3D, mais on se déplace selon un principe 2D, comme dans Pandemonium!). Si vous connaissez les jeux d'Infogrames, vous ne serez pas surpris

de quelques items, comme une clef et de la dynamite. On ne peut pas dire que ce niveau croule sous les ennemis, mais vu qu'il s'agit du premier, il sert un peu de préambule à votre aventure...



C'est Joe Dalton qui vous accompagne au panneau Game Over. Pensez à investir dans les mots de passe.



Pour shooter le cow-boy du premier plan, il faudra tirer sur la casserole. Impossible de le viser directement... Dommage !

Dès le deuxième niveau, c'est tout autre chose : vous chevauchez Jolly Jumper à la poursuite d'un train détourné par les odieux Dalton. Les suivants, je vous laisse les découvrir en photos, ci-dessous, dans la sé-

## Les avis de deux Lucky Guys

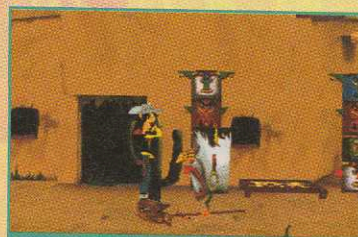
**LEFLOU :** « On va me croire médisant à propos des jeux de plate-forme Infogrames, et, pourtant, il n'en est rien. J'ai juste les mêmes griefs au sujet de Lucky Luke que vis-à-vis des autres plates-formes de cet éditeur : difficulté et pièges trop tordus d'emblée, maniabilité limite. Petit à petit, on voit quelques-uns de ces défauts s'effacer, mais c'est long ! Ce qui m'a le plus amusé dans ce jeu ? Les séquences qui ne sont pas de la plate-forme. Toujours mieux que Gex mais largement moins bon que Pandemonium! »

**STONE :** « Je n'ai jamais été trop fan des adaptations de BD sur console, et ce n'est pas Lucky Luke qui va me faire changer d'avis. Ce genre de jeu de plate-forme est vieux comme le monde, tant sur le plan de l'action que sur le vague aspect réflexion. La réalisation est fidèle au trait de pinceau de Morris, mais les développeurs auraient pu se fouler un peu plus, notamment en matière de 3D. Bref, Lucky Luke est à mon sens un titre anecdotique. »



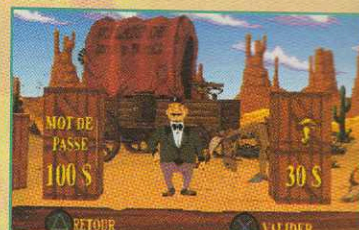
On croise toujours au moins une tête connue par niveau. Tenez ce mineur, il ne vous dit rien ?

quence Pour quelques niveaux de plus. Place aux critiques maintenant ! Première chose, il faut reconnaître que l'équipe a bien bossé le sujet. On retrouve la plupart des persos secondaires des albums de Lucky Luke, comme les danseuses, le croque-mort... Les décors sont — pour la plupart — fidèles à l'esprit de la bédé et ne manquent pas de petits détails croustillants. Pas de lézard non plus en ce qui concerne l'animation : le résultat est très propre et, par moments, presque



Et le sorcier indien, alors ? Si mes souvenirs sont bons, il apparaissait dans Canyon Apache... Me trompe-je ?

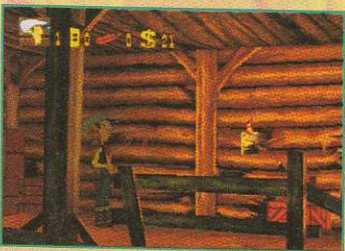
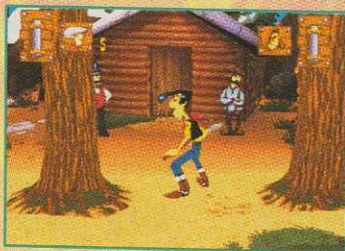
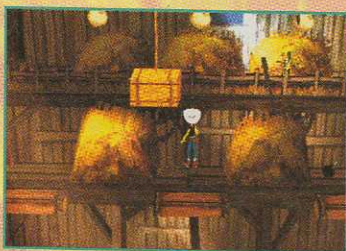
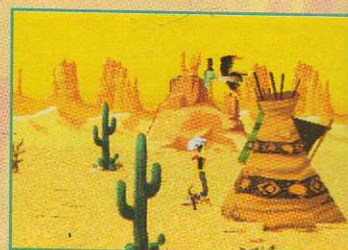
aussi fluide qu'un bon dessin animé. Bref, nous avons affaire à une réalisation bien au-dessus de la moyenne



Dans l'Ouest, tout se paye. À la fin d'un niveau, n'hésitez pas à claquer quelques dollars pour un mot de passe ou une vie !

pour ce Lucky Luke 32 bits. Mais cela aurait pu être encore mieux, si nous avions pu faire évoluer le perso en

## POUR QUELQUES NIVEAUX DE PLUS...



PlayStation  
**LUCKY LUKE**

100

95

92%

85

80

75

70

65

60

55

50

→ toute liberté, dans un univers en 3D. Bon, on se contentera de la 2D ridée sans grimacer. Si le jeu est parfois difficile, il demeure nettement plus jouable que les autres productions Infogrames. Terminé les crises de nerf sur des sauts délicats, le perso répond cette fois au doigt et à l'œil. En clair, Lucky Luke ne m'a pas déçu, et ce même si les challenges sont globalement dépourvus d'originalité.



Pas d'angoisse, Lucky saute sans mal. Un véritable régal... Remarquez, il n'y a pas beaucoup de plate-forme.

Si les fans de Lucky vont apprécier à coup sûr ce soft, il y a fort à parier qu'ils ne seront pas les seuls. Lucky Luke est effectivement suffisamment beau et divertissant pour plaire à l'ensemble des player. Bien évidemment les plus jeunes (la cible première) seront les plus enthousiastes. Souhaitons la bienvenue à Lucky Luke sur PlayStation, et croisons les doigts dans l'attente d'un prochain titre aussi beau... mais un peu plus novateur !

El Didou

développeur  
**INFOGRAMES**  
éditeur  
**INFOGRAMES**  
textes  
**FRANÇAIS**

genre  
**PLATE-FORME/ACTION**  
joueur(s)  
**1**

sauvegarde  
**MOTS DE PASSE**  
continue  
**NON**

difficulté  
**PROGRESSIVE**  
durée de vie  
**MOYENNE**

prix  
**A B C D E F**

PLAYER FUZ  
**90%**

**en résumé**

**Lucky Luke ne nous a pas déçus, même si on aurait apprécié un peu plus d'originalité et une action intégralement en 3D...**

**GRAPHISME**

Un beau boulot dans l'ensemble ; certains niveaux sont juste un peu pauvres.

**96%**

**ANIMATION**

Ça bouge presque aussi bien qu'un bon DA. L'animation de Jolly Jumper est top !

**96%**

**SON**

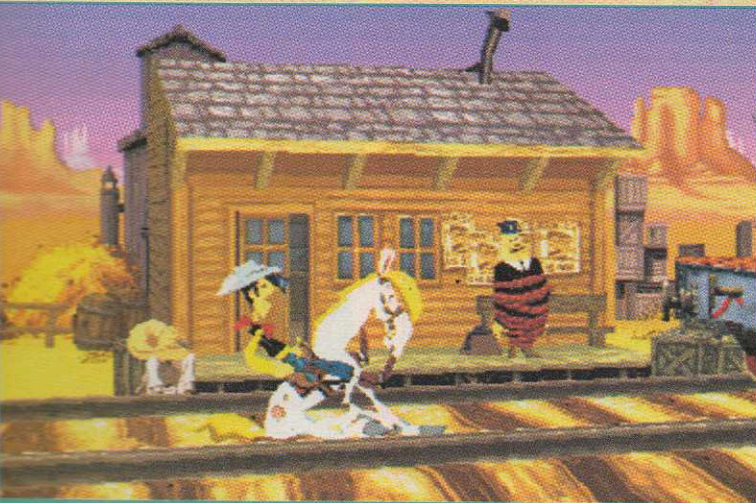
Les musiques sont sympa mais pas toujours en harmonie avec le niveau.

**80%**

**JOUABILITÉ**

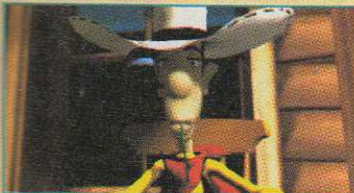
C'est jouable à mort ! Pour une fois, on ne s'arrache pas les cheveux à chaque saut.

**97%**



Les scènes cinématiques qui ponctuent les fins de niveaux sont courtes, mais de bonne qualité.

**Les cinématiques**



**BONUS TIME**

Les petits niveaux bonus ne sont pas transcendants, mais ils permettent de se faire pas mal de sous tout en s'amusant un peu ! Au programme : tir sur bouteilles dans le saloon ou bras de fer avec Jolly Jumper. Mon favori reste le jeu de cartes ! Plus vous découvrez de cartes et plus vous gagnez de dollars. Attention, si vous retournez la carte sur laquelle est représenté Joe Dalton, vous perdez tout !

# Grand jeu de science-fiction avec **KOBBY**

Indice N° 39 : Coutume nécrophage...



**AVEC**

*Magazine*  
**Play** **one**

&

**KOBBY**

**GAGNE 10 VOYAGES AUTOUR DU MONDE**  
PARIS. LONDRES. HONG KONG. SYDNEY. ILES FIDJI. LOS ANGELES. NEW YORK. LONDRES. PARIS  
**ET 10 SCOOTERS\***

ILLUSTR. D. BOCHKOVITCH ET P. KARAKARYAN  
POUR AVOIR PLUS D'INFORMATIONS CONTACTEZ LE 08 36 60 70 00 (0,74F TTC/12 SECONDES) OU 36 15 KOBBY (0,12F PUIS 0,85F TTC/MN)  
\*LA RÈGLE DU JEU VOUS SERA REMISE SUR SIMPLE DEMANDE.

# PANZER DRAGOON SAGA

Les Saturniens peuvent ressortir leur machine du placard. Les titres comment à revenir, tel Panzer Dragoon Saga, qui vous invite à un voyage dans un univers fantastico-mystique.

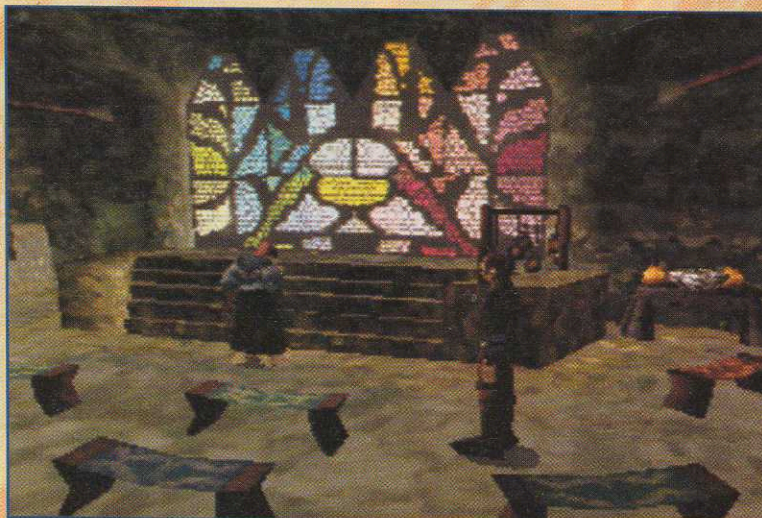


**V**ous aimeriez jouer aux jeux de rôle mais vous redoutez d'y passer des heures, des nuits, des mois, voire des années ? Panzer Dragoon Saga est fait pour vous ! Vous n'y passerez pas plus d'une vingtaine d'heures, vous le finirez, et, en prime, vous aurez vécu une histoire épique dans un univers fantastique. Que demander de plus ? Les amateurs du genre auront sûrement des tas de doléances : plus de monstres, plus de difficultés, plus de diversité, plus de CD (quatre, c'est déjà bien remarquez). Panzer Dragoon Saga ne se place pas en tant que « véritable » jeu de rôle pour puriste. Il s'agit plus d'une histoire à jouer. Un



Dans le désert de Garil, les vers de sable creusent des tunnels pour vous.

autre, de revenir en arrière ou plus tard, de retourner dans le village ou dans le campement pour vous reposer. Tout reste simple, et les nouveaux points à explorer s'affichent automatiquement après un dialogue




Le « quartier interdit » du village de Zoah. Seuls les élus peuvent y pénétrer...

jeu un peu à part, qui devrait donc séduire un public plus large.

## LES ÉLÉMENTS DU JEU DE RÔLE

Ce volet de Panzer Dragoon a su exploiter les bons côtés des jeux de rôle. Ainsi, vous récupérerez de nombreux objets au cours de votre progression. À aucun moment vous n'aurez à les gérer ou à en abandonner ; vous avez une capacité de contenance illimitée. Ces objets et autres reliques vous seront utiles soit pour combattre, soit pour vous remémorer la progression de l'histoire (photos, notes et cahiers). Après chaque niveau, une carte du monde vous permet d'aller d'un point à un

avec un personnage rencontré dans le village, ou ailleurs. Et comme on rencontre assez peu de personnes, il est très facile de progresser. On ne reste jamais bloquer plus de dix minutes dans un endroit.

La plupart des régions se visitent à 



Azel et Edge, forcés de coopérer dans les ruines d'Uru. Sans aucun dragon cette fois.



Retournez au campement pour vous reposer et soigner votre dragon.

dos de dragon. Vous volez alors où bon vous semble dans un environnement en 3D. Au cours de ces déplacements, des rencontres aléatoires se produisent avec des monstres, donnant lieu à des combats gérés en



## L'avis de Wolfen

« En tant que RPGiste convaincu, le shoot them up n'est pas franchement ma tasse de thé. Le fait de combiner ces deux genres est donc une excellente idée, puisque j'ai enfin été tenté de me pencher sur un shoot, qui n'est pas exempt de tout reproche. Au-delà de l'interface pas facile à prendre en main, je regrette que la plupart des ennemis ne ressemblent à rien. Certes, les textures sont assez réussies et l'animation excellente, mais cela reste des blobs informes, à tendance vaguement "insectoïde". J'ajouterai également que les temps morts occasionnés par les animations des combats sont un peu pénibles. Mais dans l'ensemble, Azel m'a convaincu ! »



Au bout d'un certain nombre de points d'expérience, le dragon devient plus puissant et plus résistant.

« semi-temps » réel. Un radar circulaire, divisé en quatre quarts, vous indique en vert, les zones où vous ne risquez rien, en rouge, les zones à risque et en noir, les zones neutres. Les rouges sont souvent celles où vous trouverez le point faible du monstre ; il faut toutefois éviter de rester trop longtemps dans ces zones, sous peine de voir le monstre réagir et attaquer rapidement. Lorsque vous êtes immobile, une jauge se remplit. Elle conditionne votre puissance de tir, ainsi que vos



Pendant les combats, servez-vous des objets trouvés pour épargner vos points de magie.

possibilités d'actions (sorts, objets magiques ou attaques). Un système simple et rapide à comprendre.



Dans les gros combats comme celui-là, sachez frapper à l'endroit stratégique.

Ce qui fait de Panzer Dragoon Saga un petit bijou, c'est le soin apporté à l'histoire et à l'atmosphère des lieux.

## SORTS

De nombreux pouvoirs magiques sont disponibles au cours de l'évolution du dragon : sorts d'attaque, de défense et de spiritualité. Leur puissance dépend des caractéristiques du dragon. Par exemple, un dragon d'attaque lancera des sorts d'attaque particulièrement puissants, et qui lui coûteront peu de points de magie.



## VILLAGE DE ZOAH

Dans ce magnifique village, vous rencontrerez des personnages qui vous aideront à progresser dans votre quête. Il est possible de le visiter de jour comme de nuit — certaines portes s'ouvrant plus facilement le soir que dans la journée. Faites donc un petit tour chez Jaba à la tombée de la nuit, on y boit une drôle de mixture...



## CINÉMATIQUE

Voici une petite séquence illustrant la seconde rencontre entre Edge (vous) et Azel. Les scènes cinématiques sont très bien écrites et se laissent regarder avec plaisir. C'est tant mieux, vu leur durée pouvant aller jusqu'à quinze minutes. Il est possible de les zapper mais évitez de le faire si vous voulez comprendre ce qui se passe.



# Saturn PANZER DRAGON SAGA

développeur

SEGA

éditeur

SEGA

textes

ANGLAIS

genre

ACTION/RPG

joueur(s)

1

sauvegarde

PILE INTERNE

continue

NON

difficulté

MOYEN

durée de vie

TRÈS MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ  
90%

en résumé

Un style indéniable, une histoire envoûtante, Panzer Dragoon Saga se joue comme on lit un bon roman. Un titre vraiment plaisant.

## GRAPHISME

L'univers est cohérent et à mille lieux des poncifs du genre.

95%

## ANIMATION

Assez fluide en général ; l'animation du dragon est superbe.

90%

## SON

Les musiques ne sont pas toujours excellentes, mais dans l'ensemble, ça passe.

85%

## JOUABILITÉ

Les commandes sont faciles d'utilisation, ce qui n'est pas le cas de tous les jeux du genre.

90%

L'univers se situe dans un futur post-apocalyptique. Le design des niveaux, des villages et des personnages fait penser à un mix entre la planète des sables Tatouine (La Guerre des étoiles) et l'univers mystique des BD de Moebius (les graphistes en ont conservé le style pour les personnages qui peuplent ce monde). On est rapidement plongé dans l'histoire et on a envie d'en voir et d'en apprendre



Un combat épique entre votre dragon et celui d'Azel !



## MORPHING DE DRAGON

Il est possible à tout moment de modifier les caractéristiques de votre dragon (attaque, défense, spiritualité et agilité) : il suffit de bouger le curseur dans le cercle.

Le physique du dragon évolue donc en fonction de la position de ce curseur. On reconnaîtra facilement un dragon de défense (plus petit et doté d'une carapace) et un dragon d'attaque (élané).

Préférez les dragons d'attaque pour augmenter vos possibilités d'actions.

Dans les ruines d'Uru, des ascenseurs vous emmènent au fin fond de la Terre.

## Du jeu de tir au jeu de rôle

Les fondus de jeu d'action feront sûrement la tronche, et je les comprends. Plus rien de commun entre les précédents volets de Panzer Dragoon et cet épisode. Bien qu'il eut été tout à fait possible de conserver un concept de jeu d'action (dans cet épisode, l'histoire est linéaire), on peut penser que Sega a craqué et s'est plié à la mode du jeu de rôle, qui sévit depuis belle lurette au Japon. Pour preuve, beaucoup de grands titres ressortent en version « aventure ». L'exemple le plus récent est celui de Rockman Dash, une très bonne version « rôle » de la célèbre série de Capcom. Et quant la qualité d'une telle reconversion atteint celle de Panzer Dragoon Saga, on ne peut qu'être satisfait. J'espère juste que les fans d'arcade ne seront pas laissés pour compte, et pourront bientôt profiter d'un nouveau volet plus « speed ».





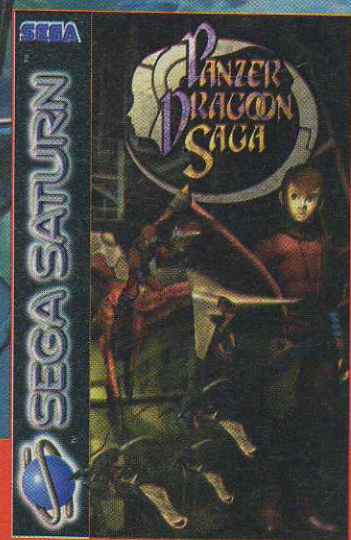
Jouez et gagnez

# 36.15 Player One

ou 08 36 68 77 33

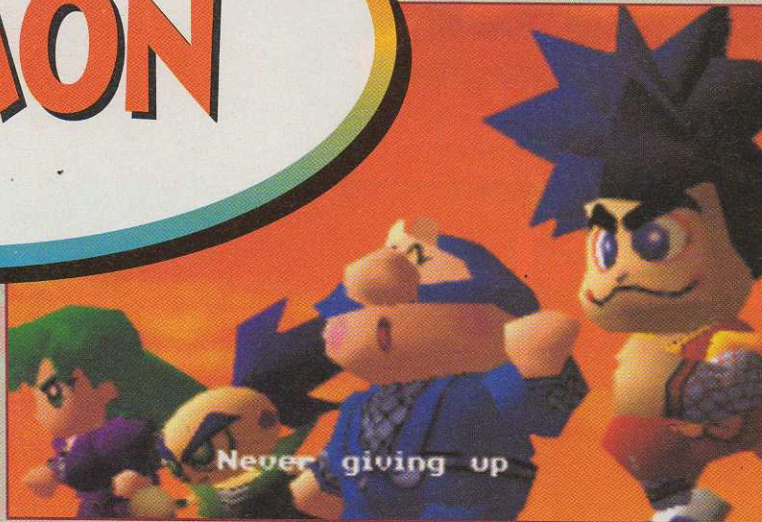
100 CD N°1  
Panzer Dragoon Saga  
et 30 montres  
SEGA SATURN

PANZER  
DRAGON  
SAGA



 **SEGA SATURN**  
ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

# GOEMON



Après un succès mérité sur NES, Super Nintendo et Game Boy, Goemon, le ninja facétieux, s'attaque à la

L'ambiance Japon médiéval, les cerisiers en fleur, les ninjas d'opérette, et, bien sûr, les samourais au grand cœur : souvenez-vous, le premier Goemon sur Super Nintendo fut un véritable choc culturel ! Le cocktail action/plate-forme a eu un tel succès que de nombreux

ses suites ont vu le jour, dont un « puzzle game » avec pour héros, Ebisumaru. Et il fallait bien qu'un jour nos quatre ninjas franchissent le pas et investissent la 64 bits de Nintendo. À la fois différente et proche, cette mouture ne déçoit pas. Certes, l'action est moins intense, car le



## ROBOTIK

Les affrontements à bord du super robot Goemon Impact sont stupéfiants. Comme d'habitude, des super coups sont dispos.



64 bits de Nintendo ! Sauta-t-il rallier à sa cause les fans d'un certain plombier ?



Notre héros Goemon, nerveux et tenace, est pourtant un justicier au service des faibles et des opprimés.

nombre d'ennemis est moins important qu'avant. Est-ce dû à la vue en 3D ? Cela étant, avouons qu'ils sont assez agressifs — la jouabilité en aurait d'ailleurs souffert si vous crouliez sous les monstre ; et puis, après tout, Mario accuse le même défaut. La partie plate-forme est très agréable, façon Mario, avec, en bonus, le choix entre quatre personnages qui manient des armes différentes. Mystical Ninja Staring Goemon a un avantage : son humour. Présent dans les dialogues (avec faux rires enregistrés !), aussi bien que dans l'action, ➔

**JAPON**

La carte du Japon est un vrai régal. Les paysages et les villages que vous traversez sont très conformes à la réalité. Un voyage dans l'espace et le temps grâce à sa console !



développeur  
**KCED**  
éditeur  
**KONAMI**  
textes  
**ANGLAIS**

95

genre  
**PLATE-FORME**  
joueur(s)  
**1**

90

sauvegarde  
**MEMORY PACK**  
continue  
**NON**

difficulté  
**MOYEN**  
durée de vie  
**PLUTÔT COURTE**

prix  
**A B C D E F**

89%



80

**en résumé**

Goemon est plutôt à l'aise sur N64, dommage que l'action ne soit pas plus riche. Une bonne alternative à Mario 64...

75

70

65

les gags sont vraiment nombreux. Les séquences les plus hilarantes sont paradoxalement les combats entre robots gigantesques, qui ont fait la renommée du titre. On se fend bien la poire et on ne stresse pas une seconde ! Mais le tableau est un petit peu obscurci par la durée de vie, qui semblera courte aux meilleurs d'entre vous. Par-dessus tout, l'impossibilité d'y jouer à plusieurs laisse un peu le joueur sur sa faim. – Monsieur Konami, il y a bien quatre ports manettes sur la console, non ? »

Reyda



Le premier boss, une gigantesque statue cracheuse de flammes, vous attend au sommet du mont Fuji.

**PLATES-FORMES, BIEN SÛR**

Mystical Ninja est un jeu où vous slalomez entre les monstres qui vous chargent, les plates-formes mouvantes et les pièges sadiques.



**L'avis d'un fan de la première heure**

BUBU : « Je suis fan des deux premiers épisodes de Goemon sur SNES. Au point de m'identifier à Ebisumaru (voir photo) ! Non, je plaisante... Par contre j'ai toujours été déçu par les suites. C'est encore le cas avec celle-ci. Certes, on y retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de la saga : ambiance du Japon moyenâgeux, humour, action, aventure, diversité. Mais, d'abord, si la

réalisation est correcte, elle n'est pas top. Et surtout, la vue à la Mario 64 gâche le côté action, qui est nettement moins péchu et jouable qu'avant. Et dans un jeu, si l'action n'est pas assez fun, je m'ennuie... »



**GRAPHISME**

Les graphismes sont beaux, plein de zoullies couleurs et pas flous.

90%

60

**ANIMATION**

Plus proche de Diddy Kong que de Mario. Enfin, pas mal.

80%

**SON**

Les plus belles mélodies jamais entendues sur cette console. J'aime !

95%

55

**JOUABILITÉ**

Quelques problèmes de caméra ou de collision. Mais il reste très jouable !

85%

50

# METAL SLUG 2

Testé le mois dernier en arcade, revoici nos GI déjantés dans la version Neo, cartouche de « la suite de la revanche du retour des limaces qui fument la moquette ». Attention, délire !



**L**e nom de Nazca ne vous dit peut-être pas grand-chose. En effet, cet éditeur nippon sur Neo Geo, n'a fait qu'un, euh... deux... non, trois... Enfin, bref, un petit nombre de jeux sur cette machine, dont Metal Slug, une sorte de Probotector-Gryzor ou de Green Beret, avec une petite touche humoristique bienvenue.

## TOUS DES LI-MASH

Cette fois, ce n'est pas au Viêt-Nam que ça se passe, mais pendant la guerre du Golfe. Vous choisissez votre perso parmi quatre, dont deux femmes (euh, deux... non, trois, enfin quatre militaires !), et rien qu'à leur

## Les avis de nos limaces

**BUBU :** « Ah Metal 2, slurps, j'adore, tout comme le premier. Voilà un pur produit d'arcade, comme il n'en sort pas assez sur console. Ça blaste à donf, tout en restant jouable, et sans être bourrin. La réalisation est très bonne, le style graphique est ultra-sympathique. Ça fourmille de détails, souvent rigolos. Possesseurs de Saturn, réjouissez-vous, car il devrait sortir un jour (en import), tout comme le premier. Quant à ceux qui n'ont ni Neo ni Saturn, ils ne devraient pas loucher la borne ! »

**REYDA :** « Non, désolé, je n'accroche pas. D'abord, ça ralentit de partout — laissez tomber le jeu à deux. Ensuite, les personnages n'offrent pas vraiment de différence. De plus, je ne m'éclate pas plus que ça à parcourir les stages à dos de chameau. Et puis même la musique me crispe. Franchement, si je devais rejouer à Metal Slug, ce serait au premier épisode qui, lui, est fabuleux ; mais en ce moment je suis plutôt Shock Troopers. Désolé.



Comme dans le premier opus, vous devez secourir de pauvres prisonniers. Mais attention, certains sont bien cachés.

tronche vous comprenez que le jeu sera tout sauf sérieux. Impression confirmée dès le début, où vous voyez un bébé sortir d'un camion militaire et folâtrer comme si de rien n'était, alors que vous êtes en train de buter de l'ennemi à tout va. Plus loin, un négociant très smart essaie de vendre des terrains à des villageois qui ne se laissent pas faire. La suite

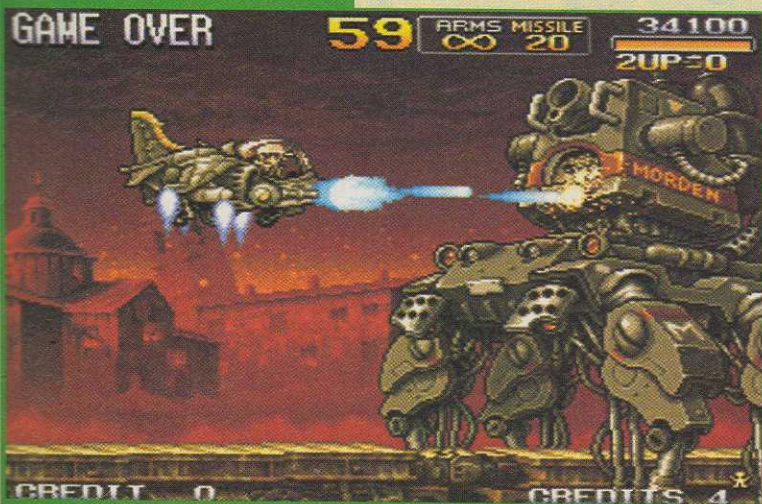


Contrairement aux apparences, ce superbe orque n'est pas un ennemi... il se nourrit seulement des vôtres (d'ennemis) !

est du même tonneau : dans la pyramide, un archéologue le nez penché sur des hiéroglyphes se fait zombifier ; en Chine, vous êtes tourné en ridicule et devenez gros et gras après avoir bouffé une dizaine de bonus. Et il y a même une parodie délirante de Independence Day !



Aux States, Metal Slug (Limace Métallique) est également le nom familier de ces chars.



Il y a même une séquence shoot'em up de fort bon aloi. Normal, dans un jeu où on tire sur tout ce qui bouge !

# Neo Geo METAL SLUG 2

développeur

NAZCA

éditeur

SNK

textes

ANGLAIS

genre

ACTION/PLATE-FORME

joueur(s)

1A2

sauvegarde

NON

continue

OUI

difficulté

PAS POUR LES LIMACES

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F



## en résumé

Bourrin mais hilarant, Metal Slug 2 plaira aux fans de la série des Probotectors et à tous les joueurs apôtres du second degré.

Wonder

### GRAPHISME

Superbe et digne des 32 bits. De plus, il y a plein de limaces partout.

93%

### ANIMATION

Fait partie des jeux les mieux animés de la Neo. Pas mal pour une limace !

94%

### SON

Honnête sans plus. Même une limace pourrait facilement l'écouter.

88%

### JOUABILITÉ

Résolument axée arcade et accessible à toute limace.

89%



Voici l'effet de l'arme la plus efficace du jeu. Certains diront que c'est trop, mais moi je trouve ça fun.



Vous l'avez compris, il vaut mieux ne pas rester au milieu de l'écran. Joli blast, non ?

Techniquement, le jeu est quasi parfait. Les graphismes collent bien au délire général tout en étant superbes. De plus, quelques effets inédits sur Neo agrémentent l'action. Et comme celle-ci est bourrine à souhait, il est clair que Metal Slug 2 saura contenter les fans. Enfin, si les 1 200 balles de la cartouche vous

rebutent, vous pouvez toujours attendre la version CD (dans un mois), ou foutre dix balles dans la borne d'arcade !



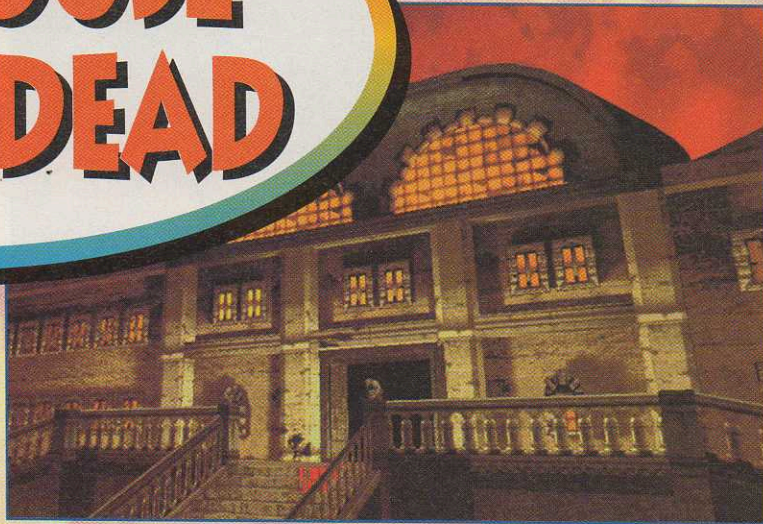
Ça ne se voit pas sur la photo, mais le pont sur lequel est le perso se tortille dans tous les sens comme une limace !



## LES LIMACES EN FOLIE

Quand les Japs boivent du saké, voilà ce que ça donne : des scènes délirantes qui viennent agrémenter une action menée tambour battant !

# THE HOUSE OF THE DEAD



« Ho ! les gars, laissez tomber Resident Evil !

Vous vous prenez la tête pour rien. Si vous voulez casser du zombie, venez faire une petite partie de The House of the Dead avec moi ! »

L'histoire de ce jeu au pistolet est aussi obscure que celle d'Une nuit en enfer. Une nana téléphone pour demander de l'aide à deux gars (Doc et Difool ?), car des types veulent la tripoter : ce sont des zombies ! Ils squattent sa maison, genre villa à St-Cloud. N'écouterant que leur bon cœur, les deux gars débarquent avec leur gros calibre. En arrivant, ils découvrent que The House of the Dead, ce n'est pas la Petite Maison dans la prairie, mais un véritable labyrinthe, qu'ils explorent à tatons, en empruntant différents chemins. Après plusieurs tentatives,

## L'avis de deux zombies de la rédac'

**LEFLOU**, amateur de gore : « Avec ce jeu, on se rapproche de Brain Dead. Ça blaste, ça gicle et ça tache. Le genre de défouloir qui me plaît... enfin, quand c'est bien fait ; car, ici, au bout de deux niveaux, ça me gonfle. L'imprécision des gun et les graphismes m'empêchent de me plonger complètement dans le jeu. »

**WONDER** : « The House of the Dead est l'un des Gun Shoot les plus abouti de Sega en arcade. La version Saturn, bien que moins belle, n'en est pas moins fidèle. Son seul hic, à mon goût,

vient des flingues (disponibles pour la Saturn) qui sont quand même moins précis que ceux de l'arcade. »



« Écoute Stef, c'est comme dans le film Brain Dead : si tu détruis la tête du zombie, il meurt plus vite. OK ? »

ils finissent par comprendre que pour changer d'itinéraire, il faut tirer sur certains objets, sauver des gens dans des endroits déterminés...

## UNE BALLE DANS LA TÊTE

Mais leur gros problème, ce sont bien sûr les morts vivants qui se baladent dans les pièces ! Les trois quarts des résidents se sont en effet trans-



« Heu Milouse, c'est le zombie qu'il faut viser, pas le gars. - Je sais, mais j'arrive à toucher que l'infirmier »

formés en zombies : les majordomes sont devenus des « croques-morts », les jardiniers des massacreurs à la tronçonneuse, et les chiens des cerbères ! Et ils n'ont qu'une idée en tête : griffer à mort nos deux héros, afin qu'ils deviennent comme eux. Comme dans un film de John Woo,



« Wonder : voici le Boss Mode. Tu dois abattre les boss le plus rapidement possible, pour faire des hi-scores. »



« Recharge Milouse, recharge ! Mais non, il ne faut pas économiser les balles comme dans Doom ! Halala, on va finir en zombie ! »

# Saturn THE HOUSE OF THE DEAD

développeur

SEGA

éditeur

SEGA

textes

ANGLAIS

genre

TIR AU PISTOLET

joueur(s)

1A2

sauvegarde

LES SCORES

continue

OA9

difficulté

MOYEN

durée de vie

ASSEZ COURTE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ  
88%

**en résumé**

Ce hit d'arcade du jeu au pistolet est assez bien adapté. Certainement le dernier de la catégorie à voir le jour sur Saturn.

Bubu

## GRAPHISME

On pouvait mieux faire sur Saturn. Il suffit de (re)voir Virtua Cop pour s'en convaincre.

85%

## ANIMATION

Pas de problème. Les zombies sont des êtres lents, mais qui ne ralentissent pas le jeu.

90%

## SON

Du bon (musiques d'horreur) et du moins bon. Comme les « heinou ! » des zombies...

88%

## JOUABILITÉ

Le Virtua Gun de Sega n'est pas le G-Con 45 de Namco, mais il reste suffisamment précis.

89%



Attention Wonder, des zombies tombent à travers la toiture ! Tu les avais pas vus du coin de l'œil (private joke) ? »



« Bon OK Leflou ! T'as jamais vu une araignée zombie dans aucun film. Mais tu pourrais lui tirer dessus quand même ? Merci. »

nos amis sont obligés d'utiliser leur arme à feu à courte distance, afin de stopper ces zombies qui sortent de partout. Pour en finir le plus vite possible, ils doivent viser la tête en priorité. Sous l'effet des balles, les zombies giclent, sont troués, démembrés, explosent, se répandent, gerbent (rayez la mention inutile)...



Le jeu sera vendu avec un Gun Sega pour 399 F. Alors prenez aussi celui de votre Virtua Cop, et jouez à la John Woo !



## MORCEAUX CHOISIS

« Ils sont pas frais mes zombies, ils sont pas frais ! Y en a pour tous les dégoûts : des p'tits, des gros, des visqueux ! Et c'est d'la qualité ma p'tite dame : ils se découpent très facilement ! Alors, qui veut un morceau ? »



# PRO FOOT CONTEST 98

PlayStation



À un mois du coup d'envoi de la Coupe du Monde, les éditeurs dévoilent leurs jeux de foot respectifs. Pour BMG, il s'agit de Pro

**F**aute de licence officielle, les éditeurs désireux de sortir un titre consacré à l'événement sportif de l'année 98, doivent faire preuve d'imagination pour sortir du lot, et contrer l'incontournable Coupe du Monde 98 (le FIFA du mondial). C'est ce qu'a réussi BMG avec Pro

Foot Contest 98. Pour les modes de jeu, c'est très simple, puisque vous avez le choix entre un match amical et la fameuse Coupe du Monde. Toutes les équipes qualifiées pour la phase finale sont représentées, et les dates réelles des rencontres ont été respectées.

**LES CAMÉRAS**  
Voici trois des cinq caméras disponibles : sélective, latérale, et une autre qui suit l'attaquant — la plus jouable.



Foot Contest 98, un titre original et de bonne facture.



Avec ce principe de cible, on ne marque pas par hasard. Vous ajustez, tirez, et pouvez à nouveau bouger la cible aussitôt après.

**DES DÉTAILS RÉALISTES**  
Jusque-là, on reste dans le classique. Pour l'originalité, c'est plutôt du côté du système des tirs qu'il faut chercher. En effet, avant de frapper le ballon, vous devez placer un viseur à l'endroit où vous souhaitez qu'il atterrisse. Ce système demande un petit temps d'adaptation, mais apporte un réel plus à l'action, et des buts moins hasardeux. Ensuite, quelques détails généralement absents dans les jeux de foot rendent ce soft encore plus original et réaliste. Comme les joueurs qui lèvent



## L'INTRO

Elle alterne des images réelles avec d'autres tirées du jeu. Ici, on peut reconnaître les joueurs de la sélection britannique, en train de marquer des buts.



Lorsqu'ils marquent un but, les joueurs expriment leur joie en dansant, ou en effectuant des acrobaties.



la main dès qu'un adversaire se trouve en position de hors-jeu, ou encore le principe de l'avantage, qui favorise un arbitrage moins rigide et plus intelligent. Les commentaires sont avantageusement remplacés par la voix de certains de vos équipiers qui vous conseillent.

Bref, Pro Foot Contest 98 n'est peut-être pas aussi complet qu'un Coupe du Monde, mais il tire assurément son épingle du jeu. En tout cas, les fans de foot se doivent d'essayer absolument ce titre original et prenant.

Chon

## en résumé

Pro Foot Contest 98 est un soft qui propose quelques innovations bienvenues, et se démarque ainsi de la concurrence.

### LE REPLAY

Comme dans tous les autres jeux de foot, le Replay (automatique) vous permet de revoir les actions chaudes sous plusieurs angles, lorsqu'un but est marqué.

## Marcel et Didier

Pro Foot Contest 98 ne dispose pas de la fameuse licence officielle, propriété d'Electronic Arts (pour son jeu Coupe du Monde 98). À ce propos, ne vous fiez pas aux photos de cet article, car les noms des joueurs seront modifiés dans la version finale. En revanche, il est parrainé par deux pointures de l'équipe de France : l'athlète Marcel Desailly et le capitaine des Bleus Didier Deschamps. À ce titre, ces deux

joueurs participeront à des opérations promotionnelles autour du jeu (bien qu'ils ne soient pas intervenus dans son développement). Un peu à l'image de Bernard Lama qui avait parrainé l'excellent ISS-Deluxe lors de sa sortie sur Super Nintendo.



# PlayStation PRO FOOT CONTEST 98

développeur  
Z-AXIS  
éditeur  
BMG INTERACTIVE  
textes  
FRANÇAIS

genre  
FOOTBALL  
joueur(s)  
1A2

sauvegarde  
MEMORY CARD  
continue  
NON

difficulté  
MOYENNE  
durée de vie  
MOYENNE

prix  
A B C D E F

PLAYER FUZ  
93%

### GRAPHISME

De la 3D bien réalisée ; on reconnaît facilement les joueurs.

93%

### ANIMATION

Mouvements très réalistes, mais parfois un peu lents.

85%

### SON

Au moins les commentaires ne sont pas nuls... car absents.

90%

### JOUABILITÉ

Inédite pour un jeu de foot, et assez instinctive.

91%

# FORSAKEN

Il y a deux ans, Descent fit grand bruit. Ce pseudo Doom-like (à bord de vaisseaux) s'était attiré autant



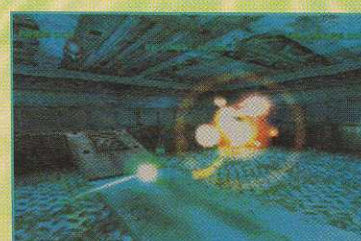
**D**ans un futur éloigné, à la suite d'un remake de Tchernobyl puissance 10, la surface de la Terre est rasée ! Mais dans ses entrailles, des mercenaires en motos volantes se font la guerre pour récupérer les dernières richesses. Pour les en empêcher, le

gouvernement a truffé les sous-sols de robots de défense. Vous incarnez un des mercenaires. Attention, les motos volantes n'ont aucune inertie, et se maintiennent en l'air encore mieux qu'un hélico ! En fait, on avance (presque) comme si on était en apesanteur, librement et



## FEU D'ARTIFICE

Voici les trois plus belles armes du jeu. On a envie de tirer rien que pour admirer leur traînée lumineuse, et l'explosion qui suit.



d'amateurs que de détracteurs...

Forsaken en reprend la recette, et mise sur sa réalisation pour faire l'unanimité.

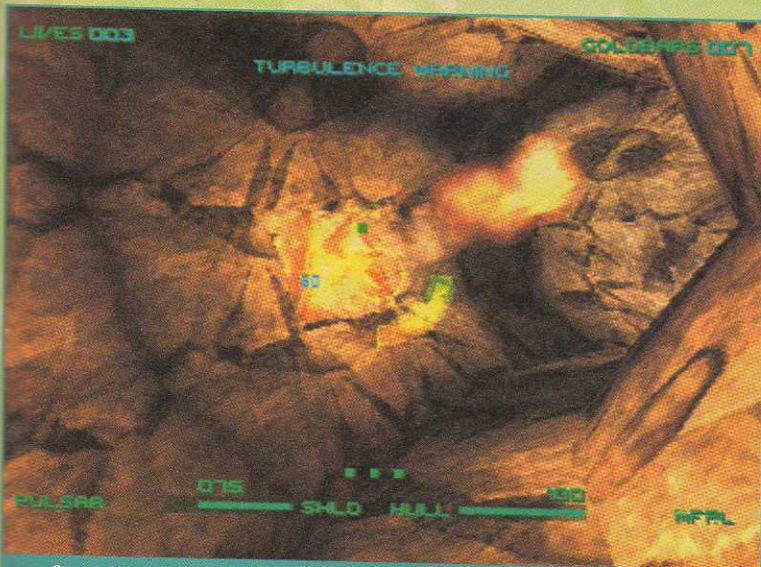
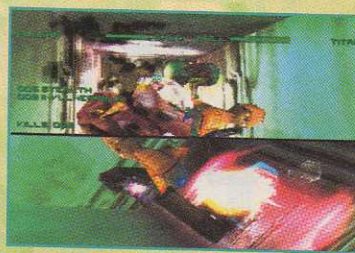
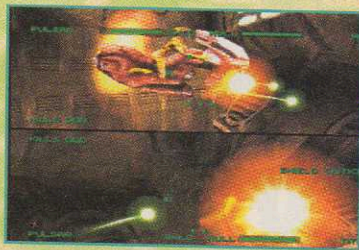


Admirez ce décor, ces effets de lumière, ces explosions... et la confusion qui se dégage de cette image (représentative) !

en vue subjective. Le jeu gère la manette analogique, mais pas de manière optimale. Autrement dit les déplacements sont planants, mais délicats. Les niveaux sont des labyrinthes tordus, composés de couloirs qui vont dans toutes les directions (à gauche, à droite, mais aussi en haut, en bas...). Les graphismes sont superbes et certaines pièces vertigineuses. Par ailleurs, on retrouve tous les éléments du Doom-like : clefs, interrupteurs, passages secrets... Quant aux ennemis, chars, tourelles, onis (au sens littéral !), ils n'ont

## DEUX FOIS MOINS BIEN...

Dans le mode Duel, on est carrément paumé dans les labyrinthes, alors on tombe rarement sur l'adversaire — un radar aurait été utile.



Certains passages exigent de l'adresse. C'est le cas ici, où des turbulences vous propulsent dans un couloir enflammé.

↳ aucun charme, à part les (rares) motards. Ils sont petits, moches... Les combats, eux, sont difficiles, confus, et manquent de saveur. Il n'est en effet pas évident de se battre la « tête en bas » contre des ennemis mobiles et résistants, qui vous bousculent, et dont les tirs vous repoussent (on se retrouve souvent acculé dans un coin) ! Dur, dur, mais faisable... et pas pire que dans Descent. Forsaken devrait donc trouver son public, aidé par sa réalisation.

Bubu,  
forcément.

développeur  
PROBE SOFTWARE  
éditeur  
ACCLAIM  
textes  
FRANÇAIS

genre  
DESCENT-LIKE  
joueur(s)  
1A2

sauvegarde  
OUI  
continue  
OUI

difficulté  
DIFFICILE  
durée de vie  
BONNE

prix  
A B C D E F

PLAYER FUZ  
75%

en résumé

Inspiré de Descent, Forsaken est le plus beau jeu du genre. Mais ce Doom-like particulier plaira surtout au grand public.

## FORT BEAU

Les quinze niveaux du jeu sont beaux, en dépit d'une certaine ressemblance et de thèmes peu aguicheurs : métro, centrale nucléaire, prison, porte-avions, etc.



## Les avis forcés de...

**DIDOU :** « Que les choses soient claires : Forsaken est le type même de jeu qui me rebute. J'ai détesté Descent, comme tous ces softs où l'on passe son temps à se paumer dans des niveaux labyrinthiques. J'avoue que, graphiquement, Forsaken pète l'écran, mais cela ne me fera pas jouer une partie de plus pour autant... D'ailleurs soyons franc, je n'ai même pas voulu y jouer plus

de cinq minutes. Un jeu à réserver aux véritables fans du genre ! »  
**MILOUSE :** « Forsaken est un assez bon jeu, mais qui n'apporte rien au genre. Toutefois, si vous n'avez jamais eu l'occasion de vous adonner à Descent, il peut constituer une expérience renversante. Pour ma part, j'ai eu ma dose de sensations nauséuses avec Descent. Quant à Descent 2, il était de trop. Pour en revenir à Forsaken, même avec des graphismes très réussis, il ne parvient pas à me convaincre. »

## GRAPHISME

Forsaken est beau ; surtout les textures et les effets de lumière.

97%

## ANIMATION

C'est hyperfluide, mais pas exempt de ralentissements lorsque trop d'ennemis surgissent.

89%

## SON

Une fois n'est pas coutume, les bruitages sont pas mal du tout.

88%

## JOUABILITÉ

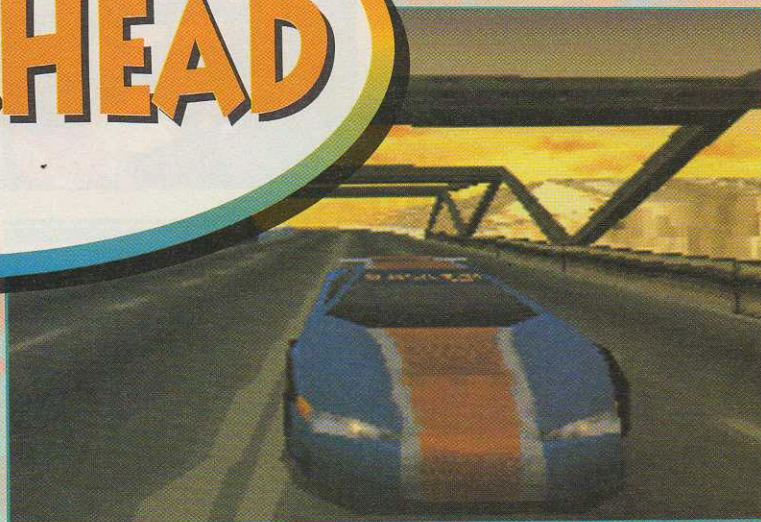
Forsaken gère la manette analogique (sans cela les combats sont confus et délicats).

80%

# MOTORHEAD

PlayStation

PlayStation  
MOTORHEAD



Ho, les gars ! laissez tomber vos voitures de tourisme japonaises d'occasion. Allez, let's go, je vous défie sur une vraie course de bolides futuristes !

**D**ébut du XXI<sup>e</sup> siècle : des pilotes s'affrontent à bord de leur voiture de sport, à l'aube ou en pleine nuit, lorsque les routes sont désertes. Ils se tirent la bourre sur des autoroutes, des périphériques, ou en pleine ville. Ces courses, légales, sont organisées par la Transatlantic Speed League. Vous démarrez par la première division, sur deux circuits, avec, au choix, trois bolides. Arrivé à la troisième (division), vous aurez ouvert une huitaine de courses, et disposerez d'une dizaine de voitures.

Motorhead est dans la lignée de Ridge Racer. Les courses sont très arcade, très rapides, haletantes, fun, et la jouabilité est assez semblable.



Pas évident la manette analogique, hein Milouse ?

Quant à la réalisation, elle est presque aussi bonne. D'ailleurs, entre Motorhead et le décevant Rage Racer, je n'hésite pas une seconde. En revanche, ce n'est quand même pas Gran Turismo. Mais l'autre bon jeu de course du mois, c'est certain.

Bubu

développeur	DIGITAL ILLUSIONS
éditeur	GREMLIN
textes	ANGLAIS
genre	COURSE ARCADE
joueur(s)	1 A2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	ASSEZ DUR
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ  
80%

en résumé

Bon, Motorhead ne fera pas de l'ombre à Gran Turismo. Mais il séduira les amateurs de courses d'arcade bien speedés.



C'est pas San Francisco Rush (heureusement), mais on peut quand même se taper de sacrés sauts... et atterrir en douceur.

## GRAPHISME

Non seulement ce jeu est beau, mais il possède un style graphique qui lui est propre.

93%

## ANIMATION

C'est ultra fluide ! Sauf lors d'accrochages, où l'animation ralentit légèrement.

95%

## SON

Non, pas de musique hard, mais de la techno de base. Agréable bruit du moteur.

85%

## JOUABILITÉ

Bonne souplesse dans la direction, surtout à la manette analogique.

88%

# 36.17 BONNE FÊTE

**Ça va être sa fête !**

**Piège tes amis, fais des blagues hilarantes au téléphone...**

Une voix de synthèse appelle ton correspondant et dicte les mots que tu as tapés sur le 36.17 BONNE FETE ! Tu peux déformer cette voix : plus aiguë, plus rapide... Tu peux aussi ajouter des jingles et des musiques !

**Bientôt un anniversaire ? Une fête ?**

Sur 36.17 BONNE FETE, tu peux envoyer des cartes sympa avec des messages personnalisés !

**Tu es plutôt du genre sérieux ?**

Sur 36.17 BONNE FETE, tu peux aussi envoyer un courrier pour correspondre avec une personne importante, pour postuler à un stage, à un job... On s'occupe de tout : impression laser, mise sous enveloppe, envoi du courrier...

# COUPE DU MONDE 98

## Nintendo 64

## Nintendo 64 COUPE DU MONDE 98



Après l'excellent FIFA 98, Electronic Arts propose une version spéciale à l'occasion de la Coupe du Monde, qui — rappelons-le pour les extraterrestres — aura lieu en France, en juin prochain.

**D'**emblée, l'intérêt d'une version de FIFA spécialement consacrée à la Coupe du Monde n'apparaît pas évident, étant donné que FIFA 98, sorti en début d'année, comprenait déjà un mode Coupe du Monde. Mais bon, c'est certainement un excellent moyen d'en vendre un peu plus ! L'interface a été légèrement modifiée, et le seul choix qui vous est désormais proposé est de disputer un match amical ou la Coupe du Monde (les lieux et dates des vrais matchs sont bien évidemment respectés). Techniquement, en revanche, le soft n'a pas changé d'un pixel : il est toujours aussi soigné.

**MALINS, LES GARDIENS !**  
Du côté des joueurs, les gardiens sont désormais dotés d'une certaine intelligence (même si ce n'est pas très sensible). En clair : ils ne se font pas avoir plusieurs fois par un même tir (type Didou but). Mais avouez que cela fait tout de même un peu léger pour justifier l'achat de cette mouture, sauf bien sûr si vous êtes un fan absolu du Mondial, et que vous sautez sur tous les produits estampillés Coupe du monde. D'autant plus que FIFA 98 présente un net avantage au niveau de la durée de vie, puisqu'il propose les championnats nationaux ! À vous de voir donc...

Chon

développeur  
**ELECTRONICARTS**  
éditeur  
**ELECTRONICARTS**  
textes  
**FRANÇAIS**

genre  
**FOOTBALL**  
joueur(s)  
**1A4**

sauvegarde  
**MEMORY PACK**  
continue  
**NON**

difficulté  
**MOYENNE**  
durée de vie  
**DEUX MOIS**

prix  
**A B C D E F**

PLAYER FUZ  
**91%**

### en résumé

**Cette version Coupe du Monde 98 de FIFA n'apporte rien de nouveau, et n'est donc pas indispensable...**

**GRAPHISME**  
C'est relativement soigné, mais très proche de la version 98. **92%**

**ANIMATION**  
Correcte. Les mouvements sont nombreux et réalistes. **91%**

**SON**  
Bruitages corrects. Commentaires négligeables. **90%**

**JOUABILITÉ**  
Identique à celle de FIFA 98. On peut désactiver l'intelligence artificielle. **92%**



Graphiquement, Coupe du Monde 98 n'est pas très différent de FIFA 98.

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

# Les meilleurs mangas en version française



**Seraphic Feather**  
vol. 1, 2 et 3 (222 pages N & B)

Disponible fin mai



**Magic Knight Rayearth**  
vol. 1, 2, 3, 4 et 5 (200 pages N & B, 8 pages couleur)

Disponible fin mai



**3x3 Eyes**  
vol.1, 2, 3 et 4 (256 pages N & B)

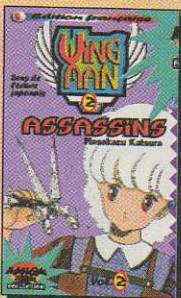


**Belle Starr**  
(192 pages N & B)

Disponible en mai



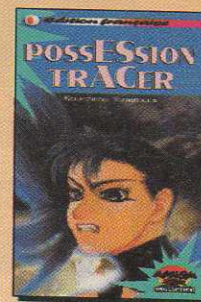
**Rampou**  
vol. 1, 2 et 3  
(203 pages N & B, sens de lecture japonais)



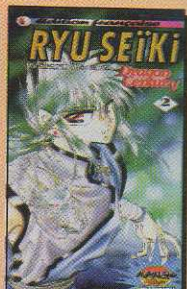
**WingMan**

vol. 1, 2, 3, 4 et 5 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)

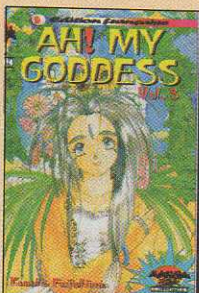
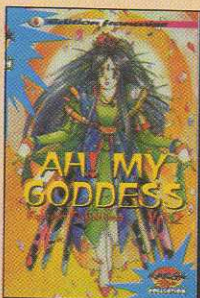
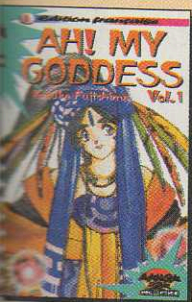
Disponible en mai



**Possession Tracer**  
(176 pages N & B)



**Ryu Seiki,**  
vol. 1 et 2 (194 pages N & B)



**Ah! My Goddess**  
vol.1, 2 et 3 (184 pages N & B)

Disponible en mai



**Chirality**  
vol.1 (160 pages N & B)  
(Collection Manga Player Senpai)

Disponible fin mai

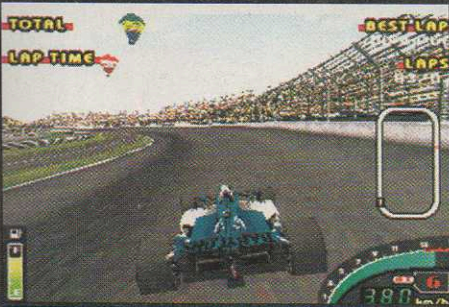
Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.

**Nouvelle collection**  
**42 F**  
3x3 Eyes : 45F  
Chirality : 49F

# Vite Vite

PLAYSTATION

## Indy 500



prix	55 %
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	INDY ARCADE
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON

Indy 500 est véritablement construit comme un jeu arcade. Trois courses sont disponibles au départ, et vous devez ensuite ouvrir d'autres pistes en faisant vos preuves — on ne dispute pas de véritable championnat. Le pilotage est dans le même esprit, puisque la prise en main est immédiate. Seulement voilà, comme son nom l'indique, Indy 500 propose des courses d'Indy Car. Et face au poids lourd Newman Haas de chez Psygnosis, il ne tient pas un tour ! En plus, les graphismes ne sont pas terribles et l'impression de vitesse n'a rien d'exaltant. Bref, le bougre n'a vraiment rien pour lui, et se dirige droit vers les oubliettes.

Chon

PLAYSTATION

## Spawn



prix	45 %
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	BASTON
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Je n'ai pas vu le film Spawn, mais s'il est comme le jeu, il doit être bien mauvais ! Spawn erre seul dans des décors aux graphismes grossiers, qui rappellent un peu ceux de Nightmare Creatures (en moins beaux). Il doit y trouver des clés et la sortie bien sûr. Mais aussi des bonus qui lui confèrent des pouvoirs. Ces pouvoirs sont utiles lorsque Spawn rencontre (enfin) quelqu'un. L'action se transforme alors en jeu de baston à la Mortal Kombat (en pire). Les coups sont encore plus rigides, et les adversaires bien trop forts. Bref, ce jeu ne fera pas date.

Bubu

NEO GEO

## Blazing Star



prix	81 %
éditeur	YUMEKOBO
textes	ANGLO-JAPONAIS
genre	SHOOT'EM UP
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Comme d'habitude, à peine un jeu Neo Geo est-il sorti en arcade qu'on le voit débouler dans les magasins spécialisés. Blazing Star ne déroge pas à cette règle : le voici déjà en test un mois seulement après son arrivée en arcade ! À part les jeux de baston, s'il y a un genre qui a contribué au succès de la Neo, c'est bien le shoot'em up. Depuis Alpha Mission 2 jus-

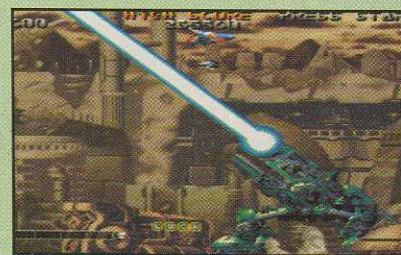


qu'à Pulstar, un bon shoot nous est proposé régulièrement. D'ailleurs, Blazing Star s'appelait Pulstar Blast en preview ; c'est donc logiquement la suite de Pulstar, le meilleur R.Type-like de la Neo.

Que les fans se rassoiennent, Blazing Star a peu de chose à voir avec son prédécesseur, mais n'en possède pas moins quelques qualités. Il s'agit toujours d'un shoot horizontal, mais cette fois vous avez le choix entre six vaisseaux, qui possèdent chacun leur propre tir, bombe et vitesse. Chose rigolote, vous pouvez obtenir un blast plus puissant en bourrinant comme un malade le bouton de tir (bonjour les doigts !). Autre innovation, l'un des vaisseaux a été créé uniquement pour marquer des points ; son tir ne peut pas augmenter en puissance et, avec lui, le jeu devient plus dur... mais il marque plus de points !

À part cela, Blazing Star possède la pêche d'une borne d'arcade et la qualité graphique d'une Neo (plutôt moyenne vu les normes actuelles). Son seul hic vient du prix prohibitif (ça na pas du tout changé en sept ans). À n'acheter qu'en CD !

Wonder






# commandez les anciens numéros

**PLAYSTATION**

## Poy Poy



**prix** **70%**

éditeur **KONAMI**  
textes **ANGLAIS**  
genre **BOMBERMAN**  
JOUEURS **1A4**  
sauvegarde **MEMORY CARD**  
continue **OUI**

**P**ointer's Point de son vrai nom, Poy Poy n'est intéressant qu'en mode Multijoueur. Il s'agit d'une sorte de Bomberman où vous devez ramasser tout ce qui traîne dans l'arène pour le balancer à la tête de vos rivaux : rochers, missiles, bûches, ou même... rivaux ! Vous devez également éviter les pièges propres à l'arène, qui se déclenchent sans crier gare, pour rester au final seul en lice. Bref, Poy Poy est un petit jeu assez attachant, mais il manque franchement de variété. Attendez de le trouver d'occasion, ça vaudra plus le coup.

Reyda

**PLAYSTATION**

## Master of Teras Kasi



**prix** **40%**

éditeur **VIRGIN**  
textes **ANGLAIS**  
genre **POULOZEUDOR**  
nombre de joueurs **1, VOIRE 2**  
sauvegarde **BOF**  
continue **OUI**  
**POUR LES MASOS**

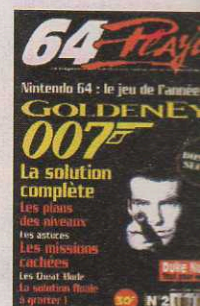
**C'**est l'histoire d'un petit bouseux né sur une planète déserte. Son père est un vilain qui conquiert la galaxie ; alors le crétin voyage, devient un maître Jedi et découvre que sa sœur est une princesse. Ça s'appelle la trilogie Star Wars et le gars qui a créé ça, il se fait du fric des décennies durant, en vendant des goodies, des jouets et des versions remasterisées THX. Un jour, il se dit : « pourquoi pas un jeu de baston ? ». Et hop, un de plus ! Injouable, lent et soporifique : huit persos (plus trois « cachés »), un mode Practice bidon, et le mauvais tour est joué.

Reyda

## 64 Player

**64 player 1**  
octobre/novembre 97  
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.

**64 player 2**  
décembre/janvier 98  
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64.



## Generation PlayStation

**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.

**Hors-série n° 8**  
Génération PlayStation  
janvier/février 98  
Le magazine + le CD GTA + les Tribal Tatoes.



## Et aussi



**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 96  
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**  
Player d'Or 97  
le magazine + la K7 vidéo.  
Le magazine : les plus grands hits l'année sur consoles et sur PC.  
La K7 vidéo : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à :  
Bii - anciens n° HSPO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

**Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants.**

J'ajoute les frais d'envoi :

	Prix/exemplaire	Qté	Tot
64 Player 1 <input type="radio"/> 64 Player 2 <input type="radio"/>	37 F (30 F + 7 F)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HS n° 6 <input type="radio"/> HS n° 7 <input type="radio"/> S n° 8 <input type="radio"/>	55 F (39 F + 16 F)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HS n° 5 <input type="radio"/>	51 F (35 F + 16 F)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HS OR 97 <input type="radio"/>	58 F (42 F + 16 F)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Nom : .....

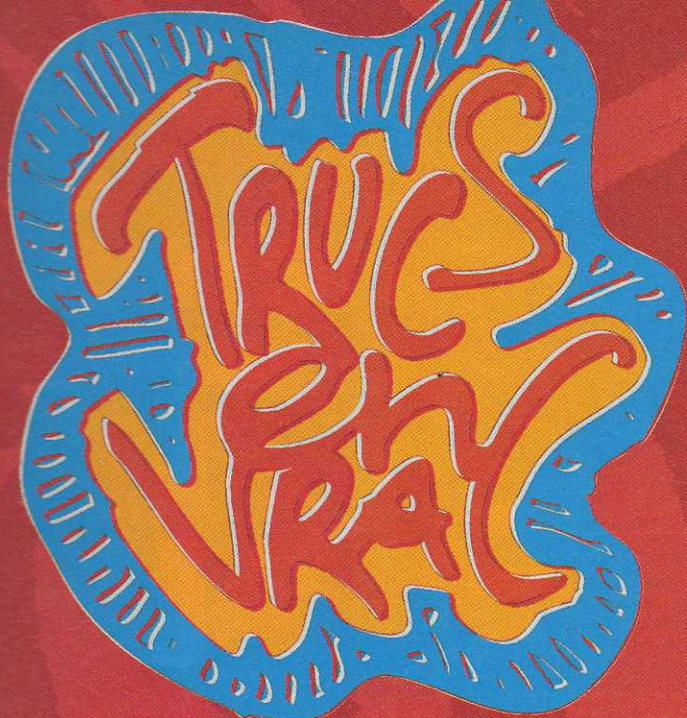
Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Signature obligatoire\*  
\*des parents pour les mineurs



**C**ombien de fois vais-je devoir répéter que je ne donne pas d'astuces individuellement, que ce soit par écrit ou par téléphone ? Tel un membre d'un boysband, je suis assailli par des centaines de demandes ! Si vous voulez retrouver toutes mes astuces, il y a plusieurs services pour cela. D'abord le 36.15 Player One. Si vous n'avez pas de Minitel, joignez la Hot Line Player au 08 36 68 77 33. Et si vous ne possédez pas le téléphone, il y a même les « Player One Pocket » (Trucs et Astuces). Alors si je reçois encore des demandes le mois prochain, j'envoie tout aux 2be3 !

**Bubu, alias Filip**

### Codes Action Replay

Attention, les codes ci-dessous ne fonctionnent que si vous possédez une cartouche Action Replay !

### Goldeneye 007 (Nintendo 64)

- Niveau DAM 1 :
  - Énergie infinie : 810BA3DC 3F80
  - Munitions infinies : 800BAB97 0007
- Niveau FACILITY :
  - Énergie infinie : 8109D7DC 3F80
  - Munitions infinies : 8009DF97 0007
- Niveaux RUNWAY, SURFACE A et DÉPOT :
  - Énergie infinie : 810C07DC 3F80
  - Munitions infinies : 800C0F97 0007
- Niveaux BUNKER A et B, et SILO :
  - Énergie infinie : 8109AFDC 3F80
  - Munitions infinies : 8009B797 0007
- Niveau FRIGATE :
  - Énergie infinie : 810ADBDC 3F80
  - Munitions infinies :

### Goldeneye 007

Tous les persos en Multijoueur

Bubu & MC Yas



Pour jouer avec tous les persos du jeu (ou presque) en mode

Multijoueur — sans avoir à finir la cartouche —, il vous faudra effectuer une des plus longues manipulations de l'histoire des *Trucs en Vrac* ! Pour cette raison, j'ai numéroté chaque étape (après chacune d'elles, n'oubliez pas de relâcher tous les boutons). Attention, les manips risquent de sélectionner certains persos ; n'en tenez pas compte,

### LE CODE DU MOIS



et continuez comme si de rien n'était. Tout d'abord, allez à l'écran de sélection des personnages en mode Multijoueur, puis placez le curseur sur Mishkin ou

Moonraker Elite. Ensuite, faites :  
 1<sup>er</sup> : maintenez L + R et pressez Jaune/Gauche.  
 2<sup>e</sup> : maintenez L et tapez Jaune/Haut.

3<sup>e</sup> : maintenez L + R, et pressez Gauche sur la Croix de direction.

4<sup>e</sup> : maintenez L, et pressez Droite sur la Croix de direction.

5<sup>e</sup> : maintenez R et pressez Bas sur la Croix de direction.

6<sup>e</sup> : maintenez L + R, et pressez Jaune/Gauche.

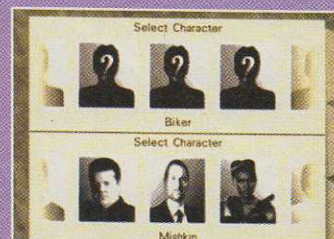
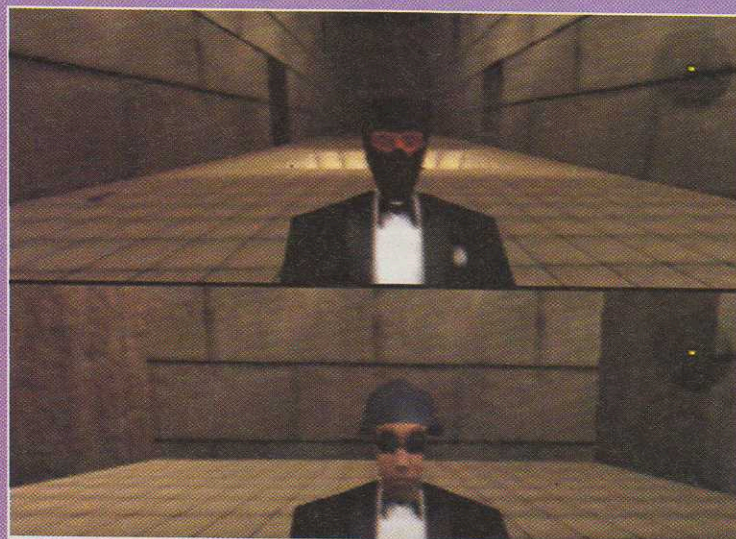
7<sup>e</sup> : maintenez L et pressez Jaune/Haut.  
 8<sup>e</sup> : maintenez L + R

et pressez Droite sur la Croix de direction.

9<sup>e</sup> : maintenez L + R, et pressez Jaune/Bas.

10<sup>e</sup> : maintenez L et pressez Bas sur la Croix de direction.

Au terme de ces manipulations, aucun son n'indiquera si vous les avez correctement effectuées. Alors déplacez le curseur, et vous verrez si vous avez de nouveaux persos disponibles (ou non). Notez que ce Cheat Mode ne peut-être sauvegardé dans la mémoire de la cartouche ; vous devez donc le refaire à chaque fois que vous allumez la console.



## Air Race

Nouveaux avions, turbo

Tom Cruche



Lors du choix des avions, vous trouverez un F16 et un Stealth Jet.  
- Turbo : choisissez l'avion GeeBee. Ensuite, à l'écran « Now Loading » (qui apparaît avant le début d'une partie), appuyez frénétiquement sur **■**, jusqu'à ce que « Good !! » s'affiche. Durant le jeu, votre GeeBee pourra voler 100 mph plus vite.



- Nouveaux avions : à l'écran titre, maintenez **R1 + L2** sur la deuxième manette, et tapez vingt fois sur le bouton Select (jusqu'à ce que vous entendiez un bruit) ; faites-le rapidement, avant que l'écran ne change.



## FIFA 98

Footballeurs qui délirent

Michel Platiné



Allez d'abord à l'écran d'édition de joueurs. Là, sélectionnez l'équipe du Japon, puis renommez un des joueurs « NORIE ». Positionnez-vous ensuite à l'écran « Road to the World Cup »,



et enfoncez les boutons **Z + Jaune/Gauche + Jaune/Haut**. La séquence de démonstration doit alors commencer. « Et c'est vraiment, et c'est vraiment, Phé-no-mé-nal ; la-lalala, la-lalala, la-lalala ! ».

## Skull Monkeys

Halo protecteur, vies

Bubu



- Halo protecteur à volonté : appuyez sur Pause, et pressez : **R2, ●, ●, Bas, Gauche, ●, Droite, Bas**. Faites ensuite « Continuer », et le halo apparaît.  
- Jusqu'à 99 vies : mettez la Pause, et tapez : **L1, ▲, Bas,**

**Gauche, ●, Select, Droite.** Vous

verrez alors le nombre de vies grimper tout seul, jusqu'à 99 — si vous laissez faire la chose jusqu'au bout. Enlevez la Pause à n'importe quel moment, et continuez de jouer.

## Steel Reign

Invincibilité, niveau caché et véhicules.

Bubu



Tous les codes s'effectuent au menu principal du jeu. Lorsque la manipulation est correctement faite, un très faible bruit retentit.

- Invincibilité : appuyez sur **L2, L1, R2, ●, ●, ●, ●, L1, L2, L1**. Commencez ensuite votre partie.  
- Nouveaux tanks : faites **L1, L2, L1, ●, ●, ●, ●, L2, L1, R2**. Dans le menu de sélection des tanks, vous découvrirez les nouveaux véhicules. Vous pouvez cumuler ce



code avec le précédent.  
- Niveau secret « Pathfinder » : pressez **L1, L2, L1, L2, R2, R1, ●, ●, ●, ●**. Le niveau secret se lance automatiquement, vous obligeant à diriger un drôle et célèbre véhicule, pour une mission très particulière.

800AE397 0007  
Niveau SURFACE B :  
- Énergie infinie : 810CCFDC 3F80  
- Munitions infinies : 800CD797 0007  
Niveau STATUE :  
- Énergie infinie : 810AC7DC 3F80  
- Munitions infinies : 800ACF97 0007  
Niveaux ARCHIVES, CAVERNS, et CRADLE :  
- Énergie infinie : 810B3FDC 3F80  
- Munitions infinies : 800B4797 0007  
Niveau STREETS :  
- Énergie infinie : 810BDFDC 3F80  
- Munitions infinies : 800BE797 0007  
Niveaux TRAIN, JUNGLE, et CONTROL CENTER :  
- Énergie infinie : 810A77DC 3F80  
- Munitions infinies : 800A7F97 0007  
Niveau AZTEC :  
- Énergie infinie : 810973DC 3F80  
- Munitions infinies : 80097B97 0007  
(MC Yas)

## Mots de passe

### Skull Monkeys (PlayStation)

- Monde 2 (Temple Monkey), avec 15 vies : **R2, R2, ●, ●**.  
- Monde 3 (Dur à cuire), avec 31 vies, 6 têtes péteuses, et 7 mains de Phénix : **R2, ●, R2, R1, ●, X, R1, X, X, R1, ▲**.  
- Monde 4 (Neige), avec 2 « 1970 », 35 vies, 7 têtes péteuses, 7 mains de Phénix : **●, ▲, ●, ▲, ●, R1, R1, L1, X, R1, ●**.

## Mots de passe

- Monde 5 (Structure subtile de terreur), avec 2 « 1970 », 36 vies, 1 main de Phénix : L1, L1, ■, L1, ■, R1, ■, L1, ■.

- Monde 7 (Jardin de la mort YNT), avec 59 balles à modeler, 2 « 1970 », 33 vies, 1 tête péteuse, 3 mains de Phénix, et 4 lavements universels : ■, R1, ●, L1, ●, R1, ●, L1, X, X, ■, R2.

- Monde 8 (Mines YNT), avec 2 « 1970 », et 8 têtes de Klaymen : X, ■, X, ▲, X, X, ■, L1, ■, ■.

- Monde 9 (Mauvaises herbes YNT), avec 10 vies, 2 « 1970 », 7 mains de Phénix, 4 lavements universels : ▲, R2, ▲, ▲, ■, X, ●, L1, ■, ▲, ■, ■.

- Monde final (Engin diabolique # 9), avec 1 tête péteuse, 2 mains de Phénix, 1 Willie Trombone, 1 lavement universel : X, ▲, X, X, R1, ■, ●, X, L1, X.  
- Monde Spécial (Château de Los Mortos), avec 1 main de Phénix : ●, L1, X, ▲, ■, X, X, X, L1, R1.

## Auto Destruct

Erratum

Bubu



Une fois n'est pas coutume, deux erreurs se sont glissées dans les astuces du jeu Auto Destruct, publiées dans les *Trucs en Vrac* du numéro de mars ! Pour me faire pardonner, voici donc les bonnes manipulations. Comme ces Cheats dépendent



en partie d'autres codes, je vous renvoie toujours aux TEV de mars (ou à nos archives).

- Menu Configuration dépannage : Haut, Droite, Gauche, Bas, ●, L1, R1, R1, L1, ●, Bas, Gauche, Droite, Haut.

- Choix de la voiture : Gauche, R1, Droite, R1, Gauche, R1, Droite, R1.

## NHL Breakaway 98

Rotation du perso

Christophe Clark



À l'écran d'édition du joueur, pressez Jaune/

Haut, Jaune/Bas, Jaune/Gauche. Vous pourrez alors bouger le joueur avec la croix de direction.

## Shadow Master

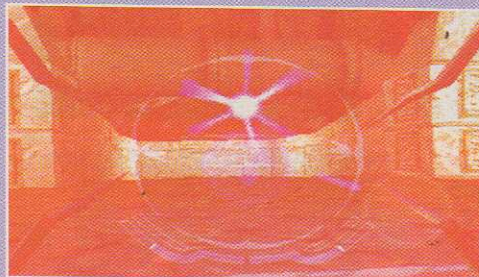
Toutes les armes, choix du niveau...

Bubu



Commencez une nouvelle partie. Dès le début, allez tout droit vers la première porte. Tuez les deux aliens qui se trouvent derrière, et entrez dans la pièce. À l'intérieur, faites les manipulations suivantes :

- Pour avoir toutes les armes : pressez L1 + L2 + R1 + R2, et appuyez sur ●. Un flash rouge



viendra confirmer la réussite de la manip. Regardez ensuite votre inventaire...

- Pour être invincible : maintenez L1 + L2 + R1 + R2, et appuyez sur X. Vous devriez voir un flash bleu.  
- Pour choisir le niveau : maintenez L1 + L2 + R1 + R2, et appuyez sur ▲. En toute logique, un flash vert entérine la manip.

Ensuite, faites-vous tuer, et allez à l'écran titre. Là, les niveaux seront affichés en bas.

## Alerte Rouge

Voir tout le terrain, Chronoporté

Reyda Lert



Voici encore deux nouveaux codes pour Red Alert. Pour qu'ils fonctionnent, faites d'abord apparaître le menu de commande du jeu, en appuyant sur le bouton ▲. Ensuite, déplacez le curseur sur certains des symboles de bou-

tons PlayStation dessinés dans le menu ; et validez chacun avec ●.  
- Pour obtenir le Chronoporté (téléporteur de véhicule), validez les symboles : ▲, ●, ●, ■, ■, X. Le Chronoporté apparaît en



bas à gauche du menu.

- Pour voir immédiatement tout le terrain de jeu : ■, ▲, ●, X, ▲, ■. Toutes les zones d'ombre du terrain disparaissent alors instantanément.

La hot-line la plus complète!

3615 PLAYER ONE

Tapez \*HL

2,23F/mn

## K-1 The Arena Fighters

Maître Ishii, joueurs plus forts, générique

Cain



Nous avons publié les codes de la version japonaise en décembre. À présent que le jeu est sorti en V.F. non sous-titré, je vous les redonne.  
- Voir le générique de fin : pendant le chargement du jeu,

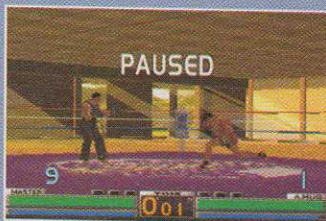


demandez à un poulpe de maintenir sur les deux manettes L1 + L2 + ▲ + ● + Gauche, jusqu'à ce que la vidéo du générique de fin commence ; ceci à la place de la vidéo d'introduction.

- Incarner le grand maître Ishii (... dans son pantalon ; je sais, elle est nulle) : choisissez le mode de jeu Team Battle. Ensuite, à l'écran de choix des combattants, faites : Haut, Haut, Bas, Bas,

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start. Will Ishii apparaît alors en sombre, tout à droite de l'écran.

- Modifier la force des combattants : durant un match, mettez la Pause ; puis, pressez L2, R1, L1, R1, L2, R1. Vous verrez alors apparaître un chiffre en dessous de chaque combattant. Utilisez Haut et Bas sur la Croix de direction pour augmenter ou diminuer leur force.



## San Francisco Rush

Toutes les courses, circuit et voiture cachés.

Maxime Leforestier



San Francisco m'appelle... pour me dire qu'il y a de nouveaux codes sur cette cartouche. Alors OK, je vous les donne ces codes sur SFR. Avant d'effectuer les manipulations, vous devez d'abord entrer un mot de passe, utile pour les deux codes. Ce mot de passe apparaît normalement après avoir gagné 23 courses ; il peut

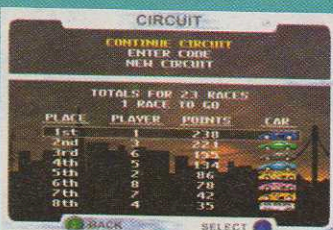
donc s'avérer utile en tant que tel. Le voici : 8DP5KG5L4G59P G92WVCQY0DRDQ.

- Voiture de Formule 1 : après avoir validé le code, faites « Continue Circuit ». Ensuite, à l'écran de sélection des circuits, appuyez 4 fois sur Z ; vous devriez entendre un bruit. Et à l'écran de choix des voitures, vous trouverez la F1.

- Circuit caché : après avoir tapé le code, choisissez « Continue Circuit ». Ne faites pas la course qui démarre, et laissez le chrono défiler afin de perdre. Ensuite, revenez au premier menu, et choisissez « One Race » pour effectuer les manipulations ci-dessous. Après chacune des étapes — qui doivent impérativement être effectuées dans l'ordre —, vous devez revenir en arrière dans les menus, afin d'exécuter la manipulation suivante sur le bon écran ; même si pour cela vous quittez une partie, etc.

- 1<sup>er</sup> : à l'écran de sélection des voitures, maintenez Jaune/Gauche, et pressez Z ; relâchez les deux boutons et pressez Gauche à la Croix de direction.

- 2<sup>e</sup> : à l'écran Setup, maintenez Jaune/Haut, et pressez Z ; relâchez les deux boutons, et pressez

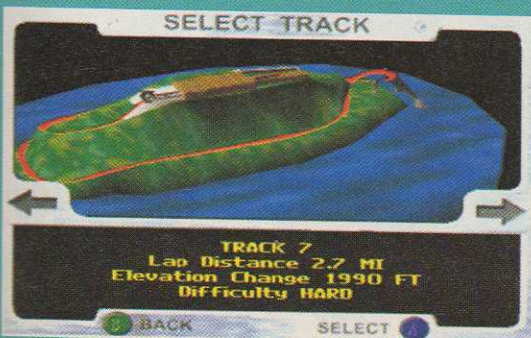


Haut à la Croix de direction.

- 3<sup>e</sup> : à l'écran de sélection des circuits, maintenez Jaune/Droite, et pressez Z ; relâchez les deux boutons, et pressez Droite à la croix de direction.

- 4<sup>e</sup> : à l'écran de sélection des voitures, maintenez Jaune/Bas, et pressez Z ; relâchez ensuite les deux boutons, et pressez Bas (Croix), L, R.

Revenez ensuite à l'écran de sélection des circuits, et faites-les défiler jusqu'au numéro 7... un certain Alcatraz Track inédit.



## Mots de passe

### Madden 64 (Nintendo 64)

Pour entrer les codes suivants, vous devez aller dans les menus : Season Mode -> Front Office -> Create Player -> Name. Puis inscrire les mots ci-dessous à la place du nom du joueur. Ensuite, choisissez l'option Continue and Save (faites-le), et revenez en arrière dans les menus (2 fois le bouton B).

Choisissez alors vos équipes, etc. Enfin, commencez une partie en mode Exhibition.

- TIBURON : pour avoir une équipe avec des joueurs aux capacités maxi.

- ELEC ARTS : pour jouer avec l'équipe d'Electronic Arts (très balèze aussi).

- MAITLAND : pour jouer dans le stade Tiburon Sports (allez le choisir dans le menu).

- SAN MATEO : pour jouer dans le stade de Electronic Arts (sélectionnez-le).

### Mortal Kombat Mythologies : Sub-Zero (Nintendo 64)

- 10 urnes de vitalité (infinies) : NXCVSZ  
- 1 000 vies : GTTBHR  
- Commencer avec 20 000 points d'expérience à la Forteresse : ZCHRRY

- Voir le générique de fin : CRYDTS

## Mots de passe

Codes des niveaux :

- Wind : THWM9B
- Earth : CNSZDG
- Water : ZVRKDM
- Fire : JYPPHD
- Prison : RGTKCS
- Bridge : QFTLWN
- Fortress : XJKNZT (MC Yas)

## Grand Theft Auto (PlayStation)

- FECK ..... : ouvre le niveau de la ville Liberty City (parties 1 & 2).
- TYTAN ..... : ouvre le niveau des villes San Andreas et Liberty City (parties 1 & 2).
- URGE ..... : ouvre toutes les villes.

## NHL 98 (PlayStation)

Entrez dans les pass-words :

- GIPTEA : pour battre plus facilement l'équipe d'Angleterre.
- EAEAO : pour activer l'équipe EA Blades.
- FREEEA : pour ajouter des développeurs à la liste des Free Agents (faites défiler la liste vers la droite, ils apparaîtront à côté de la première liste ; leurs capacités sont à fond...).

retrouvez la hot-line  
à contacter par téléphone

36 68 77 33

## Nightmare Creatures

Choix du niveau, incarner une créature, etc.

Franck Einstein



Tous les codes ci-dessous s'effectuent

rapidement au menu principal du jeu. Un bruit retentit lorsqu'ils sont correctement entrés. Faites ensuite « Start Game » pour découvrir un menu permettant d'activer les codes ; puis commencez votre partie. Attention, les codes ne peuvent être activés qu'après avoir pro-



grammé le premier (celui du choix des niveaux).

- Choix du niveau : L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select. « Start Smithfield » apparaît dans le menu.

- Tuer les ennemis en un coup :

L1, R1, L2, R2, Select. « Cut Body » s'affiche dans le menu.

- Incarner un des monstres du niveau : L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select. « Play Monster » s'inscrit dans le menu.

- Les ennemis tout petits : L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select. « Reduce » s'affiche au menu. « Empêcher ou non les Combos » : L1, R1, L2, R2, L1, L1, R2, Select. « Disable Combos » apparaît dans le menu.



- Choisir la musique du niveau :

L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select. « Play Track Option » apparaît dans le menu. Durant le jeu, mettez la Pause, et choisissez l'option Play Track...

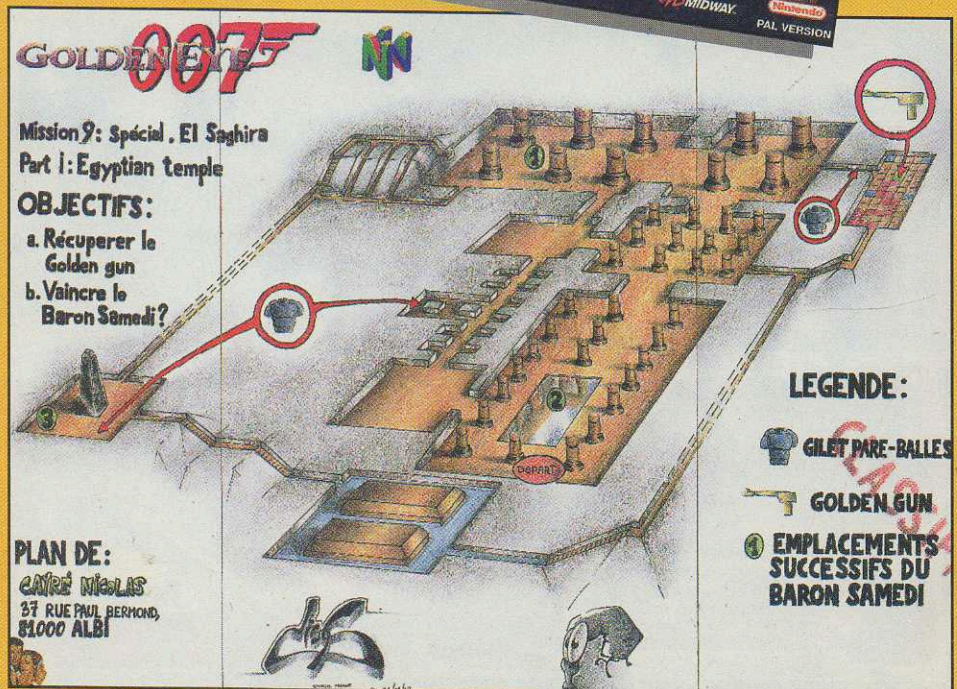
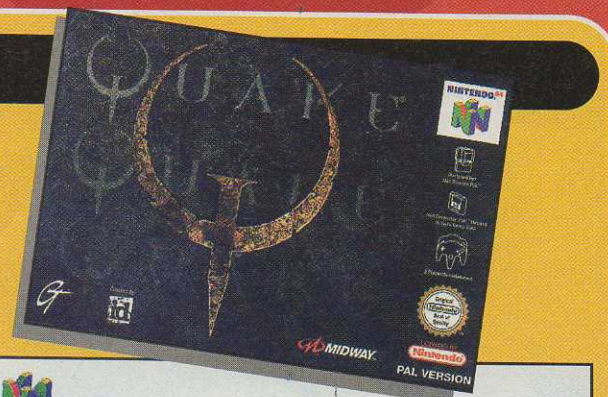
- Afficher les pertes d'énergie : L1, L1, L1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, L2, L2, L2, Select.

« Debug » apparaît dans le menu. Durant le jeu, après chaque coup, la perte en énergie s'affichera.

- Vies infinies : L1, R2, R1, L2, Select.

## LE PLAN DU MOIS

J'en vois déjà quelques-uns qui sautent au plafond. « Quoi, Bubou publie un plan de Goldeneye ? ». Oui, car j'ai dit que je ferais une exception, si je tombais sur un « chef-d'œuvre ». Or, par rapport aux autres plans, c'est du Vinci ! De plus, comme le fait remarquer Nicolas Cayré (son auteur), ce niveau n'a pas été publié dans « 64Player ». Je trouve donc justifié que Nicolas puisse gagner le jeu de son choix : Quake 64, offert par GT Interactive. Très bon jeu pour dessiner des plans. Pour en revenir à Goldeneye, je vous déconseille de tenter votre chance avec. Cette fois, c'est sûr !



6000  
astuces

4000  
soluces

12000  
tests

20000  
jeux

PC et consoles

36.15 **PLAYER ONE**

et par téléphone : 08 36 68 77 33



# Salut les champs

Comme vous le savez sans doute, Sony organise un concours à l'occasion de la sortie de Gran Turismo avec une Dodge Viper à la clef pour le vainqueur (voir dossier GT). Je vous propose donc de reprendre ce concours dans notre défi, histoire de vous donner des chronos références. Les résultats, que nous publierons dans notre numéro d'été, seront ceux réalisés par nos lecteurs exclusivement. Notre défi étant totalement indépendant de Sony, les chronos publiés ne pourront en aucun cas être considérés comme représentatifs du classement officiel tenu par l'éditeur.

*Wolfen*

## LE DÉFI

Le défi porte donc sur Gran Turismo : réalisez le meilleur temps au tour sur le circuit Deep Forest, en mode Contre la montre, et ce avec la voiture et les réglages de votre choix. Seront pris en compte les chronos figurant sur memory cards. Vos envois doivent me parvenir au plus tard le vendredi 12 juin, le cachet de la poste ne faisant toujours pas foi.



Records	
DEEFOREST	
Temps total	
DEPMO Aspec	3:42:398
Wolfen	
Temps au tour	
DEPMO Aspec	1:44:888
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 0 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT :	2 293
2- Wolfen :	1 786
3- Jean VINEE :	1 776
4- Terence DELAUNOY :	1 647
5- Cédric NEUMANN :	1 638

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	1' 16" 68
2- Cédric NEUMANN :	1' 25" 64
3- Terence DELAUNOY :	1' 29" 00

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - STUNTS)

1- Christophe LEJEUNE :	2 349
2- Francis GEISSERT :	2 240
3- Terence DELAUNOY :	1 746
4- Wolfen :	1 666
5- Cédric NEUMANN :	1 663

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	1' 13" 08
2- Jean VINEE :	1' 15" 60
3- Terence DELAUNOY :	1' 16" 04
4- Cédric NEUMANN :	1' 16" 08
5- Chon :	1' 32" 23

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT :	2 049
2- Cédric NEUMANN :	1 860
3- Wolfen :	1 839
4- Jean VINEE :	1 711
5- Terence DELAUNOY :	1 701

#### STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT :	1' 18" 56
2- Terence DELAUNOY :	1' 37" 00
3- Cédric NEUMANN :	1' 45" 96



**STEEP SLOPE SLIDERS  
(EXTREME 3 - STUNTS)**

1- Christophe LEJEUNE :	2 578
2- Francis GEISSERT :	2 388
3- Cédric SERIN :	2 216
4- Frédéric DANCHAUD :	1 961
5- Wolfen :	1 952

**STEEP SLOPE SLIDERS  
(ALPINE - CHRONO)**

1- Francis GEISSERT :	1' 02" 32
2- Terence DELAUNOY :	1' 19" 36
3- Cédric NEUMANN :	1' 29" 44

**STEEP SLOPE SLIDERS  
(ALPINE - STUNTS)**

1- Christophe LEJEUNE :	2 558
2- Francis GEISSERT :	2 008
3- Cédric NEUMANN :	1 645
4- Terence DELAUNOY :	1 620
5- Wolfen :	815

**STEEP SLOPE SLIDERS  
(SNOW BOARD PARK - CHRONO)**

1- Francis GEISSERT :	1' 22" 72
2- Frédéric DANCHAUD :	1' 23" 88
3- Terence DELAUNOY :	1' 25" 04
4- Jean VINEE :	1' 25" 60
5- Cédric NEUMANN :	1' 26" 20

**STEEP SLOPE SLIDERS  
(SNOW BOARD PARK - STUNTS)**

1- Sylvain PANNEVEL :	3 025
2- Christophe LEJEUNE :	2 960
3- Cédric SERIN :	2 435
4- Francis GEISSERT :	2 177
5- Wolfen :	2 054

**STEEP SLOPE SLIDERS  
(HALF-PIPE - STUNTS)**

1- Christophe LEJEUNE :	2 201
2- Francis GEISSERT :	1 962
3- Cédric SERIN :	1 737
4- Terence DELAUNOY :	1 704
5- Cédric NEUMANN :	1 652
*- Jean VINEE :	1 652

**SEGA TOURING CAR  
(COUNTRY CIRCUIT - TIME ATTACK)**

1- Francis GEISSERT :	1' 51" 805
2- Jean VINEE :	1' 55" 524
3- Terence DELAUNOY :	1' 59" 274

**SEGA TOURING CAR  
(COUNTRY CIRCUIT - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	20" 604
2- Jean VINEE :	21" 618
3- Terence DELAUNOY :	22" 502

**SEGA TOURING CAR  
(GRUNWALD CIRCUIT - TIME ATTACK)**

1- Francis GEISSERT :	2' 26" 380
2- Terence DELAUNOY :	2' 32" 626
3- Jean VINEE :	2' 32" 747

**SEGA TOURING CAR  
(GRUNWALD CIRCUIT - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	27" 568
2- Terence DELAUNOY :	29" 406
3- Jean VINEE :	29" 539

**SEGA TOURING CAR  
(BRICKWALL TOWN - TIME ATTACK)**

1- Francis GEISSERT :	2' 19" 412
2- Terence DELAUNOY :	2' 34" 610
3- Jean VINEE :	2' 37" 567

**SEGA TOURING CAR  
(BRICKWALL TOWN - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	26" 775
2- Terence DELAUNOY :	29" 960
3- Jean VINEE :	30" 269

**SEGA TOURING CAR  
(URBAN CIRCUIT - TIME ATTACK)**

1- Francis GEISSERT :	2' 22" 291
2- Jean VINEE :	2' 36" 370

**SEGA TOURING CAR  
(URBAN CIRCUIT - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	27" 312
2- Jean VINEE :	29" 665

**SEGA TOURING CAR  
(BOOM TOWN CIRCUIT - TIME ATTACK)**

1- Francis GEISSERT :	2' 35" 409
2- Terence DELAUNOY :	2' 45" 319
3- Jean VINEE :	2' 50" 464

**SEGA TOURING CAR  
(BOOM TOWN CIRCUIT - FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	29" 769
2- Terence DELAUNOY :	30" 541
3- Jean VINEE :	32" 874

**COOL BOARDERS 2 -  
(WHITE RESORT - TIME)**

1- Nicolas CAYRE :	1' 13" 080
2- Benoît le FLOCH :	1' 13" 120
3- Mickaël PERRIN :	1' 14" 280
4- Fabien ROZBORSKI :	1' 14" 800
5- Wolfen :	1' 15" 240

**COOL BOARDERS 2 -  
(WHITE RESORT - TRICK)**

1- Benoît le FLOCH :	7 377
2- Karim BENDOUMA :	6 874
3- Grégory POULAD :	6 756
4- Fabien ROZBORSKI :	6 292
5- Wolfen :	6 229

**COOL BOARDERS 2 -  
(WHITE RESORT - COMBINÉ)**

1- Benoît le FLOCH :	10 247
2- Karim BENDOUMA :	9 666
3- Wolfen :	9 416
4- Grégory POULAD :	9 028
5- Nicolas CAYRE :	8 981

**COOL BOARDERS 2 -  
(SUNSET DOWN HILL - TIME)**

1- Benoît le FLOCH :	1' 17" 800
2- Fabien ROZBORSKI :	1' 18" 000
3- Karim BENDOUMA :	1' 18" 360
4- Richard LEBRIS :	1' 19" 497
5- Grégory POULAD :	1' 21" 240

**COOL BOARDERS 2 -  
(SUNSET DOWN HILL - TRICK)**

1- Benoît le FLOCH :	7 989
2- Karim BENDOUMA :	7 630
3- Grégory POULAD :	7 148
4- Fabien ROZBORSKI :	6 989
5- Elwood :	6 923

**COOL BOARDERS 2 -  
(SUNSET DOWN HILL - COMBINÉ)**

1- Karim BENDOUMA :	10 868
2- Benoît le FLOCH :	10 793
3- Grégory POULAD :	10 292
4- Fabien ROZBORSKI :	10 099
5- Elwood :	10 071

**COOL BOARDERS 2 -  
(BEAR IN THE FOREST - TIME)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 13" 920
2- Karim BENDOUMA :	1' 14" 120
3- Richard LEBRIS :	1' 16" 560
4- Benoît le FLOCH :	1' 17" 640
5- Faudil BENSEALEM :	1' 20" 280

**COOL BOARDERS 2 -  
(BEAR IN THE FOREST - TRICK)**

1- Karim BENDOUMA :	7 524
2- Benoît le FLOCH :	7 420
3- Grégory POULAD :	7 210
4- Fabien ROZBORSKI :	6 102
5- Wolfen :	6 010

**COOL BOARDERS 2 -  
(BEAR IN THE FOREST - COMBINÉ)**

1- Benoît le FLOCH :	10 404
2- Karim BENDOUMA :	10 080
3- Grégory POULAD :	9 300
4- Wolfen :	8 896
5- Fabien ROZBORSKI :	8 725

**COOL BOARDERS 2 -  
(RAILROAD TRIP - TIME)**

1- Benoît le FLOCH :	1' 24" 160
2- Nicolas CAYRE :	1' 26" 920
3- Karim BENDOUMA :	1' 27" 400
4- Sébastien DEBARNOT :	1' 27" 560
5- Grégory POULAD :	1' 27" 760

**COOL BOARDERS 2 -  
(RAILROAD TRIP - TRICK)**

1- Karim BENDOUMA :	8 016
2- Benoît le FLOCH :	7 537
3- Grégory POULAD :	6 857
4- Faudil BENSEALEM :	6 777
5- Cédric MAIGNE :	6 548

**COOL BOARDERS 2 -  
(RAILROAD TRIP - COMBINÉ)**

1- Karim BENDOUMA :	10 947
2- Benoît le FLOCH :	10 759
3- Grégory POULAD :	10 007
4- Wolfen :	9 405
5- Fabien ROZBORSKI :	9 347

**COOL BOARDERS 2 -  
(TAKE IT EASY - TIME)**

1- Nicolas CAYRE :	44" 280
2- Benoît le FLOCH :	45" 520
3- Karim BENDOUMA :	45" 960
4- Sébastien DEBARNOT :	46" 320
5- Grégory POULAD :	46" 520

**COOL BOARDERS 2 -  
(TAKE IT EASY - TRICK)**

1- Karim BENDOUMA :	7 501
2- Benoît le FLOCH :	7 276
3- Cédric MAIGNE :	6 017
4- Fabien ROZBORSKI :	5 878
5- Wolfen :	5 642

**COOL BOARDERS 2 -  
(TAKE IT EASY - COMBINÉ)**

1- Benoît le FLOCH :	10 148
2- Karim BENDOUMA :	10 086
3- Fabien ROZBORSKI :	8 820
4- Wolfen :	8 540
5- Grégory POULAD :	7 959

**COOL BOARDERS 2 -  
(PIPELINE CANYON - TIME)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 41" 600
2- Benoît le FLOCH :	1' 43" 560
3- Mickaël PERRIN :	1' 45" 840
4- Sébastien DEBARNOT :	1' 47" 040
5- Jérémy AGME :	1' 51" 760

**COOL BOARDERS 2 -  
(PIPELINE CANYON - TRICK)**

1- Benoît le FLOCH :	7 340
2- Karim BENDOUMA :	6 514
3- Grégory POULAD :	6 190
4- Elwood :	5 875
5- Wolfen :	5 632

**COOL BOARDERS 2 -  
(PIPELINE CANYON - COMBINÉ)**

1- Benoît le FLOCH :	10 606
2- Karim BENDOUMA :	10 058
3- Grégory POULAD :	9 466
4- Fabien ROZBORSKI :	8 593
5- Christian MARTINS :	8 478

**COOL BOARDERS 2 -  
(FREEZING POINT - TIME)**

1- Benoît le FLOCH :	1' 34" 320
2- Karim BENDOUMA :	1' 38" 320
3- Mickaël PERRIN :	1' 39" 760
4- Benoît le FLOCH :	1' 39" 720
5- Sébastien KARLIN :	1' 43" 040

**COOL BOARDERS 2 -  
(FREEZING POINT - TRICK)**

1- Benoît le FLOCH :	6 677
2- Karim BENDOUMA :	6 023
3- Grégory POULAD :	5 171
4- Benoît le FLOCH :	4 528
5- Fabien ROZBORSKI :	4 464

**COOL BOARDERS 2 -  
(FREEZING POINT - COMBINÉ)**

1- Benoît le FLOCH :	9 597
2- Karim BENDOUMA :	8 865
3- Grégory POULAD :	8 157
4- Fabien ROZBORSKI :	7 422
5- Sébastien REMY :	6 686

**COOL BOARDERS 2 -  
(WINDING RIVER - TIME)**

1- Benoît le FLOCH :	1' 16" 600
2- Karim BENDOUMA :	1' 16" 720
3- Grégory POULAD :	1' 17" 200
4- Mickaël PERRIN :	1' 18" 800
5- Charles POULAD :	1' 20" 760

**COOL BOARDERS 2 -  
(WINDING RIVER - TRICK)**

1- Benoît le FLOCH :	5 532
2- Karim BENDOUMA :	5 400
3- Wolfen :	4 532
4- Sébastien KARLIN :	4 190
5- Christian MARTINS :	4 141

**COOL BOARDERS 2 -  
(WINDING RIVER - COMBINÉ)**

1- Karim BENDOUMA :	8 632
2- Benoît le FLOCH :	8 181
3- Grégory POULAD :	7 467
4- Sébastien REMY :	7 062
5- Sébastien KARLIN :	7 002

**COOL BOARDERS 2 -  
(SNOW RUINS - TIME)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 22" 680
2- Benoît le FLOCH :	1' 25" 560
3- Fabien ROZBORSKI :	1' 29" 960
4- Sébastien KARLIN :	1' 32" 000
5- Mickaël PERRIN :	1' 32" 680

**COOL BOARDERS 2 -  
(SNOW RUINS - TRICK)**

1- Karim BENDOUMA :	8 632
2- Benoît le FLOCH :	7 324
3- Karim BENDOUMA :	6 496
4- Cédric MAIGNE :	5 421
5- Fabien ROZBORSKI :	5 387

**COOL BOARDERS 2 -  
(SNOW RUINS - COMBINÉ)**

1- Benoît le FLOCH :	10 734
2- Karim BENDOUMA :	9 605
3- Grégory POULAD :	8 317
4- Fabien ROZBORSKI :	7 823
5- Joffrey LARIVIERE :	7 785

**COOL BOARDERS 2 -  
(DIVE INTO THE CAVE - TIME)**

1- Nicolas CAYRE :	36" 160
2- Benoît le FLOCH :	38" 360
3- Faudil BENSEALEM :	39" 440
4- Karim BENDOUMA :	42" 720
5- Fabien ROZBORSKI :	43" 200

**COOL BOARDERS 2 -  
(DIVE INTO THE CAVE - TRICK)**

1- Benoît le FLOCH :	5 866
2- Cédric MAIGNE :	5 380
3- Elwood :	4 783
4- Wolfen :	4 656
5- Karim BENDOUMA :	4 343

**COOL BOARDERS 2 -  
(DIVE INTO THE CAVE - COMBINÉ)**

1- Benoît le FLOCH :	8 008
2- Cédric MAIGNE :	7 176
3- Elwood :	6 873
4- Faudil BENSEALEM :	6 327
5- Karim BENDOUMA :	6 266

### COOL BOARDERS 2 - HALF-PIPE

(50 PTS POSSIBLES)

1- Hadrien LOPEZ-CAQUELARD :	49.1
2- Fabien ROZBORSKI :	48.9
3- Benoît le FLOCH :	48.7
4- Jo Aprile :	48.2
5- Joffrey LARIVIERE :	46.4

### COOL BOARDERS 2 - STADIUM KICKER

1- Arnaud PIEGELIN :	1 823
2- Nicolas CAYRE :	1 673
3- Grégory POULAD :	1 641
4- Benoît TREINS :	1 616
5- Jo Aprile :	1 611
*- Christian MARTINS :	1 611

### COOL BOARDERS 2 - ICE FANG

1- Nicolas CAYRE :	2 086
2- Arnaud le FLOCH :	1 999
3- Karim BENDOUMA :	1 919
4- Jo Aprile :	1 914
5- Fabien ROZBORSKI :	1 913

### COOL BOARDERS 2 - TITAN'S TOE

1- Mickaël THIBON :	2 492
2- Hubert IENG :	2 465
3- Nicolas CAYRE :	2 420
4- Emir ZOUIR :	2 411
5- Arnaud MAUDUIT :	2 407

### FINAL FANTASY VII (SNOWBOARD - PISTE A)

1- Patrick PERONNY :	1' 03" 812
----------------------	------------

### FINAL FANTASY VII (SNOWBOARD - PISTE B)

1- Patrick PERONNY :	1' 18" 809
----------------------	------------

### FINAL FANTASY VII (SNOWBOARD - PISTE C)

1- Patrick PERONNY :	1' 27" 863
----------------------	------------

### FINAL FANTASY VII (MOTO G)

1- Patrick PERONNY :	13 250
----------------------	--------

### FINAL FANTASY VII (SHOOT THEM UP)

1- Patrick PERONNY :	3 880
----------------------	-------

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MELBOURNE)

1- Thomas BERNERON :	1' 11" 051
2- Guillaume BARBET :	1' 11" 277
3- David GOMEZ :	1' 13" 640
4- Mickaël PERRIN :	1' 13" 930
5- Sébastien REMY :	1' 14" 382

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - INTERLAGOS)

1- Thomas BERNERON :	59" 579
2- Guillaume BARBET :	59" 257
3- Mickaël PERRIN :	59" 708
4- Nicolas DUFAUR :	1' 01" 109
5- Sébastien REMY :	1' 01" 645

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - BUENOS AIRES)

1- Guillaume BARBET :	1' 06" 802
2- Thomas BERNERON :	1' 08" 593
3- Yves SELIG :	1' 09" 798
4- Mickaël PERRIN :	1' 10" 813
5- Sébastien REMY :	1' 10" 888

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - IMOLA)

1- Guillaume BARBET :	1' 10" 084
2- Thomas BERNERON :	1' 10" 673
3- Mickaël PERRIN :	1' 11" 680
4- Mickaël PERRIN :	1' 12" 952
5- Sébastien REMY :	1' 14" 527

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONTE-CARLO)

1- Jérôme GRAZIANI :	1' 03" 240
2- Guillaume BARBET :	1' 04" 629
3- Thomas BERNERON :	1' 04" 749
4- Jean-Baptiste DEBOURLE :	1' 07" 824
5- Sébastien REMY :	1' 09" 972

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - BARCELONA)

1- Guillaume BARBET :	1' 13" 421
2- Thomas BERNERON :	1' 14" 909
3- Mickaël PERRIN :	1' 15" 440
4- Nicolas DUFAUR :	1' 15" 444
5- Sébastien REMY :	1' 16" 239

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONTREAL)

1- Guillaume BARBET :	1' 09" 188
2- Thomas BERNERON :	1' 11" 186
3- Mickaël PERRIN :	1' 12" 525
4- Uriel SELIG :	1' 13" 298
5- Yves SELIG :	1' 13" 915

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MAGNY-COURS)

1- Guillaume BARBET :	1' 04" 258
2- Thomas BERNERON :	1' 04" 987
3- Mickaël PERRIN :	1' 06" 445
4- Sébastien REMY :	1' 08" 373
5- Eric MINNE :	1' 09" 400

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SILVERSTONE)

1- Guillaume BARBET :	1' 14" 182
2- Thomas BERNERON :	1' 16" 314
3- Mickaël PERRIN :	1' 17" 698
4- Sébastien REMY :	1' 18" 879
5- Uriel SELIG :	1' 20" 971

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - HOCKENHEIM)

1- Guillaume BARBET :	1' 23" 854
2- Thomas BERNERON :	1' 24" 523
3- Thierry FORNARA :	1' 26" 923
4- Sébastien REMY :	1' 27" 317
5- Mickaël PERRIN :	1' 27" 319

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - HUNGARORING)

1- Guillaume BARBET :	1' 06" 129
2- Thomas BERNERON :	1' 05" 596
3- Sébastien REMY :	1' 06" 578
4- Mickaël PERRIN :	1' 07" 744
5- Yves SELIG :	1' 07" 818

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SPA-FRANCORCHAMPS)

1- Guillaume BARBET :	1' 34" 372
2- Thomas BERNERON :	1' 34" 954
3- Mickaël PERRIN :	1' 37" 696
4- Chon :	1' 39" 738
5- Yves SELIG :	1' 39" 972

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - MONZA)

1- Guillaume BARBET :	1' 10" 452
2- Thomas BERNERON :	1' 10" 377
3- Mickaël PERRIN :	1' 12" 639
4- Yves SELIG :	1' 13" 051
5- Uriel SELIG :	1' 13" 446

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - A1-RING)

1- Thomas BERNERON :	1' 05" 779
2- Guillaume BARBET :	1' 06" 110
3- Mickaël PERRIN :	1' 08" 193
4- Sébastien REMY :	1' 09" 137
5- Yves SELIG :	1' 09" 699

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - NURBURGRING)

1- Thomas BERNERON :	1' 08" 916
2- Guillaume BARBET :	1' 09" 745
3- Mickaël PERRIN :	1' 10" 192
4- Yves SELIG :	1' 11" 942
5- Uriel SELIG :	1' 12" 265

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - SUZUKA)

1- Guillaume BARBET :	1' 28" 237
2- Thomas BERNERON :	1' 29" 102
3- Mickaël PERRIN :	1' 33" 273
4- Johann DUVAL :	1' 33" 396
5- Sébastien REMY :	1' 33" 619

### FORMULA ONE 97 (GRAND PRIX - ESTORIL)

1- Guillaume BARBET :	1' 10" 485
2- Thomas BERNERON :	1' 11" 680
3- Mickaël PERRIN :	1' 11" 926
4- Sébastien REMY :	1' 12" 905
5- Yves SELIG :	1' 12" 974

### FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - JEREZ)

1- Thomas BERNERON :	1' 08" 185
2- Guillaume BARBET :	1' 09" 203
3- Mickaël PERRIN :	1' 10" 483
4- Uriel SELIG :	1' 11" 686
5- Sébastien REMY :	1' 11" 906

### FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - ADIA)

1- Thomas BERNERON :	1' 03" 891
2- Guillaume BARBET :	1' 04" 134
3- Mickaël PERRIN :	1' 07" 736
4- Steve MARTENS :	1' 08" 164
5- Yves SELIG :	1' 08" 326

### FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - EDIALEDA)

1- Guillaume BARBET :	1' 03" 188
2- Thomas BERNERON :	1' 03" 988
3- Mickaël PERRIN :	1' 05" 242
4- Yves SELIG :	1' 05" 506
5- Sébastien REMY :	1' 06" 268

### FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - SUNOB)

1- Guillaume BARBET :	1' 01" 678
2- Thomas BERNERON :	1' 02" 122
3- Steve MARTENS :	1' 05" 785
4- Johann DUVAL :	1' 06" 074
5- Mickaël PERRIN :	1' 07" 679

### FORMULA ONE 97 (GRAND-PRIX - SIXTIES)

1- Guillaume BARBET :	1' 13" 605
2- Thomas BERNERON :	1' 16" 606
3- Mickaël PERRIN :	1' 17" 470
4- Sébastien REMY :	1' 19" 365
5- Chon :	1' 21" 073

### RESIDENT EVIL 2 (SCÉNARIO LEON A)

1- Wolfen :	2 h 40' 38"
-------------	-------------

### RESIDENT EVIL 2 (SCÉNARIO LEON B)

1- Wolfen :	2 h 23' 42"
-------------	-------------

### RESIDENT EVIL 2 (SCÉNARIO CLAIRE A)

1- Wolfen :	2 h 31' 48"
-------------	-------------

### RESIDENT EVIL 2 (SCÉNARIO CLAIRE B)

1- Wolfen :	2 h 50' 38"
-------------	-------------

### TOCA TOURING CAR - DONINGTON PARK

1- Guillaume BARBET :	1' 21" 29
2- Frédéric MANDET :	1' 24" 04
3- Christian BOUVIER :	1' 25" 23
4- Benoît le FLOCH :	1' 26" 54

### TOCA TOURING CAR - SILVERSTONE

1- Christian BOUVIER :	1' 13" 36
2- Guillaume BARBET :	1' 14" 17
3- Benoît le FLOCH :	1' 14" 25
4- Frédéric MANDET :	1' 16" 98

### TOCA TOURING CAR - THRUXTON

1- Christian BOUVIER :	1' 07" 64
2- Benoît le FLOCH :	1' 07" 97
3- Guillaume BARBET :	1' 07" 88
4- Frédéric MANDET :	1' 08" 33

### TOCA TOURING CAR - BRANDS HATCH

1- Benoît le FLOCH :	40" 35
2- Christian BOUVIER :	40" 77
3- Guillaume BARBET :	41" 20
4- Frédéric MANDET :	41" 54

### TOCA TOURING CAR - OULTON PARK

1- Christian BOUVIER :	53" 74
2- Benoît le FLOCH :	53" 51
3- Frédéric MANDET :	53" 89
4- Guillaume BARBET :	54" 42



### DIDDY KONG RACING - LAC ANCESTRAL

1- Francis GEISSERT :	47" 90
2- Karim BENDOUMA :	50" 80
3- Sébastien BEOUTIS :	55" 40
4- Marc GUARNIERI :	58" 26
5- Régis WACK :	58" 73

### DIDDY KONG RACING - LAC ANCESTRAL (TOUR)

1- Francis GEISSERT :	14" 64
2- Karim BENDOUMA :	16" 40
3- Sébastien BEOUTIS :	17" 75
4- Régis WACK :	18" 51
5- Marc GUARNIERI :	18" 83

### DIDDY KONG RACING - CANYON AUX FOSSILES

1- Karim BENDOUMA :	1' 17" 70
2- Francis GEISSERT :	1' 22" 21
3- Olivier GIO :	1' 29" 31
4- Stef Leflou :	1' 33" 63
5- Olivier GIO :	1' 54" 91

### DIDDY KONG RACING - CANYON AUX FOSSILES (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	25" 25
*- Francis GEISSERT :	25" 25
3- Olivier GIO :	28" 30
4- Stef Leflou :	30" 06
5- Olivier GIO :	33" 61

### DIDDY KONG RACING - JUNGLE AUX CASCADES

1- Karim BENDOUMA :	53" 50
2- Francis GEISSERT :	56" 45
3- Régis WACK :	1' 01" 35
4- Marc GUARNIERI :	1' 06" 71
5- Quentin LEREDDE :	1' 45" 36

### DIDDY KONG RACING - JUNGLE AUX CASCADES (TOUR)

1- Karim BENDOUMA :	17" 35
2- Francis GEISSERT :	17" 56
3- Régis WACK :	19" 91
4- Quentin LEREDDE :	20" 30
5- Marc GUARNIERI :	21" 53

### DIDDY KONG RACING - VOLCAN BOUILLANT

1- Francis GEISSERT :	1' 20" 41
2- Karim BENDOUMA :	1' 21" 05
3- Régis WACK :	1' 26" 33
4- Olivier GIO :	1' 27" 76
5- Quentin LEREDDE :	1' 28" 15

# Incredroyable !

## Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement\*

# DIGIMON



**Le Monstre Virtuel que vous dressez pour le combat !**

**Exceptionnel !**

11 numéros + le Digimon : 299 F seulement au lieu de 481 F  
(2 numéros de Player One + le Digimon gratuits)  
6 numéros + le Digimon : 239 F seulement au lieu de 321 F \*\*

Le Digimon est un monstre virtuel que l'on peut élever et entraîner pour le combat. Son entraînement et son alimentation sont décisifs pour gagner... contre un autre Digimon. Une fois atteint le stade «disciple» et grâce à la fonction exclusive «Clic'n Claques», 2 Digimon peuvent se connecter et s'affronter. Quand leurs données de puissance sont transmises, le combat virtuel commence...



Bon à renvoyer à : **Bii** - Abonnement PO/Digimon - BP 80219 - 60332 Liencourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

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

● 11 numéros + le Digimon\* : 299 F + expédition en recommandé : 23 F. **Total à payer : 322 F.**

● 6 numéros + le Digimon\* : 239 F + expédition en recommandé : 23 F. **Total à payer : 262 F.**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

● 11 numéros : 352 F

● 6 numéros : 192 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**



# Top

Nintendo 64

← → **1 GOLDENEYE 007**  
(1)(1)(6) | 961 pts

Toujours aucun concurrent valable pour le meilleur doom-like sur console. On attend patiemment la suite...



← → **2 SUPER MARIO 64**  
(2)(1)(8) | 718 pts

← → **3 DIDDY KONG RACING**  
(3)(3)(4) | 472 pts

← → **4 MARIO KART 64**  
(4)(2)(9) | 405 pts

↑ **5 WAVE RACE**  
(6)(2)(9) | 286 pts

↓ **6 TUROK DINOSAUR HUNTER**  
(7)(3)(9) | 277 pts

↓ **7 ISS 64**  
(5)(2)(8) | 160 pts

← → **8 LYLAT WARS**  
(8)(3)(7) | 129 pts

↑ **9 PILOTWINGS 64**  
(11)(5)(6) | 121 pts

*Meilleure entrée*

← **10 YOSHI'S STORY**  
(-)(10)(1) | 893 pts

Tout juste sorti, Yoshi's Story s'affirme déjà comme un incontournable de la N64. Attention, n'attendez pas un jeu difficile, ou même novateur. Dans Yoshi's Story, tout est dans l'ambiance et la parfaite jouabilité. Un titre idéal pour les plus jeunes.



↑ **11 DUKE NUKEM 3D**  
(16)(6)(6) | 799 pts

↓ **12 EXTREME G**  
(9)(9)(5) | 692 pts

↑ **13 LAMBORGHINI 64**  
(17)(13)(4) | 635 pts

↓ **14 TOP GEAR RALLY**  
(10)(10)(4) | 517 pts

↓ **15 NAGANO WINTER OLYMPICS**  
(13)(13)(3) | 531 pts

↓ **16 BOMBERMAN 64**  
(12)(12)(4) | 478 pts

← **17 QUAKE 64**  
(-)(17)(1) | 421 pts

↓ **18 FIFA 98**  
(15)(10)(4) | 418 pts

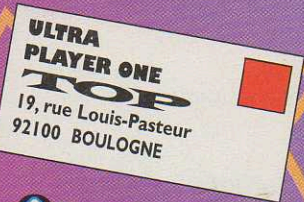
← **19 TETRISPHERE**  
(-)(19)(1) | 402 pts

↓ **20 MACE THE DARK AGE**  
(18)(17)(3) | 400 pts

Et c'est parti pour un nouveau Top ! Soit les classements de vos vingt jeux préférés sur les trois consoles « nouvelle génération », entièrement réalisés à partir de votre courrier. J'en profite pour vous rappeler, une fois de plus, que pour voter, c'est simple : vous m'envoyez vos vingt jeux sélectionnés sur la (les) console(s) de votre choix. Voilà, j'attends votre courrier pour le mois prochain, et je retourne me métamorphoser en Eddy l'acrobate pour exploser un vilain Didou sur Tekken 3. Bon jeu !

**Matt, le ouf**

Top Ultra  
mode d'emploi



(9)(1)(27) 492 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

- ↑ Progresse par rapport au Top précédent
- ← → Reste à la même place par rapport au Top précédent
- ↓ Chute par rapport au Top précédent
- ← Nouvelle entrée
- ← ← Retour dans le Top

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

**Saturn****↑ 1 SEGA RALLY**

(11) (1) (16) | 642 pts

Étonnante remontée du classique de la Saturn dans ce Top. OK, le jeu est béton, mais Sega Touring Car est tout de même plus récent, non !



- ↑ **2 DUKE NUKEM 3D**  
(3) (1) (5) | 228 pts
- ↑ **3 FIGHTERS MEGAMIX**  
(12) (3) (6) | 144 pts
- ↑ **4 DRAGON FORCE**  
(13) (2) (7) | 073 pts
- ↓ **5 STEEP SLOPE SLIDERS**  
(2) (2) (3) | 022 pts
- ↓ **6 RESIDENT EVIL**  
(4) (1) (7) | 886 pts
- ↑ **7 PANZER DRAGOON ZWEI**  
(19) (3) (15) | 761 pts
- ↑ **8 ENEMY ZERO**  
(15) (8) (9) | 743 pts
- ↓ **9 TOMB RAIDER**  
(1) (1) (13) | 680 pts
- ↓ **10 WORLD WIDE SOCCER 98**  
(7) (1) (12) | 675 pts
- ↓ **11 WINTER HEAT**  
(5) (5) (2) | 643 pts
- ↓ **12 SHINING THE HOLY ARK**  
(6) (2) (8) | 632 pts
- ↓ **13 LAST BRONX**  
(9) (7) (5) | 601 pts

*Meilleure entrée*

- ← **14 CROC**  
(-) (14) (1) | 586 pts

Sorti l'année dernière, Croc reste un plate-forme fort sympathique, pour tous les publics. D'autant plus qu'il s'agit d'un genre moins représenté sur Saturn, contrairement aux simulations et aux RPG.



- ↑ **15 WARCRAFT 2**  
(16) (4) (3) | 555 pts
- ↑ **16 QUAKE**  
(20) (16) (3) | 536 pts
- ↓ **17 SEGA TOURING CAR**  
(10) (2) (15) | 517 pts
- ↓ **18 NIGHTS**  
(10) (2) (15) | 503 pts
- ↓ **19 WIPEOUT 2097**  
(17) (4) (6) | 481 pts
- ↓ **20 SIM CITY 2000**  
(18) (3) (11) | 478 pts

**PlayStation****Top**

- ↑ **1 FINAL FANTASY VII**  
(5) (1) (6) | 3 387 pts

Décidément, Final Fantasy VII ne rencontre pas de réelle concurrence ! Pourtant les excellents titres PlayStation ne manquent pas à l'appel.



- ← → **2 RESIDENT EVIL**  
(2) (1) (16) | 2 729 pts
- ← → **3 V-RALLY**  
(3) (1) (8) | 546 pts
- ↓ **4 TOMB RAIDER 2**  
(2) (2) (4) | 2 011 pts
- ← ← **5 MICRO MACHINES V3**  
(-) (6) (7) | 740 pts
- ↑ **6 L'ODYSSEE D'ABE**  
(12) (6) (6) | 681 pts
- ↑ **7 BLOODY ROAR**  
(17) (7) (2) | 603 pts
- ↓ **8 COOL BOARDERS 2**  
(7) (7) (4) | 345 pts
- ← ← **9 FORMULA ONE 97**  
(-) (3) (6) | 304 pts
- ↓ **10 SOUL BLADE**  
(6) (3) (8) | 087 pts
- ← ← **11 ISS PRO**  
(-) (4) (6) | 062 pts
- ↓ **12 FIFA 98**  
(8) (8) (3) | 055 pts

*Meilleure entrée*

- ← **13 COLONY WARS**  
(-) (13) (1) | 052 pts

Il faut un certain temps pour entrer dans ce jeu de pure SF. Mais une fois les commandes de votre vaisseau en main, le jeu révèle une certaine richesse et procure un vrai plaisir !



- ↓ **14 CRASH BANDICOOT 2**  
(4) (4) (4) | 966 pts
- ↓ **15 TEKKEN 2**  
(13) (2) (16) | 843 pts
- ↓ **16 ALERTE ROUGE**  
(10) (10) (4) | 826 pts
- ↓ **17 DIE HARD TRILOGY**  
(16) (9) (9) | 761 pts
- ↓ **18 TIME CRISIS**  
(14) (14) (3) | 749 pts
- ← ← **19 VANDAL HEARTS**  
(-) (17) (2) | 706 pts
- ↓ **20 LES BOUCLERS DE QUETZACOATL**  
(15) (15) (2) | 683 pts

Il y a une vie après les jeux vidéo...

# ZOOM

événement

# DARK CITY

## LE NOIR DIADÈME D'ALEX PROYAS

**F**abuleux ! Le réalisateur de « The Crow » (le premier, le vrai, le seul !) revient avec un formidable chef-d'œuvre : une plongée inouïe dans un univers fantastique comme on en a rarement vu au cinéma. Film unique, « Dark City » est aussi une éblouissante leçon de cinéma et la preuve absolue que l'on peut toujours innover au septième art. « Player » vous explique pourquoi il faut absolument découvrir cette Cité de l'ombre...



Situé dans une ville inconnue mais qui rappelle furieusement une métropole américaine, *Dark City* commence quand un certain John Murdoch (Rufus Sewell) se réveille, amnésique, et réalise qu'il est suspecté par la police d'une série de meurtres atroces commis sur des prostituées. Les indices sont accablants, puisque Murdoch découvre (toujours à son réveil) le corps ensanglanté d'une femme dans sa chambre d'hôtel. Fuyant dans les dédales de cette ville où le jour ne semble jamais exister, Murdoch constate avec stupéfaction qu'il est également pourchassé par un groupe d'hommes étranges : des chauves vêtus de noir qui en veulent à sa vie. Peu à peu, il découvre que ces mystérieux personnages sont en fait des extraterrestres que l'on surnomme « les Étrangers », lesquels disposent de pouvoirs exceptionnels qui leur permettent d'altérer la matière, de plonger



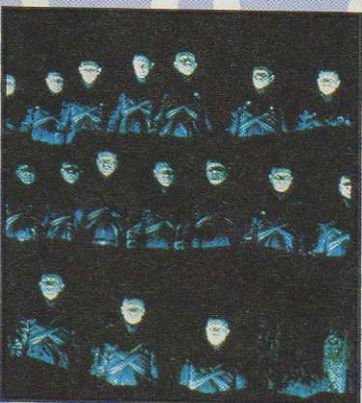
Murdoch, le héros, va être confronté à une horde de mystérieux hommes en noirs...

ment 96 minutes !) de transporter le spectateur dans un univers aussi solide et... original ! La richesse du film ? Disons que, sur fond de chasse à l'homme haletante, on parle d'aliens, de quête de soi-même, de rêve, de la nature de l'âme humaine, d'amour, de perte d'identité... On a l'impression que les auteurs (Alex Proyas et les scénaristes Lem Dobbs et David Goyer) ont tiré la quintessence des interrogations de Kafka et de Philip K. Dick pour nous les livrer, brutes et...

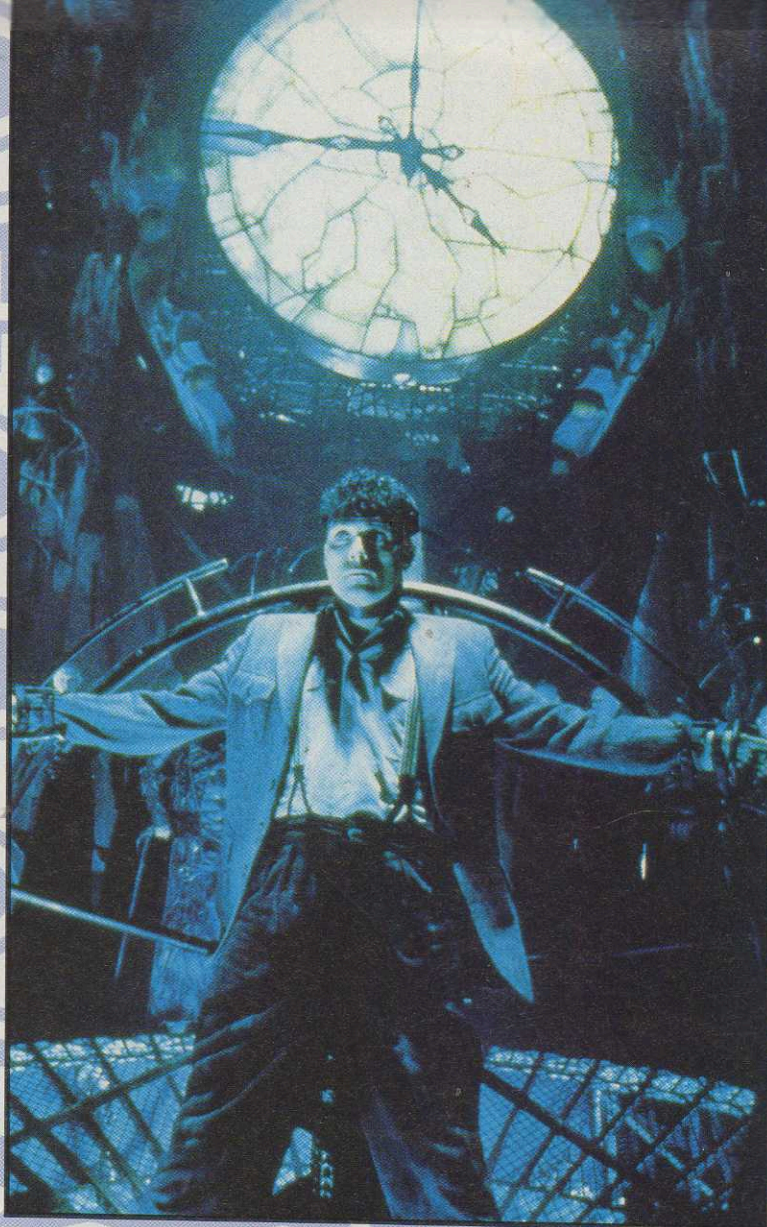
## La surprise de l'année. Un chef-d'œuvre de paranoïa et de SF !

qui ils veulent dans le sommeil et bien d'autres miracles... En quête de la vérité et de sa mémoire, Murdoch réalise qu'il est la pièce maîtresse d'un vaste complot cosmique qui va faire tressaillir les fondements même de l'Univers...

*Dark City* est bel et bien un film unique. Son scénario (que nous avons modestement tenté de vous résumer sans rien en dévoiler de primordial) stupéfie par sa richesse, sa construction impeccable (elle conjugue harmonieusement suspens et fulgurantes ouvertures vers le fantastique et la réflexion). Rarement, on aura vu un film capable (en seule-

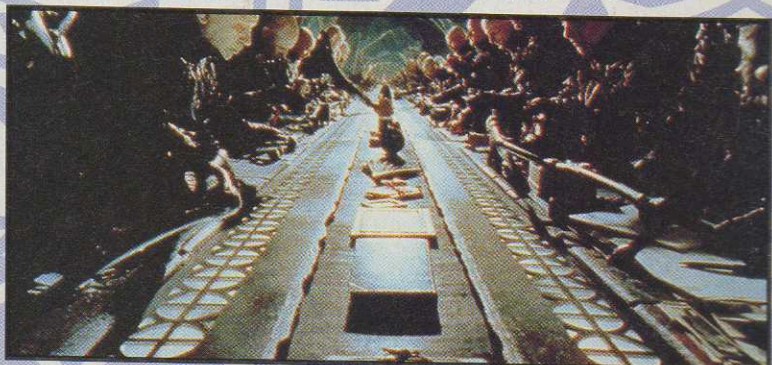


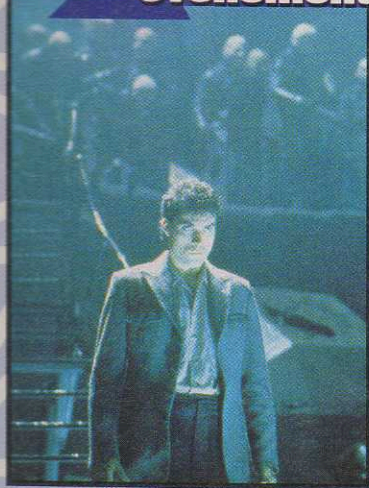
Concentration d'Étrangers dans un décor complètement tripé...



brûlantes ! Décidément, *Dark City* est un de ces films rares, qui ouvre des portes fascinantes sur l'imagination, et hante longtemps après la projection. C'est aussi une magnifique expérience de cinématographie. Proyas, vous vous en souvenez probablement, nous avait épatés par l'intelligence, le goût et la classe de la mise en scène de *The Crow*. Cette fois, le réalisateur se surpasse, sans pour autant tomber dans la démonstration inutile. Subtile, la réalisation de *Dark City* est effectivement entièrement au service de l'histoire, ce qui n'empêche pas le réalisateur de nous proposer d'affolants mouvements de caméras. Gérant par-

faitement l'espace, Proyas nous promène, tétanisés, dans les méandres de la cité des ténèbres, ou nous révèle, au fur et à mesure, les abysses colossales de l'antre des Étrangers. Bref, *Dark City* est LA grande surprise de l'année, un chef-d'œuvre de paranoïa et de science-fiction. Une claqué comparable à celle de *Titanic*, dans un registre radicalement différent, bien sûr. Proyas, qui travaillait déjà sur le projet à l'époque du tournage de *The Crow* nous en dit plus sur ce film, où la nature même de la réalité est remise en cause : « J'ai toujours pensé que c'était une idée formidable qui n'avait jamais été exploitée au cinéma. Le





prises avec une affaire incompréhensible. À mesure qu'il débusquait de nouveaux indices, il découvrait peu à peu un mystère bien plus profond qui menaçait sa santé mentale. (...) On peut examiner l'intrigue du point de vue de chaque personnage ; elle resterait tout aussi passionnante. Nous avons joué avec tous ces points de vue, toutes ces perspectives, en sachant que ce serait le film raconté à partir de chacun d'eux, mais j'ai fini par choisir Murdoch car, en le plaçant au centre, je savais que cela donnerait plus de liberté d'action aux autres. (...) Pour ce film — jusqu'à un certain point — nous avons pris "Metropolis" (classique visionnaire du film de science-fiction tourné dans les années 1920

par Fritz Lang, Ndlr) comme source d'inspiration, et nous avons essayé d'imaginer une ville sans détails marquants. Nous voulions absolument créer un paysage urbain qui donne

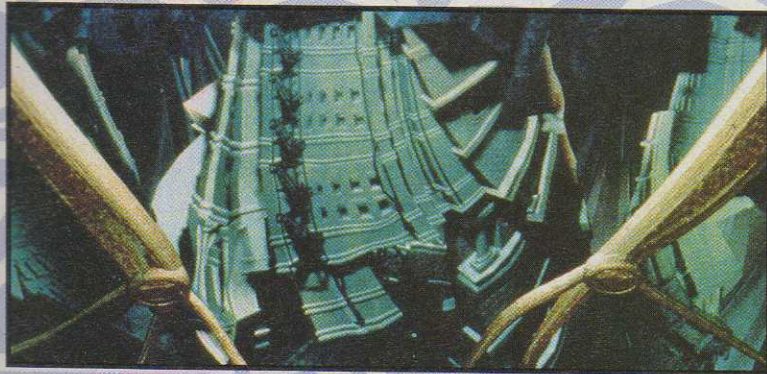
## Dark City est un festival d'effets spéciaux

l'impression de vide. Chaque fois que je venais vérifier un plateau, je passais une demi-heure à enlever des détails, parce que je voulais isoler les personnages dans un univers vide, vacant. (...) Au départ, nous voulions donner au film un aspect presque documentaire, bien que finalement cela

n'ait pas été le style retenu. Je voulais qu'on puisse croire que la lumière était celle dont on peut disposer naturellement. (...) Dans un film comme celui-ci, où l'on ne travaille que dans des studios, je voulais que les acteurs aient le sentiment qu'ils étaient toujours dans le monde réel, c'est pourquoi je n'omets rien dans les décors, au lieu d'enlever un mur et d'y mettre une forêt de caméras, de micros et de lumières, comme s'ils étaient des insectes qu'on observe sous un microscope — même si, finalement, il s'avère que c'est ce que sont les humains, dans ce film ! (...) Je crois que le monde des Étrangers, qui apparaît comme une forme de high-tech vieillot et gothique, contraste violemment avec les décors de surface qui sont un peu moins sales qu'une vraie grande ville — une sorte de Disneyland sombre... »

Enfin ajoutons que *Dark City* est un véritable festival d'effets spéciaux (numériques ou non — des tonnes de morphing) et de décors titanesques (qui dament le pion au Gotham des *Batman* de Tim Burton), que les Étrangers ont l'air d'être les sympathiques cousins des tortionnaires de la série *Hellraiser*, et on pourra conclure en vous répétant que ce FILM est UNIQUE, intelligent et BEAU !

« *Dark City* »  
d'Alex Proyas avec Rufus Sewell, Kiefer Sutherland, Jennifer Connelly, Richard O'Brien et William Hurt.  
Sortie nationale : le 20 mai



Les décors de « la sombre cité » n'ont rien à envier à ceux du Gotham de « Batman ».



Les Étrangers sont des extra-terrestres chauves assez peu engageants.

côté paranoïaque de l'histoire vient directement de mes rêves d'enfant — quand je m'endormais, de sombres personnages venaient dans ma chambre et se mettaient à ranger les objets. Il se peut que j'aie conçu la chose de façon un peu bizarre, mais je crois que la peur de l'obscurité est la première des peurs enfantines. Enfant, dès que je tombais sur une idée équivalente dans un livre, elle me hantait longtemps et me poussait à revoir totalement ma conception du monde. (...) En littérature, la science-fiction a toujours été un genre où les idées les plus audacieuses parviennent à changer votre vision du monde ; mais au cinéma, hélas, c'est assez rare — la science-fiction se résume surtout à des astromats qui viennent détruire des grandes villes. Je crois que tout le monde en a un peu assez. (...) L'idée originale était une sorte de film policier, extrêmement noir, où l'enquêteur était aux





TOM EVERETT SCOTT

JULIE DELPY

# LE LOUP-GAROU DE PARIS

UN FILM DE ANTHONY WALLER

GRAND PRIX

FESTIVAL DU FILM FANTASTIQUE DE GERARDMER 98

PRIX PREMIERE DU PUBLIC

TROPHÉE FUN RADIO DU MEILLEUR FILM

VINCE VIELUF PHIL BUCKMAN JULIE BOWEN PIERRE COSSO TOM NOVEMBRE THIERRY LHERMITTE



METROPOLITAN FILMEXPORT présente en association avec J&M ENTERTAINMENT et COMETSTONE PICTURES - une production Richard CLAUD produit en association avec DAVIS FILMS avec la participation de CANAL+ - Un film de Anthony WALLER  
"LE LOUP-GAROU DE PARIS" (AN AMERICAN WEREWOLF IN PARIS) Tom EVERETT SCOTT JULIE DELPY VINCE VIELUF PHIL BUCKMAN JULIE BOWEN PIERRE COSSO TOM NOVEMBRE et THIERRY LHERMITTE  
Musique composée par WILHELM HIRSCH Montage Peter R. ADAM Effets visuels créés par SANTA BARBARA STUDIOS Décor Mathias KAMMERMEIER S.E.N. Direction de la photographie Egon WERDIN D.M.C.  
Coproducteur Alexander BUCHMAN Producteur exécutif Anthony WALLER d'après les personnages créés par John LADDIS dans "LE LOUP-GAROU DE LONDRES" Écrit par Tom BURBS & Tom STERN et Anthony WALLER  
© 1997 STARWOOD COMMUNICATIONS S.R.L. COMETSTONE  
Produit par Richard CLAUD Réalisé par Anthony WALLER



LE 6 MAI

[www.metrofilm.com](http://www.metrofilm.com)

AFMD

avec le soutien de la région Île-de-France

J&M



### « Le Loup-Garou de Paris »

Figure classique du cinéma fantastique, le loup-garou (homme victime d'une malédiction qui le transforme en hybride de loup à chaque pleine Lune, pour les incultes) a eu les honneurs de dizaines de films, plus ou moins réussis, à l'instar de ses compagnons vampires, momies ou morts vivants. Aussi, c'est avec un vif plaisir que l'on retrouve ce vieux pote, à la pelisse certes un peu mitée, mais cool comme un vieux toutou. Las ! Alors que John Carpenter nous proposait en avril une vision enthousiasmante du vampirisme (*Vampires*, sorti depuis le 15 avril), le pauvre Anthony Waller se borne à filmer platement une énième version du mythe, aussi excitante qu'un plat de Canigou tiède.

Tout commence quand trois Américains bien comme il faut débarquent à Paris pour passer leurs vacances. Au programme : tourisme, bonne bouffe, pinard et jolies Françaises. Manque de bol, les trois gus découvrent avec stupéfaction que le Vieux Continent est hanté par une meute de loups-garous, évidemment assoiffés de sang et de tripes ! On ne perdra pas trop de temps sur cette série B où le minimum syndical est la règle : interpré-

tation moyenne (à noter la présence de comédiens français, couleur locale oblige, comme Julie Delpy, Tom Novembre et Thierry Lhermitte, venu cachetonner une fois de plus), effets spéciaux corrects mais anodins, mise en scène amorphe... Tout cela nous fait furieusement penser à un téléfilm médiocre.

On ne  
perdra pas trop de  
temps sur cette série B  
où le minimum syndical  
est la règle !

On conseillera donc aux fans de « werewolves » (loup-garous) d'attendre patiemment la sortie en vidéo. Et surtout, ne vous laissez pas prendre par les deux prix récoltés par le film au dernier festival du Film fantastique de

Gérardmer (trophée Fun Radio et prix *Première* du public) : cette année-là, il n'y avait quasiment rien de valable en compétition !

**Sortie nationale : le 6 mai**

Projet, sortie retardée, abandon...

- Suite des aventures de James Cameron : contre toute attente, le réalisateur de « *Titanic* » devrait travailler sur une série télé de science-fiction, qui racontera la colonisation de Mars par la race humaine. À part ça, il est toujours question que Cameron filme « *Spiderman* ». Quant à « *Terminator 3* », Cameron n'envisage toujours pas de faire le film...

- Malheur, malheur : la sortie française de « *Eaters Of The Dead* », le film de Vikings opposés à une tribu de cannibales de John « *Die Hard* » McTieman, avec Antonio Banderas et Arnold Schwarzenegger, a été reportée à décembre. Bouhouhou...

- « *X-Files* », le film, sortira en France en octobre (cet été aux US).

- « *Star Wars : Episode I* » annoncé pour mai 1999 aux États-Unis (septembre 99 en France).

- Non ! ce ne sera pas John Carpenter qui réalisera le remake de « *La Nuit des masques* » (« *Halloween* ») en chantier en ce moment.

- On parlait au dernier NATPE (marché de la télé qui s'est tenu fin janvier aux US) d'un téléfilm anglais ayant pour vedette Lara Croft et de nombreuses stars de la musique (Bono). Le projet est désormais abandonné.



À venir sur les écrans

- « Saving Private Ryan », le nouveau Steven Spielberg, sortira en France en décembre. Le film raconte l'histoire d'un GI (Tom Hanks) en pleine Seconde Guerre mondiale. « Saving Private Ryan » sera présent au prochain festival de Deauville (septembre), ainsi que Spielberg pour la promo du film...

- « Le Prince d'Égypte », le premier long métrage animé des studios DreamWorks SKG (S pour Spielberg, K pour Katzenberg, G pour Geffen) sortira en France pour les fêtes de fin d'année. C'est, comme on peut le supposer à l'énoncé du titre, une aventure biblico-pharaonique.

- « Armageddon » sera le film-catastrophe de l'été. Cette superproduction (avec Bruce Willis) raconte comment un astéroïde menace de détruire la Terre en la heurtant de plein fouet. Un sujet déjà vu plusieurs fois, ne serait-ce que dans le lamentable film « Meteor » (1979) ou le téléfilm « Astéroïde » diffusé en avril sur M6.



tion ce drame futuriste interprété par Laurence Fishburne (Tina) et Sam Neill (Jurassic Park). L'ensemble ne casse pas des briques car il rappelle une kyrielle de films du genre. Mais bon, ce genre même est suffisamment rare pour qu'on ne fasse pas la fine bouche. On le recommande donc, mais uniquement, aux amateurs d'odysées spatiales...

Sortie nationale : le 6 mai

En mai, dans les salles...

Une fois n'est pas coutume, le mois de mai, où il ne se passe généralement rien, à part à Cannes (cette année l'édition aura lieu du 13 au 24 mai), est l'occasion pour nombre de distributeurs de lancer pas mal de films intéressants dont :

- « Pluie d'enfer », un thriller efficace de Mikael Salomon avec Morgan Freeman, Christian Slater et Randy Quaid (sortie le 6 mai).

- « Kundun », superproduction sur le calvaire tibétain, qui a l'insigne honneur d'avoir été réalisée par le grand Martin Scorsese. Cette réalisation, très belle, se démarque aisément du contestable « Sept ans au Tibet » de Jean-Jacques Annaud. À voir, ne serait-ce que pour s'informer... (sortie le 27 mai).

cette invention) a disparu corps et biens, après avoir eu le temps de lancer un inquiétant SOS. La mission du Lewis & Clark est simple : retrouver l'Event Horizon et résoudre l'énigme de sa disparition.

Après la croisière réglementaire, Lewis & Clark arrive à proximité de l'épave de l'Event Horizon...

Là, tout tourne mal ! D'étranges signes de vie parcourent la carcasse de l'engin. Peu à peu, il s'avère que l'engin maudit dispose de l'étrange pouvoir de percer à jour les phobies les plus intimes

des membres de l'équipage du Lewis & Clark (tiens ! on se croirait dans Sphere, tourné pourtant à peu près en même temps)...

Disposant de moyens coquets, le réalisateur Paul Anderson (le premier film Mortal Kombat) dépeint avec convic-

## « Event Horizon : le vaisseau de l'au-delà »

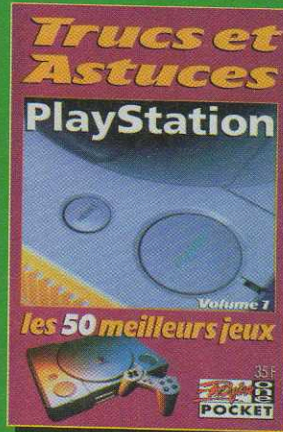
Science-fiction encore, avec ce nouvel épisode dans la grande saga du space-opera. 2047, l'astronave Lewis & Clark, qui se dirige vers sa base, reçoit l'ordre de rebrousser chemin. Il doit rejoindre une station orbitale, embarquer le physicien William Weir et voguer vers Neptune. Weir est l'auteur d'un prototype dément, qui se déplace plus vite que la lumière en créant son propre « trou noir ». Malheureusement l'Event Horizon (c'est le nom de



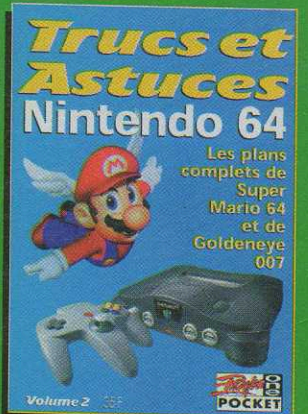
## Player One POCKET Trucs et Astuces

PlayStation et Nintendo 64  
La solution à tous vos problèmes

Les codes et astuces des meilleurs jeux PlayStation et Nintendo 64 enfin réunis dans une nouvelle collection



Vol 1 : Command & Conquer, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, LBA, Tomb Raider...



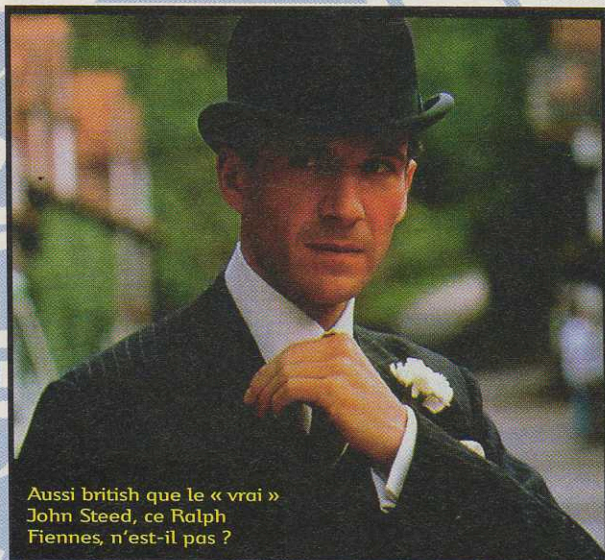
Vol 2 : Doom 64, Duke Nukem 64, ISS 64, Mario Kart, Wave Race 64...

+ les plans complets de Super Mario 64 et de GoldenEye 007 !

Trucs et astuces vol.1 (PlayStation) et vol. 2 (Nintendo 64)  
Collection Player One Pocket : 35 F.  
En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

## LE FILM!

Quitte à être en avance, autant le faire avec classe ! Après les déboires (pendant douze ans), de Jerry Weintraub, producteur amoureux de la série, la patience a enfin payé : Warner Bros vient d'annoncer, pour le 26 juin prochain aux States, la sortie de *The Avengers*, (*Chapeau melon et bottes de cuirs*). Il met en scène Ralph Fiennes dans le rôle de John Steed, et Uma Thurman (*Batman et Robin*, *Pulp Fiction*) dans celui d'Emma Peel ! Après avoir vu le kaléidoscope prometteur de la bande annonce, on se demande encore quel aspect le film privilégiera : les côtés sombre et tordu de la période Peel ou les fanfaronnades déjantées de l'époque Tara. L'histoire ? Sir August de Wynter, interprété par un Sean Connery qu'on dit un rien fadasse, est un milliardaire



Aussi british que le « vrai » John Steed, ce Ralph Fiennes, n'est-il pas ?



Avouez qu'Uma dans le rôle d'Emma Peel, ça attise les sens !

fou, qui, en annexant le projet Prospero (un programme gouvernemental top secret permettant de contrôler la météo), se met en tête de semer la pagaïlle en la verte Albion. Au programme des réjouissances : des ours



La belle Uma Thurman est aux prises avec le dangereux Sean Connery (ex-007, souvenez-vous !).

en peluche géants adeptes du kung-fu, John Steed contre un laitier, des agents secrets congelés, Trafalgar Square sous la neige, Big Ben pulvérisée, des pluies de poisons, John Steed contre des majordomes munis de masque à gaz, grand-mère, grand-père, un double cybernétique d'Emma Peel, Buckingham palace repeint en rose, un grand méchant en kilt et la colonne de Nelson décapitée... De quoi mettre l'eau à la bouche, d'autant plus qu'on vient d'apprendre que Michael Kamen (*Brazil*, *Les Aventures du baron de Munchausen*, *Event Horizon*, pour ne citer que les plus originaux...) en signera la musique.

Bref, pour le moment, tous les atouts sont dans les mains de la Warner. Mais patience : en France, le film est prévu en octobre. Toutefois, si vous ne pouvez pas attendre, rendez-vous à Londres en juillet. Mrs Peel, we're needed !

Davis Calvo

## The Avengers, la série

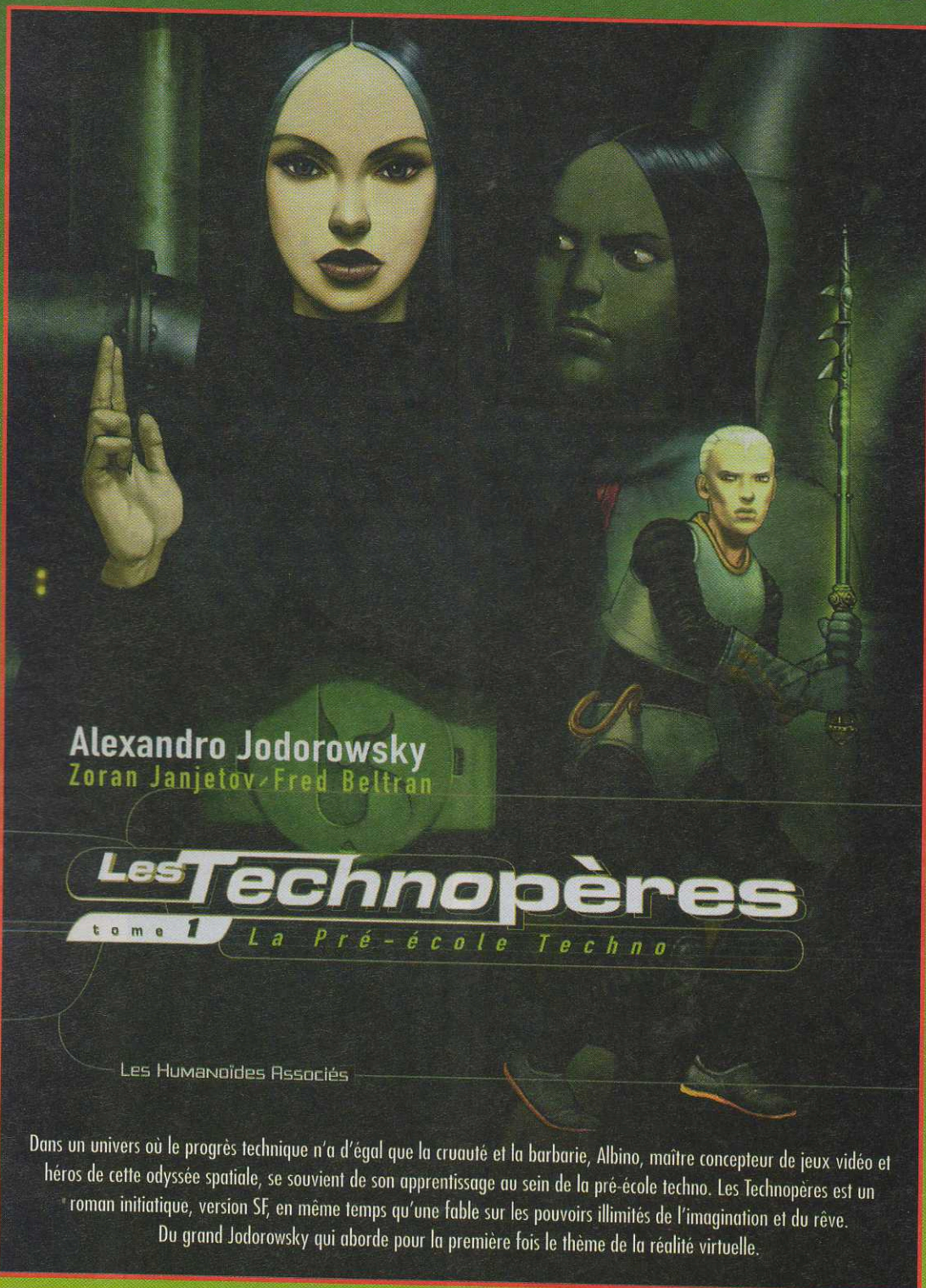
Notice à l'usage des jeunes. Pour ceux qui auraient passé les trente dernières années en caisson artificiel, sachez que « Chapeau melon et bottes de cuir » a multiplié les saisons entre 1961 et 1969, puis a fait un retour remarqué, dans les « New Avengers », en 1976 et 77. Mais que signifie le titre original ? « The Avengers », ce sont ceux qui vengent, à savoir le Dr Keel (joué la première saison par Ian Hendry, un acteur télé assez connu), assisté du mystérieux John Steed, agent secret de la Couronne, qui cherche à trouver les tueurs de sa femme. Par la suite, le Dr Keel est vidé et John Steed, qui a tous les suffrages du public, se retrouve flanqué d'une belle blonde en cuir, Cathy Gale (jouée par Honor Blackman, la Pussy Galore de « Goldfinger »). Ce changement marque le début d'un grand délire qui, dans le cœur des fans, se tire perpétuellement la bourre avec « Le Prisonnier ». Après Cathy Gale, Emma Peel (jouée par la superbe Diana Rigg) et la petite Tara King (Linda Thorson) viendront égayer le style avant de céder la place, plus tardivement, à Joanna Lumley (Purdey) et Gareth Hunt (Gambit).



Histoires déjantées, sixties enflammées, psychédéisme mêlé de tradition british, la série trouvera un public toujours plus large, bercé par la fausse idéologie hippie du genre. Portée par des scripts tous plus fous les uns des autres, la série s'est retrouvée catapultée au rang de culte, à défaut de pouvoir la qualifier autrement, et continue de marquer les esprits les plus fantasques.

36.15 **Player One**ou **08 36 68 77 33****Les Technopères :**

la nouvelle saga spatiale d'Alexandro Jodorowsky



Alexandro Jodorowsky  
Zoran Janjetov / Fred Beltran

**Les Technopères**

tome 1 *La Pré-école Techno*

Les Humanoïdes Associés

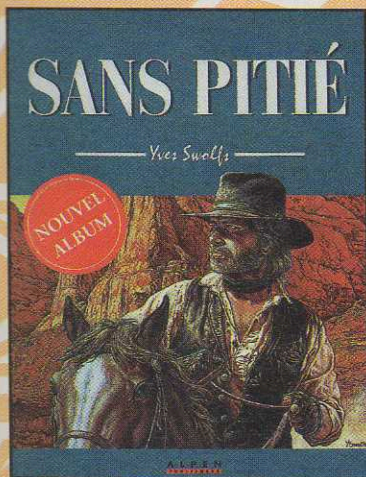
Dans un univers où le progrès technique n'a d'égal que la cruauté et la barbarie, Albino, maître concepteur de jeux vidéo et héros de cette odyssée spatiale, se souvient de son apprentissage au sein de la pré-école techno. Les Technopères est un roman initiatique, version SF, en même temps qu'une fable sur les pouvoirs illimités de l'imagination et du rêve. Du grand Jodorowsky qui aborde pour la première fois le thème de la réalité virtuelle.

**Les Humanoïdes Associés**

Pistoloros taciturnes, sublimes jeunes filles dénudées, privés du futur, mangas rigolos : l'actu du neuvième art, comme tous les mois dans « Player », et nulle part ailleurs !

« Durango » (tome 13)  
« Sans pitié »

de Yves Swolfs



Pour simplifier, on dira que Durango est à Blueberry ce que les films de Sergio Leone sont aux westerns hollywoodiens... Dans ce treizième épisode, le chasseur de primes (lourdement inspiré par le héros du film *Django*) enquête sur une série de meurtres abjects, perpétrés par un serial killer. Comme d'habitude dans la série, notre homme accumule les machabées au fil des pages, ce jusqu'à la confrontation finale, qui se conclut comme de juste par un duel aux six coups. Yves Swolfs n'est

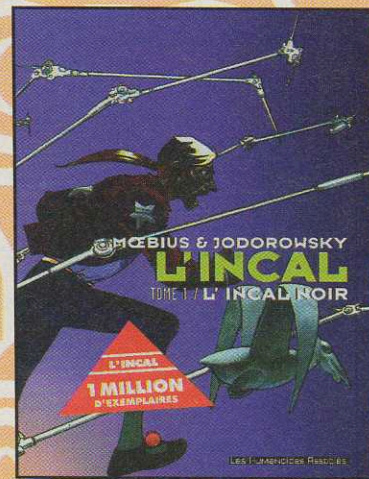


pas Jean Giraud, mais l'ensemble est réalisé avec ce qu'il faut de conviction et de professionnalisme pour emporter l'adhésion de tous les amoureux du Far West. Éditions Alpen

« L'Incal » (tome 1)  
« L'Incal noir »

de Jodorowsky et Moebius

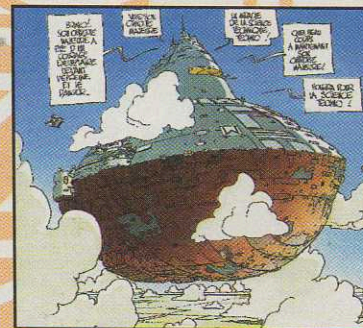
Dix-sept ans après sa première apparition (c'était dans les pages du mythique magazine *Métal Hurlant*), la série *L'Incal* demeure un des indétronables classiques de la science-fiction. Véritable vache à lait de l'éditeur, la série a été



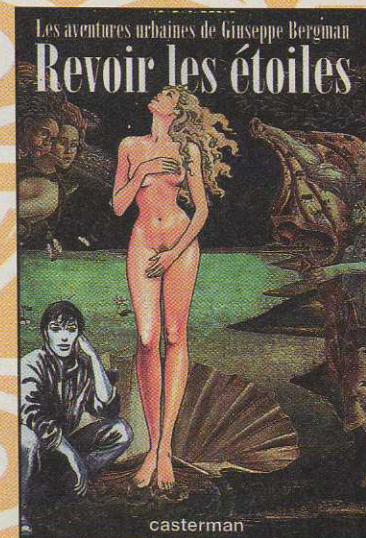
d'extraterrestres légendaires, courses poursuites endiablées, le tout étant saupoudré d'un humour constellé de références ésotérico-mystiques. Côté dessins, c'est un régal ; Moebius se surpassant (euphémisme ?) à chaque planche. Quant à Jodorowsky, il a bâti les fondations de ce qui est devenu depuis une vraie légende. Conclusion : un must, obligatoire cela va de soi ! Éditions Humanoïdes Associés

« Les Aventures urbaines de Giuseppe Bergman »  
« Revoir les étoiles »

de Milo Manara



rééditée plusieurs fois, la dernière en date étant une « intégrale » en grand format. L'édition qui nous intéresse aujourd'hui est, elle aussi, une nouvelle version, au « format agrandi », en six épisodes (comme l'originale). On en profite donc pour attirer votre attention sur ce vrai chef-d'œuvre du genre, un trésor d'inventivité graphique et une merveille de trouvaille scénaristique. Tout commence quand John Difool, un détective privé de classe « R » se retrouve au beau milieu d'une embrouille cosmique qui repose sur l'Incal, une sorte de petite pyramide lumineuse aux pouvoirs insoupçonnés. À partir de ce moment, tout dégénère : guerre civile, apparition



Est-il besoin de faire les présentations ? Le dessinateur Milo Manara aime les femmes, qu'il dessine merveilleusement bien. Il adore aussi les placer dans des situations rocambolesques, parfois (souvent ?) scabreuses (cf. la série *Le Dédicé*), voire pomographiques. L'album qui nous intéresse effleure la frontière du « X », puisque ce bouquin



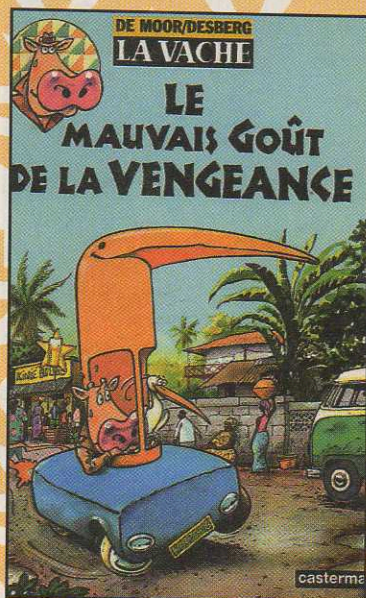
« Dragon Ball GT » : l'arlésienne ?  
Annoncée depuis Mathusalem, la troisième série animée (terminée depuis au Japon) est attendue comme le Messie par le dernier carré des fidèles (et ils sont nombreux !). Bonne nouvelle : le matériel (les épisodes) est enfin arrivé chez AB Productions. Ce qui veut dire que le doublage va pouvoir commencer. Diffusion possible (sur TMC dans Récré Kids et AB Cartoons) cet été...



brouilles stupides. Hystérique en diable, cette bédé (plutôt destinée aux ados) de bon aloi a le mérite immense de n'avoir qu'une seule prétention : détendre ses lecteurs. Ajoutons que les dessins mettent bien en valeur le gros-tesque voulu du scénario, et on pourra conclure que tout cela nous a bien plu. Éditions Casterman



plonge plusieurs héroïnes sublimes dans un univers onirique (où l'on croise les œuvres de grands maîtres de la peinture mais aussi Hugo Pratt, le créateur de *Corto Maltese*), où tout est bon pour leur faire subir les outrages les plus torrides. Bien entendu réservé à un public averti, ce beau livre nous permet une fois de plus d'apprécier la sensualité et l'imagination de ce paragon de l'érotisme. Sulfureux. Éditions Casterman



«**La Vache**» (tome 7)  
«**Le Mauvais Goût de la vengeance**»  
de Desberg et De Moor  
Changeons complètement de style avec ce sympathique récit animalier qui met en scène une ménagerie de bestiaux, plongés dans force em-

**YOSHI'S STORY**  
dans **64-PLAYER**  
**DIDDY KONG RACING**  
Les plans complets  
**YOSHI'S STORY**  
La solution exclusive!  
**LYLAT WARS**  
Le guide complet  
CADEAU **La solution!**  
Et aussi le guide complet **LYLAT WARS!**  
Chez tous les marchands de journaux!

## « The Crow »

À l'origine, « The Crow » était un comics de James O'Barr. Il a donné lieu à deux longs métrages : le premier avec Brandon Lee (mort accidentellement pendant le tournage) ; le second avec (bouhouhou !) Vincent Pérez. Histoire de bien profiter de ce fond de commerce substantiel, la firme PolyGram vient de produire une série télévisée à la gloire de ce super héros des ombres, intitulée « The Crow : Stairway To Heaven » (en référence évidente au morceau classique du hard rock composé par le groupe Led Zeppelin). Bonne nouvelle : après Lee et Pérez, c'est l'efficace Mark Dacascos (le rôle titre du film « Crying Freeman ») qui reprend le maquillage du héros, toujours sur fond de rock musqué. Présentée au dernier MIP TV (marché international de la télé à Cannes, qui a eu lieu début avril), la bande annonce est plutôt enthousiasmante. Espérons que le résultat sera à la hauteur, en attendant une hypothétique arrivée sur une de nos chaînes...



## « Le Récit graphique : narration et bande dessinée »

de Eisner

### Will Eisner

LE RÉCIT GRAPHIQUE



NARRATION ET BANDE DESSINÉE

VESTITIUM

nudéaire genre « réaction en chaîne », qui dévasterait la surface de la planète pendant près de 25 millénaires ! Ne reculant devant rien, la secte menace d'éliminer la petite fille (ils ont déjà tué sa maman) pour « convaincre » le malheureux père d'obtempérer à leurs ordres. Heureusement Polka est là...

OK, tout cela ne brille guère par son originalité. Le Paris futuriste, limite cyberpunk, accablé par la pollution de Polka a déjà été vu des dizaines de fois dans des bouquins similaires. De plus, sans tourner à vide, le scénario se la coule plutôt douce côté suspense. Il n'empêche, l'album est réalisé avec suffisamment de professionnalisme et de conviction pour emporter l'adhésion du lecteur le plus exigeant.

Mention spéciale aux dessins léchés et efficaces de Siro, un jeune artiste fan de comics, qui prend un plaisir visible à mettre en valeur la plastique alléchante de Vénézzia. Conclusion : un divertissement sympathique comme tout, et donc recommandé.

Éditions Dargaud

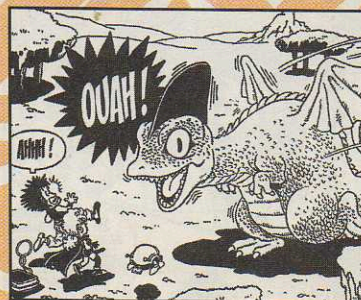
ce que l'on peut attendre d'un certain type d'album de BD française contemporaine (portrait d'une génération, critique sociale gentille), se lit avec plaisir, sans pour autant briller d'une manière ou d'une autre. Facultatif.

Éditions Dargaud

## « Histoires courtes » (tome 1)

de Toriyama

Bonne nouvelle : enfin une chouette nouveauté en manga ! Oui, les amis, Glénat nous propose rien de moins que le premier tome d'une série qui compile les récits aussi courts que rigolos, réa-

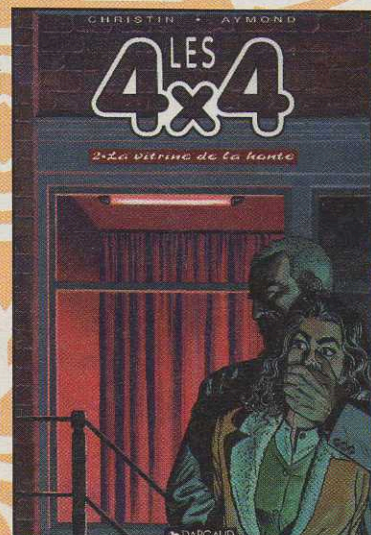


## « Les 4x4 » (tome 2) « La Vitrine de la honte »

de Christin et Aymond

Bourrée de bonnes intentions, cette aventure contemporaine s'intéresse à quatre amis d'origines différentes (une Arabe, une Anglaise, un Russe et un Vietnamien) qui doivent faire face à l'hostilité implacable du monde contemporain. Véhiculant de petits airs de « road movie », cette bédé typique de

lisés par l'auteur immortel de *Dr. Slump* et, bien sûr, de *Dragon Ball*, j'ai nommé Akira Toriyama. La nouvelle est d'importance puisque ces historiettes délirantes bénéficient des mêmes qualités que *Dr. Slump*, à savoir : dessins enthousiasmants de fraîcheur, d'inventivité et



de brio et scénarios absurdes à souhait. C'est donc d'un vrai bonheur qu'il s'agit ; l'ensemble s'avérant d'autant plus excitant qu'il devrait même convaincre les plus farouches opposants aux mangas. Incontestablement cool : le pied !

Éditions Glénat

Authentique titan du comic-book, Will Eisner (en activité depuis plus d'un demi-siècle) a inscrit son nom dans la légende en créant le personnage du *Spirit*, un super héros aux allures de privé, né dans les années 1940. Depuis, Eisner s'est imposé comme un des grands théoriciens de la bande dessinée mondiale, en réalisant des « graphic novels » (romans graphiques) sur New York. Superbes photographies de l'âme humaine qui sont aussi d'époustouflantes leçons de BD, Eisner étant un des praticiens les plus accomplis du medium (découpage, graphismes, scénarios... tout est organisé avec lucidité, pureté et efficacité).

Désireux de faire partager son expertise, Eisner nous propose ce manuel dans lequel il dissèque les mécanismes de la narration utilisés dans le neuvième art. Humble comme la plupart des vrais génies, patient comme un sage, Eisner nous apprend comment réaliser le plus efficacement possible cette succession de vignettes, en apparence si simple, que l'on appelle bande dessinée. Idéal pour tout débutant, amoureux du genre et curieux : un ouvrage costaud et essentiel.

Éditions Vertige Graphic

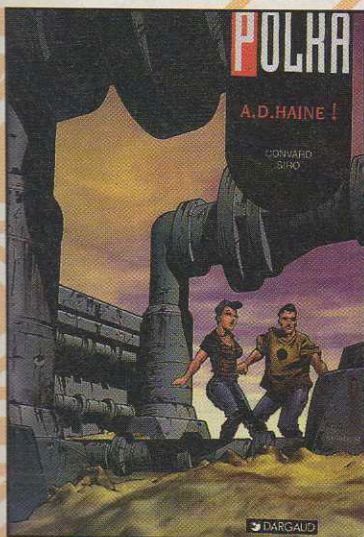
Inoshiro

## « Corto Maltese » : le film et la série

Il y a à peu près un an, Christophe Lambert (icône absolue d'Elwood) nous faisait part de son désir d'incarner à l'écran le légendaire marin maltais d'Hugo Pratt. C'est désormais une chose sûre : Lambert SERA Corto ! La réalisation sera assurée par Gabriele Salvatores, qui avait déjà mis en scène « Nirvana ». Sinon, une série de dessins animés « Corto » est prévue à l'automne 1999 sur Canal+. Elle sera produite par les auteurs des séries « Tintin » et « Blake et Mortimer ».

## « Polka » (tome 3) « A.D. Haine ! »

de Convard et Siro



Troisième épisode des aventures futuristes de Polka, cet album commence quand notre « héros-détective » découvre que ses voisins de palier (un vieux qui travaille dans un centre de traitement de déchets nucléaires et sa fillotte) sont harcelés par un gang de dangereux hommes de main. Escorté de sa sémillante compagne Vénézzia, Polka découvre que la puissante secte « new age » A.D.N. espère se servir du scientifique pour produire le syndrome d'Hadès, un accident



# TAPÉZ



## 3 6 1 5 MCM\*

RUBRIQUE TIPS

## 0836686432\*

La rubrique **TIPS** de MCM,  
rien de plus simple pour gagner !

Retrouvez les **astuces** et **soluces** des meilleurs jeux vidéo sur  
consoles 32 et 64 bits.

(Le Cinquième Élément, Resident Evil 2, Gran Turismo, Klonoa,  
Ninja, Jet Rider 2, Deathtrap Dungeon, Cardinal Syn, Pitfall 3D,  
Mystical Ninja, Final Fantasy 7 ...) sur le **3615 MCM\*** rubrique  
TIPS et sur le **08 36 68 64 32\***.

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE - INFOS 367

\*2,29 F LA MINUTE

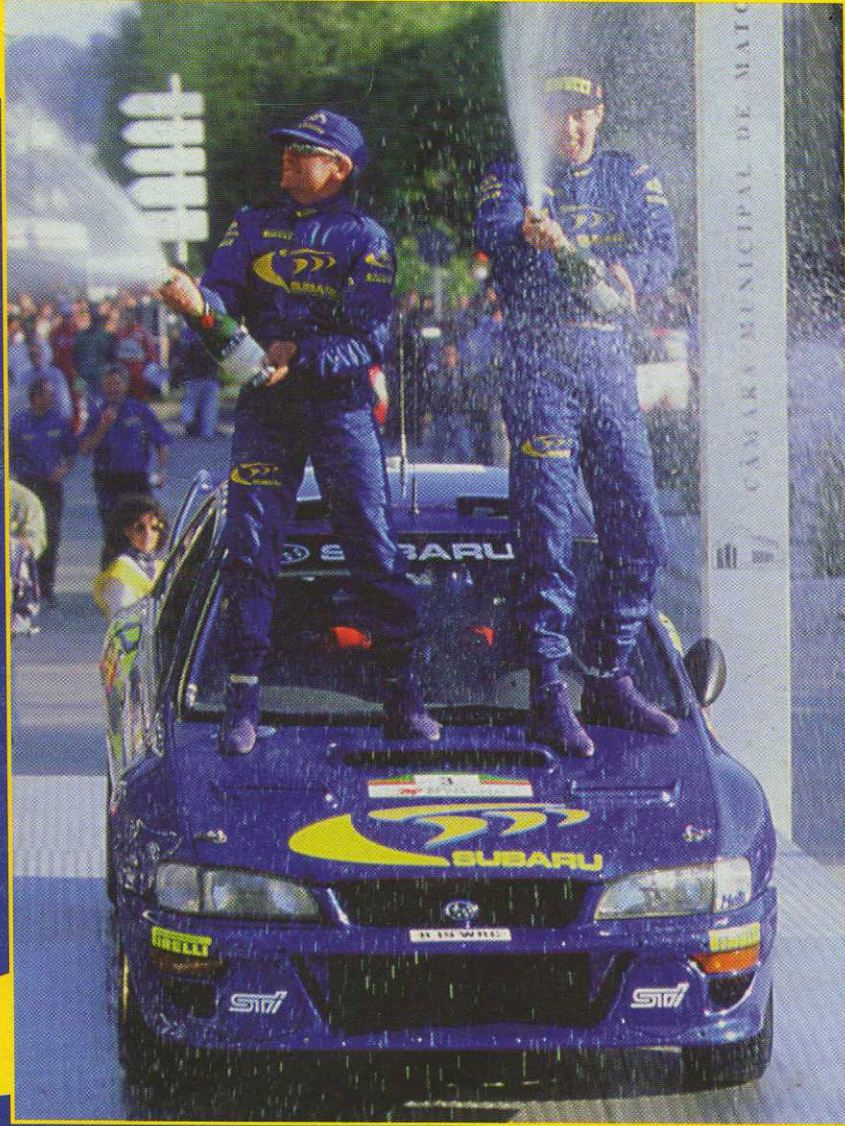


COLIN McRAE

PC  
CD-ROM  
Windows 95

# RALLY

UN TITRE DE CHAMPION DU MONDE EN JEU



## Colin McRae - Vainqueur du Rallye du Portugal 1998

La nouvelle référence en matière de réalisme selon la presse spécialisée



- 12 véhicules WRC (World Rally Car) 4 et 2 roues motrices
- 48 étapes impitoyables à travers 8 pays
- Surfaces et conditions climatiques variables qui modifient la tenue de route
- Vue inédite avec des angles de vue mobiles
- Impact des dommages sur la carrosserie et le comportement routier
- Circuits inédits à affronter de jour ou de nuit
- Championnat, Spéciales, Contre la Montre
- Précision des messages du copilote



Codemasters

**SORTIE EN  
JUILLET 98**

*Colin McRae*  
COLIN McRAE

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)