

Sega
Nintendo
PlayStation
Jaguar
Neo Geo
3DO

PlayStation

MIKE

L'intégrale

Killer Instinct
le mode turbo

2 cadeaux
Le bubble-gum "Ta mère"
Les cards NBA



DBZ
Revient sur SNES et Game Boy

SECRET OF MANA 2
Un goût de perfection



Tekken

Découvrez les combos et les coups imparables

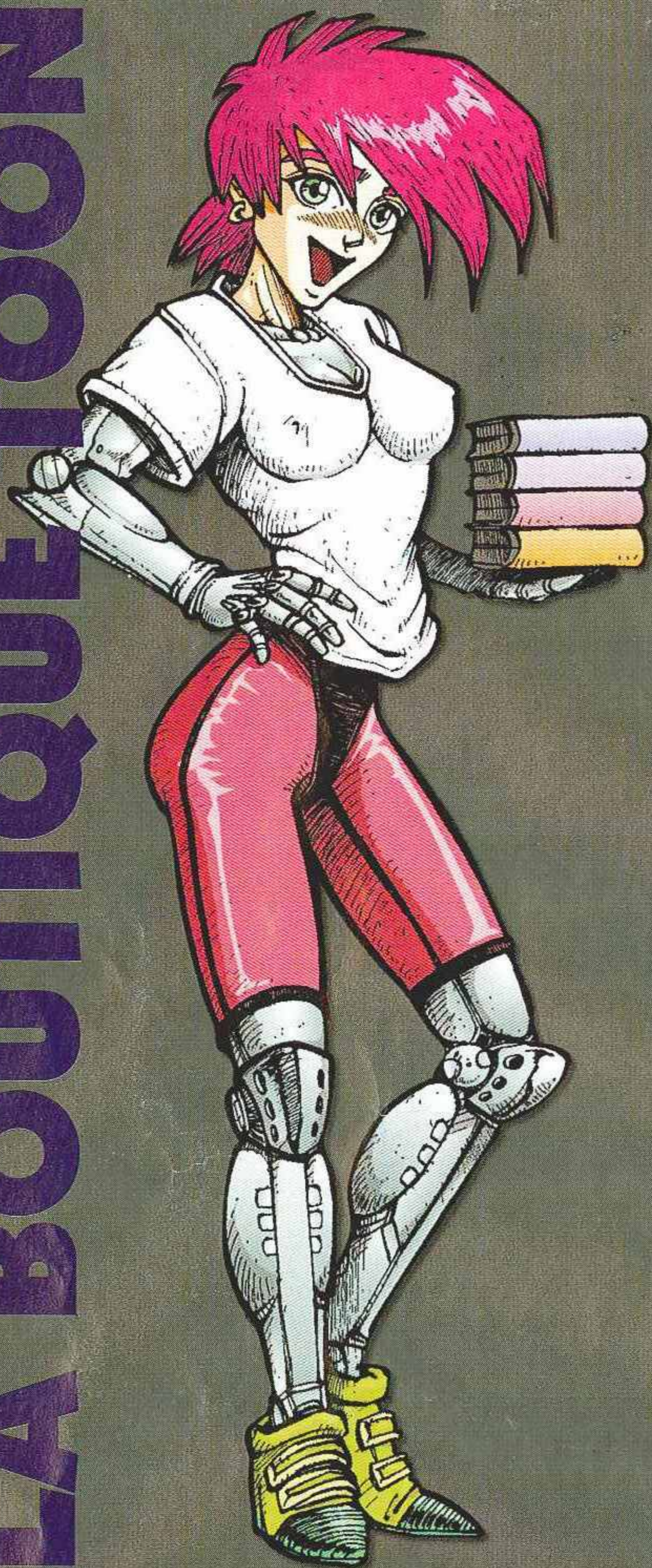
L'Esprit '95

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

58 Novembre 95

32 F

M 4413 - 58 - 32,00 F



JOIE : LES CADEAUX
JOIE : LES PRIX BAS
JOIE : LES PACKS
OUVREZ LE RABAT!
(JOIE)

CADEAU: CALENDRIER (1996!)

- Pour Noël, nous avons réalisé un calendrier spécial Japanimation. Vous y retrouverez vos héros préférés, et il est offert avec toute commande. Il n'est pas en vente. (Ou alors laissez votre n°CB sur http://en_or.com/merci/pour/lui)
- Cette offre est valable pour toute commande passée avant le 31 décembre, ce qui va vous obliger à rapidement gérer vos étrennes de Noël. On est durs.



CADEAU: PLEIN DE RONDS!

- Toujours pour Noël, nous avons réalisé des ronds, enfin des Tap's, ou des Pogs. Ce sont des dessins originaux (adorables!). Donc, Collector.
- Cette offre est valable pour toute commande de plus de 250F passée avant le 31 décembre, et dans la limite des stocks disponibles (tirage à 10000 exemplaires) (Je serais vous, je me dépêcherais)



NOËL: FRAIS DE PORT = OF!

- Pour toute commande passée avant le 26/11/95, nous nous engageons à livrer avant le 13 décembre. Les frais de port sont alors gratuits. France métropolitaine seulement.
- Pour être livré immédiatement, les frais de port habituels (27F ou 37F) restent dûs. C'est le moment de laisser trainer négligemment Player One, Mmh?



PARMI LES MARQUES DISTRIBUÉES :



MANGAZONE AVEC SURPRISE ET JOIE DÉCOUVRIRAS !

LA BOUTIQUE et TOON



vous présentent

MANGA ZONE

Mangazone est la première émission télé entièrement consacrée à la Japanimation : extraits de dessins animés, mangas, reportages, nouveautés...

Chaque émission, d'une durée de 5 minutes, est diffusée sur MCM, chaîne accessible par le câble et le satellite (Lu->Ve : 6h55, 7h55, 8h55, 17h10, 19h55, 23h25 Sa: (best of) 17h30 Di: (best of) 9h00 et 19h30).

Si tu ne reçois pas MCM, ou si tu as raté des émissions, tu peux acheter la vidéo de Mangazone ! Cette cassette mensuelle rassemble en un «best-of» des émissions d'un mois et un épisode complet de dessin animé ! Son prix est de 99 F, sa durée : 60mn.

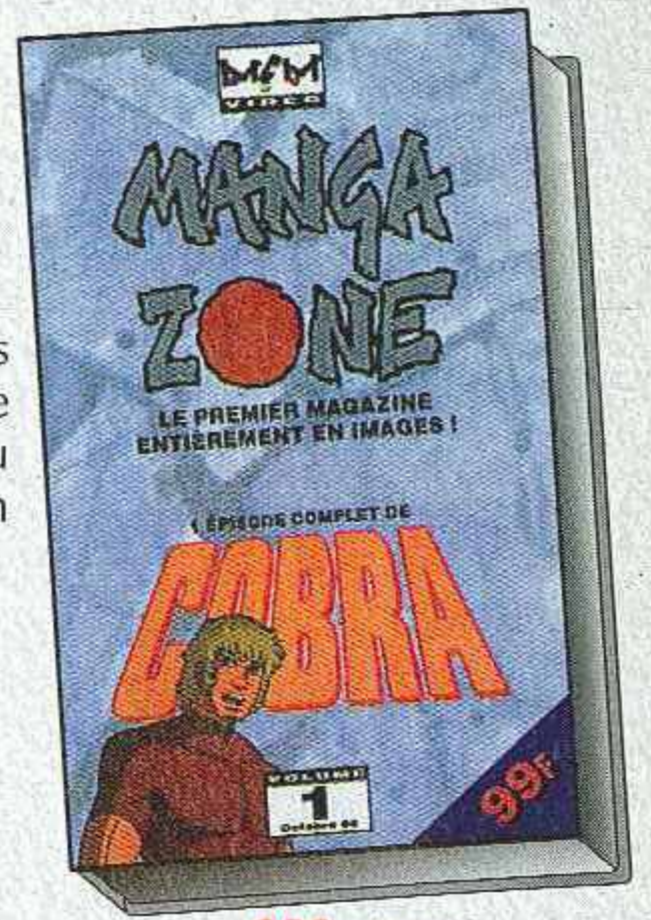
Au sommaire de la cassette n° 1, Nov. 95
• L'homme de la semaine, Kosuke Fujishima.

- Black Jack, le médecin de Osamu Tezuka.
- Cobra, la série culte de Buichi Terasawa.
- Ah! my Goddess...



Et des dizaines d'autres sujets sur l'actualité de la Japanimation et du Manga au Japon et en France.

INCLUS : le premier épisode de COBRA



99F Vidéo VF Mangazone 1

LES NOUVEAUTÉS EN RANG SERRÉS DÉCORTIQUERAS !



79F Manga F. Cyber W.Z 1



77F Manga F. Asatte D. 1



79F Anime C. Jap. St Seiya 1-4



79F Anime C. Jap. DBZ 1-11



149F Vidéo VF Patlabor 1



139F Vidéo STF Iria 3



99F Vidéo VF Saint Seiya TV 1-4



169F Vidéo VF Ranma 1/2 Le film



169F Vidéo VF Fatal Fury



35F Mag. F. Animeland 20



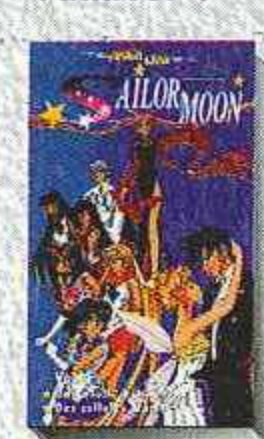
189F Art B. Jap. DBZ 1-4



77F Manga F. Outlanders 1



99F Vidéo VF Nikky Lars. TV 1-4



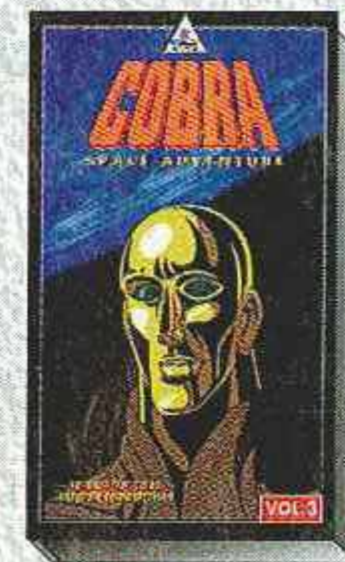
99F Vidéo VF Sailormoon TV 1-4



99F Vidéo VF Ken TV 1-4



99F Vidéo VF Ranma TV 1-4



169F Vidéo VF Cobra 3



139F Vidéo STF Black Jack 1



30F Manga F. V.G. Ai 9



57F Manga F. Nom... Famille



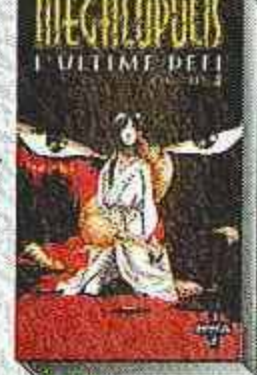
84F Manga F. Auto. Soleil



38F Manga F. Homme...



149F Vidéo VF Street Fighter II



99F Vidéo VF Megalopolis 3



139F Vidéo VF Golgo 13



139F Vidéo STF Watt Poe



169F Vidéo VF Saint Seiya 4



57F Manga F. Habit. Infini



38F Manga F. Gon 1



57F Manga F. Kiro



139F Vidéo STF Slow Step 2



169F Vidéo TF The Cockpit



169F Vidéo VF Star Wars 1-3



169F Vidéo VF The Mask

COMMANDE, CATALOGUE

- **Découpez**, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition. Commande sur papier libre, merci d'indiquer «PL1195».
- **Expédition des Colissimos** le jour même de réception de la commande! (Hors rupture de stock, bien sûr). N'oubliez pas le temps de la Poste! Une commande reçue le Lundi sera reçue le mardi en région parisienne («J+1») et le mercredi en province.
- **Frais de port fixes** quel que soit le nombre d'articles.
- **Frais de port à 0F** Entourez l'option «Special Noël» dans la partie droite du bon de commande.
- **Catalogue couleur gratuit** : Demandez-le nous par téléphone, minitel, ou à l'aide du bon ci-contre.



3614 TOON
Commande
Infos, Promos

(16.1) 49.76.19.63
Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h
Fax (16.1)43.97.32.36

LA BOUTIQUE TOON
Libre réponse N°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

À retourner sans affranchir à : La Boutique Toon / Libre réponse n°268
94109 SAINT-MAUR Cedex

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1 CADEAU Le calendrier Boutique Toon 96 offert avec chaque commande reçue avant le 31 décembre 1995.	Gratuit
2	
3	
4	
5 CADEAU Les tap's de La boutique toon pour toute commande supérieure à 250F. Tirage limité.	Gratuit
6	
7	

Catalogue couleur (gratuit même si vous ne commandez pas) **Gratuit**

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
CODE P. : _____
VILLE : _____
PL1195

Date de naissance : _____ / _____ / _____

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :
SPÉCIAL NOËL : Gratuit
(Colis chez vous avant le 13/12/95, Commande impérative avant le 26/11, France Métropolitaine seulement)
Envoi normal (5 jours environ) 27 F
Envoi Colissimo (J+2 en province, J+1 en RP) 37 F
Supplément envoi recommandé 12 F
Contre-remboursement : ajoutez 39 F
BELGIQUE SUISSE LUXEMBOURG :
Envoi économique 60 F
DOM/TOM : frais de port sur devis
TOTAL À PAYER

Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
 Mandat (ordre : «Pixtel»)
 Contre Remboursement
 Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
 CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° _____ Signature : _____
Expire à fin : _____ / _____

PLAYER ONE

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 41 10 20 30. Fax : 46 04 80 57.
36 68 77 33 (Jeux). 36 69 77 33 (605 Player).
3615 PLAYER ONE
Internet : player@imaginet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Olivier SCAMPS.
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY-REUILLE,
Lionel BARCILON, Jean-Henri DERVEAUX.
Rédacteurs : Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE,
Mahalla GARRAUD, Guillaume LASSALLE, Stéphane FILET,
Christophe POTTIER, Olivier RICHARD (responsable
ciné/manga), Sam SOUBIGUI (responsable import/on line),
François TARRAIN (responsable Stop Info), Reyda SEDDIKI,
Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIE.
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe SOIROT.

Directeur artistique : Christian DAO.

PUBLICITÉ

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

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Stéphane NOËL,
Galdric MONE-MIRAULT, (stagiaire).
Infographiste : Gilles RENOULT, Wladimir MAGEOT (stagiaire).
Photogravure : P-M.
Impression : SNIL.

Service abonnement
B.M. - BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel IATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal D'ON.
Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Isabelle MANTRAND.
Secrétariat : Marina Clarens.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1995.

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité
de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN,
Christophe LUXEREAU.

Illustrations de couverture :
DBZ © Birds Studio/Shueisha/Toriyama - Secret of Mana
© Square Soft - Personnages MK3 © Williams

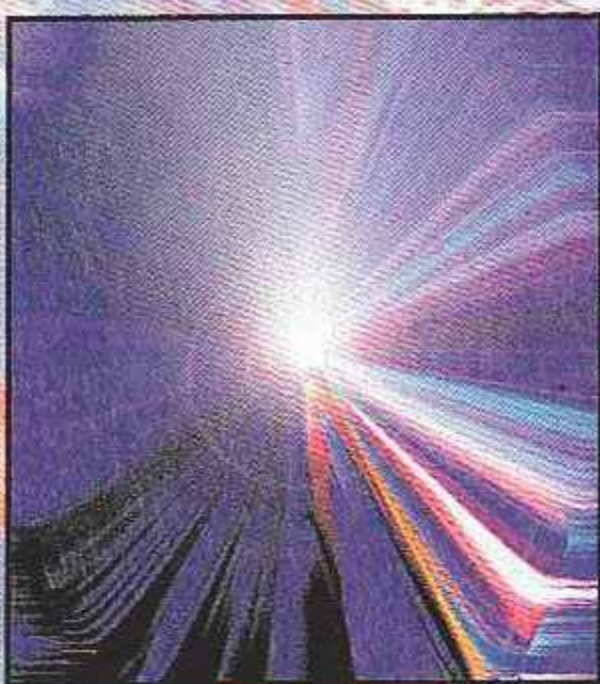
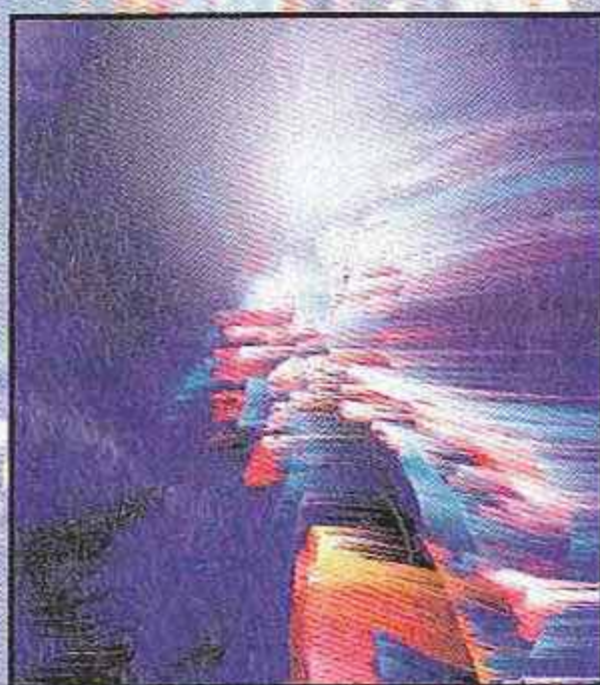
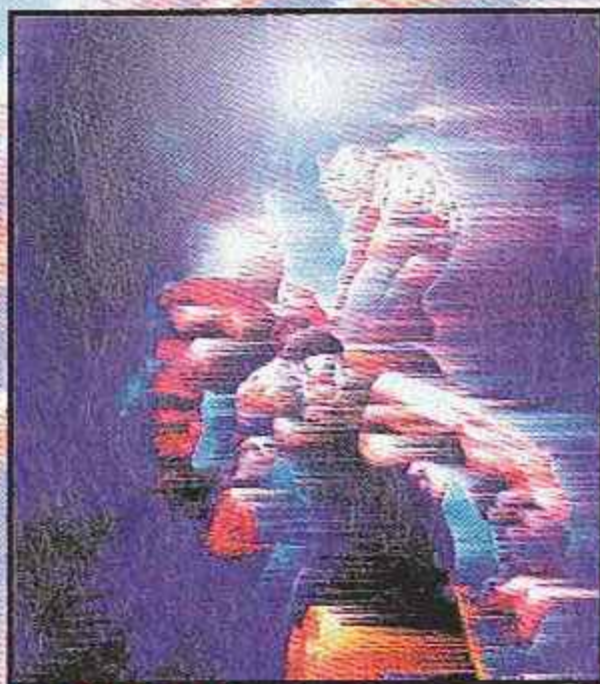
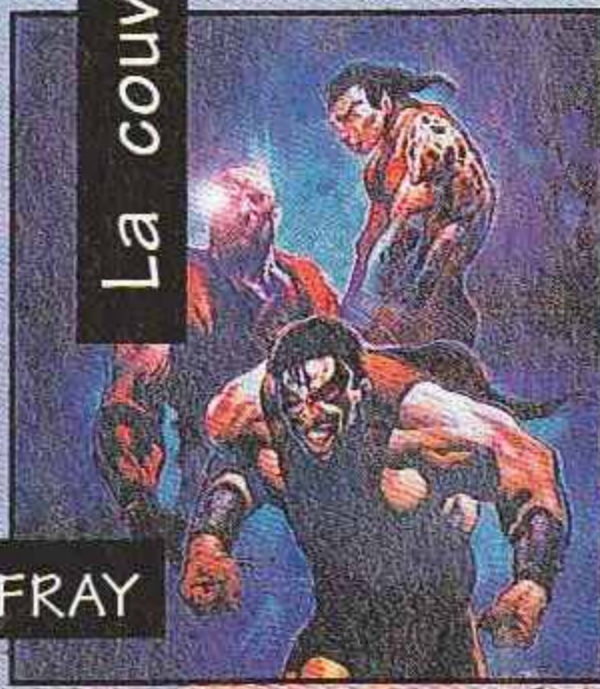
Ce numéro comporte en supplément un bubble-gum, un promo-pack et
une carte d'invitation au concours Ludi Games sur le salon Supergames,
dépôtés sur la couverture et ne pouvant être vendus séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en
mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres
sont les bienvenues. Envoyez vos trucs, vos trou-
vaillies les plus extra : les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

La couv'

M. LAUFFRAY



édito

La folie PlayStation souffle sur l'Europe. Plus de 100 000 consoles
vendues en un week-end, des jeux qui squattent les charts, les gros
titres en rupture de stock instantanée, c'est du jamais vu ! Sony a
donc gagné haut la main la première bataille. On s'y attendait un peu,
remarquez, mais personne n'envisageait un tel raz de marée. Il est
vrai que Sega a raté son lancement en mettant sur le marché une
Saturn trop chère et nantie de trop peu de hits. Même les cam-
pagnes de pub de la firme au hérisson manquaient de leur créativité
habituelle. On ne se serait pas endormi sur ses lauriers du côté de
chez Sonic ? Mais après la claque initiale, la contre-attaque est en
cours. Alors, que manquait-il à la Saturn ? Un prix attractif ?

Le constructeur vient de s'aligner sur son concurrent Sony. Des jeux
flashy ? Virtua Fighter 2 et Sega Rally offrent enfin une réalisation
digne des meilleurs titres PlayStation. Reste le plus difficile : inverser
la dynamique et rétablir la confiance des acheteurs et des éditeurs.

Rude tâche mais Sega a prouvé par le passé que la position
d'outsider lui réussissait. Quoiqu'il en soit, le marché des 32 bits a
tout à gagner à cette guerre. Sega sans Sony, ou Sony sans Sega
aurait certainement joué la seule carte de la rentabilité. Ici, ils sont
obligés d'aligner des prix agressifs, de développer les meilleurs jeux,
d'attirer les éditeurs tiers les plus intéressants, bref de rivaliser
d'ingéniosité pour vous séduire, vous, les consommateurs.

Conséquence : les nouvelles consoles ont toutes les chances de
s'implanter plus vite que prévu. Quand on pense qu'un troisième lar-
ron, Nintendo, s'appête à secouer tout ce joli monde... Wonderful life !

Sam



OFFRE
SPÉCIALE
D'ABONNEMENT

Ta mère, elle va vouloir une console pour Noël !

EARTHWORM JIM 2



Disponible sur Mega Drive et Super Nintendo.

Tu peux retrouver le premier épisode de Earthworm Jim sur Game Boy et Game Gear.

Du Cirque-Le-Plus-Nul de Evil le Chat à la planète Viande, retrouve Earthworm Jim pour une course poursuite délirante à travers la galaxie. Au cours de sa rude journée de travail Jim devra sauver des vaches, sortir vivant d'une cuisine et se montrer plus malin que Psy-Crow.

Es-tu prêt à relever le défi ? Peux-tu manier de nouvelles armes particulièrement impressionnantes ? Vraiment ? Alors lâche ce magazine, cours jusqu'au magasin le plus proche et prouve-le !

- Plus de 5 nouvelles armes !
- Fouette, cours, saute, et vole avec ton ami Snort jusqu'à la victoire !
- Retrouve les personnages préférés : la Princesse Quel-est-son-nom, Psy-Crow, Peter le Chiot, Bob le Poisson Rouge et plein de nouveaux ennemis !

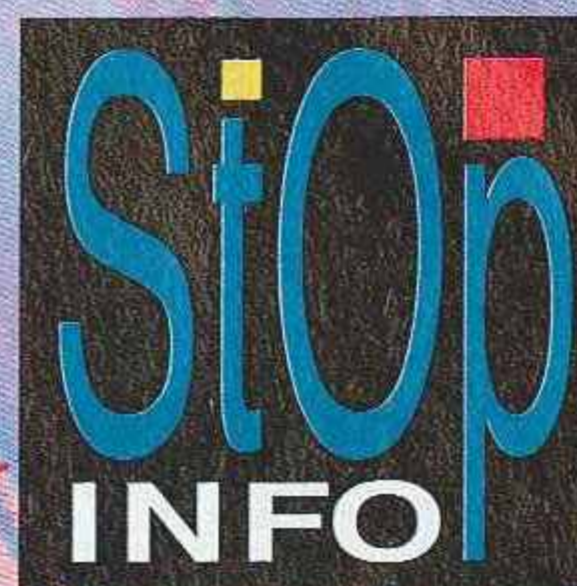


TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX

sommaire

Courrier

10
Courrier



Yoshi's Island, Donkey 2...
toute l'actualité jeu et mangas.

14
Stop Info

42
Over the World



Secret of Mana 2, Wing Arms, Golden
Axe Duel, deux nouveaux DBZ et les
meilleurs jeux venus de l'étranger.



Le jeu de baston gore remet le
couvert. Chris et Chon lui
explorent les entrailles.

67
Dossier
Mortal Kombat 3

79
Dossier ISS Deluxe



Ce soir, on met le feu
au meilleur jeu de foot
du moment.

93
Tests

140
Vite Vu



*Les Slayer One
sèment la terreur!*

Bubu, Stef et le Flou
dynamitent l'actualité.

147
Les Slayer One



148
Trucs en Vrac



Tekken s'impose comme
une référence. Explications.

153
Dossier Tekken

160
Plans & Astuces



168
Reportage



Toute l'actualité des mangas
étrangers... et un entretien
avec Darrow.


ça va chauffer, alors attrapes ta manette par les cornes.



SUPER SKIDMARKS™



La plus démentielle des courses autos débarque sur vos Méga Drives, aux commandes d'engins délirants vous pourrez affronter jusqu'à 3 amis en simultanés sur plus de 40 circuits pleins d'embuches. Tous les parcours ont été réalisés en vrai 3D, ainsi pour la première fois tous les obstacles, sauts et dérapages ont des effets réalistes. L'originalité et le fun de ce jeu, (courses de vaches, 4 écrans en un, adaptateur 4 joueurs inclus, etc...) en font l'un des plus drôles jamais réalisés.

Codemasters 

pure gameplay


J-CART
JOYPAD CARTRIDGE

MEGA DRIVE™



Le 25
si u

resemble à

32 bits, ne

,
c'est peut-être

décembre,
un cadeau

une

riez pas,

tre le vôtre.



*« Pour faire
d'excellents jeux,
la vitesse et la
puissance de calcul sont
décisives. L'Ultra 64
est la première console
dotée d'un vrai
processeur 64 bits, le
plus puissant et le plus
rapide du marché »*
Shigeru Miyamoto,
responsable de tous les
développements sur
N.U. 64.

L'Ultra 64 arrive
en 1996. Il suffit
d'attendre sa
sortie patiemment.

le Courrier de Sam Player

Vous êtes toujours aussi dingues de mangas ! Je reçois tellement de lettres qui ont trait aux BD nippones et à la janimation qu'il y a de quoi se croire dans les pages de *Manga Player* par moment. Heureusement, vous n'avez pas perdu la foi dans le jeu vidéo non plus. À en croire votre courrier, les nouvelles consoles vous passionnent. Alors, PlayStation ? Saturn ? Ultra 64 ? Il faudra bien faire votre choix un jour.

Cher Sam,

Je passe sur les compliments à propos de ton mag pour te poser quelques questions :

1/ Est-il possible d'ajouter une rubrique arcade ?

2/ Que signifie le pourcentage du Player Fun ?

3/ Serait-il possible que *Player* mette un titre spécial pour les « super jeux ». Il m'est arrivé d'acheter un jeu très moyen autour de 85 %.

4/ Pourquoi si peu de wargames ?

5/ Pourquoi les éditeurs ne sortent-ils pas beaucoup de jeux faits à partir d'anciens ? J'ai joué à des jeux sur Atari avec de bonnes idées mais des graphismes à ch... et des bip, bip, boum en musique de fond. Pourtant, il suffirait d'améliorer le look et le son pour en faire des hits.

6/ À quand l'Ultra 64 ? Pour combien de francs ? Avec quels jeux ? Aura-t-elle les mêmes capacités 3D que la PlayStation ?

7/ Quelle est la puissance d'une Neo Geo. Et d'une borne d'arcade ?

8/ Pourquoi bon nombre de jeux ont-ils une fin bâclée ?

9/ Pour quand SF III et MK 4 ?

Bravo pour la rubrique des Slayer One ! Mes félicitations à monsieur et madame Player pour leur petit dernier *Manga Player*.

Benzoï

Salut Benzoï,

1/ Vous êtes nombreux à nous réclamer une rubrique consacrée à l'arcade. Le Tout-Puissant a exaucé vos prières

puisque « l'Arcade dépasse les bornes » sera de retour dans le prochain *Player*.

2/ Le Player Fun est l'appréciation personnelle et totalement subjective du testeur. En clair, cette note marque le plaisir (ou le déplaisir) qu'il a éprouvé en faisant le test. La note générale est plus objective : elle prend en compte d'autres critères tels que l'avis d'autres rédacteurs, les capacités de la console, les autres jeux du même genre, etc.

3/ Tu trouves vraiment que c'est une bonne idée ? Moi, je pense que la note suffit pour se faire une idée. Quand un testeur met 85 % dans *Player One*, c'est qu'il considère qu'il s'agit d'un bon jeu. Mais, tu sais, les goûts et les couleurs...

4/ En occident, le public des wargames est en majorité constitué de possesseurs de PC. Les éditeurs hésitent donc à sortir ce genre de titres sur console. C'est dommage, d'autant qu'au Japon, des wargames sortent régulièrement sur nos machines favorites. Peut-être que l'arrivée des 32 bits va faire évoluer cette situation.

5/ Tu n'es pas seul à avoir eu cette idée. Il y a même un engouement en ce moment pour les vieux jeux. Nintendo a balancé plein de titres antiques sur Game Boy, Namco bosse sur une compil de ses vieux succès d'arcade sur PlayStation, Activision a conçu un *Pitfall* très sympa en 94 et Atari compte relooker tous ses classiques en « version 2000 » sur Jaguar (les prochains seront *Defender 2000*, *Missile Command 2000* et *Pong 2000*).

6/ Pour en savoir plus sur l'Ultra, fonce donc en page 20 où on te dit tout.

À en croire les développeurs, la console de Nintendo devrait être plus performante que la PlayStation mais tant qu'on n'a pas vu les jeux, il est difficile de juger. Et puis plus que la technique, c'est la manière dont les programmeurs exploitent la bécane qui compte.

7/ La Neo Geo est une 16 bits « boostée », optimisée pour les jeux en 2D. Ça veut dire qu'elle obtient des résultats équivalents aux 32 bits en 2D. En revanche, en matière de 3D, elle ne fera pas mieux qu'une Megadrive. Concernant les bornes d'arcade, ça dépend de la plaque. Certaines fonctionnent en 16 bits, d'autres en 32 bits. Et on commence à voir des plaques utilisant des puces 64 bits. Mais il n'y a pas que la puissance qui compte : ce qui fait la force des machines d'arcade, c'est le nombre de coprocesseurs spécialisés et l'importance de la mémoire.

8/ Parce qu'un certain nombre d'éditeurs considèrent que ce n'est pas très important. Je trouve ça regrettable.

9/ *Street Fighter III* est une arlésienne. Cela fait deux ans que des rumeurs l'annoncent et qu'on ne voit rien venir. Quant à *MK 4*, sois un peu patient : le numéro 3 vient juste de sortir !

Sam

Ave Sam

Inutile de te dire que j'attends chaque mois la parution de votre magazine avec impatience.

1/ Ne trouvez-vous pas exagéré de faire trois dossiers DBZ par an ?

2/ Maintenant que DBZ touche à sa fin, comptez-vous consacrer des dossiers à

d'autres DA tout aussi bons, comme vous l'avez fait avec Fatal Fury ?

3/ Consacrer un dossier de temps en temps à un auteur comme Rumiko Takashi ou Masume Shirow ne serait-il pas une bonne idée ?

4/ Pourquoi la majorité des OAV et films ne sont-ils pas dispo en français ?

5/ Combien y a-t-il de films de St-Seya ?

6/ Pourquoi les volumes de Ranma paraissent-ils moins vite que ceux de Dragon Ball ?

7/ Je termine en exprimant ma profonde révolte contre ce que font certaines chaînes de télé aux séries, en coupant certains passages. C'est du vandalisme. Pourquoi font-elles ça ?

Olivier 1/2

Salut Olivier 1/2,

1/ Milouse, Stef et Bubu, membres fondateurs du Comité Anti-DBZ sont entièrement d'accord avec toi. Mais bon, si on parle autant de DBZ, c'est parce que c'est, de loin, la série la plus populaire en France. En plus, la majorité des testeurs de la rédac apprécie les aventures de Goku et ses potes... au moins jusqu'aux derniers épisodes qui, il faut bien le reconnaître, manquaient de souffle et d'inspiration.

2/ Bien sûr, on le fera. Mais on est avant tout un canard de jeux vidéo donc on s'intéressera surtout aux séries très liées au monde du jeu comme Fatal Fury ou Final Fantasy.

3/ Même réponse que précédemment. *Player* consacrera surtout des dossiers aux mangas qui ont inspiré ou sont tirés d'un jeu vidéo. Mais consacrer plusieurs pages à des auteurs du calibre de Shirow, pourquoi pas ? Par ailleurs, n'oublie pas que nous sortons chaque mois un mag entièrement consacré aux mangas : *Manga Player*.

4/ Il y a de plus en plus d'OAV qui sortent en français. Ino en est dé-bor-dé !

5/ Il existe à ce jour quatre films St-Seya.

6/ Je ne sais pas trop. Mon opinion, c'est que Glénat est à la bourre en ce moment et qu'il privilégie la série de Toriyama, qui cartonne en France.

7/ Éternel problème. De nombreux amateurs de janimation pensent comme toi. La principale cause de ces coupes est une forme d'auto-censure. Certaines scènes de violence et de sexe, acceptables par le public japonais, feraient scandale dans un programme français pour la jeunesse. Pour éviter cela, AB Production a développé sa propre censure. Le seul problème est

que ces coupes apparaissent parfois bien arbitraires.

Sam

Salut Sam,

Je lis *Player* depuis le numéro 1 et je le trouve de plus en plus cool.

1/ J'écoute en vain la compil... sans trouver la warp zone.

2/ Matt Murdock et Madd Murdock font-ils un ou deux ?

3/ Il n'y a pas si longtemps, j'ai découvert un *mpc* chez mon libraire. Je sais que vous en parlez de temps en temps mais moi, je ne sais rien... Éclaire-moi un peu.

4/ Je vous trouve un peu à cours de tests ces temps-ci. Est-ce à cause d'Over The World (23 pages dans le numéro 56) ?

5/ Que veut dire NDLR ? Et RPG ?

6/ Enfin, je voudrais te faire savoir que *Player One* est un mag de jeux vidéo pas une revue de scooter.

Player Man

Hello Man,

1/ La Warp zone se trouve complètement à la fin de la compil. Il faut que tu laisses tourner le CD pendant une dizaine de minutes après le dernier morceau.

2/ Madd Murdock est le groupe de Matt Murdock.

3/ *mpc* est une revue dédiée au jeu PC publiée par MSE, le groupe de presse éditeur des *Player*. Il s'agit donc d'un de nos cousins. L'ignoble Milouse y comment même des articles sous son vrai nom : Julien Van de Steen (riez pas, il s'appelle vraiment comme ça !).

4/ C'est vrai que la rubrique Over The World a pris de l'embonpoint ces temps-ci (comme Iggy !) et que cela s'est fait au détriment des tests. Mais les meilleurs jeux continuent néanmoins d'être traités à fond (dossiers, tests de quatre pages...). Écrivez-moi pour me dire ce que vous en pensez.

5/ « Ndlr » signifie « note de la rédaction ». Ce sont des commentaires ou des compléments d'info qui n'ont pas été écrits par l'auteur de l'article. « RPG » est une abréviation signifiant « Rôle Playing Game » (jeu de rôle).

6/ Je m'en étais aperçu, figure-toi. Mais enfin, ce n'est pas parce qu'on s'intéresse aux jeux vidéo qu'il faut négliger tout le reste, pas vrai ?

Sam



Salut Sam,

Ton mag est toujours aussi bien et je voudrais que tu le saches.

1/ Le jeu Destruction Derby existe-t-il sur PC ? Est-il aussi bien que sur PlayStation ?

2/ Les jeux PlayStation et PC sont-ils compatibles ? En clair, si j'achète un jeu PlayStation, est-ce que je peux le lire sur un PC ?

François

Salut François,

Waouh, elle est courte ta lettre !

1/ Destruction Derby existe sur PC. Milouse, grand spécialiste, me dit qu'il est aussi bon que sur PlayStation à condition de jouer sur Pentium avec une carte vidéo accélérée.

2/ Absolument pas. Les jeux PlayStation sont rigoureusement incompatibles avec les PC. Les capacités et le langage des deux machines diffèrent. Il est vrai que de plus en plus de jeux sortent à la fois sur PC et sur PlayStation, mais le codage des deux versions n'a rien à voir, comme dans le cas des cartouches qui existent à la fois sur Super Nintendo et Megadrive.

Sam

PS : Re-bonjour Jane. Iggy est très intéressé mais également fauché comme les blés : il s'est ruiné avec *Shin Angel* et son abonnement Canal +.

Toujours de la part d'Iggy (décidément, il n'y en a que pour lui !), message à Maxximum : « Continue le combat, fais grandir mon fan Club, gars ! ».

Coucou, Vince : Matt a fait des albums (avant les Madd Murdock). Je crois qu'il a aussi réalisé un pressage limité l'année dernière. Écris-lui à la rédac, peut-être qu'il lui en reste.

Sébastien : sympa ton code Killer, mais Bubu l'avait déjà trouvé avant que tu nous écrives.

Salut Pierre : pas mal du tout, ton fanzine. Je l'ai passé à Ino.

Hé, Ryu-Ken : dures, tes critiques. Tu m'appelles à la rédac pour qu'on en discute ?

Et, enfin, un mot pour le Mega Club : appelez Iggy ou Pedro à la rédac, ils vous expliqueront comment procéder.

3615 - 127 F/min

Écrivez aux journalistes
de la rédaction sur le
3615 Player One
(tapez *BAL)





2590 F*

Tel est le nouveau prix
de saturn.
Si vous n'en croyez pas vos yeux,
relisez.

Quant à ceux qui ont déjà une saturn, un jeu leur est offert.

Pour connaître les modalités de cette offre, tapez 36 15 SEGA**
ou appelez le 36 68 01 10***. **1,29 F/min ***2,23 F/min *prix TTC conseillé



CONSOLE SATURN

- + DAYTONA USA
- + MEMOIRE DE SAUVEGARDE DES JEUX
- +1 MANETTE
- +1 prise PERITEL
- + OUVERTURE MULTIMEDIA
(CD Audio, Vidéo CD, CD photo et
dès 96 accès à Internet)

SEGA SATURN™



Stop INFO

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND



On attendait un gorille... C'est un plombier en couches-culottes qui réglera nos Super Nintendo à Noël.



Rare Software ayant pris un peu de retard dans le développement de Donkey Kong Country 2, Nintendo France se rabat sur un autre hit, qu'il gardait sous le coude et prévoyait de sortir au milieu de l'année 1996 : Yoshi's Island, plus connu sous le nom de

Super Mario World 2. Ce nouvel épisode (présenté dans notre rubrique Over the World le mois dernier) vous propose de parcourir six mondes, comportant chacun huit niveaux. Comme dans de nombreux jeux Nintendo, il existe une façon simple de terminer le soft et une autre, réservée aux joueurs plus acharnés. La méthode consiste à finir chaque niveau d'un monde à 100 %, ce qui donne accès à deux cases secrètes. Côté réalisation, le dernier-né de Miyamoto propose un florilège de ce qui se fait de mieux en matière d'effets spéciaux

sur Super Nintendo. Au fil du jeu, vous aurez droit à de petits scrollings différentiels, de jolis effets de transparence, des zooms, des distorsions, des rotations, même à quelques objets en 3D qui en surprendront plus d'un. Certains ennemis prennent une taille monstrueuse, à faire trembler d'effroi le plus courageux des joueurs. Une telle débauche de moyens est rendue possible grâce à la présence d'un coprocesseur Super FX 2, inclus dans les cartouches. Et côté graphismes, tout est nickel. Certes, ce nouvel épisode ne bénéficie pas, comme Donkey Kong Country, de la



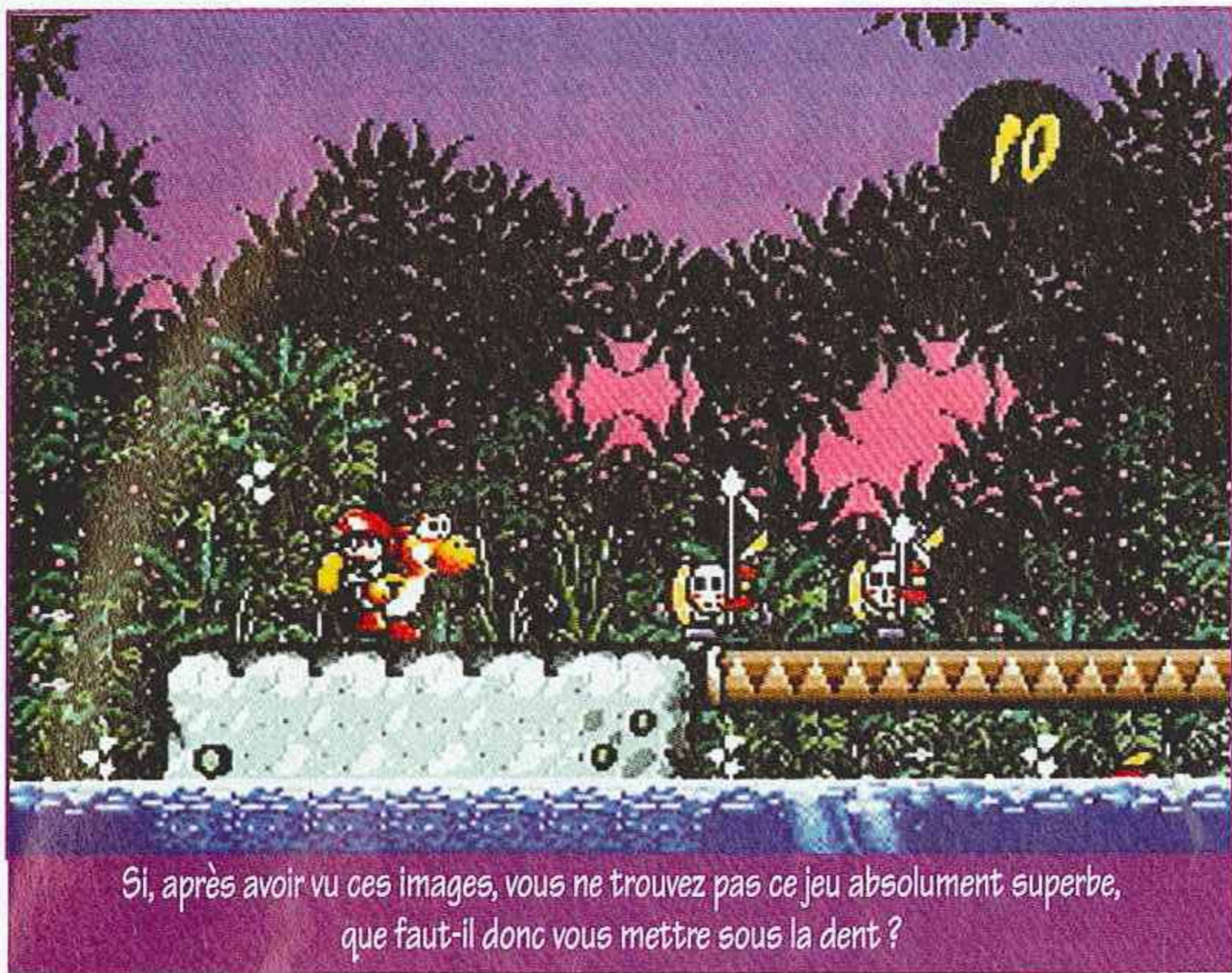
Un bébé tombe sur son dos.



Ils sont là, partout, prêts à vous agresser. Les sprites géants ne sont plus forcément des boss, mais aussi de vulgaires ennemis.



Complètement « groggy », Yoshi, le petit dinosaure, perd toute notion de la réalité pendant quelques minutes.



Si, après avoir vu ces images, vous ne trouvez pas ce jeu absolument superbe, que faut-il donc vous mettre sous la dent ?

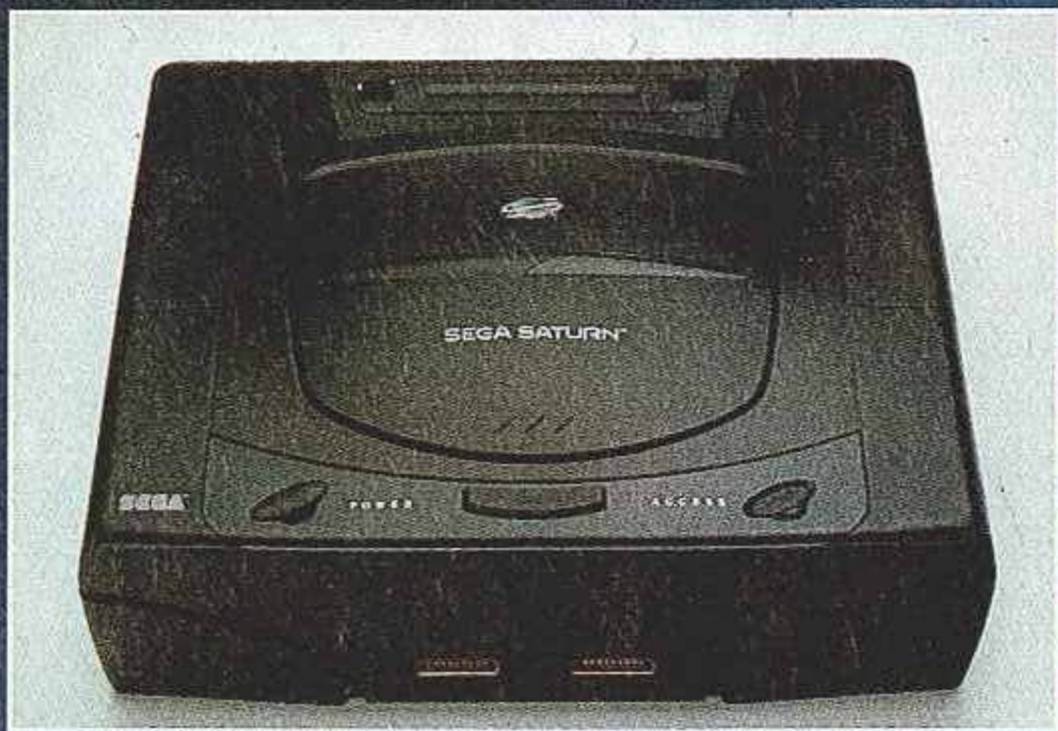
technologie ACM, qui permet de modéliser les personnages en 3D. Mais les couleurs explosent de partout... Les traits, volontairement épais, vous choqueront peut-être au début, mais, très vite, charmé par l'univers de « Mario bébé »,

vous apprendrez à les apprécier. Cerise sur le gâteau, Yoshi's Island est intégralement traduit en français. Du scénario intro-



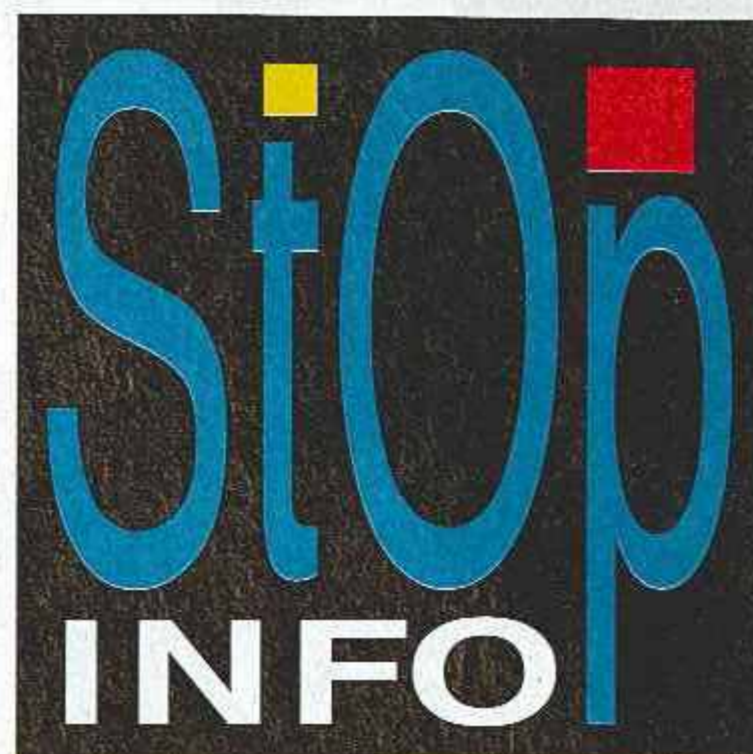
SEGA ÉCRASE LES PRIX

Coincé entre le succès fulgurant de la PlayStation et la grosse cavalerie 16 bits de Nintendo, Sega commençait à se retrouver dans une position assez inconfortable à l'approche de Noël. Le constructeur a donc décidé de frapper un grand coup en abaissant les prix de toute sa gamme. Évidemment, l'effort le plus notable concerne la Saturn qui coûte 2 590 francs, avec Daytona USA. La 32 bits de Sega aligne donc son prix sur celui de sa concurrente. C'est une bonne nouvelle : les deux machines se départageront désormais sur la qualité des jeux plutôt que sur des considérations tarifaires. Le prix des autres bécanes de Sega baisse aussi d'un cran. Ainsi, la Pico passe à 1 090 F, la Megadrive (avec Sonic 2) à 599 F, le Mega CD à 799 F et enfin la 32X à 799 F ! Les jeux participent au mouvement. Pour 99 F, vous pourrez acquérir des « oldies » réputés sur Megadrive et Mega CD (Ecco, Sylphed...). Quant aux nouveautés de la Saturn, elles ne devraient plus dépasser 399 F, sauf exception. Rappelons que tous ces prix sont indicatifs. Pour finir, sachez que si vous avez acheté une Saturn avant cette baisse de prix, Sega vous offre un jeu de votre choix ! Pour plus de renseignements, téléphonez vite au 46 62 12 12.



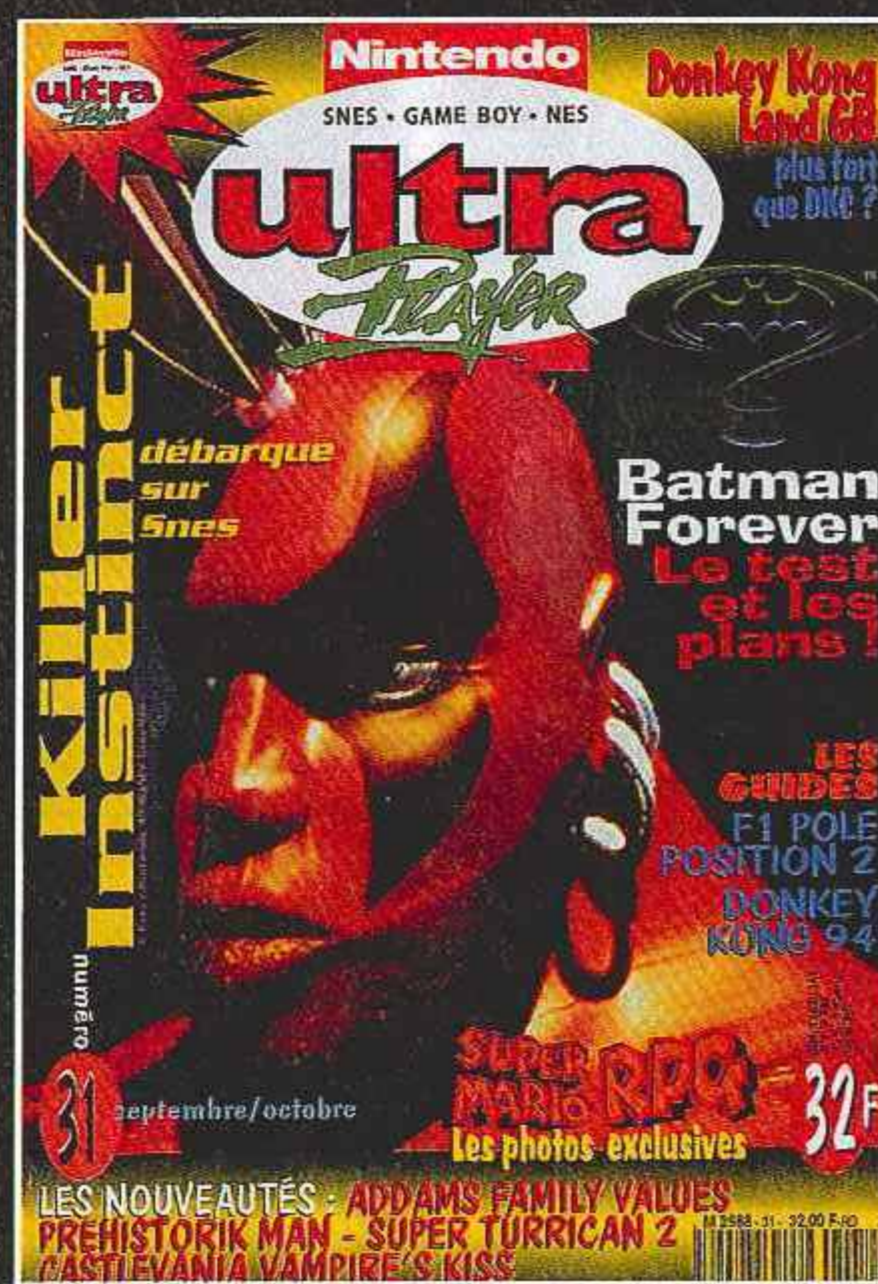
ductif au petit carré d'aide qui s'affiche durant les parties, tout sera facile à comprendre. Pour finir, sachez qu'une pile au lithium permet de sauvegarder automatiquement vos parties.

En somme, Yoshi's Island s'annonce comme un méga-hit, qui rivalise de qualité avec une bonne partie des jeux sur 32 bits. Ce n'est pas pour rien qu'il a fait exploser les charts au Japon. Qui a dit que Mario était « has been » ?



Le compteur vous indique le nombre de secondes qu'il vous reste pour récupérer Mario avant que Kamek n'envoie ses sbires pour le kidnapper.

ULTRA PLAYER

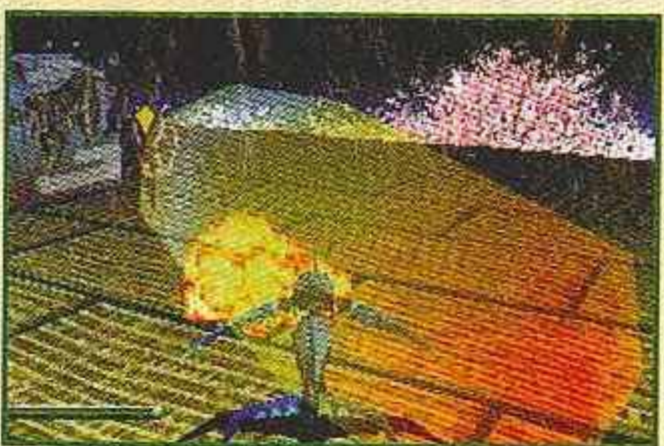
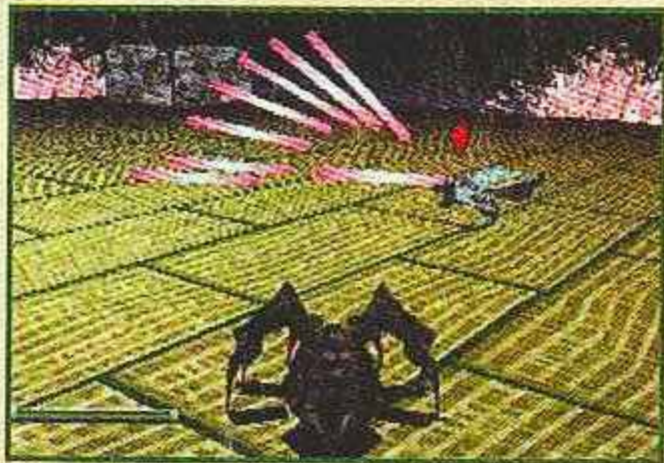


TOUS LES DEUX MOIS EN KIOSQUE

Stop INFO

REVERTHION SPECIAL...

Étrange jeu que ce Reverthion, sur PlayStation ! Au premier abord, on dirait une sorte de Panzer Dragoon, mais à y regarder de plus près, il possède plutôt des airs de jeu de baston. En fait, il s'agit d'un shoot them up mâtiné de combats au corps à corps. Mettant en scène des créatures surréalistes, Reverthion vous plonge au cœur d'une légende, prétexte à pas mal d'actions. Très beau, il devrait sortir au Japon en décembre et semble mériter le détour. Le rendez-vous est pris !



EARTHWORM JIM 2 SUPER NINTENDO

Impossible de tester EWJ 2 sur SN dans ce numéro de Player One car la version que nous avons eue entre les mains n'était pas finalisée. Mais pas d'inquiétude, dès le mois prochain, on vous la présentera en détail ! Sachez simplement qu'elle n'a rien à envier à sa cousine sur Megadrive (test en page 94).



GAGNEZ

Téléphonez au 36 68 77 33 et testez vos connaissances. Les meilleurs d'entre vous gagneront des jeux Rapid Reload sur PlayStation.

36 68 - 2,23 F la minute



SEGA RALLY

IMPRESSIONNANT

Plus de doute possible, Sega Rally va vous propulser au septième ciel ! Jugez plutôt...

L'adaptation de Sega Rally sur Saturn se précise de plus en plus avec cette nouvelle version, terminée à 80%, que Sega nous a présentée.

Dans cette mouture alléchante, nous avons pu découvrir deux nouveaux circuits (quatre au total dont un caché), une nouvelle voiture (la Lancia Stratos), les concurrents que vous devrez doubler, le mode Deux joueurs avec écran split-té ainsi que les trois vues en course !

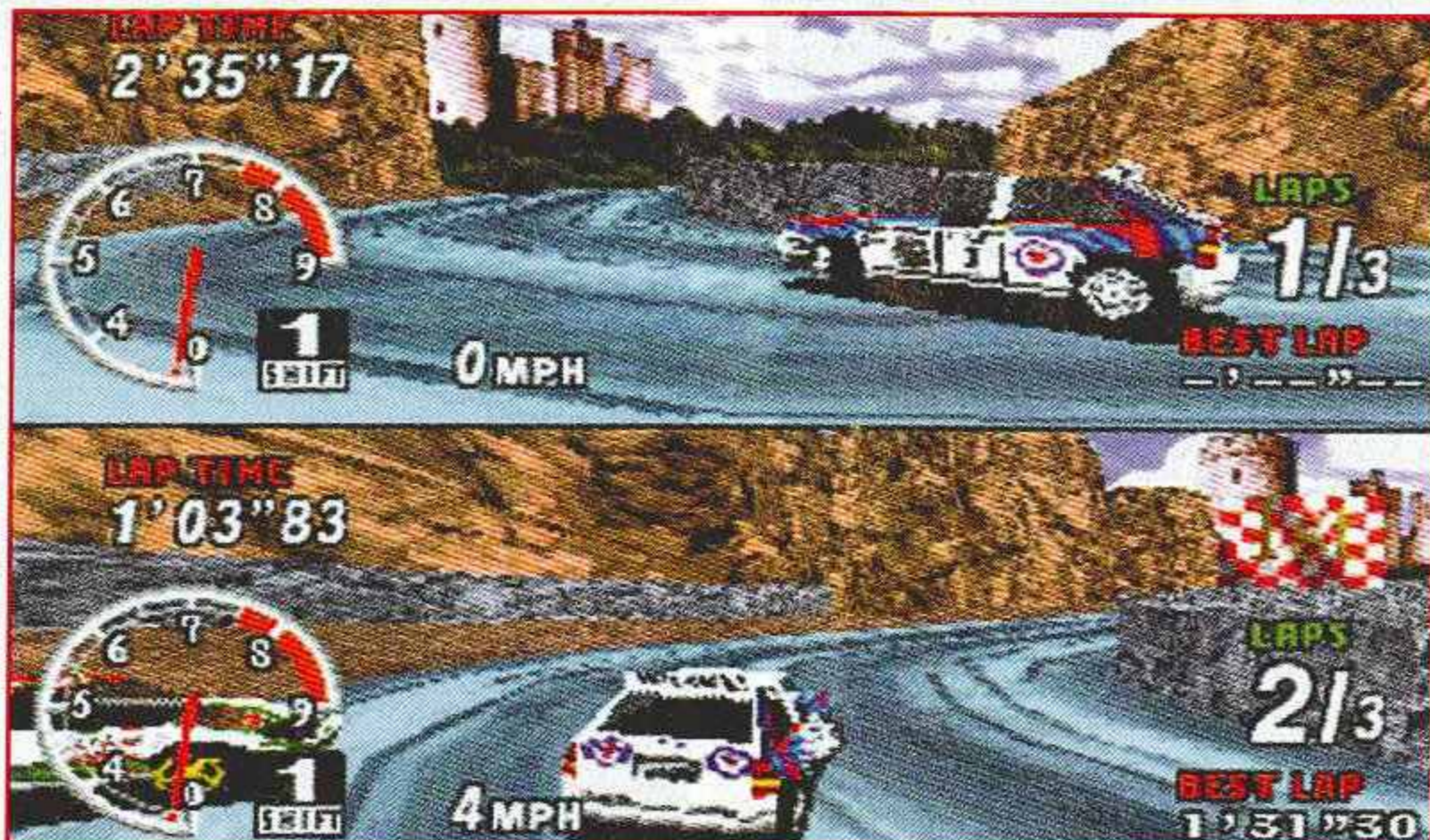


Lancia Stratos, virevoltant dans un décor automnal. Quel lyrisme dans cet écran haut en couleur ! Ça rendrait presque poète le plus endurci des testeurs.

Pour nous y être assidument remis pendant quelques heures, nous pouvons vous l'affirmer : non seulement

Sega Rally est beau à mourir, mais en plus il est ultra-jouable, que ce soit seul ou en duo. Ce petit bijou approche la perfection !

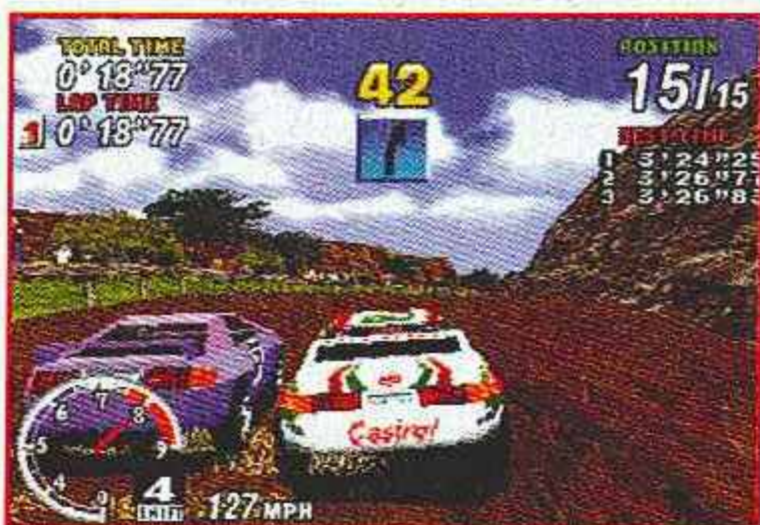
Il devrait investir les consoles le mois prochain au Japon et au mois de février 96 en France. Pourquoi si tard ? Eh bien, tout simplement pour nous offrir une mouture en plein écran ! Bon esprit...



L'écran split-té ne nuit en rien à la jouabilité. Les deux concurrents peuvent sans problèmes se tirer la bourre ! Le pied intégral.



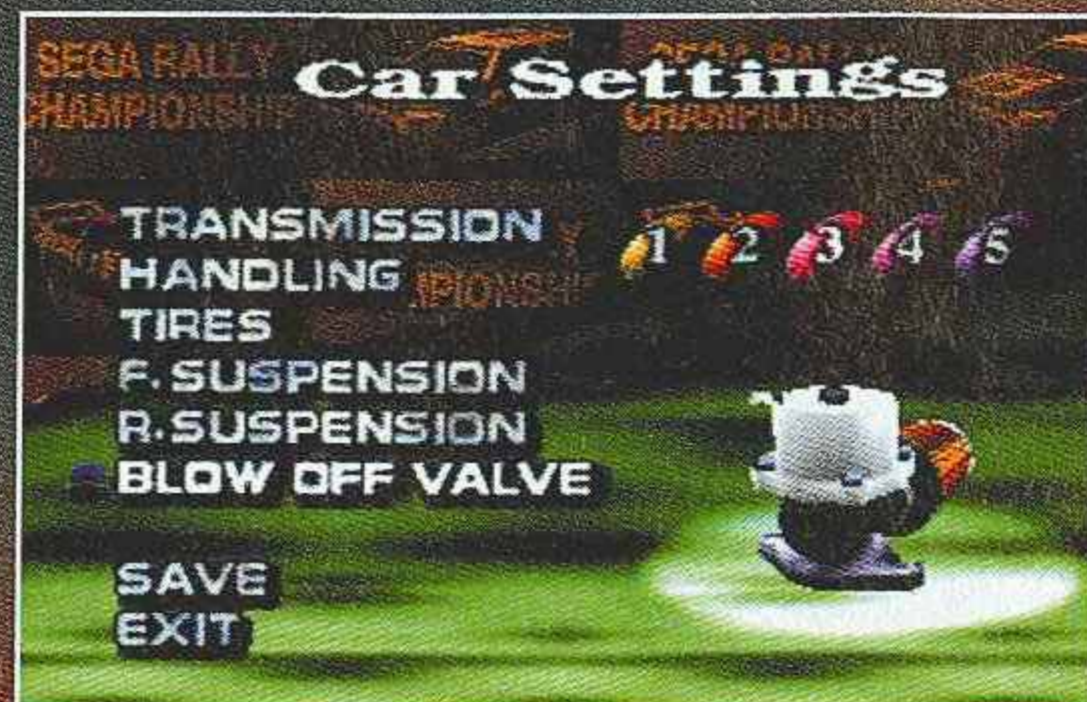
Voici le troisième circuit, aussi réussi que les autres.



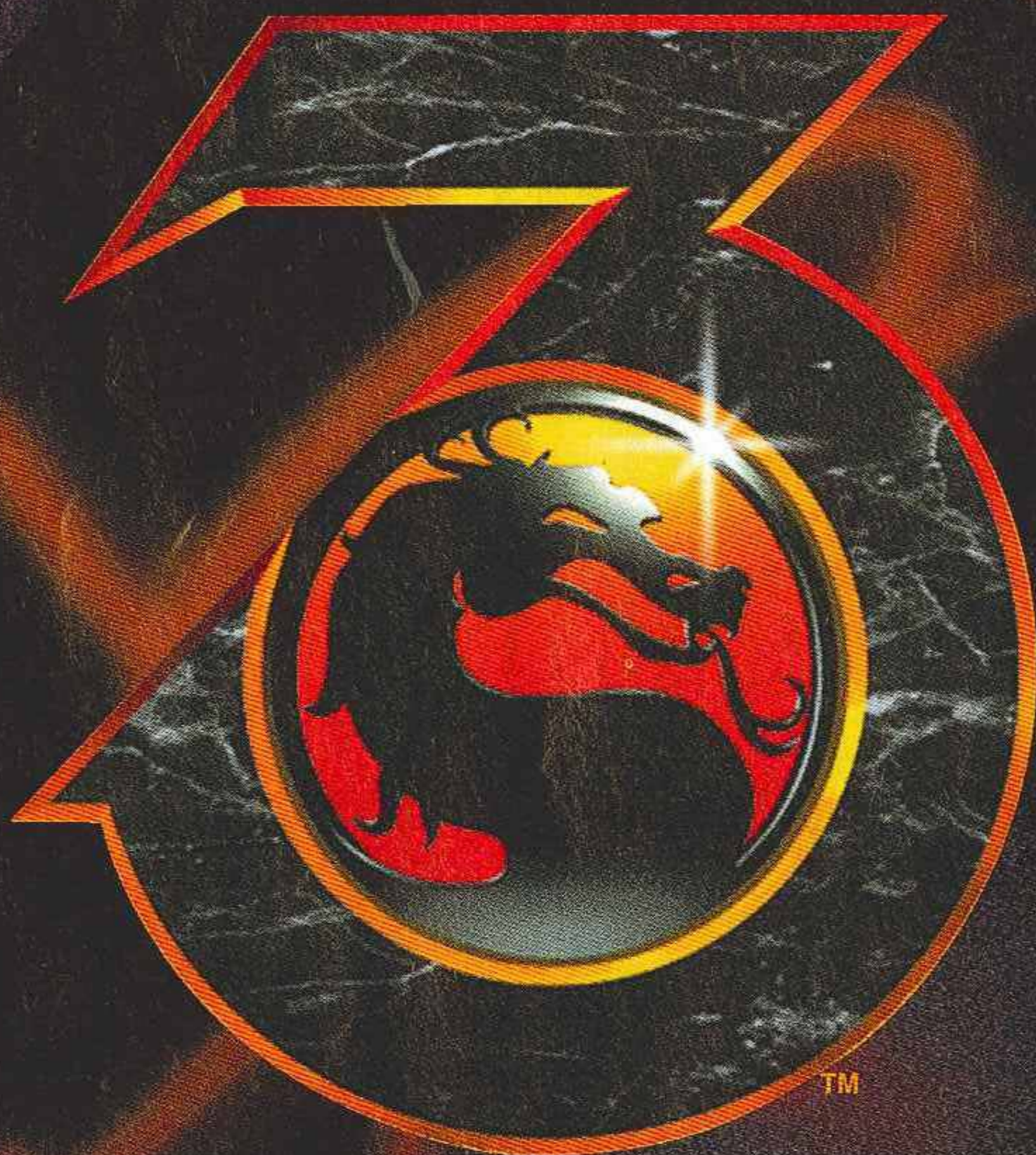
Vos adversaires ne vous feront pas le cadeau de s'écarter sur votre passage !

NOUVEAU : LES REGLAGES

Avec Sega Rally, on en découvre toujours plus ! Désormais on peut régler sa voiture dans tous les détails : suspensions avant et arrière, transmission, direction et pneus. Cette option qui influe très sensiblement sur les performances des bolides n'existait pas dans l'arcade !



MORTAL KOMBAT[®] 3



AVALE ton Goûter
Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25*

SUPER NINTENDO
GAME BOY ADVANCE COMPATIBLE
PAL VERSION

GAME BOY

MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

Williams
Williams Entertainment Inc.
A subsidiary of WMS Industries Inc.

MIDWAY
Midway Manufacturing Company
A subsidiary of WMS Industries Inc.

Acclaim
entertainment S.A.

Mortal Kombat®3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All rights reserved. Mortal Kombat, The Dragon Logo, MK3 and the character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Distributed under license by Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc. Developed under license by Sculptured Software, Inc. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and Game Boy™, the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved.

Stop INFO

DBZ SATURN

Waouh ! Dans le courant du mois, Dragon Ball Z Saturn devrait arriver dans les boutiques nippones. En revanche, la version PlayStation est repoussée à février en France. On vous en reparlera le mois prochain.



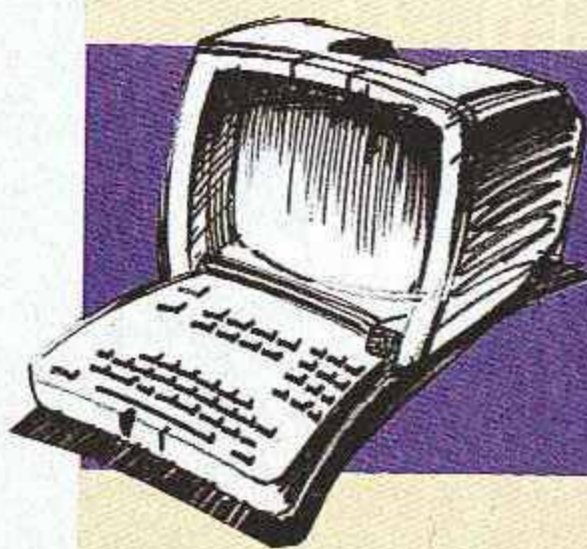
CONCOURS MORTAL KOMBAT

Jouez sur le 3615 Player One et gagnez 30 tee-shirts Mortal Kombat !

Un de ces trois personnages n'appartient pas à l'univers de Mortal Kombat :
A/ Sonya Blade
B/ M. Bison
C/ Liu Kintaro



Si vous n'avez pas eu la chance de gagner, vous pouvez vous procurer les produits Mortal Kombat en écrivant ou téléphonant à : Ciné Store - Sans Interdit 55, rue des Epinettes, 75017 Paris.
Tél. : (1) 42 63 17 96
ou 3615 CINE STORE
Tarifs 3615 : 1,29 F/mn.



3615 PLAYER ONE

Retrouvez sur le 3615 Player One la liste des tests, des Plans et Astuces et des dossiers déjà parus. Rubrique Player One Mag

36 15 : 1,29 F la minute

FANTASTIQUE

LES ÉLÉMENTALISTES

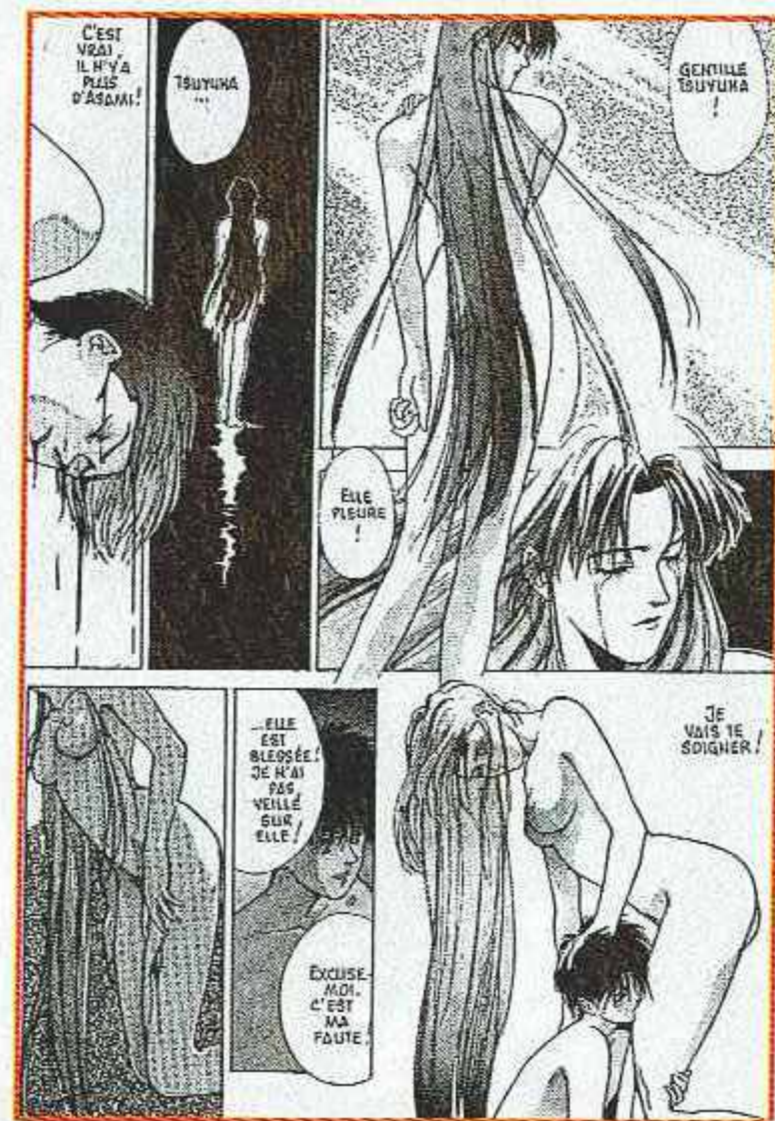
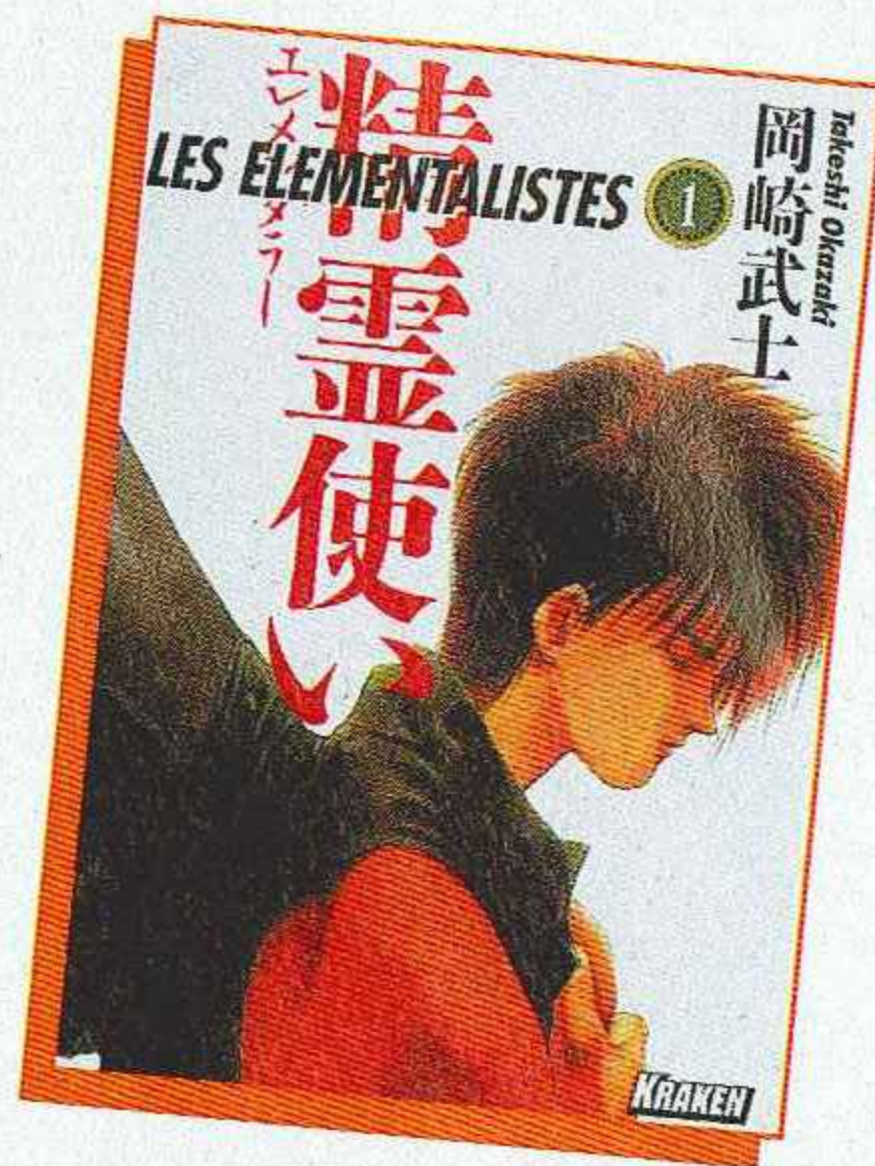
Second album de mangas publié aux éditions Kraken, *Les Élémentalistes* s'adresse aux fans de fantastique...

De présentation agréable (couverture cartonnée, impression nickel), *Les Élémentalistes*, de Takeshi Okazaki, souffre malheureusement d'une traduction malhabile qui en gâche un peu la lecture. L'album

raconte comment une jeune fille, venue s'enterrer au fin fond du Brésil pour se suicider, va découvrir une race d'humanoïdes inconnus : les élémentalistes ! Chacun de ces personnages fabuleux représente un élé-

ment... Il y a donc l'élémentaliste du Feu, celui de l'Eau, etc. Éléments et élémentalistes s'opposent bien sûr joyeusement, et cela au grand effroi de l'héroïne, qui prend quand même le temps de tomber amoureuse d'un de ces curieux humanoïdes... Mention spéciale pour les dessins agréables de Takeshi Okazaki ! Pour ce qui est du scénario, c'est mystique et embrouillé à souhait. La traduction n'arrangeant rien, on se gardera bien de porter un jugement définitif sur cet aspect du travail de l'auteur. Il s'agit donc d'un album superfétatoire...

Les Élémentalistes,
de Takeshi Okazaki.
Ed. Kraken.



NOUVEL ANIMELAND !

Le dernier numéro du meilleur fanzine français de japanimation vient de paraître... Comme d'habitude, AnimeLand propose des articles, dossiers et infos variés. C'est toujours aussi bien documenté et bien fait (seize pages en couleur).

Au sommaire du vingtième numéro : une interview de Katsuyoshi Nakatsuru (un designer de la série DBZ), les comptes rendus des festivals d'Annecy, Cinémanga et Anime Fair, des papiers sur Goku, roi des singes, Mimi O Sumaseba (dernière production du studio Ghibli de Miyazaki), Macross Plus (chronologie), et des tonnes d'actus en tout genre. Essentiel évidemment, et à commander sans plus tarder à leur nouvelle adresse : Animarte — AnimeLand, 14 cité Griset, 75011 Paris.



REVENEZ/ACHETEZ

30 à 80 %

SCORE GAMES

MOINS CHER

OUVERT DE 8H A 20H LUNDI AU SAMEDI

NOUVEAU !

OUVERT DIMANCHE MATIN

NOUVEAU !

OUVERT DIMANCHE MATIN

OUVERT DE 8H A 20H LUNDI AU SAMEDI

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68

PARIS 16^{ème}
337 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(1) 44 05 00 55

AMIENS
19 rue des Jacobins
80000 AMIENS
22 97 88 88

ANTONY
25 av de la Division Leclerc
91200 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52

POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58

ST DENIS
Centre commercial St Denis
& passage Archambault
93000 TOULOUSE
(1) 42 43 01 01

TOULOUSE
14 rue Tonpagniers
(angle rue St Romel)
31000 TOULOUSE
61 216 216

VERSAILLES
16 rue de la Purtoise
78000 VERSAILLES
39 50 51 51

VENTE PAR
CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290

LE NOUVEAU CATALOGUE DE NOEL EST ARRIVÉ ! TÉLÉPHONEZ AU 36 685 686 - IL EST GRATUIT !

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

GAME GEAR NEUVE	599	MEGA-CD 2 NEUFS	799	SAMURAI SHODOWN	449	ALADDIN	249
GAME GEAR OCCASION	399	MEGA-CD 2 OCCASIONS	549	SCHTROUMPPS (LES)	299	ALADDIN	249
ACTION REPLAY PRO 2	249	MEGA-CD JEUX NEUFS		SHINING FORCE 2	369	ALADDIN	249
ADAPTEUR ALLUME CIGARE	99	BATMAN RETURNS	99	SOLEIL	449	ANIMANIACS	249
CABLE DE LIAISON GEAR TO GEAR	79	BC RACERS	399	SONIC & KNUCKLES	269	ASTERIX	199
HOUSSE BANANE	59	DRAGON'S LAIR	449	SONIC COMPILATION	199	BATMAN FOREVER	269
LOUPE WIDE GEAR	69	DUNGEON EXPLORER	249	SPIROU	399	CUTTHROAT ISLAND	299
JEUX GAME GEAR NEUFS		DUNGEON MASTER II	249	SPOT GOES TO HOLLYWOOD + POGS	399	DONKEY KONG LAND	299
ALADDIN	299	EARTH WORM JIM	399	STAR TREK DEEP SPACE 9	399	DR. MARIO	199
ASTERIX GREAT RESCUE	249	FATAL FURY SPECIAL	249	STREET RACER	399	FIFA 96	269
BATMAN FOREVER	299	KEIO FLYING	249	STREETS OF RAGE 3	449	JUDGE DREDD	269
DAFFY DUCK	299	LETHAL ENFORCER 2	299	STRIKER	449	KILLER INSTINCT	299
DESERT SPEEDTRAP/ROAD RUNNER	99	LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299	THEME PARK	449	LEMINGGS 2	279
DR. ROBOTNIK	299	LORDS OF THUNDER	299	VECTORMAN	249	LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
DRAGON - BRUCE LEE	269	LUNAR II ETERNAL BLUE (US)	449	WATERWORLD	199	MARIO'S PICROSS	199
EARTHWORM JIM	299	NBA JAM	199	WEAPONLORD	249	MICROMACHINES 2	249
ECCO 2	299	NIGHT TRAP (VF)	499	WORMS	369	MORTAL KOMBAT 3	249
F 1 CHAMPIONSHIP	149	PITFALL	149	NBA 96	269	NBA 96	269
FATAL FURY SPECIAL	299	POWER RANGERS	399	NBA JAM 2 T.E.	199	NBA JAM 2 T.E.	199
FIFA 96	299	PRINCE OF PERSIA	149	NHL HOCKEY 96	269	NHL HOCKEY 96	269
MIKEY MOUSE 3 - ILLUSION	299	REBEL ASSAULT STAR WARS	149	OBELIX	249	OBELIX	249
MICROMACHINES 2	269	SAMOURAI SHODOWN	399	POWER RANGERS THE MOVIES	249	POWER RANGERS THE MOVIES	249
MORTAL KOMBAT 3	299	SUPREME WARRIOR	199	PRIMAL RAGE	269	PRIMAL RAGE	269
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199	TOMCAT ALLEY (VF)	449	ROI LION (LE)	249	ROI LION (LE)	249
POWER RANGERS 2	269	ALADDIN	169	SAMURAI SHODOWN	299	SAMURAI SHODOWN	299
PRIMAL RAGE	249	ALIEN 3	139	DUNE 2 BATTLE OF ARAKIS	279	SCHTROUMPPS	299
RISE OF THE ROBOTS	249	DESERT STRIKE	279	DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	199	TINTIN AU TIBET	299
ROI LION (LE)	249	DR. ROBOTNIK	199	EARTHWORM JIM	299	UN INDIEN DANS LA VILLE	249
SCHTROUMPPS (LES)	299	MEGADRIIVE	169	ETERNAL CHAMPIONS	129	WATERWORLD	249
SONIC DRIFT RACING	299	MEGADRIIVE 2 NEUVE + PAD	499	FATAL FURY	169	WORMS	249
SONIC Labyrinth	299	MEGADRIIVE 2 OCCASION + PAD	349	FLASHBACK	169	ZELDA	249
STARGATE	149	MEGADRIIVE 1 OCCASION + PAD	299	NHLPA HOCKEY 94	169	JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
SUPER COLUMNS	299	ACTION REPLAY PRO 2	349	NHLPA HOCKEY 95	169	BATMAN	79
SUPER RETURN OF THE JEDI	299	ADAPTEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99	PITFALL	169	DONKEY KONG	169
TAILS ADVENTURES	299	ADAPTEUR PRO CD-X	249	POWER MONGER	139	EMPIRE CONTRE ATTAQUE	179
WIZARD PINBALL	199	DEUX RALONGES MANETTES	69	PREDATOR 2	139	JURASSIC PARK	139
X MEN 2	299	JOYSTICK QUICKFIRE	49	RINGS OF POWER	99	KIRBY'S DREAM LAND	119
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS		MANETTE & BOUTONS COMPETITION PRO	89	ROI LION (LE)	249	MEGAMAN 3	169
DEVILISH	79	MANETTE PRO 4	69	STAR WARS	179	MYSTIC QUEST	109
DONALD DUCK	139	JEUX MEGADRIIVE NEUFS		STAR WARS	179	PRINCE OF PERSIA	175
MORTAL KOMBAT	149	ALIIEN SOLDIER	299	STARGATE	139	STAR WARS	179
OLYMPIC GOLD	149	ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399	WARIOLAND	169	STARGATE	139
STREETS OF RAGE	139	BATMAN FOREVER	399	ALADDIN	249	WARIOLAND	169
SUPER KICK OFF	99	BONKER'S	399	ALADDIN	249	PGA TOUR GOLF 96	499
WONDER BOY THE DRAGON'S TRAP	79	CASTLEVANIA NEW GENERATION	179	ALADDIN	249	POWER RANGERS THE MOVIE	499
JEUX 32X NEUFS		COMIX ZONE	429	ALADDIN	249	PREHISTORIC MAN	499
BC RACERS	489	DONALD DUCK A HAWAII	449	ALADDIN	249	PRIMAL RAGE	449
FIFA 96	399	DR. ROBOTNIK	299	ALADDIN	249	REVOLUTION X	399
KNUCKLES CHAOTIX	349	DRAGON - VIE DE BRUCE LEE	149	ALADDIN	249	SAILOR MOON	199
MORTAL KOMBAT 2	349	EARTHWORM JIM 2	449	ALADDIN	249	SCHTROUMPPS	449
NBA JAM TOURNAMENT. EDITION	349	FEVER PITCH SOCCER	249	ALADDIN	249	SECRET OF MANA	449
NIGHT TRAP (CD)	399	FIFA SOCCER 96	399	ALADDIN	249	SOCCER SHOOTOUT	449
SHELLSHOCK	249	INDIANA JONES	399	ALADDIN	249	STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	399
SOULSTAR X	299	IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369	ALADDIN	249	THEME PARK	369
SUPREME WARRIOR (CD)	299	KAWASAKI SUPER BIKES	299	ALADDIN	249	TINTIN AU TIBET	499
VIRTUA RACING DE LUXE	449	LANDSTALKER	449	ALADDIN	249	WARIO'S WOOD	199
WWF RAW	349	LEGENDE DE THOR	449	ALADDIN	249	WATERWORLD	469

MEGADRIIVE		JEUX GAME BOY NEUFS	
MEGADRIIVE 2 NEUVE + PAD	499	ALADDIN	249
MEGADRIIVE 2 OCCASION + PAD	349	ALIIEN 3	149
MEGADRIIVE 1 OCCASION + PAD	299	ANIMANIACS	249
ACTION REPLAY PRO 2	349	ASTERIX	199
ADAPTEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99	BATMAN FOREVER	269
ADAPTEUR PRO CD-X	249	CUTTHROAT ISLAND	299
DEUX RALONGES MANETTES	69	DONKEY KONG LAND	299
JOYSTICK QUICKFIRE	49	DR. MARIO	199
MANETTE & BOUTONS COMPETITION PRO	89	FIFA 96	269
MANETTE PRO 4	69	JUDGE DREDD	269
JEUX MEGADRIIVE NEUFS		KILLER INSTINCT	299
ALIIEN SOLDIER	299	LEMINGGS 2	279
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399	LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
BATMAN FOREVER	399	MARIO'S PICROSS	199
BONKER'S	399	MICROMACHINES 2	249
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179	MORTAL KOMBAT 3	249
COMIX ZONE	429	NBA 96	269
DONALD DUCK A HAWAII	449	NBA JAM 2 T.E.	199
DR. ROBOTNIK	299	NHL HOCKEY 96	269
DRAGON - VIE DE BRUCE LEE	149	OBELIX	249
EARTHWORM JIM 2	449	POWER RANGERS THE MOVIES	249
FEVER PITCH SOCCER	249	PRIMAL RAGE	269
FIFA SOCCER 96	399	ROI LION (LE)	249
INDIANA JONES	399	SAMURAI SHODOWN	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369	SCHTROUMPPS	299
KAWASAKI SUPER BIKES	299	TINTIN AU TIBET	299
LANDSTALKER	449	UN INDIEN DANS LA VILLE	249
LEGENDE DE THOR	449	WATERWORLD	249
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299	WORMS	249
LETHAL ENFORCERS 2	399	ZELDA	249
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369	JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
MARSUPIAMI	469	BATMAN	79
MICKEYMANIA	249	DONKEY KONG	169
MICROMACHINES 96 + KIT	399	EMPIRE CONTRE ATTAQUE	179
MIGHTY MAX	199	JURASSIC PARK	139
MORTAL KOMBAT 2	299	KIRBY'S DREAM LAND	119
MORTAL KOMBAT	249	MEGAMAN 3	169
NBA JAM T. EDITION	399	MYSTIC QUEST	109
NBA LIVE 96	399	PRINCE OF PERSIA	175
NHL HOCKEY 96	369	STAR WARS	179
PETE SAMPRAS 96	399	STARGATE	139
PGA TOUR GOLF 96	399	WARIOLAND	169
PHANTASY STAR 4 V.F.	449		
POWER RANGERS 2	449		
PRIMAL RAGE	399		
REVOLUTION X	399		

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES
NOUS VOUS OFFRIRONS SYSTÉMATIQUEMENT DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F
(VOIR MODALITÉS PAR TELEPHONE AU (1) 43 290 290 OU EN MAGASINS)

ÉCHANGEZ VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS !
NOUS NOUS EFFORCERONS DE VOUS FAIRE LA MEILLEURE OFFRE DE PRISE POSSIBLE !

MEGADRIIVE		ALADDIN	249
MEGADRIIVE 2 NEUVE + PAD	499	ALIIEN 3	139
MEGADRIIVE 2 OCCASION + PAD	349	DESERT STRIKE	279
MEGADRIIVE 1 OCCASION + PAD	299	DR. ROBOTNIK	199
ACTION REPLAY PRO 2	349	DUNE 2 BATTLE OF ARAKIS	279
ADAPTEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99	DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	199
ADAPTEUR PRO CD-X	249	EARTHWORM JIM	299
DEUX RALONGES MANETTES	69	ETERNAL CHAMPIONS	129
JOYSTICK QUICKFIRE	49	FATAL FURY	169
MANETTE & BOUTONS COMPETITION PRO	89	FLASHBACK	169
MANETTE PRO 4	69	NHLPA HOCKEY 94	169
JEUX MEGADRIIVE NEUFS		NHLPA HOCKEY 95	169
ALIIEN SOLDIER	299	PITFALL	169
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399	POWER MONGER	139
BATMAN FOREVER	399	PREDATOR 2	139
BONKER'S	399	RINGS OF POWER	99
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179	ROI LION (LE)	249
COMIX ZONE	429		
DONALD DUCK A HAWAII	449		
DR. ROBOTNIK	299		
DRAGON - VIE DE BRUCE LEE	149		
EARTHWORM JIM 2	449		
FEVER PITCH SOCCER	249		
FIFA SOCCER 96	399		
INDIANA JONES	399		
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369		
KAWASAKI SUPER BIKES	299		
LANDSTALKER	449		
LEGENDE DE THOR	449		
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299		
LETHAL ENFORCERS 2	399		
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369		
MARSUPIAMI	469		
MICKEYMANIA	249		
MICROMACHINES 96 + KIT	399		
MIGHTY MAX	199		
MORTAL KOMBAT 2	299		
MORTAL KOMBAT	249		
NBA JAM T. EDITION	399		
NBA LIVE 96	399		
NHL HOCKEY 96	369		
PETE SAMPRAS 96	399		
PGA TOUR GOLF 96	399		
PHANTASY STAR 4 V.F.	449		
POWER RANGERS 2	449		
PRIMAL RAGE	399		
REVOLUTION X	399		

MEGADRIIVE		JEUX GAME BOY NEUFS	
MEGADRIIVE 2 NEUVE + PAD	499	ALADDIN	249
MEGADRIIVE 2 OCCASION + PAD	349	ALIIEN 3	149
MEGADRIIVE 1 OCCASION + PAD	299	ANIMANIACS	249
ACTION REPLAY PRO 2	349	ASTERIX	199
ADAPTEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99	BATMAN FOREVER	269
ADAPTEUR PRO CD-X	249	CUTTHROAT ISLAND	299
DEUX RALONGES MANETTES	69	DONKEY KONG LAND	299
JOYSTICK QUICKFIRE	49	DR. MARIO	199
MANETTE & BOUTONS COMPETITION PRO	89	FIFA 96	269
MANETTE PRO 4	69	JUDGE DREDD	269
JEUX MEGADRIIVE NEUFS		KILLER INSTINCT	299
ALIIEN SOLDIER	299	LEMINGGS 2	279
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	399	LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
BATMAN FOREVER	399	MARIO'S PICROSS	199
BONKER'S	399	MICROMACHINES 2	249
CASTLEVANIA NEW GENERATION	179	MORTAL KOMBAT 3	249
COMIX ZONE	429	NBA 96	269
DONALD DUCK A HAWAII	449	NBA JAM 2 T.E.	199
DR. ROBOTNIK	299	NHL HOCKEY 96	269
DRAGON - VIE DE BRUCE LEE	149	OBELIX	249
EARTHWORM JIM 2	449	POWER RANGERS THE MOVIES	249
FEVER PITCH SOCCER	249	PRIMAL RAGE	269
FIFA SOCCER 96	399	ROI LION (LE)	249
INDIANA JONES	399	SAMURAI SHODOWN	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369	SCHTROUMPPS	299
KAWASAKI SUPER BIKES	299	TINTIN AU TIBET	299
LANDSTALKER	449	UN INDIEN DANS LA VILLE	249
LEGENDE DE THOR	449	WATERWORLD	249
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	299	WORMS	249
LETHAL ENFORCERS 2	399	ZELDA	249
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369	JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
MARSUPIAMI	469	BATMAN	79
MICKEYMANIA	249	DONKEY KONG	169
MICROMACHINES 96 + KIT	399	EMPIRE CONTRE ATTAQUE	

VOILA L'ARLESIENNE

Dans un mois, Nintendo dévoilera sa Nintendo⁶⁴, nouveau patronyme de la mythique Ultra 64. Questions/réponses.

LES JEUX DE L'ULTRA

Un certain nombre d'éditeurs occidentaux ont signé avec Nintendo et forment une « Dream Team ». On y retrouve de grands noms du jeu (Williams, LucasArt, Virgin, DMA Design...), ainsi que des boîtes plus typées micro (Spectrum Holobyte, Mindscape, Sierra, Gametek...) et des sociétés venues de secteurs complètement différents comme la simulation « professionnelle » ou les effets spéciaux (Paradigm, Angel Studio...).

Par ailleurs, il est de notoriété publique que les partenaires japonais de Nintendo comme Square bossent sur l'Ultra. On parle même de Namco, qui plancherait sur une conversion d'Ace Driver : une rumeur surprenante quand on connaît les liens de cet éditeur avec Sony. En interne, le talent du maître Myamoto a été mis à contribution pour créer quelques jeux béton.

Voici la liste des premiers jeux attendus sur Ultra :

- Killer Instinct 2 (Nintendo)
- Cruisin' USA (Nintendo)
- Ultra Mario (Nintendo) *
- Final Fantasy (Square) *
- Robotech Academy (Gametek)
- Mortal Kombat 3 (Williams) *
- Ultra Doom (Williams)
- Turok the Dinosaurs Hunter (Acclaim)
- Alien Trilogy (Acclaim) *
- Top Gun (Spectrum Holobyte)
- Monster Dunk (Mindscape)
- Star Wars - Shadow of the Empire (LucasArt)

* non confirmés officiellement

C'est lors du prochain Shoshinkai, fin novembre à

Tokyo, que sera présenté le bébé de Nintendo et de Silicon Graphics. Si le nom d'Ultra 64 est encore maintenu dans les pays occidentaux, en revanche la console s'appellera Nintendo⁶⁴

au Japon. Au Shoshinkai, elle devrait également être entourée de dix jeux. Pour distinguer l'info de l'intox, Player fait le point.

Les bornes d'arcade utilisant déjà la technologie Ultra 64 (Killer Instinct, Cruisin' USA) donnent-elles une idée des possibilités de la machine ?

Pas vraiment. En fait, ces



bornes, conçues il y a deux ans, n'utilisaient que quelques-uns des chips qui ont été par la suite intégrés à la console. Il se dit aussi que la plaque de Cruisin' USA et celle

de l'Ultra 64 n'auraient pas la moindre petite puce de silicium en commun.

Manifestement, le lancement de ces bornes était surtout un moyen pour Nintendo d'occuper le terrain, alors que l'Ultra 64 en était encore à

l'état de prototype. Le hardware final offrirait bien plus de possibilités... Remarquez entre nous, cela vaut mieux parce que Cruisin' fait triste figure face à Ridge...



Quel support utilisera l'Ultra 64 ? L'Ultra 64 accueillera des cartouches d'une capacité maximale de 256 mégabits. Mais dans l'immédiat, seules des capacités de 64 mégabits seront proposées, pour d'évidentes



FICHE TECHNIQUE *

Si l'on en croit les développeurs qui s'y sont risqués, l'Ultra 64 serait un monstre de puissance. À l'instar des stations de travail de Silicon Graphics, dont elle reprend une partie du « hard », cette console est optimisée pour la gestion d'images en 3D temps réel. Elle intègre ainsi des fonctions avancées de traitement d'images plus coutumières du matériel professionnel que des bécanes de jeux. Citons « l'anti-aliasing » (qui élimine les effets d'escaliers sur les polygones) ou « l'interpolation trilineaire » (qui supprime la pixellisation excessive lorsqu'un objet est redimensionné).

PROCESSEURS

- Processeur R4300 RISC 64 bits cadencé à 100 MHz.
- « Reality Immersion » GPU/DSP cadencé à 100 MHz, spécialisé dans le graphisme et le traitement du son.

SUPPORT

- Cartouche de 8 à 32 Mo (64 à 256 mégabits).

MÉMOIRE

- 3 Mo (24 mégabits).

SON :

- DSP 64 bits.
- Sampling à 44,1 kHz (qualité CD).
- 64 canaux PCM.

GRAPHISME

- Résolution de 320 x 244 à 640 x 480 sur une télévision standard
- Résolution maximale de 1 280 x 1 024 (sur TV HD).
- 16,7 millions de couleurs.
- Mapping, morphing, redimensionnement, rotation, Gouraud Shading, anti-aliasing et interpolation trilineaire en temps réel.

DIVERS

- Quatre ports paddle.
- Un port d'extension.
- Un port cartouche.
- Un port d'extension mémoire.

* Spécifications susceptibles d'être modifiées.



Square a montré récemment des images de Final Fantasy créées sur Silicon Graphics. L'ébauche d'un développement U64 ?

questions de coût. Deux raisons ont poussé Nintendo à faire l'impasse sur le CD-Rom : la lenteur de ce support et le prix des lecteurs (le constructeur tient à proposer sa console à un prix concurrentiel). Un algorithme de décompression intégré à l'Ultra devrait permettre de faire tenir un maximum d'infos sur chaque cartouche. Les inconvénients de ce choix sont connus :

- D'abord, la place disponible pour les programmes. Compression ou non, une cartouche offre beaucoup moins de place qu'un CD-Rom. D'ores et déjà, certains développeurs se sentent limités et se plaignent de ne pouvoir exploiter à fond la puissance de la machine. La musique et les séquences cinématiques seront certainement les premières victimes de ces coupes sombres.

- Ensuite, le prix des jeux : la cartouche est un support coûteux et les jeux Ultra ne seront sûrement pas donnés.

Y aura-t-il un lecteur de CD-Rom en option ?

Un lecteur de CD-Rom ? Certainement pas. En revanche, le président de Nintendo of America a parlé d'un « Bulky Drive » lors d'une interview donnée à un magazine japonais. Selon certaines sources, il s'agirait d'un lecteur de disques magnétiques, vraisemblablement de minidisks. Chaque disque

disposerait d'une capacité de 1 200 mégabits (150 Mo), à comparer aux 5 200 mégabits (650 Mo) d'un CD-Rom. Le « Bulky Drive » disposerait en revanche de deux avantages sur le CD-Rom : il serait huit fois plus rapide et réinscriptible. Il devrait coûter aux alentours de 200/250 dollars (1 000/1 200 francs).

À quoi le paddle de l'Ultra 64 ressemblera-t-il ?

Nintendo vient de dévoiler le paddle de sa machine, de conception très novatrice. Il comportera une dizaine de boutons ; à côté de la croix de direction, on trouvera une commande analogique, idéale pour les simus de vol et les jeux de course. Par ailleurs, quatre ports paddle seront intégrés à la console.

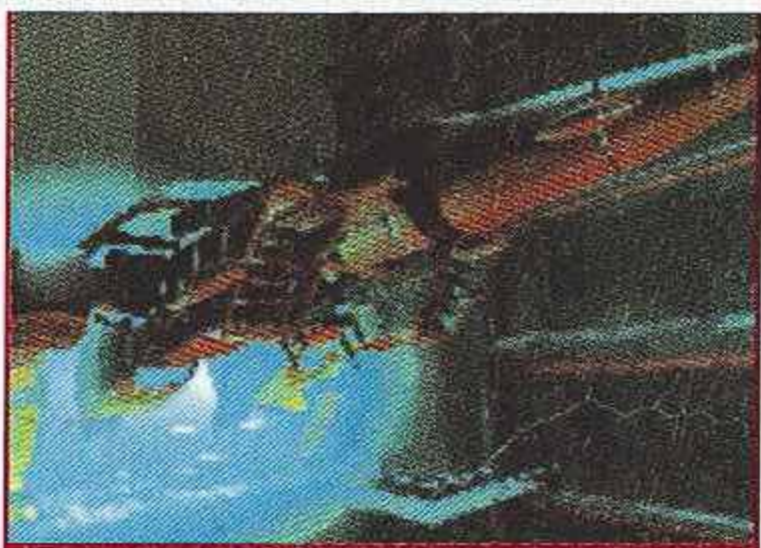
Quand sortira l'Ultra 64 ?

La machine devrait être lancée en décembre au Japon, puis en avril 1996 aux États-Unis pour un prix inférieur à 250 dollars (1 250 francs). Nintendo promet une sortie européenne dans la foulée. En players avertis, on tablera sur septembre 1996.

ファミコン スペースワールド'95
1995年11月25日(土)・26日(日) 9:00-17:00
千葉・幕張メッセ

NINTENDO 64

Sous l'égide de Mario, les premières pubs pour la Nintendo 64 bits (qui sera commercialisée sous le nom de Nintendo⁶⁴ au Japon).



Les premières images de Robotech Academy (Gametek) ont été présentées en juin dernier, lors du salon E3.

MC

diffusion

TRADING CARD US

+ de 800 références nous téléphoner

Magic US Chronicle (booster) :	13 f
Magic US Homeland (booster) :	20 f
Magic US Ice Age (booster) :	20 f
Magic US Ice Age (Starter) :	60 f
Magic Assemblée 4 ^{me} Edition (booster) :	20 f
Magic Assemblée 4 ^{me} Edition (starter) :	60 f

1 GRATUIT POUR 10 ACHETES :

XMen Ultra Flee (le sachet) :	35 f
Spiderman :	30 f
Spawn :	25 f
Empire Strike Back Wide Vision :	25 f

Plus de 100 références
Pal, Secam nous téléphoner
K7 VIDEO

IRIA 3	149 f
BAOH	139 f
UROTSUKIDOJI	149 f
LODOSS 6	139 f
ANGE DES TENEBRES	139 f
SHIN ANGEL 1 et 2	139 f
PATLABOR	159 f
SF II	149 f
MOLDIVER	139 f
COBRA 3 et 4	165 f
SAMOURAI SHOWDOWN	165 f

Plus de 200 références
Français ou Japonais nous téléphoner
Toutes les nouveautés

MANGAS JAPONAIS

Dragon Ball Z 42 vol :	39 f / vol
Ken le survivant 28 vol :	39 f / vol
Bastard 16 vol :	39 f / vol
3x3 eyes 18 vol :	55 f / vol
City Hunter 35 vol :	39 f / vol
Salomoon 10 vol :	39 f / vol
Yuyu Hakusho 25 vol :	39 f / vol
Rash 2 vol :	39 f / vol
Orange Road 23 vol :	39 f / vol
DNA 2 5 vol :	39 f / vol
Saint Seiya 28 vol :	39 f / vol
Gunnin 9 vol :	55 f / vol
Street Fighter ...	
...Gag Battle :	75 f / vol
Dragon Quest 29 vol :	39 f / vol

LIVRES

PHANTASIEN	189 f
Magie Knight Ray Earth	229 f
SIGNIFIANT	269 f
Tir na Sorcha...	
...Akemi Takada	229 f
MACROSS 7	139 f

DRAGON BALL Z

139^f

ART BOOK N°3

Trading collection le sachet :	35 f	Laser Card's pour 1 :	7 f
Trading collection 10 sachets :	320 f	Laser Card's pour 10 :	60 f
Hero collection n°4 le sachet :	27 f	Classeur 80 cartes :	30 f
Hero collection n°4 10 sachets :	245 f	Classeur de luxe :	149 f
Cardass n°24 par 1 :	5 f	Kit de luxe :	129 f
Cardass n°24 par 10 :	48 f	Hard Case :	40 f
Power level 15 par 1 :	5 f	Poster (N° modèles) l'un :	25 f
Power level 15 par 10 :	48 f	Poster (N° modèles) par 10 :	220 f
Crédit card ou rami par 1 :	7 f	Pogs (pochette de 6) :	12 f
Crédit card ou rami par 10 :	60 f	Pogs (60 + 3 Slainers) :	110 f
Figurine 5 cm l'une :	20 f	K7 DBZ du 1 au 11 (l'unité) :	129 f
Figurines 5 cm les 10 :	150 f	K7 DBZ du 12 au 15 (l'unité) :	149 f
PP Card 28, 1 pochette :	3 f	(Sortie fin décembre)	
PP Card 28, par 35 pochettes :	70 f		

Bon de Commande

à retourner à : MC Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(1)	DESIGNATION	PRIX	Mode de Paiement :
			<input type="checkbox"/> Par Chèque
			<input type="checkbox"/> Mandat
			Nom :
			Prénom :
			Adresse :
		
			Signature :

StOp

INFO

KILLER INSTINCT SUR GAME BOY

Une fois de plus, Killer Instinct fait la une en débarquant sur Game Boy ! Les coups spéciaux sont pratiquement identiques d'une version à l'autre, et les contours d'écrans ont été particulièrement travaillés. Si vous utilisez le Super Game Boy, la conversion disposera de tous ses atouts. Prévu pour décembre. La « Killermania » continue !



SNK ET SEGA FRICOTENT

C'est officiel, SNK et Sega viennent de signer un accord selon lequel des hits Neo Geo, comme Fatal Fury 3 ou King of Fighters '95 arriveraient sur Saturn ! En contrepartie, des titres Sega (on ne sait pas encore lesquels) verraient le jour sur Neo Geo CD. Reste à savoir quel éditeur développera quoi (est-ce SNK qui s'occupera de ses propres jeux sur Saturn ?), mais une chose apparaît certaine : les deux semblent très bien s'entendre...

ACCLAIM S'OFFRE PROBE

Acclaim vient de racheter la société anglaise Probe Software, une des plus grosses structures indépendantes de développement anglaises, à qui l'on doit entre autre Batman Forever. Cette association va permettre aux deux sociétés de combiner leurs talents en matière de programmation et de licences. Ce rachat sonne le glas de l'indépendance de Probe. C'est l'époque qui veut ça...

CHRISTOPHE LAMBERT

RAYDEN PARLE !

Venu à Paris présenter Mortal Kombat, Christophe Lambert — alias Rayden — a reçu les journalistes de Player One !

PLAYER ONE : Le film Mortal Kombat a cartonné aux Etats-Unis. Vous vous y attendiez ?

CHRISTOPHE LAMBERT : Non ! Quand on fait un film, on sait jamais à quoi s'attendre. Là, on s'attendait à faire un premier week-end de quatorze-quinze millions de dollars, ce qui est déjà énorme, mais absolument pas à faire vingt-quatre millions !

Ton personnage a beaucoup d'humour. C'était voulu ou c'est venu spontanément sur le plateau ?

On a toujours voulu que le personnage ait de l'humour parce que, comme c'est le dieu de la foudre et des éclairs, il est au-dessus des humains. En introduisant de l'humour, on le rapproche des spectateurs.

Tu vas jouer dans le second film ?

J'ai signé pour... Mais, contrairement à ce qui s'était passé pour Highlander 2, j'ai un droit de regard sur le scénario, sur le metteur en scène, etc. L'avantage avec Mortal Kombat, c'est que le producteur Larry Kasanoff, qui a travaillé avec James Cameron sur True Lies, ne fera le film qu'avec la certitude d'avoir un bon résultat à l'écran...

Et le tournage ? À quelle date est-il prévu ?

Probablement, vers septembre-octobre 96. On retournera en Thaïlande. Avant, c'est la saison des pluies, on doit attendre qu'elle soit terminée...

Aimes-tu les jeux Mortal Kombat ?

J'y avais joué quand ils étaient sortis. J'ai laissé tomber ensuite car je n'avais pas le temps. Mais j'y ai rejoué au Brésil, à l'occasion d'une émission télé, et c'est revenu assez vite !

Aimes-tu les jeux en général ?

J'ai joué et je joue encore chez moi. J'ai les consoles Nintendo, Sega, etc. Je n'ai pas besoin d'avoir des machines à la pointe de la technologie, je joue pour m'amuser !

Quels sont tes projets ?

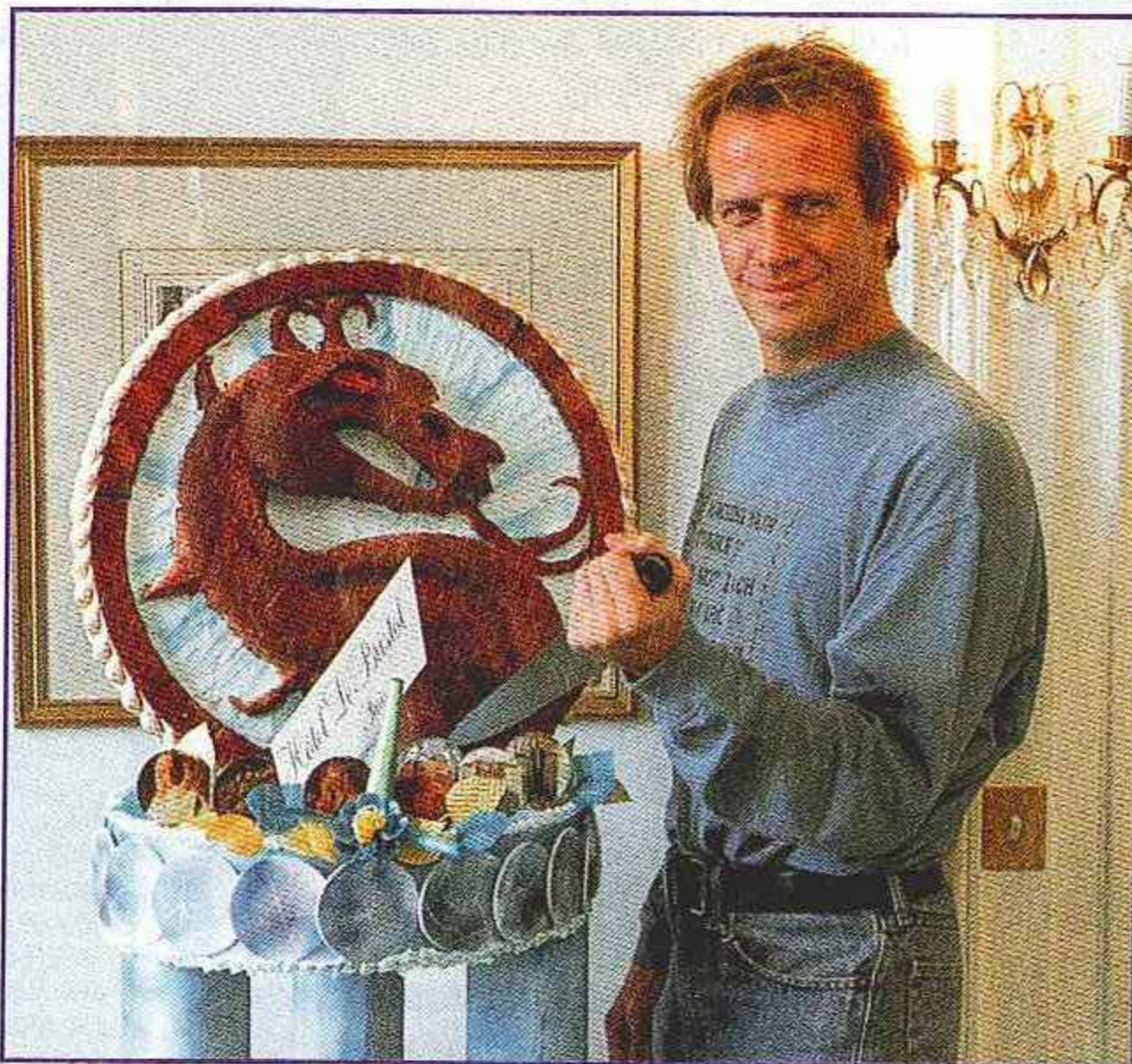
Mon prochain film sera Grand Nord. C'est un film d'action, une chasse



© Christophe Luxereau

à l'homme dans le Grand Nord américain. Ensuite, il y aura Adrenalin, l'histoire de trois flics appelés en renfort par un quatrième, coincé dans un immeuble où il y a un tueur psychopathe... Après, je jouerai dans une comédie de Jeannot Szwarcz avec Richard Anconina. On commence le tournage cet automne à Marseille. L'année prochaine, j'interpréterai Corto Maltese, qui est adapté de la BD d'Hugo Pratt, et plus précisément de l'album La maison dorée de Samarkand.

Propos recueillis par Inoshiro.



© Christophe Luxereau

TEKKEN 2 KANGOUROU FIGHT !

Hallucinant ! La borne Tekken 2 propose un cheat mode que l'on devrait retrouver sur PlayStation. Il permet de jouer avec un kangourou ou un dinosaure ! Après avoir sacrifié au rituel « Insert Coins », il faut maintenir le bouton « Left Kick » enfoncé et appuyer sur Start. A l'écran de sélection, faites deux fois Haut sans lâcher le bouton « Left Kick ». Voilà, le tour est joué ! Et si vous préférez le dino, la manip est la même, mais cette fois avec le bouton « Right Kick ». Soyez assurés que nous essaierons ce cheat dès que le jeu arrivera sur nos PlayStation ! On vous tient au courant...





L'homme va devoir évoluer
pour aller sur Saturn.



SEGA SATURN™ 

36 15 SEGA (1.29 F/mm) - 36 68 01 10 (2.23 F/mm)

MANGA NEWS (1)

• Chez Glénat, le treizième tome d'Akira devrait être sorti quand vous lirez ces lignes. Il rassemble la fin de l'histoire et quelques planches d'un art-book, Akira Companion, dont l'essentiel sera publié en France dans le quatorzième et dernier tome de la série (début 96). Toujours chez Glénat, le troisième anime-comic tiré du Porco Rosso de Miyazaki et un splendide art-book, Porco Rosso, la légende sont attendus d'un jour à l'autre chez les libraires. Sinon, les séries habituelles (Sailor Moon, Ranma 1/2, Dragon Ball) et le mensuel Kameha continuent leur petit bonhomme de chemin.

• Tonkam vient de sortir la deuxième K7 de Ah ! My Goddess (troisième et quatrième OAV). C'est adorable, rigolo et souvent savoureux. À se procurer séance tenante ! Sinon, les autres mangas et vidéos de l'éditeur accusent un léger retard. Patientez un peu pour découvrir la suite de RG Veda, le 1^{er} Tokyo Babylon et la nouvelle formule du fanzine Tsunami. Par ailleurs, Tonkam devrait sortir le 2^e film de Yû Yû Hakusho avant la fin de l'année.

• Pléthore de nouveautés attendue prochainement chez Kaze Animation comme The Cockpit d'après Matsu-moto, et Tenchi Muyo. On revient dessus en décembre !

• Du retard chez AK Vidéo, puisque les secondes K7 de Cobra et de Slow Step, ainsi que les premières de Blackjack, You're under Arrest ne sortiront que fin octobre-courant novembre. Aussi prévus : Watt Poe (fin octobre) et Humming Bird (novembre ?).

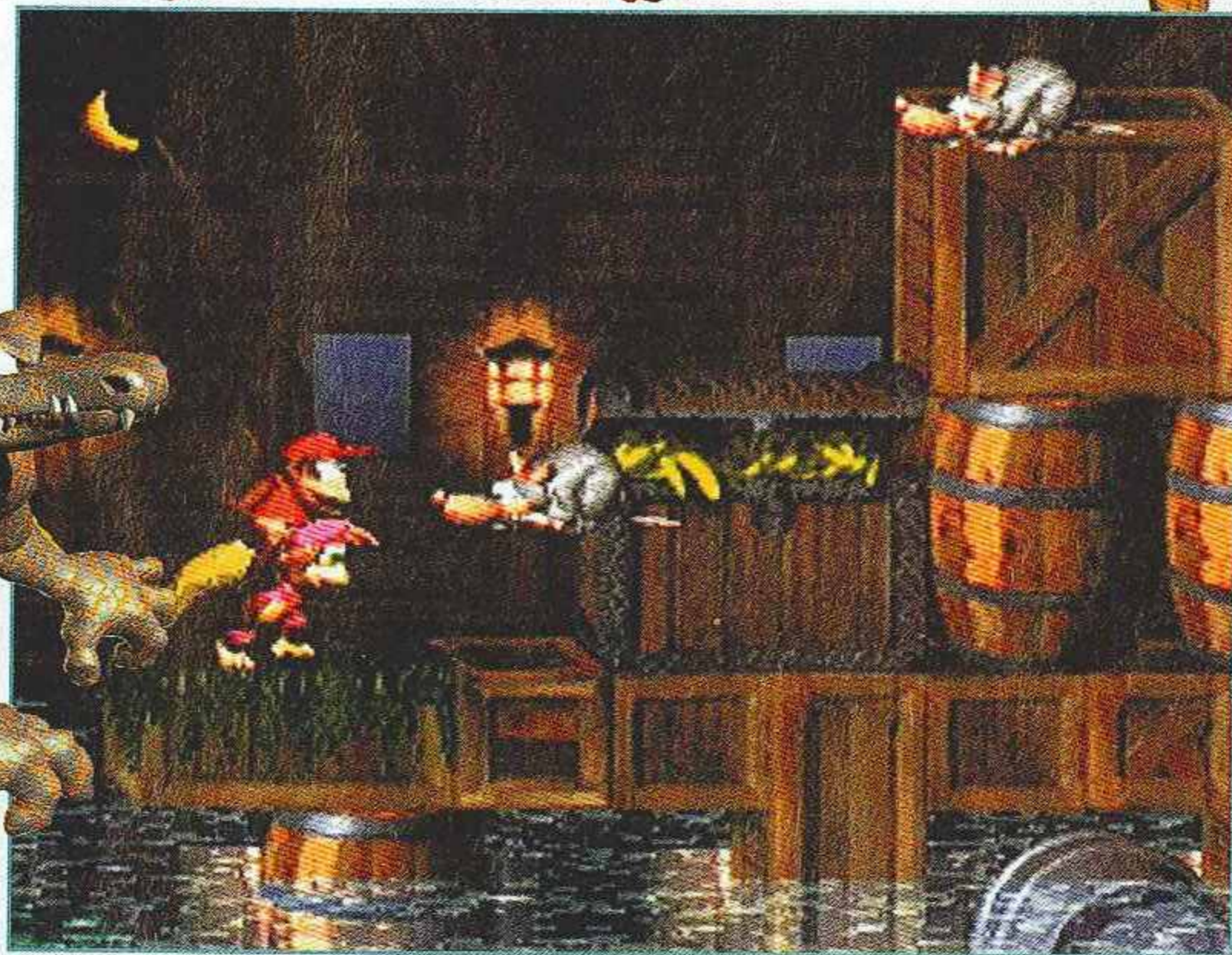
DONKEY KONG COUNTRY 2 TA MERE AU ZOO

Come-back du plus beau plate-forme de la Super Nintendo ! Donkey Kong Country 2 arrive, et on ne peut pas le louper...

Fatigué par toutes les péripéties de ses premières aventures sur Super Nintendo, Donkey se la coule douce, les doigts de pied en éventail, vautre dans un fauteuil au bord de la plage. Mais voilà, en pleine sieste, il se fait kidnapper par les



affreux Kremlings, qui réclament pour sa libération toute la réserve de bananes de la famille Kong ! Et comme chez les Kong, on ne cède pas au chantage, Diddy et sa copine Dixie décident d'aller sauver ce vieux Donkey. Et c'est là le point de départ des nouvelles tribulations de Donkey Kong Country 2 ! Apparemment, ce second volet n'a rien à envier au premier.



Beauté, intérêt, difficulté et richesse seront très certainement au rendez-vous à la sortie du jeu, en février 96. Et puis des innovations ont été apportées, comme par exemple le jeu à deux en même temps, chacun dirigeant soit Diddy, soit Dixie. Bref, le soft va casser la baraque, dommage simplement qu'il ne sorte pas pour Noël, comme cela était prévu initialement... Remarquez, en attendant, vous pourrez toujours prendre votre mal en patience avec Yoshi's Island !



DARK SAVIOR

SAVOUREUX...

Développé par Climax, à qui l'on doit déjà l'excellent Landstalker, Dark Savior promet d'être une grande réussite en matière de RPG sur Saturn !

Vous y incarnez Ryu Yar, un chasseur de primes qui, après dix ans de traque sans merci, a capturé Bylan — un monstre très dangereux. Une fois enfermé dans une stèle de carbone où il est maintenu en vie (comme Han Solo dans Star Wars), vous devez le conduire à



la prison de Jaylers, à bord d'une nef. Mais voilà, en chemin Bylan se réveille et vous fausse compagnie ! Votre quête va donc consister à le retrouver et à mettre fin à ses agissements criminels. Bourré de qualités, Dark Savior déborde aussi d'originalité.



Ainsi, l'accent a été mis sur les combats avec les boss (plus d'ennemis malingres qu'on bute en un coup) et sur des dialogues nombreux et très vivants. Bref, Dark Savior devrait bien cartonner, lors de sa sortie au Japon, en décembre !

* 2,19 F la minute

3615 Japanim

**Intégralement original !
PRODUITS PUR JAPON**

100% collection

MAGS

- FAMILYCOM
- FAMITSU
- ANIMEDIA
- NEWTYPE
- ANIME V
- PLASTATION MAG
- SATURN FAN

**ATTENTION
Dragonball 42
LE DERNIER !
39 Frs**

**Pour les furieux :
3615 JAPAN
la messagerie où
se connectent
les fous d'animation !
1,27 F la minute**

**ART BOOK
DRAGON BALL Z
VOL 3 ET 4 159 F**

Connecte toi
et découvre
notre catalogue !
Si tu cherches
bien ... Surprises
garanties !

RAMICARDS OFFICIELLES 10 F

**NOUVEAU ! MAGIC CARDS
A PRIX DEMENTS**

STARTER 50 F
BOOSTER 15 F
VERSIONS U.S. ET FRANÇAISES

Exemples de prix

● TRADING CARD Z COLLECTION (le sachet)	28 Frs
● PP CARDS 26 (la carte)	2 Frs
● PP CARDS 26 (le paquet de 35)	70 Frs
● PP CARDS 27 (la carte)	2 Frs
● PP CARDS 27 (le paquet de 35)	70 Frs
● PP CARDS 28 (la carte)	3 Frs
● PP CARDS 28 (le paquet de 35)	70 Frs
● STICKERS LONGS (la carte)	3 Frs
● CARTE HOLOGRAMME (la carte)	5 Frs
● HERO COLLEC 3 (le sachet)	18 Frs
● HERO COLLEC 4 (le sachet)	18 Frs
● DP 23 CARDASS (le sachet de 10)	30 Frs
● DP 24 CARDASS (le sachet de 10)	30 Frs
● STICKERS LONGS (le sachet de 35)	70 Frs
● POWER LEVEL 14 (le sachet de 10)	30 Frs
● GOMME	10 Frs
● POGS DBZ (par 6) (la pochette)	10 Frs

Mais aussi : Cd musicaux • laser discs • ramcards • poster tissus • mangas • gomme • stylos etc...

FRAIS DE PORT 0F POUR UN ACHAT SUPERIEUR A 100 F La passion à petits prix !

A RETOURNER A JAPANIM - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

PRODUITS	QUANTITE	PRIX
Si commande inférieure à 100 Frs :		+ 20 Frs
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL

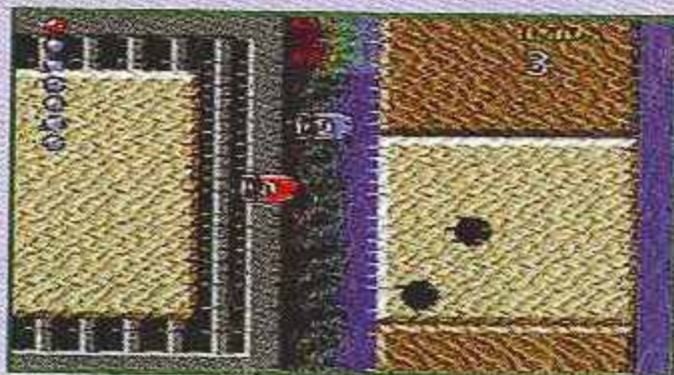
COORDONNÉES	REGLEMENT
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE
adresse :	Expire fin
Ville :	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
Code Postal	JP 46

**TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES
AU MAGASIN GAME'S 7 Bd Kennedy - 06800
CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03**

Stop INFO

MICRO MACHINES 2 SUR SUPER NINTENDO

Plus besoin de présenter ce jeu de course hyperfun, dans lequel quatre joueurs pilotent des voitures miniatures. On vous informe simplement que



le deuxième épisode sort enfin pour Noël sur la 16 bits Nintendo. Bonne nouvelle, car cette suite propose deux fois plus de véhicules et de circuits toujours plus délirants ! En plus, le jeu à quatre figure parmi les options.

CARTES NBA C'EST CADEAU !

Le basket, ça vous branche ? Vous avez envie de peaufiner votre culture ? Eh bien, Player One vous offre dans ce numéro des cartes dans lesquelles vous retrouverez les géants de la NBA à la détente vertigineuse, ainsi que les plus grandes équipes du championnat américain ! Si vous souhaitez compléter cette collection « Upper Deck 95/96 », sachez que les cartes sont en vente chez votre marchand de journaux, au prix de 7 francs les dix !

3615 PLAYER ONE

Venez tester vos connaissances sur 36 15 Player One et gagnez des livres « Ta Mère »

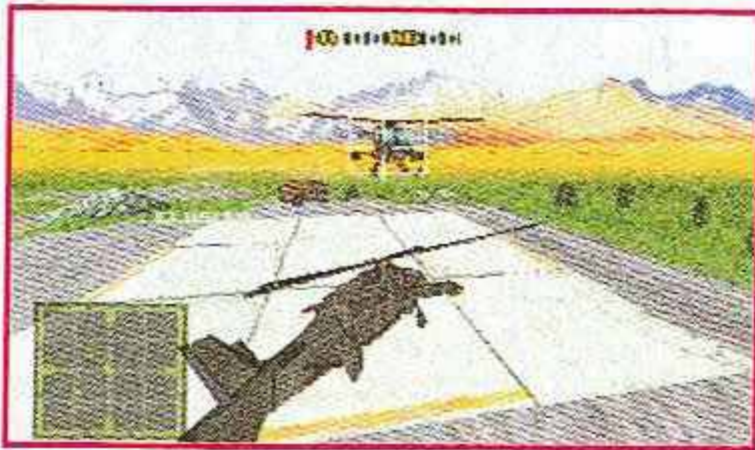


THUNDERHAWK 2

TONNERRE DE FEU !

Il manquait aux consoles 32 bits une simulation d'hélico. C'est maintenant chose faite, et de bien belle manière !

Après un Thunderhawk qui avait marqué l'histoire du Mega CD, Core Design lancera en décembre le second du nom sur Saturn et PlayStation européennes. C'est à bord d'un hélicoptère de combat AH-73M que vous évoluerez dans



trente-sept missions différentes. La bête dispose bien sûr d'un armement impressionnant, composé de missiles et autres crache-pruneaux ! Les graphismes réalisés en 3D polygonale

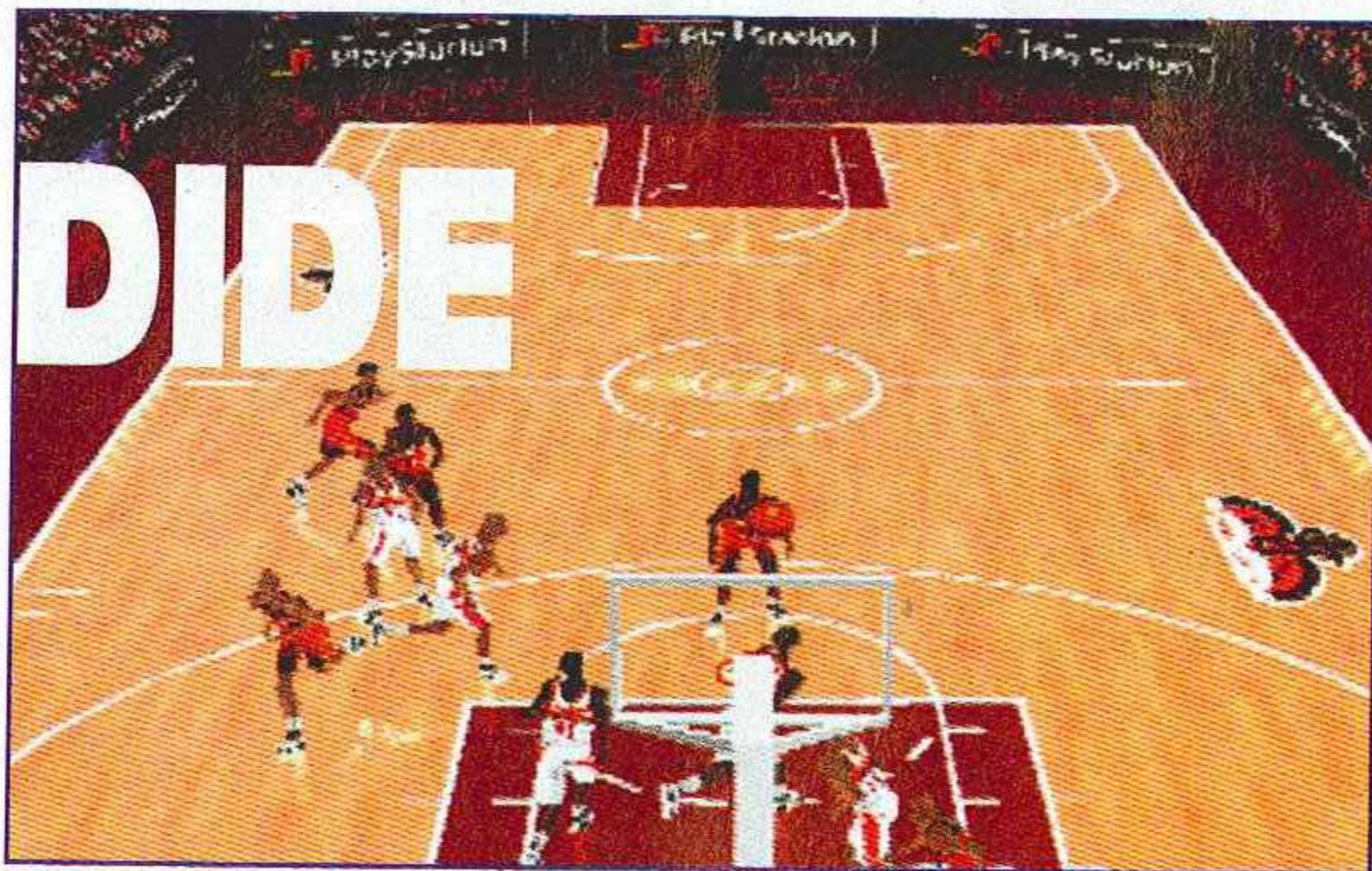
sont de toute beauté, et l'action intense promet de grosses poussées d'adrénaline.

On vous en reparle plus longuement le mois prochain...

TOTAL NBA

SPLENDIDE

Ce n'est que début 96 que nous saurons si Total NBA sur PlayStation est aussi jouable que beau. Tout en 3D, y compris les joueurs, il nous en a déjà mis plein la vue avec ses



reflets impressionnants sur le parquet. Quant aux décoiffants mouvements de caméras, ils n'ont pas été oubliés ; il est toutefois possible de conserver une vue plus

sage — jouabilité oblige. Comble du luxe, huit joueurs humains peuvent participer simultanément à une rencontre. Qui a dit que les jeux vidéo rendaient asocial ?



vivez
du cœur du match
et shootez dans l'action



TRIST


Bientôt disponible sur PlayStation



Rage
Software



WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

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

© 1995 Rage Software all rights reserved

Au bout des doigts, l'imaginaire

Stop INFO

PLAYER ONE AU MULTIMEDIA WORLD SHOW

Du 22 au 26 novembre, le Multimedia World Show (anciennement Supergames) se tiendra à Paris, au parc des expositions de la porte de Versailles. Entre deux jeux, passez donc nous voir au stand Player One. Tous nos petits frères seront présents (Ultra Player, mpc et Manga Player) et vous pourrez rencontrer l'équipe qui fait votre magazine préféré. Une foule d'animations viendront égayer ces quatre jours. Ainsi, un concours ISS Deluxe organisé sur le stand Ludi Games sera relayé sur le nôtre. Si vous vous munissez du coupon qui figure sur la couverture de ce numéro de Player One, vous aurez la possibilité de vous voir offrir des photos dédicacées par Bernard Lama (jetez-vous sur son interview page 86 !). Pour couronner le tout, nous accueillerons Kaze, qui vous présentera ses nouveautés en japanimation ainsi que le jeu Zoop de Viacom, auquel vous pourrez jouer sur deux bornes. Voilà, on espère vous voir très nombreux !

CONCOURS DANCE MACHINE

Jouez sur le 3615 Player One et gagnez 15 cassettes vidéo Best of Dance Machine volume 2.

Question :
Où va se dérouler la prochaine soirée Dance Machine ?

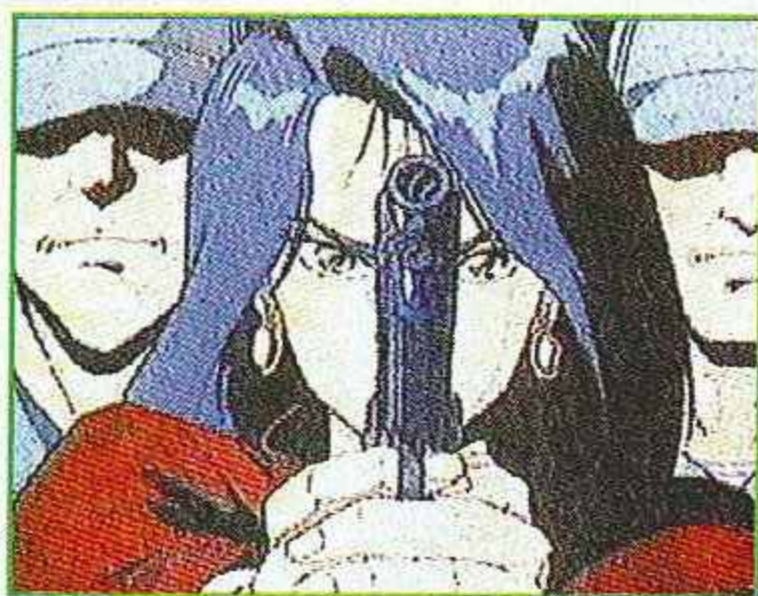
- 1 - À Paris
 - 2 - À Lyon
 - 3 - À Toulouse
- Tarif 3615 : 1,29 F/mn



BAOH LE VISITEUR

Premier titre du nouveau label Kami Kaze, Baoh est une aventure de science-fiction ultragore !

Après EVA (pour Erotic Video Animation), Kaze Animation lance une nouvelle collection « satellite », qui proposera des animes particulièrement violents et sanglants. Dans cette optique, la première K7 est particulièrement gratinée puisque les concepteurs de Baoh semblent avoir pris un malin plaisir à accumuler les séquences gore, singulièrement variées et baroques... Inspirée d'un manga de Hirohiko Araki, Baoh est une énième histoire d'expérience qui tourne mal, puisque le scénario raconte le calvaire d'un jeune homme transformé en



créature invincible (il devient unshooting et cyber-phenomen, apprend-on au cours des réjouissances), suite aux manigances d'un groupe de savants. Poursuivi par une meute de soldats, il accumule les massacres et étripé tous ceux (humains ou non) qui croisent son chemin. Seule, une petite

fillette semble pouvoir le calmer... Baoh s'adresse avant tout aux spectateurs à la recherche d'hémoglobine, et qu'une animation primitive ne rebutera pas. C'est bourrin comme tout et parfaitement adapté à une soirée pizza-Coca-métal-gore...

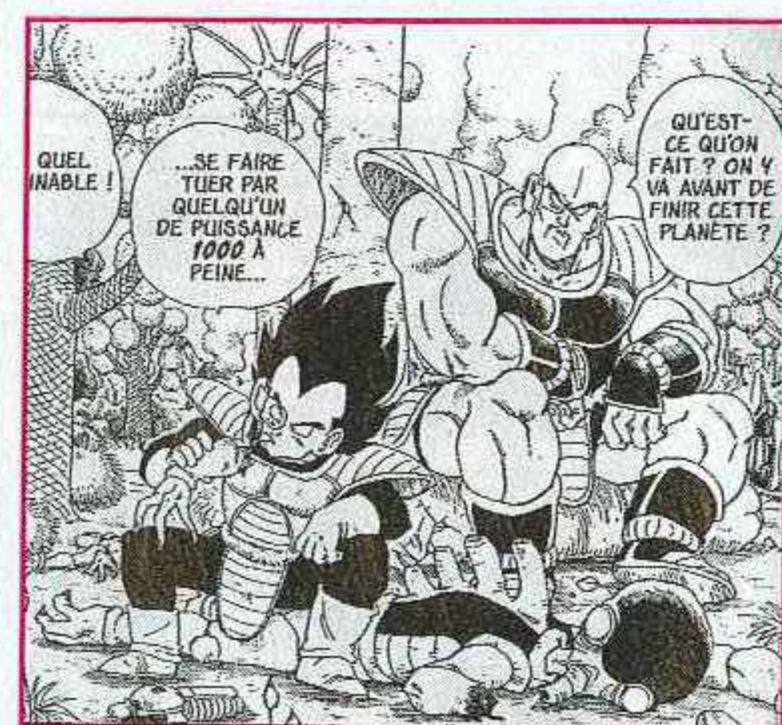
Baoh, le visiteur, Ed. Kami Kaze.

SUPER-SAIYEN DRAGON BALL

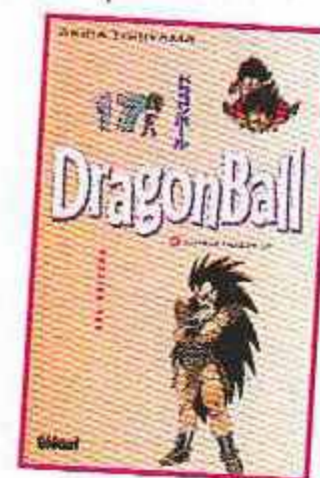
Avec le dix-septième album de la série, nous entrons de plain-pied dans la période DBZ... Souhaitons donc la bienvenue à Gohan et Raditz !

Cet épisode correspond au commencement de la seconde série télé, Dragon Ball Z. Le manga, quant à lui, continuera de s'appeler Dragon Ball jusqu'au dernier numéro, le 42. Historiquement parlant, ce dix-septième volume présente donc des événements aussi importants que la première apparition de Gohan et l'arrivée sur Terre de Raditz, le grand frère de Goku. Raditz révèle l'origine de Goku (la planète Vegeta, les Saïyens) et on commence à comprendre ce que peut donner l'union d'un Saïyen et

d'une Terrienne (résultat : un Super-Saïyen comme Gohan !)... Vegeta apparaît brièvement à la fin de l'histoire, bref la période des mégabastons interstellaires est arrivée ! C'est aussi un excellent manga, que



nous recommandons sans hésiter à tous les lecteurs de Player, même à ceux que la série télé horripile... Sinon, on vient d'apprendre que, oui, le DA continuera au Japon ! L'adaptation du 42^e volume sera terminée fin novembre, les histoires à paraître ensuite seront complètement inédites ! Elles devraient se situer dix ans après les événements narrés dans le 42^e manga... Dragon Ball, d'Akira Toriyama, Ed. Glénat.



VECTORMAN



Vectorman. Le premier robot ménager pour tout nettoyer du sol au plafond.

SEGA

C'est (+) fort que toi

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

2.237/mn-1.297/mn *

MEGA DRIVE

Stop INFO

LONE SOLDIER SHOOT 3D

Vous avez envie de vous transformer en Rambo ? Eh bien un conseil : essayez-vous à Lone Soldier, sur PlayStation. Ce jeu ultrabourrin vous plonge dans une action intense en 3D.

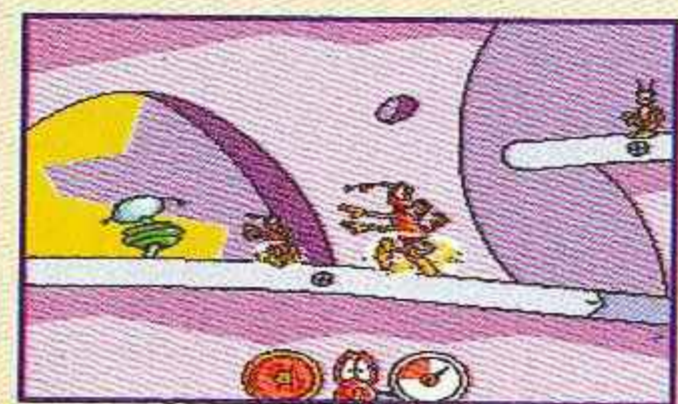
Vous y dirigez un perso vu de dos et tirez sur tout ce qui bouge. Les décors somptueux se déplacent en même temps que vous et on découvre au fil



des carnages des lieux toujours plus classes. Nous vous en reparlons dans notre prochain numéro. Oui Bub, promis, tu feras le test !

FRANTIC FLEA UNE PUCE SUR SN

Dans le prochain jeu GameTek, vous incarnez une puce chargée de délivrer ses copines emprisonnées par un peuple qui, par jalousie, mutile toute créature possédant plus d'une jambe. La difficulté de ce jeu de plateforme semble assez balèze et certains passages apparaissent nettement crispants. A chaque niveau, vous avez pour objectif de récupérer un certain nombre de puces. Et bien sûr, il va croissant au fil des niveaux. Sortie en novembre. Ça nous démange déjà !



RIDGE RACER REVOLUTION

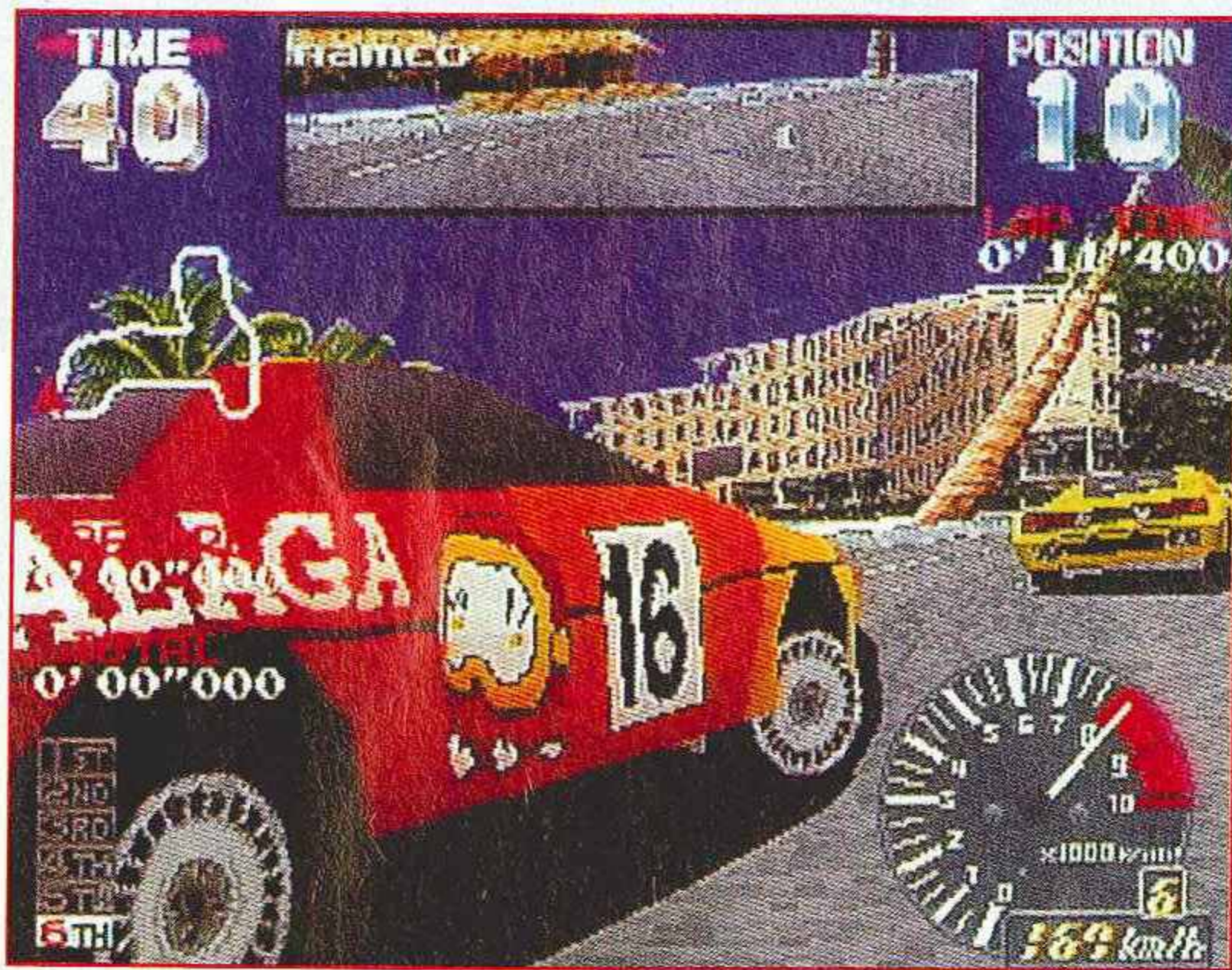
EVOLUTION

Histoire de repasser une deuxième couche de démente sur vos neurones surchauffés, Ridge Racer fait peau neuve.

Révolutionnaire !

A lors qu'on espérait voir débouler sur nos PlayStation le sublime Rave Raver, on se retrouve nez à nez avec un nouveau Ridge Racer. Diantre ! mais qu'ont-ils bien pu inventer chez Namco pour oser coller un « Revolution » derrière Ridge ?

Eh bien, ils ont ajouté en toute simplicité un mode Deux joueurs via le câble link (quel bonheur !), de nouveaux circuits — on ne sait pas encore combien, étant donné que le jeu n'est programmé qu'à 30 % —, un rétroviseur, et de nouvelles caisses... Ajoutez à cela des graphismes retravaillés, quelques modes de jeu supplémentaires (genre Time Trial) et vous obtenez une nouvelle course auto qui devrait



faire pas mal parler d'elle dans les chaumières ! Rendez-vous au mois de décembre, date de la sortie du jeu au Japon. Milouse a déjà acheté son billet d'avion pour aller le chercher, et réservé dix pages dans les Over the World !



DOOM PLAYSTATION LE MONSTRE ARRIVE



Il nous a fait l'honneur de tourner quelques heures à la rédac et nous a dévoilé ses atouts de choc.

Tenez-vous bien : ce Doom aligne cinquante niveaux ! Deux fois plus que sur Super Nintendo ! Côté réalisation, cette version n'a rien à envier à celles qui tournent sur PC (la référence !) : nantie de superbes graphismes, elle offre des effets de lumière colo-



rés et des musiques ultraclasses. De plus, ce Doom gère le câble link de la PlayStation. Une petite merveille qui ne devrait pas moisir bien longtemps dans les rayons à sa sortie, prévue pour le courant du mois. Rendez-vous d'ici très bientôt pour une petite séance sanguinolente à souhait !



SAMURAI SPIRITS LE RPG

Un jeu de rôle sur Neo Geo CD ? Non, vous ne rêvez pas ! Il met de plus en scène les héros de Samurai Spirits (Samurai Shodown dans les pays occidentaux). Ce RPG se déroule dans le Japon féodal et vous permet d'incarner un des six persos du jeu de baston. Devenez Haohmaru, Galford ou Cham Cham, et évoluez dans l'univers des samourais, à travers trois scénarios successifs. Deux autres héros vous prêteront main-forte lors des batailles, dont la vue horizontale semble inspirée de Final Fantasy, avec des sprites énormes et des super coups impressionnants.



La date de sortie de ce soft très attendu n'a pas encore été annoncée.

AMIE LE PRO. 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

LOUEZ VOS JEUX MEGADRIVE 20 F par jour
ACHETEZ 500 F de jeux d'occasion
GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 100 F
ECHANGÉZ ajouter 50 F pour 1 jeu de même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 2400 F

249 F	290 F	349 F	390 F
<input type="checkbox"/> ASTAL <input type="checkbox"/> BATTLE MONSTER <input type="checkbox"/> GALE RACER <input type="checkbox"/> MYST <input type="checkbox"/> VICTORY GOAL	<input type="checkbox"/> DEADALUS <input type="checkbox"/> GRAND CHASER <input type="checkbox"/> PANZER DRAGON <input type="checkbox"/> SHINOBI DEN <input type="checkbox"/> VIRTUA HYDLIDE	<input type="checkbox"/> DAYTONA (VF) <input type="checkbox"/> MYST VF <input type="checkbox"/> PANZER DRAGON VF <input type="checkbox"/> PARODIUS <input type="checkbox"/> VIRTUA HYDLIDE VF	<input type="checkbox"/> BLUE SEED <input type="checkbox"/> LAYER SECTION <input type="checkbox"/> PRETTY FIGHTER <input type="checkbox"/> SHINING WISDOM <input type="checkbox"/> WING ARMS

PSX occas (garantie 6 mois) 2400 F

249 F	290 F	349 F	390 F
<input type="checkbox"/> COSMIC RACE <input type="checkbox"/> CYBER SLEED <input type="checkbox"/> STARBLADE <input type="checkbox"/> SPACE GRIFFON <input type="checkbox"/> TWINBEE TETRIS	<input type="checkbox"/> GUNNER HEAVEN <input type="checkbox"/> JUMPING FLASH <input type="checkbox"/> KILEAK THE BLOOD <input type="checkbox"/> PARODIUS <input type="checkbox"/> RAIDEN II	<input type="checkbox"/> ARC THE LAD <input type="checkbox"/> GRAND CHASER <input type="checkbox"/> GUNDAM <input type="checkbox"/> RIDGE RACER <input type="checkbox"/> TOSHINDEN	<input type="checkbox"/> ACE COMBAT <input type="checkbox"/> DRAGON BALL Z <input type="checkbox"/> PHILOSOMIA <input type="checkbox"/> TEKKEN <input type="checkbox"/> WINNING ELEVEN

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 2400 F

149 F	190 F	249 F	300 F
<input type="checkbox"/> AERO FIGHTER II <input type="checkbox"/> FATAL FURY SPECIAL <input type="checkbox"/> SAMOURAI SHODOWN <input type="checkbox"/> SIDE KICK II <input type="checkbox"/> TOP HUNTER	<input type="checkbox"/> ALPHA MISSION II <input type="checkbox"/> ART OF FIGHTING II <input type="checkbox"/> KING OF MONSTER II <input type="checkbox"/> LAST RESORT <input type="checkbox"/> NAM 1975	<input type="checkbox"/> AGRESSOR OF DARK COMBAT <input type="checkbox"/> KING OF FIGHTER 94 <input type="checkbox"/> SAMOURAI SHODOWN II <input type="checkbox"/> WIND JAMMER <input type="checkbox"/> WORLD HEROES II JET	<input type="checkbox"/> DOUBLE DRAGON <input type="checkbox"/> FATAL FURY III <input type="checkbox"/> SAVAGE REIGNS <input type="checkbox"/> SIDE KICK I <input type="checkbox"/> VIEW POINT

3 DO occas (garantie 6 mois) 2000 F

150 F	200 F	250 F	300 F
<input type="checkbox"/> BURNING SOLDIER <input type="checkbox"/> REBEL ASSAULT <input type="checkbox"/> SCHOCK WAVE <input type="checkbox"/> SHERLOCK HOLMES <input type="checkbox"/> WAY OF THE WARRIOR	<input type="checkbox"/> HELL <input type="checkbox"/> FIFA SOCCER <input type="checkbox"/> FLASH BACK <input type="checkbox"/> ROAD RASH <input type="checkbox"/> SAMOURAI SHODOWN	<input type="checkbox"/> GEX <input type="checkbox"/> NEED FOR SPEED <input type="checkbox"/> RETURN FIRE <input type="checkbox"/> SLAM & JAM <input type="checkbox"/> THEME PARK	<input type="checkbox"/> BLADE FORCE <input type="checkbox"/> FLYING MARE <input type="checkbox"/> PANZER GENERAL <input type="checkbox"/> SPACE HULK <input type="checkbox"/> WING COMMANDER III

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 790 F

190 F	290 F	390 F	590 F
<input type="checkbox"/> ART OF FIGHTING <input type="checkbox"/> BLUE JOURNEY <input type="checkbox"/> BURNING FIGHT <input type="checkbox"/> MAGICIAN LORD <input type="checkbox"/> NAM 1975	<input type="checkbox"/> 3 COUNT BOUT <input type="checkbox"/> BASE BALL 2020 <input type="checkbox"/> EIGHT MAN <input type="checkbox"/> FATAL FURY II <input type="checkbox"/> WORLD HEROES II	<input type="checkbox"/> FATAL FURY SPECIAL <input type="checkbox"/> MUTATION NATION <input type="checkbox"/> SAMOURAI SHO DOWN <input type="checkbox"/> SENGOKU II <input type="checkbox"/> SPIN MASTER	<input type="checkbox"/> ART OF FIGHTING II <input type="checkbox"/> KARNOV REVENGE <input type="checkbox"/> SIDE KICK I <input type="checkbox"/> WIND JAMMER <input type="checkbox"/> WORLD HEROES II JET

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F	150 F
<input type="checkbox"/> BATMAN RETURN <input type="checkbox"/> BONANZA BROTHER <input type="checkbox"/> BUDDOKAN <input type="checkbox"/> CALIFORNIA GAMES <input type="checkbox"/> GLOBAL GLADIATOR <input type="checkbox"/> RAMBO III <input type="checkbox"/> SHADOW OF THE BEAST <input type="checkbox"/> STRIDER <input type="checkbox"/> SUPER THUNDER BLADE <input type="checkbox"/> SUPER HYDLIDE	<input type="checkbox"/> ALIEN III <input type="checkbox"/> DINO DINY SOCCER <input type="checkbox"/> ETERNAL CHAMPION <input type="checkbox"/> EUROPEAN CLUB SOCCER <input type="checkbox"/> FANTASIA <input type="checkbox"/> FANTASTIC DIZZY <input type="checkbox"/> GRAND SLAM <input type="checkbox"/> JOHN MADDEN 92 <input type="checkbox"/> JURASSICK PARK <input type="checkbox"/> ULTIMATE SOCCER <input type="checkbox"/> WORLD OF ILLUSION	<input type="checkbox"/> AGASSI <input type="checkbox"/> ANOTHER WORLD <input type="checkbox"/> COOL SPOT <input type="checkbox"/> DRAGON <input type="checkbox"/> ECCO DOLPHIN <input type="checkbox"/> FIFA SOCCER <input type="checkbox"/> MEGALOMANIA <input type="checkbox"/> MORTAL KOMBAT <input type="checkbox"/> SHAQ FU <input type="checkbox"/> SONIC II <input type="checkbox"/> TINY TOONS	<input type="checkbox"/> ALADDIN <input type="checkbox"/> ASTERIX <input type="checkbox"/> BATTLE TOAD <input type="checkbox"/> BUBSY II <input type="checkbox"/> MIGHTY MAX <input type="checkbox"/> NHL PA 93 <input type="checkbox"/> PITFALL <input type="checkbox"/> SPLATTER HOUSE II <input type="checkbox"/> STREET OF RAGE II <input type="checkbox"/> WARLOCK <input type="checkbox"/> WINTER OLYMPIC

**AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES**

200 F	200 F	250 F	300 F
<input type="checkbox"/> BONKERS <input type="checkbox"/> ECCO II <input type="checkbox"/> FLASHBACK <input type="checkbox"/> NBA JAM <input type="checkbox"/> ROI LION <input type="checkbox"/> SYNDICATE <input type="checkbox"/> TAZMANIA II <input type="checkbox"/> THUNDER FORCE IV <input type="checkbox"/> TITI & GROS MINET <input type="checkbox"/> TORTUE FIGHTER <input type="checkbox"/> TRUE LIES <input type="checkbox"/> YOGI BEAR	<input type="checkbox"/> ART OF FIGHTING <input type="checkbox"/> BODY COUNT <input type="checkbox"/> BUBA & STICK <input type="checkbox"/> DOCTEUR ROBOTNICK <input type="checkbox"/> DYNAMITE HEADDY <input type="checkbox"/> NBA SHODOWN <input type="checkbox"/> NHL 94 <input type="checkbox"/> ROCKET KNIGHT <input type="checkbox"/> SUBTERRANIA <input type="checkbox"/> SYNDICATE <input type="checkbox"/> WOLF RIME <input type="checkbox"/> X-MEN	<input type="checkbox"/> ALIEN SOLDIER <input type="checkbox"/> BOOGER MAN <input type="checkbox"/> EARTH WORM JIM <input type="checkbox"/> FIFA 95 <input type="checkbox"/> JUDGE DREED <input type="checkbox"/> NBA LIVES 95 <input type="checkbox"/> NBA ACTION 95 <input type="checkbox"/> NHL 95 <input type="checkbox"/> SAMOURAI SHODOWN <input type="checkbox"/> SLAM MASTER <input type="checkbox"/> SPIROU <input type="checkbox"/> STORY OF THOR	<input type="checkbox"/> BATMAN FOR EVER <input type="checkbox"/> BATMAN & ROBIN <input type="checkbox"/> LIGHT CRUSADER <input type="checkbox"/> MEGA BOMBERMAN <input type="checkbox"/> MEGAMAN <input type="checkbox"/> PETE SAMPRAS 96 <input type="checkbox"/> PRIMAL RAGE <input type="checkbox"/> PUNISHER <input type="checkbox"/> SONIC IV <input type="checkbox"/> STREET RACER <input type="checkbox"/> VIRTUA RACING

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F
<input type="checkbox"/> ADAM'S FAMILY <input type="checkbox"/> AXELAY <input type="checkbox"/> BATMAN RETURNS <input type="checkbox"/> BILL LAMBER'S BASKET <input type="checkbox"/> GHOU'L'S PATROL <input type="checkbox"/> JURASSICK PARK <input type="checkbox"/> MAGIC SWORD <input type="checkbox"/> SUPER SOCCER <input type="checkbox"/> TERMINATOR II <input type="checkbox"/> TINY TOONS	<input type="checkbox"/> ADAM'S FAMILY II <input type="checkbox"/> AMAZING TENNIS <input type="checkbox"/> CASTLEMANIA IV <input type="checkbox"/> COOL SPOT <input type="checkbox"/> DINO DINY SOCCER <input type="checkbox"/> GOOF TROOP <input type="checkbox"/> HULK <input type="checkbox"/> MAGICAL QUEST <input type="checkbox"/> MYSTIC QUEST <input type="checkbox"/> STREET FIGHTER II TURBO <input type="checkbox"/> SUPER TURRICAN	<input type="checkbox"/> BOMBER MAN <input type="checkbox"/> CLAYMATES <input type="checkbox"/> DRAGON <input type="checkbox"/> MARIO ALL STAR <input type="checkbox"/> MR NUTZ <input type="checkbox"/> RISE OF THE ROBOT <input type="checkbox"/> SENSIBLE SOCCER <input type="checkbox"/> SHAQ FU <input type="checkbox"/> SKYBLAZER <input type="checkbox"/> YOUNG MERLIN	<input type="checkbox"/> ALADDIN <input type="checkbox"/> MEGAMAN <input type="checkbox"/> MICKEY CIRCUS MYSTERY <input type="checkbox"/> NBA JAM <input type="checkbox"/> ROI LION <input type="checkbox"/> SAILOR MOON <input type="checkbox"/> TORTUE FIGHTER <input type="checkbox"/> V-BALL <input type="checkbox"/> WOLVERINE <input type="checkbox"/> YOSHIES COOKIES <input type="checkbox"/> ZELDA 3

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC. RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

250 F	250 F	300 F	350 F
<input type="checkbox"/> BL ACK THORME <input type="checkbox"/> CANNON FODDER <input type="checkbox"/> GEOMON FIGHT II <input type="checkbox"/> JELLY BOY <input type="checkbox"/> JUNGLE BOOK <input type="checkbox"/> JUNGLE STRIKE <input type="checkbox"/> JURASSICK PARK II <input type="checkbox"/> KICK OFF III <input type="checkbox"/> R-TYPE III <input type="checkbox"/> ROCK'N ROLL RACING <input type="checkbox"/> SPARKSTER <input type="checkbox"/> STREET RACER	<input type="checkbox"/> ACTRAISER II <input type="checkbox"/> DEMON CREST <input type="checkbox"/> DONKEY KONG <input type="checkbox"/> EARTHWORM JIM <input type="checkbox"/> LEMMINGS II <input type="checkbox"/> MORTAL KOMBAT II <input type="checkbox"/> NBA LIVES 95 <input type="checkbox"/> OBITUS <input type="checkbox"/> PAC IN TIME <input type="checkbox"/> POWER DRIVE <input type="checkbox"/> SPARKSTER <input type="checkbox"/> SUPER METROID	<input type="checkbox"/> ADAM'S FAMILY VALUE'S <input type="checkbox"/> BATMAN ROBIN <input type="checkbox"/> BC KID <input type="checkbox"/> DRAGON BALL Z III <input type="checkbox"/> FATAL FURY SPECIAL <input type="checkbox"/> HAGANE <input type="checkbox"/> HEBEREKE'S <input type="checkbox"/> JUDGE DREED <input type="checkbox"/> MEGAMAN X II <input type="checkbox"/> NBA JAM II <input type="checkbox"/> SECRET OF MANA <input type="checkbox"/> SOUL BLAZER	<input type="checkbox"/> BATMAN FOREVER <input type="checkbox"/> CHRONO TRIGGER (JAP) <input type="checkbox"/> DRAGON BALL Z V <input type="checkbox"/> FINAL FANTASY III <input type="checkbox"/> ILLUSION OF TIME <input type="checkbox"/> MIGHT & MAGIC III <input type="checkbox"/> PRIMAL RAGE <input type="checkbox"/> SAMOURAI SHODOWN <input type="checkbox"/> SUPER TURRICAN II <input type="checkbox"/> THEME PARK <input type="checkbox"/> TURBO TOONS <input type="checkbox"/> X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC II Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Ma console :
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
 J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettez une croix ☒ pour le jeu que vous donnez. Découpez cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Joux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration (.....)
..... Date Signature

Stop INFO

MANGA NEWS (2)

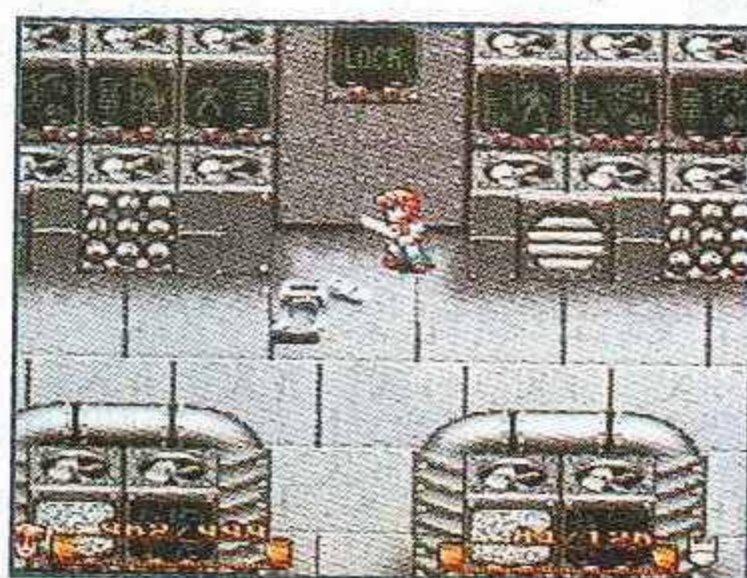
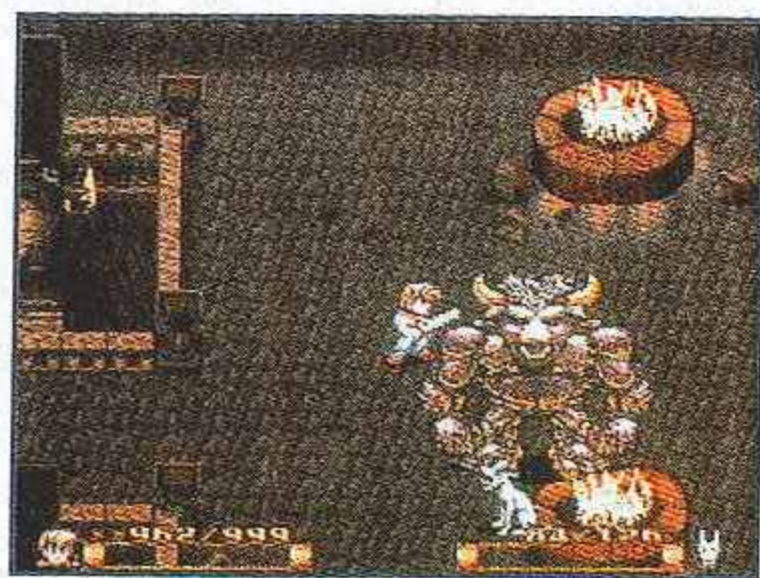
- *Samourai annonce pour novembre le premier tome de AD Police.*
- *Shuriken Video (excroissance vidéo d'AB Productions) sort l'artillerie lourde avec les animes de Art of Fighting, Samurai Shodown, Fatal Fury (les trois), Orange Road et le quatrième film de St. Seiya. La sortie de ces K7 est imminente !*
- *Après BD Expo, voici un nouveau festival consacré au manga et plus ou moins chapeauté par AB : Planète Manga. Il aura lieu du 13 au 17 décembre à l'Espace Champerret, à Paris (métro porte de Champerret). On y attend pas mal d'exposants (éditeurs, canards de jeux vidéo) et il devrait y avoir des projets d'animes.*
- *Côté TV, ne manquez pas Mangazone, l'émission quotidienne sur les mangas et les animes diffusée sur MCM (câble et satellite). Présentée par Ness, Mangazone est diffusée du lundi au jeudi à 6 h 55, 7 h 55, 8 h 55, 17 h 10, 19 h 55 et 23 h 25. Le vendredi, c'est aux mêmes horaires — moins le dernier passage. Rediffusion des émissions de la semaine le week-end, à 17 h 30 (le samedi) et à 9 h 00 et 19 h 30 (le dimanche). En préparation une Nuit du manga qui aura lieu le 7 décembre. Programme dans notre prochain numéro. Enfin, rappelons qu'Inoshiro participe deux fois par mois à l'émission Multimix, que France 2 programme dans la nuit du samedi au dimanche. Il y présente des BD, des mangas et des extraits d'animes comme SF II.*
- *Manga Video/PFC Video, frappe fort avec les sorties (octobre-novembre) de Patlabor, Golgo 13 et Megalopolis 3 et 4. On annonce pour janvier Macross Plus.*

SECRET OF EVERMORE ENCORE UN SQUARE

Invitation au voyage et au fantastique, quête héroïque dans un monde peuplé de mystères...
Quel pied !

Développé par la branche US de Square Soft, *Secret of Evermore* sur SN promet bien des surprises aux fans de RPG. Toujours aussi inspiré en matière de scénarios, l'éditeur nous en a pondus un aux petits oignons ! Dans un futur lointain, le professeur Sidney Ruffleberg découvre un univers imaginaire dans lequel il se téléporte. Ce royaume magique s'appelle Evermore. Tout n'y est que paix et amour jusqu'à l'arrivée d'une engeance maléfique qui le

transforme en enfer. Le salut du professeur dépendra alors d'un jeune héros et de son chien, qui déboulent par hasard dans le monde d'Evermore... Mais ils doivent en percer le secret, sinon ils ne retrouveront jamais la paix ! RPG « à



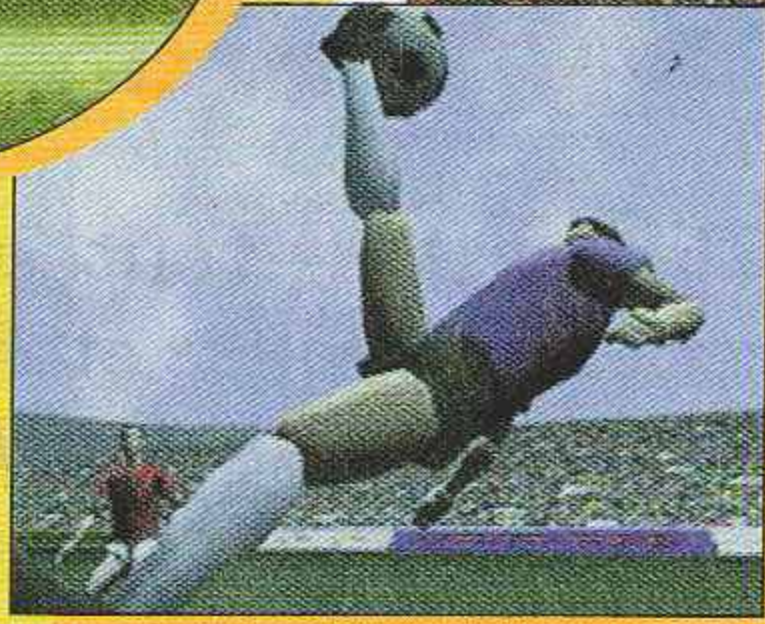
la Square », *Secret of Evermore* propose ce qui se fait de mieux en la matière : intrigue touffue, univers féérique et foisonnant, personnages typiques et action intense. Vous devrez braver mille dangers, apprendre à maîtriser la magie, combattre de nombreux ennemis, résoudre des énigmes et faire preuve de jugeote... En clair, vous ne vous ennuierez pas une seule seconde ! Sortie prévue en janvier 96 — et en français, s'il vous plaît !

STRIKER PLAYSTATION

Striker, jeu de foot 16 bits connu pour sa facilité de prise en main et sa rapidité, débarque le mois prochain sur PlayStation française. Ce jeu, axé arcade, mise plus sur le fun (possibilité de jouer à



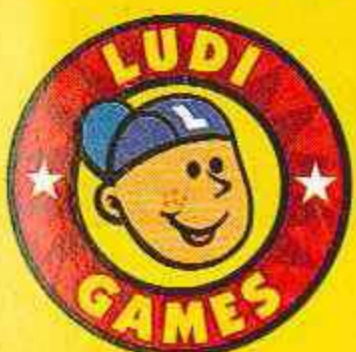
quatre) que sur le réalisme. Au point de vue graphique, la 3D et la vitesse de l'animation sont de toute beauté. On vous en reparle dans le prochain numéro de *Player One*.



“SENSATION : information reçue
 par le système nerveux central
 lorsqu’un organe des sens réagit à un
 stimulus extérieur.” cf Photos



3615
 LUDI GAMES
 1,29 F la minute



and "PlayStation" are trademarks of Sony
 Computer Entertainment Inc. GOAL STORM™ is a
 trademark of KONAMI Co. Ltd. © 1995 KONAMI. All
 rights reserved. KONAMI® is a registered
 trademark of KONAMI Co. Ltd.

GOAL STORM™

VIDEO CD

LE SEPTIEME ART SUR SATURN



Sega lance, dans toutes les bonnes crémeries de France et de Navarre, une carte permettant de lire des films sur sa Saturn. Travelling avant sur cette extension miracle.

LES INDISPENSABLES

Histoire de commencer dans le goût et la culture, Ino a sélectionné ses titres favoris, parmi ceux qui sont actuellement disponibles sur Vidéo CD.

LES FILMS

Y a-t-il un flic pour sauver le Président ?

Comédie hilarante dans laquelle Frank Drebin (Leslie Nielsen), le flic le plus crétin du monde, accumule gaffes et catastrophes en essayant de sauver le monde.

Apocalypse Now

Film incontournable dans lequel Coppola adapte Au Cœur des Ténèbres, de Joseph Conrad, en le transposant pendant la guerre du Vietnam. Avec Martin Sheen, Marlon Brando et Dennis Hopper.

À toute épreuve

Polar monstrueux de John Woo, qui recule ici les limites du cinéma d'action. Il faut le voir pour le croire ! Toujours du même réalisateur, Une Balle dans la Tête est un film à ne pas rater.

Les valeurs de la famille Addams

Seconde transposition ciné de l'univers du dessinateur Charles Addams. Film très méchant à l'égard de Disney, de Michael Jackson et de tous les crétins américano-puritains. Le pied !

Aussi conseillés :

Bad Lieutenant, Short Cuts, Thelma et Louise, Black Rain, Le Cobaye, Top Gun, Les Nuits fauves, Jeux de Guerre, Ghost, Wayne's World 1 et 2, La Firme, Black Rain, Bons Baisers de Russie, Kalifornia, Snake Eyes, Star Trek I à IV, Les Incorruptibles, Danse avec les Loups, Goldfinger, Proposition indécente, Un Poisson nommé Wanda, Retour à Howards End, Rain Man...

La carte de Sega vaut 1 200 F. Elle n'est pas bien grande, tient dans la main et s'enfiche proprement dans le port extension situé à l'arrière de la Saturn. Une fois équipée de cet ustensile, votre console se transforme en machine compatible avec la norme M-PEG.

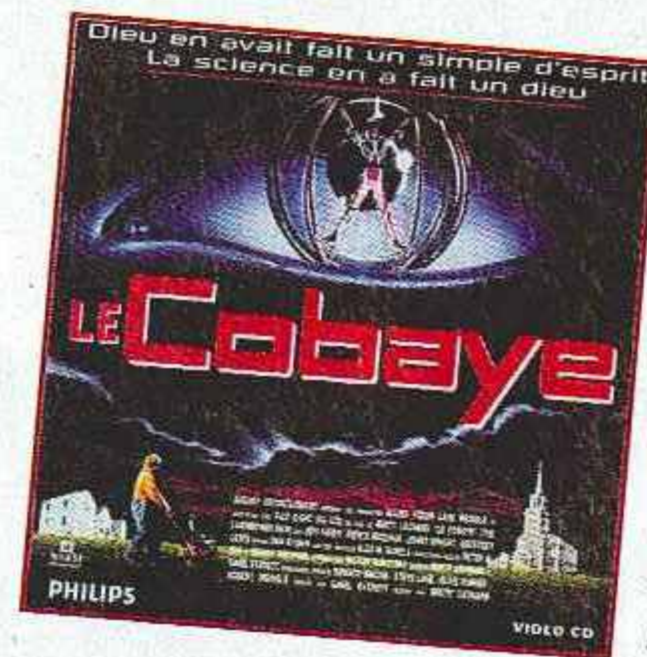
Concrètement, cela signifie qu'elle sera capable d'afficher de la vidéo plein écran d'une excellente tenue avec un son digital de qualité CD. Tout cela, c'est bien beau, mais à quoi peuvent bien servir ces nouvelles capacités ? On pense d'abord aux jeux... La

norme M-PEG permet enfin d'avoir des séquences cinématiques d'une qualité réellement... cinématographique. Autant être clair, cette possibilité — qui impose un travail supplémentaire au développeur — a toutes les

chances de ne pas être exploitée dans un futur proche. En revanche, la compatibilité M-PEG autorise aussi la lecture de Vidéo CD. Et c'est là que les choses deviennent intéressantes. Car ces Vidéo CD sont des « compact discs » sur lesquels on a stocké des films, des

concerts ou des compiles de clips. Une fois placé dans la console, le Vidéo CD se lance tout seul et vous pouvez mater votre film. Vous disposez alors de fonctions équivalentes à un lecteur audio : lecture, pause, morceau précédent / suivant, répétition, et avance rapide par sauts de huit secondes. Très pratique : il

est possible d'accéder directement à un endroit voulu du disque en spécifiant simplement un intervalle de temps exact. On trouve aussi quelques gadgets assez marrants comme les



« Une balle dans la tête », un incontournable de John Woo, enfin sur support CD !



« Bad Lieutenant »

CDI ET VIDEO CD

Le CDI était jusqu'ici la seule machine du marché capable de lire des Vidéo CD. La confusion est donc grande entre les deux formats et les Vidéo CD sont quasiment toujours stockés sur les étagères CDI des revendeurs. Résumons donc tout cela, pour vous épargner des achats malencontreux...

Le CDI peut accueillir deux types de softs :

- Des titres programmés spécifiquement pour lui (jeux, éducatifs, softs culturels).

Exemples : l'encyclopédie Hachette, Peter Gabriel X-Plora... Ils portent souvent la mention « CDI », « Digital Video ou CDI » ou « Exclusivité CDI ». Ceux-là ne pourront être lus sur une Saturn.

- Des Vidéo CD (films, concerts...). Ils portent la mention « Vidéo-CD ». Ceux-là peuvent être lus sur une Saturn équipée de la carte M-PEG.



Le zoom aurait été très utile s'il ne grossissait pas bêtement les pixels de l'image.



Le flash décompose un extrait en plusieurs images, qu'il place en mosaïque.

fonctions Zoom, Flash, Strobe (effet stroboscopique qui rend l'image saccadée), et Ralenti (sympa pour les films d'action). Chaque CD pouvant contenir 74 minutes de vidéo, un film tient sur deux, voire trois CD. Le rendu visuel varie selon les titres : si le CD de Queen propose une qualité d'image superbe, d'autres titres laissent apparaître quelques pâtés de couleurs peu esthétiques. Quoiqu'il en soit l'image est meilleure que sur un magnétoscope (mais encore inférieure au Laser Disc) et — atout important — ne se dégrade pas avec le temps.

Fortement poussé par Philips, le catalogue Vidéo CD commence à être bien fourni en films et vidéos musicales. On recense à ce jour plus de quatre-vingts titres en français et plusieurs sortent tous les mois. Chaque film coûte autour de 180 francs.

CD MUSICAUX

Queen : Greatest Flix

Freddie Mercury se déchaîne à travers une trentaine de clips d'anthologie. Indispensable !

U2 Rattle and Hum

Le groupe irlandais new wave surpris à son apogée. Un classique de la rock music.

Pink Floyd

En concert, ce double-CD vous présente le groupe mythique sous son meilleur jour.

Également conseillés :

David Bowie - The Video Collection, The Cure Show, Eric Clapton - The Cream of Eric Clapton, Pink Floyd - The Wall.



Bref, l'extension M-PEG de la Saturn apparaît comme le cadeau de Noël idéal pour les possesseurs de cette console... et pourquoi pas comme un argument capable de faire pencher les indécis du côté de la 32 bits de Sega.

QUEL AVENIR POUR LE VIDEO CD ?

L'avenir du Vidéo CD n'est pas un grand fleuve tranquille. Car ce standard, promu initialement par Sony et Philips, est loin d'avoir cassé la baraque. Il se tient plutôt bien au Japon — principalement pour tout ce qui a trait au karaoké — et commence à se répandre tout doucement en Europe grâce aux efforts de Philips, mais on est loin d'assister à un raz de marée. Un format Vidéo CD 2 vient d'ailleurs d'être adopté par les grands de l'électronique et du cinéma. Toutefois, celui-ci ne fonctionnera que sur des lecteurs de CD-Rom spéciaux et ne se généralisera probablement pas avant plusieurs années.

Bref, s'il est acquis que le Vidéo-CD sous sa forme actuelle n'obtiendra pas le succès de la cassette vidéo, il risque bien d'occuper pendant quelques années une niche, comme son compère le Laser Disc (ou CDV). C'est en se fondant sur cette analyse que des sociétés telles que Polygram, CIC Vidéo, et très bientôt TF1 Vidéo sortent leur catalogue sur Vidéo CD.

SAMOURAI

LE NUMERO 1 EN EUROPE



MANGAS (VO, VF) K7 VIDEOS
 GOODIES AIR-SOFT GUNS
 CARDS JEUX VIDEOS
 LASERCARDS CONSOLES
 RAMICARDS PSX/SATURN/SFC
 POSTERS GUNDAM
 CDs AUDIO ART BOOKS
 CD-ROM / LCDs GARAGE-KITS

GROSSISTE

10, Avenue Jean-Jaurès
 91210 DRAVEIL

TEL : (1) 69 52 40 40 - FAX : (1) 69 52 17 68

UPC

TEL : (1) 69 52 40 38 - FAX : (1) 69 52 17 68

MAGASINS

SAMOURAI 42, 42bis, 44, rue de Maubeuge - 75009 PARIS

TEL:(1) 42 81 95 10 - TEL:(1) 42 80 29 49 - TEL:(1) 42 81 00 44

KATIKA 2, Avenue Jean-Jaurès - 91210 DRAVEIL

TEL : (1) 69 42 41 41

SHÔ-GUN 16, rue de l'Union - 27300 Bernay

TEL : (16) 32 45 92 17

MARIMATH (Savigny s/Orge) TEL : (1) 69 05 57 82

TOKYO BABYLONE (Lyon St Priest) TEL: (16) 78 98 22 14

Stop INFO

RÉSULTATS DU QUIZ PARU DANS PO N° 56

1^{er} prix : 1 jeu Castlevania Vampire's Kiss sur Super Nintendo + 1 banane Konami + 1 sac à dos Konami.
BROCARD Philippe, d'Étampes.

Du 2^e au 6^e prix : 1 jeu Castlevania The New Generation sur Megadrive + 1 banane Konami + 1 sac à dos Konami.

BATISTA Elie-Cédric, de Bourg-la-Reine ; GENTON Joël, de Saint-Victoret ; LECUYER Alexandre, de Roisey ; LOKOCKI Stéphane, de Vigny ; LOPEZ Frédéric, de Saint-Germain-des-Fossés.

Du 7^e au 10^e prix : 1 banane Konami + 1 sac à dos Konami. BASQUE Denis, de Fléré-la-Rivière ; DESHERGUE Jean-Benoît, de Lille ; HARISSARD Mathieu, de Monchy-Saint-Eloi ; SCHERRER Edouard, de Strasbourg

RÉSULTATS DU CONCOURS SEGA PARU DANS PO N° 56

1^{er} prix : un week-end pour deux au château de Bellinglise près de Compiègne (participation à une soirée « Cluedo ») + 1 jeu Light Crusader + 1 jeu La Légende de Thor + 1 jeu Soleil + 1 jeu Landstalker.
COUTANCIN Jean-Michel, de Gagny.

Du 2^e au 6^e prix : 1 jeu Light Crusader + 1 jeu La Légende de Thor + 1 jeu Soleil + 1 jeu Landstalker.
DEMUYNCK Julien, de Verrières-le-Buisson ; PHILIPPE Michel, de Malaunay ; REMY Nicolas, d'Arnage ; REYNOUD Joël, de Sceaux ; THOMAS Guillaume, de Drancy.

RÉSULTATS DU CONCOURS MBK PARU DANS PO N° 56

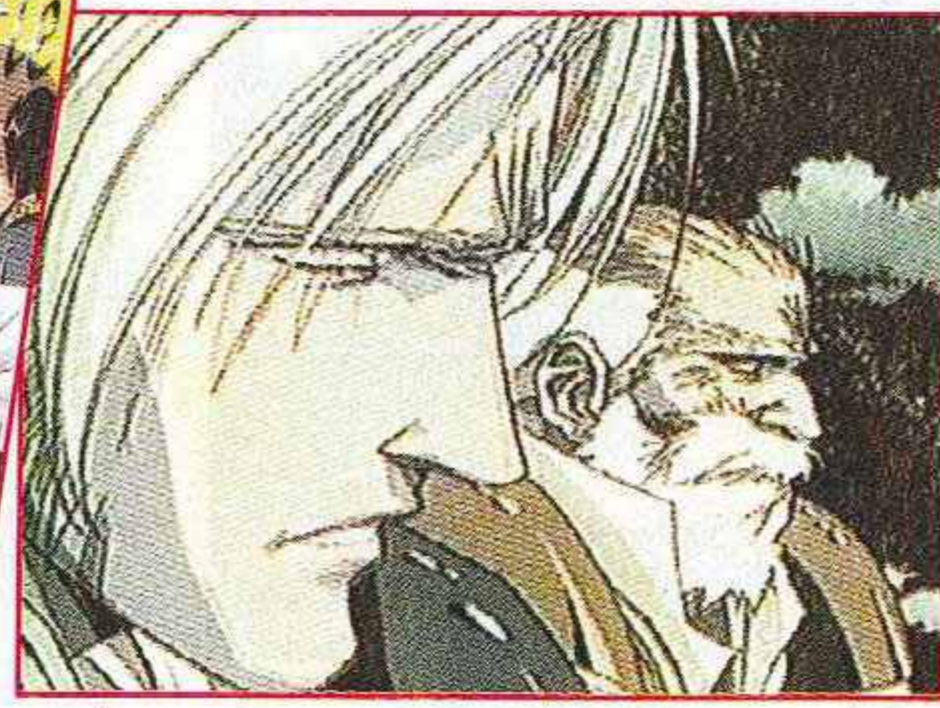
1^{er} prix : un Booster Next Generation + un tee-shirt Booster Spirit Line by MBK + un écusson Booster Circus.
CLAVEL Gilles, de Seynod.

Du 2^e au 11^e prix : un sweat-shirt Booster Spirit Line by MBK + un écusson Booster Circus.
ASSILINE Chantal, d'Hautmont ; BARTHELEMY Eliane, d'Arles ; CABRERA Antoinette, de Vaulx-en-Velin ; CHENEVOY Agnès, de Fayl-la-Forêt ; DEROUX Jacques, de Ville-neuve-sur-Lot ; LE LAY Pierre, de Rennes ; NORMAND Claude, de Nesle ; PRICHYSTAL Etienne, de Magny-en-Vexin ; RAMOS Jérémy, de Panazol ; REMY Nicolas, d'Arnage.

Les résultats complets des concours MBK et Sega sont sur le 3615 Player One.

OAV

PLASTIC LITTLE



Cette OAV est charmante, exquise, jolie comme tout et... bien doublée !

Vous vous souvenez de La légende de Lemnear, une OAV d'heroic fantasy parue il y a un an et demi chez Anime Virtual. L'équipe de cet anime (le graphiste Satoshi Urushibara

en tête) revient avec Plastic Little, une fantastique aventure spatiale comme on les aime ! Plastic Little raconte les aventures de Tita, une adorable brunette qui sillonne l'espace pour faire du tra-

fic d'animaux... Au cours d'une halte, elle fait la connaissance d'Elise, une blonde craquante, qui est menacée par une bande de brutes. Ainsi commence une aventure pleine de rebondissements, fort bien animée et qui bénéficie de dessins et de couleurs formidables. C'est rafraîchissant comme tout, adapté en français avec humour, et fort bien doublé... Que demander de plus ?

Plastic Little, Ed. Kaze Animation.

FRANCK BUTTER

QU'AS-TU DANS TON PANIER ?

Franck Butter, pivot de l'équipe de basket de Montpellier, laisse parfois tomber le ballon pour un paddle.

PLAYER ONE : Le basket s'est-il présenté comme une évidence pour toi, vu ta taille (2,10 m) ?

FRANCK BUTTER : J'ai commencé tard en fait, à 18 ans. Justement, avant, à cause de problèmes de croissance, je ne pouvais pas faire de sport. Lorsque je bossais à l'usine, on m'a prévenu qu'un certain Pierre Dao (futur entraîneur de Limoges) essayait de me contacter. Il m'a demandé de faire un entraînement, ça

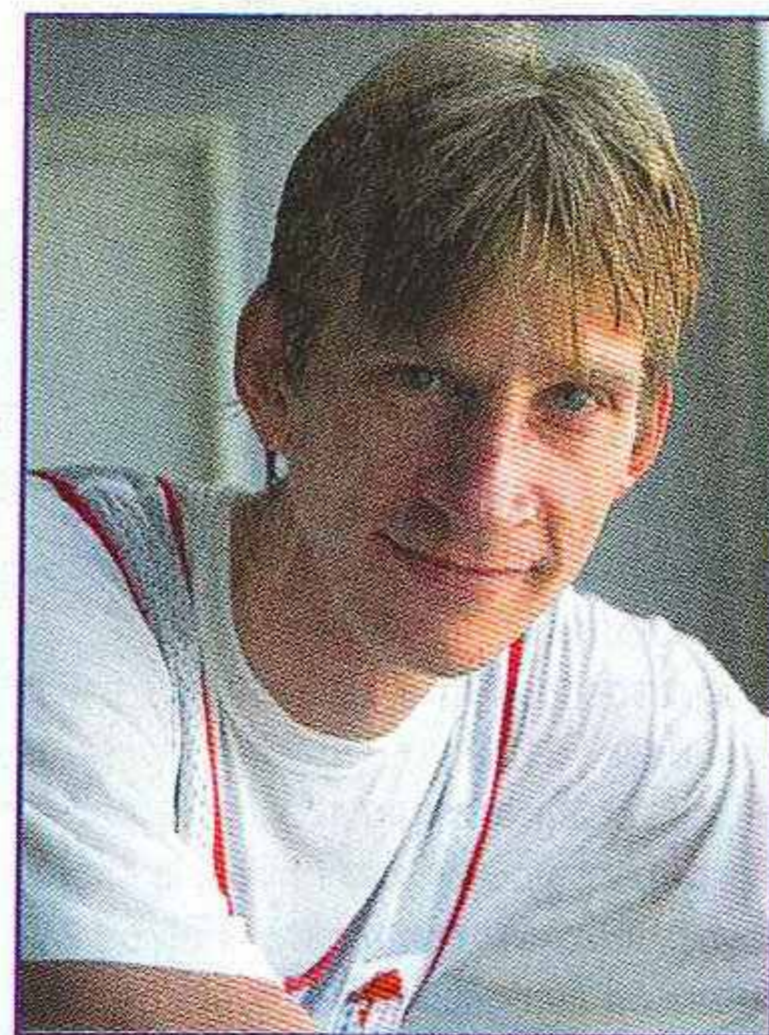
a marché mais il a fallu vraiment bosser dur.

Comment es-tu venu aux jeux vidéo ?

Il y a une dizaine d'années, j'ai découvert Pong puis Space Invader. J'ai alors voulu un Atari — tu sais, celui avec le gros joystick et les boutons sur le côté (Ndlr. : l'Atari 2600, la plus populaire des consoles au début des années 80). Il m'a fallu convaincre mes parents qui croyaient que ça abîmerait la télé. J'étais hyper heureux de l'avoir, et aujourd'hui, quand je le regarde, je me dis que j'ai pas mal vieilli. Maintenant, j'ai une Super Nintendo et une Megadrive.

À quoi joues-tu ?

En ce qui concerne les jeux de basket, j'adore NBA JAM parce que c'est du deux contre deux et qu'on peut exécuter des smashes et des dunks d'enfer. Les



autres jeux, qui se jouent à cinq contre cinq, sont plus fins et requièrent de la technique et plus de connaissance de notre sport. Sinon, je suis très jeux de rôle comme Zelda ou Illusion of Time — auquel je joue en ce moment.

Que penses-tu de l'arrivée des nouvelles consoles ?

J'ai lu pas mal de trucs dans divers magazines. Apparemment, la PlayStation semble nettement mieux que la Saturn, en tout cas, on en entend plus parler. Évidemment, c'est cher, mais c'est aussi tellement beau et tellement proche du réel qu'il faut y mettre le prix.

Quel joueur de la Dream Team préfères-tu ?

Shaquille O'Neal !

Propos recueillis par Mahalia.

FICHE SIGNALETIQUE

Nom : Butter

Prénom : Franck

Né le 14 septembre 1963.

Situation de famille : marié, deux enfants.

Poste : pivot.

Parcours : deux ans au centre de formation de Limoges, deux ans à Orthez, deux ans à Limoges (champion d'Europe) et depuis deux ans à Montpellier.



POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE SATURN, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET SES JEUX *

Unique sur Saturn !!!



CONSOLE SATURN

VERSION FRANÇAISE + PAD
avec mémoire intégrée

CADEAU

50% DE REMISE SUR L'ADAPTATEUR



JEUX

- ASTAL
- BUG
- CLOCKWORK NIGHT
- CLOCKWORK NIGHT II
- CYBER SPEEDWAY
- DAYTONA
- DEADALUS
- DIGITAL PINBALL
- FIFA 96
- FORMULA ONE
- GALE RACER
- GRAN CHASER
- HI OCTANE
- LE MANOIR DES AMES PERDUES
- MAGIC CARPET
- MYST
- NBA BASKET BALL
- NBA JAM
- NHL HOCKEY 96
- MORTAL COMBAT
- OUTLAWS OF THE LAST DYNASTY
- PANZER DRAGON
- PEBBLE BEACH GOLF LINKS
- PRIMAL RAGE
- RACING DRIVING
- SHINOBI X
- STREET FIGHTER REAL
- STREET FIGHTER THE MOVIE
- THEME PARK
- TV ANIMATION SLAM DUNK
- VIRTUA COP
- VIRTUA FIGHTER REMIX
- VICTORY GOAL
- VIRTUA HANG ON
- VIRTUA HYCLIDE
- VIRTUA VOLLEY BALL
- VIRTUA RACING
- WING ARMS
- WING COMMANDER 3
- WORMS

ACCESSOIRES

- CARTE PHOTO CD
- CARTE MPEG (CD VIDEO)
- CONTROL PAD
- CONTROL PAD TURBO
- VIRTUA STICK
- ARCADE RACER
- CARTE MEMOIRE
- ADAPTATEUR JEUX JAP/US

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

SATURN ... UNE AFFAIRE DE SPÉCIALISTES!

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. : 34 65 18 81

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 30 57 13 43

LILLE
Grand Place
Tél. : 20 13 92 92

AMIENS
Centre Com. Halles de Belfroi
Tél. : 22 91 73 33

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 39 55 19 20

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 30 75 95 42

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 50 20 86 06

PARIS - VINCENNES
28, avenue du Chateau
Tél. : 43 98 29 29

Stop INFO

TOH SHIN DEN SATURN

Vous en avez peut-être marre de ne pouvoir jouer qu'à VF sur Saturn ? Vous aimeriez bien vous éclater sur un autre jeu de baston ! Eh bien ne paniquez pas, Toh Shin Den débarque le mois prochain au Japon sur la 32 bits de Sega. Alors pour patienter, voici quelques nouveaux écrans du jeu, qui décidément s'annonce de très bonne facture.



NBA GIVE & GO KONAMI TOUCH

Après l'excellent ISS Deluxe, Konami nous offre maintenant une simulation de basket. Le résultat est un jeu qui, une fois de plus, joue la carte



du réalisme. Beaucoup plus proche de NBA Live que de NBA Jam, NBA Give & Go sur SNES ne propose pas de superdunks surréaliste, mais des actions construites et exécutées dans le respect des règles du basket. Astiquez vos Nike Air et rendez-vous le mois prochain pour le test complet !

LA RUBRIQUE D'IGGY HOT VIDEO

Comme tous les mois, Iggy squatte les actus pour faire le point sur l'actualité charnelle...

Comme moi, vous savez très bien que le manga et la japanimation ne se limitent pas à la fesse et à la violence, mais il faut bien avouer que, côté olé-olé, les niakoués n'ont rien à envier à personne ! Vous vous souvenez sûrement de Shin Angel, un OAV paru chez Tonkam. Cette K7 sympathique (éditée chez Katsumi) a une suite et ô joie ! ô jouissance ! elle s'avère mille fois plus hard que la première ! C'est tellement humide que Chris (qui choisit les photos de mes articles) a passé des heures à cher-

cher une illustration publiable ! Côté réalisation, animation et graphismes, c'est du tout bon : tout est conçu pour qu'on puisse fantasmer un max. Aaaargh ! La belle chose !

Je vous quitterai avec un grognement de joie puisque je reçois à l'instant la seconde K7 de la série Ogenki Clinic, qui sort chez Samourai, et qui suit celle éditée par Eagle Films il y a quelques mois. Je reviendrai dessus avec plaisir le mois prochain. D'ici là, je vous quitte car voilà ces rabat-joie

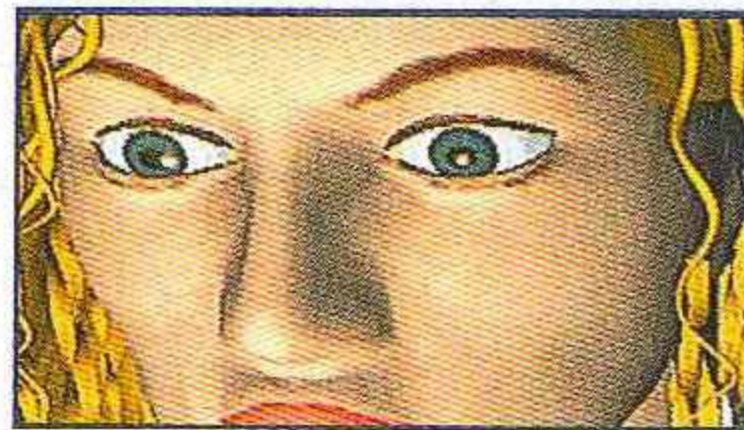
de Pedro, Ino et Elwood, qui viennent me faire une nouvelle piqûre de bro-mure... À bientôt ! »

Shin Angel 2, Ed. Katsumi.
Ogenki Clinic, Ed. Samourai



THE D PEUR SUR SATURN

Sombre et angoissant, The D vous met dans la peau d'une jeune fille — blonde et bien faite — confrontée à maints dangers et énigmes. Perdu dans une grande bâtisse où souffle par intermittence le vent glacial de la mort, vous n'avez que deux heures devant vous pour en sortir... Ressemblant par bien des points à The 7th Guest,



ce jeu d'aventure qui a bien marché sur 3DO au Japon vous promet quelques délicieux frissons. Hélas, même si l'animation en 3D précalculée apparaît fluide, les déplacements se révèlent un peu lents. Sortie prévue sur Saturn française en février.

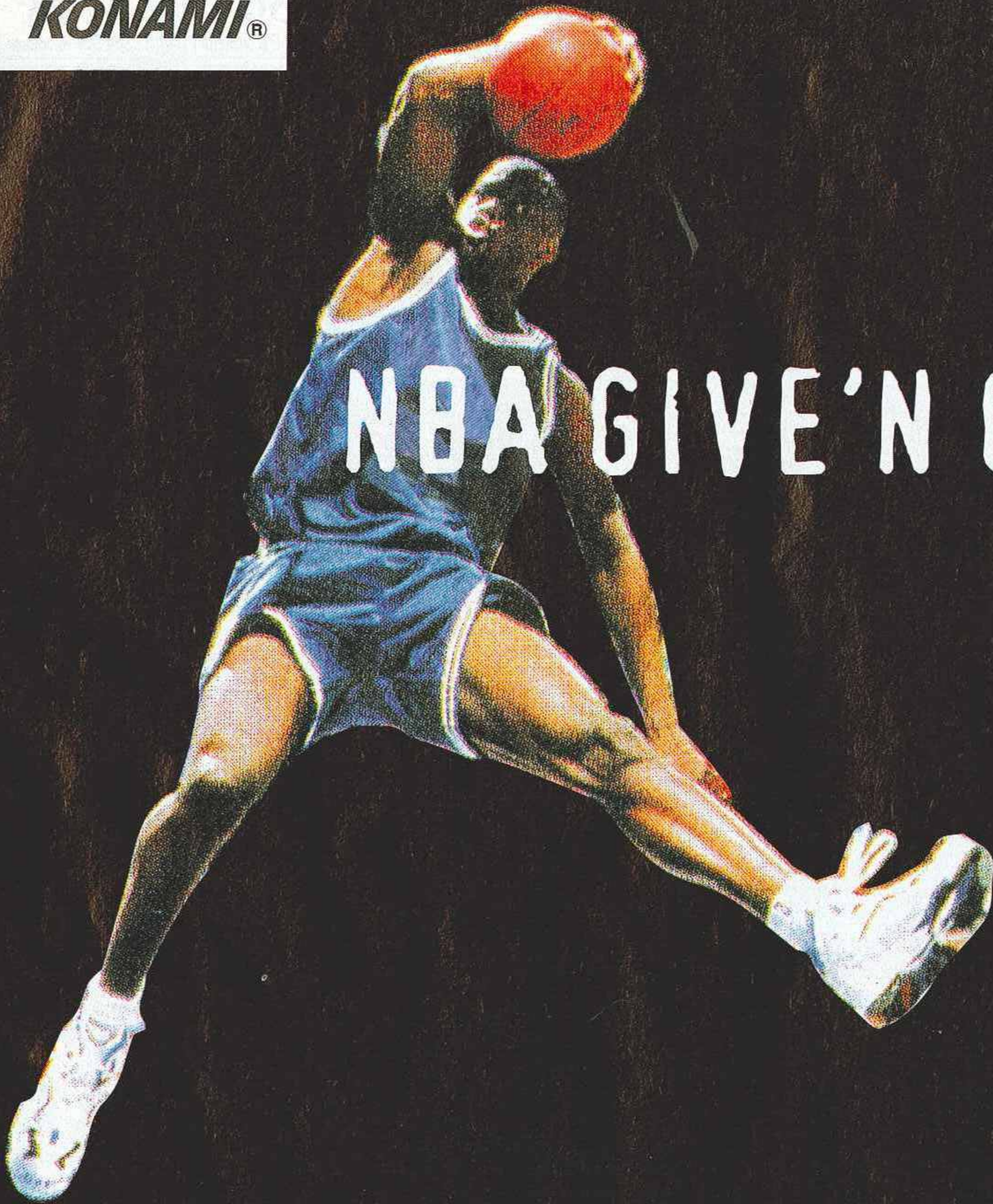
TA MÈRE, ELLE FAIT DES BULLES !

Lancée par l'animateur Arthur dans plusieurs bouquins, la mode des « Ta mère... » rencontre un tel succès auprès des jeunes que ces insultes sont maintenant déclinées à toutes les sauces. Tee-shirts, jeans, poupées parlantes et... chewing-gums ! Dans ces derniers, vous retrouvez — outre le plaisir de faire des bulles — des dizaines d'insultes à débiter à tue-tête ! Depuis le « Ta mère est tellement moche que quand elle va à la banque ils coupent la caméra ! » jusqu'à « Ta mère est tellement plate qu'on pourrait la faxer », vous allez devenir imbattable. Surtout que Player One vous offre avec ce numéro un chewing-gum « Ta mère », gratos ! Si après ça, vous osez encore dire qu'on ne tient pas un rôle culturel important dans votre éducation, on ne comprend plus rien !





KONAMI®



NBA GIVE'N GO

TOUT SIMPLEMENT...



Vue de derrière les panneaux, zooms en «mode 4» pour suivre l'action de plus près, commentaires en direct... tu es au coeur de la NBA®.

Steals, dunks, passes aveugles ou alley-oops... tu dois savoir tout faire pour battre les meilleurs.

Seul, à 2, trois ou quatre, qui sera le plus fort ?



The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved. GIVE 'N GO™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © KONAMI. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.





Cassettes vidéo SECAM
en version française intégrale

Dragon Ball Z

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	149 F	119 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	149 F	119 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	149 F	119 F
Vol. 4	La Menace de Namec	149 F	119 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	149 F	119 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	149 F	119 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	149 F	119 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	149 F	119 F
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	149 F	119 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	149 F	119 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	149 F	119 F

Dragon Ball

Vol. 1	La légende de Shenron	149 F	119 F
--------	-----------------------	-------	-------

PACK 2 vol. au choix
230 F
Soit 115 F le volume

PACK 4 vol. au choix
440 F
Soit 110 F le volume

PACK 6 vol. au choix
630 F
Soit 105 F le volume

PACK 8 vol. au choix
800 F
Soit 100 F le volume

PACK 10 vol. au choix
1000 F
Soit 100 F le volume

PACK 12 vol. au choix
1188 F
Soit 99 F le volume

Les 4 Nouvelles Cassettes

en version Française Intégrale Sortie prévue pour Fin Novembre



Le Retour de Broly	149 F	139 F
L'attaque des bioroids (Bio Broly)	149 F	139 F
Dragon Ball Le château du démon	149 F	139 F
Dragon Ball L'aventure mystique	149 F	139 F
Pack 2 Cassettes au choix	298 F	270 F
Pack 3 Cassettes au choix	447 F	390 F
Pack 4 Cassettes	596 F	500 F



Jacquettes en préparation et non définitives



TV Animation Part 1



Complete illustrations



Story Guide



Art Book GOZITA



Animé Comics GOZITA



K 7 GOZITA



Extrait TAPION



Art Book TAPION



Extrait TAPION

Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 1 Complete illustrations	150 F
Vol 2 Story Guide	180 F
Vol 3 TV animation Part 1	180 F
Vol 4 World Guide	150 F
Vol 5 TV animation Part 2	180 F
Vol 6 Movies & TV Specials	Fin 12/95
Vol 7 Dragon Ball	Fin 01/96



Art Book Gozita 129 F
K7 Vidéo PAL VO Gozita 99 F
Animé Comics Couleur Gozita 75 F

Enfin les exploits de GOZITA (la fusion de GOKU et VEGETA). Dans le dernier FILM au Royaume des morts.

«Les fans vont se l'arracher»

Le dernier Film DBZ

TAPION

dans un jump Animé Collection
Certainement l'un des plus beau de l'année 1995

119 Francs le Volume

Animé comics japonais tout en couleurs 75 Francs le volume



Manga en Noir & blanc japonais
42 Volumes disponibles à 39 Francs le volume



Figurines Super Battle Collection

Du Volume 1 au 9 75 Francs la figurine
Le volume 10 135 Francs la figurine
Du Volume 11 au 16 119 Francs la figurine



Full Action Kit N° 4 GOKU Ultra 259 F
N° 5 GOTREK
N° 6 GOZITA

Figurines entièrement articulées avec vêtements souples



AMICROPUCE

ORLEANS

19 rue Ste Catherine

Tel 38 68 15 50

TOURS

97 Avenue de Grammont

Tel 47 20 56 81



Prix Spécial
NOEL
K7 GOZITA
99 F

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50 Fax 38 54 87 14

GOODIES
Heros Collection 4 DBZ 20 F
Le sachet de 10 cartes 195 F
Les 5 Sachets 360 F
Power Level 14 DBZ 25 F
Cardass DBZ Série 23 45 F
Cardass DBZ Adventure 80 F
Les 5 Cartes 25 F
Les 10 Cartes 45 F
Les 20 Cartes 80 F

Cartes de Collection DBZ
Ramicard DBZ 10 F
Photos DBZ 10 F
Shitajiki DBZ 30 F
POGS DBZ
3 Géant Mats 20 F
3 Moyen Mats 15 F
9 Normaux 10 F
DIVERS DBZ
Sachet de 35 PP Card 27 DBZ 70 F
Changing Cards DBZ 5 F
Hard case PP card 27 DBZ 60 F

Kit PP car 27 GM DBZ 160 F
Classeur de cartes DBZ 100 F
Set de 5 diapositives DBZ 50 F
Marque page DBZ 8 F
Film Collection DBZ 5 F
Visionneuse DBZ 60 F
Figurine DBZ SD résines 30 F

Special ANNIVERSAIRE
Power Level 13 DBZ
40 Cartes différentes
dont 2 Brillantes 100 Francs



PRIX ANNIVERSAIRE TRADING COLLECTION
114 Cartes à collectionner
dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes
1 Sachet comprend 12 Cartes
dont 1 brillante ou 1 hologramme
1 Boîte comprend 15 Sachets
dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Le Sachet ~~35 F~~ 25 F
5 Sachets avec 1 hologramme ~~175 F~~ 120 F
10 Sachets avec 2 hologrammes ~~350 F~~ 230 F
15 Sachets avec 3 hologrammes ~~525 F~~ 345 F
20 Cartes différentes dont 1 brillante 48 F
40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 92 F
80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 176 F
La collection complète dont 12 Brillantes 440 F

MEGA PROMO
4 Sachets
pour
90 Francs



La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes **570 F**
Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 5,00 F la carte

Batman Forever

Super Nes 395 F
Megadrive 345 F



Gundam F91 Mobile suit XM-06 **129 F**
V-Gundam Mobile suit RX-93 **129 F**



Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Urotsukidoji Vol 1 Vol 2 Int. -18 ans 149 F/vol
Venus Wars 145 F/vol
Doomed Megalopolis Vol 2 Vol 3 99 F/vol
Gunnm 125 F/vol
Cobra Vol 1 Vol 2 149 F/vol
Saint Seiya Vol 1Eris Vol 2 Asgard Vol 3 Abel 99 F/vol
Shin Angel Vol 1 (Erotique) Int. - 18 ans 139 F/vol
Macross Le film 145 F/vol
Ken le survivant 145 F/vol
Dominion Vol 1 Vol 2 125 F/vol
Cyber city Vol 1 Vol 2 Vol 3 105 F/vol
Kojiro Vol 1 109 F/vol
Doomed Megalopolis Vol 1 89 F/vol
NOUVEAUTES
Kojiro Vol 2 109 F/vol
Doomed Megalopolis Vol 4 99 F/vol
La cité interdite (Wicked city) 125 F/vol
Cobra Vol 3 Vol 4 165 F/vol
Fatal Fury Vol 1 Vol 2 165 F/vol
Samourai Shodown 145 F/vol
Roujin Z 135 F/vol
Applesed 135 F/vol
Shin Angel Vol 2 (Erotique) Int. -18 ans 119 F/vol
Dragon Pink Vol 2 (Erotique) Int. -18 ans 139 F/vol
Saint Seiya Armageddon (Inédit) 145 F/vol
Street Fighter 145 F/vol
Black Jack 145 F/vol
Patlabor 145 F/vol
Golgo 13 145 F/vol
Sailormoon Le film Vol 1 145 F/vol
Ranma 1/2 le film Vol 1 Vol 2 145 F/vol
Max et compagnie 145 F/vol
Art of fighting 145 F/vol

Cassettes vidéo SECAM Sous titrée Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1 109 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 2 Vol 3 Vol 4 109 F
Iria vol 1 vol 2 109 F
Maps Vol 1 109 F
Mademoiselle Météo Vol 1 (Erotique) 109 F
Ushio et Tora Vol 1 Vol 2 110 F
Mamono Hunter Yohko Vol 1 Vol 2 110 F
Ah My Goddess Vol 1 110 F
Lemnear (Int -16 ans) 109 F
Borgman 2058 125 F
Slow step 125 F
Ranma 1/2 Vol. 2 109 F
Bubblegum Crisis Vol 1 109 F
NOUVEAUTES
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol 5 109 F
Plastic Little 109 F
Baoh 109 F
Iria Vol 3 109 F
Maps Vol 2 109 F
Mademoiselle Météo Vol 2 (Erotique) 109 F
Docteur Feelgood Vol 1 (Erotique) 145 F
Moldiver Vol 1 109 F
L'ange des ténèbres (Erotique) 109 F
Bubblegum Crisis Vol 2 109 F
The cockpit 109 F
DEUS 110 F
Ah my Goddess Vol 2 110 F
Mamono hunter Yoko Vol 3 110 F
You're under arrest 145 F

Mangas Français NEWS

Ranma 1/2 7 vol. 37 F le vol.
Dragon Ball 18 vol. 37 F le vol. N° 18
Sailormoon 5 vol. 37 F le vol. N° 5
Orion 2 vol. 76 F le vol.
Street Fighter II 4 vol. 46 F le vol.
Applesed 4 vol. 76 F le vol. N° 4
Akira 13 vol. 96 F le vol. N° 13
Crying freeman 2 vol. 46 F le vol. N° 2
Dominion 75 F le vol.
Black Magic 75 F le vol.
Vidéo girl AI 9 vol. 30 F le vol. N° 9
Gunnm 4 vol. 39 F le vol. N° 4
Docteur slump 3 vol. 37 F le vol.
Nomad 2 vol. 96 F le vol. N° 2
Striker 46 F le vol.
Porco Rosso 3 vol. 57 F le vol. N° 3
RG Veda 1 Vol. 45 F le vol. NEW
Art Book Porco Rosso 169 F le vol. NEW
Cyber Weapon Z N° 1 75 F le vol. NEW

Cassettes vidéo PAL

La clinique de l'amour (Erotique) Int. - 18 ans 145 F
Kamasutra (Erotique) Int. - 18 ans 145 F

Mangas Japonais NEWS

Dragon Ball Z 42 Vol 39 F/vol N° 42
Ken le Survivant 27 Vol 39 F/vol
Bastard 16 Vol 39 F/vol
3 x 3 Eyes 20 Vol 55 F/vol
City Hunter 35 Vol 39 F/vol
Sailormoon 12 Vol 39 F/vol N° 12
Yuyu Hakusho 19 Vol 39 F/vol
Rash 2 Vol 39 F/vol N° 2
Orange Road 18 Vol 39 F/vol
DNA 2 5 Vol 39 F/vol
Gunnm 9 Vol 55 F/vol N° 9
Street Fighter Gag Battle 75 F/vol NEW
Zettman 1 Vol 39 F/vol NEW

Mangas Japonais Interdit aux - de 18 ans

MP **ANGEL** **HANTER LIME** **STREET FIGHTER X** **DRAGON BALL Z X**

Sailormoon X Angel Fr Vol 2 Hanter Lime Street Fighter X Dragon Ball Z X

Angel 7 vol. 55 F le vol	Conspiracy 65 F le vol	
Angel Français 2 Vol. 45 F le vol	Asatte Dance Français 75 F le vol	
France Shoin 10 vol. 55 F le vol	Sailormoon X (Moon paradise) 8 Volumes 110 F le vol	
FRog Men 3 vol. 55 F le vol	ART BOOK EROTIQUE	
Juliette 4 vol. 55 F le vol	SIGNIFIANT 345 F	
Konai Shasei 5 vol. 65 F le vol	U-JIN Land Live 145 F	
Ogenki Clinic 9 vol. 65 F le vol	HANTER LIME 150 F	
Q & I 5 vol. 65 F le vol	DO KYU SEI 2 265 F	
Dragon Ball Z X 129 F le vol		
Street fighter 2 X 129 F le vol		
Film Graffiti 129 F le vol		
Visionary 10 vol. 65 F le vol		

遊人 U-JIN Land

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris

CATALOGUE GRATUIT
Pour toute commande Supérieure à **350 F**

MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLES
TRADING
EROTISME
CARTES Etc...

CADEAU Une Carte Dragon ball Z offerte par tranche de 50 Francs d'achat

Exemple pour une commande de 159 Francs 3 cartes offertes

P9511 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au 38 68 15 50
Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM..... Prénom

Adresse

Ville..... Code postal.....

.....

Votre N° de téléphone

Signature des parents pour les mineurs

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
Date de commande	TOTAL A PAYER

Mode de paiement Chèque bancaire Contre-remboursement + 45 F
 Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison

Carte N°...../...../..... Date expiration...../...../.....
Toutes les commandes sont livrées par colissimo entreprise dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
Contactez nous au 38.68.15.50

AMICROPUCE
97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél .47.20.46.81

VIDEO - GAMES
Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél . 54.07.86.52

Over the World

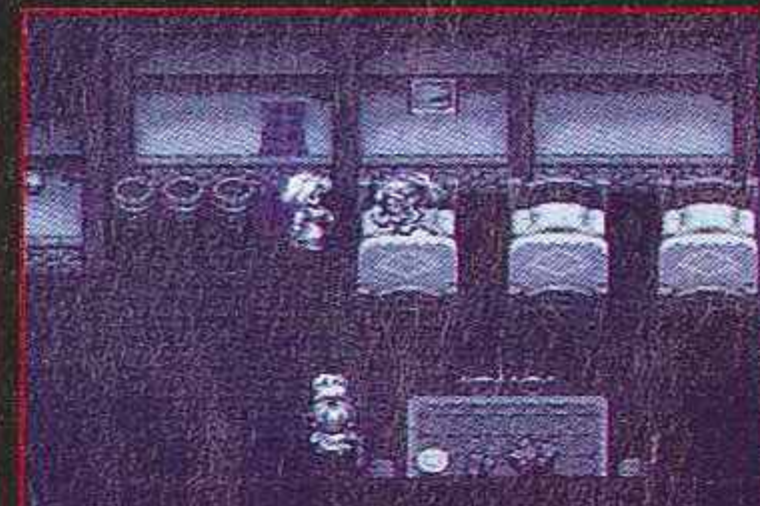
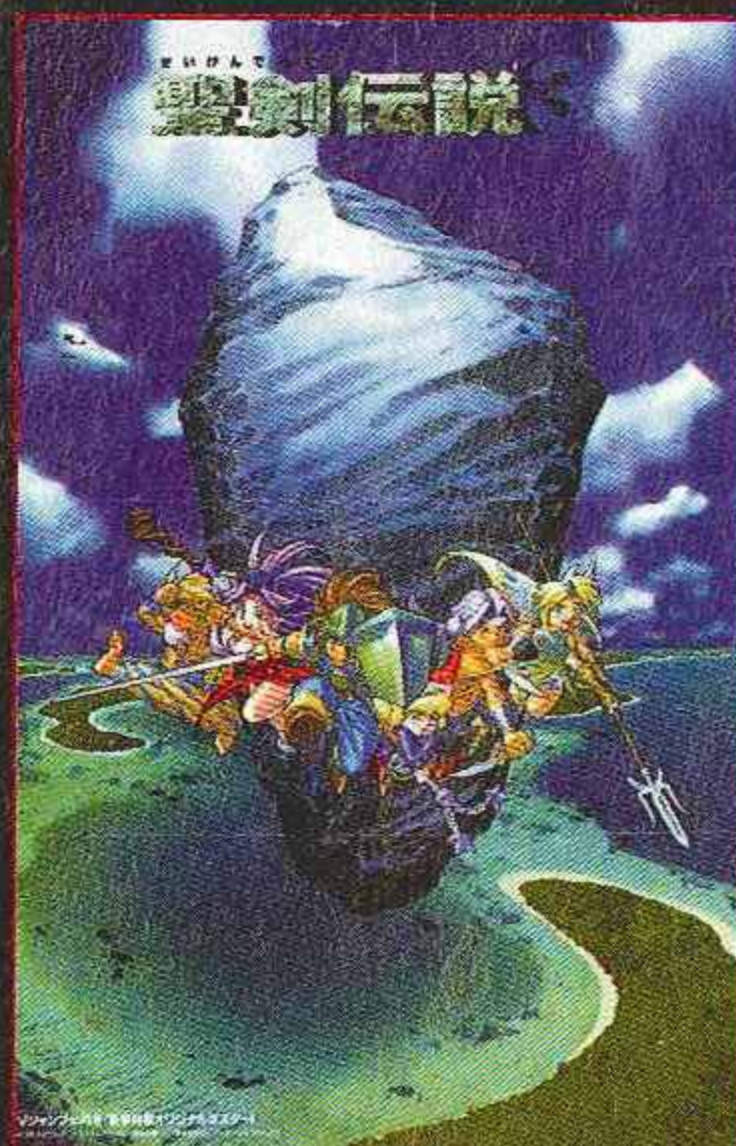
Les meilleurs jeux venus

L'éditeur roi dans le domaine du jeu de rôle a encore frappé ! Avec Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2 puisque ce jeu est la suite SD 2 connu sous le nom de Secret of Mana 1 en France), Squaresoft prouve une nouvelle fois sa maîtrise parfaite du genre. Avant de commencer à savourer l'aventure grandiose qui vous attend, vous devez choisir trois personnages parmi les six disponibles. Le premier sera celui avec lequel vous commencerez à jouer. Quant aux deux autres, ils se joindront à vous plus tard. En ce qui concerne les trois derniers, ne vous faites pas de souci. Vous ne les intégrez pas à votre

équipe mais ils font tout de même partie du scénario. Vous pourrez les croiser en ville, discutez avec eux... Ce système de « destins croisés » se révèle très intéressant, puisqu'il vous donne la possibilité de vivre l'histoire selon des points de vue différents. Bref, Squaresoft innove une nouvelle fois en la matière, et vous allez voir que la surprise ne réside pas seulement là ...

Une pure merveille

Comme vous le constatez grâce à l'encadré qui présente les personnages, chacun d'entre eux est affilié à une



Les scènes de flash-back sont illustrés par une cinématique en noir et blanc.



Une femme peut s'en sortir face à un guerrier... si elle est magicienne.

classe bien particulière (guerrier, magicien, etc.). En les faisant évoluer, en développant leurs capacités, vous pouvez choisir de leur faire suivre la voie du Bien ou, à l'opposé, celle du Mal. Ainsi, par exemple, Duran pourra devenir

Seiken Densetsu 3

Super Famicom



Je ne le répéterai jamais assez : le sommeil est une chose sacrée !



Angela, Kevin et Hawkeye (en équipe) rencontrent Duran sur leur chemin. Le château de ce dernier est attaqué.



paladin ou lord maléfique, Kevin maître d'armes ou duelliste... Selon vos choix, les personnages deviendront plus puissants (le Mal) ou seront au contraire plus versés dans l'art de la protection et de la guérison (le Bien). A vous de laisser parler vos préférences. En ce qui concerne l'aventure,

pas de grosses surprises. Vous vous baladez de ville en ville, discutez avec des tas de gens, achetez des armes, de l'équipement et vous battez avec d'énormes monstres... Un parcours somme toute classique. Question jouabilité, tous les défauts de l'épisode précédent ont été gommés. Lorsque

vous ne jouez pas à plusieurs, les persos « suiveurs » dirigés par l'ordinateur sont devenus véritablement efficaces. Ils se révèlent redoutables au combat et lorsqu'ils se coincent dans un endroit, ne vous empêchent pas de continuer votre chemin (comme c'était le cas dans Secret of Mana). Ici, ils

disparaissent simplement de votre champ de vision quelques secondes et reviennent aussitôt, prêts à vous aider de nouveau. Autre détail : les séquences jour-nuit sont importantes. Lorsque la lumière diminue, l'astre solaire vous délaisse pendant quelque temps et certaines actions ne peuvent

Boum !

Les canons, bien connus des joueurs de Secret of Mana, vous permettent de vous déplacer d'un point à un autre. Il faut aimer les sensations fortes, mais au moins vous arrivez à destination très vite.



Attention à vous !

Les boss de Seiken Densetsu sont gros. Énormes même ! Avant de les affronter, faites le plein de potions curatives. Elles vous seront d'un grand secours.



3 mois d'essai



**PLAYER ONE
LE PREMIER
MAGAZINE
DES CONSOLES
DE JEUX VIDÉO !**

En vente chez tous les marchands de journaux.

**MANGA PLAYER
LE MAGAZINE
DES FANS
DE MANGAS !**



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

Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player :

79 F

au lieu de 90 F

■ à Player One :

84 F

au lieu de 96 F

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

Over the World

Les meilleurs jeux étranger

être menées qu'à partir du moment où il fait nuit noire (ne vous inquiétez pas, à l'écran le clair de lune suffit à la visibilité). Bref, nous voici devant un jeu sublime, à la réalisation parfaite (les graphismes sont à tomber par terre), et tout vrai fan de RPG ne peut que succomber au charme d'une



Dommage que des intrus viennent la troubler votre balade à flanc de montagne !



Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2)

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SQUARESOFT

genre

RPG

Une ambiance irrésistible.

La réalisation d'ensemble, fabuleuse.

Les personnages très attachants.

Pourquoi n'apprend-on pas le japonais à l'école ?

telle merveille. Croisons les doigts pour qu'il sorte... sinon en français, du moins en américain, car avec les dialogues en VO, c'est hard !

Chris

Six héros, six destinées...

Selon les personnages choisis au début de votre aventure, l'histoire ne commence pas aux mêmes endroits. C'est plus tard, en avançant dans le jeu, que certains scénarios se recourent. La multiplicité des chemins et des rencontres possibles donne encore plus d'intérêt à ce titre.



DURAN, guerrier.



KEVIN, lutteur.



HAWKEYE, voleur.



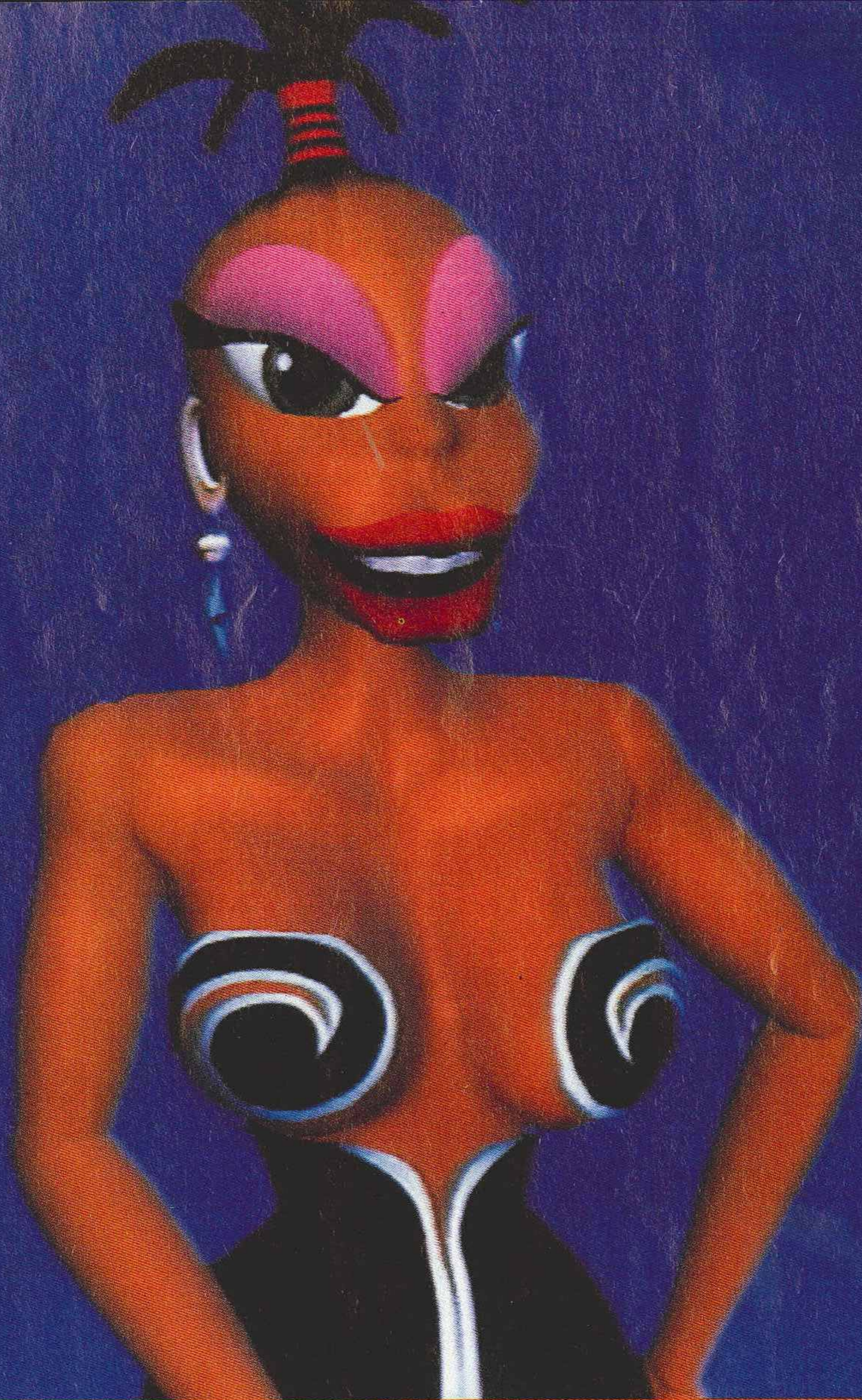
ANGELA, magicienne.



CHARLOTTE, clerc.



LYS, amazone.



**CLÉO NE SE CONTENTE PAS DE PRÉSENTER L'ACTUALITÉ CYBER,
ELLE LA RÉCHAUFFE...**

DU LUNDI AU VENDREDI À 18 H 40, EN CLAIR SUR CANAL+, LA PLUS SEXY DES ANIMATRICES VIRTUELLES PRÉSENTE "CYBERFLASH". AVEC CHARME ET PERTINENCE, CLÉO VOUS DIT TOUT SUR LES JEUX VIDÉO, LE MULTIMÉDIA, LA MICRO ET LES RÉSEAUX... AUTRE RENDEZ-VOUS POUR LES PASSIONNÉS, "CYBERCULTURE", UNE ÉMISSION MENSUELLE PRÉSENTÉE PAR CHINE LANZMANN. EN COMPLÉMENT DE VOTRE REVUE PRÉFÉRÉE, CONNECTEZ VOTRE TÉLÉVISEUR SUR L'ACTUALITÉ CYBER AVEC CLÉO.

Pendant qu'on regarde **CANAL+** au moins on n'est pas devant la télé.

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Il y a un mois, l'arrivée d'Air Combat sur PlayStation avait emballé une bonne partie de la rédac. À tel point que lorsque WingArms sur Saturn a pointé son nez, il s'est heurté à l'indifférence la plus totale. Et pourtant, quel chef-d'œuvre ! Sous ses airs de simulation de vol, WingArms cache un véritable bijou du shoot them up, où l'adresse au tir surpasse allégrement les talents de pilotage. Normal puisque WingArms est né dans les salles d'arcade, endroit peu propice à la simulation... Quel que soit l'avion que vous choisissez, les missions qui vous sont assi-

gément développées sur les consoles des générations précédentes.

Plus vrai que nature !

En fait, l'intérêt du jeu réside dans sa réalisation qui nous rappelle que, aussi désuet que soit le genre traité, nous sommes quand même sur une 32 bits. Et je vous garantis que, avec WingArms, la Saturn s'arrache les tripes. Au premier coup d'œil, on a l'impression de voir tourner un simulateur de vol sur un monstrueux PC. La mission 1 va vous confronter à une demi-douzaine d'escadrilles volant en formation. Les avions



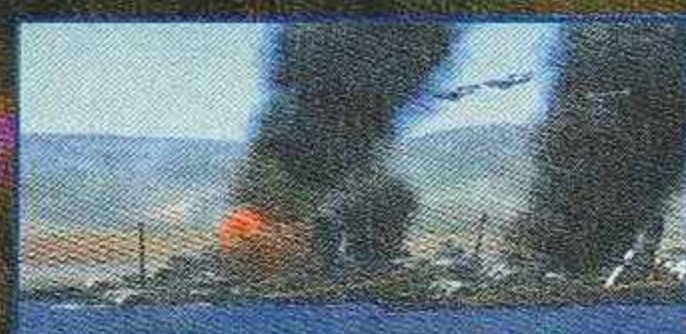
Poursuite dans le Grand Canyon. L'appareil rebondit sur les parois !



La même séquence en vue extérieure. Plutôt spectaculaire, n'est-ce pas ?

Coup d'œil sur l'intro

Il s'agit d'une séquence en images de synthèse très impressionnante. Elle montre des scènes de bombardements dignes de Pearl Harbor. Toutefois, si elle est représentative de ce qui vous attend, elle ne vous laisse pas deviner que vous aurez affaire à des anachronismes, telle qu'une forteresse blindée futuriste.



WingArms

Saturn

gnées resteront strictement identiques. Pour mener à bien votre campagne, vous disposez en tout et pour tout de trois crédits. Il s'agit d'un concept lar-

et les objectifs au sol sont réalisés en 3D, le tout animé en temps réel. Dans les missions suivantes, on découvre des objectifs au sol tout aussi bien animés,

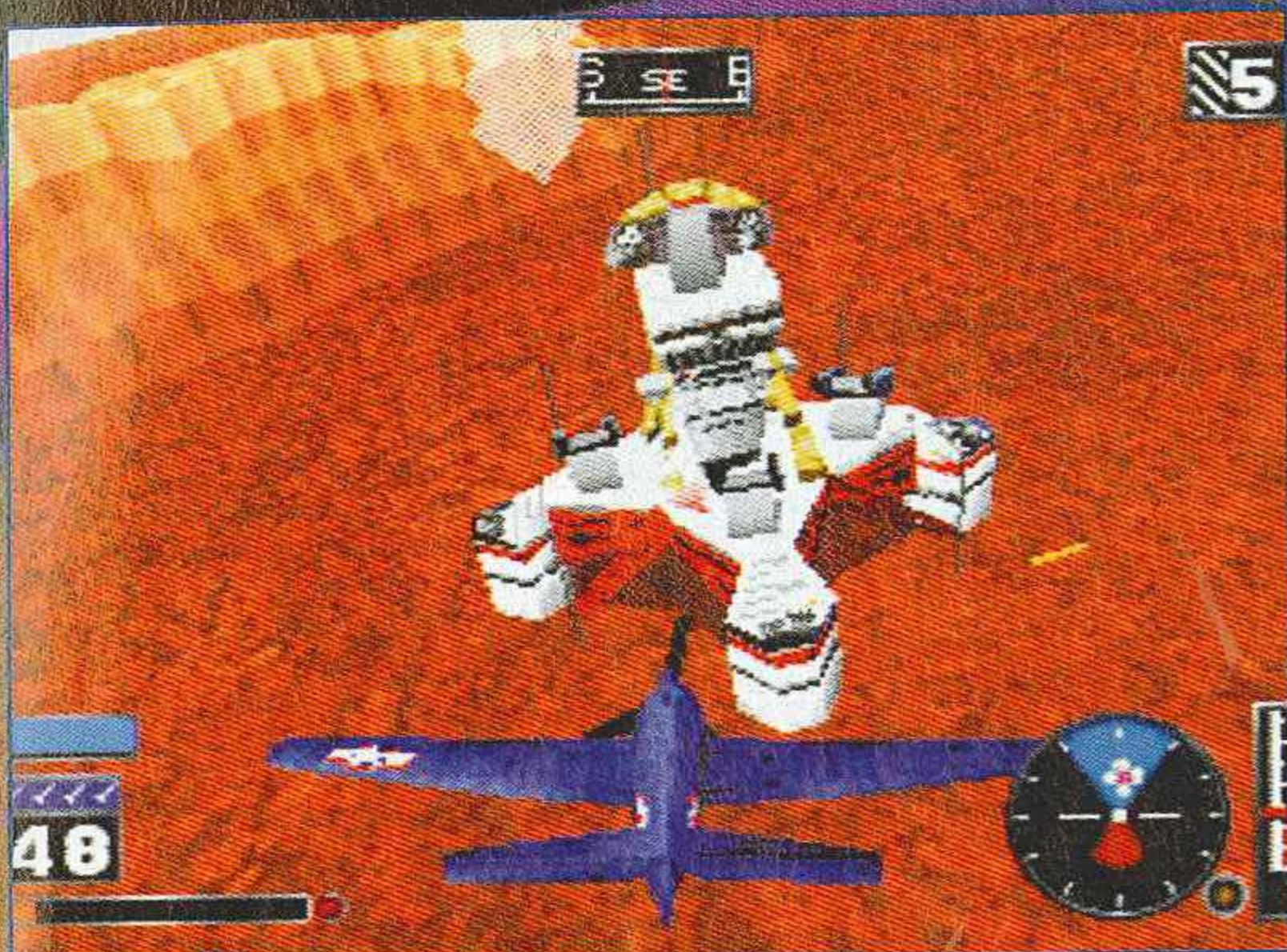
mais parfois totalement anachroniques. La progression dans les missions s'accompagne de décors de plus en plus montagneux. On découvre alors que les reliefs et le sol sont en mapping dotés de textures assez impressionnantes. Il suffit de voir les photos



Cette petite séquence cinématique illustre chaque départ en mission.



La première mission a pour but de vous faire comprendre que vous êtes un as : seul contre trente bleus.



Voici un objectif qui n'a plus grand-chose à voir avec la guerre du Pacifique.

de la poursuite dans le Grand Canyon pour s'en convaincre. Si la jouabilité est excellente, le réalisme n'est malheureusement pas au rendez-vous, esprit shoot them up oblige. En effet, à force de subir les tirs incessants de la DCA ou des avions ennemis, votre appareil sera criblé d'impacts sans aucune conséquence sur sa stabilité. L'avion est doté d'une « barre de vie » et lorsque celle-ci arrive à zéro, c'est l'inévitable crash et l'utilisation d'un continue. Les amateurs de simulation pure

regretteront que les dégâts n'endommagent pas d'éléments précis de leur avion (empennage, ailes ou moteur), le rendant ainsi plus délicat à piloter.

Sensations pures...

De même les collisions, tant avec les appareils ennemis que le décor, se traduisent par une simple perte de vitesse et de « points de vie », plutôt que par un crash...

Malgré un réalisme un peu léger,



Objectif touché... mais pas coulé ! Après avoir largué ses roquettes, il convient d'éviter la riposte nourrie de la DCA.

SCOREGAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

ST GERMAIN en LAYE

☎ 30.61.47.47 et FAX 39.73.20.22

42, rue de Paris - 78100 ST GERMAIN EN LAYE

• Mardi au samedi de 10h à 19h non stop
• RER : St Germain en Laye • à 200 m du RER

ouvert le dimanche de 10h à 13h

revendez
et achetez
vos JEUX et CONSOLES
d'occasion

30 à 80%
moins cher

QUE LES JEUX NEUFS

SUPER NINTENDO

→ CONSOLE neuve
SUPER NINTENDO
+ 1 manette **599 F**

→ CONSOLE occas
SUPER NINTENDO
+ 1 manette **399 F**

Accessoires
MANETTE D'ORIGINE 99 F
MANETTE ASCII PAD 99 F
ADAPTEUR 5 JOUEURS 129 F
ADAPTEUR SECTEUR 149 F
ADAPTEUR 60HZ 99 F
CABLE PERITEL 149 F
MANETTE INFRA ROUGE 199 F
SUPER GAME BOY OCCAS 259 F

Jeux neufs

ADDAMS FAMILY VALUE	399 F	INTERHAT SUPER STAR SOCCER	399 F	NBA LIVE 96	TEL
DBZ II (JAP)	299 F	KAWASAKI SUPER BIKES	TEL	NFL QUARTERBACK CLUB 96	TEL
DOOM ULTIMATE CARNAGE	599 F	KILLER INSTINCT	559 F	OBELIX	499 F
EARTH WORM JIM 2	TEL	MADDEN FOOTBALL 96	TEL	SAILOR MOON	149 F
FATAL FURY SPECIAL (JAP)	299 F	MARIO WORLD S/BOITE	139 F	STREET RACER	299 F
FIFA 96	TEL	MORTAL KOMBAT 3	499 F	THEME PARK	369 F
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449 F				

Jeux occasion

ALADDIN	249 F	MARIO ALL STARS	199 F	SECRET OF MANA + GUIDE	314 F
CASTLEVANIA 4	139 F	MAXIMUM CARNAGE	269 F	SPIDER MAN X MEN	139 F
DONKEY KONG	279 F	MICKEY MANIA	169 F	SUPER METROID	279 F
EQUINOX	139 F	MYSTIC QUEST	249 F	SUPER STREET FIGHTER	379 F
FEVER PITCH SOCCER	314 F	NBA LIVE 95	249 F	TECHNO NBA BASKET	199 F
JIMMY CONNORS TENNIS	199 F	PARODIUS	139 F	TERMINATOR 2	199 F
JURASSIC PARK	139 F	PRINCE OF PERSIA	139 F	WOLFENSTEIN 3D	199 F
LE ROI LION	299 F	SCHTROUMPFS	279 F	ZELDA	269 F

GAME BOY

→ GAME BOY neuve 299 F
→ GAME BOY occas 199 F
→ GAME BOY couleur neuve 335 F
• BATTERIE + ADAPTEUR SECTEUR 149 F
• HOUSSE ANTI CHOC 39 F
• LOUPE ECLAIRANTE 59 F

Jeux neufs

ALADDIN	249 F
DONKEY KONG + CD AUDIO	299 F
EARTHWORM JIM	249 F
OBELIX	249 F
PRIMAL RAGE	269 F
STREET FIGHTER 2	249 F
WATERWORLD	249 F

Jeux occasion

GOLF HOOK	99 F
MORTAL KOMBAT	139 F
OCTOBRE ROUGE	99 F
TERMINATOR 2	99 F
ZELDA	169 F

Jeux occas. à partir de 39 F

SEGA

MEGADRIVE

→ CONSOLE neuve
MEGADRIVE II
+ 1 manette **599 F**

→ CONSOLE neuve
MEGADRIVE II
+ 1 manette + 3 jeu **649 F**

→ CONSOLE occas.
MEGADRIVE II
+ 1 manette + 1 jeu **399 F**

→ CONSOLE occas.
MEGADRIVE I
+ 1 manette + 1 jeu **369 F**

Accessoires
ADAPTEUR SECTEUR MD1 99 F
ACTION REPLAY PRO II 349 F
MANETTE 6 BOUTONS 99 F

Jeux neufs

BATMAN FOR EVER	399 F	MADDEN FOOTBALL 96	399 F	PHANTASY STAR IV	449 F
COMIX ZONE	429 F	MARSUPLAMI	449 F	PRIMAL RAGE	399 F
ETERNAL CHAMPION	149 F	MORTAL KOMBAT 3	449 F	SOLEIL	449 F
FIFA 95	249 F	NBA LIVE 95	249 F	SONIC II	199 F
FIFA 96	399 F	NBA LIVE 96	399 F	SPIROU	399 F
HAUNTING	99 F	NHL HOCKEY 96	399 F	WEARPAR LORD	TEL
LIGHT CRUSADER + LIVRET	449 F	PGA TOUR GOLF 96	399 F		

Jeux occasion

ALADDIN	199 F	KID KAMELEON	79 F	SONIC 2	139 F
ALIEN 3	139 F	LANDSTALKER	275 F	TEAM USA BASKET	139 F
BATMAN RETURN	99 F	LE ROI LION	279 F	TERMINATOR 2	99 F
BULLS BLAZERS	139 F	MC DONALD GLADIATOR	79 F	THEME PARK	299 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	79 F	MOONWALKER	99 F	THUNDER FORCE IV	179 F
FIFA SOCCER	139 F	MORTAL KOMBAT	139 F	WORLD CUP ITALIA 90	59 F
FLASHBACK	199 F	SOLEIL	299 F		

GAME GEAR

→ CONSOLE neuve 599 F
→ CONSOLE occas 399 F

• LOUPE 69 F
• BATTERIE 149 F

Jeux neufs

BATMAN FOR EVER	299 F
EARTHWORM JIM	299 F
FIFA	279 F
KAWASAKI	199 F
MICKY 3	279 F
POWER RANGER 2	299 F
PRIMAL RAGE	269 F

Jeux occasion

CHUCK ROCK	99 F
PREDATOR 2	79 F
STREET OF RAGE	139 F
SUPERMAN	79 F
TERMINATOR 2	79 F
WORLD CUP 94	99 F

Jeux occas. à partir de 39 F

SATURN

→ CONSOLE neuve VF
+ Daytona
+ 1 PAD
2590 F

→ CONSOLE neuve VF
+ 1 PAD
2190 F

MANETTE SUP 149 F
ADAPTEUR JEUX JAP/US 299 F
ARCADE RACER 449 F
ACTION REPLAY PRO 369 F
CARTE VIDEO MPEG 1 190 F

Jeux neufs

ACTUA SOCCER	TEL
CLOCKWORM KNIGHT	2349 F
DAYTONA	449 F
FIFA 96	TEL
HI-OCTANE	TEL
MORTAL KOMBAT 2	369 F
MYST	399 F
RAYMAN	TEL
ROBOTICA	399 F
SHINOBI X	349 F
THEME PARK	399 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	269 F

SONY PLAYSTATION

→ CONSOLE neuve VF
+ 1 PAD
+ CD DEMO
2099 F

MANETTE SUP 199 F
CABLE DE LIAISON 169 F
SOUSIS 199 F
MEMORY CARD 169 F
FIGHTER STICK 399 F

Jeux neufs

DESTRUCTION DERBY	TEL
FIFA 96	TEL
JUMPING FLASH	349 F
KILL THE BLOOD	349 F
PGA TOUR GOLF 96	369 F
RAYMAN	399 F
RIDGE RACER	369 F
ROAD RASH	TEL
THEME PARK	399 F
VIEW POINT	369 F
WING COMMANDER 3	369 F
WIPEOUT	369 F

32 X

→ CONSOLE neuve
990 F

Jeux neufs
KNUCKLES CHAOTIX 399 F
MORTAL KOMBAT 2 349 F
NBA JAM TE 349 F
TOUGHMAN CONTEST 399 F

→ CONSOLE occas
690 F

Jeux occas.
COSMIC CARNAGE 189 F
DOOM 269 F
GOLF 36 GREAT HOLES 269 F
MOTOCROSS 279 F

JAGUAR

→ CONSOLE neuve
990 F

→ CONSOLE occas
690 F

→ LECTEUR CD ROM
+ 4 CD occas **1390 F**

Jeux neufs

CANNON FODDER	399 F
DOOM	399 F
DRAGON	349 F
FLASHBACK	399 F
RAYMAN	499 F
THEME PARK	399 F

MEGA CD

→ CONSOLE occas
+ 1 jeu **690 F**



Jeux neufs

BATMAN RETURN	99 F
DUNGEON MASTER II	199 F
EARTH WORM JIM	399 F
REBEL ASSAULT	149 F
TOMCAR ALLEY (VF)	449 F

Jeux occas.

BRUTAL	199 F
CHUCK ROCK	139 F
ECCO	169 F
GROUND ZERO	169 F
MICROCOSM	139 F

3 DO

→ CONSOLE FZ10
neuve + 1 jeu **2990 F**

→ CONSOLE
occas + 1 jeu **1350 F**



Jeux neufs

BLADE FORCE	399 F
GEX	375 F
KILLING TIME	TEL
SPACE HULK	399 F
WING COMMANDER 3	375 F

Jeux occas.
**JEUX D'OCCASION
A PARTIR
DE 99 F**

A retourner exclusivement à
ou commande sur papier libre

SCOREGAMES 42, rue de Paris
LA VIDEO-JEU PASSION 78100 St Germain en Laye

Nom
Prénom
Adresse
Code postal Ville
Tél
Préparer le 11/12/95

TITRE	CONSOLE	PRIX


Frais de port (colissimo) : console 60 frs, 1 à 3 jeux 30 frs

Chèque Mandat Date Signature

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

MISSION CLEAR

RANK  **1ST LIEUTENANT**

	STAGE	TOTAL
AIRPLANES	000	029
LAND OBJECTS	037	037
SHIPS	001	001
CLEAR TIME	015 : 54	027 : 08
RISING POINT	046	076

PRESS **A** OR **B** BUTTON

La promotion au grade de premier lieutenant vaut bien une petite acrobatie.



Touché ! Le moteur est en feu, l'appareil entame une virile mortelle.

WingArms offre des sensations saisissantes et s'adresse grâce à cela à un large public. Pour accroître ces sensations, le jeu est compatible avec le joystick analogique « manche à balais », malheureusement, indisponible en France. Cela dit, au vu des nombreux atouts que possède ce jeu, il serait dommage de passer à côté.

Wolfen



date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SEGA

genre

SHOOT THEM UP

La qualité de l'animation 3D en temps réel.

Les graphismes.

La qualité du son et des décors mappés.

Pas encore disponible officiellement en France.

L'aspect simulation très réduit.

Les objectifs navals

Le jeu alterne les duels aériens et les missions de bombardement. Si la plupart des objectifs sont des navires de guerre, des missions air/sol sont également proposées.



L'appareil est gravement endommagé. Cette attaque en piqué sera probablement la dernière.



Voici l'erreur à ne pas commettre. Il vaut mieux attaquer les objectifs navals dans l'axe.

Pour tout savoir toute l'année
sur les nouvelles consoles,
les jeux vidéo, les mangas,
l'actualité...

Je m'abonne!

et je bénéficie
des avantages
Player One

6 numéros
192^F

6 numéros
154^F
+ 770 Crédits Player

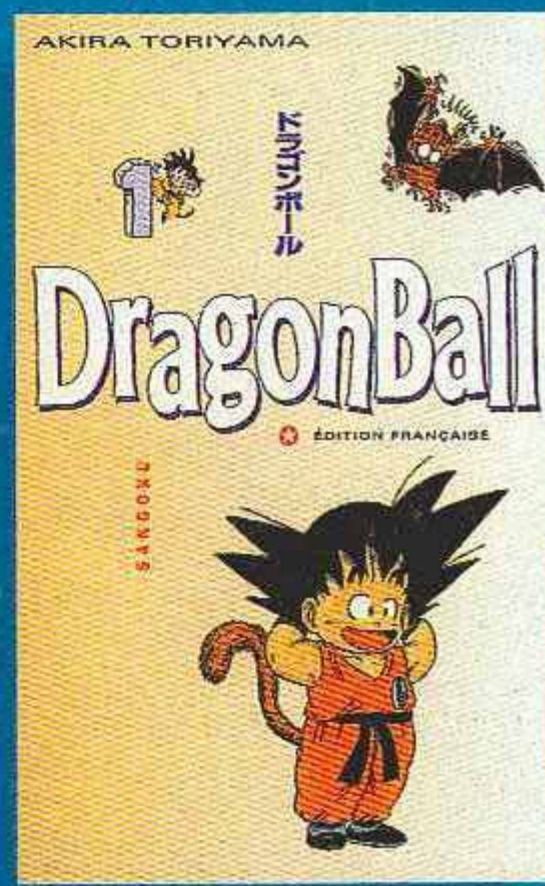
11 numéros
+ 1 cadeau
Dragon Ball au choix
320^F

11 numéros
+ 1 cadeau
Dragon Ball au choix
256^F
+ 770 Crédits Player

1 un numéro gratuit

2 deux heures de connexion
en 3614 sur le service
Minitel de Player One
(0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)

3 la garantie du tarif
pendant un an



Je choisis
mon cadeau!

Le manga
Dragon Ball
(Tome 1)

La figurine
Dragon Ball



Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à :
Player One, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RR, composez le 16.)

Oui! je m'abonne à *Player one* :

1 **6 numéros : 192 F** (ou **154 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion)

2 **11 numéros : 320 F** (ou **256 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion)

Je choisis mon cadeau : 1 figurine Dragon Ball ou Le manga Dragon Ball (Réception 4 semaines après le magazine)

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Pseudo :

(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)



Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Après des débuts plutôt mornes, les jeux de plate-forme commencent à faire leurs preuves sur Saturn (Clockwork Knight 2, Rayman, Bug...). La PlayStation, en revanche, provoque un engouement bien moindre, avec tout juste un Rayman pour satisfaire l'appétit des fans. Les développeurs de Sony Japon s'emploient à pallier cette relative carence et nous pondent en l'occurrence Hermie Hopperhead, un jeu en 2D qui s'inspire très fortement de Mario. Le nouveau venu fera-t-il le poids ? Hermie est un jeune homme pas comme les autres. Au cours d'une promenade dans les rues de Tokyo, il

aperçoit un œuf (hé oui !) en train de s'engouffrer dans une poubelle. Pas courant... Notre héros, la curiosité éveillée, y plonge aussi la tête... et tombe dedans ! Sa chute le projette dans une autre dimension... Dans un univers où règnent en maîtres des aspirateurs, des poubelles, des bouches d'égouts et autres bidules aussi peu ragoûtants... vous voilà donc pris au piège ! Pour vous en sortir, vous allez traverser des dizaines de niveaux répartis en plusieurs mondes, qui vont du désert à la banquise en passant par la forêt et l'océan. Vous devrez échapper aux sables mouvants, jouer à Tarzan en vous agrippant à des lianes



Dans la neige, notre héros Hermie doit lutter contre tous avec ses trois amis, qui ont bien grandi.

et nager dans les profondeurs de l'océan. Bref, il va falloir être fort, très fort car c'est vraiment loin d'être gagné. J'ai néanmoins une bonne nouvelle pour vous : tout au long de vos

tribulations, des œufs vous prouveront leur fidélité en exécutant vos ordres. Enjoignez-leur de vous protéger et ils obéiront ; ordonnez-leur d'attaquer et ce sera l'hécatombe ! Montrez-vous alors

Hermie Hopperhead

PlayStation



Sur cette plate-forme, au cœur de la « forêt lumineuse », Hermie doit éviter les punaises rouges.

Le dessin animé

Lorsque vous allumez votre PlayStation, une intro du feu de dieu annonce la couleur. Matez un peu ces écrans pour vous faire une idée. Ils ne sont pourtant que le pâle reflet de la réalité !





Dans l'eau, la maniabilité devient douteuse et les ennemis nagent beaucoup plus vite... que sur terre !

magnanime et faites-leur cadeau de la vie en récoltant cent étoiles pour chaque œuf. Vous découvrirez ainsi le visage de celui qui vous aide dans cette aventure : un pingouin, un coq, une tortue ou un dragon.

Hermie Hopperhead apparaît comme un jeu de plate-forme très attachant et d'une durée de vie exceptionnelle. Il propose, en sus des niveaux classiques, de nouveaux levels, regorgeant de bonus, à découvrir. Ne vous amusez cependant pas à les chercher indéfiniment, car le temps qui vous est imparti est limité. Deux points noirs entachent toutefois ce tableau. D'abord la réalisation : la musique est bien trop répétitive et les graphismes demeurent résolument en dessous des possibilités de la console. Comme avec Gunner's Heaven ou Arc The Lad, on se retrouve devant des graphismes « 16 bits améliorés ». Manifestement, les développeurs de chez Sony sont aujourd'hui ceux qui exploitent le plus mal, en matière de graphismes 2D, les capacités de la PlayStation. Cherchez l'erreur !

Hermie Hopperhead

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SONY

genre

PLATE-FORME

Une durée de vie exceptionnelle.

La jouabilité et le scénario.

Musiques et graphismes sont de moins bonne facture que ceux de Rayman.

Autre défaut : le « character's design ». Les personnages sont mignons mais manquent un peu de profondeur : on les oublie vite et on ne s'y attache pas, comme on peut le faire avec Mario, Sonic ou Rayman, par exemple. Mais rappelons que Sony n'a pas l'expérience de Nintendo ou de Sega en matière de développement. Laissons donc à ces créateurs le temps de faire leurs armes et ils nous proposeront certainement des jeux de plate-forme dignes d'un Mario, d'un Clockworknight 2 ou d'un Rayman.

Magic Sam



À la fête foraine, Hermie s'éclate comme un petit fou. Grande roue, chutes du Niagara, manège... Un enchantement !

* à partir de 100 Francs d'achat

Pour nous les frais de port c'est nul ! : 0 Franc *



1,27 F la minute

L'invasion CD PASSION est imminente !



CD ROM PC

FADE TO BLACK	399 F + OF
11 TH HOUR VF	349 F + OF
COMMAND AND CONQUER <small>Enfin dispo !</small>	349 F + OF
PHANTASMAGORIA VO/VF	349 F + OF
MAGIC CARPET 2	349 F + OF
NHL HOCKEY 96	399 F + OF
NEED FOR SPEED	399 F + OF
BURIED IN TIME	269 F + OF
MARINE FIGHTER	179 F + OF
JUDGE DREDD	319 F + OF
NBA JAM T.E	299 F + OF
SPACE QUEST 6 VF	329 F + OF
SHELLSHOCK	259 F + OF



JEUX PLAYSTATION

THEME PARK (VF)	369 F + OF
RIDGE RACER	369 F + OF
RAPID RELOAD	349 F + OF
TOSHINDEN	349 F + OF
KILEAK THE BLOOD	349 F + OF
WIPE OUT	369 F + OF
JUMPING FLASH	349 F + OF
CYBERSLED	349 F + OF
AIR COMBAT	349 F + OF
DISCWORLD	349 F + OF
NOVASTORM	349 F + OF
3D LEMMINGS	349 F + OF
MORTAL KOMBAT 3	399 F + OF
DESTRUCTION DERBY	369 F + OF
PHILOSOMA (JAPON)	499 F + OF
TEKKEN (US)	449 F + OF
EXTREME SPORTS (US)	389 F + OF
STREET FIGHTER ZERO (JAPON)	589 F + OF
DARKSTALKER (JAPON)	589 F + OF
PRIME GOAL E.X (JAPON)	589 F + OF

CONSOLE FRANCAISE + 1PAD 2099 F + OF
CONSOLE US 60 HZ + 1PAD + MULTISTANDARD 2499 F + OF
NOUS SOMMES LES MOINS CHERS !!!

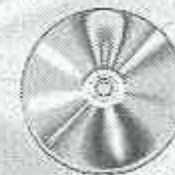
CADEAUX PLAYSTATION (Tee shirt, pins, bonnet, porte-clefs etc ...)

Un catalogue énorme ! plus de 12000 titres à consulter sur le 3615 CD PASSION

GRAND CHOIX DE JEUX D'OCCASION DE 99 F à 199 F
LOST EDEN VF ...149 F, UNDER A KILLING MOON ... 199 F, FLIGHT UNLIMITED ... 199 F etc...

LASERDISCS D'OCCASION à partir de 100 F

SATURN - POUR LES NEWS Contactez-nous !



CDV PAL

LA GUERRE DES ETOILES VF	289 F + OF
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE VF	289 F + OF
LE RETOUR DU JEDI VF	289 F + OF
L'UN LA TRILOGIE	850 F + OF
TRUE LIES	289 F + OF
FORREST GUMP	289 F + OF
LE ROI LION	289 F + OF
WOLF	249 F + OF

GRAND CHOIX AUSSI DE LD NTSC US
RACHAT DE TOUS CD TOUS FORMATS au meilleur prix CASH !



CASSETTES VIDEO:

RASTA ROCKETT	159 F + OF
LE ROI LION	159 F + OF
FORREST GUMP	159 F + OF
WOLF	159 F + OF
COLOR OF NIGHT	159 F + OF

TOUTES LES VHS VF Dragonball Z du Volume 1 à 11 139F + OF ou 449F + OF les 4 au choix

APPLESEED	la cassette 129F + OF	LEMNEAR	la cassette 119F + OF
B.G CRISIS 2	la cassette 119F + OF	DOMINION 1&2	la cassette 119F + OF
MOLDIVER	la cassette 119F + OF	MAPS 1&2	la cassette 119F + OF
PLASTIC LITTLE	la cassette 119F + OF	IRIA 1&2	la cassette 119F + OF
ROUJIN X	la cassette 119F + OF	OGENKI CLINIC	la cassette 129F + OF
TENCHI MUJO 1	la cassette 129F + OF	BORGMAN 2058	la cassette 129F + OF
THE COCKPIT	la cassette 129F + OF	SLOW STEP	la cassette 129F + OF
UNDER ARREST	la cassette 129F + OF	SAINT SEYA Vol. 1,2,3	la cassette 129F + OF
ANGEL 2	la cassette 129F + OF	UROTSUKIDOJI VOL 1, 2 & 3	la cassette 129F + OF
MISS METEO 1 & 2	la cassette 129F + OF	MACROSS	la cassette 149F + OF
CYBERCITY 1, 2 & 3	la cassette 109F + OF	COBRA Vol. 1,2	la cassette 149F + OF
LA CITE INTERDITE	la cassette 119F + OF	KEN le survivant	la cassette 149F + OF
RANMA 1/2 VOL 1 & 2	la cassette 119F + OF		

AUSSI DISPO TOUTES LES NEWS JEUX CDI (FLASHBACK ...) ET FILMS CD VIDEO (FORREST GUMP, JAMES BOND, INCORRUPTIBLES...)

A RETOURNER A 3615 CD PASSION BP 55 - 06271 VILLENEUVE - LOUBET CEDEX

TITRES	FORMAT	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL

COORDONNÉES
Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal :

REGLEMENT
 CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
 CARTE BANCAIRE _____
Expire fin _____
 CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
*frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs JK 03

TOUTS CES PRODUITS SONT EGLEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAMES 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 19 04 - FAX 93 20 97 03

Les meilleurs jeux venus

Over the World

Golden Axe est un jeu légendaire, un de ces hits éternels qu'on a l'impression de connaître depuis toujours. Cette version « duel » se démarque des précédentes versions par son genre. Ici nous n'avons plus affaire à un beat them up (scrolling horizontal : j'avance, je frappe), mais à un jeu de baston classique, en un contre un. Dix personnages sont à votre disposition. Bien entendu, nous retrouvons les personnages présents dans les anciens Golden Axe — avec en particulier le héros, la fille et le nain — et c'est avec un soupire de nostalgie certain que l'on choisit le combattant qui convient. Petit clin d'œil

supplémentaire : les nains voleurs, avec leurs sacs remplis de potions ou de nourriture, qui viennent traverser l'aire de combat, de temps à autre. Côté coups et pouvoirs spéciaux, pas de surprise. Chaque protagoniste en possède une panoplie suffisante et leur manière de combattre, très différente, promet des duels acharnés. De plus, tous les persos possèdent une super attaque qui, bien placée, retire jusqu'à 50 % d'énergie. On est très énervé de se la prendre, et très heureux de la faire subir à son adversaire ! Correctement réalisé, Golden Axe reste pourtant en deçà de ce que l'on pouvait s'attendre à voir sur Saturn. Le jeu est



Milan (la fille) contre Kain (la brute). Un combat sans merci entre les deux héros du jeu.

Coup de force

Les super attaques de chaque perso peuvent être exécutées lorsque votre jauge « Power up » est au maximum. Appuyez alors sur les boutons A, B et C en même temps. Vous aurez alors quelques secondes pour placer votre coup.



Golden Axe The Duel

Saturn



Zoma, le sorcier, dispose de toute une panoplie de sorts très handicapants. Par exemple, il peut vous transformer en crapaud (!).

contre, tous ceux qui aiment s'essayer à la baston en dilettantes devraient s'en donner ici à cœur joie. Surtout si, en inconditionnels de de Golden Axe, ils

sont prêts à fermer les yeux sur les défauts du jeu pour en apprécier pleinement l'ambiance.

Chris





Keel, avec ses poignards, découpe son adversaire en menus morceaux. Dans cette version, le sang n'a pas été censuré.

L'or du guerrier

Après l'inévitable Death Adder, vous allez faire la connaissance de... Golden Axe, un combattant aux pouvoirs redoutables. Méfiez-vous de lui, malgré sa corpulence, il est très rapide et ne fait preuve d'aucune pitié.



Golden Axe The Duel

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

SEGA

genre

COMBAT

L'ambiance
heroic fantasy.

Les graphismes soignés.

L'utilisation des person-
nages de Golden Axe.

Sympa mais sans grand
intérêt ni originalité.

Musiques assez « bof ».

Classique, le zoom

Bien connu des joueurs de Neo Geo, le système de zoom est de plus en plus fréquemment utilisé. Eloigné de votre adversaire, vous admirez le stage dans son ensemble. En revanche, près de lui, place à l'action.



Gillius n'est pas très grand, mais il a une grosse hache. Venez donc vous moquer...

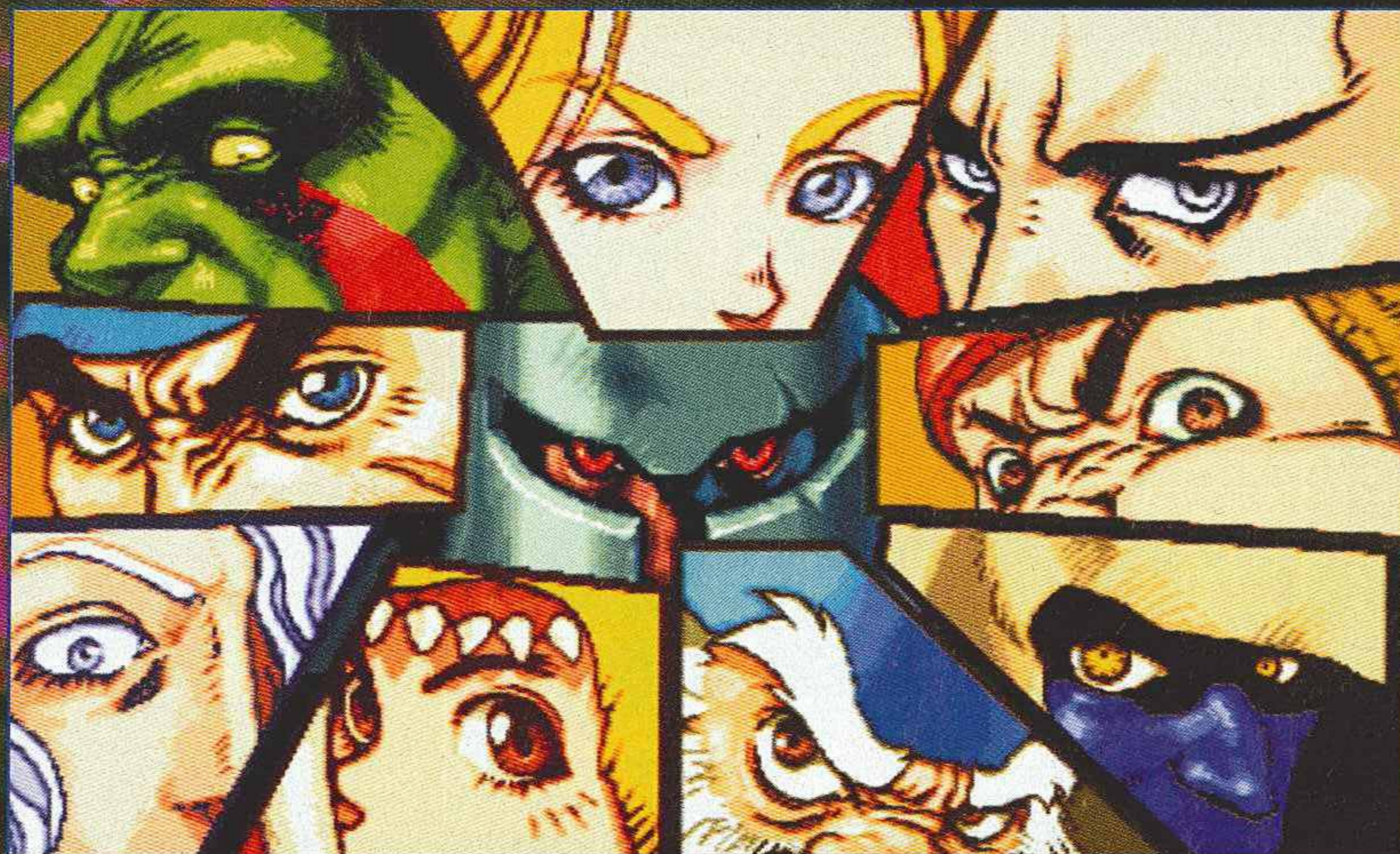
L'avis de Terry, sévère

« La mode des jeux de baston bat son plein, ok, mais Golden Axe n'apporte vraiment aucune nouveauté dans le genre. Les combats deviennent vite lassants et la réalisation - quoique les photos soient trompeuses - n'est pas à la hauteur de la Saturn (graphismes décevants et

musiques très bof). On sent ici une certaine tendance à tomber dans la facilité et Sega, pour le moment, devrait continuer à se concentrer sur les jeux de baston en 3D. Un bon vieux beat them up, dans la lignée des épisodes précédents, aurait peut-être été plus réussi. »



Golden Axe The Duel est d'abord apparu en arcade sur une plaque ST V.



Over the World

Les meilleurs jeux venus

Souvenez-vous, il y a quelques mois de cela (en mai, pour être précis), nous vous avons présenté un jeu assez curieux, sorte de BD interactive retraçant les aventures de Goku jeune. Et ce DBZ « Kakuseihen » en est la suite. En toute logique, le scénario commence là où celui de l'autre jeu s'était arrêté : au tout début du 23e championnat du monde des arts martiaux. On y voit revenir Goku de son entraînement (ça y est, il a grandi !), fin prêt pour remporter le titre. Côté aventure, vous incarnez successivement Goku puis son fils, Gohan. Vos

points d'expérience vous permettent d'acquérir de nouveaux pouvoirs, et ceux-ci, bien évidemment, vous seront utiles lorsque vous aurez des combats à mener (voir encadré). La représentation des personnages dans de minuscules cases peut paraître dans un premier temps assez déroutante, mais on finit par s'y faire. Selon les situations, vous voyez l'expression de leurs visages changer, les cases se déplacer (elles s'entrechoquent pour mimer un affrontement, par exemple)... Bon, quelque part on ne peut pas s'empêcher de se dire que les programmeurs auraient pu se fouler un peu plus, mais après mûre



Illusion. Tenshinhan semble se multiplier sous le regard effaré de Goku. Mais il ne se laisse pas prendre au piège.

Dragon Ball Z Kakuseihen

Super Famicom



Tortue géniale, Bulma et les autres se baladent en bande, faisant des commentaires sur tout ce qui se passe pendant le jeu.

Avant-goût

Avant de rentrer dans le vif du sujet, une présentation sympathique vous laisse deviner ce qui vous attend.





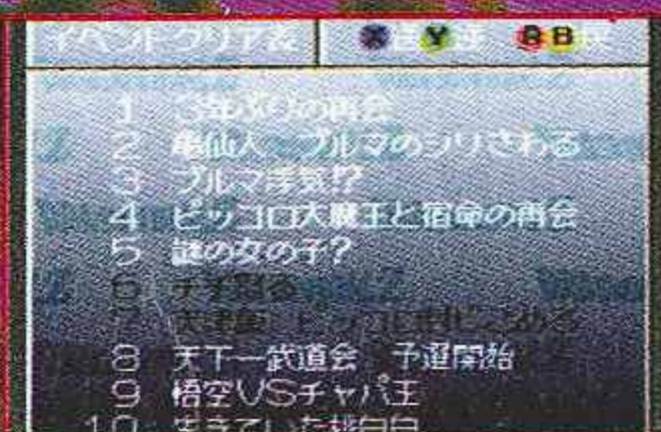
Combat Krilin-Piccolo. Le speaker fait les présentations avant que le combat ne commence.



Chichi, très affectueuse, ne lâche pas Goku d'une semelle. Quand on aime...

Faites vos choix !

À intervalles réguliers, vous allez devoir faire des choix. Selon vos réponses, vous assisterez ou non à certains événements. Ces derniers sont récapitulés dans le menu d'options. Apparaissent en noir, ceux que vous n'avez pas vus.



réflexion, le procédé est compréhensible. Comment condenser des dizaines de mangas d'une autre façon ? Digne suite de son prédécesseur, ce DBZ en conserve donc les qualités... et aussi les défauts, dont le plus évident, pour nous autres pauvres Français, tient dans le choix de la langue utilisée : le japonais. Le recours aux mangas parus en français est une solution, mais très honnêtement, je crois qu'il y a des limites à l'acharnement. C'est dommage car de l'aveu même de Reyda, nouveau membre éminent de Player qui possède — immense avantage — une maîtrise certaine du japonais, le jeu est intéressant et plus on y joue, plus on s'accroche. Mais bon, les pauvres Fran-
chouillards de base que nous sommes doivent se faire une raison.

Chris

Dragon Ball Z Kakuseihen

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

BANDAI

genre

MANGA INTERATIF

Un jeu assurément sympa.

Des dizaines de mangas dans une cartouche.

Les graphismes mignons.

Les tonnes et les tonnes de textes.

L'action très lente.

Un jeu interdit à tous ceux qui ne lisent pas couramment le japonais.



- X セーブをしたい
- Y 戦闘力をあげたい
- B 体力をあげたい

Le dragon vous propose : X, de sauvegarder. Y, d'augmenter votre force. B, d'augmenter vos points de vie.

Aire de combat

Les scènes de combat ont été améliorées dans cet épisode. Tout un système de parades ou de coups spéciaux a été mis en place. Voici la fonction des différentes touches : A pour les boules d'énergie. B pour les attaques rapides. X pour les attaques puissantes. Y pour les contres. A et X en même temps : premier coup spécial. B et Y en même temps : deuxième coup spécial.

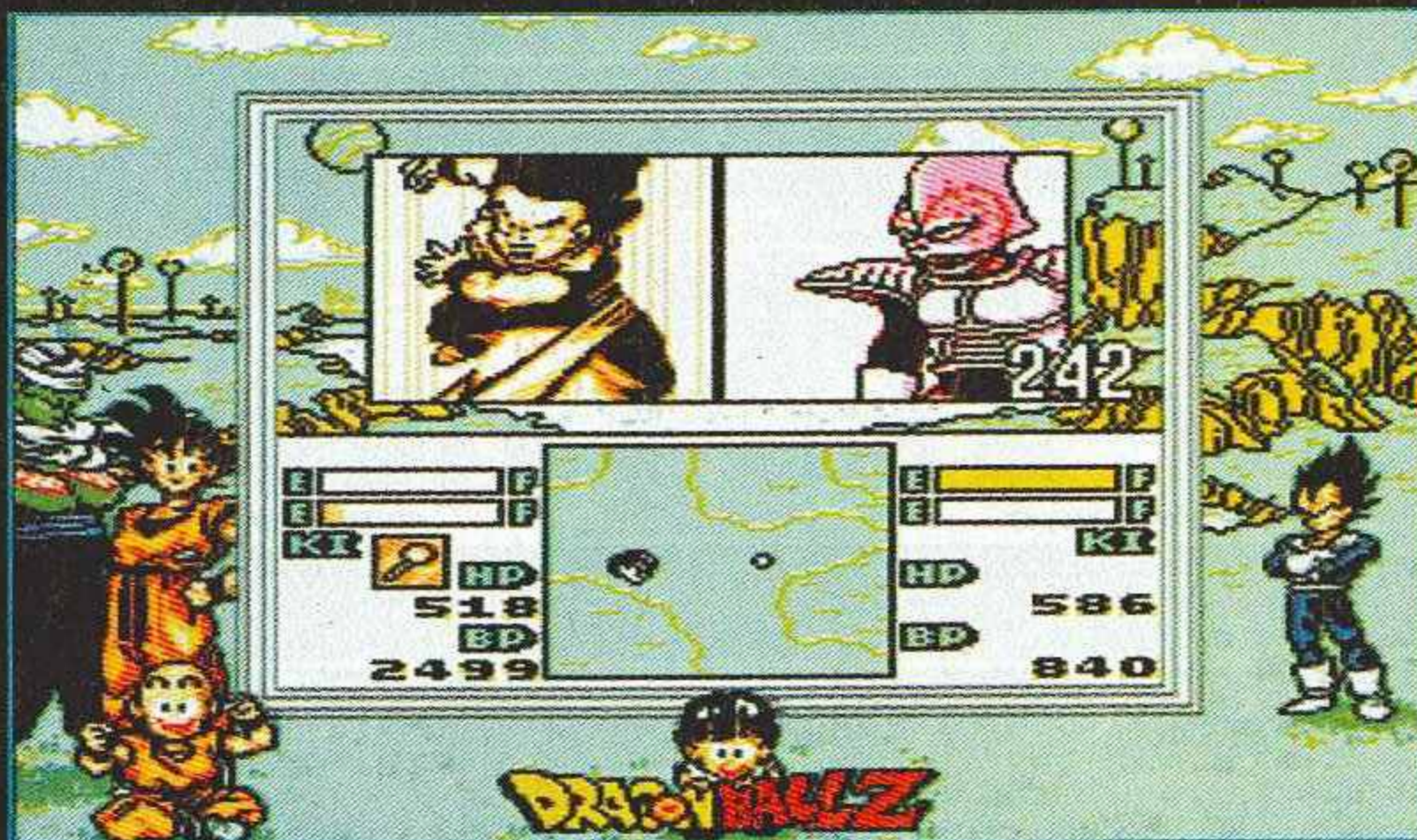


Over the World

Les meilleurs jeux venus

Ce jeu retrace les aventures mouvementées de Gohan, Kurilin et Végéta sur la planète Namek, puis l'arrivée in extremis de Piccolo et Son Goku, qui mettront fin aux ambitions de Freezer. L'aventure commence alors que le vaisseau piloté par Bulma se pose sur Namek. Dès les premières minutes de jeu, vous êtes impliqué dans des combats au système bien particulier (voir encadré « L'affrontement »). L'écran affiche deux fenêtres. Dans chacune d'elles, les protagonistes accomplissent leurs actions ou subissent les coups, ce

qui rend les duels très réalistes. Mieux, certains combats se font à deux contre un ! Les personnages évoluent vite et c'est un réel plaisir de voir de nouveaux coups et enchaînements apparaître à mesure qu'ils progressent. Vous pouvez à tout moment jeter un œil sur vos caractéristiques ou changer de personnage en pressant la touche Select (voir encadré « Statuts »). Le scénario consiste à retrouver les boules de cristal avant de tuer Freezer. Justement, pendant que Gohan et Kurilin s'occupent de la première tâche, Goku dans sa salle de gym volante s'entraîne (voir



Ne laissez pas de répit à votre adversaire : enchaînez-le avec des Kamehas.

encadré « Shugyo »). Bref, seuls quelques choix en japonais (villages et persos) seront un peu hasardeux mais les dialogues n'ont pas une grande influence sur ce jeu, vraiment très plai-

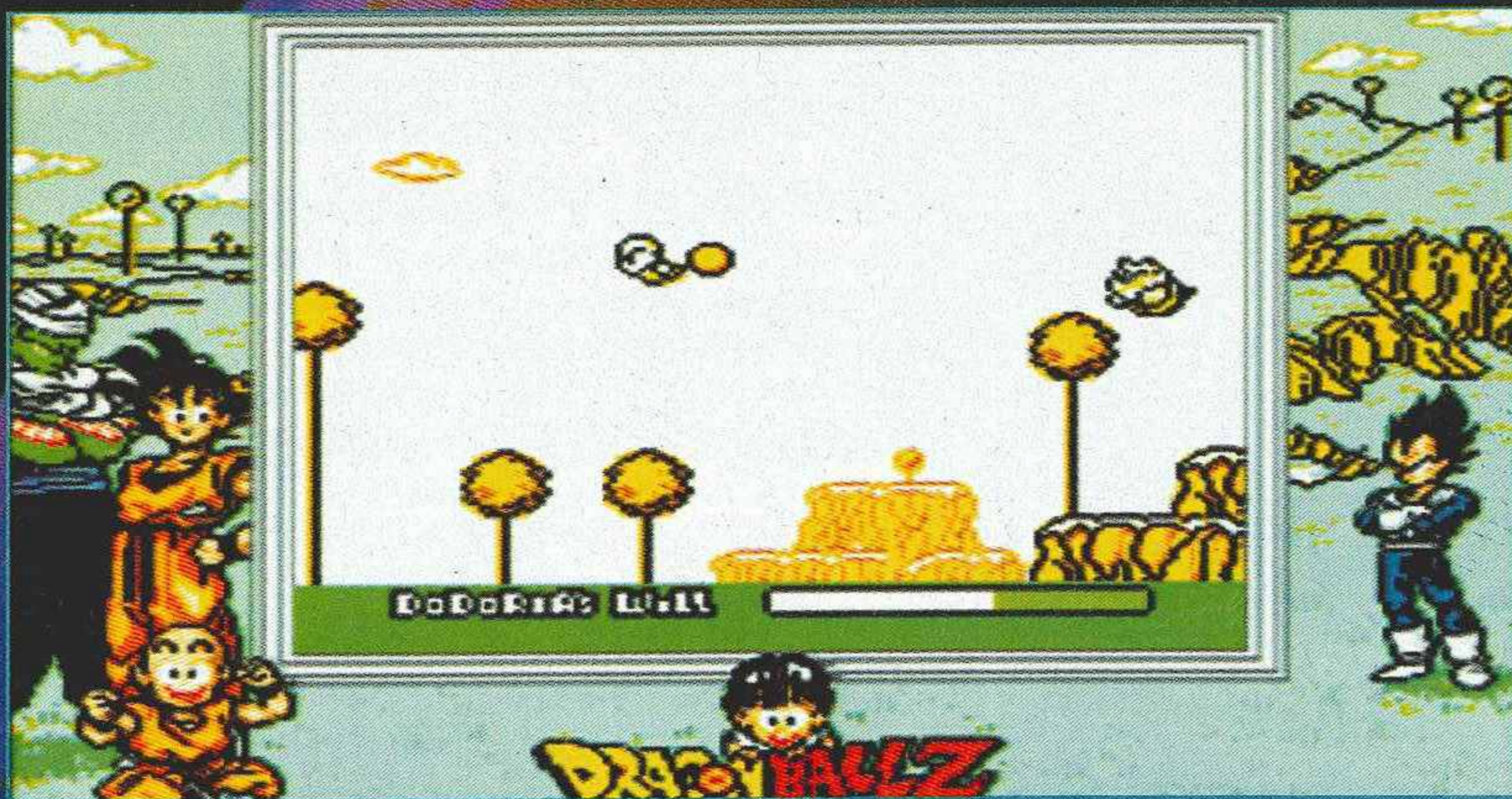
sant. Avec un SGB, vous pourrez même défier vos copains dans un mode Duel. Courez l'acheter : il vous tiendra en haleine un bon moment !

Reyda

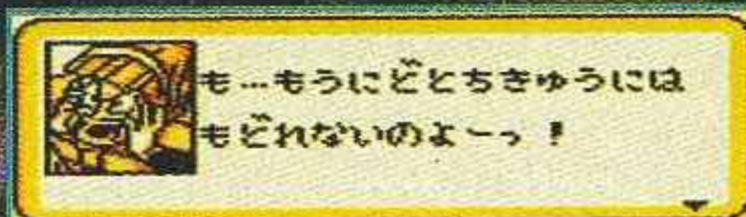
Dragon Ball Z

« Goku Gekitoh Den »

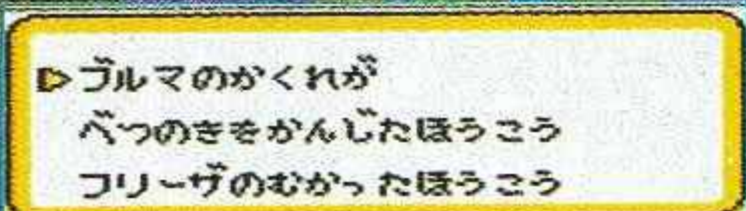
Game Boy



Voici un des mini-jeux que propose ce DBZ. Il s'agit d'échapper à Dodoria, qui vous mitraille de boules d'énergie.



Bulma pourra-t-elle jamais rentrer sur Terre ?



Où irez-vous ? Vers Bulma, le vaisseau ennemi ou Freezer ?



Piccolo se joint enfin à vous pour combattre le redoutable Freezer.

L'écran des Statuts

En haut, vos points d'expérience et le nombre de jours qui va s'écouler avant que Goku n'arrive sur Namek. Vos caractéristiques :

- LV : niveau général du personnage.
- BP : la mythique Force de Combat.
- HP : vos points de vie actuels maxi.
- KI : niveau spirituel.
- AP : attaque.
- DP : défense (+ bonus d'expérience).
- SP : vitesse en combat.
- CP : nombre de commandes réalisables en un tour de combat.

- Important !
- BE : expérience du corps à corps.
 - EE : id. attaques énergétiques.
- Haut et Bas : sélection des commandes suivantes :
- « Explications » des caractéristiques... en japonais moderne.
 - « Perso contrôlé », permet de diriger votre personnage préféré.
 - « Repas », sacrifie un repas pour restaurer les HP d'un des persos. À utiliser avec parcimonie.
 - « Options » : pas touche. (options par défaut : texte-rapide; combat-manuel ; actif.)
 - « Goku » permet de modifier l'entraînement du héros dès qu'il a quitté la Terre.



L'affrontement

Dès qu'un soldat de Freezer vous aperçoit, il fonce sur vous. Le combat peut alors commencer.

Vous pouvez éviter de vous battre en restant au sol pour ne pas être vu, ou au contraire en filant comme une comète dans le ciel de Namek. Mais tôt ou tard, vous en viendrez aux mains ! L'écran de contrôle des combats vous laisse quelques secondes pour choisir les actions que vous réaliserez pendant la prochaine phase du duel : la plupart des effets peuvent être dosés en pressant plus ou moins longtemps le bouton A (regardez bien la jauge de KI se remplir).



- « Poing » et « pied » : servent à frapper l'ennemi au corps à corps. Approchez-vous et appuyez sur A.
- « Dash » : mettez un bon coup d'épaule à l'ennemi en pressant A et la direction de votre choix. Pratique pour se rapprocher et enchaîner ensuite des coups de poing !
- « Concentrer » : maintenez A enfoncé pour récupérer vos points de KI. Si vous contrôlez Goku, concentrez-vous au-dessus du seuil maximum pour le Kaïoh Ken.
- « Kiaï » : propulsez l'adversaire avec votre force, ou annulez ses rayons (toujours avec A).
- « Balle directe » : envoyez des Kamehameha sur l'ennemi qui vous fait directement face (oui, A).
- « Boule guidée » : lancez une attaque genre Scie de Kurilin et dirigez-la vers l'adversaire (... A).
- « Rayon » : balancez une attaque du type Garrick Ho, en ligne droite (... euh, A).
- « ? » : commande aléatoire. (Si vous ne pouvez pas vous décider.)
- « Soleil » : exécutez la Morsure du soleil pour stopper quelques instants votre ennemi (... A).



Et le bouton B dans tout ça ? B est très important aussi, car il sert à se protéger des coups adverses (tout de même). Si vous êtes en mouvement, la garde se transforme en esquive, très pratique pour contourner l'adversaire.



Dragon Ball Z

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

BANDAI

genre

MANGA INTERACTIF

Graphismes soignés.

Un mode 2 joueurs SGB.

Un mode « Tournoi » pour s'entraîner.

Des mini-jeux cool.

L'aspect « Mario » des déplacements sur Namek.

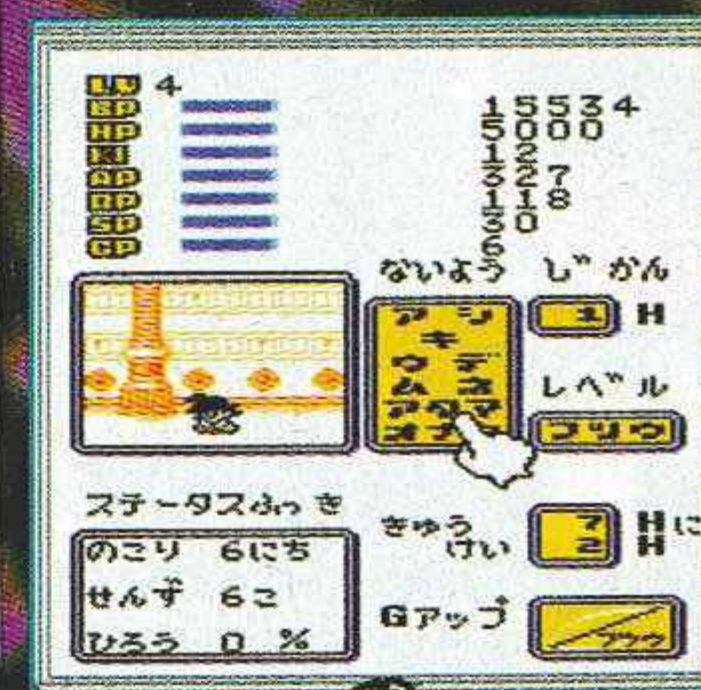
Combats difficiles au début.

Choix en japonais.

Shugyo

Traduisez « entraînement ». Choisissez les exercices de Goku (pompes, abdos, footwork, méditation, etc.) pour faire évoluer ses caractéristiques. Réglez la sévérité de l'entraînement, son temps d'exercice, ses intervalles de sommeil (s'il ne se repose pas assez, il finira par boulotter tous les haricots magiques...) ainsi que l'augmentation plus ou moins progressive de la gravité dans le vaisseau. À l'arrivée, vous aurez un Goku sur mesure : le bourrin total, le zéphyr absolu, ou le « Kameha-gatling » que mon petit frère préfère.

Appuyez de nouveau sur Select pour voir la progression de ses stats.



Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

Sous l'aspect d'un robot à vapeur (!), vous partez à la recherche de la charmante fille de votre inventeur. Vous devrez traverser sept mondes pour mener à bien la mission. Bien sûr, des boss vous attendent à la fin de chacun d'eux. Les niveaux sont divisés en plusieurs zones, reliées par des portes. Certaines d'entre elles sont obstruées par des blocs spéciaux qu'il faudra détruire à l'aide d'une arme spécifique (à trouver auparavant). Elle servira aussi à buter les ennemis qui infestent le jeu. Le canon de base, éminemment puissant, peut concentrer son énergie et lâcher

trique. Celle-ci plonge le joueur dans un monde coloré plutôt enfantin. Adorable ! Et les musiques sont de la même veine. Là, on craque ! Côté action, il faudra parfois sauter sur des blocs ou monter un



Le premier boss semble tout droit sorti d'un jeu Konami, avec ses airs de jouet inoffensif.



Les caisses contiennent des objets intéressants. Alors pas de questions et boom (!) les caisses...



Houlala, un serpent ! Nan, mais alors houlala ! Parce qu'il a pas l'air comme ça, mais faut s'en faire, lui...

Steamgear Mash

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

TAKARA

genre

TIR/PLATE-FORME

Graphismes colorés.
Atmosphère générale plutôt marrante.

Petit problème de jouabilité par endroits, lié à la visualisation en 3D isométrique.

Steamgear Mash

Saturn

des tirs fracassants. Si l'on excepte un niveau shoot'em up, Steamgear Mash déroule en 3D isomé-

escalier. Mais rien de bien méchant : on se contente la plupart du temps de tuer les ennemis. Et malgré l'angle de vue peu

pratique, on y arrive assez facilement. Seuls les adversaires virevoltants posent problème. Quant aux boss, assez durs à passer, ils apparaissent tellement chouettes qu'on ne se lasse pas de les affronter. Steamgear Mash

est en clair un bon petit jeu de tir, à la difficulté progressive. Surprenant, quand on voit l'ambiance graphique « kid klow-nienne » qui s'en dégage dès les premières secondes !

Milouse



Une intro mignonne nous met au parfum : la charmante petite fille que voici va être enlevée. C'est pas juste !



Les ennemis ont la particularité d'exploser en une magnifique gerbe de flammes multicolores.

55 Magasins

AGEN - Tél: 53 87 92 52 Nouveau !

AIX en Provence - Tél: 42 21 95 26

AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 Nouveau !

ALBI - Tél: 63 49 94 40

AMIENS - Tél: 22 92 28 85

ANGERS - Tél: 41 87 59 14

ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15

ANNECY - Tél: 50 45 75 71

ANNEMASSE +Genève - Tél: 50 87 16 75 Nouveau !

AVIGNON - Tél: 90 82 22 61

BAYONNE - Tél: 59 59 41 61

BLOIS - Tél: 54 78 97 38

BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19

BOURGES - Tél: 48 24 92 62

BREST - Tél: 98 46 59 10

BRIVE La Gaillarde - Tél: 55 17 92 30

CAEN - Tél: 31 38 88 66

CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50

CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58

CHOLET - Tél: 41 46 06 01 Nouveau !

DIJON - Tél: 80 58 95 94

DUNKERQUE - Tél: 28 66 73 73 Nouveau !

EVREUX - Tél: 32 62 54 72

FREJUS - Tél: 94 53 64 18

GRASSE - Tél: 93 36 34 45

GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25

LA REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76 Nouveau !

LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01

LA VARENNE St Hilaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17

LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55

LYON - Tél: 78 60 33 60

MARSEILLE - Serveur : 36 68 22 06 Nouveau !

METZ - Tél: 87 36 33 33

MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33

MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82

NANTES - Tél: 40 35 57 93 Nouveau !

NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30

NIMES - Tél: 66 21 81 33

NIORT - Tél: 49 77 05 13

ORLEANS - Tél: 38 77 98 30

PARIS 16 - Tél: (16-1) 45 04 13 10

PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00

QUIMPER - Tél: 98 95 12 48

RENNES - Tél: 99 78 27 18 Nouveau !

RODEZ - Tél: 65 68 94 58

ROUEN - Tél: 35 89 60 33

SETE - Tél: 67 74 81 46 Nouveau !

St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13

St ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79

St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07

STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81

TARNOS - Tél: 59 64 18 66

TOULON - Tél: 94 91 39 69

TOURS - Tél: 47 20 42 30

VALENCE - Tél: 75 56 72 90

Villes encore disponibles

LILLE, NARBONNE, NANCY, LE MANS,
LORIENT, CARCASSONNE, PAU, LE PUY,
CLERMONT.F, NEVERS, CHARTRES,
MELUN, CHERBOURG, BEZIERS, TARBES,
BESANCON, BELFORT, EPINAL, MULHOUSE,
COLMAR, BAR-LE-DUC, CHARLEVILLE-M,
PERPIGNAN, AURILLAC, NEVERS, AUXERRE,
CHARTRES, ALENCON, LAVAL, VANNES,
CHARLEROI, LIÈGE, BRUXELLES....

Nouvelles adresses

VALENCE - 29, 31 Av Félix Faure

BOURGES - 13, Pl Planchot

Ouvertures

RENNES - 17, Pl du Champ Jacquet

NANTES - 9, rue des Halles

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos intérêts sont en jeux !

L'Engagement des DOCKS

- ♦ Vous racheter **CASH** * vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- ♦ Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE**
et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs
Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- ♦ Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- ♦ Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

Notre serveur 36 68 22 06 à votre service

Un tee shirt offert pour
l'achat d'une Play Station
en novembre

Play Station

livrée avec un CD de demo et un pad
2099 Frs TTC

console Française distribuée et garantie par SONY France

SATURN

livrée avec un jeu et un pad
PROMOTION
Téléphonez à votre magasin

Jeux d'occasion Mega Drive
et Super Nintendo à partir de

59 Frs

Les nouveautés Play Station

Fifa 96 - Road Rash

Wipe out - Wing Commander 3

Mortal Combat - Theme Park

Destruction Derby - Tekken

Actua Soccer - Primal Rage

Rayman - Philosoma

Parodius - Starblade Alpha

Les nouveautés Saturn

Shinobi x - Fifa 96

Myst - Primal Rage - Theme Park

Rayman - Actua Soccer

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
5% de remise sur vos jeux neufs et occasions
Client n°1 940 746

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

Leader incontestable en France avec 60 boutiques spécialisées d'ici fin 95,

notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

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

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68... la taxation est de 2,19 F TTC/min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer

Over the World

Aussi puissantes soient-elles, les consoles 32 bits semblent désespérément inadaptées à la gestion de simulations sportives en 3D polygonale. Dans une certaine mesure, V. Tennis remet les pendules à l'heure et nous propose une simulation de tennis digne d'intérêt. La seule référence en la matière sur 32 bits étant Ground Strike, il faut avouer qu'il n'était pas difficile de faire mieux. Les joueurs proposés sont largement inspirés des grands de l'ATP. On retrouve entre autres Agassi, Sampras et Becker chez les hommes, Pierce, Sanchez ou encore Graff chez les femmes. Tout ce

beau monde est réalisé en 3D polygonale matinée de Gouraud Shading. Vous pouvez aussi créer votre propre joueur et le personnaliser en boostant certaines de ses caractéristiques. La jouabilité excellente rappelle par les sensations qu'elle procure celle de Super Tennis sur Super Nintendo. Ne passez pas à côté de ce soft car pour une fois, les textes en japonais ne sont pas un obstacle. Bref, V. Tennis, même s'il s'avère très sympa, ne nous fait pas oublier que, en matière de sport, les développeurs n'ont pas encore exploité pleinement le potentiel des consoles 32 bits.

Wolfen



Aucun doute possible : on reconnaît bien là le monument André Agassi.



Un menu permet de créer et de personnaliser son joueur sous tous les aspects.

V. Tennis

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

TONKINHOUSE

genre

TENNIS

Enfin une simulation sportive en 3D polygonale intéressante.

Le son, plutôt moyen.

V. Tennis

PlayStation



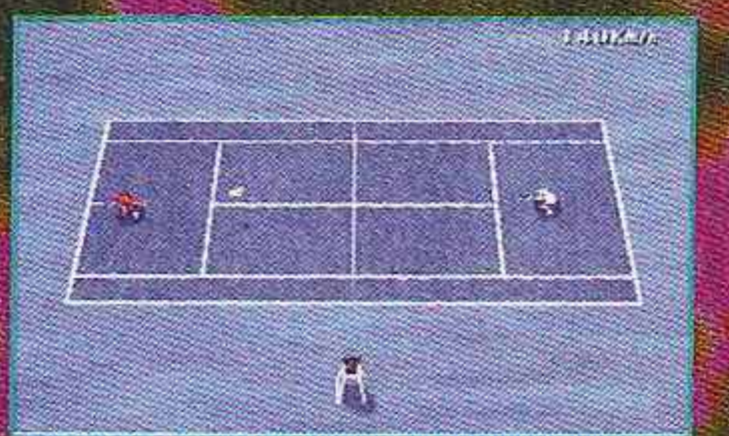
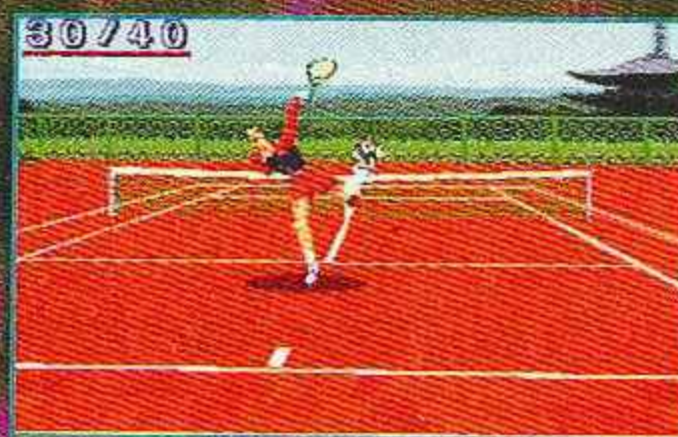
Pendant les ralentis, une vue de haut vous permet de voir de près votre joueur en action.



De toutes les vues proposées, celle-ci est de loin la plus jouable. Ne vous laissez pas manœuvrer !

Les vues

Comme d'hab, ce soft ne propose pas moins d'une dizaine d'angles de vue. Il s'agit là d'un exercice de style de la part des programmeurs, la plupart des vues s'avérant injouables.



Over the World

Vous connaissez certainement Pop'n Twin Bee, ce jeu de tir qui baigne dans une ambiance mièvre, sucrée et pastel à la limite de l'écoeurement (ouaf, je me sens patraque tout d'un coup !). Le héros est un vaisseau très personnifié qui possède de plusieurs tirs. Comme dans tous les jeux de ce genre, on peut tirer à gogo (classique) sur les méchants aliens. À l'instar de l'ancestral Xevious, on peut aussi y bombarder les ennemis qui se trouvent au sol (plusieurs types de bombes sont disponibles). Pop'n Twin Bee joue en permanence avec le fait que les ennemis opèrent sur deux plans dif-

aussi le système de cloches qui permet de modifier le tir. Un système que je trouve personnellement confus (mais je reconnais que je fais un blocage sur ces cloches !). Il faut tirer pour les faire changer de couleur. Le problème, c'est que dans ce jeu on arrose tout le temps et un peu n'importe comment — et résultat, on se retrouve fort rarement avec l'option désirée.

Un classique

Pop'n Twin Bee m'a fait la même impression que Parodius (du même éditeur) : un bon titre qui a déjà son public. La seule réserve que j'émettrai se situe au



Le gros chat se promène dans une mini-cité. Le pays des merveilles ? (PlayStation).



Tirez dans les nuages pour faire sortir les cloches de leurs nids (Saturn).

Pop'n Twin Bee

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
KONAMI

genre
TIR

Une compil regroupant les deux classiques.
Le jeu à deux.

Des ralentissements.
Inégal graphiquement.

Pop'n Twin Bee

PlayStation/Saturn

férents. Sur ce CD, deux épisodes de Pop'n Twin Bee réapparaissent. Graphiquement et techniquement, ils se ressemblent de très près. On retrouve

niveau technique. Je conçois que ce jeu ne soit pas tape-à-l'œil mais est-ce normal que l'on retombe sur les mêmes sempiternels ralentissements ? Est-il



Les deux valets de trèfle et de carreau veulent vous mettre « capot » (PlayStation).



Un méchant boss avec des parapluies ! Le premier qu'on rencontre. (Saturn).

acceptable que les graphismes frisent le ridicule dans certains niveaux ? À mon avis, Pop'n Twin Bee n'est qu'un bon jeu 16 bits pour votre toute neuve 32 bits. À vous de voir donc si vous pensez que ça vaut le coup d'investir.

Le Flou



Une poupée géante vous fait face. Attention, quand elle ouvre la bouche, ça n'est pas pour dire « maman » (PlayStation).



Twin Bee au-dessus d'une ville. Les effets de profondeur sont très bien rendus par la perspective. (Saturn).

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

Executor

machine
PLAYSTATION
éditeur
ARC SYSTEM WORKS

Aux commandes d'un redoutable robot surarmé, fleuron de la technologie militaire, vous vous mesurez à d'autres machines de guerre du même accabit au cours de combats épiques et on ne peut plus bourrins. Mâtiné pour une moitié de Doom et pour l'autre de Loaded, cet ersatz souffre cependant d'une réalisation très moyenne. Seuls les amateurs se laisseront tenter.



Prime Goal Ex

machine
PLAYSTATION
éditeur
NAMCO

Namco vient de nous pondre la simulation de football la plus jouable à ce jour sur PlayStation. Mais, globalement, on a l'impression de voir tourner le Formation Soccer de la Nec. Le jeu est certes sympa, mais, déjà, sa réalisation semble d'une autre époque. La PlayStation mérite nettement mieux.

King of the Bowling

machine
PLAYSTATION
éditeur
COCONUTS

Dans la lignée des jeux anecdotiques sur PlayStation, voici une simulation de bowling sympathique. Jusqu'à quatre joueurs peuvent y participer et, chacun à votre tour, vous envoyez la grosse bouboule au milieu des quilles. Vous réglez l'angle de tir, la puissance, et c'est parti. Bon, alors la simulation n'est pas mal fichue — c'est vrai —, on s'amuse quelques parties avec, mais, franchement, posséder une PlayStation pour jouer à ça...



Toukon Retsuden

machine
PLAYSTATION
éditeur
TOMY-NJPW

La PlayStation accueille un jeu de catch en 3D. Assez réussi et réaliste, Toukon Retsuden (assez dur à porter, comme nom !) réunit sans doute assez de qualités pour vous séduire... durant les premières parties. Malheureusement, l'engouement a tôt fait de s'estomper. En effet, la palette de mouvements s'avère relativement insuffisante et les combats perdent rapidement de leur intérêt. Un petit jeu néanmoins sympathique !



Blazing Tornado

machine
SATURN
éditeur
HUMAN

Cette simulation de catch marque un retour en arrière en ce qui concerne les techniques de programmation utilisées. À la trappe les polygones, et place aux bons vieux sprites ! Ce petit jeu de catch sans prétention bénéficie cependant d'une réalisation honorable et quelques zooms viennent même agrémenter la séquence du coup ultime porté par le joueur. Un jeu réservé aux assidus des retransmissions de la WWF sur Canal+.



Kumi

machine
SATURN
éditeur
VICTOR

Kumi vous invite dans l'univers du catch féminin et adopte un style dont les Nippons raffolent : beaucoup de dialogues et peu d'action. Les combats, très tactiques, réclament une bonne compréhension du japonais. Un jeu bizarre, à réserver aux connaisseurs.



Hamelun

machine
SUPER FAMICOM
éditeur
ENIX

Voici un excellent jeu de plateforme/réflexion, dans le style de Lost Vikings. Le héros, un violoniste nommé Hamelun, est accompagné d'une amie. La pauvre ne sait pas ce qui l'attend... Car, malgré son air de jeune premier romantique, notre bonhomme n'est pas un tendre. Et c'est sans pitié qu'il la balance contre les murs, dans le but de se frayer un chemin, ou qu'il la transforme en diverses créatures indispensables à sa progression. Un jeu au principe un peu sadique, mais fort bien réussi, que l'on aimerait voir en France.



Choh-Aniki

machine
SUPER FAMICOM
éditeur
MASAYA

Voilà un jeu de baston plutôt étrange ! Les combattants sont, pour la plupart, des Hercule dénudés à la façon des Chippendales. Même l'Adam de Michel-Ange (le peintre, pas la tortue, Bubu !) est de la partie, avec son doigt nonchalamment tendu vers l'avant. Et tout ce petit monde évolue dans de drôles de décors, très gais et hauts en couleur... comme un champ de pâquerettes au printemps. Vraiment curieux, tout ça...



MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

La Playstation de Sony

Version européenne officielle !

Console livrée avec 1 Control Pad



Caractéristiques

- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHz
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polyg. /s), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux
- Son stéréo Inser.

AIR COMBAT

15 Avions
17 missions Une simulation de vol hyper rapide qui décoiffe lors des différentes missions de bombardement et d'interception.



NEW

Une nouvelle version de ce fantastique hit ! Graphismes exceptionnels et animation démente ! Retournez 15 personnages dans des combats plus gores que jamais.

MARVEL



NEW

NEW DISCWORLD



Un long jeu d'aventure tiré de l'oeuvre de Terry Pratchett, un écrivain anglais célèbre pour son humour ! 80 lieux à visiter à la recherche de différents objets !

HIT 3D LEMMINGS



100 tableaux différents inédits sur 4 niveaux de difficulté ! La 3 D donne à ce grand classique du jeu video une dimension nouvelle !

HIT RIDGE RACER



La course de voiture sur console. Identique à l'arcade, vous avez une fabuleuse sensation de pilotage grâce aux graphismes extraordinaires et à la fluidité de l'affichage.

NEW RAYMAN



Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux : Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !

NEW 鉄拳 TEKKEN

Un jeu de combat vraiment fabuleux : 17 personnages possédant chacun des dizaines de coups.

Une super course de stock car où tout est permis ! Des moments à vivre incomparables grâce au Câble de Connection Playstation.

NEW Destruction derby



DOOM

Incontestablement la meilleure adaptation de ce hit sur console ! Une référence, tant pour les graphismes, la fluidité, la bande son, les effets de lumière ! Incontournable !

NEW



LES ACCESSOIRES PLAYSTATION



CABLE DE CONNECTION

Avec ce cable, connectez 2 Playstation pour les jeux à joueurs multiples ! Nipe out et Destruction Derby sont les 2 premiers jeux à en bénéficier.



CARTE MEMOIRE

La carte mémoire sert à lire et sauvegarder les données du jeu (les scores ou sa progression dans un jeu d'aventure). Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires. Elle se connecte au dessus du port manette et contient 15 blocs mémoires.



MANETTE ASCII

Un nouveau design, différentes options supplémentaires (tir accéléré, ou mode pause) cette manette sera la manette des jeux d'action intenses !



NEGCON (Namco)

Conçue à l'origine par Namco pour Ridge Racer et Cybersled, cette manette est en 2 parties pouvant tourner autour d'un axe central.

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

DAYTONA USA

Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables !



La Console Saturn
+ Daytona USA
+ 1 Joypad **2590 F**

Mémoire de sauvegarde des jeux intégrée !!

SATURN FRANÇAISE CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits • Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Graphismes : 320 * 244 * à 704 * 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s) • Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling

NEW

RAYMAN

Six mondes délirants et colorés pour une soixantaine de niveaux :
Un jeu de plateforme génial dans lequel vous êtes en quête du Grand Protoon !



MYST

HIT

Un jeu d'aventure aux graphismes exceptionnels ! Des énigmes difficiles à résoudre dans une île mystérieuse ...



DANZER DRAGON

HIT

Une aventure extraordinaire ! Une chevauchée fantastique sur un Dragon à l'assaut d'ennemis innombrables !



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



SHINOBI X
9 niveaux d'action pure ! Votre Ninja possède 20 mouvements, 3 sorts magiques et une multitude d'armes.



NBA TE
Plus de 100 stars du NBA, plus de personnages cachés et surtout des bonus à récupérer sur le terrain qui vous étonneront !!



VIRTUA FIGHTER
Un adaptation fidèle de l'arcade d'un jeu de combat fantastique : 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux.

Ouverture d'un nouveau magasin Micromania
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY SOUS BOIS - Tél. 48 65 35 39

Micromania Montparnasse double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!! **NEW**

LES MAGASINS MICROMANIA			
MICROMANIA BVD DES ITALIENS Passage des Princes 5, boulevard des Italiens Paris 2 ^e - Tél. 40 15 93 10	MICROMANIA MONTPARNASSE 126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07	MICROMANIA VELIZY 2 Tél. 34 65 32 91	MICROMANIA LILLE V2 Tél. 20 05 57 58
MICROMANIA EVRY 2 Tél. 60 77 74 02	MICROMANIA FORUM DES HALLES Tél. 45 08 15 78	MICROMANIA LA DEFENSE Tél. 47 73 53 23	MICROMANIA EURAILLE Tél. 20 55 72 72
MICROMANIA LES ULIS 2 Tél. 69 29 04 99	MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES Tél. 42 56 04 13	MICROMANIA NICE ETOILE Tél. 93 62 01 14	
	MICROMANIA ROSNY 2 Tél. 48 54 73 07	MICROMANIA LYON LA PART-DIEU Tél. 78 60 78 82	

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)



GRATUITE avec le 1^{er} achat !!
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PL 18	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration/.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 8H à 19H
DU LUNDI AU VENDREDI

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 décembre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: PC 3 P PC CD Rom Megadrive Super Nintendo Playstation Saturn

Concours

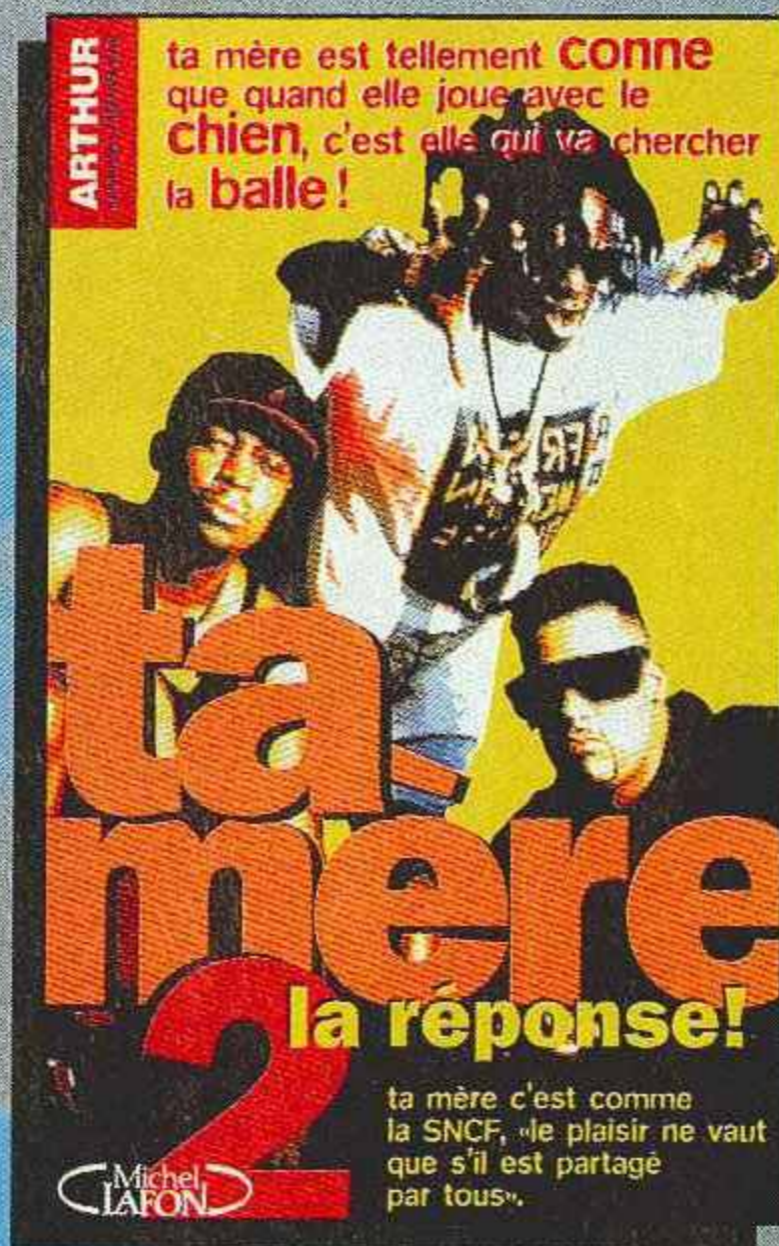
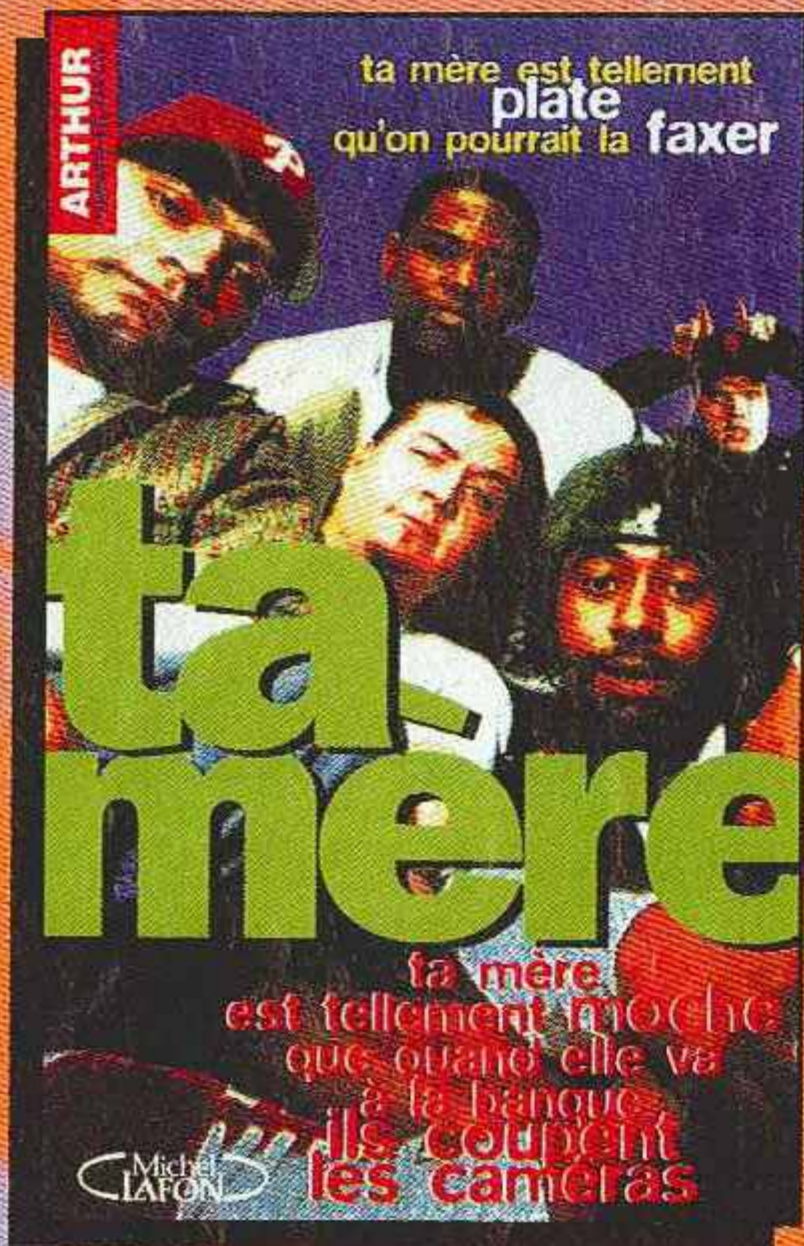
353

Player One

pour Jouer : *jeux

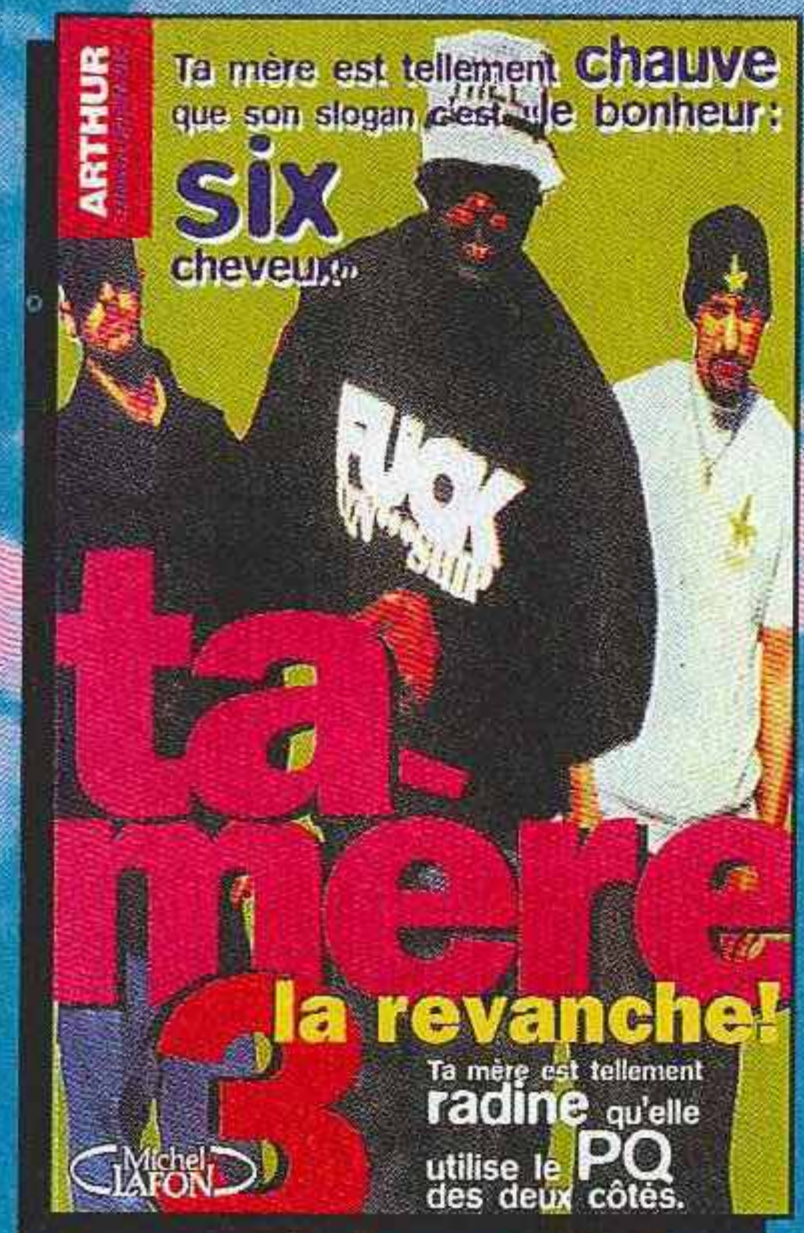


3615-124 F. 1994



Les Lots

50 livres
"ta mere"
 (Editions Michel LAFON)



10 boîtes de Bubble Gum "ta mere"

Ndlr : Ta mere elle pleure sans son Player



Un dossier réalisé par Chris (Bloody Mary) et Chon (Mort Subite), avides d'émotions fortes.



MORTAL KOMBAT 3

MK3, le nom résonne sans doute dans votre tête, accompagné de cette voix sombre et ténébreuse, typique du jeu. Après deux épisodes au succès certain, l'arrivée d'un troisième volet n'est une surprise pour personne. Une quinzaine de personnages, un système inédit de combos, des Fatalities à ne plus savoir qu'en faire... Les nouveautés sont nombreuses et les huit pages qui suivent ne sont pas de trop pour vous faire découvrir les secrets de la bête. Alors, bonne lecture, amusez-vous bien et, surtout, n'expérimentez pas sur le chat de votre voisine ce que les personnages se font ici entre eux...

MORTAL KOMBAT 3

Super Nintendo
Megadrive



Âmes sensibles,
détournez le regard.
Mortal Kombat est de
retour, et le spectacle
qu'il propose ne
saurait être supporté

Ca y est, le troisième épisode de Mortal Kombat est disponible maintenant sur Super Nintendo et Megadrive. Si le jeu reste le même dans le fond, de nombreux détails ont changé. Ainsi, la palette de personnages est radicalement différente. Exit Scorpion, Mileena et Kitana

(on raconte qu'ils seraient cachés...) et bienvenue à Sheeva, Stryker, Sektor et les autres. Au complet, les protagonistes directement sélectionnables de MK 3 sont quatorze. Pas mal. Côté options, le jeu propose plusieurs paramètres variables : niveaux de difficulté et de violence, configuration paddle...



STAGE A ETAGES

Dans certains stages, lorsque vous donnez un uppercut à votre adversaire, il traverse le plafond et vous fait découvrir un nouveau décor.



Smoke : Y, D, E, Y, D, E.



Noob : R, G, T, 3, ?, Y.



Galaga : G, ?, Y, ?, G, S.



Motaro : T, G, T, MK, ?, MK.

que par les cœurs les
mieux accrochés.
Blood level :
maximum...



Immédiatement après un enchaînement, Sub-Zero se fait contrer et se retrouve pris à son propre piège. (Megadrive)

↳ Du classique. Le jeu lui-même, en revanche, bénéficie de nouveautés non négligeables. Ainsi, un système de combos vous permet d'infliger des dégâts importants à l'adversaire. Intéressant pour les combats au corps à corps, surtout que la toute nouvelle touche Run vous permet de surprendre votre adversaire en vous précipitant sur lui. Côté coups, on retrouve le panel habituel de mouvements propres aux persos de MK : les multiples coups de poings au visage, la balayette... Bon, rien d'extraordinaire. Par contre, les pouvoirs spéciaux sont ici nombreux, et

BOSS MEUTRIER

Pour survivre au tournoi contre l'ordinateur et arriver au boss, faites entrer un deuxième joueur dès que vous voyez que vous perdez. Tuez-le, vous revenez alors dans le tournoi sans avoir perdu de continue.



Le redoutable Shang Tsung est capable de vous arroser de boules de feu à l'envi. Conservez votre garde. (Super Nintendo)



Shao Kahn : D, 3, 3, E, G, ?.

KOMBAT KODES

Avant chaque match, en mode Deux joueurs, un tableau vous permet de rentrer certains codes. Appuyez sur les boutons pour faire défiler les différentes figures. Ces codes ont été sélectionnés pour leur intérêt, mais il y en a beaucoup d'autres à découvrir.

Abréviations utilisées :

D : Dragon, E : Éclair, G : Goro, Y : Ying Yang, T : Tête de mort, S : Shao Kahn, MK : Mortal Kombat.



Les écrans de présentation des combattants ont fait l'objet d'un soin particulier. (Megadrive)

pour beaucoup très impressionnants (multiples boules de feu, projections incroyables, écrasements de l'adversaire). Très controversé, MK 3 possède autant d'adorateurs que de détracteurs. Certains lui reprochent sa jouabilité curieuse, d'autres prennent leur pied rien qu'avec les Fatalities... Bon, chacun pense ce qu'il veut, mais une chose est sûre : MK 3 bénéficie d'une ambiance véritablement hors du commun. Un jeu violent, sans concessions, à essayer absolument.

Chris,

« Bouba, Bouba, mon petit ourson... ».

Super Nintendo
Megadrive

MORTAL
KOMBAT 3

éditeur

WILLIAMS

genre

COMBAT

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

NON

continue

5

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUN
88%

en résumé

Plus encore que les premiers volets, MK 3 est un jeu hors norme. On adore ou déteste, sans demi-mesure, ce mythique jeu de baston.

GRAPHISME

Rendu étonnant sur Super Nintendo et un petit peu moins bon sur Megadrive.

94%

ANIMATION

Les persos bougent très vite. Mouvements parfois trop vifs, pas assez coulés.

89%

SON

Musiques sourdes, presque tribales, avec un meilleur rendu sur Super Nintendo.

88%

JOUABILITÉ

Les coups sortent bien. Difficulté mal réglée dans le jeu contre l'ordinateur.

84%

90%

85

80

75

70

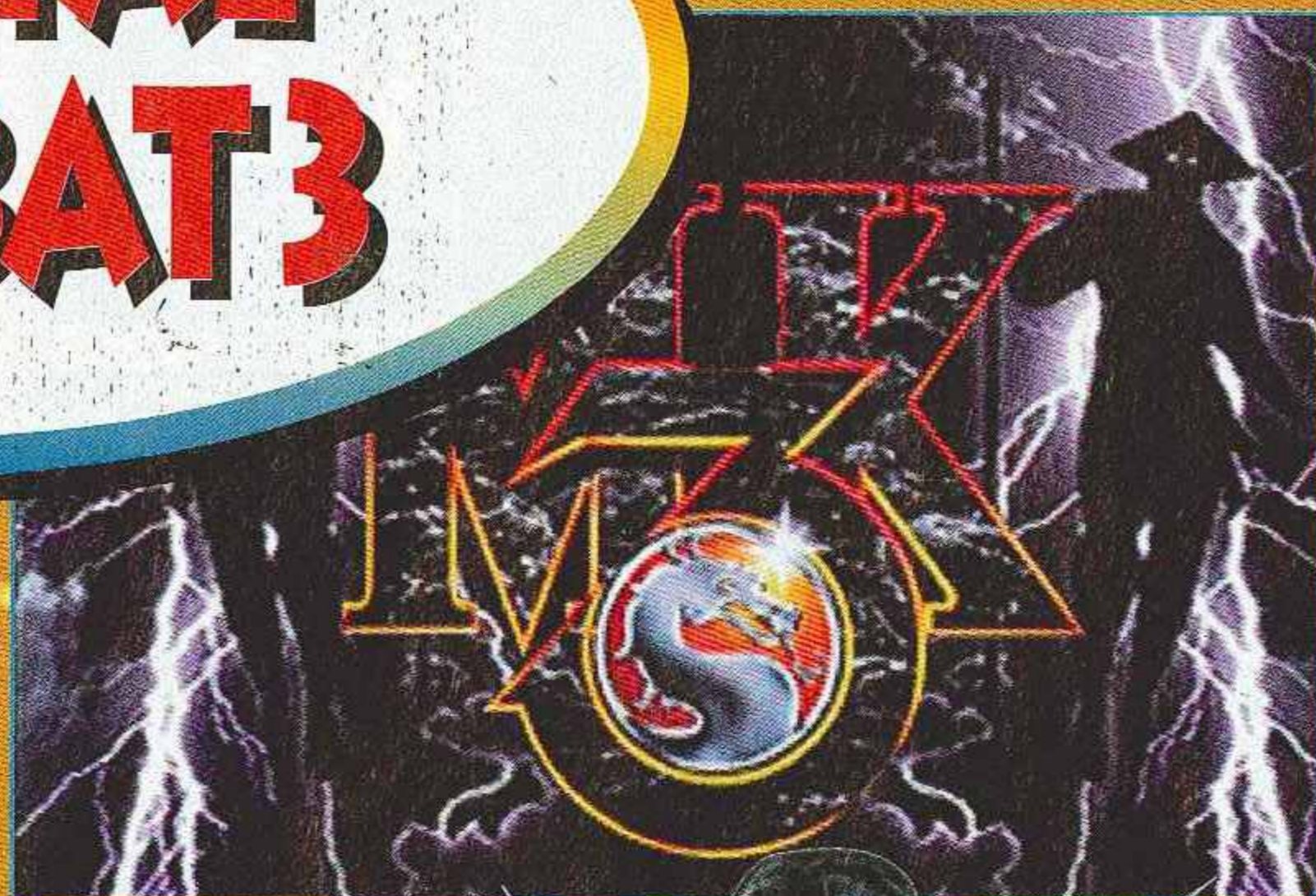
65

60

55

50

MORTAL KOMBAT 3



Sans surprise, la version PlayStation de MK3 est la plus belle, toutes consoles confondues.

Une qualité optimale pour un jeu toujours plus violent, toujours plus gore...

Dans la grande guerre que se livrent les nouvelles consoles, Sony marque un point avec Mortal Kombat 3. La version PlayStation bénéficie en effet d'une sortie exclusive six mois avant toute autre version sur consoles 32 ou 64 bits. Un détail ? Peut-être, mais d'importance pour les plus grands fans du titre. Comme on pouvait s'y attendre, cette version PlayStation se révèle



© Williams



En faisant mine d'invoquer les dieux, Sub-Zero fait tomber la glace sur son adversaire. Sonya évite le coup.

➤ plus réussie que sur 16 bits dans sa réalisation. Au niveau du game-play en revanche, les différences ne sont pas aussi flagrantes.

LE MÊME EN MIEUX

Cette version vous propose les mêmes persos et options que dans les versions 16 bits : jeu seul ou à



Ce coup de hache sanglant de Nightwolf nous prouve que la version PlayStation n'est pas censurée.

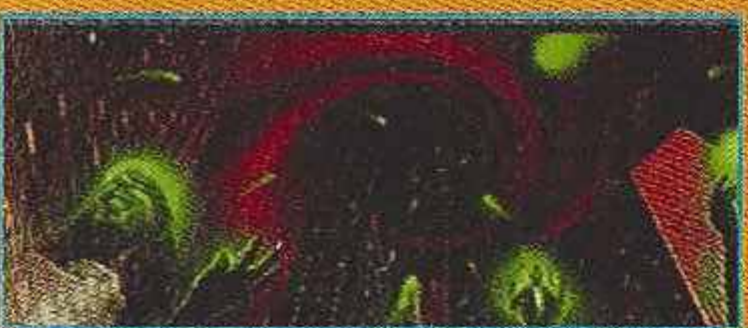
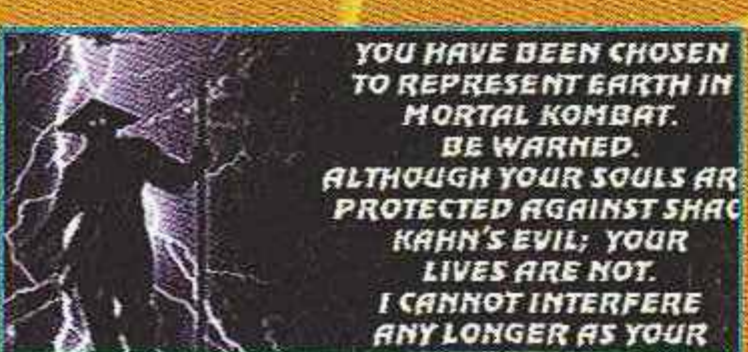
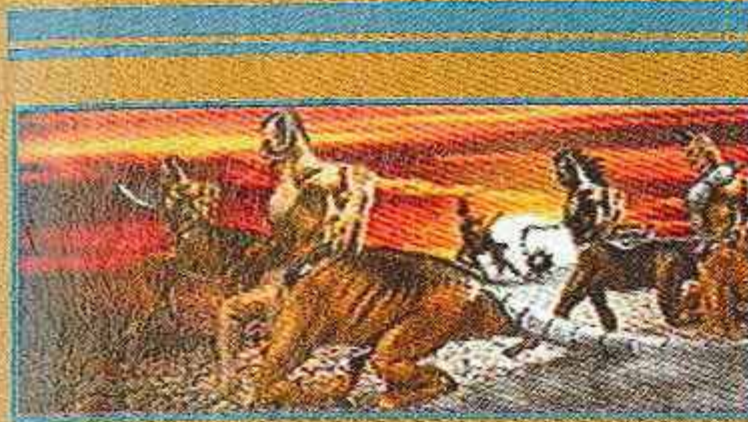
deux, possibilité de reconfigurer ses touches, tournoi plus ou moins long... On retrouve ses marques. Le rendu graphique et sonore apparaît très bon et de nombreux détails, comme les papiers qui volent au vent dans le stage de la ville, sont incontestablement très réussis. Côté pratique, la présence



Motaro, le centaure sanguinaire, ne vous laisse pas un seul instant de répit. Face à lui, vous risquez d'avoir très mal.



Arrivé à ce stade du tournoi, de vagues douleurs commencent à torturer votre estomac noué...



HISTORY

En laissant tourner le jeu, différents écrans apparaissent, qui vous en apprennent plus sur le monde de Mortal Kombat 3.



La boule d'énergie évitée, Kano fait chuter Sheeva. Attendez donc que la miss se relève...



Kabal n'hésite pas à tirer à bout portant sur Liu Kang. Le Chinois est résistant, mais tout de même...

des quatre boutons, sur le haut de la manette, facilite l'utilisation des touches Block et Run, plus délicate sur SN ou MD. Il est certain que, coincé entre Tekken et Toshinden, Mortal Kombat 3 semble d'une facture assez classique, mais le plaisir reste le même. Une présentation complète des personnages

vous est maintenant proposée, alors tournez la page et... attention aux éclaboussures!

Chris,

« au pays de Candy »



Le bicycle kick de Liu Kang est un coup surprenant et très rigolo. Il faut pouvoir le placer.

PlayStation MORTAL KOMBAT 3

éditeur
WILLIAMS

genre
COMBAT
joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
NON
continue
5

difficulté
DIFFICILE
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN
89%

en résumé

Mortal Kombat 3 PlayStation est une copie presque conforme de l'arcade. Les fans de baston gore ne pourront que l'apprécier.

GRAPHISME

Sombres et glauques, les graphismes sont fidèles à l'esprit du jeu.

95%

ANIMATION

Les persos bougent bien mais certains mouvements sont parfois un peu secs.

89%

SON

Les musiques d'ambiance sont bonnes et la voix off excellente.

90%

JOUABILITÉ

On a un peu de mal à se faire aux commandes ou à sortir certaines Fatalities.

86%



PRÉSENTATION D

Les pages qui suivent vous présentent chacun des personnages de Mortal Kombat 3, avec leurs pouvoirs spéciaux, leurs Fatalities, etc. Notez que pour pouvoir invoquer un Babality ou un Friendship, vous ne devez pas utiliser Block pendant le dernier round. Sur ce, bon entraînement !

SHANG TSUNG

Fireball : ← ← +
 Double Fireball : ← ← →
 Triple Fireball : ← ← → →
 Ground Eruption : → ← ←

TRANSFORMATIONS

Cyrax : B B B
 Jax : → → ↓
 Kabal : B
 Kano : ← → B
 Kung Lao : R R B R
 Liu Kang : → ↓ ← ↑ →

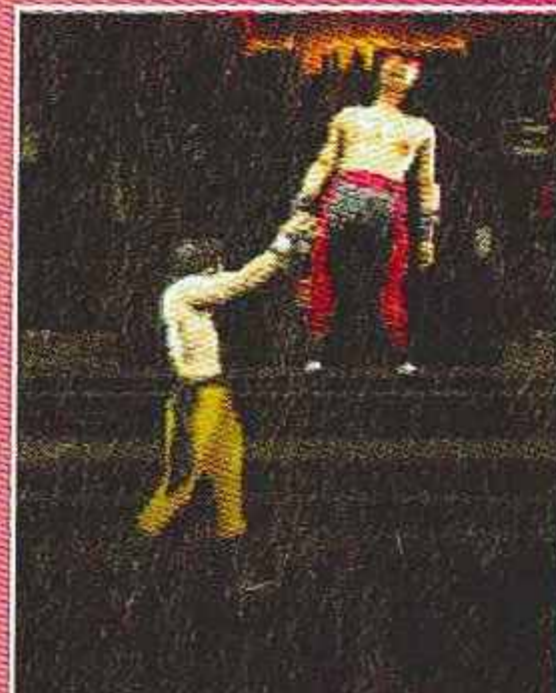


Nightwolf : Maintenir B puis ↑ ↑ ↑
 Sektor : ↓ → ← R
 Sheeva : → ↓ →
 Sindel : ← ↓ ←



Sonya : ↓ + R + + B
 Stryker : → → →
 Sub-Zero : → ↓ →
 Best Combo :
 ← + (Dégâts : 27 % - 5 hit)

Fatalité 1 : Maintenir puis ↓ → → ↓ Corps à corps.)
 Fatalité 2 : R B R B (Corps à corps.)
 Animality : R R R
 Friendship : R R ↓
 Babality : R R R
 Stage pit : ↑ ↑ ←



SINDEL

Fireball : → →
 Air Fireball : ↓ →
 Fly : ← ← →
 Scream : → → →
 Best Combo :
 ↓ + saut + air fireball. (Dégâts : 40 % - 6 hit)
 Fatalité 1 : R R B R B
 Fatalité 2 : R B B R + B
 Animality : → → ↑



Friendship : R R R R R ↑
 Babality : R R R ↑
 Stage pit : ↓ ↓ ↓



ABRÉVIATIONS UTILISÉES :

- haut
- bas
- arrière
- avant
- pied petit
- poing petit
- pied grand
- poing grand
- block
- run

JAX

Missile : ← →
 Double Missile : → → ← ←
 Gotcha Grab : → →
 Quad Slam : Y (après avoir amorcé un coup).
 Ground Pound : Maintenir



Dashing Punch : → → →
 Best Combo : ↓ + B ← +
 (Dégâts : 33% - 7 hit).
 Fatalité 1 : ↑ ↑ ↓ → ↑ B (Corps à corps.)
 Fatalité 2 : R B R R (De loin.)
 Animality : Maintenir

→ → → ↓ → (Corps à corps.)
 Friendship : R R
 Babality : ↓ ↓ ↓
 Stage pit : ↓ → ↓





LES PERSONNAGES

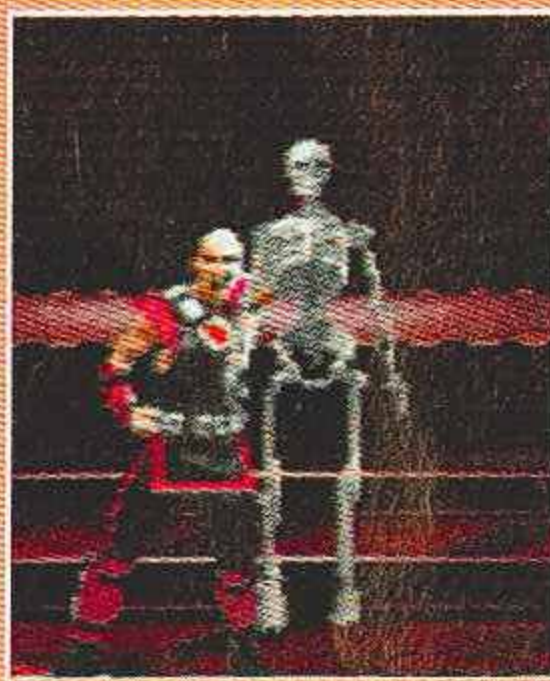
KANO

Knife Throw : $\downarrow \leftarrow \text{III}$
 Knife Uppercut : $\downarrow \rightarrow \text{III}$
 Cannon Ball : Maintenir I puis faire \rightarrow
 Grab and Shake : $\downarrow \rightarrow \text{III}$
 Throw : B (en l'air)
 Best Combo : $\text{III} \text{III} \downarrow + \text{III}$, $\downarrow + \text{III}$
 saut + I Knife Uppercut.
 (Dégâts : 37 % - 6 hit).
 Fatalité 1 : Maintenir III



puis $\rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow$
 (Corps à corps.)
 Fatalité 2 : $\text{III} \text{B} \text{B} \text{I}$
 Animality : Maintenir III
 puis $\text{B} \text{B} \text{B}$ (Corps à

corps.)
 Friendship : $\text{I} \text{R} \text{R} \text{I}$
 Babality : $\rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \text{I}$
 Stage pit : $\uparrow \uparrow \leftarrow \text{I}$



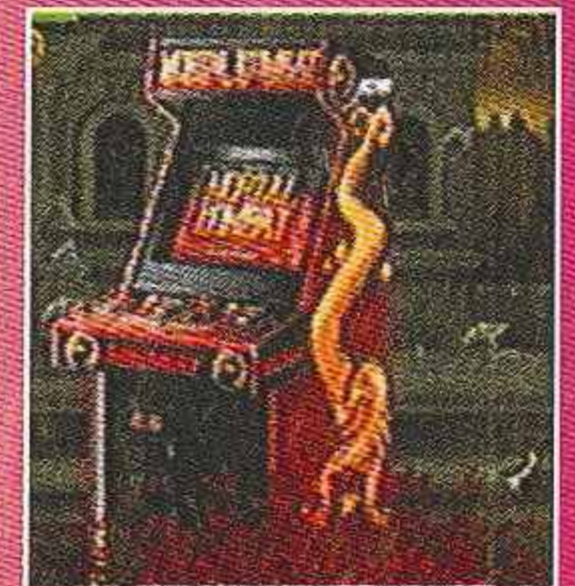
LIU KANG

High Fireball : $\rightarrow \rightarrow \text{III}$
 Low Fireball : $\rightarrow \rightarrow \text{III}$
 Flying Kick : $\rightarrow \rightarrow \text{III}$
 Bicycle Kick : Maintenir I puis \rightarrow
 Best Combo : $\text{III} \text{III} \text{B} \text{I} \text{I} \text{I} \text{I}$
 (Dégâts : 36 % - 7 hit).



Fatalité 1 : $\rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \text{I}$
 (De n'importe où).
 Fatalité 2 : $\uparrow \downarrow \uparrow \uparrow \text{B} + \text{R}$
 (De n'importe où).
 Animality : $\downarrow \downarrow \uparrow$

Friendship : $\text{R} \text{R} \text{R} \downarrow + \text{R}$
 Babality : $\downarrow \downarrow \downarrow \text{I}$
 Stage pit : $\text{R} \text{B} \text{B} \text{I}$



SONYA

Energy Rings : $\downarrow \rightarrow \text{III}$
 Leg Grab : $\downarrow + \text{III} + \text{B}$
 Square Wave Punch : $\rightarrow \leftarrow \text{III}$
 Bicycle kick : $\leftarrow \leftarrow \downarrow \text{I}$
 Best Combo : $\text{I} \text{I} \text{III} \text{III} \text{III} \leftarrow \text{III}$
 (Dégâts : 31 % - 6 hit).
 Fatalité 1 : Maintenir B et R



puis $\uparrow \uparrow \leftarrow \downarrow$
 (Plus d'un demi-écran).
 Fatalité 2 : $\leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \text{R}$
 (De n'importe où).
 Animality : Maintenir III
 $\leftarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow$
 (Corps à corps.)
 Friendship : $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow \text{R}$
 Babality : $\downarrow \downarrow \rightarrow \text{I}$
 Stage pit : $\rightarrow \rightarrow \downarrow \text{III}$



PRÉSENTATION D

SUB-ZERO

- Freeze : ↓ → ▢
 Ice Shower :
 ↓ → ▢
 Front Ice Shower :
 ↓ → ← ▢
 Back Ice Shower :
 ↓ ← → ▢



- Ice Statue : ↓ ← ▢
 Slide :
 ← + ▢ + B + ▢
 Best Combo :
 ▢ ▢ ▢ ▢ ▢ ← ▢
 (Dégâts : 30 % - 6 hit).
 Fatalité 1 :
 B B R B R
 (Corps à corps.)
 Fatalité 2 :
 ← ← ↓ ← R

- Animality : → ↑ ↑
 (Corps à corps.)
 Friendship : ▢ R R ↑
 Babality : ↓ ← ← ▢
 Stage pit :
 ← ↓ → → ▢



KABAL

- Top Spin : ← → ▢
 Eye Spark :
 ← ← ▢
 (Peut être effectué en l'air.)
 Ground Saw :
 ← ← ← R
 Best Combo :
 ▢ ▢ ▢ ▢ ↓ + ▢



- saut + ▢ Eye Spark
 (Dégâts : 45 %.)
 Fatalité 1 : ↓ ↓ ← → B B B ▢
 Fatalité 2 :
 R B B B ▢
 (Corps à corps.)
 Animality : Maintenir
 ▢ puis → → ↓ →
 (Corps à corps.)
 Friendship :
 R ▢ R R ↑
 Babality : R R ▢
 Stage pit :
 R R R ▢



SEKTOR

- Teleport + Uppercut :
 → → ▢
 (Peut être effectué en l'air.)
 Missile Dumb :
 → → ▢
 Missile Smart :
 → ↓ ← ▢
 Best Combo : ▢ ▢ ▢ ▢ ▢



- ← + ▢
 (Dégâts : 26 % - 5 hit).
 Fatalité 1 :
 ▢ R R B
 Fatalité 2 :
 → → → ← B
 Animality :
 → → ↓ ↑
 (Corps à corps.)
 Friendship :
 R R R R ↓

- (A un demi-écran.)
 Babality : ← ↓ ↓ ↓ ▢
 Stage pit :
 R R R ↓



NIGHT WOLF

- Arrow :
 ↓ ← ▢
 Hatchet Uppercut :
 ↓ → ▢
 Shadow Shoulder :
 → → ▢



- Glow :
 ← ← ← ▢
 Best Combo :
 ▢ ▢ ▢ ▢
 Hatchet, Hatchet ▢
 (Dégâts : 41 % - 7 hit).
 Fatalité 1 :
 ↑ ↑ ← → B
 (Corps à corps.)
 Fatalité 2 : ← ← ↓ ▢
 (De loin.)

- Animality :
 → → ↓ ↓
 (Corps à corps.)
 Friendship :
 R R R ↓

- Babality :
 → ← → ← ▢
 Stage pit :
 R R B





LES PERSONNAGES

SHEEVA

Teleport Stomp : ↓ ↑
 Stomp : ← ↓ ← ↵
 Fireball :
 ↓ → ↵
 Best Combo :
 ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 ← + ↵
 (Dégâts : 42 % - 7 hit)
 Fatalité 1 : → ↓ ↓ → ↵



(Corps à corps.)
 Fatalité 2 :
 Maintenir ↵ puis ← → →
 (Corps à corps.)
 Animality : R B B B B
 (Corps à corps.)
 Friendship : → → ↓ →
 attendre une 1/2 seconde ↵
 Babality : ↓ ↓ ↓ ← ↵
 Stage pit :
 ↓ → ↓ → ↵



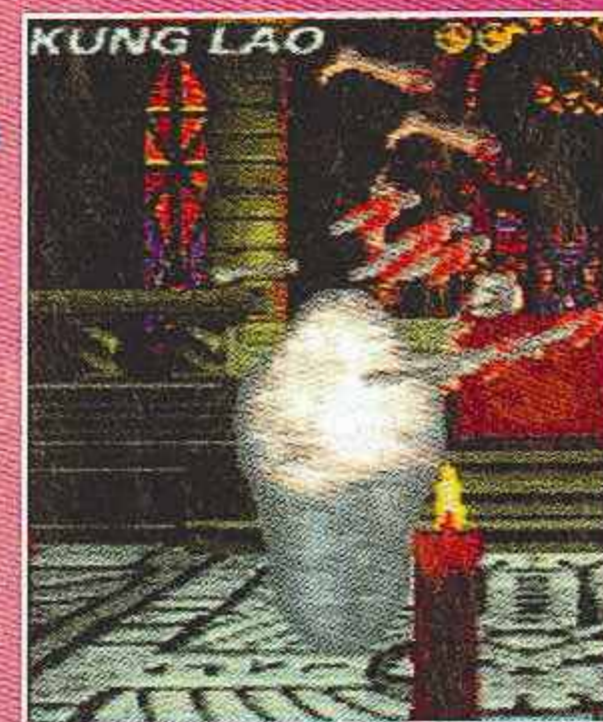
KUNG LAO

Hat Throw :
 ← → ↵
 Teleport : ↓ ↑
 Flying Kick : ↑ ↓ ↵
 (En l'air.)
 Spin : → ↓ → R



Best Combo :
 ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 ← + ↵
 (Dégâts : 34 % - 7 hit).
 Fatalité 1 :
 R B R B ↓
 (De n'importe où.)
 Fatalité 2 : → → ← ↓
 ↵ (De près.)
 Animality :
 R R R R B

(Corps à corps.)
 Friendship : R ↵ R ↵
 Babality : ↓ → → ↵
 Stage pit :
 ↓ ↓ → → ↵



CYRAX

Close Grenade : Maintenir
 ↵ puis ← ← →
 Far Grenade : Maintenir
 ↵ puis → → ↵
 Net : ← ← ↵
 Teleport : → ↓ B
 (Peut être effectué en l'air.)
 Air Throw : ↓ → B



(Vous au sol et l'ennemi en l'air.)
 Best Combo :
 ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 (Dégâts : 30 % - 6 hit).
 Fatalité 1 : ↓ ↓ ↑ ↓ ↵
 (De n'importe où.)
 Fatalité 2 : ↓ ↓ → ↑ R
 (Corps à corps.)
 Animality : ↑ ↑ ↓ ↓
 (Corps à corps.)

Friendship : R R R ↑
 Babality : → → ← ↵
 Stage pit :
 R B R



STRYKER

High Grenade :
 ↓ ← ↵
 Low Grenade :
 ↓ ← ↵
 Baton Trip :
 → ← ↵
 Baton Toss :
 → → ↵



Best Combo :
 → ↵ ↵ ↵
 saut + ↵
 Baton Trip ou Toss.
 Fatalité 1 :
 ↓ → ↓ → B
 (Corps à corps.)
 Fatalité 2 :
 → → → ↵
 (À un écran plein.)
 Animality : R R R B

Friendship :
 ↵ R R ↵
 Babality :
 ↓ → → ← ↵
 Stage pit :
 → ↑ ↑ ↵



ALORS COMME ÇA TU VEUX

N°1 DES VENTES 1994 •
Jeux
de rôles
• USA • JAPON



Il y a tout juste un an, un groupe d'explorateurs disparaissait dans des conditions mystérieuses. Ton père était leur héros, il devait résoudre les légendes de civilisations oubliées, et ses fouilles devaient lui permettre de trouver la clé d'un des plus grands mystères : Pandémone. Tous disparurent sauf toi. Mais tu ne te souviens de rien. Ton père est vivant quelque part en ce monde et tu as le pouvoir de le retrouver. Plus qu'un simple jeu de rôles, Illusion of Time est une aventure fabuleuse. Prépare-toi à sillonner le monde, à rencontrer de nouveaux amis et à affronter de terribles ennemis. Pour sauver ton père, tu devras faire appel à tes pouvoirs surnaturels et à la magie de Gaïa. Peut-être seras-tu en mesure d'empêcher la Comète du Chaos de réduire la planète à néant pour sauver le monde.

JOUER LES AVENTURIERS?



Il espérait
 à travers : la Tour
 de le retrou-
 ve nouveaux
 de l'esprit de

SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,23 F/mn) 36 66 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn



MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n'en sont pas encore revenus !



**5^e SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS**

SUPERGAMES

BLENNHEIM RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

MCM
LA CHAÎNE MUSICALE

le nouvel
Observateur

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

FUN
Radio

DOSSIER

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™



LE TRIOMPHE !

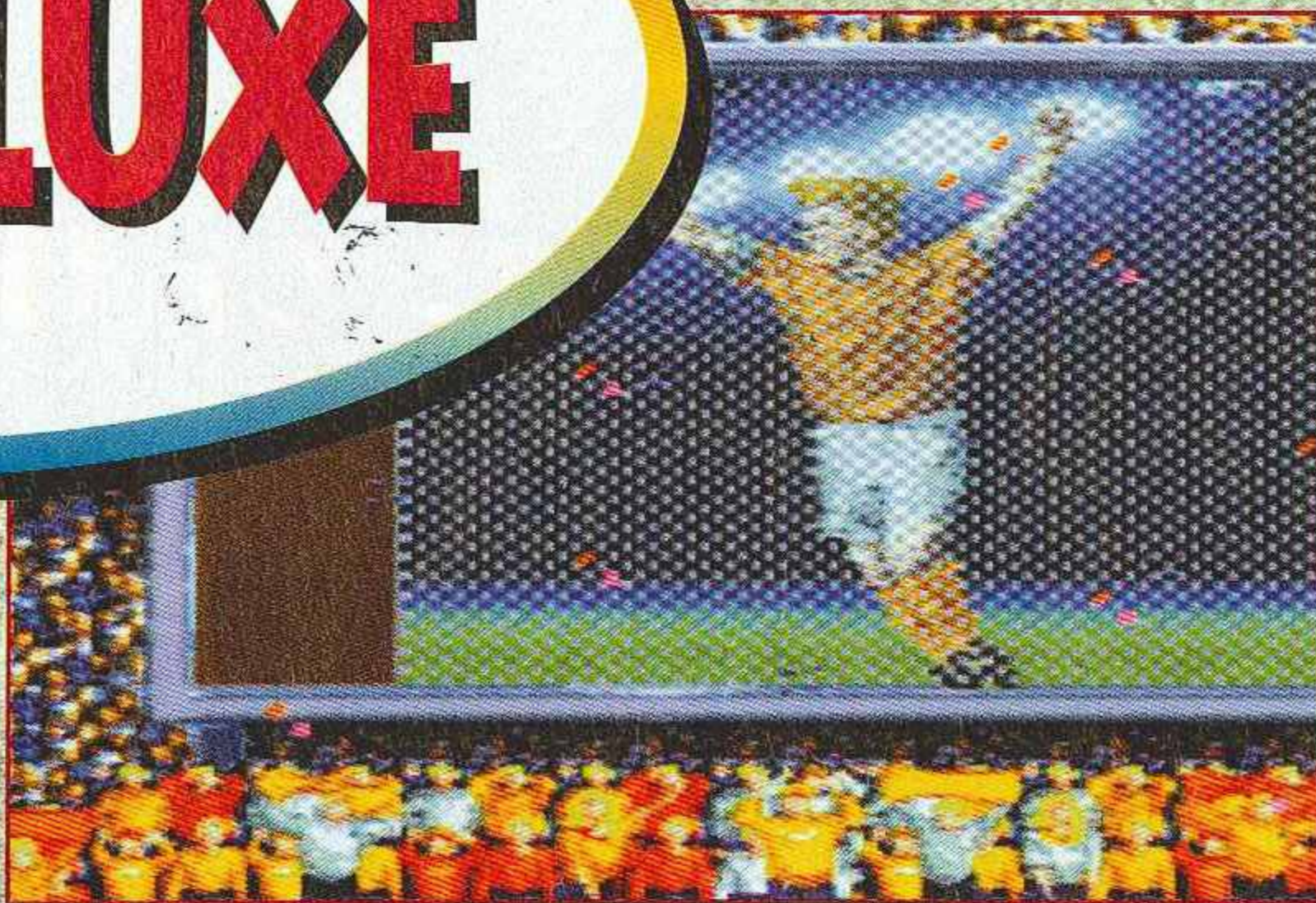
Jamais depuis Bomberman, un jeu n'avait généré une telle folie à la rédac de Player ! Depuis huit mois, International SuperStar Soccer met le feu aux testeurs. Les jeux de baston en 3D, les courses auto, les softs de folle sur 32 bits passent, seul SuperStar reste. Une valeur sûre du jeu vidéo. Alors quand sort un second épisode de ce jeu béni des dieux, impossible de résister à la tentation : voici un dossier entièrement consacré à notre petit chouchou. Balle au centre !

Un dossier à grand spectacle amoureuxment mitonné par Elwood et Didou (buteurs de choc), assistés de Chon et Wolfen, (remplaçants plein d'entrain). Photos de Jean-Luc Luyssen et de Christophe Luxereau.

ISS DELUXE

ISS, la simulation culte de la rédac, revient avec une flopée d'améliorations. Si, ô malheur, vous aviez loupé la première mouture, vous ne devez sous aucun prétexte ignorer la deuxième !

On avait tellement envie de clamer notre passion pour ISS Deluxe qu'on s'est mis à deux (en alternance) pour vous donner les raisons de cette folie furieuse. Excusez notre verve, mais quand on idolâtre un jeu, on aime bien le faire savoir à tout le monde ! ELWOOD : « Nous voilà réunis dans la salle de test pour un match au sommet. La cartouche d'ISS Deluxe vient de prendre place dans le port de la Super Nintendo. Après un quart d'heure de configurations diverses, on est impatient de fouler le terrain verdoyant. (Active un peu, Didou, qu'est-ce que tu mijotes ?). Tu cherches à repousser l'inévitable ! »



Eh oui, des arbitres chiens ! Après la voix off de l'écran titre, tapez : H, H, B, B, G, D, G, D, puis les boutons B, A.

↑ vraiment apporté de notables améliorations par rapport à ISS ! » — « Sans blague ! Les joueurs disposent de nouvelles animations qui rendent le jeu encore plus fun, et de nouveaux coups qui étoffent l'action,



Les remplacements donnent lieu à de petites séquences totalement inutiles mais plutôt sympa.

DIDOU : « Minute, j'ai quand même le droit de changer la couleur des chaussettes de mes joueurs, non mais ! Bon, okay, c'est parti... Pas de doute, les programmeurs ne se sont pas contentés de coller un « Deluxe » pompeux sur l'étiquette. Ils ont

comme des petits sauts pour éviter un tacle. Et puis, le niveau de l'ordinateur, particulièrement balèze, rend les matchs plus réalistes. C'est fini, les 15 à 2 ! Marquer un but est affaire de talent et de jeu d'équipe. Mais que les novices se rassurent, la



Quatre joueurs en même temps. Chacun se repère grâce à des figures inscrites sous les persos.



Tous les joueurs se sont retournés vers le tireur qui prépare son corner. Ça va sauter haut !



Il peut arriver qu'un défenseur sauve le but in extremis, si le gardien est dépassé par les événements. Excellent !

Les avis de Caliméro, Chon et MC Yas

CALIMÉRO : « Joue pas contre moi, j'vais t'exploser ! », m'avait dit Didou juste avant de me coller un 5 à 0. Enchaînant centres et reprises de volée, passes et têtes, je dois avouer n'avoir rien compris à ce qui m'arrivait. Mais je vais m'y mettre et, après plusieurs heures d'entraînement, j'aurai ma revanche sur Didou. »

CHON : « ISS Deluxe est sans aucun doute le meilleur jeu de foot, et ce, toutes consoles confondues ! Konami y a apporté ce qui manquait dans la première version (jeu à quatre, choix de formation, etc.). De plus, les gardiens de but ne sont plus des pantins lobotomisés. Quoique... »

MC YAS (squatter de 14 ans) : « Konami fait très fort en ce moment, c'est sûr, et j'ai littéralement craqué sur ce jeu qui corrige tous les défauts de son prédécesseur, avec des options à tomber par terre. En revanche, la difficulté s'est nettement accrue et le gardien n'hésitera pas à sortir de ses cages pour vous arracher le ballon des pieds. Le jeu vous posera quelques problèmes de prise en main au départ, mais vous vous y ferez très vite. Allez, j'y retourne ! »

➤ difficulté reste paramétrable. »

— « Et même si, au départ, on est un peu frustré de ne pas pouvoir coller un max de cacahuètes au fond des cages, on apprécie davantage chaque but, car il réclame des combinaisons construites et réfléchies. Les bourrins n'ont qu'à bien se tenir. »

— « Aucun doute, ISS Deluxe est une véritable simulation. N'en déplaise à certains détracteurs qui ont vite fait de juger le jeu et de le descendre (n'est-ce pas, Milouse ?). Ce soft s'impose aujourd'hui comme la nouvelle référence du genre ! »



Petite technique splendide mais qui ne trompera pas pour autant la vigilance du gardien !



LE CHAMP DE BATAILLE

Voici, présenté partiellement, le terrain où vous prendrez tant de plaisir à faire évoluer vos joueurs. Matez un peu le marquage individuel « Super Glue 3 » lors de ce coup franc. Au moins, chacun connaît sa place et s'y tient ! Petit détail important : plusieurs types de terrains vous sont proposés avec des superficies et des « dessins » de pelouse différents. Choisissez l'arène selon vos goûts !



JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN...

Tout commence dans une ambiance bon enfant. On est détendu et confiant, chacun a choisi son coéquipier, et, à aucun moment, on n'imagine perdre ! Au bout de quelques minutes, les premiers buts commencent à énerver les joueurs et la joie des uns provoque la rancœur des autres... Après deux mi-temps et deux prolongations, les esprits sont tellement échauffés que le conflit s'envenime. Ce coup-ci, c'est Didou qui morfle, MC Yas ayant la veille mal supporté une discussion relativement... percutante avec Wolfen ! Il est d'ailleurs bon de noter dans cette scène poignante la grande débauche de démenche dont nous faisons preuve. ISS Deluxe, c'est aussi ça !



L'aura, l'aura pas ? En tout cas, le gardien fait preuve d'une détente vraiment admirable !



ELLES EN PARLENT

Les testeurs de *Player One* imposent à leur moitié cette passion envahissante pour ISS. Pour la première fois, elles peuvent enfin s'exprimer sur le sujet : on leur donne la parole !



PAULINE (Madame Didou)

« À la base, je m'étais dit que jamais je ne serais la nana d'un mec qui apprécie le foot. Quant à Didou, il a commencé à s'y intéresser avec la sortie des jeux. J'ai commencé à avoir un peu peur, parce qu'il les trouvait très réussis, et plus il progressait dans les techniques, plus il désirait voir comment ça se passait dans la réalité. Ensuite, il y a eu cette rencontre au Parc des Princes (organisée par US Gold), d'où il est revenu avec un horrible tee-shirt en nylon portant son nom. Un soir, on s'est fait un match à la télé avec des potes et toute la panoplie : bière et pizzas. J'ai cédé à la contagion et j'ai crié comme les autres ! Puis après, ça s'est calmé — la passion ne s'est pas installée. Heureusement ! »



ALEXANDRA (Madame Chon)

« Il ne regarde pas tellement le foot à la télé, sauf les matchs importants. Les championnats, il s'en fout. Il adore en revanche les jeux. Au début, il jouait tout le temps à FIFA le soir, voire la nuit entière. Après, il y a eu International Star Soccer, je crois, c'était du pareil au même — mais comme les mecs de la rédac aimaient bien, il jouait là-bas. Au moins, j'étais tranquille, même si ça n'était pas toujours facile de le faire rentrer à la maison. J'ai d'ailleurs essayé d'y jouer moi-même, mais c'est un peu trop technique. »

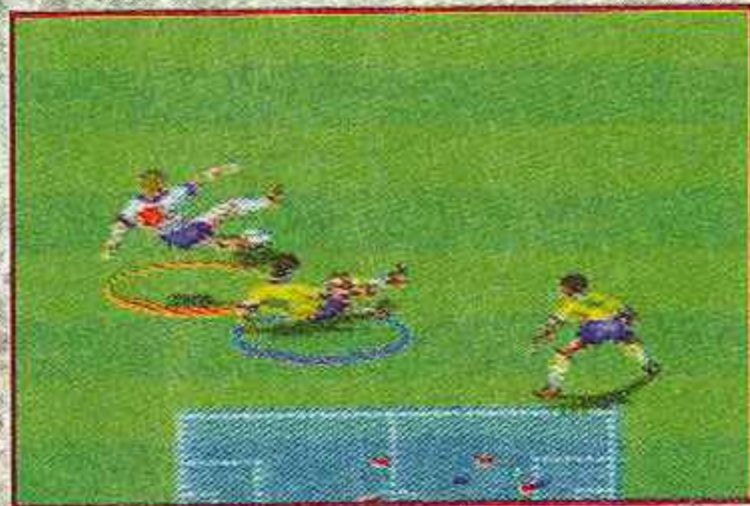


LAURENCE (Madame Caliméro)

« Il ne regarde pas les matchs de foot parce que ça le fait c... Il n'y joue pas non plus. Bref, il n'aime pas le foot. Quand il a voulu se mettre à International Star Soccer, il s'est pris trois buts en trente secondes par Didou, il a compris. On est au moins d'accord sur ça. »

Autopsie d'un succès

De mémoire de testeur, ISS est le deuxième jeu — avec Bomberman — à avoir connu un tel succès au sein de la rédaction de *Player One*. Sa convivialité, associée à une incroyable richesse, en a fait un jeu culte pour nombre d'entre nous. Même ceux qui exécraient le foot ont appris à aimer ce sport et se sont même mis à regarder les matchs de coupe à la télé. Depuis sa sortie, ISS n'a jamais perdu une once de son intérêt. Et c'est toujours avec la même fougue et le même entrain que nous sommes prêts à disputer un match amical. Mais il faut bien reconnaître que, dans la première version, quelques détails avaient fini par nous crisper, et on espérait énormément du Deluxe. À croire que les programmeurs de Konami nous ont entendu, car toutes les imperfections de jeunesse de leur simulation ont disparu. Alléluia !



Y A PAS DE MAIS !

« J'vous jure, M'sieur l'arbitre, j'ai pas fait exprès ! Et puis bon, on va pas chipoter pour un tibia cassé.

Une erreur d'appréciation, ça peut toujours arriver, moi j'visais la balle, rien d'autre... T'as pas mal, hein ? Si, un peu quand même ?

Ouais, mais fallait m'dire qu'on jouait contre des chochottes ! Résultat : red card !!! En français dans le texte : carton rouge ! »

- ➔ — « Encore plus beau, jouable, exaltant, technique que son aîné, c'est un vrai bijou, que même les possesseurs de la première version doivent essayer. »
- « D'autant plus que, maintenant, grâce au multitap, on peut y jouer à quatre en même temps. On en a tous rêvé, et le résultat dépasse nos plus folles espérances. »
- « Et si vous n'êtes pas encore convaincu, lisez attentivement les pages qui suivent... »

El Didou et Elwood

Super Nintendo ISS DELUXE

éditeur	KONAMI
genre	SIMU DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON
difficulté	BALÈZE
durée de vie	ÉTERNELLE
prix	A B C D E F



en résumé
Plus de doute, la référence des simulations de foot sur Super Nintendo s'appelle ISS Deluxe. Seul ou à 4, vous ne pourrez plus vous en passer !

GRAPHISME

De légères améliorations par rapport au premier, qui accentuent encore le réalisme.

95%

ANIMATION

De nouvelles animés pour les joueurs mais aussi quelques ralentissements.

90%

SON

Des digits vocales à la pelle et des ambiances de stades survoltées.

96%

JOUABILITÉ

Pour les habitués, ça roule... Pour les novices, l'entraînement s'impose.

95%



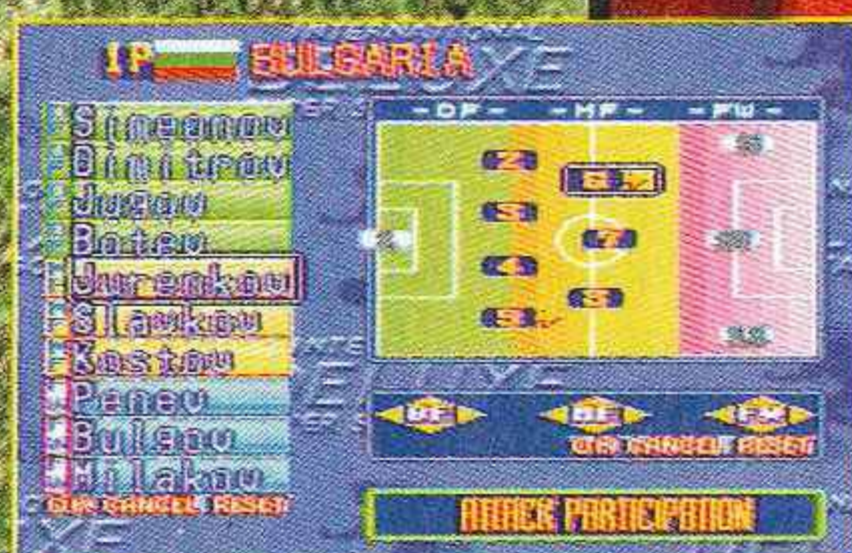
ÉCHAUFFEMENT

Affolant ! La quantité de réglages à ingurgiter avant de commencer un match est tellement importante qu'elle en devient rébarbative. Petit tour de piste...

LE CHANGEMENT DE FORMATION



Première nouveauté, vous avez désormais le choix entre seize formations différentes (4-5-1 ou 4-4-2, etc.). Vous pourrez également disposer vos joueurs individuellement, en leur faisant adopter un placement bien précis (une option très pratique pour les petits fignoles). Et ce n'est pas tout, puisque vous pouvez aussi faire avancer ou reculer les lignes de défense, le milieu de terrain et l'attaque. Enfin, vous pouvez choisir les membres de votre équipe en dehors des attaquants qui participeront aux phases offensives... Bref, voilà un max de ces réglages qui réjouiront les pros du ballon.



LES STRATÉGIES



Dans la première version, on ne pouvait choisir qu'une seule stratégie. Avec International SuperStar Soccer Deluxe, on trouve pour chaque joueur pas moins de quatre tactiques disponibles. Vous n'avez plus qu'à faire votre choix parmi les sept personnalités proposées. Pour enclencher les tactiques, il suffit d'appuyer sur le bouton L, associé à un des boutons de couleur. Elles vous permettent des retours en défense, des attaques en masse, de jouer le hors-jeu... Le pied pour diriger au mieux une équipe toute entière !



MARQUAGE INDIVIDUEL

Avec cette option, vous pourrez choisir les joueurs adverses qui doivent être suivis de près (les attaquants, si possible !). Attention, il faudra faire preuve de logique car si vous marquez un adversaire qui se trouve aux antipodes de votre placement sur le terrain, vous risquez bien de perdre en efficacité !



BOOSTER VOS JOUEURS

Vous disposez de 160 points pour accroître les caractéristiques de vos joueurs (speed, power, dribble, stamina...). il convient de ne pas gâcher ces points et de les répartir équitablement dans toute l'équipe. Toutefois il paraît plus intéressant de booster vos attaquants, quitte à délaissier les défenseurs. C'est vous qui voyez !



RED CARD!



L'AVIS DE MILOUSE

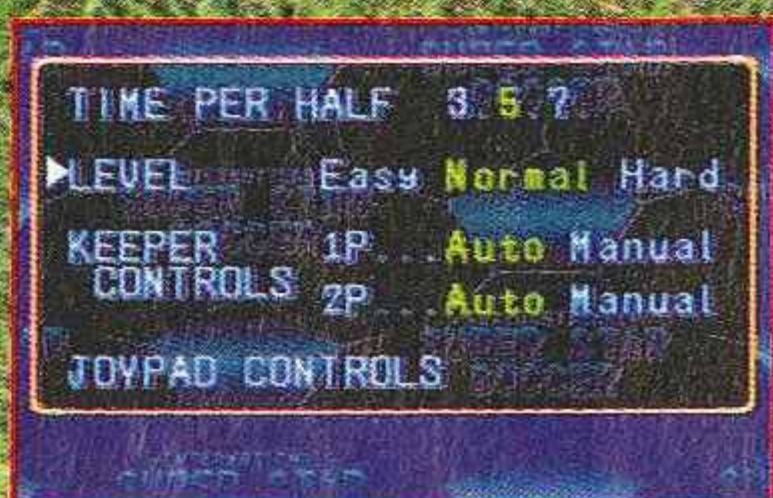
« Je refuse de devenir l'aliéné de trop... Non, mais qu'est-ce que c'est que ce jeu d'assisté ? On peut marquer sur corner en appuyant bêtement sur un seul bouton, sans toucher au reste ! Voir les testeurs de Player s'extasier devant les mimiques des joueurs en se les repassant au ralenti me fait doucement rigoler : "Whoua ! T'as vu ce qu'il a fait !" Cela résume toute la situation : le jour où ils s'exclameront "t'as vu ce que j'ai fait !", je daignerai alors m'attarder un peu plus sur le jeu... »



AVANT | APRÈS

Est-il nécessaire, voire vital, de s'offrir le Deluxe si on possède déjà ISS ? Jugez-en par vous-même, mais si vous voulez notre avis, ce plaisir se justifie !

NIVEAU DE DIFFICULTÉ



Dans la première version ISS, il n'existait que trois niveaux de difficulté.

ISS Deluxe en compte cinq et vous pouvez même régler la difficulté du goal.

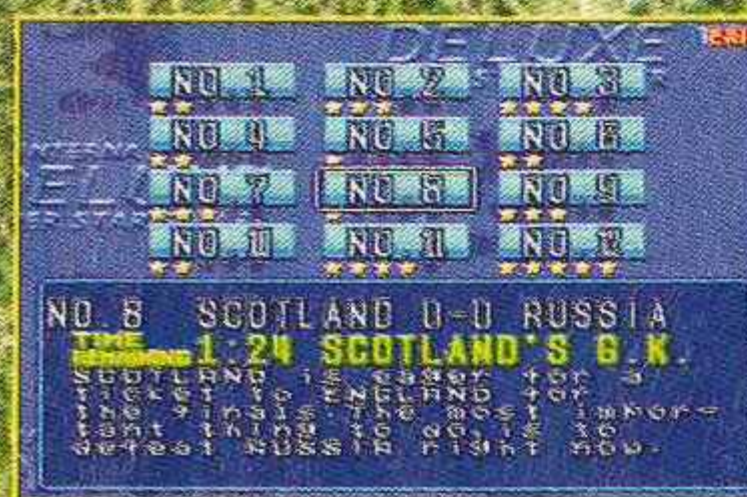


MODE SCÉNARIO



Avec ISS, vous disposiez déjà de neuf scénarios différents.

ISS Deluxe vous propose désormais douze nouvelles rencontres.



ENTRAÎNEMENT



Les entraînements, peu efficaces, se présentaient sous forme de jeu.

À présent, on peut s'exercer vraiment aux coups francs, corners...

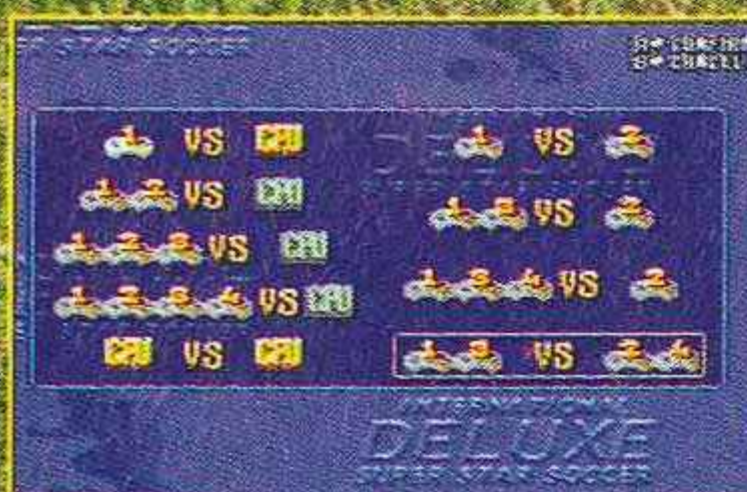


NOMBRE DE JOUEURS

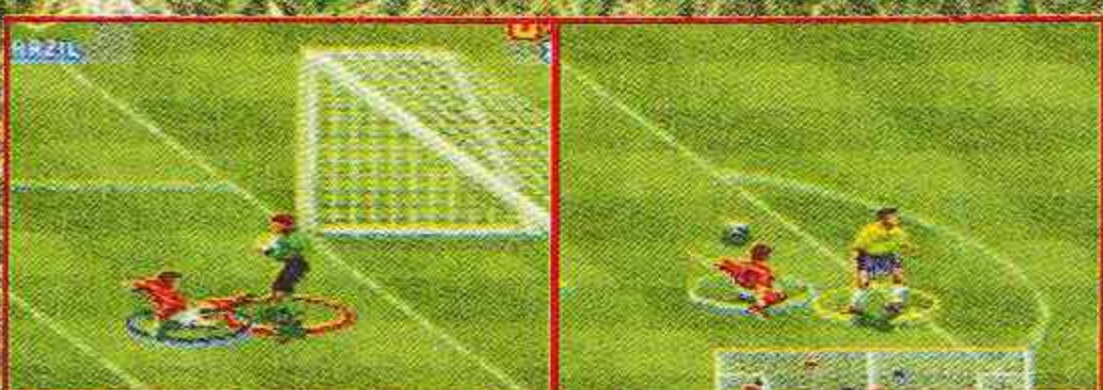


Impossible de jouer à quatre ou même à deux contre l'ordinateur !

Jeu à quatre avec le Multitap. Toutes les combinaisons sont possibles.

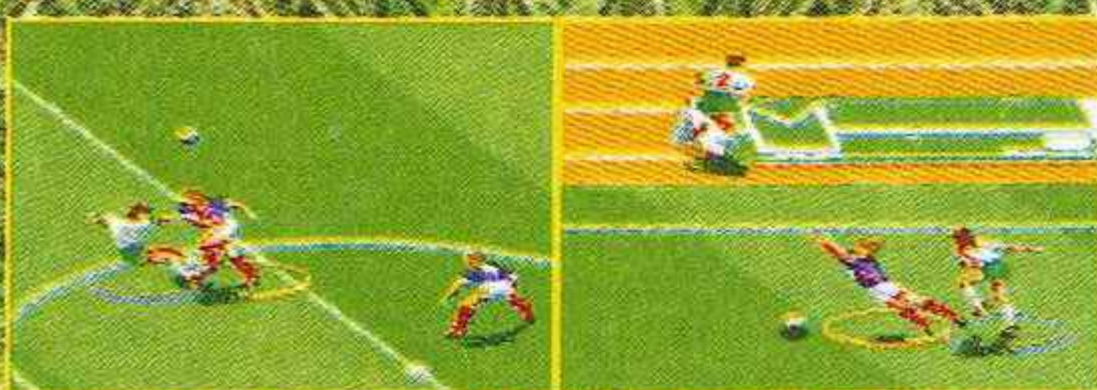


ANIMATION DES COUPS



Dans ISS, on pouvait tacler ou voler la balle avec le bouton de passe.

De nouvelles animations comme le coup de genou ou le rentre-dedans !





LES BUTS DE LA RÉDAC



On a tellement joué à ISS qu'on a découvert des façons quasi imparables de marquer ! Lisez ce qui suit, on vous révèle tout de nos buts fétiches.

CHON

Équipe : Roumanie. / Genre : aérien.
Monsieur « même quand j'ai perdu, j'ai quand même gagné parce que d'abord j'chuis l'meilleur ! » aime les têtes... Il déborde complètement la défense adverse sur une aile, exécute un centre bien dosé et conclut l'action par le coup de boule d'un de ses attaquants particulièrement bien placé. Une variante tout aussi efficace consiste à faire la même chose à partir d'un corner. Mais ce genre de but est quand même assez balèze à rentrer, pour deux raisons : le dosage des centres et les réflexes du gardien. À réserver aux pros !



DIDOU

Équipe : Bulgarie. / Genre : crispant.
Célèbre par bien des points, le but façon Didou apparaît sans conteste comme le plus énervant car il est absolument imparable ! Il consiste à se présenter seul devant le goal et à tirer comme une brute droit sur lui — ça marche aussi avec de petites passes au ras du sol. Dans 95 % des cas, le portier désespéré relâche la balle. Reste alors tout simplement à lancer en pointe un de vos attaquants qui, débarrassé de la défense, peut conclure par une tête ou une reprise.
Le comble du raffinement : rentrer tranquillement balle au pied dans les cages, l'air de rien. Effet garanti pour votre adversaire !



ELWOOD

Équipe : Colombie. / Genre : tranquille-pépère.
Partisan du moindre effort, Elwood aime les buts qui ne demandent pas trop d'efforts. Parmi ceux-là, on retrouve les corners rentrants qui ne sont pas évidents à placer mais drôlement efficaces, ou encore les contournements de gardien, suivis de petits tirs pas trop violents. Un autre technique, plutôt efficace, consiste à énerver suffisamment l'adversaire dans sa surface de réparation pour l'amener à commettre la faute ultime. Il se prend non seulement un carton, mais en plus écope d'un penalty. Et là, dans la famille « je le marque pépère sans me fouler », c'est top !



WOLFEN

Équipe : Danemark.
Genre : rentre-dedans.
Fervent adorateur d'ISS, Wolfen a déjà utilisé plusieurs paddles au cours d'innombrables parties endiablées. Fan du Danemark, il n'a pas l'habitude de marquer en douceur ! Ce qu'il aime, lui, c'est atomiser le goal, lui casser les dix doigts lorsqu'il essaye d'arrêter ses tirs canons. En deux mots : Wolfen balance le ballon en puissance, après avoir trompé le goal par une longue course en diagonale, et si besoin est avec un petit crochet en tentant — comble du vice — de choper la transversale ! Ça marchait nickel dans ISS, mais dans le Deluxe, il faut vraiment bien viser pour tromper le goal. Remarquez, les arguments de Wolfen sont tellement convaincants qu'on préfère le laisser marquer à sa guise !



Rassemblement Sanctuaire sur

3615 MICROKID'S

le serveur culte des mordus

UN CATALOGUE DE FOUS REMIS
À JOUR QUOTIDIENNEMENT

LES DOSSIERS COMPLETS SUR LES JEUX

LES RUMEURS LES PLUS FOLLES SUR
L'AVENIR DU MONDE DU JEU

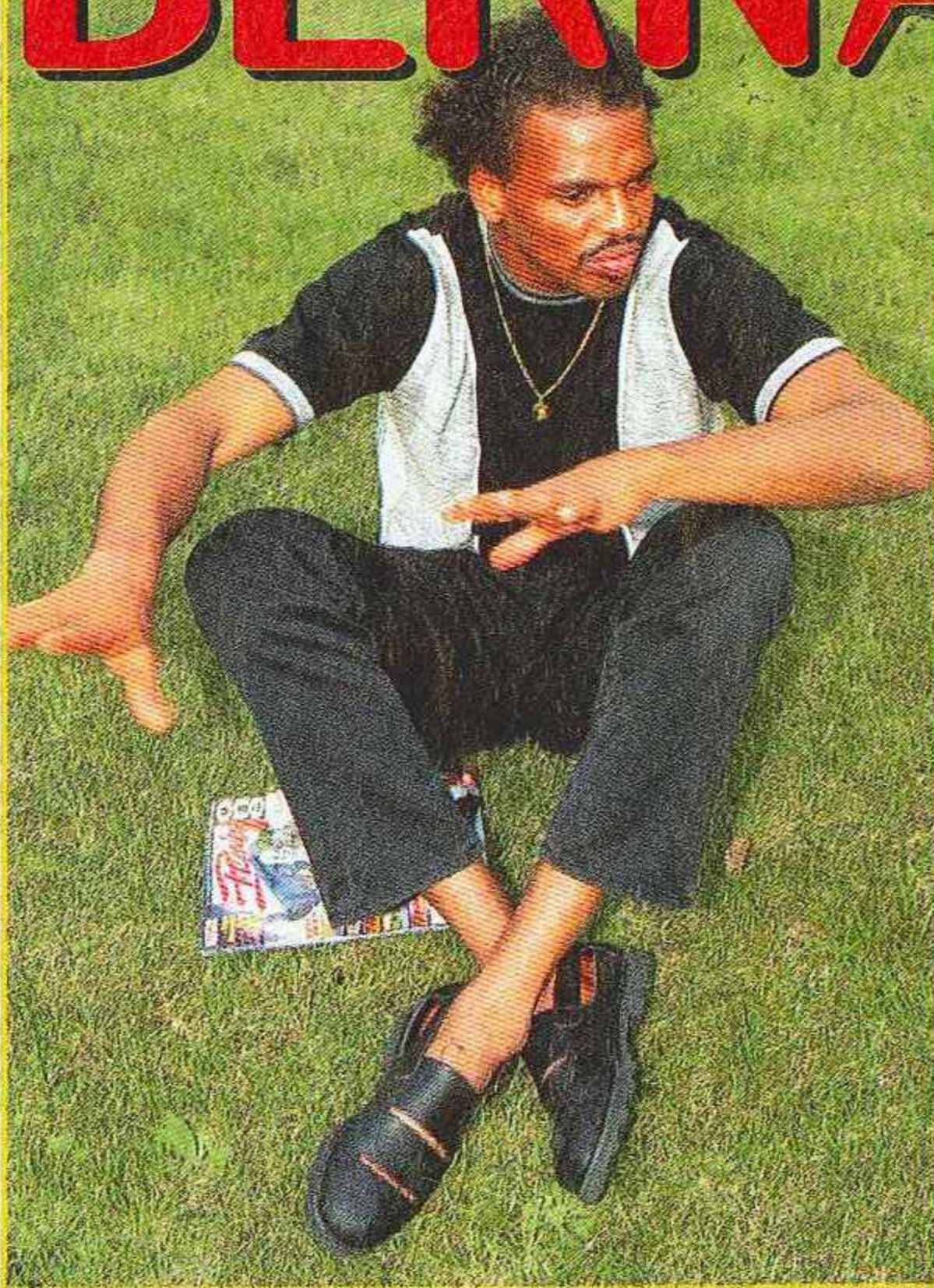
Réjouissez-vous fidèle !
retrouvez toute l'actualité
du jeu vidéo et du multimédia...
et bienvenue dans la secte, 24h/24 !

RED CARD!

L'AVIS D'IGGY

« Le foot, le foot... Attendez voir, ce ne serait pas ce sport où un tas de brutes aux bras atrophiés poussent un ballon et se mettent à hurler à la mort dès qu'un adversaire les trôle ? C'est ça ? Ben, j'aime pas le foot. Et j'aime pas ISS Deluxe ! »

BERNARD LAMA



Capitaine et gardien de but de l'équipe de France et du PSG, Bernard Lama sponsorise ISS Deluxe. Il nous a fait l'honneur de rendre visite à la rédac.

PLAYER ONE : Ton fils est-il un fan de jeux vidéo, et notamment d'ISS Deluxe ?

BERNARD LAMA : Il possède une Super Nintendo et une Megadrive, et joue beaucoup aux jeux de baston, que je trouve d'ailleurs trop violents. Depuis qu'il s'est essayé à ISS, il ne touche plus à ses anciennes simulations et s'éclate bien dessus avec ses amis.

Pour toi, ISS reproduit-il fidèlement la réalité d'un match ?

Niveau maniabilité, le jeu demande une expérience que seuls les joueurs habi-

tués aux consoles possèdent. Par contre, les réglages des stratégies et le déroulement des parties, ainsi que les réactions de l'ensemble des joueurs, s'en rapprochent beaucoup plus.

Tu as eu l'occasion de juger en connaisseur des qualités des goals du jeu. Sont-ils suffisamment balèzes et leur réactions sont-elles « sensées » ?

Ils sont franchement efficaces et apportent un grand plus au jeu. On doit construire ses actions pour les tromper et marquer ! Leurs gestes sont

réalistes et les parades qu'ils exécutent n'ont rien de fantaisiste.

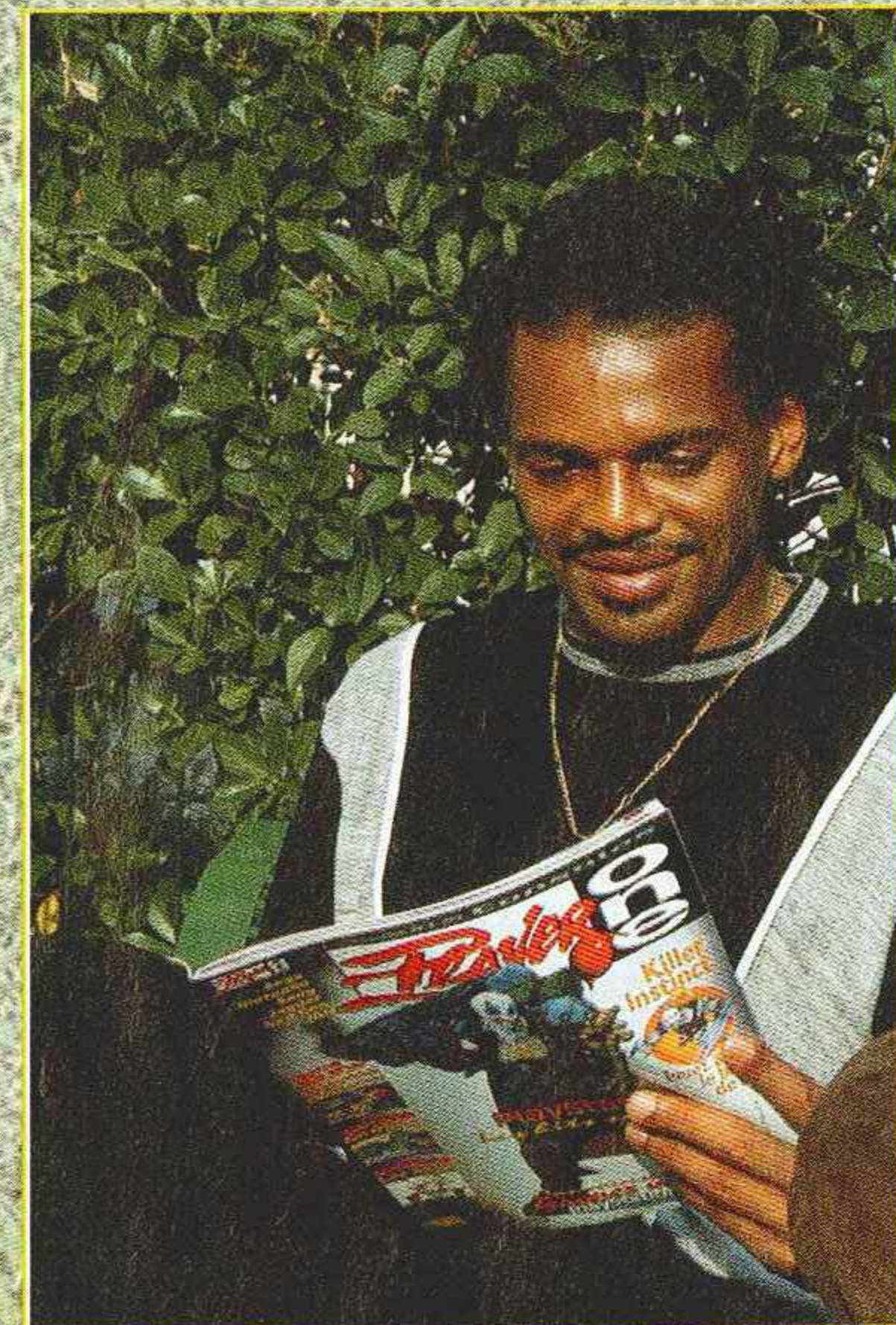
À ton avis, ISS Deluxe peut-il créer des vocations chez les jeunes ?

Peut-être, mais il peut aussi les décourager à cause de ces nombreux réglages et de la complexité de sa prise en main. Je pense plutôt qu'il a un rôle éducatif : il permet de prendre conscience de l'esprit d'équipe. Et ça, c'est très important pour les jeunes.

ISS pourrait-il servir d'une manière ou d'une autre à mettre en place des tactiques au sein d'une véritable équipe de footballeurs professionnels ?

Pourquoi pas ! Il est suffisamment riche pour reproduire un schéma de jeu applicable dans la réalité. Pour l'instant, on construit nos tactiques sur des tableaux noirs ou sur des vidéos, peut-être en viendra-t-on un jour à se servir des jeux vidéo !

Quelle a été ta principale motivation pour



accepter de sponsoriser une simulation de foot sur consoles ?

C'est très simple : ISS s'adresse à des jeunes qui n'ont pas toujours bénéficié d'une éducation sportive intense. En France, le sport n'a pas la place qu'il mériterait. Je veux faire

découvrir à une majorité de jeunes son importance, qui illustre en quelque sorte l'école de la vie. Et puis, je préfère qu'ils s'éclatent avec une simulation de foot, plutôt qu'en se frappant dans un jeu de baston. C'est plus sain !



L'UNIVERS DE LA BANDE DESSINEE JAPONAISE
TIENT SON PREMIER SALON !!!

PLANETE MANGA

DU 13 AU 17 DECEMBRE 1995 A L'ESPACE CHAMPERRET
PARIS 17^{ème}

TOUS VOS HEROS SERONT PRESENTS

**VENEZ TOUS VOIR, ESSAYER,
ACHERER, ECHANGER...**

TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS, JEUX,
DESSINS ANIMES Etc...

NOMBREUX CONCOURS ORGANISES
DEMONSTRATIONS D'ARTS MARTIAUX
DEMOS DE JEUX...

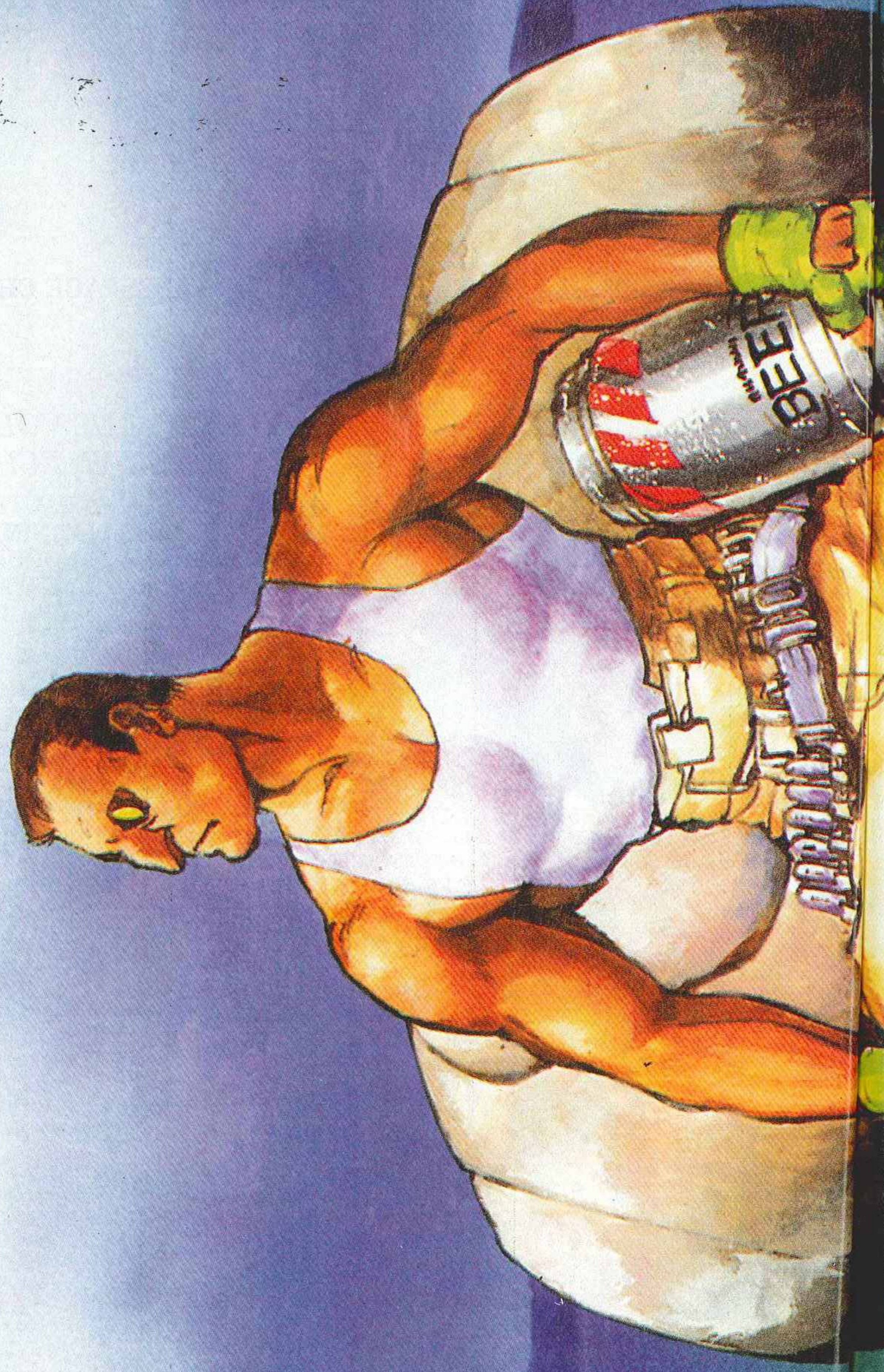


**PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE
FILMS, DESSINS ANIMES ET BANDES ANNONCES**

ENTREE 35 FRs - OUVERT DE 10 H À 20 H
Nocturne le vendredi et le samedi jusqu'à 22 h
Pour contact Tél. : I. C. S. (1) 46 22 05 27

GHOSL

IN THE SHELL





SHIROU

Le Magazine N°1 des Consoles
PlayStation 2

MANNGA
PlayStation

© Masamune Shirow / Kodansha

MISSING PAGE

MISSING PAGE

POUR LA
PREMIERE
FOIS EN
FRANCE
...

Dans Manga y'a des bulles

4
MANGAS
INÉDITS
EN
FRANÇAIS :

MANGA *21 ans* Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Player

Un programme
explosif

Cyberpunk
The Ghost
In The Shell

Torride
Gunsmith
Cats

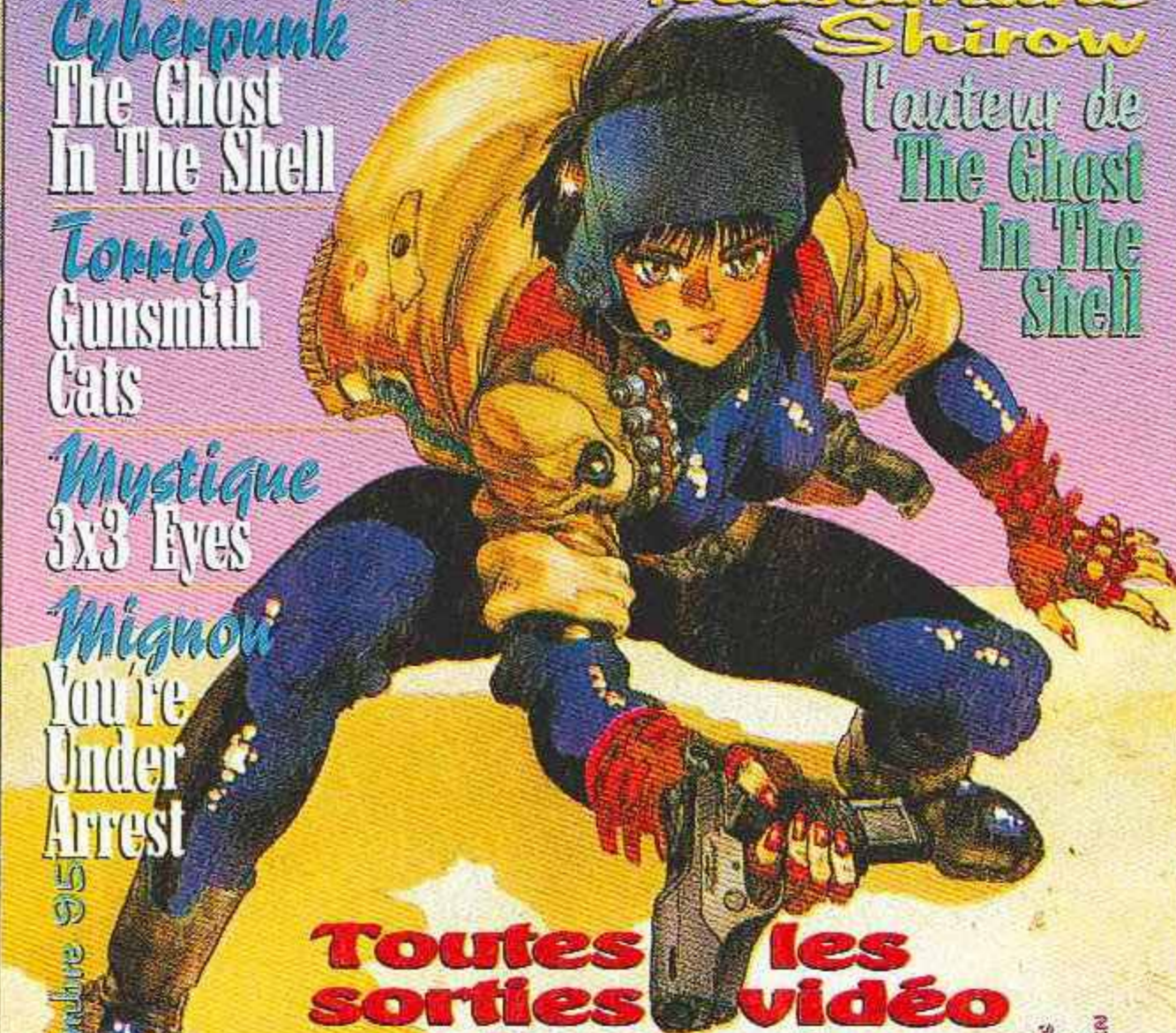
Mystique
3x3 Eyes

Mignon
You're
Under
Arrest

Interview
exclusive

**Masamune
Shirow**

L'auteur de
The Ghost
In The
Shell



Toutes les
sorties vidéo
et l'actu du
Manga

Numéro 2

ISSN 1120-3761
21€ FS
7,5€ COM
9,5€ FS
WOF

MANGA
PLAYER
LE MAG DE
TOUS LES
FANS DE
MANGAS !

TOUS
LES MOIS
CHEZ
VOTRE
MARCHAND
HABITUEL.

NE
RATEZ
PAS
LE
N°2!

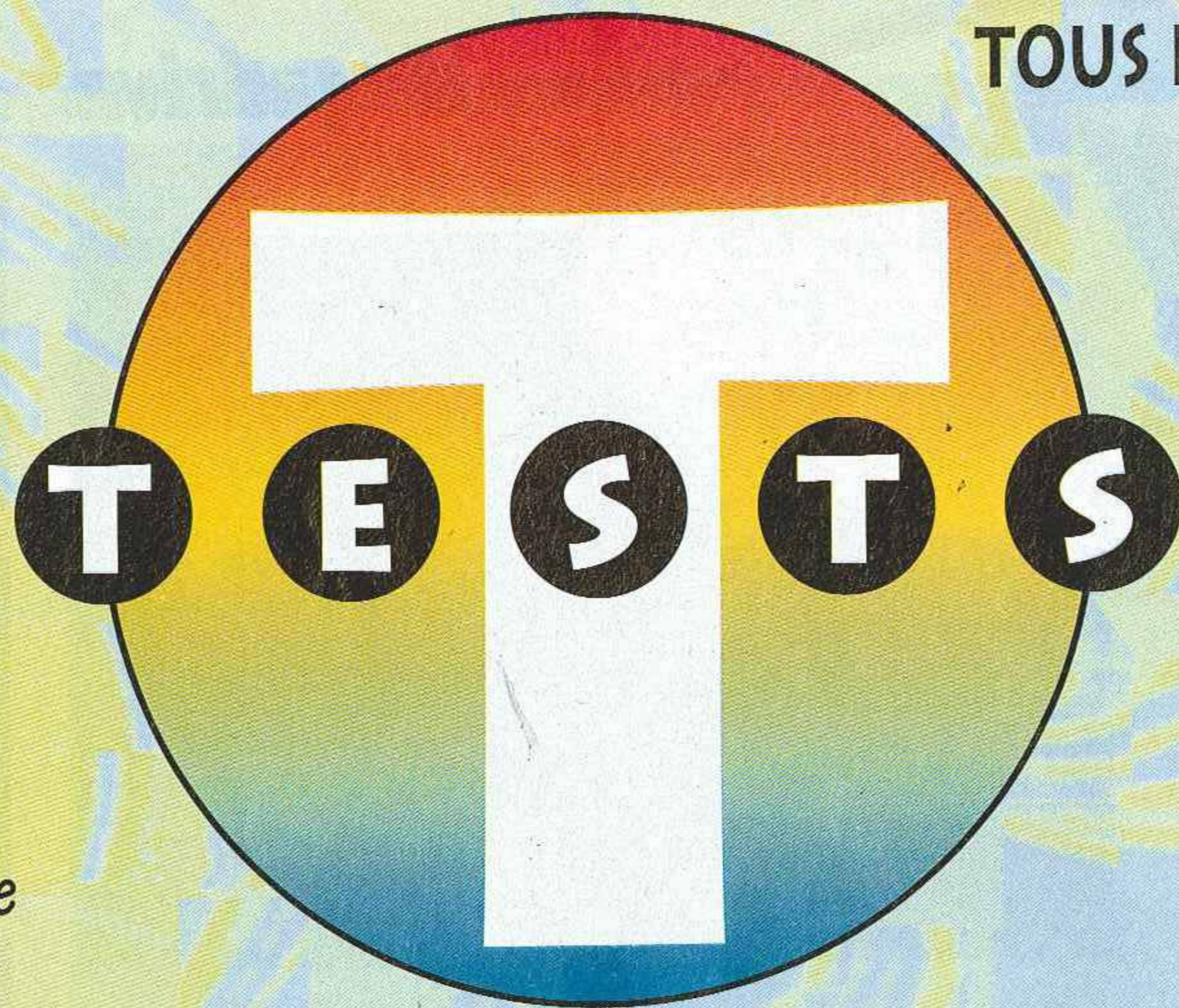
156 pages
de Mangas
originaux
en version
française

THE
GHOST
IN THE
SHELL,
3X3 EYES...

...GUNSMITH
CATS
ET
YOU'RE
UNDER
ARREST !

TOUTE
L'ACTUALITÉ
ET DES
REPORTAGES
RÉALISÉS
POUR
VOUS !

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



LES TESTS DÉCODÉS

Super Nintendo

Tintin au Tibet 110
Weapon Lord 124

Game Boy

Pac In Time 132
Bomberman 2 134

Megadrive

Earthworm Jim 2 94
Weapon Lord 124
FIFA 96 126
Vectorman 128
Super Skidmarks 130

3DO

Daedalus Encounter 136

Saturn

Myst 102
Shinobi X 106
Theme Park 120
Virtua Fighter Remix 122

PlayStation

Twisted Metal 98
Extreme Games 114
Raiden 116
Warhawk 118
Theme Park 120

Type de console

Séquences

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

Données techniques

Note

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

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

Saturn

VIRTUA FIGHTER REMIX

Quelques mois après sa sortie japonaise, VF Remix débarque en France. Une bonne nouvelle pour les fans de la série qui déboulonnent avec en prime un CD d'images rempues.

INTRODUCTION
De quoi les faire redécouvrir jusqu'à Virtua Fighter 2...

LES SÉQUENCES
V... que parler une nouvelle fois de Virtua Fighter paraît presque dérisoire, mais en avons déjà tant dit. Mais l'arrivée de la version Remix en France constitue un réel événement. Pourquoi ? Tout d'abord, par une grande description du jeu pour son époque — l'homme à lui — qui l'aurait connu jusqu'à présent. VF est un jeu de combat en 3D en tous cas, c'est le premier du genre. Plus commenté, des coups et des projections en pagaille, un menu technique rigoureux, VF réunit de grandes qualités et beaucoup qui ont permis au jeu de se vendre un décent nombre de copies.

LE PLAISIR DES YEUX
Le seul défaut que l'on puisse reprocher à VF Remix est... l'absence de séquences. Les personnages en 3D, même s'ils sont très agréables et beaucoup plus réalistes que ceux des autres jeux de combat, ne sont pas toujours très impressionnants. Mais le plaisir du jeu réside surtout dans les personnages et dans les séquences de jeu. Les séquences de jeu sont très agréables et beaucoup plus réalistes que celles des autres jeux de combat.

GRAPHISME
Euh, les personnages de VF Remix ont une allure qui est plus proche de la réalité que celle des autres jeux de combat. Les séquences sont impressionnantes.

ANIMATION
Mouvements rapides et fluides. Les combats sont impressionnants.

SON
Les impacts de coups résonnent, les musiques sont entraînantes. Très bon.

JOUABILITÉ
Une certaine expérience est indispensable, mais une fois entraîné, c'est le bonheur.

Le résumé
Les joueurs incapables d'attendre la sortie de VF 2 se rabatton sur cette version Remix avec plaisir. Surtout que le CD « Portrait Collection » est sublime.

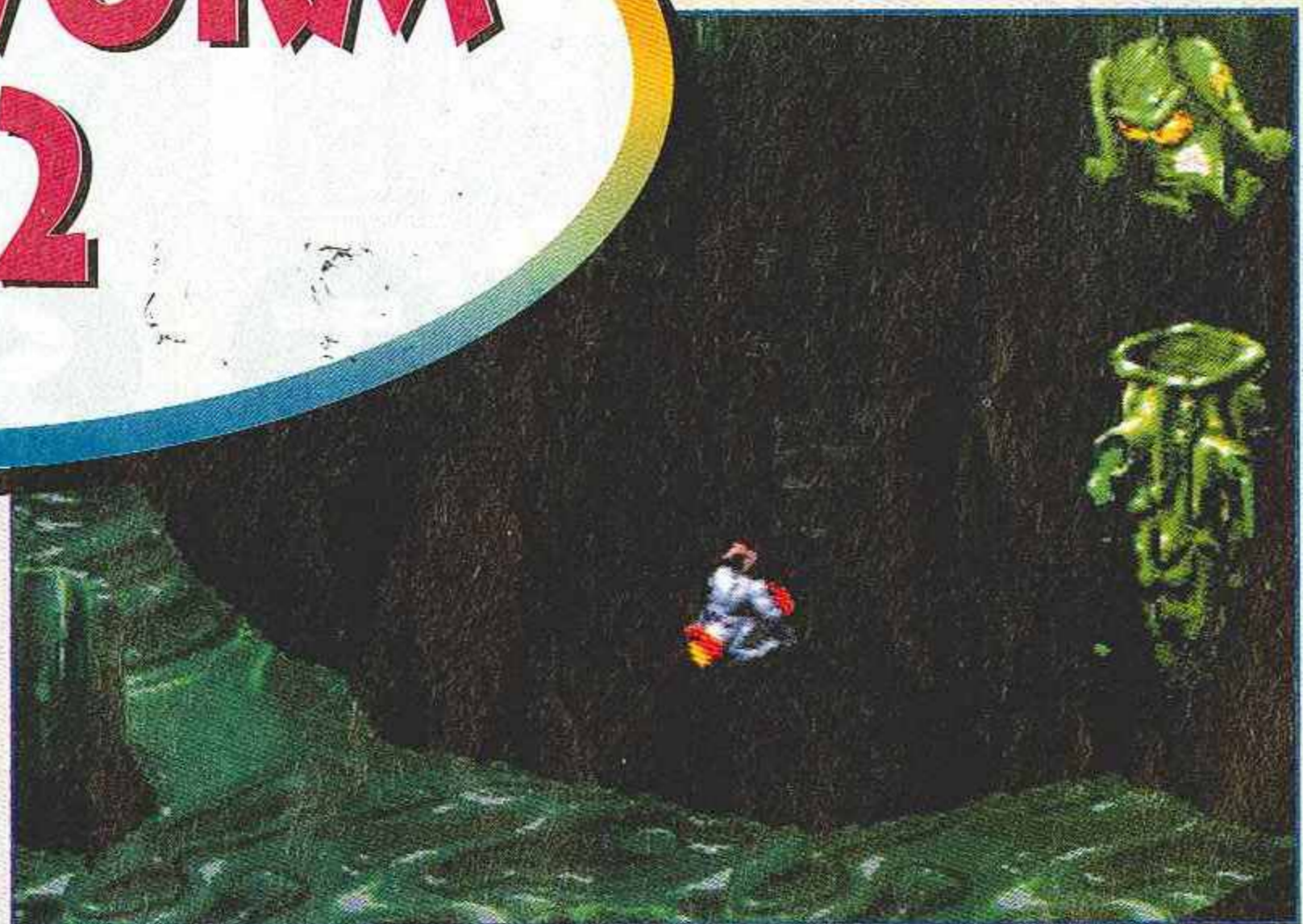
Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

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

EARTHWORM JIM 2

Un an environ après la sortie d'Earthworm Jim, Shiny réitère l'exploit. Loin d'une simple resucée, ce second épisode fourmille d'inspiration. Musique!

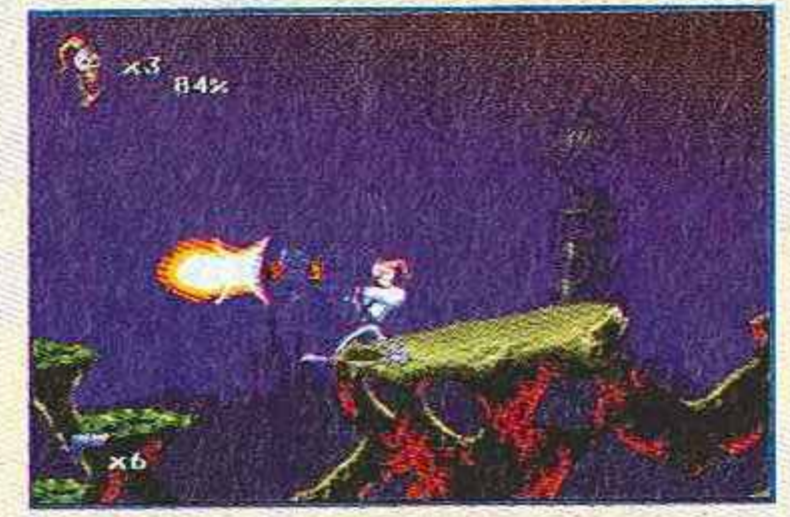
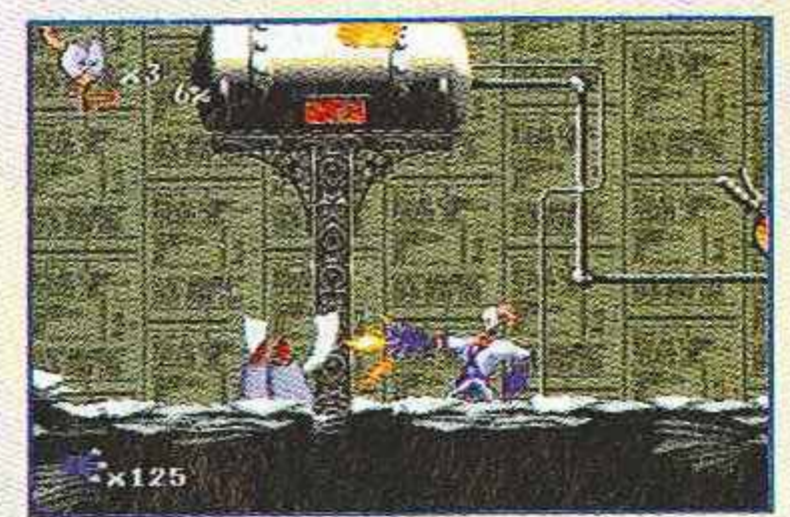


Souvenez-vous ! Earthworm Jim, c'était le talent. Un jeu à la fois original, drôle et plein de rebondissements. Un ver de terre rigolo, qui s'imposa vite comme un héros. Et un an après la création de Jim « number one », les petits magiciens de chez Shiny, sous l'œil minutieux de David Perry, décident de renouveler l'expérience. Le tour est joué, on en prend encore une fois plein la tronche. Earthworm Jim second du

même de vous réserver une multitude de bonnes surprises.

NOUVEAUTÉS À LA PELLE

Dans ce second épisode, Jim dispose d'une palette d'armes nettement enrichie. Si celui-ci utilise plus que jamais son arme fétiche, d'autres moyens plus radicaux lui permettent d'exterminer ses ennemis. À commencer par une nouvelle mitrailleuse qui défonce d'un seul coup toutes les



PSY-CROW VS PETER PUPPY

Jim doit diriger les chiots balancés par Psy-Crow. Une scène qui nous rappelle les antiques jeux à cristaux liquides Game & Watch.



nom est enfin disponible. Le scénario de ce nouvel épisode reste toujours aussi léger : vous êtes en train d'interpréter un air d'accordéon à votre douce fiancée quand, soudain, un inconnu détourne votre attention et en profite pour kidnapper la belle. À vous de la retrouver... Ça manque un peu d'originalité, tout ça ! Fort heureusement, la suite est à



Voici le boss de fin du premier niveau. Le combat s'annonce très difficile, mais vous risquez de bien rire.

ARMES À GOGO

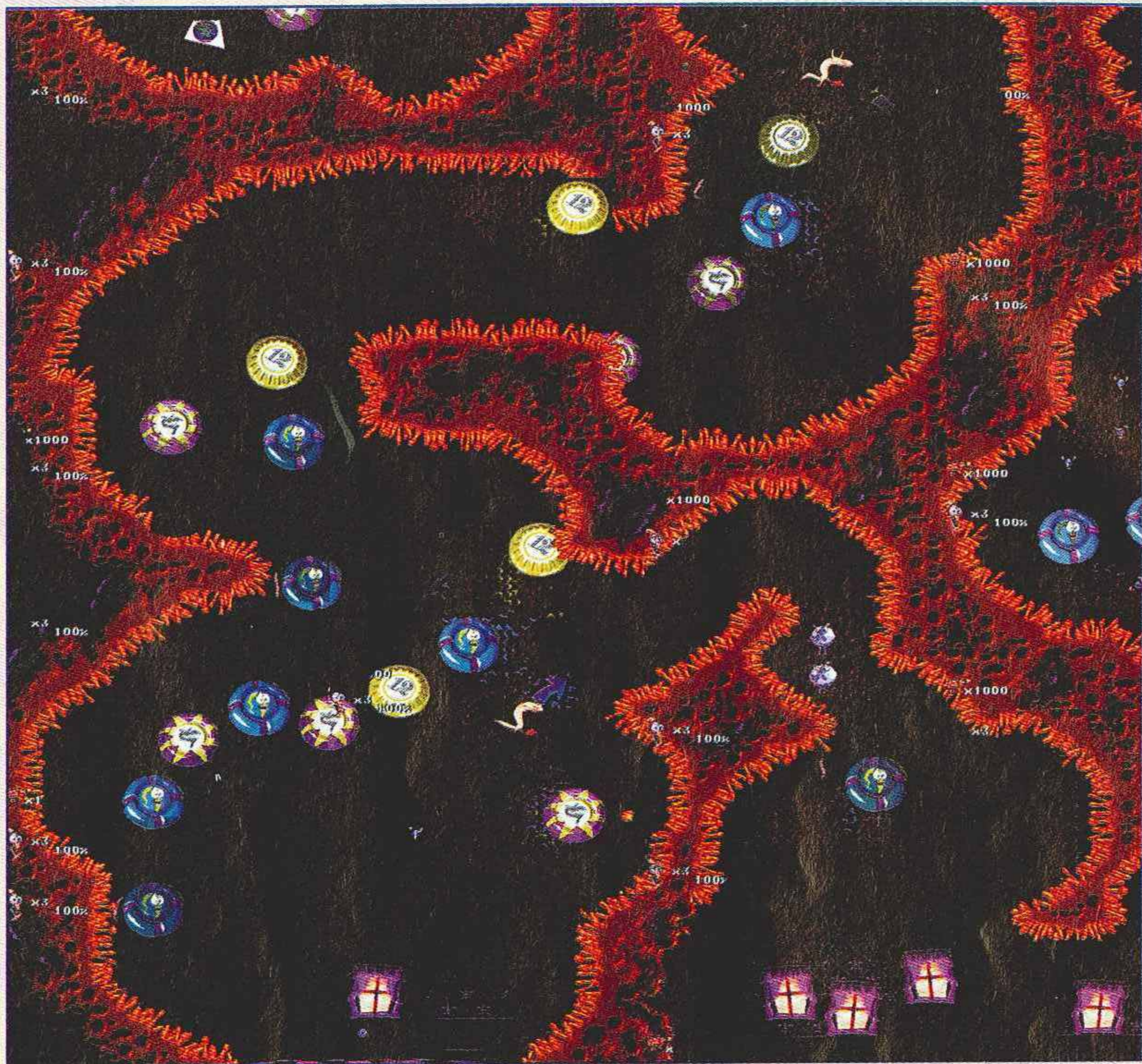
Notre héros est doté de nouvelles armes. De la mitrailleuse de base à celle qui explose tout à l'écran, vous n'avez que l'embaras du choix. Il ne vous reste plus qu'à les découvrir, ainsi que les munitions.

L'avis des players

CALIMÉRO : « Au risque de prendre des coups ou de me faire insulter, j'affirme que je n'ai jamais vraiment accroché avec le premier du nom. On m'a tellement bassiné en me disant que ce jeu était génial que je me suis trouvé déçu, au final. Hélas, ce même phénomène se reproduit avec le numéro 2 : à chaque fois que je prends le paddle, quelqu'un vient me soutenir que c'est fabuleux. J'aimerais un jour pouvoir jouer dans une chambre noire avec personne autour et juger par moi-même de la qualité de ce jeu, dont je ne doute pas. »

LOLE : « Ça y est, je suis comblée ! Je viens de trouver dans ce second volet des histoires du ver de terre toute l'absurdité qui manquait à la première version. Scènes délirantes, actions incongrues, niveaux limite du « mais c'est n'importe quoi ! ». Tout y est. Voilà ce que j'appelle une vraie suite, où l'esprit originel a été conservé, tout en gagnant un intérêt supplémentaire. Espérons que cela va continuer... »

IGGY : « Jim 2 m'a rendu encore plus fou que le 1, principalement en raison de sa difficulté enfin "normale". Encore ! »



SONATE AU CLAIR DE LUNE

Comme dans le premier jeu, vous retrouverez des morceaux de musique classique très connus. C'est sur la sonate dite du « Clair de Lune » de Beethoven que vous gambaderez à travers ce niveau immense. Comme vous avez pu le remarquer, vous incarnez une espèce de têtard. Sachez que vous pouvez voler ou tirer, mais pas les deux en même temps ! Et si vous frôlez les parois du labyrinthe, vous observerez un bel effet de distorsion avant d'être happé et de perdre 10 % d'énergie... Alors gare !



Dans le registre nouveautés, je choisis un bouclier pour protéger mon ver de terre préféré des vilains extraterrestres.

→ créatures présentes à l'écran. Un petit conseil toutefois : il faut y aller mollo dans la mesure où vos munitions sont limitées à deux ou trois coups seulement. Au cours du jeu, une autre mitrailleuse un peu particulière (permettant de tirer dans trois directions à la fois) s'avérera nettement plus utile que la précédente.

DES SAUVEGARDES ! ENFIN, PRESQUE...

Autre innovation bienvenue : lorsque vous avez terminé un niveau, il est possible d'y revenir une fois que vous

avez perdu tous vos continues. Finies les angoisses du premier épisode où vous deviez impérativement terminer le jeu avec seulement trois continues. Seulement tout se paye. En effet, pour avoir le droit de revenir à votre ancienne partie, il vous faudra récolter quatre symboles sous forme de drapeaux (et pas un de moins). Ce qui induit que, si au cours d'un niveau vous n'avez récolté que trois symboles sur les quatre requis, eh bien vous l'aurez purement et simplement dans le baba ! Idem, si vous éteignez votre console, il faudra repartir de ↗



Snoot intervient à son tour pour vous aider à vous diriger dans ce décor de déjeuner sur le grill.

⤴ malheur vous n'arrivez pas à passer un endroit précis, ce ne sera certainement pas la faute du paddle...

TOUJOURS PLUS DE FUN !

Mais le plus incroyable, c'est l'ambiance « mégatop délire », le fun inégalé appelé aussi « syndrome du ver de terre ». L'humour et la variété de l'action font constamment rebondir l'intérêt. Jim est obligé de se livrer à des actions peu communes. C'est ainsi qu'il devra faire face à des grands-mères peu compréhensives (pourquoi frappent-elles toujours sur la tête ?). Dans certains niveaux, il

BUBU : « Moi, les Earthworm Jim, je n'accroche pas trop. Pourtant je leur reconnais un tas de qualités (humour, imagination, réalisation, et en plus, il est armé — le ver !). Mais bon... quand je joue, je ressens surtout les défauts. Une jouabilité délicate, et des niveaux répétitifs et trop vides. Même si je n'aime pas trop la plate-forme en général, certains titres me bottent quand même (DKC, Mario...). Mais, pas celui-là ! »

CHRIS : « Pas de doute, Jim n'est pas un héros comme les autres. Ses aventures délirantes devraient séduire la plupart d'entre vous et

une foule de détails rigolos vous donne constamment envie d'avancer pour découvrir ce qui se passe plus loin. Un grand jeu, très fun, qui semble toutefois un tout petit peu trop facile. Mais bon, il y a le niveau difficult... »

MILOUSE : « Je n'ai joué qu'une vingtaine de minutes à ce second épisode, et cela a suffi à me donner envie d'y jouer beaucoup plus. Pourtant, je n'étais pas franchement fan du premier volet, que je trouvais marrant mais un peu trop crispant. Peut-être est-ce à cause de la difficulté moins élevée. J'ai honte... »

⤴ zéro. Jim est étonnant par le plaisir qu'il procure. Au début, on s'y colle comme ça, en se disant que, bon, c'est un second épisode, que l'attrait de la nouveauté est un peu passé et tout et tout. Plusieurs jours après, ⤴



VACHES, MARTIENS ET... VER DE TERRE

Nouveauté dans ce second volet : Jim peut porter des objets et surtout des animaux. Ici, vous devrez trouver et emmener des vaches dans des granges pour les traire (un ver de terre qui soulève une bonne vieille vache normande ?!). Tout ça bien sûr avant que les soucoupes volantes camouflées en pies ne les capturent. Tout est normal...

⤴ on est encore en train d'y jouer comme un malade.

Car Earthworm Jim se distingue vraiment des autres jeux de plate-forme. Regardez l'animation ! L'asticot se déplace avec une souplesse toujours aussi démoniaque. Attardez-vous sur sa jouabilité, une des meilleures qui soient... Le perso répond au doigt et à l'œil. Si par ⤴



La tête gonflée à l'hélium vous fera monter haut, très haut. Évitez les ampoules et un de vos ennemis de toujours...



Une fois que vous n'aurez plus la grosse tête, jouez au « coup de poing » pour remporter quelques bonus.

⤴ vous faudra même porter sur vos épaules des vaches ou encore des cochons pour pouvoir vous en sortir (tout ça pour une fille !). Et ce n'est pas tout. Vous devrez patauger dans des baignoires, jouer au chat et à la souris avec une porte, vous faire écrabouiller par une machine à papier, lutter contre des armoires jusqu'à vous transformer en têtard. Ça ne ⤴



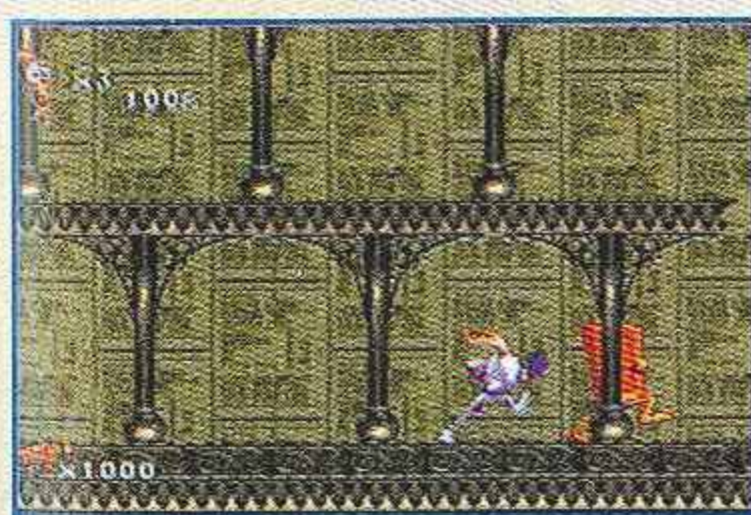
Les grands-mères californiennes sont très violentes et maîtrisent parfaitement la technique du frapper de parapluie.



Dans ce niveau en 3D isométrique est un niveau « shoot them up » vous dirigez une montgolfière. Sa bombe pourra être très utile.

➤ s'arrêtera pas là : vous serez encore la victime de toutes sortes de tortures : chaises électriques, sarcophages piégés... Ils iront même jusqu'à vous envoyer de l'hélium dans la tête... Pas un niveau ne ressemble à un autre, les décors, les ennemis sont tous différents.

Pas de doute : Shiny se compose



Une partie de cache-cache avec la porte de fin de niveau. J'aurais vu vraiment n'importe quoi dans ce jeu.

d'une équipe de véritable joueurs qui savent bichonner un jeu dans les moindres détails... Conscients même qu'ils avaient produit un jeu trop difficile pour le joueur moyen, ils ont rectifié le tir. Earthworm Jim 2 est plus facile, et plus accessible aux joueurs dits « normaux ».

Jim le ver de terre mérite à nouveau des applaudissements, voire une ovation générale. Difficile de ne pas être conquis par tant d'ingéniosité. Vous pouvez l'acheter sans problème, même si vous possédez déjà le premier du nom. Pour ma part, j'attends avec impatience le dessin animé et la gamme de jouets, prévus pour... 1996.

Magic Sam,
« Well done » Shiny !



COCHONNEMENT VÔTRE

Impossible de passer ce lac ! Rebroussez chemin, prenez un cochon, placez-le sur le toboggan et actionnez le levier. Il se retrouvera la tête dans le bocal et vous pourrez passer en toute sécurité.

GRAPHISME

Des couleurs dans tous les sens, des dégradés, la grande classe !

ANIMATION

Superbe. Jim se meut avec un réalisme déconcertant.

SON

Des musiques et des effets sonores géniaux. Bravo Maestro !

JOUABILITE

Jim répond aux commandes au doigt et à l'œil.

Megadrive

EARTHWORM JIM 2

éditeur
VIRGIN

genre
PLATE-FORME

joueur(s)

1

sauvegarde
NON
continue
OUI

difficulté
VARIABLE
durée de vie
HONNETE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
96%

en résumé

Comme son prédécesseur, Earthworm Jim 2 allie beauté, originalité et humour.

Une cartouche qui en remontre à bien des CD-Rom sur 32 bits.

90%

95%

95%

90%

100

95%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

TWISTED METAL

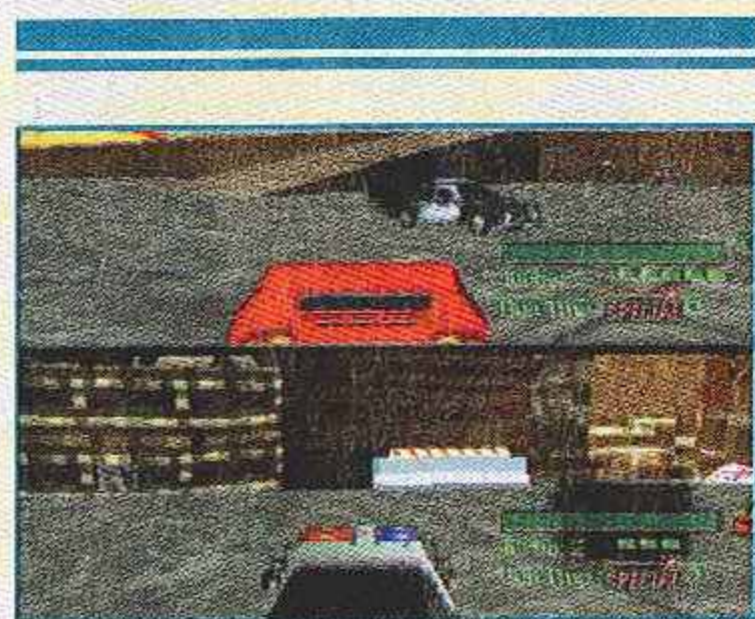
PlayStation

L'avis de Leflou

Prenez une douzaine de véhicules destroy, autant de voyous hargneux, et jetez-les dans un sombre monde régi par la seule loi de la violence des gangs. Mélangez le tout dans une 3D préalablement texturée. Servez sur une PlayStation, et enfin goûtez...



« Le principe de Twisted Metal est sympa : des camions, des bus et des voitures se traquent à travers une ville et se fritent à grands coups de lance-flammes et autres missiles. Moi, ça me plaît bien ! Dommage que la prise en main s'avère délicate (tous les boutons sont utilisés) et que les terrains de jeux soient si peu nombreux. Twisted Metal possède une ambiance "Mad Maxienne" qui accrochera sûrement plus d'un joueur devant son écran. »



LES DIFFÉRENTES VUES

Option classique : on peut visualiser l'action selon trois angles de vue. De l'intérieur, on perd la sensation de rigidité dans l'animation que l'on a en vue extérieure (deux distances au choix). En revanche, lorsque l'on joue à deux, il n'y a qu'une visualisation disponible, à cause de la taille plus réduite de la fenêtre du joueur.

La violence fait des ravages dans votre ville, et le seul moyen d'y mettre un terme est de combattre successivement, dans six lieux clos, de un à huit fous furieux (selon les lieux), au volant d'un des douze véhicules disponibles. La première bataille se déroule dans une arène exiguë contre un seul adversaire. Peu à peu le champ de bataille s'élargit, au même rythme que l'éventail des adversaires. Pas de temps à perdre car seule l'éradication de tous les adversaires permet de passer au terrain de jeu suivant. Au départ, on n'est équipé que d'une arme spéciale (spécifique à chaque véhicule) en quantité limitée. Mais de

nombreuses armes sont disséminées sur le sol, parfois cachées dans des objets qu'il faut détruire. On peut ainsi s'équiper de divers missiles, de mines, de plaques d'huile, de lance-flammes, etc. De quoi s'amuser ! Autant vous l'avouer tout de suite, ce n'est qu'après quelques parties que Twisted Metal délivre les qualités qui définissent un bon jeu. À condition de jouer en vue intérieure, on se retrouve plongé dans l'action. On se fait plaisir à tracer sur une grande avenue, pressé par les missiles qui fusent de toutes parts, avant de déraiper en trombe et s'engager dans une sombre ruelle, pour finalement déboucher sur une rivière que l'on



Le lance-flammes — ce qui ne surprendra personne — est particulièrement efficace malgré sa portée un peu courte.

ARENA

L'arène est petite mais très fournie en armes. Elle contient également quelques tremplins. On n'a absolument pas le moindre temps de répit. Stressant...



WAREHOUSE

Le soir dans une ville « à l'américaine ». Comprenez que tous les coins de rue sont à angle droit. C'est monotone mais aussi beaucoup plus facile pour s'orienter.



FREEWAY

Une voie rapide formant une boucle, court-circuitée par des raccourcis, et égayée par des tunnels. Pas question d'échapper à un poursuivant en tournant brusquement.



CITY PARK

Une ville sombre plus vaste et plus complexe que Warehouse : plus de petites rues, des tunnels, une grande place et même une rivière dans laquelle on peut rouler.



CYBURBIA

Le terrain le plus grand. Il s'agit d'une zone pavillonnaire, avec en son centre un canal à sec. Une sorte de route périphérique l'entoure. Bien sûr, ces trois zones sont liées.



ROOF TOP

Sur les toits des gratte-ciel. On passe de toit en toit en sautant. Les déplacements doivent se faire avec prudence, car la moindre erreur peut aboutir à une chute fatale.



TWISTED METAL

éditeur
SONYgenre
COMBAT DE CAISSES
joueur(s)
1 OU 2sauvegarde
MOT DE PASSE
continue
NONdifficulté
VARIABLE
durée de vie
CORRECTEprix
A B C D E FPLAYER FUZ
92%

en résumé

Pas emballant au premier abord, Twisted Metal s'impose comme un jeu à la fois agréable à jouer et suffisamment complet pour éviter l'ennui.



LES BELLIGÉRANTS

Le joueur dispose de douze véhicules, représentant autant de manières de finir le jeu. Chaque engin tire sa spécificité de plusieurs points : maniabilité, vitesse, résistance et efficacité de son arme spéciale. La masse et la taille sont également prises en compte : ainsi, la pauvre petite jeep ne résiste pas longtemps aux assauts percutants du monstre Hammerhead, qui en revanche ne peut pas lui rouler dessus ! Les véhicules diffèrent aussi par les sensations qu'ils procurent. Au volant du camion par exemple, on éprouve un sentiment de puissance car on surplombe les autres, malgré une direction lourde à manier. La moto, elle, penche dans les virages et offre une somptueuse impression de vitesse.

franchit grâce à un tremplin. Un tel réalisme n'aurait évidemment pas été possible sans des commandes nombreuses et particulièrement efficaces, ni sans la présence d'adversaires intelligents et très agressifs. Graphismes et animation en 3D texturée servent tranquillement l'atmosphère : pas de quoi tomber par terre d'étonnement, mais ils sont variés et dignes d'une 32 bits. Et l'ambiance sonore mise aussi un maximum sur le réalisme (bruits de moteur, cris de passants écrasés...). De plus, en

splitant les écrans, la console permet à deux joueurs de s'affronter. Cependant, ce mode de jeu alléchant s'accompagne d'un certain nombre de restrictions : une seule vue dispo, et malheureusement pas de radar ni de rétroviseur.

Mais ne chipotons pas, vrombissons en chœur et rendez-vous dans l'arène infernale pour s'éclater en grillant de la tôle et du pneu à la tonne...

En un mot comme en cent, mettez la gomme !

Milouse

GRAPHISME

C'est un peu « carré », parfois confus, mais suffisamment réaliste.

89%

ANIMATION

L'animation est d'une bonne fluidité mais manque de souplesse.

89%

SON

On reconnaît chaque adversaire aux bruits spécifiques qu'il émet !

90%

JOUABILITÉ

Beaucoup de boutons à gérer : on finit par faire (presque) ce que l'on veut.

89%



FIN D'INTERDICTION
DE DOUBLER.
DÉPASSEMENT DE SOI
VIVEMENT CONSEILLÉ.



Si tu montes dans l'un des 13 bolides, tu n'auras pas le choix, il va falloir appuyer sur le champignon. De jour comme de nuit, la concentration devra être maximum. En vue subjective, pas question de regarder les décors, à 270 km/h la moindre faute ne pardonne pas. Pour te préparer à ce qui t'attend, appelle la Sony Game Line au 36 68 22 02.*

RIDGE RACER. Faites le plein d'adrénaline.

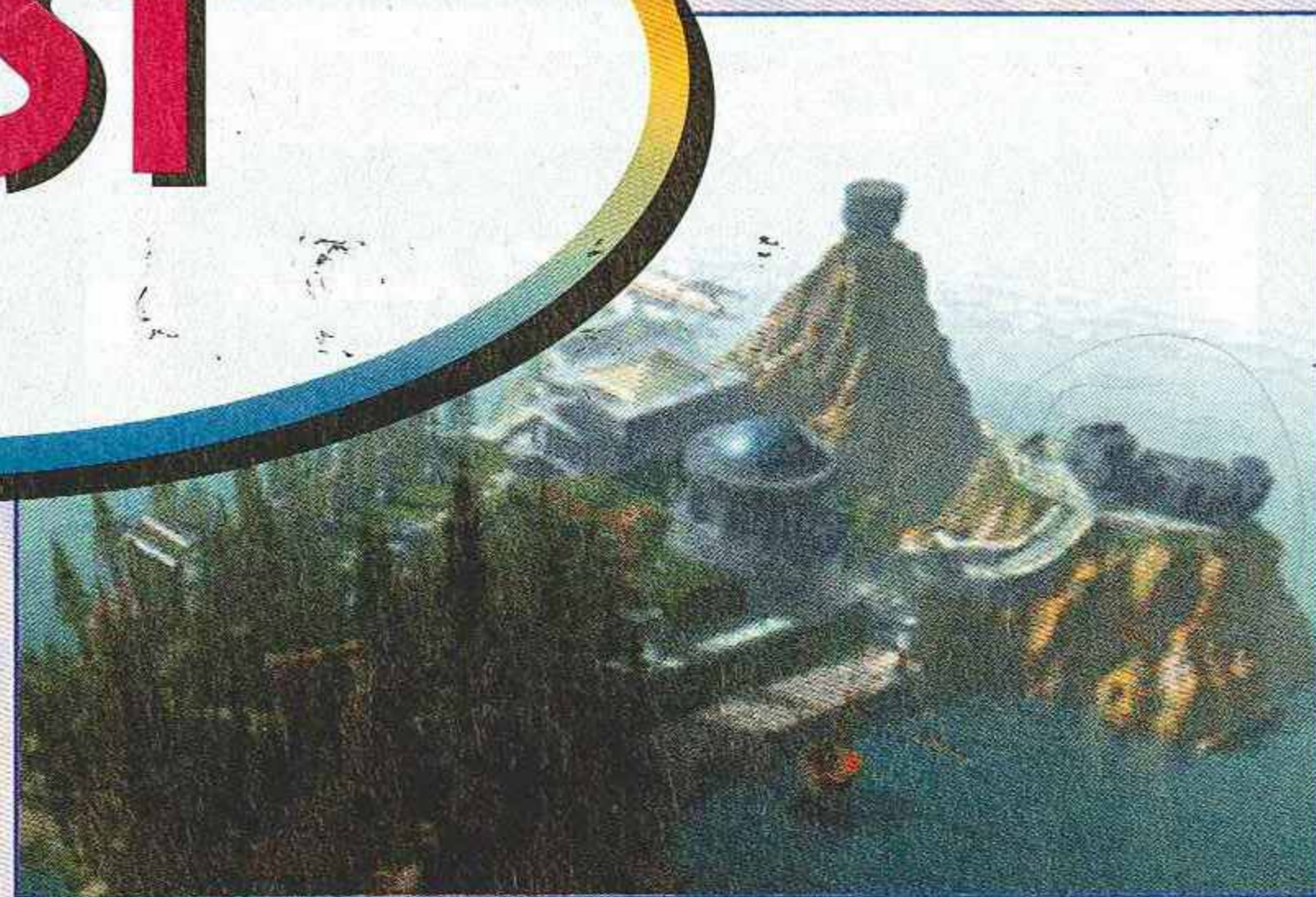


*2,23 F/mn TTC.

“PS” et “PlayStation”, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

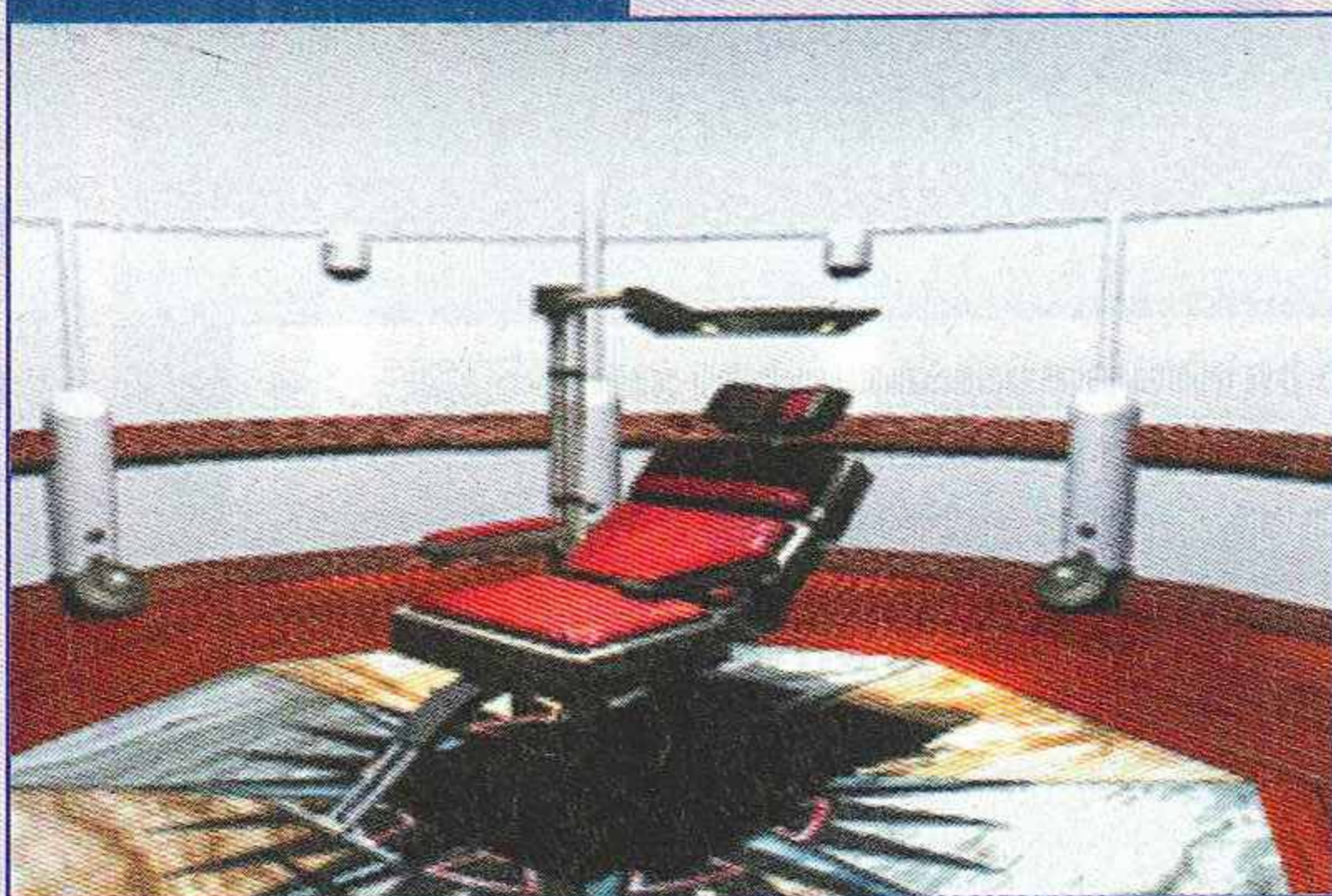
MYST

Hit mythique du micro-ordinateur, Myst investit nos consoles. C'est à la Saturn qu'échoit l'insigne honneur d'accueillir la première version française de ce petit bijou.

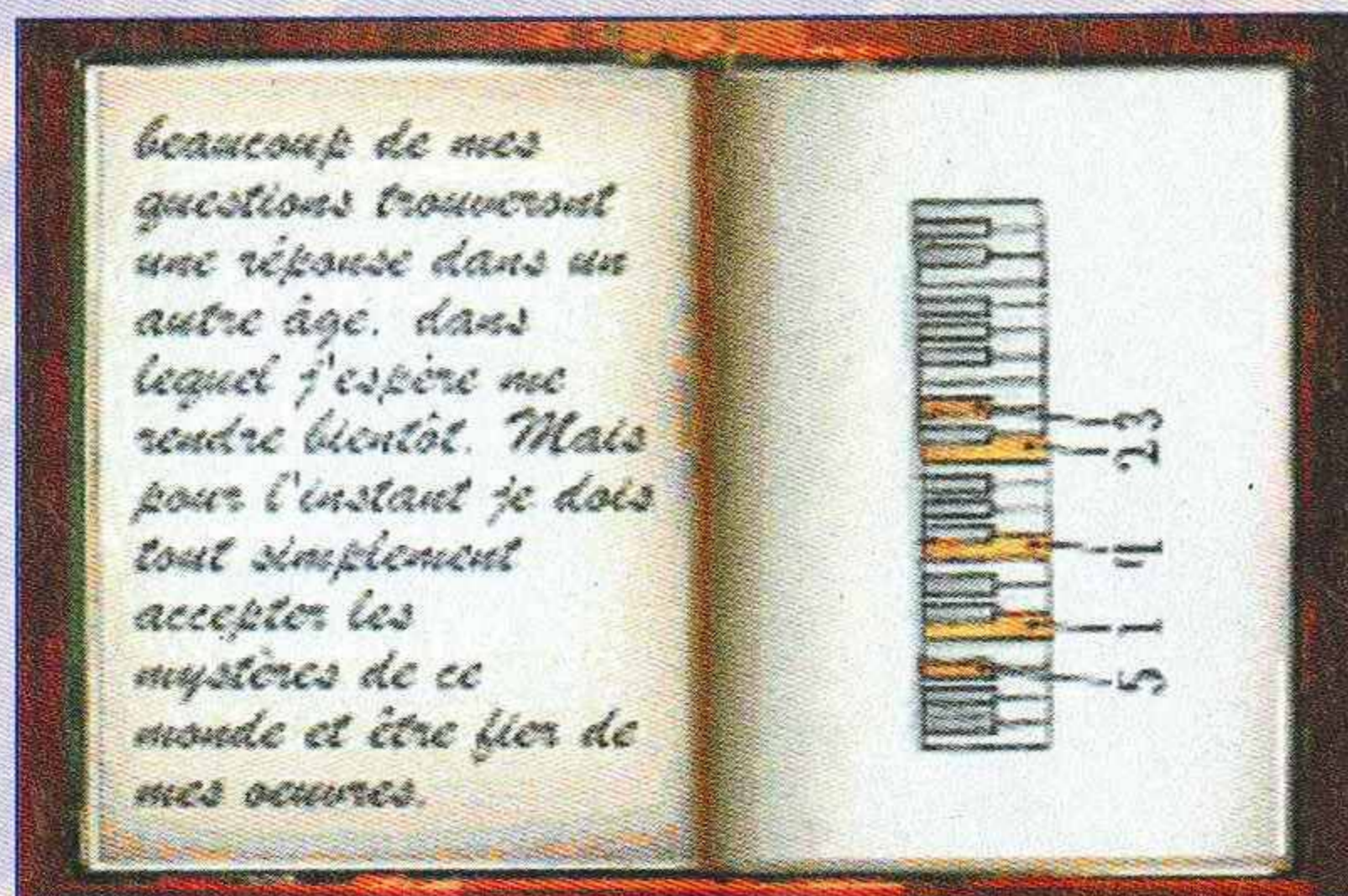


Myst est un titre qui rappelle par bien des côtés les tout premiers softs d'aventure sur micro. Toutefois, nous sommes en 1995, et le résultat se montre à la hauteur des technologies d'aujourd'hui : avec l'intégralité de ses décors en images de synthèse, ses acteurs filmés en vidéo et ses bruitages étonnants, Myst n'a rien d'un « has been ».

L'action — si tant est que l'on puisse employer ce terme pour un jeu qui se caractérise par le faible nombre de ses animations — se déroule en vue subjective, sur une île déserte à l'architecture surréaliste. Vous vous dirigez grâce à une flèche que vous



Contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'une machine à voyager dans le temps mais d'un planétarium.



La traduction française d'un tel jeu s'imposait, vu l'importance que tiennent les textes et les dialogues.

déplacez sur l'écran et agissez sur votre environnement lorsqu'une icône symbolisant une main vient automatiquement remplacer le curseur. Franchement, avouez qu'en ce qui concerne l'interface, on ne pouvait pas faire plus simple. Mais si le jeu est très facile d'accès, l'aventure qui vous attend l'est nettement moins.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

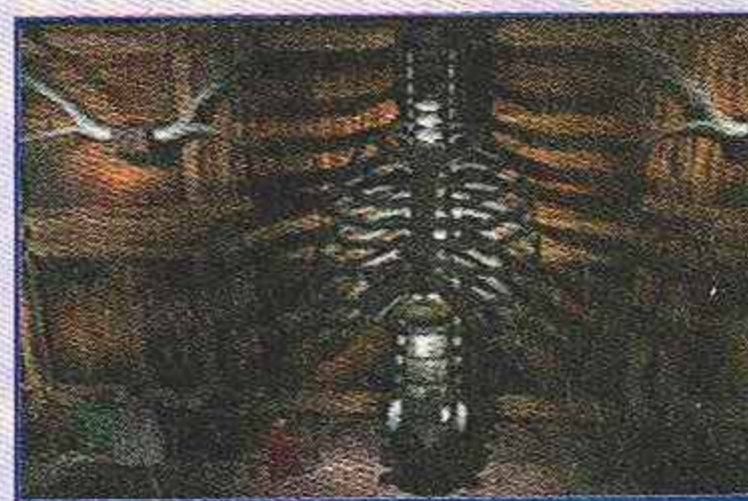
Après avoir ouvert un livre, vous vous retrouvez catapulté sur une île aux décors somptueux. Vous ne savez rien de plus. La première heure ne sera ponctuée que de vos « waouh ! » extasiés, à mesure que vous découvrirez les différents écrans fixes de l'île.



C'est grâce à des livres comme celui-ci que vous parviendrez à accéder aux quatre mondes.

Et si l'on tombe immédiatement sous le charme des images, que dire de l'ambiance sonore si particulière à Myst. Votre exploration est accompagnée de sons assez planants (souffle du vent, ruissellement, cris-

sements des mécanismes, etc.) tandis que de rares musiques trippantes, distillées avec parcimonie, viennent renforcer le caractère sonore du jeu, sobre et puissant. Par son ambiance hors normes très prenante, Myst peut être qualifié de



Cet éclairage pour le moins macabre vous donne une idée du caractère perturbé des deux fils d'Altrus.

➤ jeu virtuel : il vous plonge dans un monde irréel à l'ambiance féérique.

ÇA SE COMPLIQUE

À l'extase de la découverte succède peu à peu un sentiment de frustration. D'abord, il faut passer par une longue séance de lecture qui n'a pour conséquence immédiate que de dérouter davantage. Fort heureusement, la totalité des textes et dialogues ayant été traduits en français, on finit par comprendre qu'il y a d'autres mondes à visiter.

Ensuite, à côté de la bibliothèque, vous découvrez deux livres (un bleu et un rouge) posés en évidence sur des lutrins. En les ouvrant, vous actionnez des dispositifs vidéo mettant en scène deux hommes. Les images brouillées et les bribes de mots saisies au vol vous expliquent qu'il faut

L'avis de Chris, incrédule

« **Myst est un jeu à part. L'aventure qui vous attend est déconcertante. Au début on se sent perdu, on erre comme une âme en peine et, petit à petit, les pièces d'un puzzle ahurissant s'assemblent et on finit par complètement rentrer dans le jeu. Voici le genre de réalisation à conseiller à tous les joueurs patients, de préférence noctambules (pour l'ambiance), qui seuls sauront apprécier toute la saveur de cette aventure hors du commun.** »



Le renflouement de cette maquette vous indique que le « Stoneship Age » est désormais accessible.

retrouver les pages manquantes des deux livres.

Ces pages sont disséminées dans quatre mondes qu'il vous faudra explorer. Les portes d'accès se présentent elles aussi sous forme de livres dissimulés sur l'île de Myst. Chaque nouveau monde visité est marqué par une phase de découverte impressionnante. Il vous faut résoudre là encore nombre d'énigmes pour trouver d'une part les pages manquantes et d'autre part, le livre vous permettant de revenir sur Myst.



La lecture des volumes de la bibliothèque : une étape fastidieuse mais ô combien importante.



La plupart du temps, vous verrez que les pages manquantes des livres bleu et rouge posées en évidence.

Ces énigmes sont souvent basées sur des mécanismes (parfois sonores) dont il faut déduire le fonc-

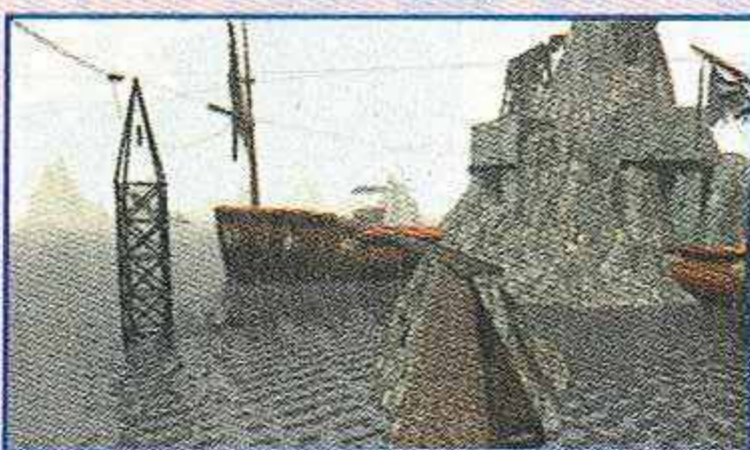
tionnement (recomposer une mélodie par exemple).

À mesure que vous reconstituez les ➤

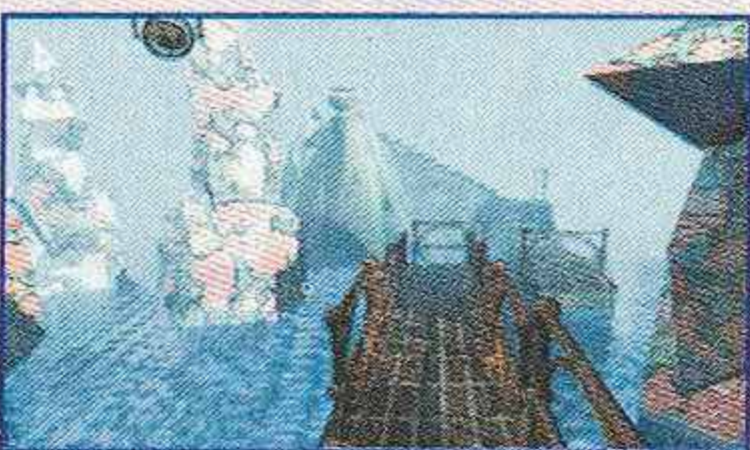
CHANNELWOOD AGE



STONESHIP AGE



SELENITIC AGE



MECHANICAL AGE



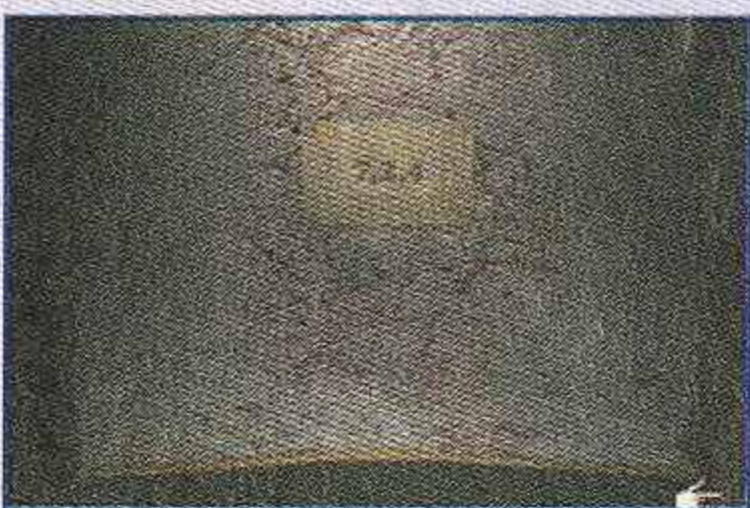
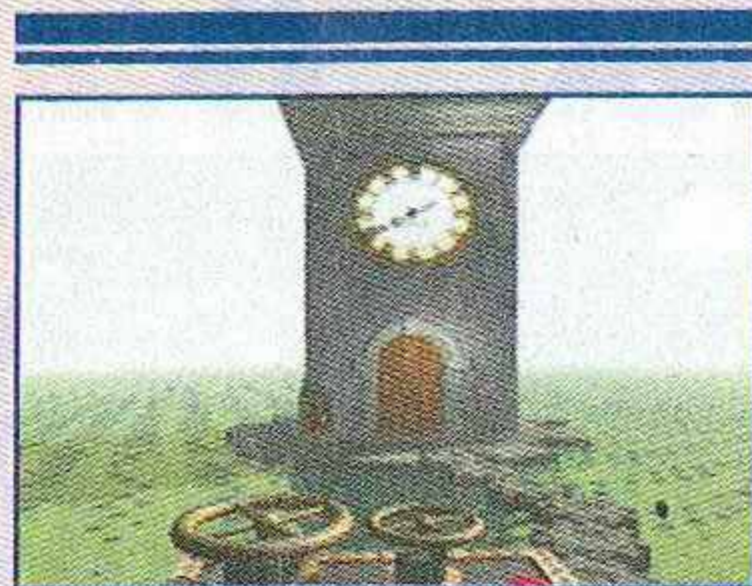
MYST À TRAVERS LES ÂGES

Au cours de cette aventure, vous serez amené à visiter quatre mondes, ou âges, totalement surréalistes, que n'aurait certainement pas reniés Dali. Ces quatre séquences vous permettront d'apprécier le soin tout particulier apporté à la réalisation de ces images de synthèse. D'accord, il s'agit d'écrans fixes dotés de trop rares animations, mais avouez que ça a quand même de la gueule. Cela dit, pour apprécier pleinement le contexte de ces décors, il est indispensable de lire l'intégralité des volumes de la bibliothèque de Myst (au bas mot, il faut compter une petite heure).



mon ami, tu es revenu. Nous vo
ce à face. Et la page, as tu appo
page?

Votre rencontre avec l'écrivain Altrus signifie que le dénouement de cette étrange histoire est imminent.



L'ÎLE DE MYST

Après quelques heures passées à s'imprégner de la magie de l'île et à lire les épais volumes de la bibliothèque, le mystère... s'épaissit. Que fait la fusée couchée sur le flanc ? Quel secret recèle le bateau immergé ? Pourquoi la pinède est-elle dominée par un pin trois fois plus grand que les autres ? Et enfin, à quoi servent les engrenages près du port ? Un indice : ces quatre sites sont en fait les portes d'accès aux autres mondes.

PREMIERS INDICES

Trouver les portes d'accès aux quatre mondes n'est pas évident. D'abord, et à l'aide du plan de la bibliothèque, faites pivoter la tour pour la placer dans l'axe d'un des quatre sites de l'île. Ensuite gagnez le sommet de la tour. La fente de l'observatoire offrira alors une vue du site tandis qu'à l'opposé de la coupole, une pierre gravée vous révélera un indice clé. Dans le cas présent, 724 est la combinaison du coffre de la cabane près du pin...

deux livres, les séquences vidéo se font plus claires. Vous apprenez qu'entre les deux hommes, qui sont en fait des frères, il existe une certaine rivalité. Mais je n'en dirai pas plus sur l'intrigue du scénario, bourrée de surprises, et les deux fins possibles, particulièrement inattendues, pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte. Si vous êtes bloqué à un moment ou à un autre, certaines



Il vous faudra découvrir pourquoi Achenar et Sirrus, les fils de l'écrivain, sont emprisonnés ?

réponses à vos questions figurent peut-être dans les illustrations. En fin de compte, on ne déplore qu'un seul défaut : le fait que les déplacements d'un écran à un autre ne soit pas accompagnés d'animations. Les écrans fixes, c'est beau mais ça lasse à la longue ! Bref, Myst est un jeu qui me fait dire que si vos parents vous proposent une 32 bits à Noël, ce n'est pas forcément une mauvaise idée.

Wolfen

Saturn

MYST

éditeur
SUNSOFT

genre
MYSTIQUE

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
ASSEZ ÉLEVÉE
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN
99%

en résumé

Entièrement sous-titré en français, Myst est un jeu hors norme. Ses décors et son ambiance vous subjugueraient en quelques minutes.

GRAPHISME

Cent pour cent d'images de synthèse à couper le souffle.

98%

ANIMATION

On distingue nettement les surimpressions lors des rares animations.

80%

SON

Le son, essentiellement à base de bruitages, crée une ambiance jamais égalée.

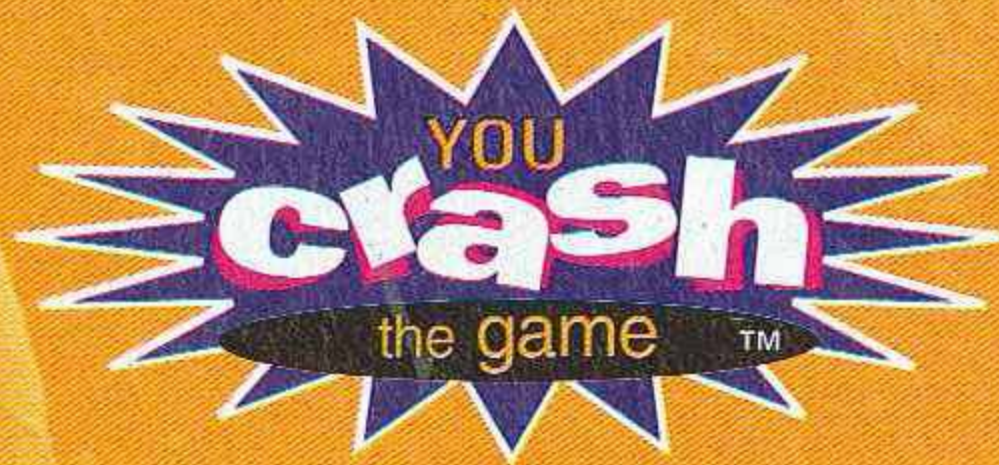
99%

JOUABILITÉ

Tous les boutons du paddle ont la même fonction ; on ne peut pas faire plus simple.

92%

CETTE SAISON, MICHAEL JORDAN JOUÉ POUR TOI



Nouveau: les cartes spéciales "You Crash the Game**" sont uniquement

dans la série Collector's Choice

NBA Series 1 95/96

d'Upper Deck.

Avec

les

cartes "Crash"

correspondant aux

meilleurs joueurs, tu peux

gagner un set spécial

inédit de 30 cartes

support F/X!

Si le joueur marque 30 points ou

plus durant chaque match qu'il

jouera contre l'équipe

indiquée sur la carte, tu

gagnes!

Tu trouveras aussi dans la série 95/96

tous les héros de

la NBA:

165 Regular Player Cards, 29

Fun Fact Cards,

14 Professor

Dunk et

surtout 9

HOLOGRAMMES à

collectionner!

T'as compris le

message?

Les cartes

Upper Deck

NBA 95/96 sont arrivées chez

ton marchand de journaux.

AVEC UPPER DECK!



La pochette de 10 cards: 7 F.



*Grand jeu gratuit You Crash the Game sans obligation d'achat, réservé à la France métropolitaine.

Les cartes You Crash the Game Collector's Choice Basketball Series 1 95/96 sont insérées au hasard selon un ratio de 1 carte toutes les 5 pochettes. Durée du jeu: du 01/10/95 au 08/05/96. Tous les envois de cartes gagnantes doivent être effectués au plus tard le 08/05/96 (cachet de la poste faisant foi).

Tu peux aussi te procurer gratuitement la carte Crash the Game de ton choix en écrivant à: Collector's Choice Upper Deck, BP37 06901 Sophia Antipolis. Tes frais de timbre te seront remboursés systématiquement.

The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the written consent of NBA Properties, Inc. Copr. ©1995 NBA Properties Inc. Upper Deck and the card/hologram combination are trademarks of The Upper Deck Company. ©1995 The Upper Deck Company. All Rights Reserved. Printed in the USA. The Upper Deck Company, 5909 Sea Otter Place, Carlsbad, CA 92008.

SHINOBI-X

Après avoir
patiemment attendu
son heure, tapi dans
l'ombre, le ninja de
Shinobi-X est enfin de
retour sur Saturn !
Son sabre bien affûté,
il est prêt à découper
allégrement tous
ses adversaires...



Shinobi, ce nom résonne sûrement dans votre tête comme un titre mille fois entendu. Après être sorti en arcade, sur Master System puis sur Megadrive, le ninja fétiche de Sega, loin d'avoir pris sa retraite, débarque en force

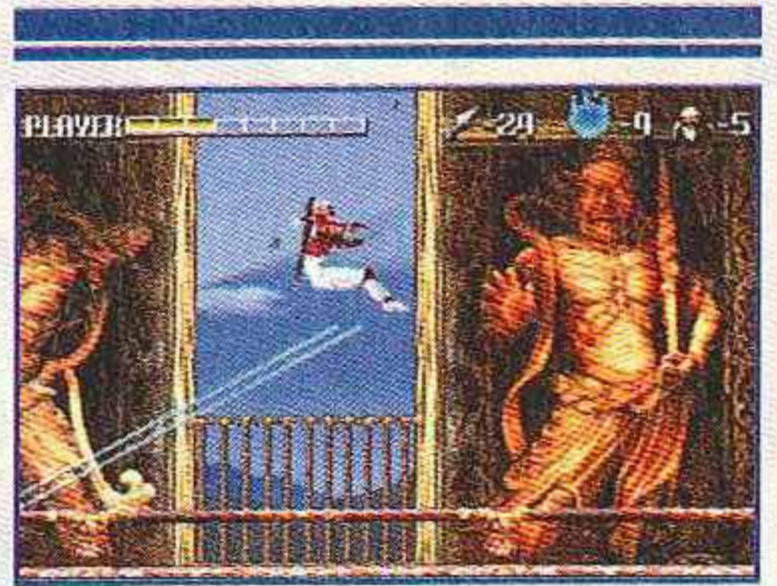


La défense des animaux... c'est pas leur truc aux ninjas. Alors, n'hésitez pas à découper quelques aigles !

sur Saturn. Il est vrai qu'une machine Sega sans Shinobi, c'est un peu comme Chris sans ses quinze heures de sommeil : il y a quelque chose qui manque (ND Chris : il faut bien ça pour tenir, plus tard, pendant les bouclages). Enfin bref, tout ça pour vous dire que Shinobi est un titre attendu et que Sega avait tout intérêt à ne pas le bâcler.

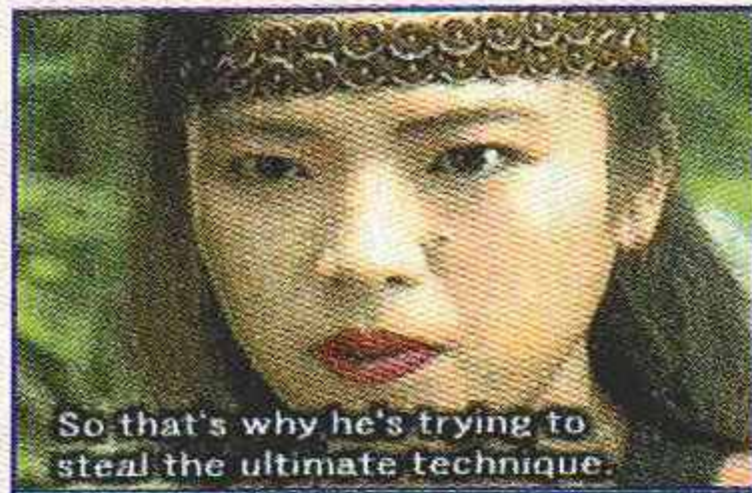
UN NINJA, C'EST PAS UN BOURRIN...

Vous incarnez Sho, un ninja solitaire comme on n'en fait plus. Ce dernier est chargé de sauver une jeune femme enlevée par son propre frère (on ne peut vraiment pas compter



QUELQUES BOSS...

Naturellement, vous serez amené à rencontrer des boss à la fin des neuf stages de Shinobi-X. Un ou deux bons coups de Katana feront taire à jamais ces parasites.



sur la famille !). Après une superbe séquence vidéo d'intro qui vous explique le pourquoi du comment, vous commencez enfin à jouer. Rien qu'à l'évocation de votre nom, vos adversaires tremblent de peur. Grâce au large panel de coups à la disposition de Sho (roulade, double saut, garde, katana, shuriken, magie...), vos ennemis ne sauront plus où donner de la tête. Vous avez d'ailleurs tout intérêt à maîtriser parfaitement

L'avis de Bubu, monsieur Moins

« Comme je l'ai déjà dit (voir PO 56), j'ai été déçu par ce jeu. D'abord, techniquement, il ne fait pas honneur à la Saturn. On dirait qu'il a été bâclé. Par ailleurs, les graphismes et l'animation ne sont pas extraordinaires — certains détails sont même ringards. Et enfin, il ne m'éclate pas vraiment. Je regrette la sous-utilisation des sorts et des shurikens (mais y'a un cheat, voir les Trucs en Vrac !), et la jouabilité délicate. Bref, j'attends la suite ! »

L'avis de Chris, monsieur Plus

« Shinobi-X n'est pas particulièrement beau, les boss ont souvent l'air un peu ridicules, les vidéos ont un côté Power Rangers déplaisant... Bref, tout n'est pas parfait. Cela étant, le jeu se révèle être étonnamment jouable — après quelques heures d'entraînement — et très technique. Le personnage avance, donne un coup de sabre, se retourne, pare un coup... Le style ninja dans toute sa splendeur ! Un jeu difficile d'accès mais très intéressant à jouer, dans le fond. »



Même ce véhicule succombe au tranchant de votre lame. Son heureux propriétaire n'a plus que ses yeux pour pleurer.

votre personnage, car dans Shinobi-X il ne suffit pas d'avancer bêtement à travers les stages en envoyant vos shurikens sur le premier venu. Et quand vous serez à court de petites étoiles filantes, il faudra bien trouver d'autres moyens pour tuer vos adversaires ! Les pouvoirs magiques, eux, ne doivent être invoqués qu'en cas d'absolue nécessité. Ils ne sont pas nombreux et, pour abattre certains boss, ils s'avèrent presque indispen-



Aucune situation n'est désespérée, pas même une chute dans le vide. Il suffit de prendre appui sur un mur... quand il y en a.



sables. Esquive, renvoi de projectiles, parades... les actions se suivent à une vitesse folle. Et mieux vaut être concentré au maximum pour survivre dans ce monde, où vos prédateurs se comptent par dizaines. Seul regret notable : Shinobi-X présente autant de passages difficiles que d'endroits simples et inintéressants. Certains stages vous feront donc rager alors que d'autres seront carrément trop faciles. Même remarque en ce qui concerne les boss ! Pour passer certains d'entre eux, vous appuyerez comme un malade sur le bouton de frappe, tandis que d'autres réclameront beaucoup plus de technique et de finesse. Des hauts et des bas donc, pour un jeu qui aurait gagné à proposer une difficulté plus progressive.



TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Votre héros possède toute une série de coups à utiliser à bon escient : par exemple, la roulade qui permet de passer sous les projectiles de vos adversaires et donc de leur infliger un coup fatal ; la garde, très importante pour se protéger des assauts imprévisibles de certains ennemis... Détail à noter : il est possible de se déplacer tout en maintenant son Katana comme bouclier.



La magie peut vous sortir de bien de mauvais pas. Ici, par exemple, un sort vous serait bien utile.

➔ Au premier abord Shinobi-X ne paie pas vraiment de mine. On se forcerait presque pour avancer et découvrir de nouveaux niveaux.

NE PAS VOUS FIER AUX APPARENCES

Je vous avouerais même que, au cours des premières parties, j'étais à deux doigts d'insulter le jeu (pardonnez-moi, Sega...). Mais ces pensées agressives se sont rapidement dissipées pour laisser la place à d'autres, plus positives. Car les graphismes digitalisés sont tellement bien réalisés que même les joueurs allergiques au genre n'y prêteront que fort peu d'attention après quelques parties.

En ce qui concerne le son, il n'y a rien à redire ; les musiques possèdent un style « japonais » de circonstance et collent parfaitement à l'ambiance du jeu. Bon, évidemment tout n'est pas parfait, et certains remarqueront l'animation un peu raide de certains ennemis, ou le scrolling saccadé du niveau 7, par exemple. Mais abstraction faite de ces défauts qui ne gênent pas la jouabilité, Shinobi-X se révèle être un excellent jeu. Alors, si vous êtes un véritable fan de la série, vous pourrez vous procurer ce titre sans problème.

Terry,

le ninja de Player, souvent invisible...

Saturn

SHINOBI-X

éditeur

SEGA

genre

ACTION

joueur(s)

1

sauvegarde

NON

continue

OUI

difficulté

MOYENNE

durée de vie

CORRECTE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
90%



PAS TRÈS AMICAL...

En plus des ninjas classiques de Shinobi, vous rencontrerez un énorme dinosaure, affronterez des monstres verts et d'autres ennemis tout aussi étranges. N'ayez surtout aucune pitié pour ces maudites créatures.

GRAPHISME

Question de goût : la digit, il y en a qui aiment, d'autres pas. À vous de juger !

85%

ANIMATION

Malgré l'animation « pas géniale » de certains ennemis, l'ensemble est assez correct.

80%

SON

De très bonne qualité, les musiques et bruitages collent parfaitement à l'ambiance.

90%

JOUABILITÉ

Hyperjouable, Sho répondra au doigt et à l'œil à vos ordres.

95%



LE CONCENTRE DE SHOOT



Sortie en Octobre



Sortie en Novembre



HUIT PERSONNAGES, DONT LES CÉLÈBRES POP'N TWINBEE, GRADIUS, NEMESIS, GOEMON, VENUS TOUT DROIT DE L'ARCADE, AVEC UNE PUISSANCE DE FEU QUI VOUS PÊTE LES YEUX, DES PANDAS EN TUTU, DES CHATS-BATEAUX, DES SIRÈNES AU CHANT MORTEL, DES PINGOUINS PIRATES ... DES BOSS AUSSI PUISSANTS QU'ÉTRANGES, DES MUSIQUES QUI FONT FAIRE TROIS TOURS DE TOMBE AUX PLUS GRANDS COMPOSITEURS... LE TOUT PENDANT 2 FOIS QUINZE NIVEAUX PARCE QUE DEUX JEUX EN UN C'EST PLUS MALIN.



"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI® and Parodius™ are registered trademarks of KONAMI Co., Ltd. © 1995 KONAMI all rights reserved. SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

TINTIN AU TIBET

Super Nintendo

On vous en parle depuis un petit moment... Eh bien le voilà, le jeune reporter intrépide. Tintin au Tibet semble à la hauteur de nos espérances. Gros plan sur cette nouvelle production franco-belge.



On est bien, hein Tintin ? » Cette célèbre réplique de Pascal Sevran que l'on peut entendre tous les après-midi sur France 2, n'est en fait pas de lui, mais de Haddock. Non, pas le poisson, le barbu (pas le poisson, le capi-

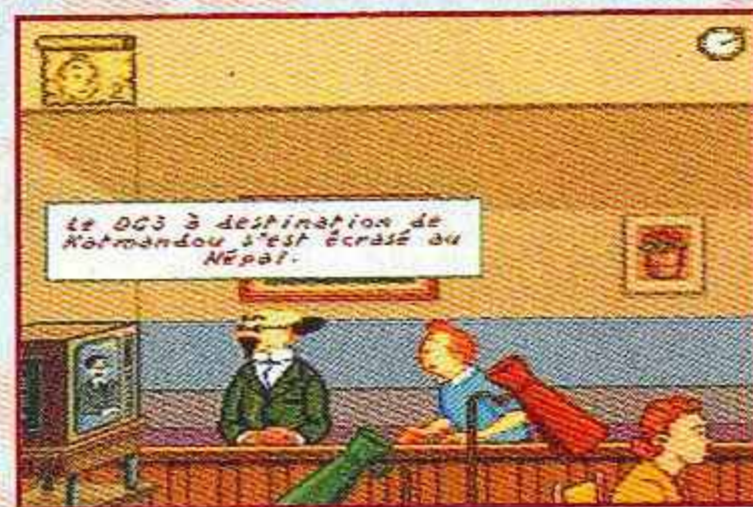


Dans l'hôtel, vous devrez éviter les serveurs et les femmes de chambre. Pas vraiment dangereux de prime abord...

taine !). Stop, calmons-nous. Évidemment, vous qui suivez de près l'actualité des jeux vidéo, vous savez ce qui suscite mes délires introductifs. Mais, pour ceux qui l'ignorent encore, sachez qu'Infogrames vient de sortir une version vidéo ludique de Tintin au Tibet.

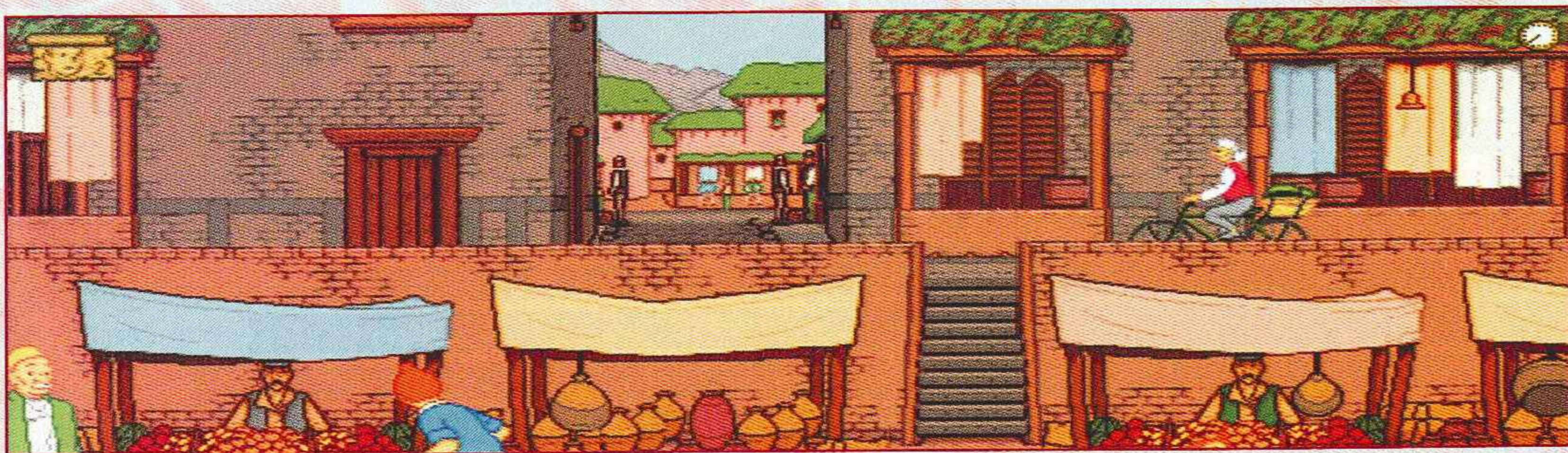
ENFIN !

Tintin rejoint donc la grande famille des héros de bédé adaptés sur console. Nous avons déjà eu droit aux lutins bleus, aux irréductibles Gaulois et dernièrement au groom « number one », j'ai nommé Spirou. En attendant que Lucky Luke leur emboîte le pas, occupons-nous



VOUS LES RECONNAISSEZ ?
Tournesol, Haddock et les autres persos de l'album sont présents, mais purement décoratifs. Sauf en montagne, où vous dirigez le capitaine.

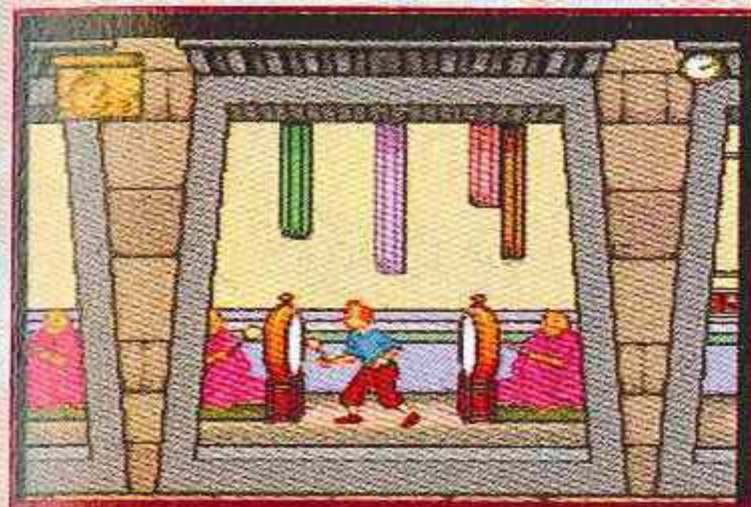
LE MARCHÉ



de ce nouveau venu et du jeu qui commence — contrairement à l'album — sur les rives du Yang-Tseu-Kiang. En fait, le premier niveau est un flash-back qui nous rappelle comment Tintin a rencontré Tchang.

SOUS TOUTES LES COUTURES

Alors voilà, l'aventure commence près d'un train et, première surprise, le maniement de notre héros offre deux vues différentes selon les situations !



Dans la lamasserie, vous devrez jouer du gong. C'est un jeu genre Simon, mais auditif ! Good luck !

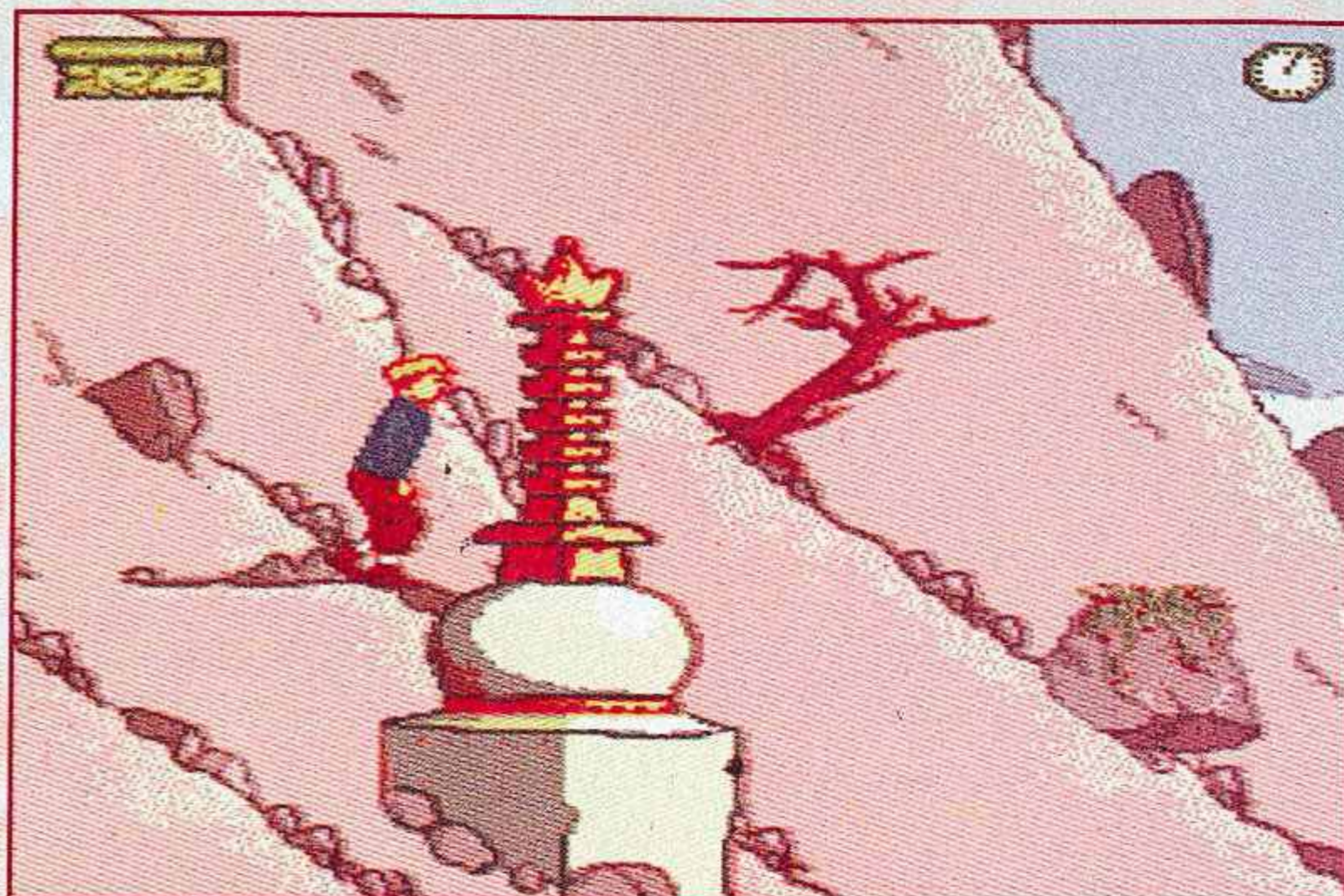
Le premier mode de visualisation, classique pour un jeu de plate-forme, montre Tintin en pied et de profil. Le second le place en revanche au premier plan. Le perso est alors plus gros, mais ne peut pas se déplacer. Néanmoins, il lui est possible de dialoguer ou d'éviter des ennemis qui se trouvent à l'arrière-plan. Cet effet de profondeur donne au jeu un peu de variété, puisque les déplacements ne se sont pas tous linéaires.

Les avis de trois players

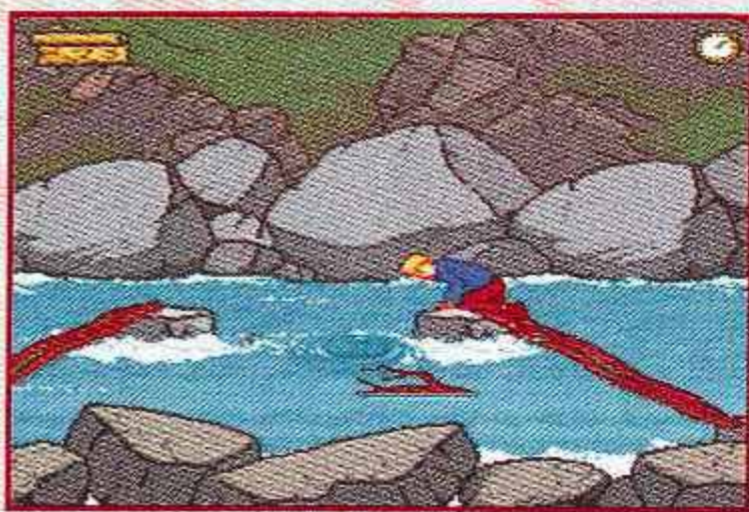
BUBU : « Cette cartouche est assez originale. L'idée de faire un jeu de plate-forme agrémenté d'un zeste d'aventure (où il s'agit surtout d'être astucieux) est sympathique. Mais, pour moi, cela manque un peu d'action, quelques bastons (comme dans la BD) auraient été bienvenues. De plus, la réalisation me semble moyenne, surtout graphiquement. Le dessin est trop dépouillé (certes, celui de la bédé est lui aussi simpliste, mais ça passe). En fait, je préfère relire ma collection d'albums de Tintin. »

ELWOOD : « Fan inconditionnel du célèbre et intrépide reporter, j'ai pris un incroyable plaisir à jouer à Tintin au Tibet. Le graphisme si particulier d'Hergé y est retranscrit avec une fidélité exemplaire, et l'aventure regorge de surprises et d'innovations fabuleuses. Même s'il est, au début, déroutant par bien des aspects, ce jeu mérite toute votre attention ! Incontournable. »

WOLFEN : « Moi qui ne suis pas un fanatique du plate-forme je dois avouer que Tintin m'a séduit par ses graphismes. Toutefois les problèmes de collision de sprites m'ont mis les nerfs à vif ! »



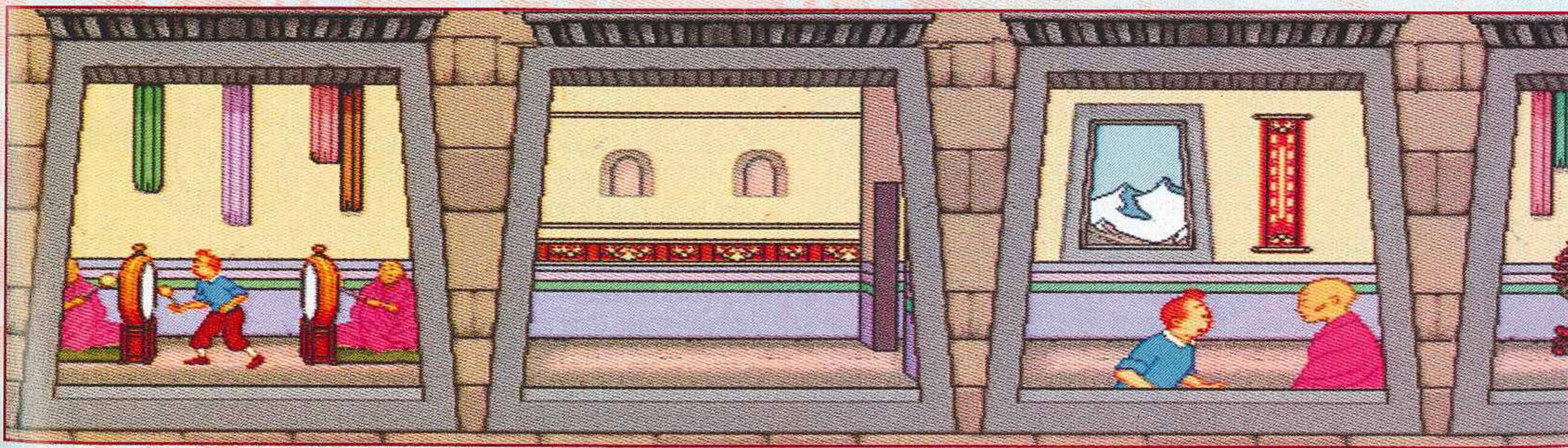
Dans ce niveau difficile, vous devrez toujours passer à gauche de ces monuments. Sinon c'est la chute fatale !



PLOUF ET REPLOUF !
Par deux fois, vous devrez vous mouiller pour sauver vos amis. Courage !

Tintin au Tibet reprend toutes les scènes clés de l'album. L'action y est particulièrement soutenue, les niveaux s'enchaînant comme dans une véritable histoire. Ainsi, on passe directement d'une série de plates-formes dans les montagnes à une baignade improvisée pour sauver Milou de la noyade, le tout sans même se rendre compte qu'on a changé de niveau. Autre point important, notre reporter fait plus volontier appel à sa dextérité et à son bon sens qu'à la brutalité. Plus clairement : Tintin ne se bat pas (oui, je sais, dans les albums il lui arrive pourtant de coller quelques pêches aux malotrus qui s'en prennent à la veuve et à l'orphelin, mais là, pas de baston). C'est un héros écolo et non

LA LAMASSERIE





Les yacks encombrant parfois les sentiers en montagne, offrez-leur un peu d'herbe et ils vous céderont le passage.



Votre piolet vous sera d'une aide précieuse pour parvenir à la suite de ce niveau. Attention, ça glisse tout de même un peu !

→ violent en quelque sorte. Et je ne m'en plaindrai pas : pour une fois qu'on ne doit pas blaster tout ce qui passe ou sauter le postérieur en avant sur des ennemis... Rassurez-vous, Tintin ne va pas pour autant chômer dans les niveaux. Il devra souvent faire preuve d'imagination pour passer un obstacle, apporter de l'herbe à un yack pour libérer un passage, aider une petite fille à traverser une rue inondée... bref, l'aventure se déroule dans une ambiance « peace », où la violence n'a de toute façon pas sa place. Les graphismes sont, bien sûr, très chiadés. Décors et personnages sont si fidèles à leurs modèles que l'on se croirait presque dans la série animée.

Notre jeune ami dispose même de panoplies différentes suivant les niveaux. Pas grand-chose à reprocher, donc, à sa réalisation, si ce n'est une gestion hasardeuse de la collision des sprites. Tintin au Tibet est un must du genre.

UNE RÉUSSITE TOTALE

En revanche, la difficulté des premières parties est trop élevée. Mais, avec un peu de concentration, on finit toujours par s'en sortir. Alors un conseil : si vous aimez Tintin, procurez-vous au plus vite ce soft, il saura vous tenir en haleine un bon moment.

El titou



Super Nintendo

TINTIN AU TIBET

éditeur
INFOGRAMES

genre
PLATE-FORME

joueur(s)

1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue

NON

difficulté
DIFFICILE

durée de vie

HONNETE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
86%

en résumé

Tintin au Tibet est probablement l'une des adaptations les plus réussies. Beau, passionnant et varié à la fois, il saura satisfaire tous les fans du reporter.

GRAPHISME

Tout simplement sublime : on aimerait en voir de semblables plus souvent.

90%

ANIMATION

Un vrai DA ou presque. Tintin se déplace avec beaucoup de souplesse.

90%

SON

Les différents thèmes musicaux sont assurément brillants. Bravo !

95%

JOUABILITÉ

Parfois douteuse à cause de la collision des sprites.

90%

DRAGON BALL Z

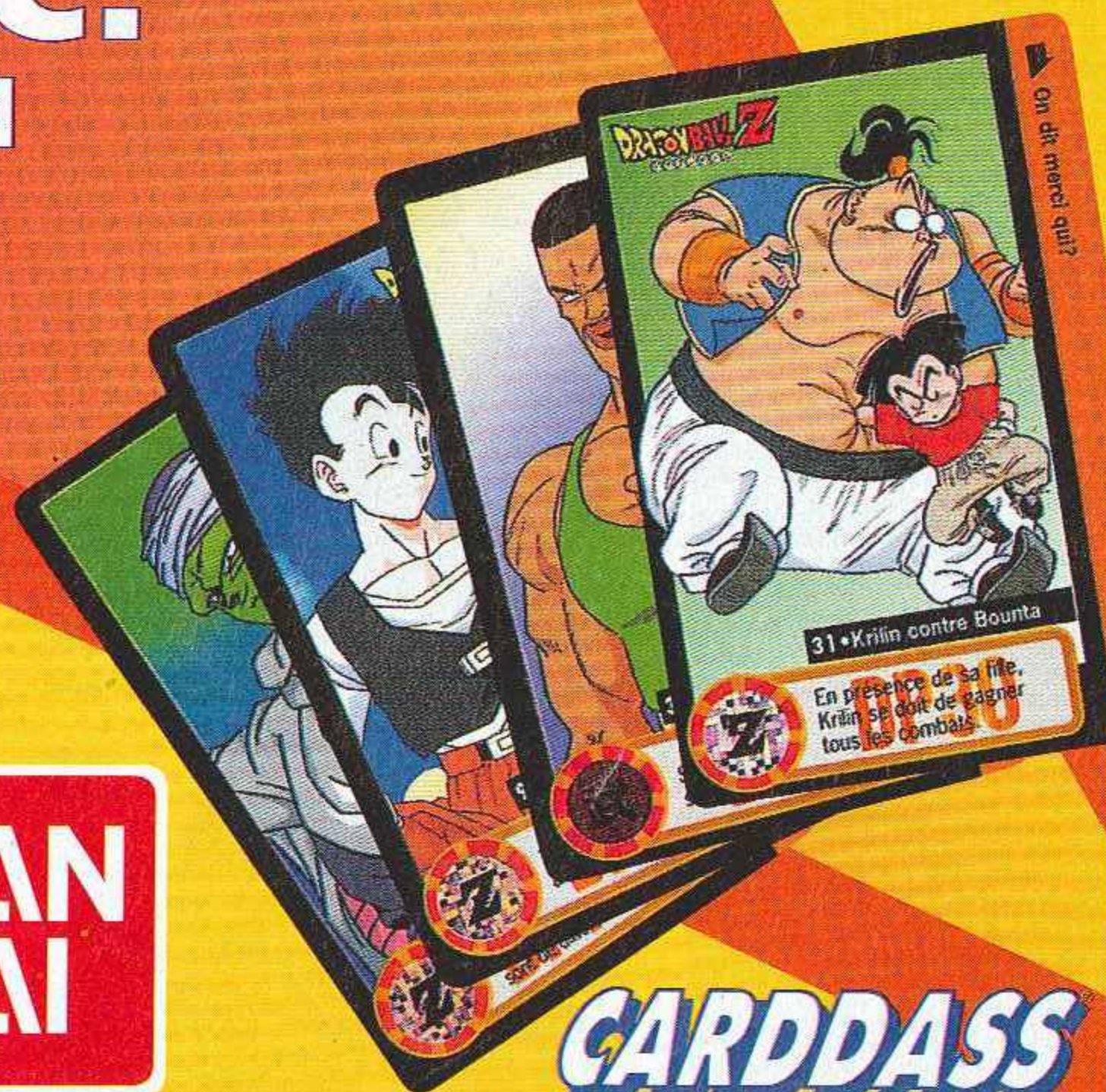
ドラゴンボール

CARDDASS[®] DRAGONBALL Z.

SI TU VEUX LES
COLLECTIONNER
COLLECTIONNE
D'ABORD LES PIÈCES
DE 1 FRANC.

EN DIRECT DU JAPON
ENFIN EN FRANÇAIS

Vite ! Les machines à distribuer les Carddass débarquent en France* chez les marchands de jouets et les points presse. Pour 2 francs (2x1 franc), tu tires une carte et tu entres dans la bagarre ! A toi de jouer !



CARDDASS

EXTREME GAMES

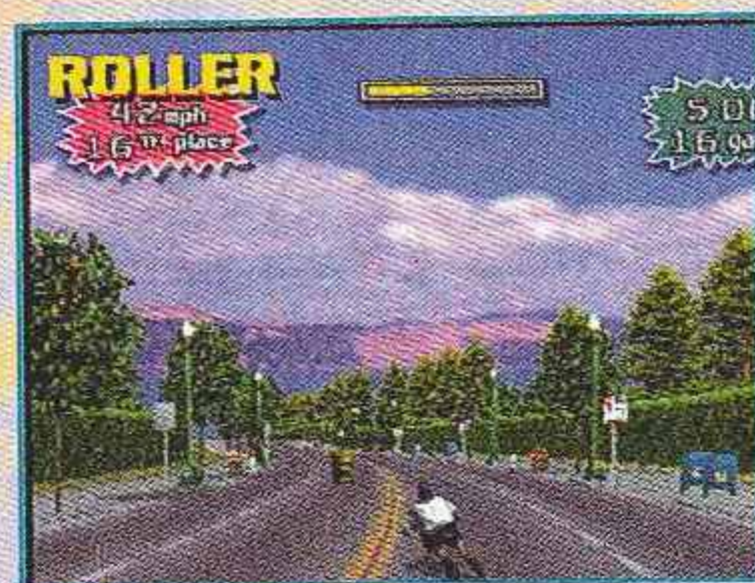
PlayStation

Extreme Games VS Road Rash

Les jeux de course ont la cote sur PlayStation. Après Ridge Racer, Wipe Out et Destruction Derby, voici Extreme Games, qui s'inscrit dans la lignée de l'excellent Road Rash 3DO. Mais la comparaison est-elle méritée ?



LES QUATRE SPORTS



C'est l'histoire d'une bande de jeunes qui se fend la gueule... en faisant des courses. Des courses de quoi ? C'est au choix et en vrac : VTT, skate-board, street luge et roller. On peut donc prendre la place de n'importe lequel des seize concurrents et s'élancer dans l'un des seize pays pour un long parcours semé d'embûches. On évolue en effet sur des routes où de nombreux obstacles ne semblent être là que pour vous stopper : barrières diverses, rochers qui vous tombent sur le coin du nez, tonneaux qui roulent, trains qui traversent la route, etc. Esquives et sauts sont les deux seules parades. Si vous ne faites que frôler



A deux, l'écran est scindé en deux parties. L'animation est un chouïa plus lente à un joueur, mais le fun est bien meilleur.

éditeur

SONY

genre

COURSE

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

MC/MOTS DE PASSE

continue

NON

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

PAS MAL

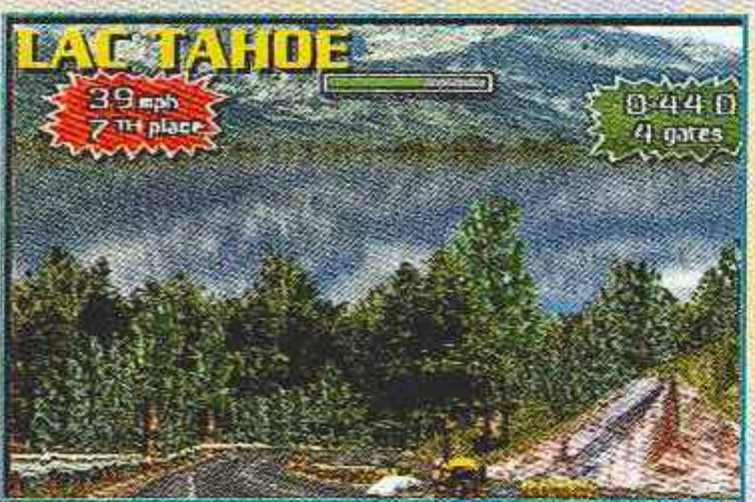
prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
91%

en résumé

Extreme Games est un très bon jeu. Sympa pour un seul joueur malgré quelques défauts, il devient vraiment fun lorsque l'on joue à deux.



les obstacles, vous ne serez déstabilisé qu'un instant — sinon, c'est la chute. Par bonheur, la route est également jonchée de portes rapportant des points ou de l'argent (qui permet d'améliorer son matériel). Enfin, les dépassements entre concurrents peuvent être l'occasion d'échanges de coups destinés à faire tomber. Le rendu graphique d'EG est vraiment très bon. Les paysages changent régulièrement tout au long de chaque parcours (cinq plus un caché) qui dure en moyenne 5 à 6 minutes !

Pas de problème au niveau de l'animation : c'est top. Quant à la jouabilité, elle apparaît un peu particulière, puisqu'il y a deux boutons pour accélérer. Un peu pénible, même si l'expérience arrange un peu les choses... Enfin, la présence d'un mode Deux joueurs (sur une seule console) bien fun devrait achever de vous convaincre qu'Extreme Games est un bon jeu. Oups !... Un très bon jeu !

Milouse,
ma grand-mère fait du vélo.

GRAPHISME

C'est superbe — mais certains éléments se répètent un peu trop.

90%

ANIMATION

Excellente pour la route et le décor. Peut mieux faire pour les persos.

91%

SON

Ouch ! Boom ! Tout cela accompagné de quelques musiques à tendance hard.

83%

JOUABILITÉ

Le système d'accélération est crispant, mais c'est une question d'habitude.

90%

RAIDEN PROJECT

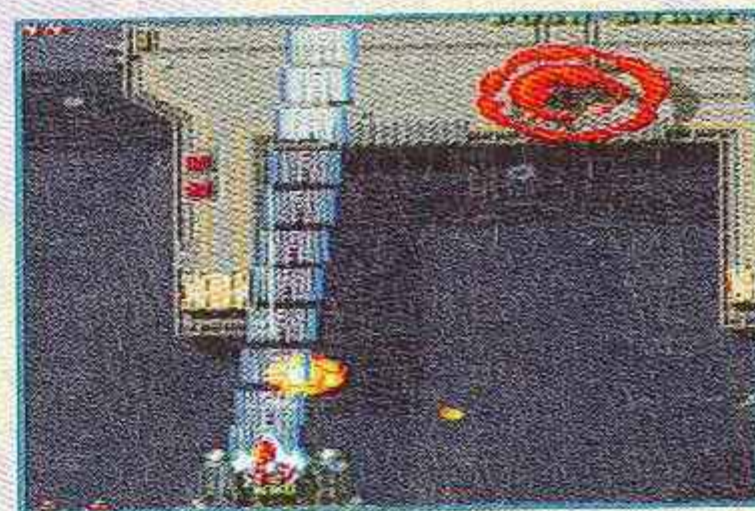
PlayStation

Le shoot them up (genre qui réclame réflexes et sang-froid) est un peu passé de mode depuis quelques temps.



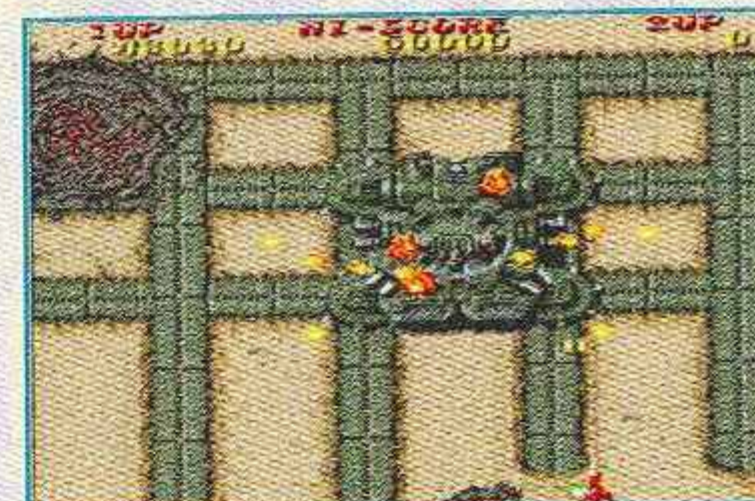
Une version console de Raiden se retrouve enfin à la hauteur de l'arcade ! Il aura fallu attendre un moment : cinq ans pour Raiden 1 et deux pour Raiden 2. Raiden Project réunit en effet sur un seul et même CD les deux volets de ce shoot them up adoré des spécia-

listes. Raiden doit plus les raisons de son succès à la jouabilité qu'à la réalisation. Car on est loin du déluge de couleurs et d'effets spéciaux tant attendu sur 32 bits. Le scrolling vertical nous transporte dans des niveaux aux graphismes classiques, bourrés de monstres qui le sont tout



L'ARMEMENT

On choisit et augmente la puissance de l'arme en ramassant des pastilles colorées laissées par quelques boss.



Et lorsqu'on voit débarquer des produits comme ce Raiden Project, on se dit que c'est bien dommage...



Le canon à électricité est l'arme favorite des maladroits. Visuellement impressionnante, elle vise presque toute seule !

autant (avions, tanks,...). Les ennemis apparaissent cependant variés et la finition de Raiden 2 frappe par une qualité hors du commun. Exemple : lorsqu'on détruit un adversaire, celui-ci explose en plusieurs morceaux qui s'éparpillent puis tombent au sol, créant des ronds si l'on survole une surface d'eau. Les carcasses des ennemis plus volumineux peuvent endommager des parties de bâtiments en s'écrasant. On voit même des moutons se déplacer au sol ! Mais la grande qualité de Raiden provient surtout du plaisir qu'on peut en

RAIDEN
PROJECTéditeur
SEIBUgenre
SHOOT THEM UP
joueur(s)
1 OU 2sauvegarde
NON
continue
1 A 9difficulté
VARIABLE
durée de vie
LONGUEprix
A B C D E FPLAYER FUZ
92%

en résumé

Ils ne paient peut-être pas de mine à première vue, mais les deux Raiden de ce CD ont toutes les qualités d'un jeu de tir réussi.

DU DÉBUTANT
À L'EXPERT

À chaque niveau de difficulté supplémentaire, on doit essayer des tirs plus nombreux et surtout beaucoup plus rapides.



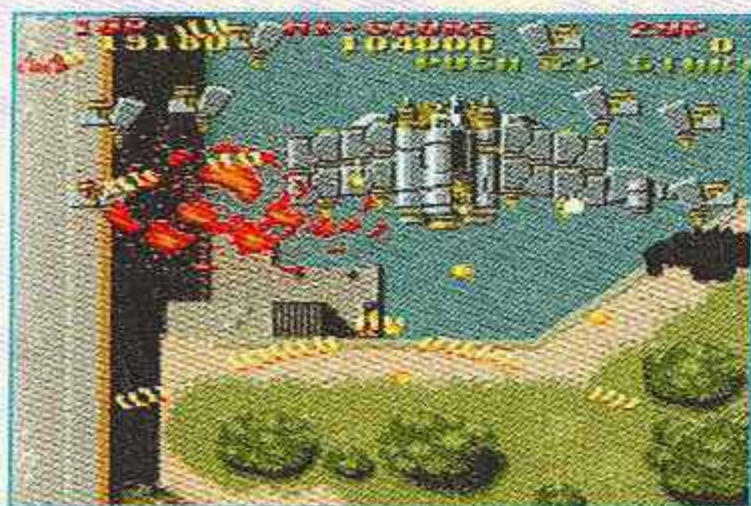
Le jeu à deux : une expérience d'entraide et de fraternité inoubliable. Jusqu'à l'apparition d'une option...

retirer : on slalome entre les tirs avec aisance, le nombre des opposants ne dépasse jamais un seuil raisonnable et les armes (trois au choix + une annexe) sont évolutives. Les huit niveaux inclus dans chaque volet (doté de quatre levels de difficulté) et la possibilité de jouer à deux simultanément gonflent encore la note générale. Notons aussi la possibilité originale de régler en détail l'orientation et la taille de la fenêtre de jeu. Voilà assurément la nouvelle référence du genre sur 32 bits !

Milouse,
les doigts dans la prise.

LES BOSS

On en trouve à chaque fin de niveau, et parfois à mi-niveau. Ce sont des machines de guerre de plus en plus imposantes, plutôt coriaces et agressives. Ne vous laissez pas faire !

L'avis de Le Flou
et de Chris

LE FLOU : « Lors de sa sortie japonaise, j'ai acheté Raiden sans hésiter après l'avoir essayé. Depuis le temps que j'attendais un shoot them up digne de ce nom ! OK, c'est de l'archiclassique, mais ce que l'on demande avant toute chose à un jeu de tir, c'est d'être jouable, nom d'un petit bonhomme ! Raiden est justement précis et défoulant. Et s'il n'est pas superbe côté graphismes, le

nombre de détails qu'il compte reste impressionnants. »
CHRIS : « Rayden est un excellent jeu. Attention, il ne casse pas vraiment la baraque et les récents acquéreurs de PlayStation désireux d'en mettre plein la vue à leurs copains en seront pour leur frais. Rayden est un mythe, un shoot them up que tous les fans du genre se doivent de posséder. Les ennemis viennent de partout, la jouabilité est parfaite, et la possibilité de jouer à deux promet des parties endiablées. »

GRAPHISME

Pas grand-chose de plus que sur 16 bits, mais c'est très détaillé.

89%

ANIMATION

Identique à l'arcade, y compris les rares ralentissements.

89%

SON

« boum-boum » à tout va. Les musiques sont sympa.

88%

JOUABILITÉ

Le point fort de Raiden : sa une grande précision.

96%

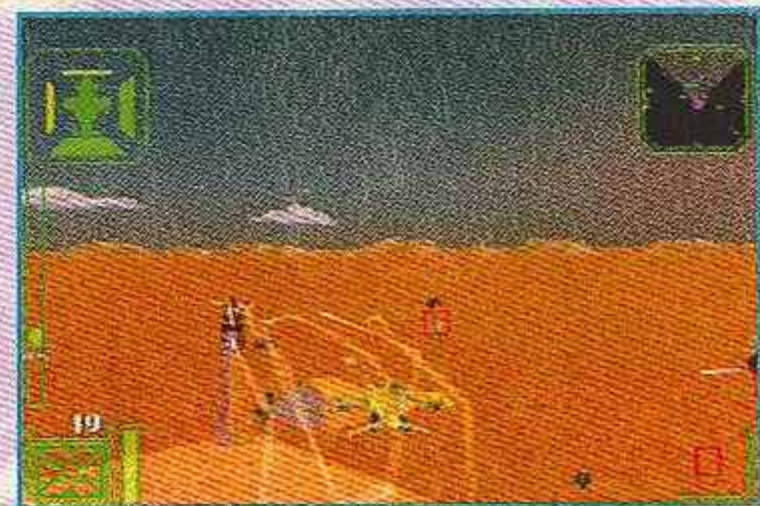
WARHAWK

Mélange d'Air Combat (60 %) et de Panzer Dragoon (10 %), Warhawk est aussi un jeu qui fait montre d'originalité sur



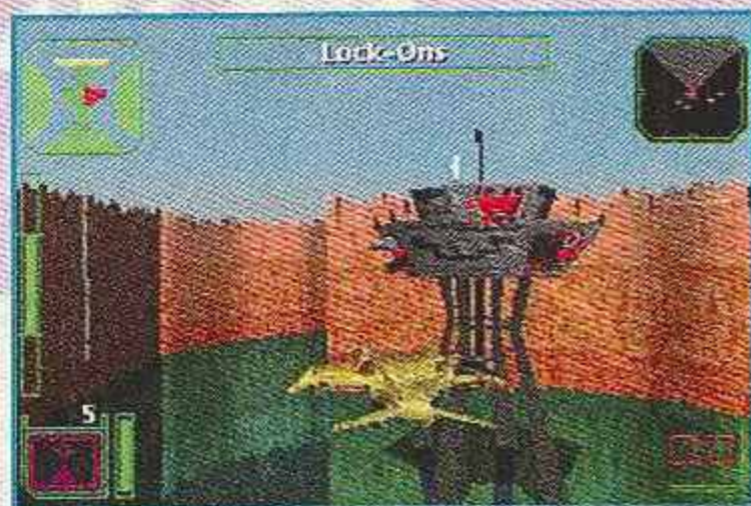
Les méchants Kreel veulent aliéner le monde, et vous... pof ! vous débarquez aux commandes de votre avion de combat pour leur apprendre à vivre. Votre plan d'attaque se décompose en sept étapes : six lieux à nettoyer, plus le big boss à buter. Cela va de l'attaque

de bâtiments à la déambulation dans des tunnels, en passant par l'attaque de chaque vaisseau-mère. Votre engin, le Peregrine, se pilote comme un hélicoptère, avec toute la liberté de mouvement que cela implique. Au rayon armement, sont disponibles des mitraillettes, des



LES VUES

Trois angles de vue, une intérieure et deux extérieures. Oui, cela devient lassant d'écrire la même chose d'un test à l'autre, mais c'est comme ça !



PlayStation (20 %)... Mais il manque 10% ! À vous de les attribuer librement après une lecture assidue de ce test...



Des éclairs illuminent par intermittence cette magnifique tour plongée dans la nuit orageuse.

lance-missiles, un canon plasma et quelques bombes. La récolte d'options permet en plus d'améliorer leur efficacité. Il n'en faut pas moins pour résister aux défenses ennemies et aux attaques incessantes des vaisseaux chargés de leur protection. Contrairement à un jeu comme Panzer Dragoon auquel il fait penser, Warhawk se joue comme une simulation. Il requiert donc un certain esprit d'initiative... Ce qui n'exclut pas qu'il soit également un jeu d'action. Celle-ci est en effet intense, et vous n'aurez pas une seconde de répit. Là est

SCÈNES IGGYMATIQUES

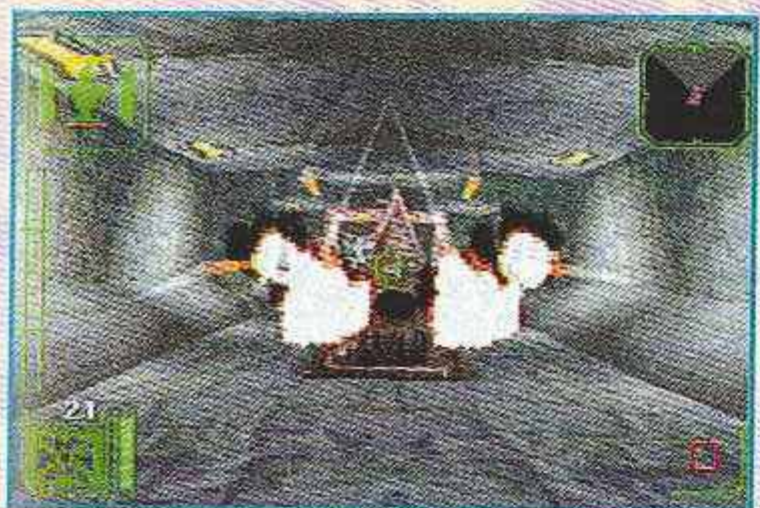
Si l'on excepte quelques images de synthèse, les séquences cinématiques ont été tournées avec des acteurs. On assiste ainsi à des extraits de sous-séries B entre chaque mission.



Boom ! la tourelle ! La première sous-mission consiste à détruire quatre batteries de tir qui protègent une pyramide.

➔ d'ailleurs le point faible du jeu : on croule parfois sous les tirs sans comprendre. Même si certains niveaux délicats mettent le joueur à mal, on ne peut faire de gros reproches à la jouabilité. Il en va de même pour l'esthétisme du jeu (graphismes et animés), en 3D mappée réussie, qui plonge le joueur dans une atmosphère propre à Warhawk. La bande-son est sympa mais ne restera pas dans les mémoires. Tout comme ce jeu qui fera néanmoins craquer les joueurs appréciant l'action associée à la simulation.

Milouse



LES NIVEAUX

Il y en a six, auxquels s'ajoute un boss final. Chacun est décomposé en sous-niveaux, ce qui assure au jeu une durée de vie correcte, accentuée par trois niveaux de difficulté.

Les avis de Bubu et Stef Leflou

BUBU : « Warhawk est le genre de jeu dans lequel je n'ai pas envie de me plonger. Il est repoussant avec ses graphismes plutôt grossiers et vides. De plus, le vaisseau que l'on dirige n'arrête pas de tanguer... Pourtant le principe d'un shoot'em up en 3D m'intéresse, mais sur PlayStation je suis exigeant quant à la qualité. Car je me mets à votre place chers lecteurs (et donc acheteurs...) ! »

STEF LE FLOU : « Warhawk ne plaira pas à tout le monde, c'est une certitude. Tout d'abord parce qu'il est graphiquement inégal. Certains niveaux sont très beaux et d'autres semblent un peu vides. Mais ce qui rebutera les joueurs, c'est sa prise en main extrêmement délicate. On ne gagne pas du premier coup. Toujours est-il que ce jeu est soigné, complet et riche... mais il ne vous dévoilera ses charmes que si vous perséverez. Matez-le et surtout, jouez avant d'acheter. »

GRAPHISME

Assez détaillé et varié, il manque toutefois une touche artistique.

89%

ANIMATION

Aucun problème dans l'animation, c'est fluide.

91%

SON

Comme trop souvent, la bande-son n'est pas l'élément le plus travaillé.

85%

JOUABILITÉ

Certains niveaux s'avèrent un peu trop étroits pour le vaisseau du joueur...

84%

éditeur	SONY
genre	TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE continue
	3
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
82%

84%

en résumé

De la 3D, de l'action, de la simulation. Il ne manque qu'un « soupçon de je ne sais quoi » à Warhawk. Peut-être un petit peu de tout, en fait...

THEME PARK



Qui n'a pas rêvé un jour de se trouver à la tête d'un parc d'attractions ? Ce vieux rêve d'enfant va enfin devenir

Vous incarnez un jeune homme d'affaires désireux de se lancer dans l'aventure de la création et la gestion d'un parc d'attractions. C'est au Royaume-Uni que commence votre carrière de businessman, avec l'acquisition d'un terrain vierge pour une bouchée

de hamburger. Avant d'ouvrir votre parc, il convient de le doter de quelques attractions et commerces afin de soutirer l'argent des gogos amateurs de sensations.

Les premiers divertissements à portée de votre bourse manquent de fun. Heureusement, vous aurez très vite

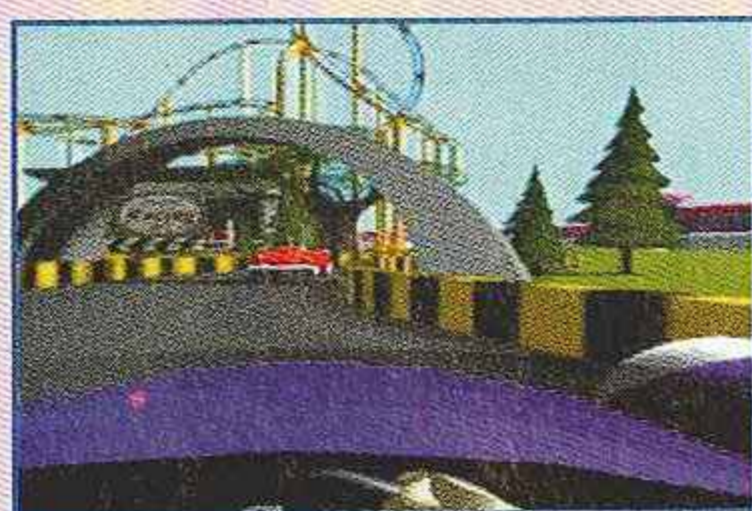


DATE	DETAIL	DEBITEE	ACCREDITE	SOLDE
01/01	ACHAT DE TERRE	1000		1000
02/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		800
03/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		600
04/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		400
05/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		200
06/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		0
07/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-200
08/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-400
09/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-600
10/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-800
11/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-1000
12/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-1200
13/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-1400
14/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-1600
15/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-1800
16/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-2000
17/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-2200
18/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-2400
19/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-2600
20/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-2800
21/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-3000
22/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-3200
23/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-3400
24/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-3600
25/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-3800
26/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-4000
27/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-4200
28/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-4400
29/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-4600
30/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-4800
31/01	ACHAT DE MATÉRIEL	200		-5000
TOTAL		5000		-5000



LA GESTION DU PARC

Plusieurs menus vous permettent de vous situer face à la concurrence. Outre le classement annuel des parcs et les courbes de dépenses et rentrées d'argent, vous devrez prendre en compte un élément essentiel : l'opinion du public.



accessible grâce à Theme Park ! Mais vous réaliserez très vite que le milieu de Mickey Land est impitoyable.



De petites bulles illustrent les pensées des visiteurs. Essayez d'en tenir compte pour la bonne marche du parc. (PlayStation)

accès à de nouvelles technologies qui vous permettront de construire des attractions plus distrayantes. Mais avant de bâtir n'importe quoi, n'importe où, il est indispensable d'équilibrer vos comptes. Selon le niveau de difficulté choisi, la simulation prendra en compte plus ou moins de paramètres. En simulation globale, vous allez jusqu'à gérer le pourcentage de caféine contenue dans le café, la quantité de sel sur les frites, la couleur du slip des balayeurs, et devez tenir compte du personnel, dont un représentant

LES INVESTISSEMENTS

Un écran vous permet d'apprécier d'un coup d'œil toutes les nouveautés (attractions et commerces) dont peut se doter votre parc, ainsi que leur prix de construction.

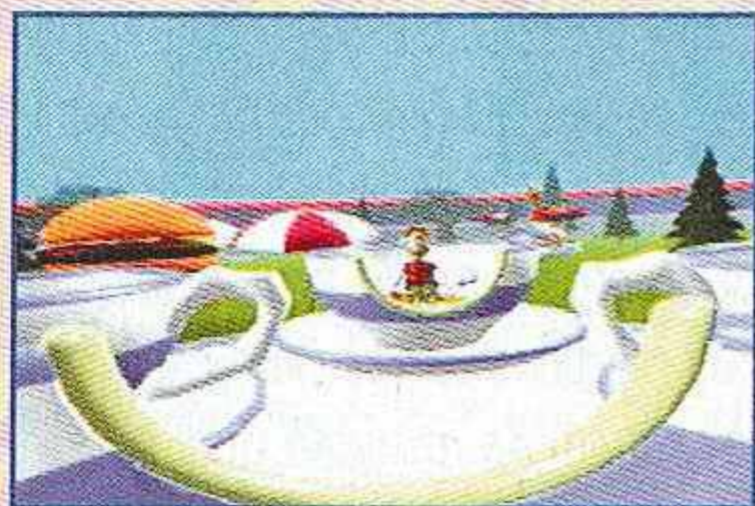
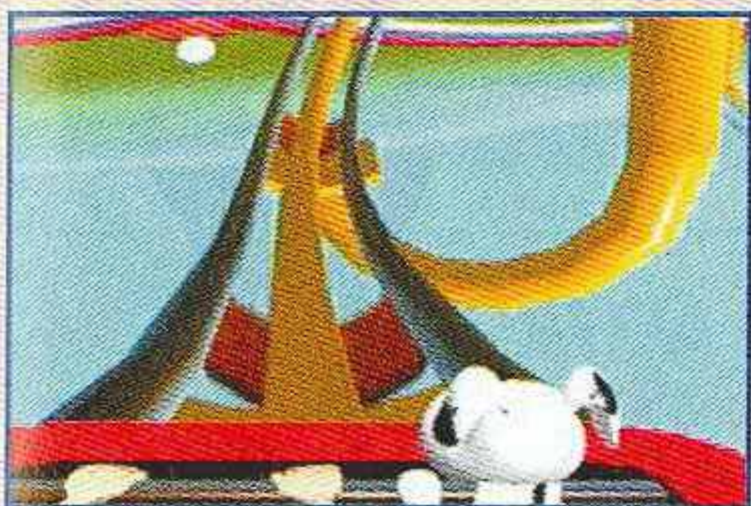


La conception d'un parcours de montagnes russes tient du casse-tête. Pensez à sauvegarder. (Saturn)

vient régulièrement négocier les augmentations salariales. En fin d'année, votre parc peut être vendu aux enchères. Le prix que vous en tirerez passera alors à votre actif et vous pourrez acheter l'un des vingt-trois autres sites vierges qu'il faudra à nouveau aménager.

Cette simulation économique s'avère très complexe et ne s'adresse donc pas aux plus jeunes d'entre vous. Quoi qu'il en soit, je vous garantis de longues heures de jeu à même de meubler les longues nuits d'hivers qui s'annoncent.

Wolfen



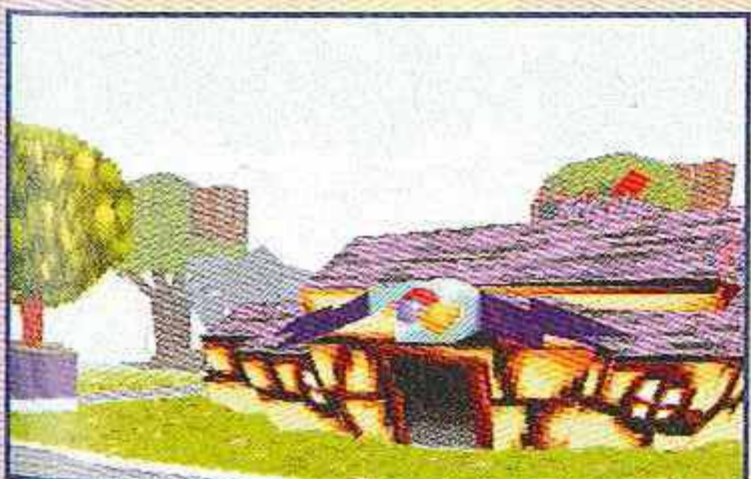
LES ATTRACTIONS

Toutes celles qui équipent votre parc sont illustrées par des séquences cinématiques en images de synthèse. Bien que cela soit totalement inutile, c'est un grand moment.

La version PlayStation

Si Theme Park est similaire sur les deux supports, la conversion PlayStation possède toutefois un petit plus. Le soft se dote d'une option vous per-

mettant de voir votre parc avec les yeux du consommateur moyen. Cette vue subjective peut être utilisée pour se balader à sa guise dans son parc et découvrir les attractions dans un environnement 3D temps réel. Rien à voir avec la séquence cinématique illustrant chaque attraction, puisque, ici, vous pouvez vous déplacer librement. Toutefois, l'option s'avère de plus d'une fluidité et d'une ergonomie très moyennes.



GRAPHISME

Rien de révolutionnaire mais le design des attractions est original et réussi.

85%

ANIMATION

Heureusement qu'il y a les séquences cinématiques pour meubler.

80%

SON

C'est incontestablement le point faible du jeu.

65%

JOUABILITÉ

Une fois que l'on s'est familiarisé avec l'interface, tout devient instinctif.

90%

PlayStation Saturn THEME PARK

éditeur
BULLFROG

genre
SIMU. ÉCO.
joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
PARAMÉTRABLE
durée de vie
DÉMENTIELLE

prix
A B C D E F

PLAYER FUNZ
95%

en résumé

Cette simulation économique n'est pas sans rappeler un certain Sim City. Ceux qui ont apprécié ce titre référence doivent absolument se procurer Theme Park.

100

95

91%

85

80

75

70

65

60

55

50

VIRTUA FIGHTER REMIX

Saturn

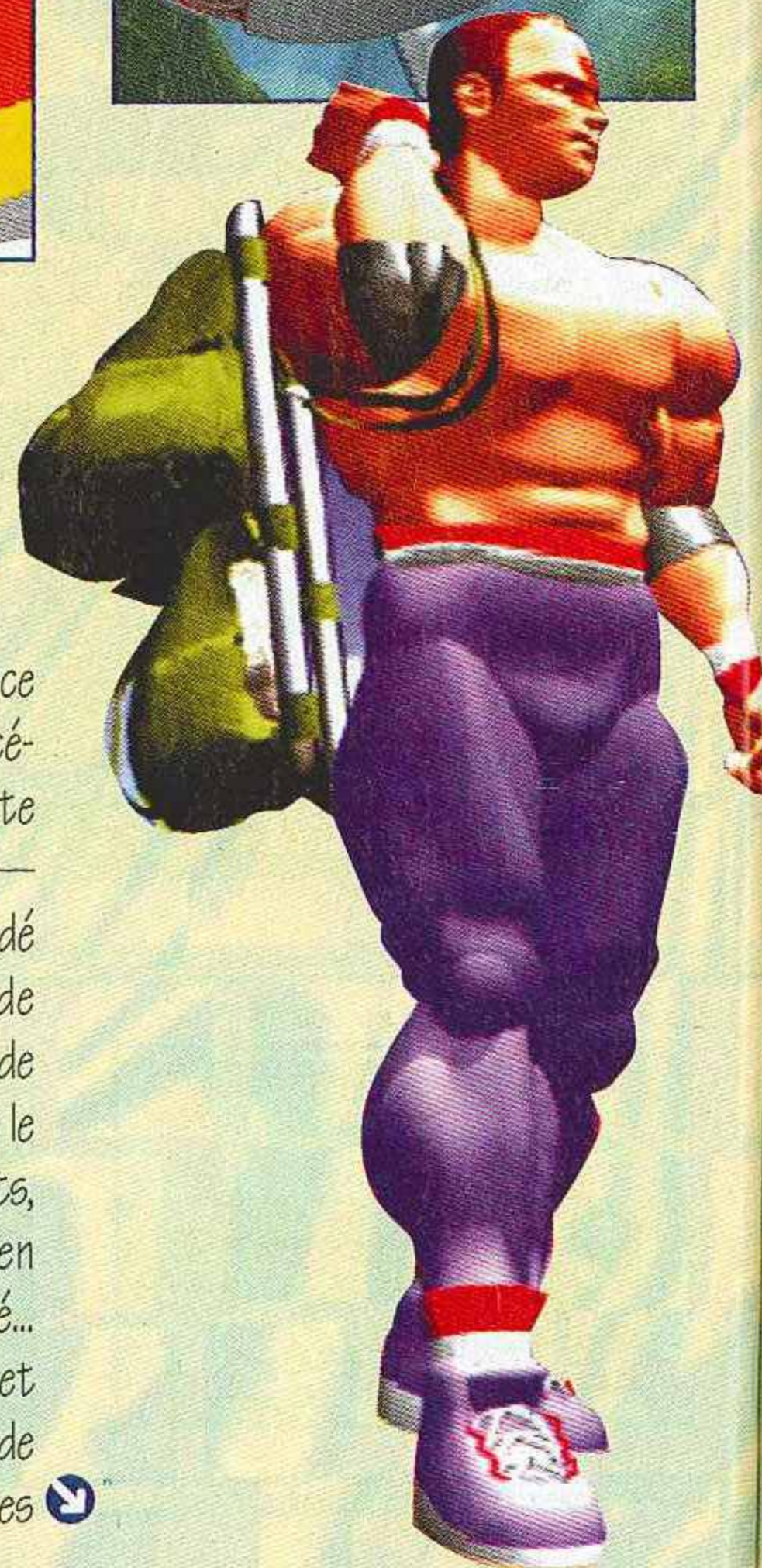
Quelques mois après sa sortie japonaise, VF Remix déboule en France. Une bonne nouvelle pour les fans de la série qui découvriront avec en prime un CD d'images somptueuses. De quoi les faire patienter jusqu'à Virtua Fighter 2...



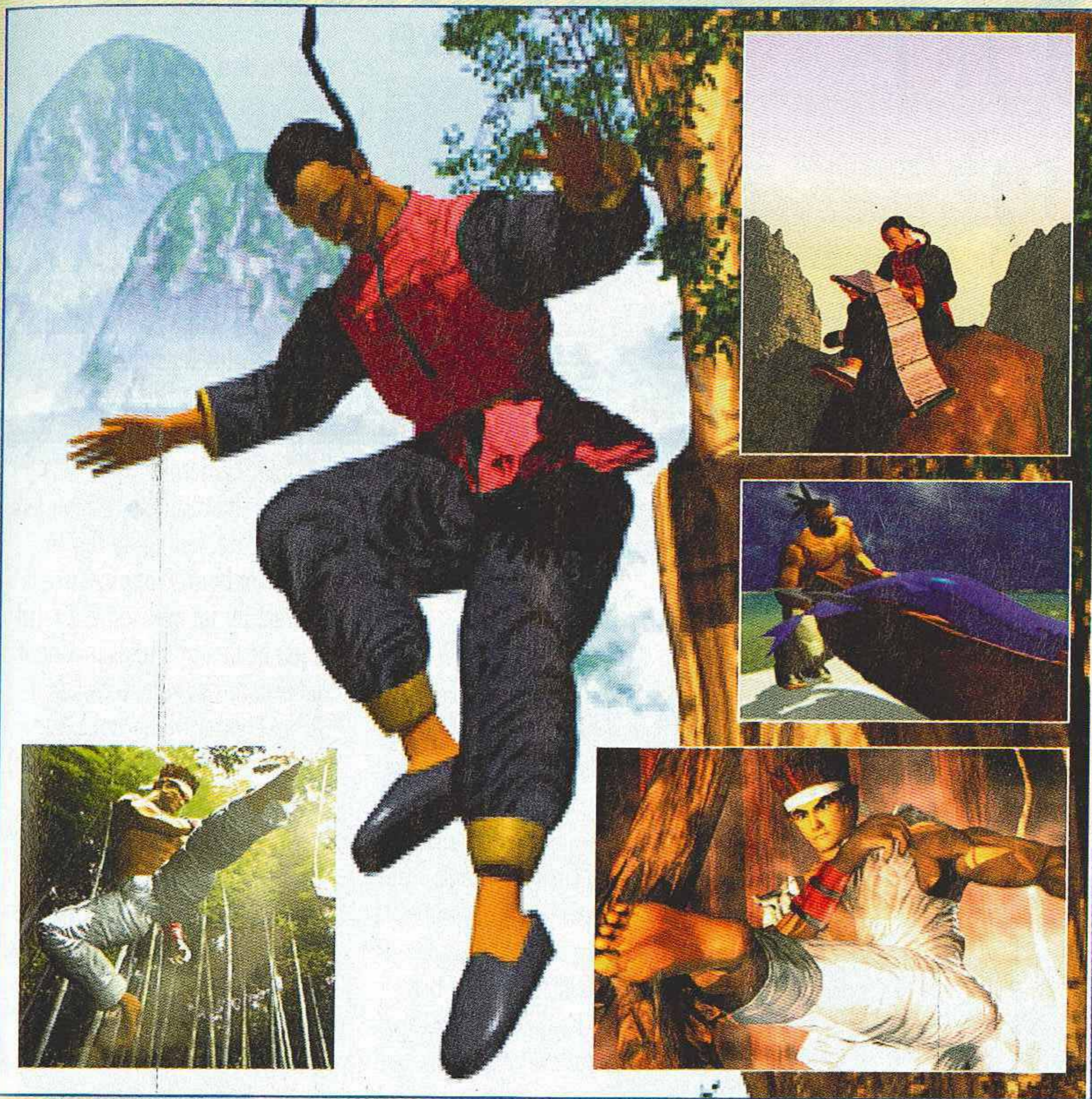
CURE DE JOUVENCE

Ces photos vous montrent à quel point le pas esthétique franchi entre le Virtua Fighter original et cette version remix est grand. Comme quoi, on a beau dire, mais l'aspect, ça compte...

Vous parler une nouvelle fois de Virtua Fighter paraît presque déplacé ; nous en avons déjà tant dit. Mais l'arrivée de la version Remix en France constitue un petit événement. Procédons tout d'abord par une petite description du jeu pour tous ceux — honte à eux — qui l'auraient boudé jusqu'à présent. VF est un jeu de combat en 3D. Mieux, c'est LE jeu de combat en 3D (en tous cas, c'est le premier du genre). Huit combattants, des coups et des projections en pagaille, un niveau technique inégalé... VF réunit de grandes qualités, et tous ceux qui ont vraiment essayé de s'y mettre ont dépensé des dizaines



Lau contre Pai. Le père contre la fille. Deux combattants redoutables qui s'affrontent avec une rage de vaincre immense.



VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT COLLECTION

Le CD livré avec le jeu vous présente différents personnages de Virtua Fighter (1 et 2 !) dans de multiples situations. Ces images fixes, sur lesquelles vous pouvez zoomer, sont toujours très belles. De plus, selon le mode de visualisation choisi (vous pouvez les voir automatiquement à la suite ou les admirer une par une), des musiques et des sons différents les accompagnent. Un petit bijou.

d'heures sans le regretter. Tout ça pour dire que, depuis son origine, VF crée l'événement.

LE PLAISIR DES YEUX

Le seul défaut que l'on pouvait reprocher à VF Saturn était d'ordre esthétique. Les personnages en 3D avaient l'air assez grossiers et beaucoup s'en sont détournés pour cette simple raison. Mais le miracle du mapping a opéré : les personnages du Remix ressemblent enfin à quelque chose et le jeu se révèle beaucoup

plus agréable. Il suffit de regarder les visages en gros plan lorsque votre personnage remporte un match pour voir qu'il y a une énorme différence. Bref, VF reste égal à lui-même tout en bénéficiant d'atouts esthétiques indéniables. Sega fait des efforts puisque la version Remix, avec le CD d'images, est proposée au prix de 259 F. Le joueur « lambda » renoncera à réinvestir mais le fan se régale. Dommage que la Saturn soit toujours livrée avec le VF original.

Chris

Saturn VIRTUA FIGHTER REMIX

éditeur
SEGA

genre
COMBAT 3D
joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
NON
continue
INFINI

difficulté
VARIABLE
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUNZ
96%

en résumé

Les joueurs incapables d'attendre la sortie de VF 2 se rabattront sur cette version Remix avec plaisir. Surtout que le CD « Portrait Collection » est sublime.

GRAPHISME

Enfin, les persos de VF ressemblent à quelque chose ! Et les textures sont sublimes.

95%

ANIMATION

Mouvements rapides et fluides... Les combats sont impressionnants.

97%

SON

Les impacts de coups claquent, les musiques sont entraînantes... Très réussi.

93%

JOUABILITÉ

Une certaine expérience est indispensable, mais une fois entraîné, c'est le bonheur.

97%

WEAPON LORD

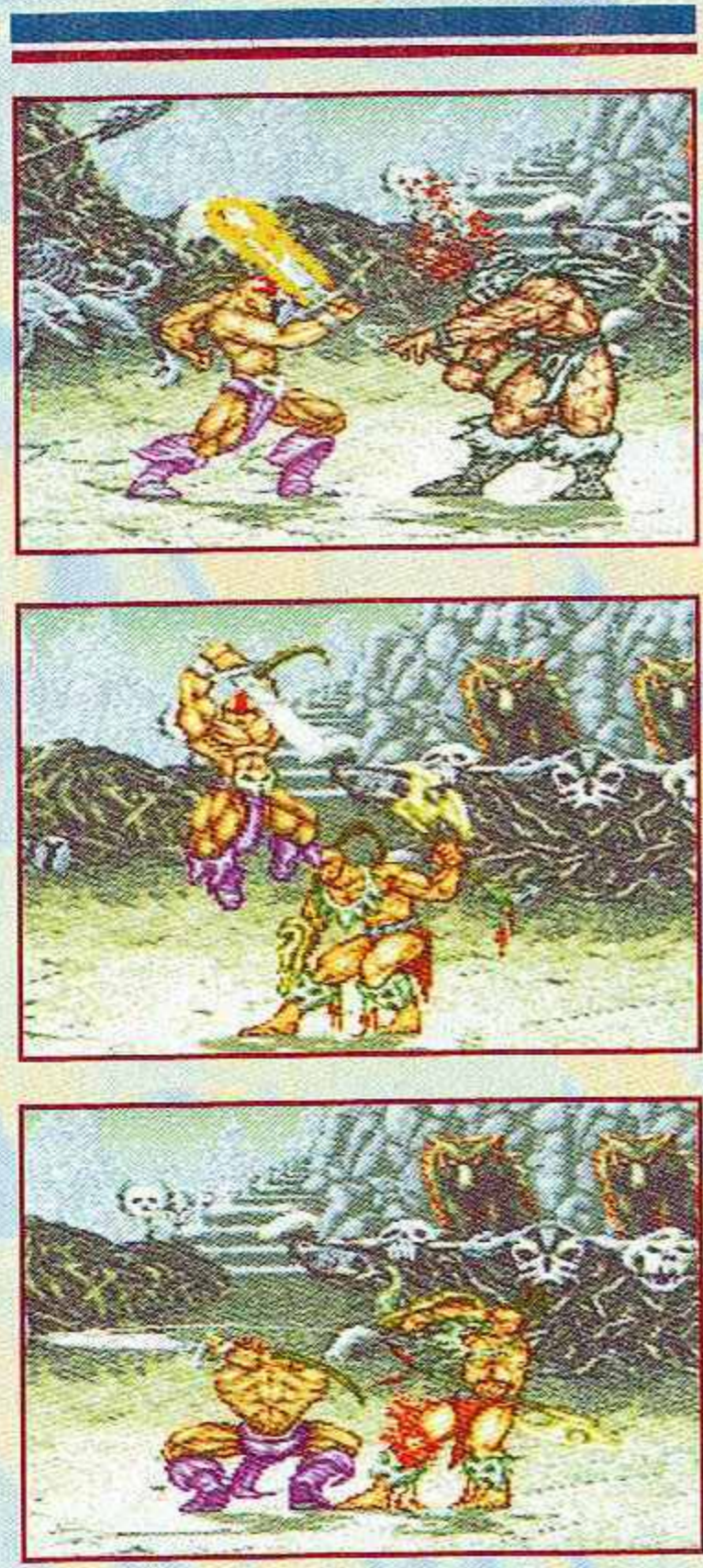
Super Nintendo Megadrive

L'avis de Chris

« À vrai dire, Weapon Lord ne m'a pas totalement convaincu. Hormis le nombre réduit de personnages disponibles, les mouvements des combattants me paraissent un chouïa trop saccadés et les duels légèrement fouillis. Les coups d'épée volent dans tous les sens et on a quelquefois l'impression de ne pas savoir exactement ce que l'on fait. Le dernier point sur lequel j'émettrai une réserve est la jouabilité. Le fait de devoir laisser un bouton appuyé avant d'effectuer un mouvement rend le jeu beaucoup moins instinctif qu'avec des commandes à la Street Fighter (remarquez que c'est là une question d'habitude). Mais à côté de tout cela, il est vrai que Weapon Lord bénéficie d'une ambiance héroïc-fantasy exceptionnelle et que les sprites des personnages, assez énormes, semblent crever l'écran. Et enfin, le nombre important de coups spéciaux disponibles rend les duels assez intéressants. Un jeu de combat honnête donc, mais auquel il manque hélas un petit quelque chose pour satisfaire pleinement les vrais amateurs du genre. »



Cet automne, la lutte est sanglante sur le front des jeux de baston. Alors que Killer Instinct et Mortal Kombat en décousent à grands jets d'hémoglobine, Weapon Lord vient revendiquer sa place au soleil. Gore!



Si il paie le même tribut à la violence que ses concurrents, le nouveau venu s'en différencie par le style des combats. Dans Weapon Lord, les guerriers sont armés : les affrontements se déroulent donc d'une manière différente. Pas de coups de pied, ni de poing (ou très peu) mais du matraquage à coups de hache, de bouclier, d'épée et j'en passe... Bref, on se retrouve ici bien plus dans un esprit Samurai Shodown que dans une ambiance à la Street Fighter. Sept persos sont disponibles : c'est plutôt léger mais ils disposent tous de huit coups spéciaux — pas mal, non ? Les manipulations qui président à leur exécution déroutent certes les

LÉGENDE DE KORR

Korr est mon perso préféré : à la fois vif et puissant, il manie son glaive avec une redoutable dextérité. Ses coups spéciaux, comme l'épée enflammée ou le « saut qui tue » font de lui un adversaire dangereux, aussi bien au sol que dans les airs. Voyez comme il aime à trancher la jambe de ceux qui lui veulent du mal ! Plutôt saignant, non ?



Pas de doute, Jentai porte bel et bien une culotte. Allez, arrête de frimer, Zorn, on le sait que tu es un tombeur !

VOS COMBATTANTS



BANE



JENTAI



DIVAYDA



ZORN



TALAZIA



ZARAK



Super Nintendo Megadrive WEAPON LORD

éditeur

NAMCO

genre

BASTON

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

MOTS DE PASSE

continue

OUI

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

VARIABLE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Sans atteindre le niveau de Mortal Kombat 3 ou de Killer Instinct, Weapon Lord est un bon jeu de combat qui a suffisamment de caractère pour s'imposer sur vos consoles.

GRAPHISME

Le style graphique très réussi sur Super Nintendo l'est moins sur Megadrive.

85%

ANIMATION

Parfois un peu saccadée, elle ne nuit cependant pas à la qualité du jeu.

80%

SON

Les bruitages sont particulièrement convaincants. On s'y croirait presque !

84%

JOUABILITÉ

Les coups spéciaux ne sont pas évidents à effectuer dans le feu de l'action.

82%

novices mais les experts de ce genre de soft sauront vite les trouver.

PAS SI BOURRIN !

Même si les persos ont des allures de barbares et ne se battent pas au fleur-ret moucheté (ici, le style, c'est plutôt la masse cloutée), les combats n'ont rien de bourrin. Attaque, parade, esquive, il faudra savoir observer pour sortir vainqueur. Les enchaînements demandent beaucoup d'adresse et il faut pas mal d'heures de pratique pour bien maîtriser son personnage.

Weapon Lord mérite donc sa place dans le tiercé des jeux de baston du moment. Il est certes un peu moins indispensable que ses deux prestigieux concurrents mais se constituera un public grâce à son approche originale des affrontements. Signalons enfin que, graphiquement, il tient très bien la route (un peu moins sur Megadrive) et qu'entre les modes Story, Versus ou Arcade, vous avez vraiment de quoi vous fendre la tronche !

El Didou,
Inator Lord.



FIFA SOCCER 96



Comme chaque année pour Noël, Electronic Arts propose aux fans de foot une version mise à jour de leur célèbre FIFA Soccer. Pour cette édition 96, l'accent a été mis sur de nouvelles options démentielles et une jouabilité légèrement améliorée.

Démonstration.



CLASSE, LE REPLAY!

Grâce à ce mode, vous avez la possibilité de mater, à tout instant, une action au ralenti. Avance et retour rapide, changement d'angle, recadrage sur n'importe quel joueur... Avec de telles fonctions, vous pourrez analyser votre jeu sous toutes ses coutures ! Si, après ça, vous ne devenez pas une bête, il y a un problème.

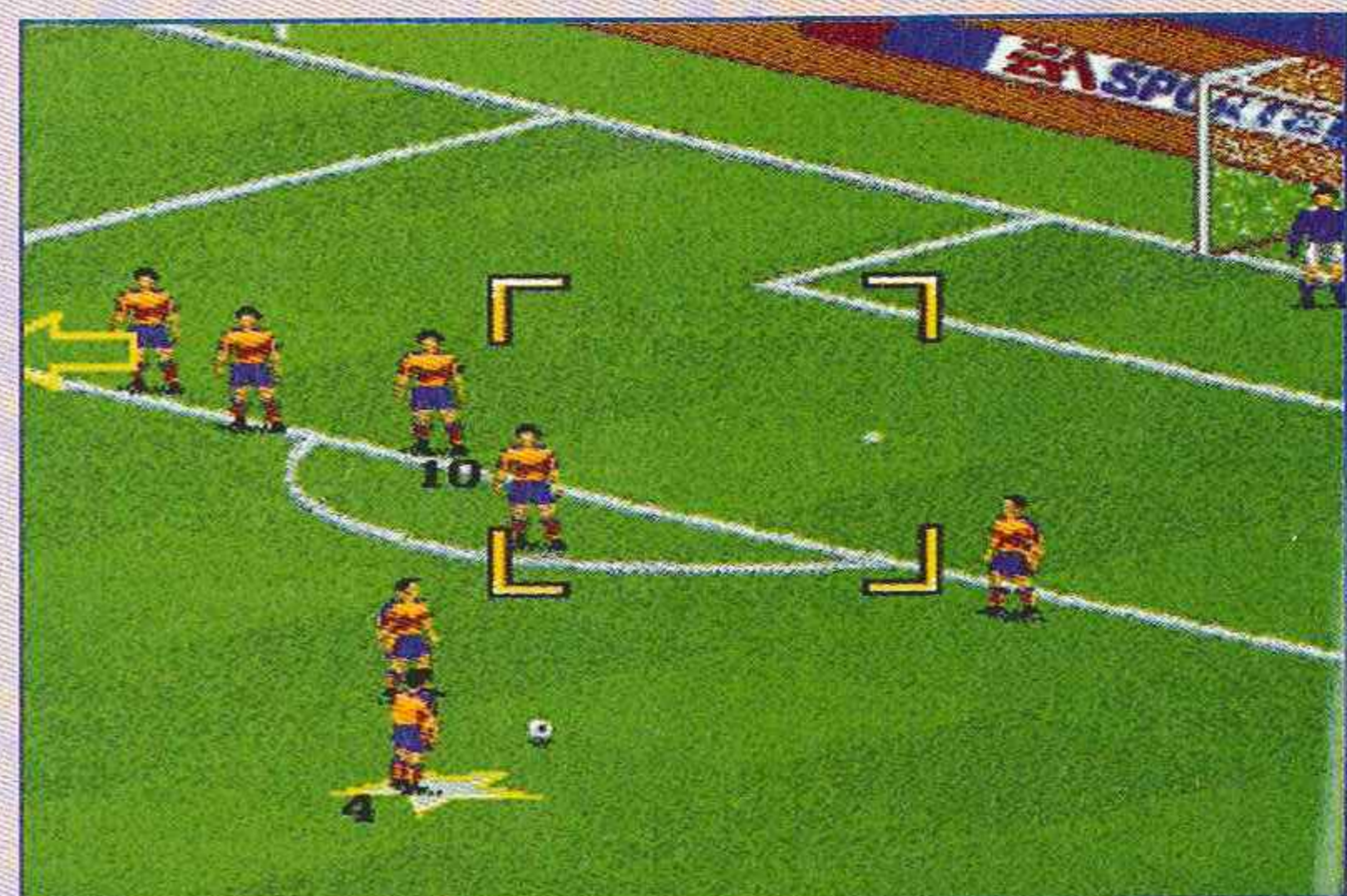
A peine la console allumée, on croule déjà sous les options en tout genre. Passons sur les classiques réglages de base pour en venir directement aux menus d'édition d'équipes, grande nouveauté de cette version 96. Vous pouvez y modifier et personnaliser toutes les équipes nationales et internationales existantes. Et, vu que FIFA ne s'appelle pas ainsi pour rien, vous aurez le plaisir de retrouver les vrais noms de vos joueurs préférés ! Tout devient possible, y compris de créer de A à Z votre « Dream Team » composée des meilleurs joueurs internationaux ! Bref, les possibilités, infinies, n'ont pas fini de vous

Belle brochette !

Un important travail de recherche a été réalisé par les programmeurs d'Electronic Arts pour respecter les véritables formations de chaque équipe. Si vous êtes un fan du PSG ou du Milan AC, vous retrouverez avec bonheur tous les footballeurs qui font la légende de ces équipes. Joie extrême, vous pourrez même créer intégralement un perso portant votre nom et dont vous aurez choisi les aptitudes (depuis la force de frappe jusqu'à la qualité de son jeu de tête en attaque !).



Ainsi vous pourrez l'intégrer à n'importe quelle équipe et jouer — virtuellement et sans aucun complexe — avec les meilleurs joueurs du monde. Le seul regret se situe au niveau du réalisme stratégique. Il est difficile de discerner le style de jeu caractéristique de chaque club. C'est dommage, mais le reste est tellement parfait que l'on pardonne volontiers cette lacune à FIFA 96.



Un mode Entraînement complet vous permet de tester des combinaisons de jeu.

Megadrive FIFA SOCCER 96



Équipes internationales et nationales, vous avez le choix.



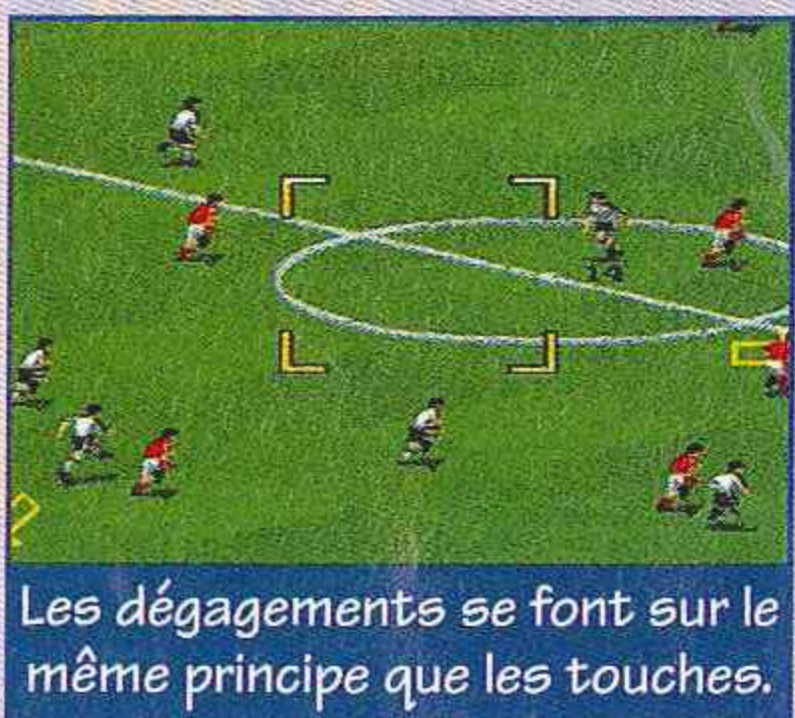
Vous pouvez viser le joueur à qui vous voulez passer la balle.



Pour éviter un tackle, le joueur saute très haut et perd la balle.



Quand l'arbitre siffle, il colle très souvent un joli carton jaune.



Les dégagements se font sur le même principe que les touches.



Réglage de couverture par la défense, le milieu et l'attaque.



LE TERRAIN

Voici, présentée dans sa quasi intégralité, la surface du terrain. La foule qui entoure le rectangle vert est criante de vérité : les spectateurs s'agitent, hurlent à tue-tête et participent activement, comme dans tous les FIFA, à l'ambiance du match.

éclater ! Après avoir choisi le type de match que vous allez disputer ainsi que le nombre de joueurs (ah, quel bonheur de pouvoir jouer à quatre... n'est-ce pas, Iggy ?), vous pouvez régler tous les paramètres classiques (formation et tactique). Arrive alors l'instant du coup d'envoi. Au premier abord, rien de bien révolutionnaire n'a été ajouté. La 3D isométrique n'a pas changée, et l'ambiance sonore est toujours aussi classe ! En revanche, les graphismes sont légèrement plus détaillés et l'animation

gagne en réalisme. La jouabilité, quant à elle, est typique d'un FIFA : joueurs simples à diriger et passes s'enchaînant aisément. Cependant, l'ordinateur a une fâcheuse tendance à jouer à votre place ! L'arrivée de ce FIFA Soccer provoque une vive polémique entre fans de toujours et pro-ISS extrémistes, prompts à brûler ce qu'ils ont adoré. Mais c'est un peu un faux problème puisque, ISS n'ayant pas été encore adapté sur MD, FIFA reste la seule référence.

Elwood

GRAPHISME

Plutôt réussi, on dispose d'une vue claire du terrain et des joueurs.

90%

ANIMATION

Belle palette de mouvements des joueurs, mais les déplacements sont parfois lents.

85%

SON

Bonne ambiance dans le stade, les musiques aussi sont sympa.

88%

JOUABILITÉ

Comme toujours, elle est un peu trop assistée. Sinon, les joueurs répondent bien.

83%

éditeur
ELECTRONICARTS

genre
SIMU. DE FOOT

joueur(s)
1A4

sauvegarde
OUI

continue
OUI

difficulté
PARAMETRABLE

durée de vie
ASSEZ LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
75%

en résumé

Légèrement relooké et bourré de nouvelles options géniales, FIFA 96 garde tout son charme mais aussi quelques-uns de ses défauts de jeunesse.

100

95

90%

85

80

75

70

65

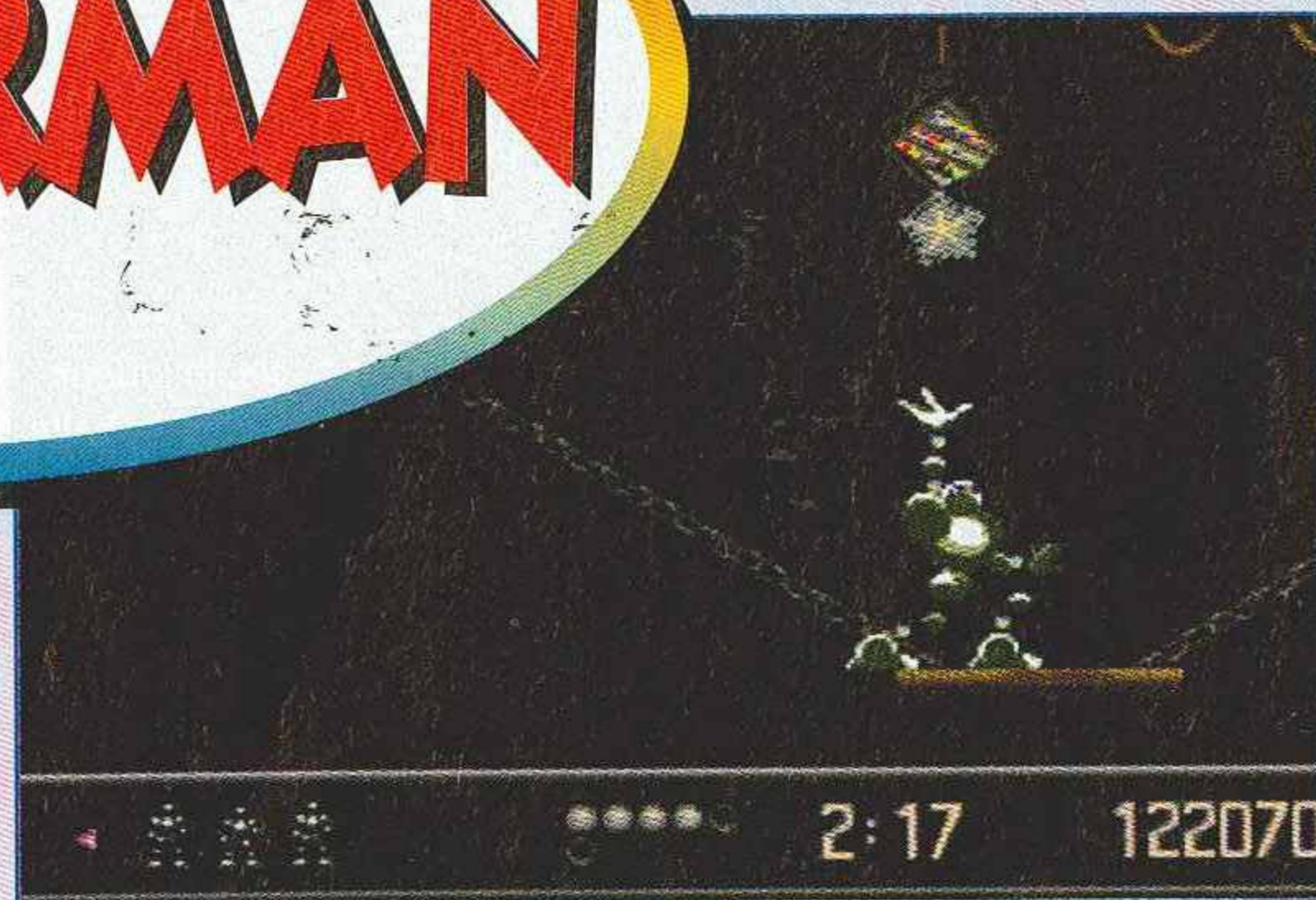
60

55

50

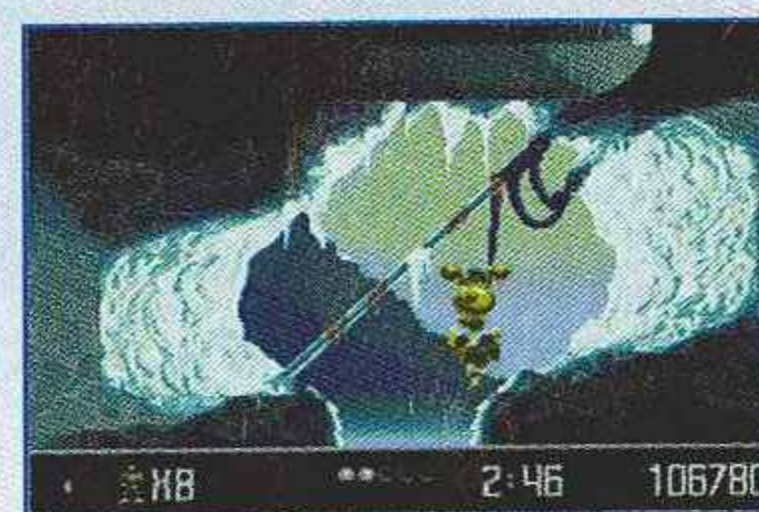
VECTORMAN

Difficile de faire du grand art sur 16 bits en ce moment. Quand, de surcroît, il s'agit d'un petit nouveau, c'est avec une pointe



Vectorman est le type même de jeu sur lequel il ne faut pas avoir d'a priori. Si on se limite à l'écran titre, on éteint la console immédiatement : c'est une horreur (on dirait presque les rubriques de Bubu). Heureusement, ce nouveau venu dans le monde vidéo

ludique détient de nombreux avantages dans sa besace. Vectorman ressemble à Megaman : de la plateforme mâtinée de tir, avec une flopée d'armes différentes. La ressemblance s'arrête toutefois là : ce soft est beaucoup moins enfantin. L'action se déroule après l'apocalypse dans des



TRANSFORMATIONS

Grâce à certaines options, Vectorman se métamorphose, ce qui lui permet l'accès à de nombreux passages secrets.



d'appréhension que nous l'accueillons. Mais Vectorman est là pour nous rassurer.



Il est vraiment rigolo, ce perso ! Lorsque vous sautez, une deuxième pression vous mettra un « turbo » sous les pieds...

décors travaillés d'une qualité rare. Les animations du héros comme des ennemis sont des modèles du genre.

CE ROBOT TIENT LA FORME

Par ailleurs, Vectorman, drôle de robot formé de boules, subit une multitude de transformations (bombe, perceuse...). Là aussi, l'animation se révèle être d'une rapidité déconcertante. Seule la jouabilité fait défaut dans certaines situations (tir en diagonale) ; mais cette lacune vient essentiellement de la manette.

VECTORMAN

100

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME/TIR
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	ASSEZ DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

95

90%

85



80

en résumé

Un Megaman post-apocalyptique de très bonne facture. Pas révolutionnaire mais très solide.

75

70

65

60

55

50

C'EST QUOI ?

Étudier le déplacement des boss n'est pas une mince affaire, car ils se transforment sans cesse et ont tendance à vous suivre. Mais en fait, ils ne sont pas indestructibles...



D'un coup, la vision se brouille en passant sous une cascade (à moins que ce ne soit une tempête de neige !). Bonne idée...

➤ Pour résumer objectivement : non, le concept n'est pas révolutionnaire ; non, le scénario ne fait pas preuve d'une originalité débridée (il s'agit seulement de tuer les méchants !) ; oui, les niveaux sont truffés de boss et de bonus, comme à l'accoutumée... Mais quel plaisir de trouver un jeu aussi efficace, aussi bien réalisé et aussi rapide. Force est donc de saluer Sega, qui — malgré la sortie récente de sa Saturn — continue d'alimenter sa 16 bits en titres de qualité.

Caliméro

COMME UN POISSON DANS L'EAU !

Avant de se jeter à l'eau, le gars Vector se promène sur un rivage infesté de mines et de bestioles peu marines...

A la pêche aux points !

Petite parenthèse « reposante » dans cette action soutenue : les bonus stages. D'une vue de dessus, vous devez en découdre avec un ou plusieurs ennemis pour le moins collants. Une fois le principe compris, les exterminer ne devrait pas poser de problèmes (reste à comprendre le principe !). Enchaînez les tirs et les sauts pour vous débarrasser de cette bestiole qui vous empêche de progresser

sur les rails. Une fois de plus, vous aurez droit à un aperçu des qualités graphiques de cette cartouche. Dommage que l'intérêt de ces tableaux bonus se limite à récolter des points...



GRAPHISME

Sans coups d'éclat mais au dessus de la moyenne.

86%

ANIMATION

Fluide et rapide : voilà qui fait drôlement plaisir à voir...

90%

SON

Succession de bruits de tirs sur musique techno : agaçant !

78%

JOUABILITÉ

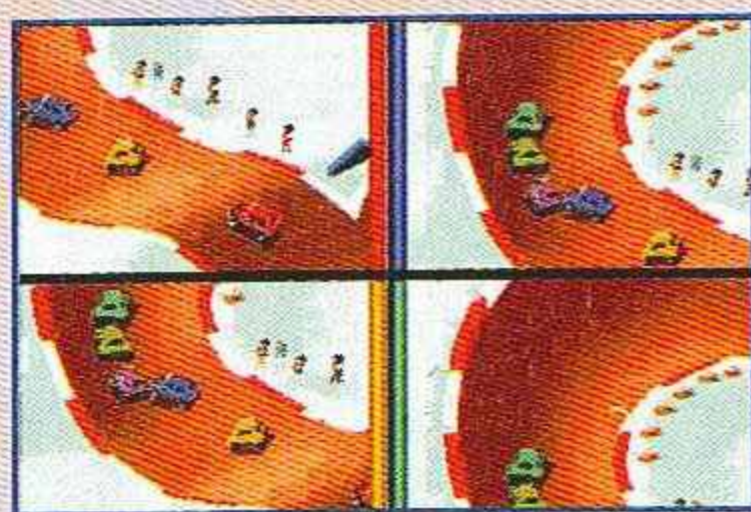
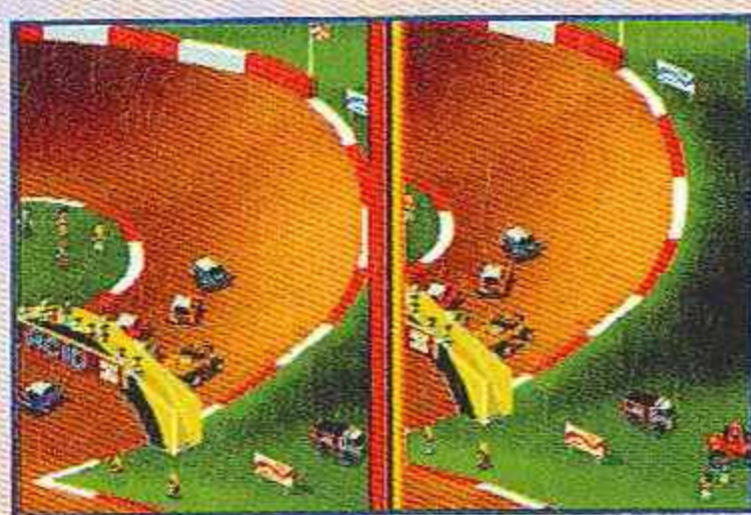
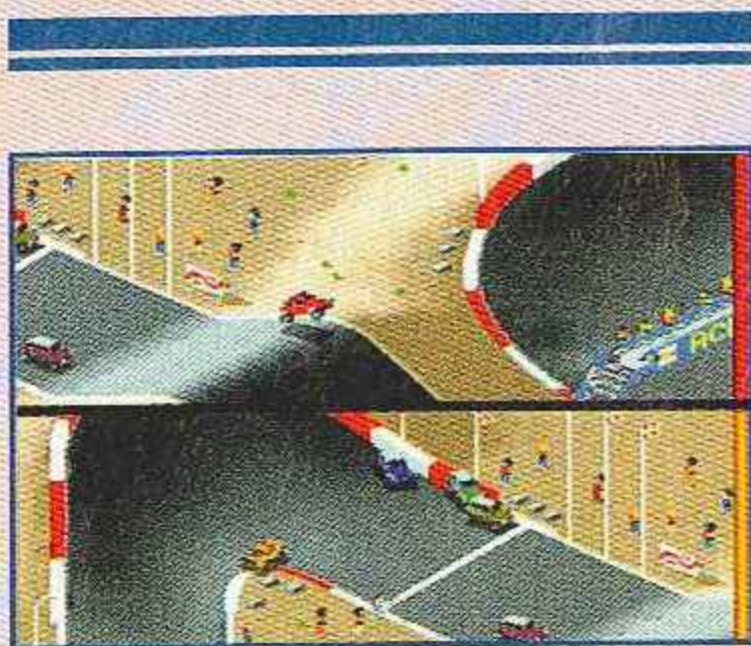
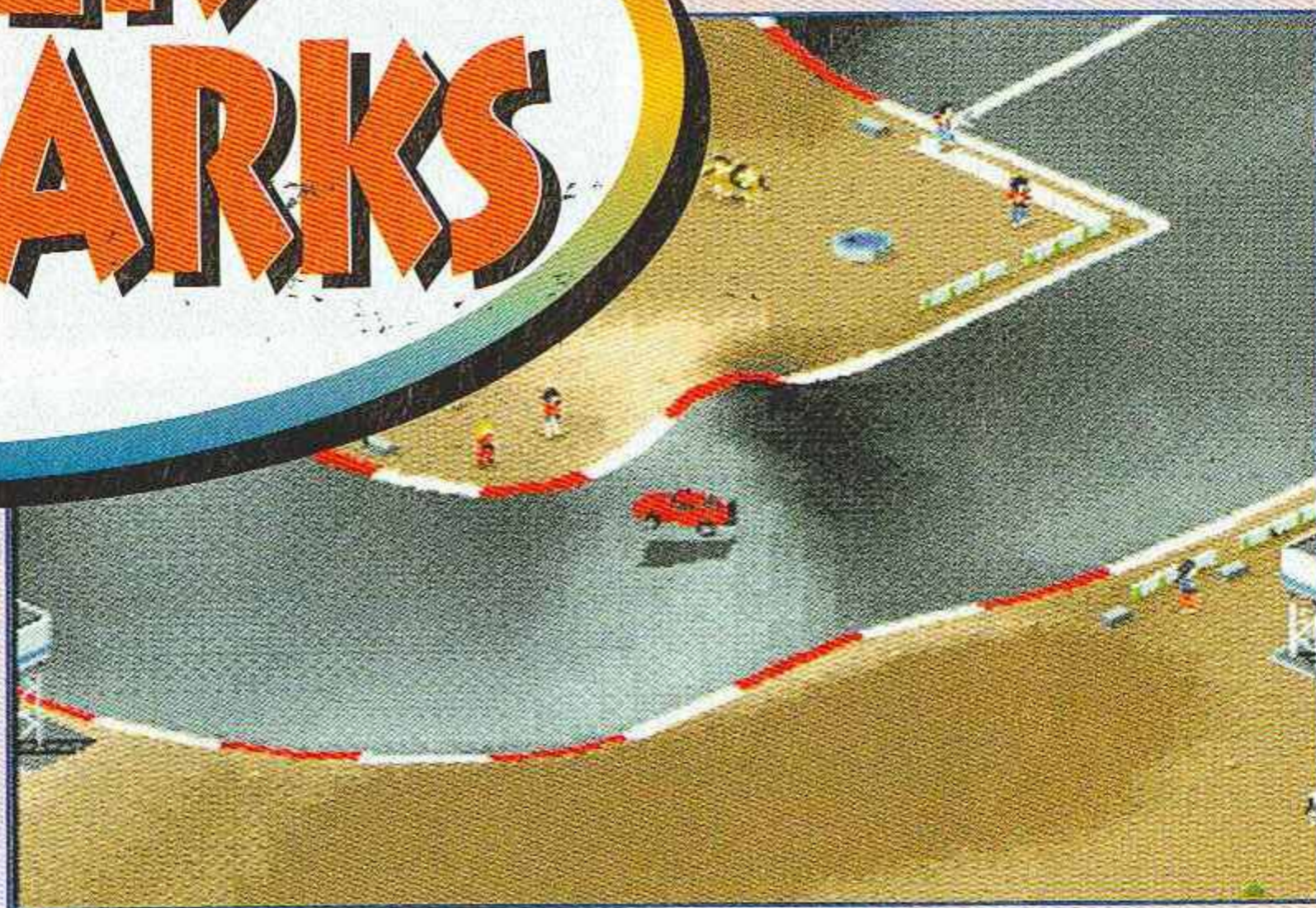
En dehors des quelques problèmes pour tirer en diagonale, il n'y a rien à dire.

80%

SUPER SKIDMARKS

Megadrive

Dans la veine des productions Codemasters, Super Skidmarks n'offre pas de prouesse technique particulière mais mise sur le plaisir de jeu. Un investissement intéressant pour ceux qui privilégient le fond sur la forme.



ON JOUE COMME ON AIME!

Pour une fois, il y en a pour tous les goûts : à deux, les joueurs peuvent choisir la vue qui leur convient (1 et 2), à quatre (3), ils s'affrontent sur le même écran ou en écran splitté. Autre plus : pas besoin d'adaptateur quatre joueurs, il suffit de brancher les manettes sur la cartouche...

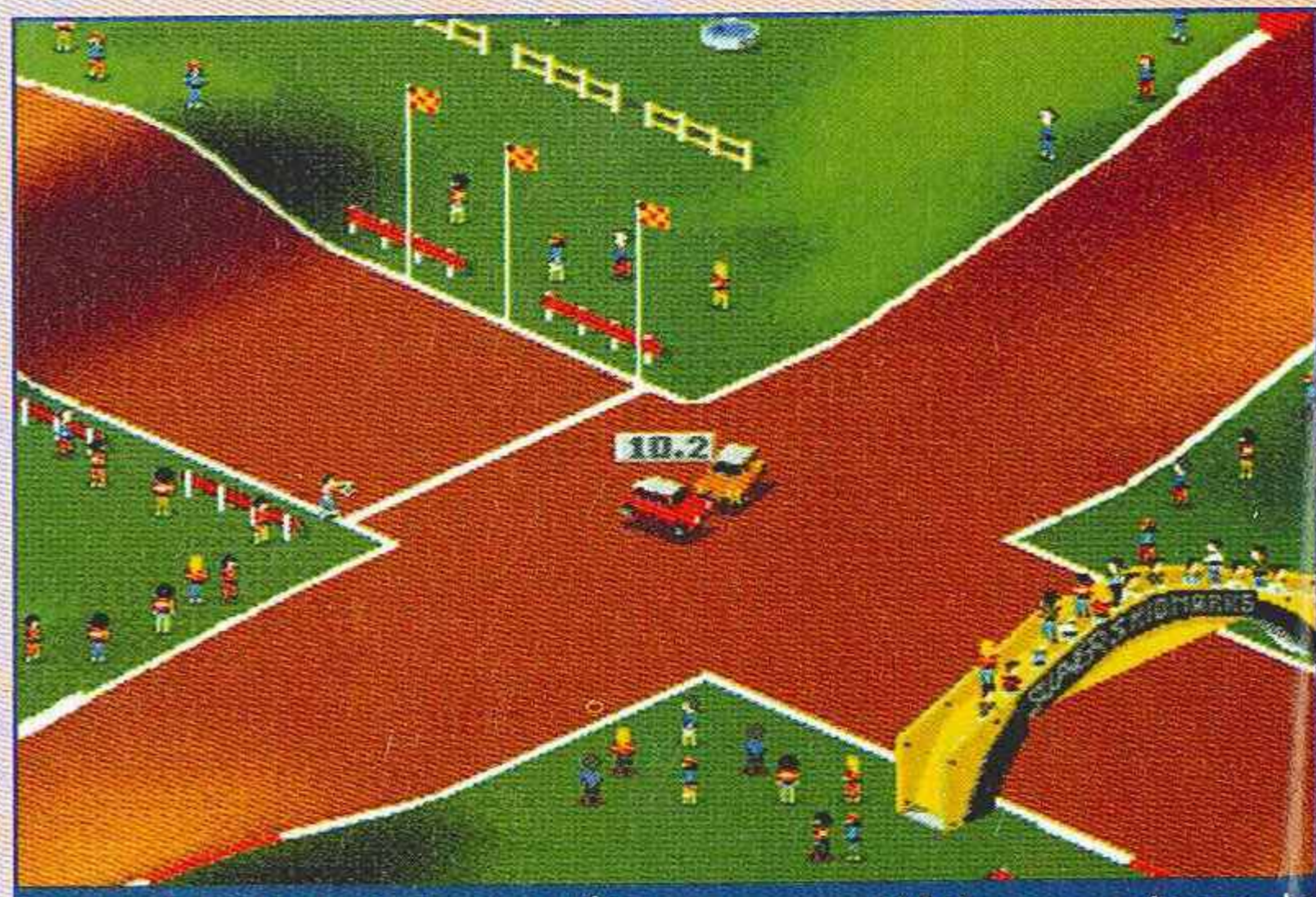
Super Skidmarks nous vient tout droit de l'Amiga, support sur lequel il a déjà fait un petit carton. Pourtant, il n'est pas impressionnant d'un point de vue technique, ce qui provoquait de la part des visiteurs qui venaient me regarder jouer des réflexions du genre : « Voilà Le Flou qui nous ressort à une vieillerie. » Ou encore : « Il est bien ton jeu Master System ». Certes, vu de l'extérieur, le jeu ne paie pas de mine mais une fois le paddle en main, les choses changent. Il faut dire que Skidmarks est particulier : pour gagner, il faut piloter et apprendre à gérer les dérapages à la perfection. Bref, il s'agit de connaître chaque

Les avis de Milouse, Bubu et Chon

MILOUSE : « Super Skidmarks est à l'origine sorti sur Amiga. Il fut l'un des derniers jeux à me faire regretter la mise au placard de ma machine. Aujourd'hui, cette nouvelle version me fait regretter d'avoir mis à son tour ma Megadrive dans le même placard (il est immense !). Car il s'agit d'un soft aussi simple que prenant, qui se joue à quatre, et mérite amplement de figurer dans la cour des Micro Machines. C'est tout dire... »

BUBU : « Skidmarks est le genre de soft sympa à jouer seul, et très fun à plusieurs. Seul, il n'a pas une durée de vie extraordinaire, mais dès que les potes se ramènent à la maison, c'est parti pour des heures de jeu. Le type de jeu que l'on a envie de ressortir tout le temps. »

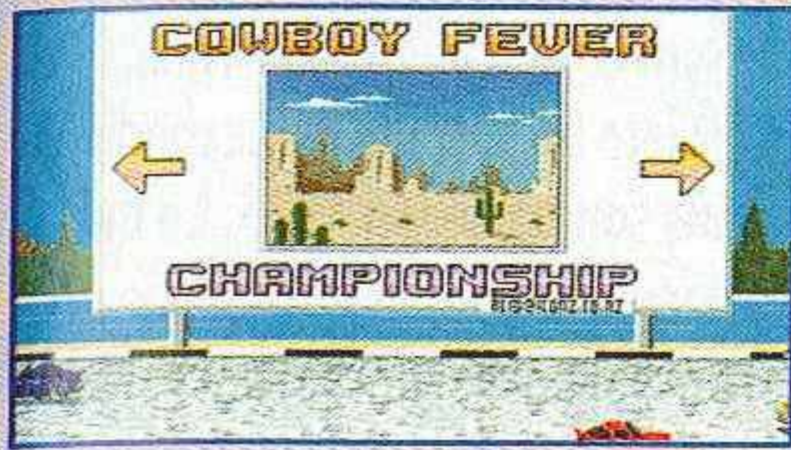
CHON : « Skidmarks me rappelle à la fois Off Road et Micro Machines dans le principe, et Power Drive (Super Nintendo) pour le style de pilotage, tout en dérapages. Bien que les graphismes ne soient pas très beaux et qu'une pile de sauvegarde eût été la bienvenue, le fun est de la partie. »



Les croisements peuvent se être dangereux. Mais aucun risque de se tromper de route : des barrières invisibles vous arrêtent.

LE CHAMPIONNAT

Quatre championnats de six circuits. Vous devez arriver parmi les quatre premiers, le temps de trois circuits. Après, il faudra impérativement être LE premier !



PRO LEAGUE

Là encore, quatre championnats de six circuits. Mais cette fois, les pistes sont nettement plus complexes dans leur conception.



ACID GRAND PRIX

Dans ce championnat, vous pilotez des voitures de F1. Adhérence à la route maximale et vitesse grand V. Les sensations sont au rendez-vous !



BOVINE WARRIOR

Originale, cette course de vache sur roulettes ! L'adhérence est très faible et l'herbe grasse n'arrange rien. Très, très difficile !



Megadrive SUPER SKIDMARKS

éditeur
CODEMASTERS

genre
COURSE
joueur(s)
1 A 4

sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON

difficulté
BALEZE
durée de vie
TRES LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
88%

en résumé
Super Skidmarks a laissé de côté les turbos, missiles et autres options. Le résultat paraît austère mais il convaincra les amateurs de pilotage.

GRAPHISME

Des petits détails dans la foule et sur les circuits égayent un tableau un peu triste.

70%

ANIMATION

Bonne gestion des scrollings. Les voitures bondissent et dérapent de façon réaliste.

85%

SON

Petite musique d'intro, bruits de tondeuse, de dérapage et de klaxons. Trop austère.

50%

JOUABILITÉ

Si vous percutez les murs, c'est uniquement parce que vous êtes mauvais.

95%

circuits sur le bout des doigts. En cela, ce jeu plaira aux puristes des courses automobiles. Il comporte six championnats proposant chacun six circuits. À chaque championnat correspondent une voiture particulière et donc des sensations différentes. Super Skidmarks peut se jouer de un à quatre joueurs sans adaptateur (deux ports paddle supplémentaires sont intégrés à la cartouche). L'écran est alors splitté en autant de parties, ce qui entraîne une visibilité de la route médiocre. On peut aussi

concourir à quatre sur le même écran et les joueurs qui se traînent subiront une pénalité de temps. Concernant le jeu à deux, là aussi vous aurez le choix entre plein écran et écran splitté. Je n'émettrai que deux réserves : primo, c'est un jeu très difficile et il faut s'accrocher pour avoir la joie de piloter dans les autres championnats. Secundo, il faudra noter vos temps sur des bouts de papier car il n'y aura pas de pile de sauvegarde !

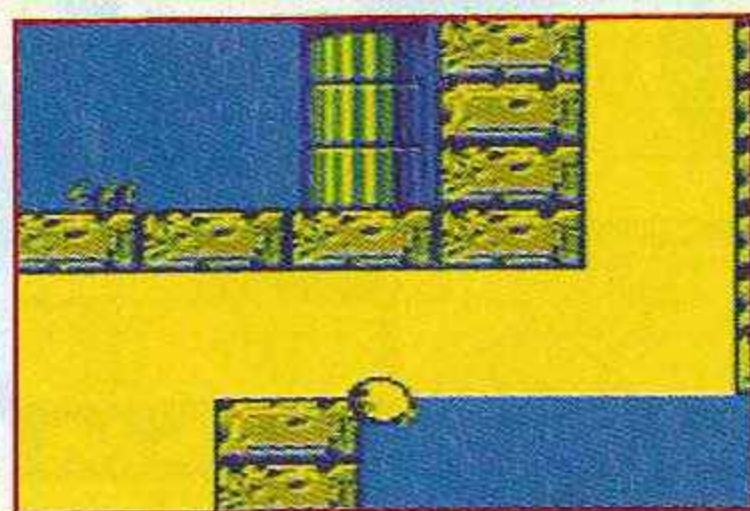
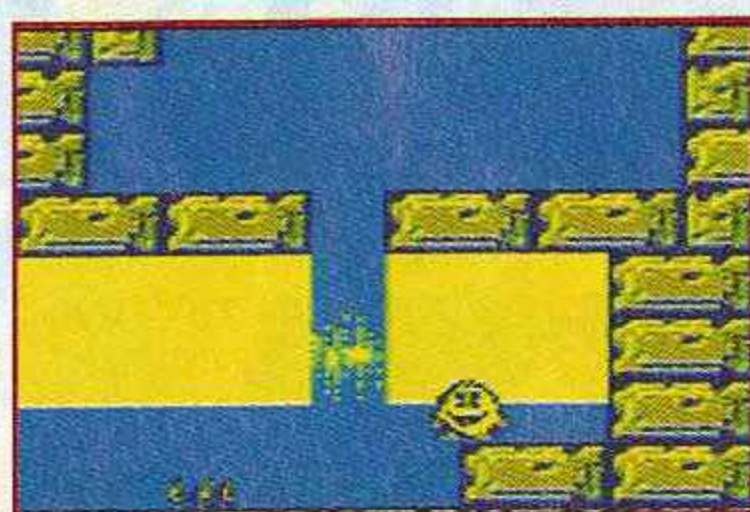
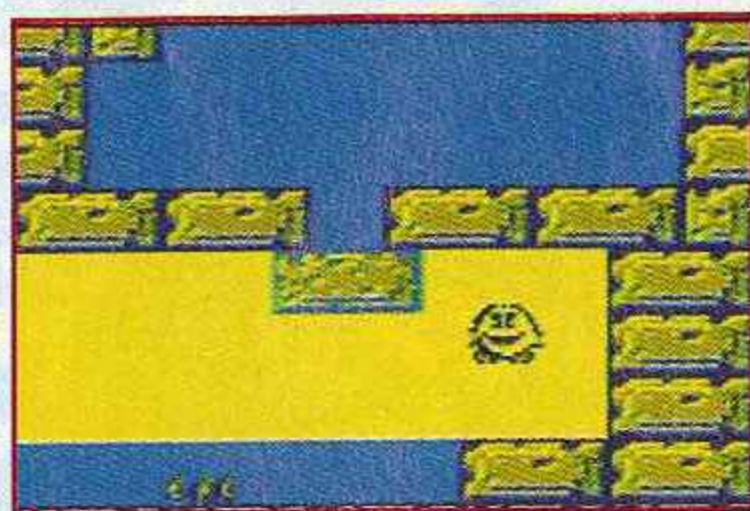
Le Flou

PAC IN TIME

Game Boy

Ici, on rase gratis

Pour son come-back, Pac Man nous a réservé une surprise. Il est certes toujours question de pastilles et de fantômes, mais le reste n'a plus grand-chose à voir avec l'original. Ici, on saute, on tire, et on s'accroche au plafond pour se balancer...



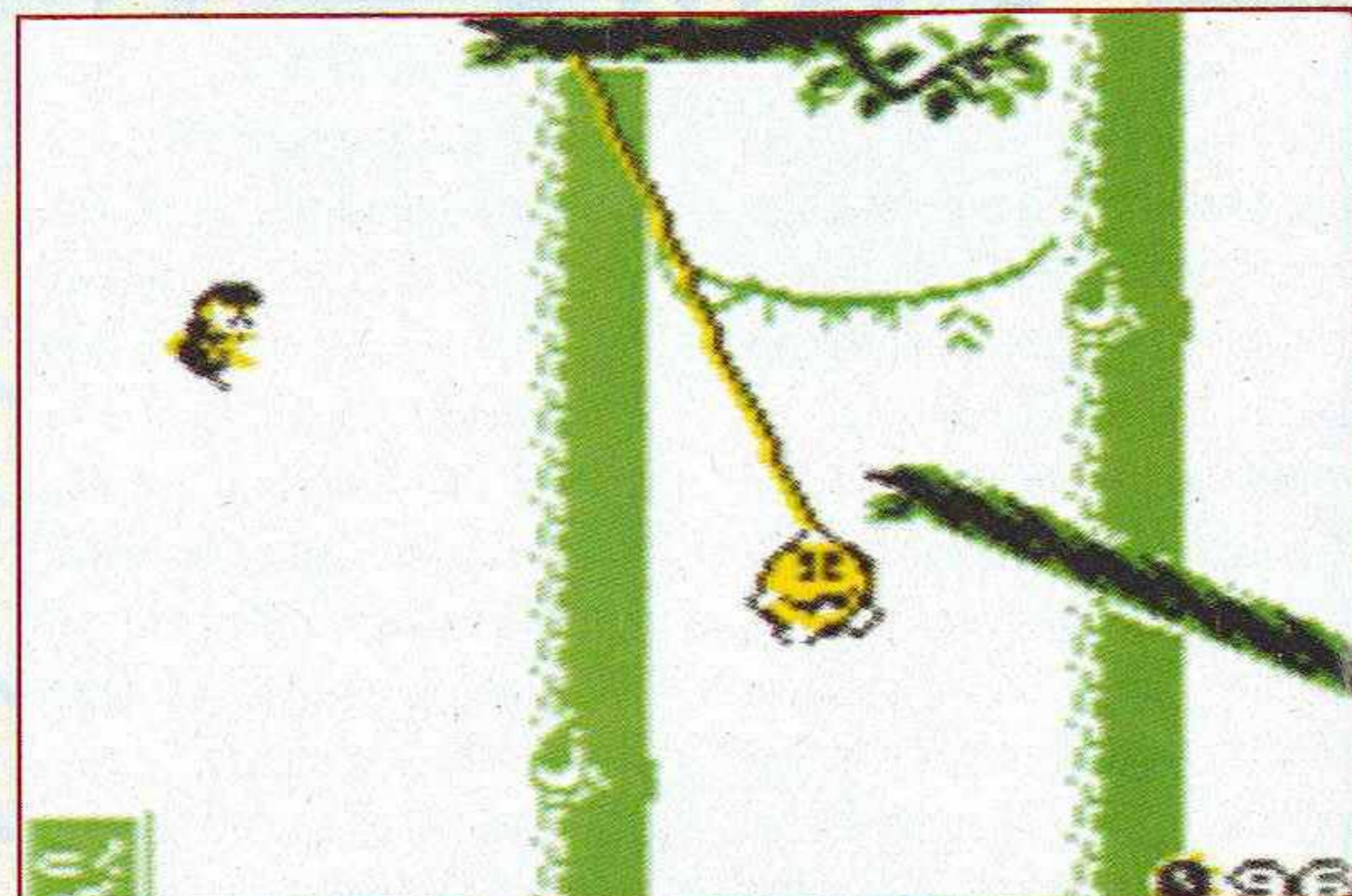
HISTOIRE D'EAU

Un exemple de manipulation : tirez plusieurs boules de feu pour détruire la pierre. Un trou apparaît dans la cuve d'eau, qui se déverse dans la pièce où se trouve Pac Man. Celui-ci peut atteindre un endroit qui lui était inaccessible. Mais c'est juste un exemple, n'allez pas croire que ce jeu fait l'apologie du remplissage.

Ça faisait un moment que je n'avais pas trouvé un jeu aussi séduisant sur Game Boy. Depuis Donkey Kong Land, quel ennui ! Bon OK, c'est pas si vieux, mais j'en rajoute un peu dans le but avoué de présenter Pac in Time sous le meilleur angle possible. Car ce jeu m'a plu... Il s'agit d'un plate-forme bien pensé, plutôt joli, et jouable. En plus, il possède une touche d'originalité pour le même prix...

Le joueur dirige Pac Man qui doit atteindre la sortie de quelques dizaines de niveaux, pas très grands rassurez-vous. Pour cela, il devra passer quelques obstacles plus ou moins compliqués (portes, mécanismes...),

Il y a un scénario dans Pac In Time. En gros, les fantômes, éternels ennemis de Pac Man, lui ont jeté un sort qui le réexpédie dans son passé, en 1975. Le but du jeu est d'atteindre la sortie qui se trouve dans un château. « Mais pourquoi nous raconte-t-il tout ça, ce mec ? » Juste pour rire, mais lisez donc la suite. Il y a quelques années, un jeu de plate-forme mignon était apparu sur PC, Fury of the Furries, développé par les Français d'Atréid Concept. On y dirigeait une boule de poils : pas d'histoire de Pac Man dans l'affaire. En adaptant son jeu sur console, Atréid y a ajouté le perso fétiche de Namco ! Quelques graphismes ont changé, un nouveau scénario a été concocté, et zou... on emballe le tout et on vend une boîte avec la tronche de Pac Man. Forcément ça marche mieux ! Et ça prouve que, comme souvent, le scénario n'a aucune importance dans le jeu !



La corde est de loin l'outil le plus fun que Pac Man puisse trouver. On ne se lasse pas de s'y balancer.



TO SWIM OR NOT TO SWIM : TELLE EST LA QUESTION

Comme je vous l'ai révélé (à vous et à vous seuls parce que, au fond, vous m'êtes bien sympathiques), les niveaux ne sont pas immenses. Dans celui que vous voyez ici, vous croiserez deux ennemis, quelques pastilles qu'il n'est même pas indispensable de ramasser, deux bifurcations, et le tour sera joué. Ça semble un peu trop basique tout ça... Heureusement, il n'y a pas deux niveaux qui se ressemblent. Avec la demi-douzaine d'actions que Pac Man est capable de réaliser, il y a en effet de quoi faire en les combinant intelligemment. Bref, si quelques stages sont un peu fades, la variété nous les fait oublier.

↳ tout en évitant des animaux peu pacifiques. L'originalité, donc, vient de la possibilité d'utiliser une action spéciale parmi quatre, à condition de l'avoir acquise ! Pac Man devra utiliser successivement ses capacités à tirer des boules de feu, creuser, nager, et enfin jouer les Tarzan grâce à une corde adhésive. Sauter, pousser et tirer constituent en revanche des actions qui peuvent s'effectuer à volonté (j'entends déjà Bubu qui accourt !).

Au départ, quelques secondes suffisent pour compléter un niveau, mais

les ennemis se multiplient rapidement et les passages nécessitant toujours plus de réflexion, vous devrez par la suite effectuer de nombreux essais avant de conclure chaque level.

Passée la prise en main nécessaire à la maîtrise des sauts (un peu déroutants) et la gestion de la corde, on prend vraiment son pied en jouant à Pac in Time. Et c'est la meilleure raison qui justifie l'acquisition de cette cartouche.

Milouse,
perd pas ses poils, lui...

GRAPHISME

Bien, bon... bah, c'est que bof mais bon, ça va quoi !

82%

ANIMATION

Très bien sur Super Game Boy, l'action est un peu floue sur GB.

87%

SON

OK c'est personnel, mais les musiques, je les trouve coool, moi.

89%

JOUABILITÉ

On se fait plaisir, et puis on s'énerve un peu aussi quand c'est difficile.

91%

Game Boy PAC IN TIME

éditeur

NAMCO

genre

PLATE-FORME

joueur(s)

1

sauvegarde

MOTS DE PASSE

continue

ILLIMITÉ

difficulté

PROGRESSIVE

durée de vie

INTERESSANTE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
90%

en résumé

La production Game Boy s'étant un peu ralentie ces derniers temps, on est ravi de voir débarquer un bon plate-forme, parfaitement adapté à la machine.



AVANT

ON JOUAIT AVEC ÇA...



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE™ is a trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.



36.15
LUDI GAMES*
*1,29f/mn

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

...MAIS **LES MEILLEURS** JOUENT AVEC ÇA!



LA SUITE DE INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER EST ENFIN ARRIVÉE SUR SUPER NINTENDO ! INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE, PARRAINÉ PAR BERNARD LAMA, VA METTRE TOUS LES AUTRES JEUX DE FOOT SUR LA TOUCHE GRÂCE À QUARANTE NOUVELLES CARACTÉRISTIQUES ET PERFECTIONNEMENTS PAR RAPPORT À L'ORIGINAL, AVEC PLUS DE 50 COMMENTAIRES DIFFÉRENTS !

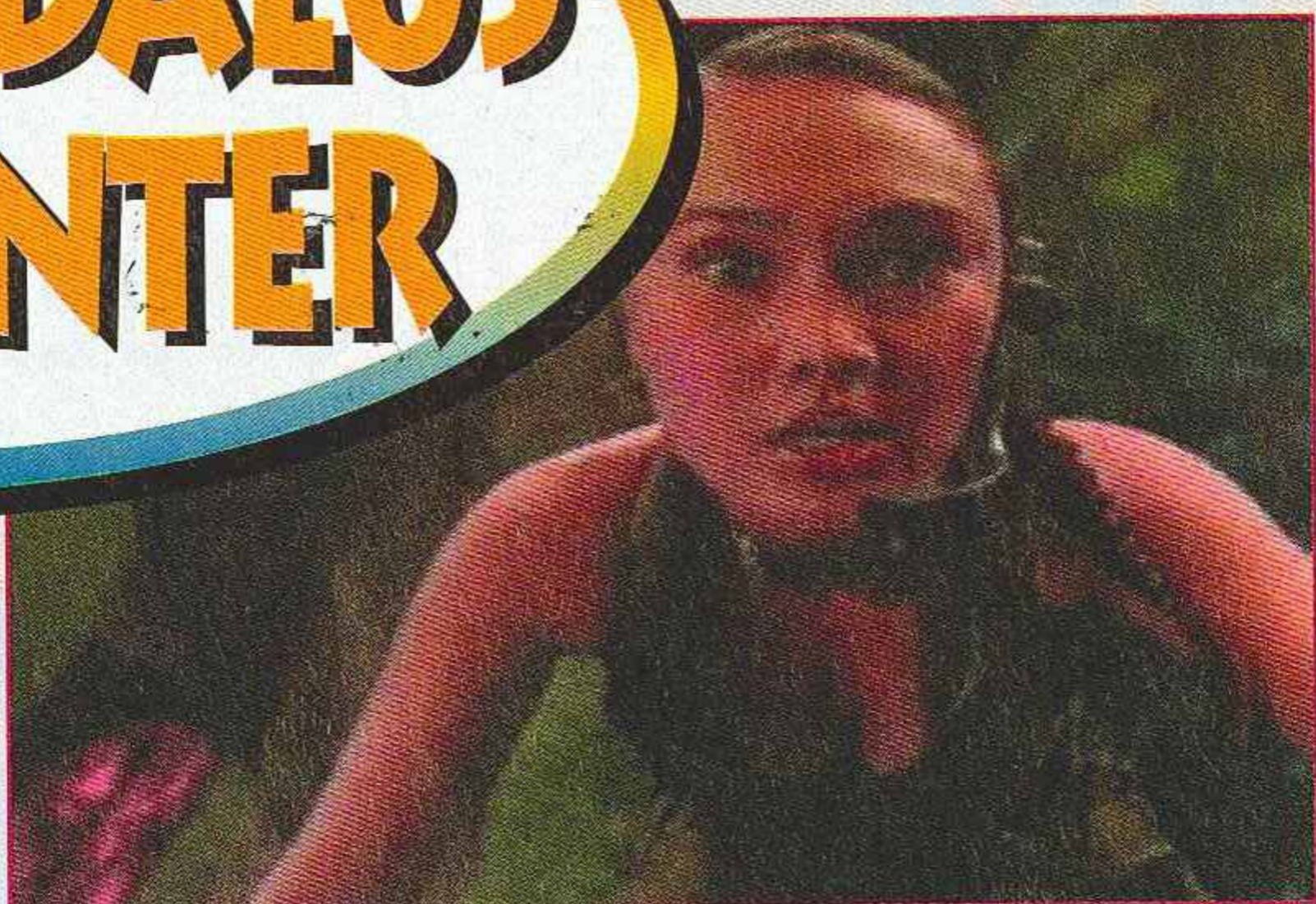
- ▲ 36 ÉQUIPES COMPOSÉES DE JOUEURS CÉLÈBRES,
- ▲ 16 FORMATIONS,
- ▲ 8 STRATÉGIES, MODIFIABLES EN COURS DE JEU
- ▲ 20 JOUEURS,
- ▲ 9 NIVEAUX TECHNIQUES
- ▲ POSSIBILITÉ DE JOUER À 4 AVEC UN ADAPTATEUR,
- ▲ POSSIBILITÉ DE METTRE UN JOUEUR EN FORMATION D'ATTAQUE ON / OFF
- ▲ POSSIBILITÉ DE MARQUAGE INDIVIDUEL, DU JAMAIS VU SUR UN JEU 16 BITS
- ▲ DE NOUVELLES STRATÉGIES DE JEU : COMBINAISONS DE PASSES ET NOUVEAUX STYLES DE TAGLES
- ▲ DIFFÉRENTES RÉCUPÉRATIONS DE BALLES AVEC LE GARDIEN DE BUT EN MANUEL...



THE DAEDALUS ENCOUNTER

300

THE DAEDALUS ENCOUNTER

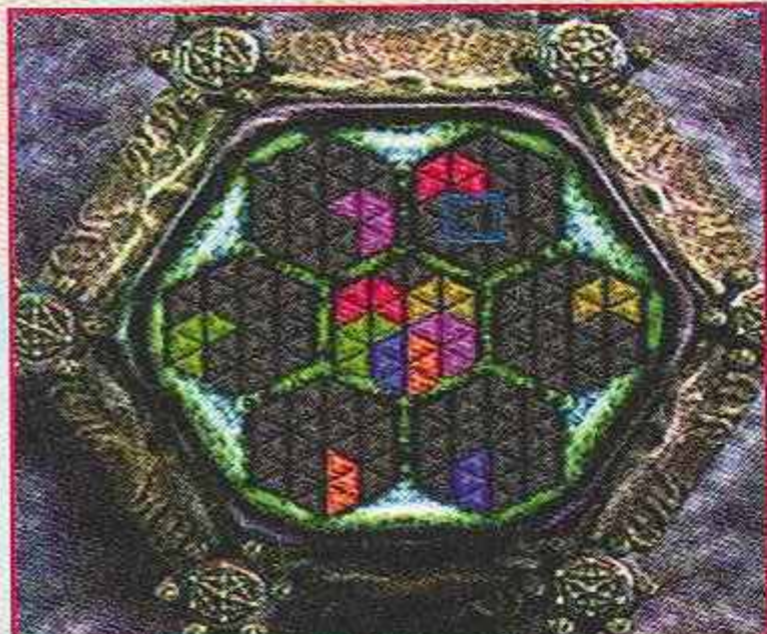


Dans la veine de Night Trap et autres Tomcat Alley, un nouveau film interactif fait son apparition. Grosse nouveauté : ce n'est pas une actrice de série Z mais la sublime Tia Carrere qui y tient la vedette.

Dans ce « jeu-film » à la Alien, votre rôle consiste à aider Ari (alias Tia) et Zack dans l'exploration d'un vaisseau extraterrestre. Vous sillonnez les salles de l'épave, plus somptueuses les unes que les autres, afin de retrouver cinq boules représentant les cinq planètes du système solaire. Daedalus Encounter est un jeu — hélas en anglais — où règnent en maîtres le son et l'image. Cela dit, le joueur est plus spectateur qu'acteur. Son action, entre deux séquences vidéo, se limite à appuyer sur un bouton à un moment précis ou à résoudre de petits casse-tête. Bref, Daedalus est un film interactif réussi dans son genre mais qui ne converti-

ra personne. Les amateurs maîtrisant l'anglais oral craqueront pour ses belles images et son ambiance classieuse. Les autres lui reprocheront son manque d'interactivité, souvent frustrant.

Magic Sam



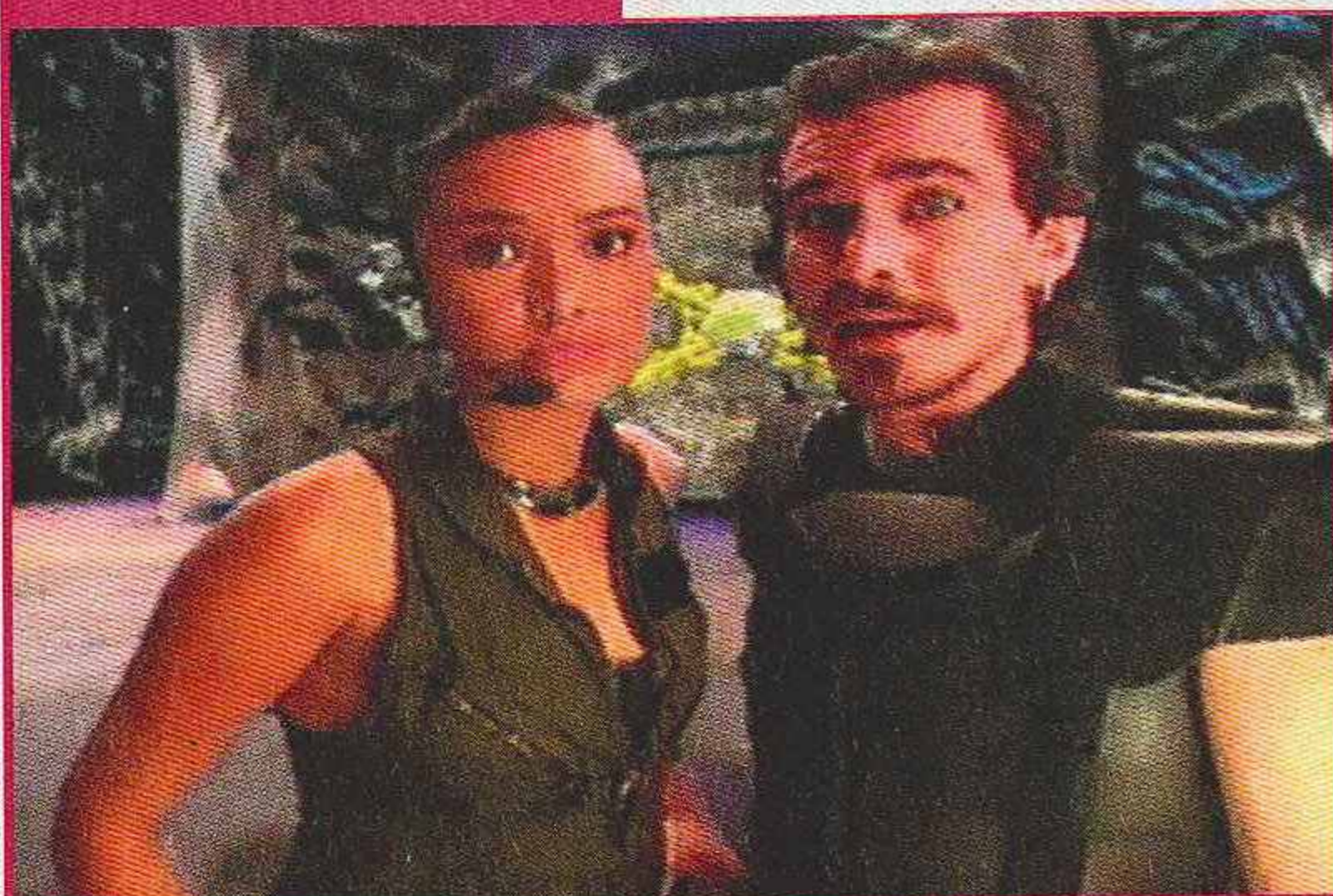
Vous serez très souvent amené à résoudre de petits casse-tête comme celui-ci.

- éditeur PANASONIC
- genre FILM INTERACTIF
- joueur(s) 1
- sauvegarde OUI
- continue OUI
- difficulté VARIABLE
- durée de vie ÉLEVÉE
- prix A B C D E F

PLAYER FUZ 75%

en résumé
Une belle aventure, une actrice craquante et des animations à couper le souffle. Dommage que le joueur n'y prenne pas une plus grande part.

83%



Voici les personnages de cette aventure : Ari (Tia Carrere) et Zack (Christian Bocher).

GRAPHISME

Un des points forts du jeu avec ses séquences vidéo de grande classe.

95%

ANIMATION

Tout est parfaitement fluide, laissez-vous donc charmer.

90%

SON

Les séquences vocales sont fabuleuses (mais en anglais !).

85%

JOUABILITÉ

Le joueur n'intervient que de temps à autre.

50%

100
95
90
85
75
70
65
60
55
50



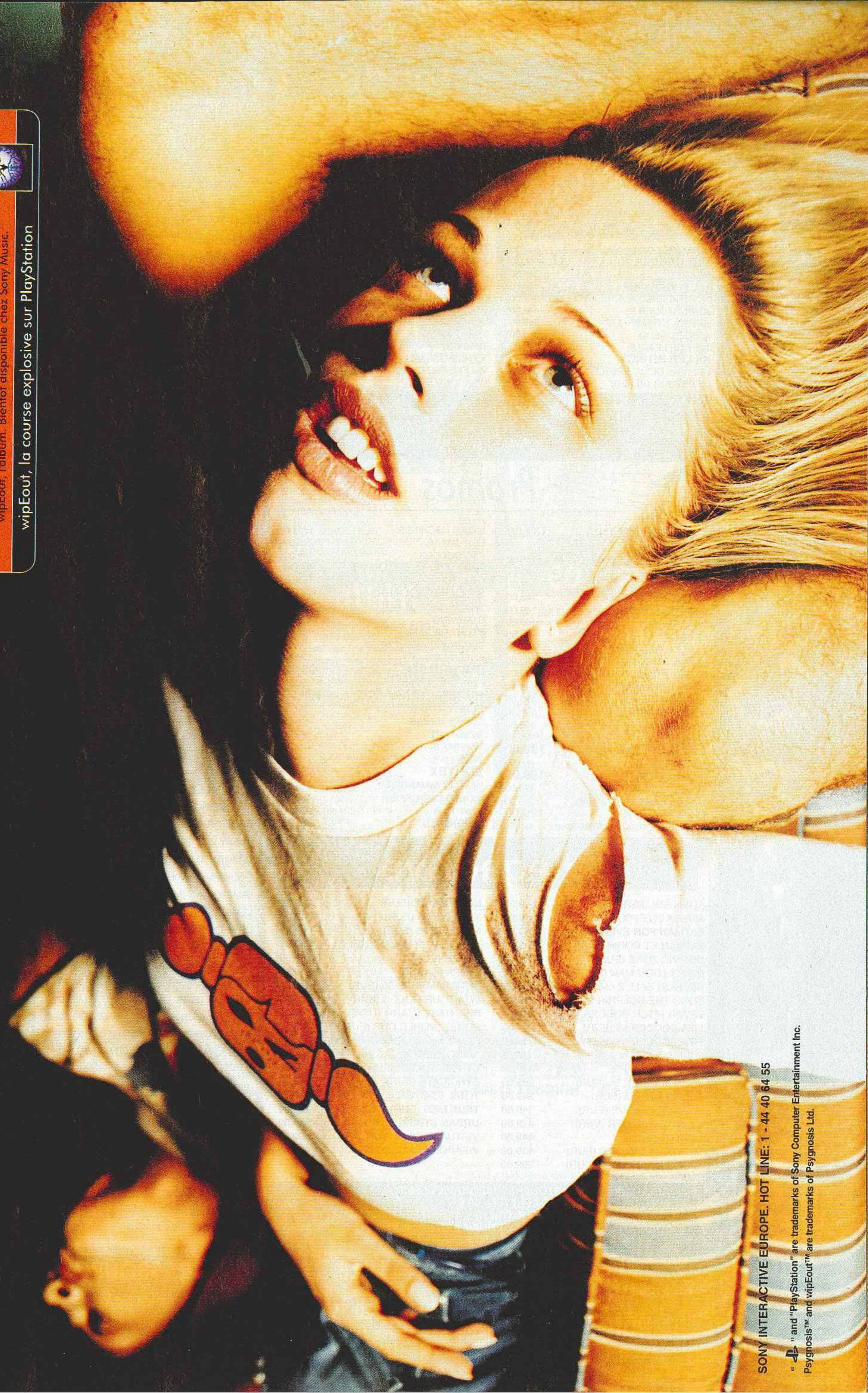
wipEout™

RAPIDE. TROP RAPIDE



Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.
wipEout, l'album. Bientôt disponible chez Sony Music.

wipEout, la course explosive sur PlayStation



SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 64 55

“PS” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psychosis™ and wipEout™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

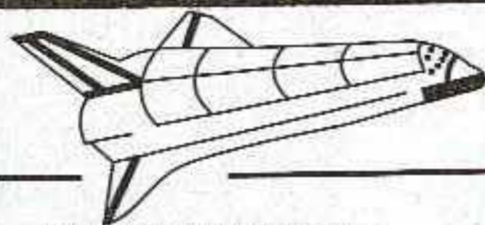
Super Nintendo

→ SUPER GAME BOY 299 F

ACTRAISER 2	299,00	LOBO	TEL
ADDAMS FAMILY VALUE	399,00	MANCHESTER UNITED FOOTBALL	399,00
BATMAN FOR EVER	399,00	MEGAMAN X2	489,00
BLACK HAWK	249,00	MICROMACHINE 2	399,00
DEMOLITION MAN	349,00	MORTAL KOMBAT 3	479,00
DIRT RACER	299,00	NBA LIVE 96	399,00
DOOM	499,00	NFL QUATERBACK 95	299,00
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00	NFL QUATERBACK 96	449,00
DONKEY KONG COUNTRY	449,00	NHL 96	399,00
EARTH WORM JIM	399,00	NIGEL MANSEL INDY	249,00
FEREMAN FOR REAL	349,00	OBELIX	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	PRIMAL RAGE	449,00
FIREMEN	349,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	SUPER TURRICAN 2	399,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	SPIDERMAN TV	299,00
JOHN MADDEN 96	449,00	STAR GATE	299,00
JUNGLE STRIKE	369,00	SUPER BOMBERMAN 3	399,00
JUDGE DREDD	349,00	THEME PARK	399,00
JUSTICE LEAGUE	299,00	TIME COP	399,00
KILLER INTINCT	499,00	TOTAL FOOTBALL	399,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249,00	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	249,00
LE RETOUR DU JEDI	299,00	WEAPONLORD	449,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F → AVEC UN JEU ACHETE : 49 F → AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT



Promos

MICKEYMANIA	169,00	MICRO MACHINES	199,00
CANNON FODER	199,00	NBA JAM TE	249,00
CLAYMATE	99,00	PSG SOCCER	199,00
DAFFY DUCK	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	ROBOCOP US TERMINATOR	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	SAILOR MOON R	99,00
DRAGON	149,00	SHAQ FU	149,00
EQUINOX	199,00	STARWING	99,00
F1 POLE POSITION	199,00	STUNT RACE FX	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER KICK OFF	129,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPERMAN	99,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER METROID	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	SUPER PUNCH OUT	199,00
LEGEND	149,00	SUPER R TYPE	99,00
LEMMINGS 2	199,00	SUPER TENNIS	99,00
LORD OF THE RING	199,00	SYNDICATE	199,00
MARIO WORLD	169,00	TINY TOON	129,00
MARIO KART	199,00	TRUE LIES	249,00
MARIO ALL STAR	199,00	VORTEX	99,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	149,00	WING COMMANDER 2	149,00
MEGAMAN X	199,00	WORLD CUP USA 94	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00	WWF RAW	299,00
		ZOMBIES	99,00

Megadrive

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	NBA JAM T.E (EUR)	249,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	399,00	NBA LIVE 95 (EUR)	249,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	349,00	NBA LIVE 96 (EUR)	369,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	349,00	NFL QUATER BACK 96 (EUR)	399,00
COSMIC ZONE (EUR)	399,00	NHL 96 (EUR)	369,00
DEMOLITION MAN (EUR)	299,00	NHLPA 95 (EUR)	249,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
ECCO THE DOLPHIN 2	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	399,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	249,00	RUGBY WORLD CUP (EUR)	249,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	349,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	299,00	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	STREET RACER (EUR)	349,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00	SYNDICATE (EUR)	249,00
JUDGE DREDD (EUR)	349,00	TOTAL FOOTBALL	349,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	349,00	TRUE LIES (EUR)	199,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	429,00	URBAN STRIKE (EUR)	249,00
LOBO (EUR)	449,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	429,00	WEAPON LORD (EUR)	429,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00		

- ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F → AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F → AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT
- ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F → AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

Super NES Usa

→ SUPER NES USA

+ Prise péritel	
+ 1 manette	690 F
BONKERS (MICKEY)	199,00
CHRONO TIGGER	549,00
EARTH BOND + GUIDE	495,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	199,00
KING ARTHUR THE KNIGHTS	499,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
SAMOURAI SHOWDOWN	449,00
SECRET OF EVERMORE	499,00
SECRET OF THE STAR	449,00
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
SUPER MARIO WORLD 2	499,00
TETRIS 2	249,00

Promos

PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	99,00
WARIO WOODS	199,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	169,00
DRAGON (EUR)	149,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00
LEMINGS 2 (EUR)	169,00
LETAL ENFORCER + PISTOLET (EUR)	199,00
LOTUS 2 TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	99,00
SHAQ FU (EUR)	169,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TRUE LIES (EUR)	199,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
NOSFERATU	299,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (aventure)	399,00
FATAL FURY SPECIAL	299,00
RAMNA 1/2 4	149,00
SPACE ACE	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	1290,00
GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Accessoires

- 2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F
- SUPER ADVANTAGE ASCII 149 F
- MANETTE ASCII 99 F
- ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE 395 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO 129 F
- ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE 199 F

SUPER GAME MAGE → 379 F

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F
10 à 16	129 F
STICKERS	5 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
T SHIRT	79 F
HERO COLLECTION 4	30 F / sachet
CASQUETTE	59 F
SHORT	99 F
LOT DE 3 SLIPS	59 F
TRADING CARTE (SACHET DE 12)	50 F

CASSETTES VIDEO FRANCAISE

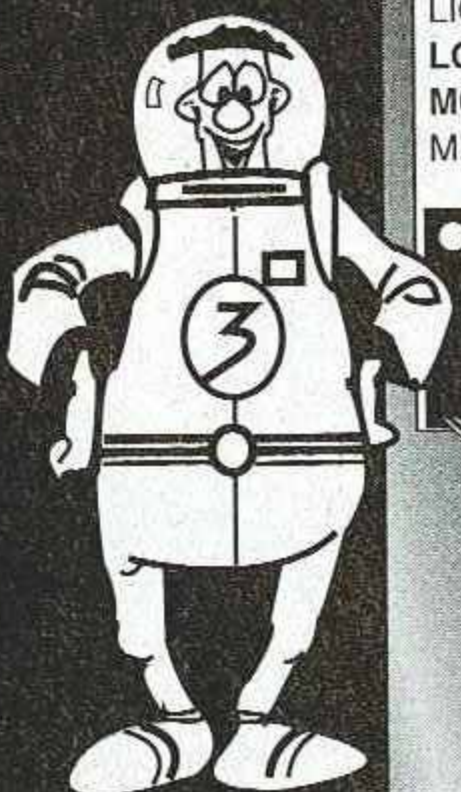
N° 4 à 11 → 129 F
DRAGON BALL LE FILM → 129 F

Sega 32 X

→ SEGA 32X 890 F

COSMIC CARNAGE	399,00
DOOM	399,00
NBA JAM TE	349,00
SPACE HARRIER	399,00
STAR WARS	399,00
SUPER MOTOCROSS	399,00
VIRTUA FIGHTER	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	399,00
WWF RAW	349,00

3
 games
 ESPACE



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG

6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

3DO

→ 3DO PAL FZ10- (Plein écran fonctionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) + TOTAL ECLIPSE 2.590 F
→ 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK 2.590 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE) 299,00	JOYPAD 6 BOUTONS 299,00	ROAD RASH 349,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 369,00	JOYPAD PANASONIC 299,00	SAMPLER 2 10 DEMOS 299,00
BLADE FORCE 349,00	KILLING TIME 349,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00
BURNING SOLDIER 299,00	KING DOM : THE FAR REACHES 349,00	SAMOURAI SHODOWN 349,00
CANON FODDER 375,00	LOST EDEN 299,00	SAMPLER 3 79,00
CORPSE KILLER 299,00	MEGA RACE 299,00	SEAL OF PHARAO 375,00
CREATURE SHOCK 375,00	MAGAZINE + DEMO 50,00	SHERLOCK HOLMES 249,00
DAEDALUS ENCOUNTER 375,00	MICROCOSME 299,00	SHOCK WAVE 349,00
DEMOLITION MAN 299,00	MINTEASER (ADULT) 279,00	SHOCK WAVE : OP JUMP GATE 279,00
DRAGON LORE 375,00	MYST 375,00	SLAM AND JAM 95 369,00
FIFA SOCCER 349,00	NEED FOR SPEED 349,00	SPACE HULK 369,00
FLIGHT STICK (POUR SIMULATION) 590,00	NOVASTORM 349,00	SPACE PIRATE 299,00
FLYING NIGHTMARE 369,00	OFFWORLD INTERCEPTOR 349,00	STAR BLADE 349,00
GEX 299,00	OUT OF THIS WORLD 199,00	SUPER STREET FIGHTER 2 349,00
GRIDDERS 299,00	PATANK 199,00	SUPREME WARRIOR 375,00
GUARDIAN WAR 249,00	PANZER GENERAL 349,00	SYNDICATE 375,00
HELL 349,00	PEEBLE BEACH GOLF 199,00	THEME PARK 375,00
IMMERCENARY 249,00	PISTOLET 349,00	TOTAL ECLIPSE 299,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE 299,00	QUARANTINE 299,00	TWISTED 99,00
	REBELL ASSAULT 349,00	WAY OF THE WARRIOR 199,00
	RETURN FIRE 349,00	WING COMMANDER 3 369,00
	RISE OF THE ROBOT 199,00	

Jaguar

→ JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 990 F
CD JAGUAR + JEUX 1290 F

BRUTAL SPORT FOOTBALL 299,00	FLASH BACK 399,00	SENSIBLE SOCCER 399,00
BURN OUT 399,00	FLIP OUT 349,00	SYNDICATE 399,00
CANNON FODDER 399,00	HOVER STRIKE 349,00	THEME PARK 449,00
CHECKERED FLAG II 299,00	KASUMI NINJA 399,00	ULTRA VORTEX 399,00
CLUB DRIVE 149,00	PINBALL FANTASIES 349,00	VAL D'ISERE 349,00
DOUBLE DRAGON 5 349,00	POWER DRIVE 449,00	ZOOL 2 349,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE 299,00	RAYMAN 449,00	MANETTE 299,00

Playstation

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE 2099 F
→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX 2990 F
PAL RVB PLEIN ECRAN 2990 F
→ ADAPTATEUR TEL

3X3 EYES 590,00	RAIDEN PROJECT 499,00	HYPER FORMATION SOCCER 349,00
ACE COMBAT 499,00	RAYMAN 499,00	JUMPING FLASH 349,00
ARC THE LAD 499,00	RIDGE RACER 499,00	KILEAK THE BLOOD 349,00
BOXER ROAD 499,00	SPACE GRIFFON VF9 499,00	MORTAL KOMBAT 3 399,00
COSMIC RACE 499,00	STAR BLADE 499,00	NBA JAM TE 349,00
CRIME CRACKER 499,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE 449,00	NOVASTORM 349,00
DOOM (USA) 449,00	TEKKEN 499,00	OFF WORLD INTERCEPTOR 349,00
DRAGON BALL Z 449,00	TOSHINDEN 499,00	PGA TOUR GOLF 369,00
EXECTOR 499,00	TWIN BEE 499,00	POWER SERVE 349,00
FORMATION SOCCER 590,00	TWIN GODESS 499,00	RAIDEN PROJECT 349,00
GOKU DENTSETSU 499,00	VAMPIRE 549,00	RAPID RELOAD 349,00
GROUND STROKE 499,00	V TENNIS 499,00	RAYMAN 369,00
GUNDAM 549,00	WINNER ELEVEN 499,00	REVOLUTION X 349,00
GUNNER HEAVEN 499,00	ZERO DIVIDE 499,00	RIDGE RACER 369,00
J LEAGUE PRIME GOAL 499,00		TEKKEN 399,00
JUMPING FLASH 499,00	JEUX EUROPEENS	TOSHINDEN 349,00
KILEAK THE BLOOD 499,00	3D LEMMINGS 349,00	TOTAL ECLIPSE TURBO 349,00
KING FIEL II 549,00	AIR COMBAT 349,00	SHOCK WAVE ASSAULT 369,00
MAGIC BEAT WARRIOR 499,00	CYBERSLED 349,00	STREET FIGHTER, THE MOVIE 349,00
NIGHT STRIKER 449,00	DESTRUCTION DERBY 369,00	THEME PARK 369,00
PARODIUS 499,00	DISWORLD 349,00	WIPEOUT 369,00
PHILOSOMA 499,00	FIFA SOCCER 96 369,00	WWT COIN GP 349,00

Nec

→ MEMORY CARD 199 F
→ PC FX 3 990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + 3 JEUX + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Mega Cd

BATMAN RETURN 99,00	KID ON SITE 99,00
MORTAL KOMBAT (EUR) 149,00	NBA JAM (EUR) 199,00
NHL 94 99,00	STARBLADE (EUR) 149,00
SUPREME WARRIOR (EUR) 149,00	TERMINATOR (EUR) 99,00

Saturn

version PAL

→ SATURN VF + VIRTUA FIGHTER 2390 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F
Liste des films disponible sur demande

GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 399 F
ADAPTATEURS POUR JEUX JAPONNAIS 249 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU 199 F

ARCADE RACER (EUR) 449,00	ASTAL (USA) 399,00
BUG (EUR) 449,00	CLOCK WORK KNIGHT (EUR) 349,00
CLOCK WORK 2 (JAP) 449,00	DAYTONA USA (EUR) 449,00
DIGITAL PINBALL (EUR) 399,00	FIFA SOCCER 96 (EUR) 369,00
GOLDEN AXE THE DUEL (JAP) 449,00	GRAN CHASER (JAP) 399,00
MYST (EUR) 389,00	MYST (USA) 299,00
NBA JAM TE (EUR) 369,00	NHL HOCKEY (EUR) 369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR) 369,00	PANZER DRAGON (EUR) 449,00
PEABLE BEACH GOLF (EUR) 399,00	ROBOTIKA (EUR) 349,00
SHINOBI X (EUR) 349,00	SLAM DUNK (JAP) 399,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP) 399,00	STREET FIGHTER (EUR) 349,00
SUPER HANG ON (JAP) 449,00	THEME PARK (EUR) 369,00
VIEWPOINT (USA) 499,00	VIRTUA FIGHTER REMIX (EUR) 249,00
VIRTUA RACING (EUR) 349,00	VIRTUAL HYDLIDE (EUR) 399,00
WING ARM (JAP) 449,00	X MEN (EUR) 369,00

Neo Geo

→ TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/U

3 COUNT BOUT 490,00	AGRESSOR OF DARK KOMBAT 690,00
ART OF FIGHTING 299,00	ART OF FIGHTING 2 690,00
CIBER LIF 490,00	FATAL FURY SPECIAL 690,00
FATAL FURY II 399,00	FATAL FURY III 1390,00
GHOST PILOT 399,00	KARNOV'S REVENGE 690,00
KING OF FIGHTER 95 1690,00	SAMOURAI SHODOWN II 590,00
SPINMASTER 399,00	STREET HOOP 790,00
SUPER SIDE KICK 2 690,00	SUPER SIDE KICK 3 1290,00
TOP HUNTER 490,00	WIND JAMMERS 690,00
WORLD HEROES II 399,00	WORLD HEROES II JET 690,00

Neo Geo Cd

→ NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F

3 COUNT BOUT 349,00	AERO FIGHTER 2 299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT 349,00	ALFA MISSION 2 349,00
ART OF FIGHTING 2 349,00	BASEBALL 2020 349,00
BASEBALL STAR 2 349,00	BURNING FIGHT 299,00
DOUBLE DRAGON 449,00	FATAL FURY SPECIAL 349,00
FATAL FURY 3 449,00	FOOTBALL FRENZY 349,00
GALAXY FIGHT 349,00	GHOST PILOT 349,00
KARNOV'S REVENGE 349,00	KING OF FIGHTER 94 349,00
KING OF FIGHTER 95 449,00	KING OF MONSTER 2 349,00
LAST RESSORT 349,00	MAGICIAN LORD 349,00
MUTATION NATION 349,00	POWER SPIKES 2 349,00
PULSTAR 449,00	PUZZLE BOBBLE 349,00
ROBO ARMY 349,00	SAMOURAI SHODOWN 299,00
SAMOURAI SHODOWN 2 399,00	SENGOKU 2 349,00
SONIC WING 3 TEL	STREET HOOP 349,00
SUPER SIDEKICK 2 399,00	SUPER SIDEKICK 3 449,00
TOP HUNTER 349,00	TOP PLAYER GOLF 299,00
TRASH RALLY 349,00	VIEW POINT 349,00
WINDJAMMER 349,00	WORLD HEROES PERFECT 449,00
WORLD HEROES II JET 349,00	

ESPACE 3

Jammers

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

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

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

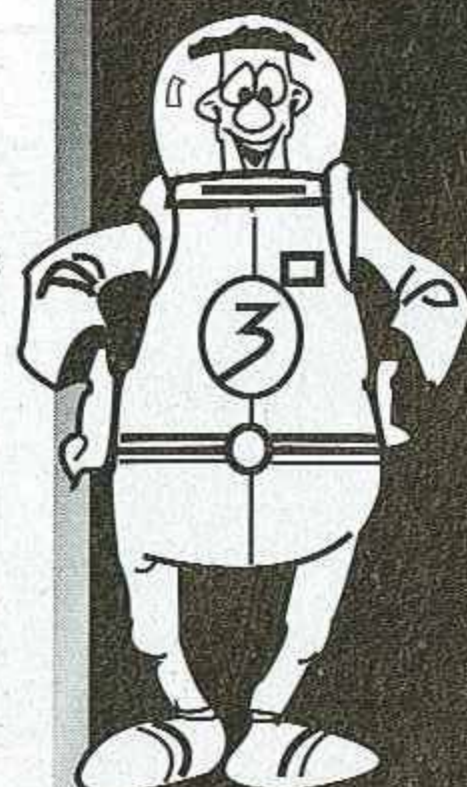
* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
 SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION
 SUPER NES MEGA CD 3 DO SATURN
 SUPER FAMICOM NEO GEO CDI NEC
 GAME BOY JAGUAR

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

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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





PLAYSTATION

Goal Storm

prix F
E
D
C
B
A **70%**

éditeur **KONAMI**
genre **FOOT**
nombre de joueurs **1OU2**
sauvegarde **OUI**
continue **OUI**

Goal Storm se veut avant tout un foot d'arcade. Ce qui signifie qu'on peut s'asseoir sur les règles. Un avantage pour les violents, qui pourront agresser à loisir le détenteur du ballon, à grand renfort de tacles dans le dos, sans subir une seule réprimande de l'arbitre. Goal Storm n'est donc pas un jeu très technique et ne plaira que moyennement aux fans de football. Petit détail qui peut gêner les fans de l'arcade: les personnages gérés en 3 D ressemblent plus à des boîtes de conserve qu'à de vrais joueurs. Vous ferez mieux la prochaine fois, les gars!

LeFlou

MEGA CD

Theme Park

prix F
E
D
C
B
A **90%**

éditeur **DOMARK**
genre **SIMU. ECO**
nombre de joueurs **1**
sauvegarde **OUI**
continue **NON**

Très présent ces temps-ci, Theme Park débarque sur Mega CD. Vous devez construire tout ce qui est indispensable au bon fonctionnement d'un parc d'attractions... La finalité? Attirer les clients pour gagner de l'argent et investir dans des manèges! Pas très différente des autres (donc bonne), cette adaptation jouit en plus des avantages du CD. Comme sur PC, Saturn ou PlayStation, des séquences cinématiques illustrent les manèges. Un plus qui ne laissera pas les fans indifférents et obligera les autres à admettre que Theme Park est vraiment un hit.

Caliméro

GAME BOY

Indien dans la ville

prix F
E
D
C
B
A **79%**

éditeur **TITUS**
genre **PLATE-FORME**
nombre de joueurs **1**
sauvegarde **NON**
continue **OUI**

Après le film, le jeu. Incroyable, il s'agit d'un plate-forme! On dirige sans mal le petit Indien dans les niveaux successifs, qui s'inspirent évidemment de certaines scènes du film. C'est mignon graphiquement, mais de peu d'intérêt, car malgré quelques variantes dans l'action (comme voguer sur les flots), le soft demeure sans surprise. Autre hic: son extrême facilité. Il faudra quelques heures à un joueur expérimenté pour le terminer. M'enfin, je le conseille tout de même aux plus jeunes d'entre vous, amateurs forcenés du film!

El Didou

SUPER NINTENDO

Theme Park

prix F
E
D
C
B
A **89%**

éditeur **OCEAN**
genre **SIMU. ECO**
nombre de joueurs **1**
sauvegarde **OUI**
continue **NON**

Tout le monde connaît Theme Park, cette simulation de parc d'attractions. C'est au tour des possesseurs de SN (enfin) de construire trains fantômes, montagnes russes et snacks. Mais attention à tenir compte de l'emplacement de vos différentes constructions et des désirs de vos visiteurs! Cette nouvelle adaptation rappelle vraiment la version Mega-drive. Graphismes riches, animations sympa et un réel intérêt de jeu, voilà ce qui vous attend. Si vous avez apprécié Sim City, vous ne sauriez vous passer de Theme Park.

Caliméro

Theme Park (Mega CD)

LE ZOOM DE VITE VU

Un aperçu de l'effet produit par vos manèges sur les familles !

GAME BOY

Earthworm Jim



prix **F** **90%**

A B C D E F

éditeur **VIRGIN**

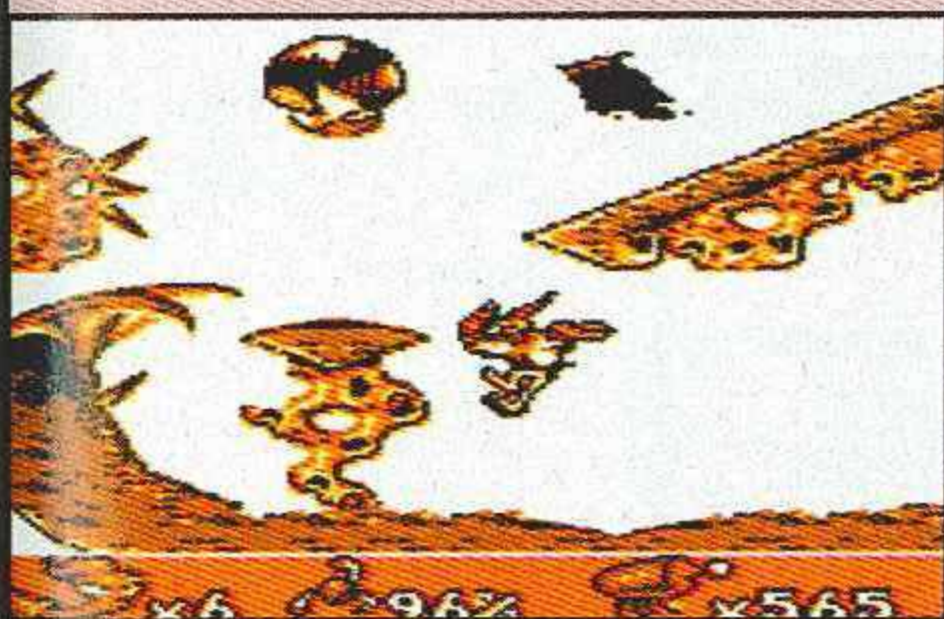
genre **PLATE-FORME**

nombre de joueurs **1**

sauvegarde **NON**

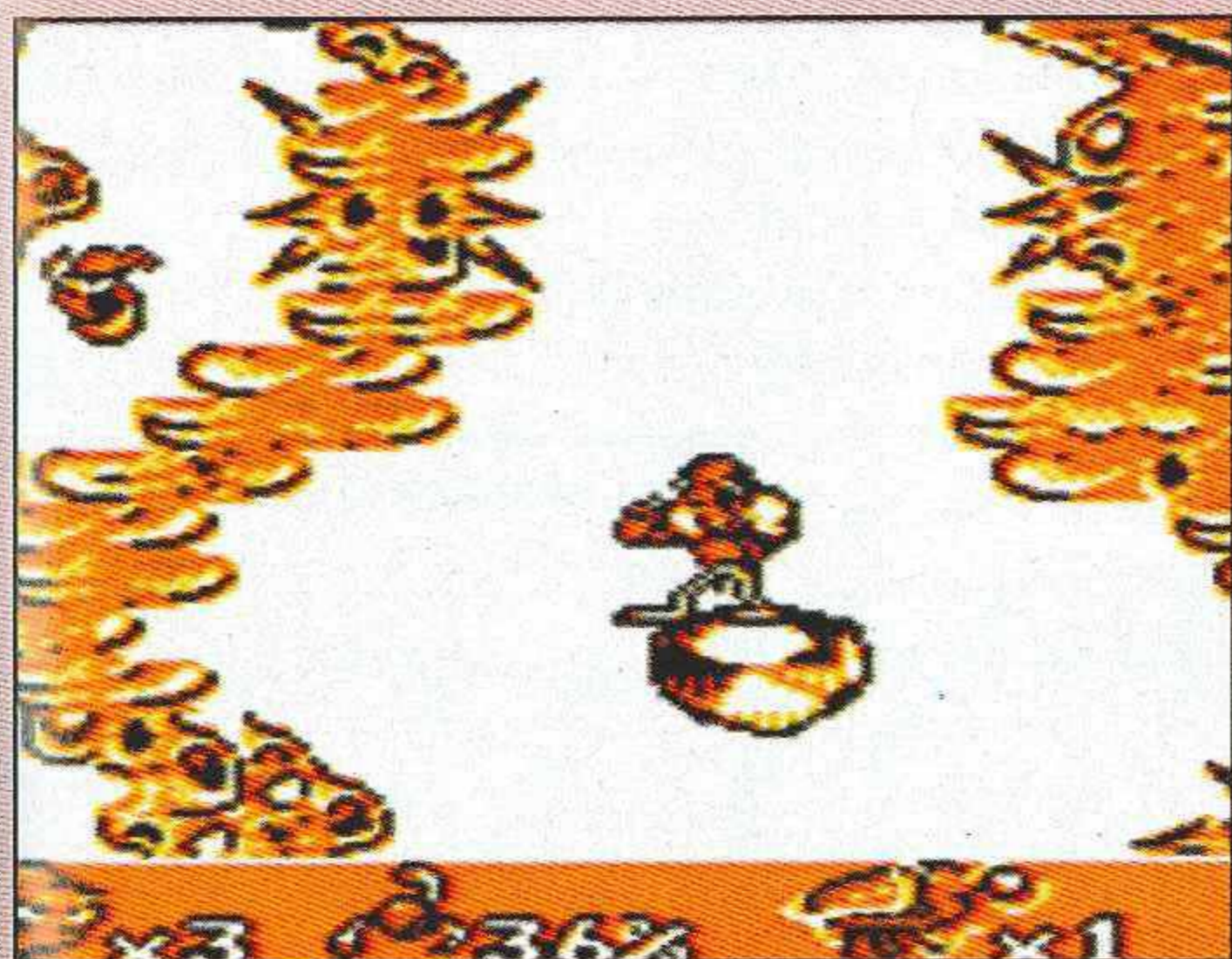
continue **OUI**

Fin 94, Earthworm Jim, ce ver de terre délirant, cassait la baraque sur Super Nintendo. La version reprend tous les ingrédients qui firent le succès du soft sur 16 bits. L'agencement des levels est exactement le même, et seules manquent les couleurs chatoyantes et la finesse du décor. Heureusement, Jim saute, tire et fouette avec aisance. En revanche, les décors tarabiscotés trompent parfois l'œil. Mais après quelques parties, on commence à maîtriser notre héros gluant et vous pouvez laisser libre cours à votre démenche : warp zone en forme de chiottes, boss crachant des thons, et des bonshommes de



neige en enfer ! Vous ne verrez pas la fin du jeu de sitôt, surtout sans sauvegarde... Et malgré une réalisation un peu limitée et une difficulté monstrueuse, cette aventure garde son charme rocambolesque.

Elwood



SUPER NINTENDO

Izzy's Quest



prix **F** **80%**

A B C D E F

éditeur **USGOLD**

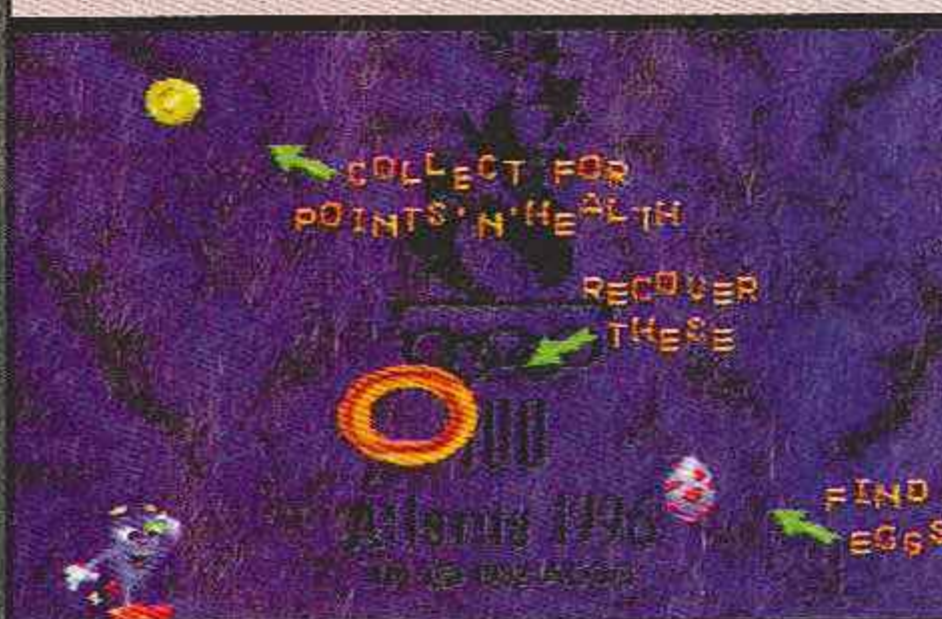
genre **PLATE-FORME**

nombre de joueurs **1**

sauvegarde **NON**

continue **OUI**

Lorsqu'on voit "Olympic" dans un jeu, on s'attend à la méga simulation avec un maximum de compétitions, des médailles à gagner, etc. Mais réfrénez vos ardeurs, Izzy's Quest for Olympic Rings n'a d'olympique que le nom, ou presque. Il s'agit d'un plate-forme classique et agréable genre Aéro. L'évolution se fait sur un scrolling horizontal dans un monde en deux dimensions. Vous déambulez dans de vastes niveaux. Vous récoltez bonus, options et découvrez plein



de passages secrets. Sans réelle difficulté (pas de pièges inattendus, pas de boss de fin de niveau...), ce jeu fera fondre les plus jeunes et les novices. Tous craqueront

pour Izzy, la pomme de terre aux multiples déguisements. En effet, histoire de donner un aspect un tant soit peu olympique au jeu, le petit tubercule va se transformer successivement en escrimeur, en skateboarder ou en archer. En manipulant Izzy avec brio lors de ses transformations, vous étonnerez les juges olympiques et remporterez des points de bonus. Ce procédé original éclatera les bambins. Hélas, certains facteurs risquent de les égarer : la difficulté est parfois mal dosée puisque tomber de haut n'a aucun effet sur l'énergie du héros alors qu'un seul choc avec un ennemi peut suffire à lui faire perdre la totalité de ses points de vie. Notons aussi quelques ralentissements dans l'animation qui font ombre à un si beau tableau. Bref, sans révolutionner le genre et malgré ces inconvénients, Izzy reste fort agréable à jouer.



Caliméro

MEGA CD

Samurai Shodown



prix **90%**

éditeur **JVC**
genre **COMBAT**
nombre de joueurs **1OU2**
sauvegarde **NON**
continue **OUI**

Samurai Shodown est un jeu de combat à l'arme blanche. Sorti il y a très longtemps sur Neo Geo, le jeu a ensuite été converti sur Super Nintendo, Megadrive et même Game Boy. Cette version Mega CD n'est donc pas toute jeune mais bon, elle conserve les qualités de l'original. Les graphismes sont très propres, les dix combattants agréables à manier, l'ambiance très prenante... Et même s'il est vrai que l'animation semble un peu en deçà (avec notamment quelques bugs d'affichage), ce Samurai Shodown tient plutôt bien la route.

Chris

SUPER NINTENDO

PR The Movie



prix **60%**


éditeur **BANDAI**
genre **ACTION**
nombre de joueurs **1OU2**
sauvegarde **NON**
continue **OUI**

Fondé sur le film du même nom, Power Rangers The Movie est un jeu à la Final Fight, doté de trois coups au lieu de sept. Graphiquement, c'est franchement moyen. Les ennemis sont malheureusement toujours les mêmes et possèdent à peu près autant d'intelligence qu'un sac de billes égaré dans le crâne d'un cynocéphale (voir dico). Power Rangers apparaît finalement comme un navet à la réalisation correcte.. Un tout petit jeu que je ne saurais vous conseiller... si ce n'est pour faire taire votre petit frère, fanas de ces acrobates multicolores.

LeFlou

GAME BOY

Street Fighter II



prix **80%**

éditeur **CAPCOM**
genre **COMBAT**
nombre de joueurs **1OU2**
sauvegarde **NON**
continue **OUI**

Street Fighter et un jeu mythique qu'on ne présente plus. Et alors que les versions se succèdent en arcade, voici qu'il déboule sur Game Boy. Sur les douze personnages présents dans la version originale, les développeurs de cette mouture en conservent neuf. Manquent à l'appel Dhalsim, Vega et Honda — mais bon, on peut comprendre qu'il faille faire quelques concessions. Côté options, les classiques sont là, avec un mode tournoi,



la possibilité de jouer à deux (via câble link ou Super Game Boy), etc. Jusque-là, tout va bien. En ce qui concerne les coups et pouvoirs spéciaux, les choses apparaissent un peu moins

réjouissantes. Ne possédant que deux boutons, la Game Boy vous autorise simplement de donner un coup de pied et un coup de poing. Heureusement, une pression plus ou moins prolongée vous permet de modifier leur puissance. Est-ce bonnard pour autant ? Eh bien non, la palette de mouvements des persos reste limitée et l'animation saccadée qui accueille chaque déplacement rend les combats confus — par exemple, les coups interviennent avec retard.

Alors ? D'un côté on se dit que ce n'est pas mal, que le jeu tient plutôt bien la route et que la Game Boy est exploitée à merveille. Mais de l'autre, on ne peut pas s'empêcher de penser que plaisir de jeu et jouabilité, dans un jeu comme Street Fighter, doivent être parfaits. À réserver donc aux fans en vadrouille permanente.

Chris



36 68 77 33

Gagnez plein de cadeaux

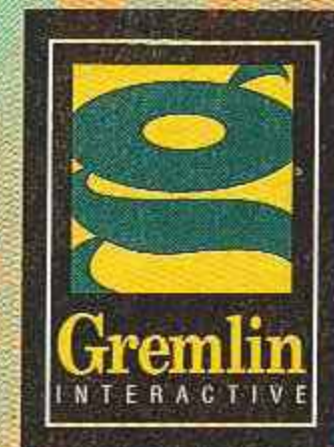


36 68 77 33



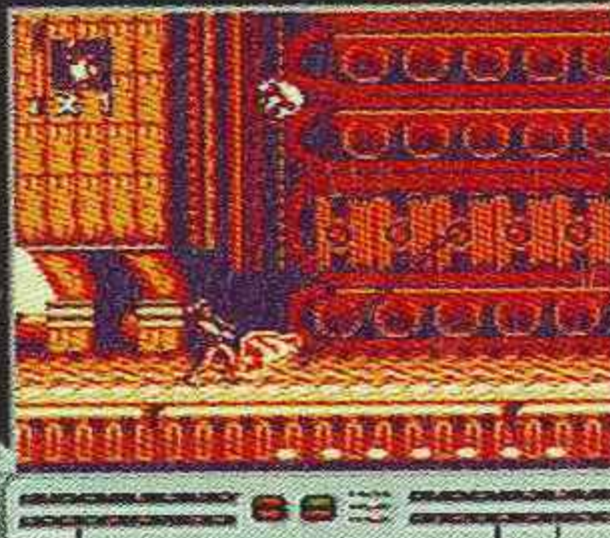
*Les
lots*
**20 jeux
Loaded
sur
PlayStation**
5 T-shirts Gremlin

*Vous avez besoin de trucs, de codes...
Vous voulez tout savoir sur l'univers des jeux vidéo*
Téléphonez vite au
36 69 77 33
Player One : 100 % information



GAME BOY

Return of the Jedi



prix **75%**

éditeur **LUCASARTS**

genre **TIR/PLATE-FORME**

nombre de joueurs **1**

sauvegarde **MOTS DE PASSE**

continue **NON**

Super Return of the Jedi est un titre qui vient allonger la longue liste des jeux Super Nintendo adaptés pour la Game Boy. Avec cette cartouche, on est bien loin de la version de la grande sœur. Le scénario est le même mais le côté technique ne suit que faiblement. Les sprites des persos, peu différenciables, soutiennent à peine l'action confuse et la jouabilité pas évidente. Comme trop souvent sur Game Boy, les programmeurs ont tenté de copier pixel par pixel la version Super Nintendo au lieu de reconcevoir le jeu. Un peu décevant !

Caliméro

PLAYSTATION

Starblade α



prix **70%**

éditeur **NAMCO**

genre **TIR**

nombre de joueurs **1**

sauvegarde **NON**


continue **NON**

Adaptation d'un jeu d'arcade qui fit naguère son petit effet, Starblade nous laisse aujourd'hui sur notre faim. Sur un film qui passe, des ennemis vous agressent. Vous vous contentez de déplacer un curseur poussif et on essaie tant bien que mal de freiner les ardeurs belliqueuses des méchants. L'ambiance est réussie mais la jouabilité n'est pas parfaite. Sur PlayStation comme sur 3DO, on peut choisir de jouer sur un film en 3D texturée au lieu d'évoluer dans les décors dépouillés de la borne. Starblade α ne séduira que les inconditionnels de la borne.

Milouse

SUPER NINTENDO

Porky



prix **78%**

éditeur **SUNSOFT**

genre **PLATE-FORME**

nombre de joueurs **1**

sauvegarde **NON**


continue **OUI**

Si vous êtes fans de toons, vous ne pouvez pas ne pas connaître Porky, le célèbre petit cochon de la Warner. Il est le héros d'un plate-forme des plus classiques qui s'adresse à un public plutôt jeune. Porky va vivre un véritable cauchemar avec araignées et chiens féroces ! L'action se passe dans une nuit embrumée et comme d'hab, vous trouverez des options et un mode de tir peu efficace. Le tout est servi par des scrollings assez réussis et une animation mignonnante. Bref, un produit correct mais qui ne réserve aucune surprise au joueur. A réserver aux débutants.

Mahalia

SUPER NINTENDO

Fifa Soccer 96



prix **75%**

éditeur **ELECTRONICARTS**

genre **SIMU. DE FOOT**

nombre de joueurs **1A5**

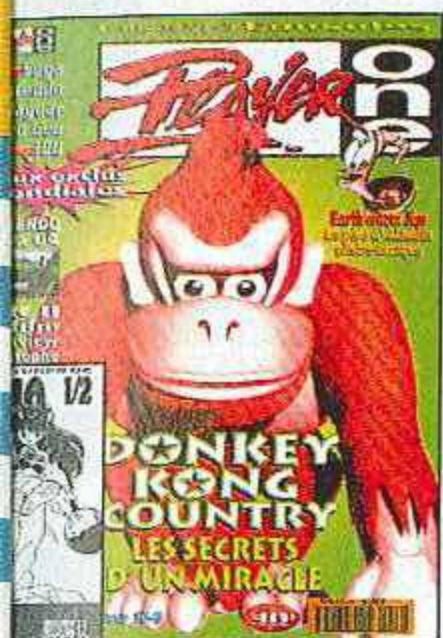
sauvegarde **OUI (PILE)**

continue **OUI**

FIFA Soccer a toujours été moins bon sur SN que sur MD, c'est un fait qui ne risque pas d'être remis en cause par l'édition 96. Les graphismes décevants et la jouabilité beaucoup trop assistée enlèvent beaucoup d'intérêt au jeu. De plus, l'absence de l'option Edition d'équipes, si sympa sur la 16 bits Sega, est ici franchement dommageable. De toutes manières, ISS Deluxe est bien meilleur sous tous les aspects ! À réserver aux fans de la première heure de FIFA qui retrouveront beaucoup des ingrédients des anciennes versions, peut-être même trop...

Elwood

complétez votre collection !



46 octobre 94
Dossiers : La réalisation de Donkey Kong Country, Earthworm Jim
Tests : Stunt Racer FX, Parkster, F1 Pole Position 2, Ryan Strike, Mr Nutz MD, Men vs Predator Jaguar, Robotech 2 GB...

Plans et Astuces : Megaman X



47 novembre 94
Dossier : Jeux de rôle
Tests : Earthworm Jim, Secret of Mana, Batman & Robin, Mickey Mania, Super Bomberman 2, Micro Machines 2 MD, Micro Machines SN & GB, Le Roi Lion, FIFA 95 MD, Sonic & Knuckles...

Plans et Astuces : Megaman X



48 décembre 94
Dossiers : Saturn, Donkey Kong Country, Megadrive 32X
Tests : Soulblazer, Pitfall, Dynamite Headdy MD, Shining Force 2, King of Fighters '94, FIFA 3DO, Super SF II 3DO, Mr Nutz GB...



49 janvier 95
Dossiers : Dragon Ball Z 95
Tests : Aero 2, Zero, Super Punch Out, Desert Strike GB, Doom Jaguar, Soleil, Cannon Fodder, Samurai Shodown II, Need for Speed...

OTW : Clockwork Knight, Rockman X2, Goemon 3, Uniracers...
Plans et Astuces : Shining Force II



50 février 95
Dossiers : Player One 50e
Tests : Superstar Soccer, Demon's Crest, Ristar, Theme Park 3DO, Tetris & Dr Mario, Wario Blast, Return Fire...

OTW : Toh Shin Den, Victory Goal...
Plans et Astuces : Shining Force II



51 mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, BC Racers...

OTW : Rayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon...
Plans et Astuces : Shining Force II



52 avril 95
Dossier : La saga Fatal Fury
Tests : Wario's Wood, Alien Soldier, Yû Yû Hakusho 3DO, Mr BC Kid SN...

OTW : Panzer Dragoon, Myst, Psycho Trigger, Front Mission...
Plans et Astuces : Shining Force II



53 mai 95
Dossier : Spécial Courses auto
Tests : Unirally, Theme Park MD, X-Men 2 MD, Gex 3DO...
OTW : Dragon Ball Z, Tekken, Daytona USA...

Plans et Astuces : La légende de Thor



54 juin 95
Dossier : Salon E3 de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picross, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB...

OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual Hyllide...
Plans et Astuces : La légende de Thor



55 juillet/août 95
Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Loney Tunes Basketball, Obelix SN, Batman & Robin MD, Slam'n Jam 95...

OTW : Rayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound...
Plans et Astuces : La légende de Thor



56 septembre 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, Earthworm Jim 2
Tests : Light Crusader, Prehistorik Man, Donkey Kong Land, Castlevania Vampire Kiss, Batman Forever...

OTW : Arc the Lad, Ace Combat, Diglord Saga, VF Remix, DBZ PlayStation...
Plans et Astuces : Virtua Fighter



57 octobre 95
Dossier : PlayStation
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Discworld, Killer Instinct, Comix Zone MD, Rayman PSX et Saturn, The King of Fighters 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines 96...

OTW : Zero Divide, Magic Knight Ray-Earth, Yoshi's Island, Robotrek...
Plans et Astuces : Light Crusader

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Player One - Anciens numéros - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand**

Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de **Player One** suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro. Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
5 6 7 8 9 10 11	32 F (25 F + 7 F)		
14 15 16 17 18 19 22	35 F (28 F + 7 F)		
26 27 28 29 30 31 32	37 F (30 F + 7 F)		
34 35 36 37 38 39 40	39 F (32 F + 7 F)		
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51			
53 54 55 56 57			

Attention ! Les numéros 1, 3, 4, 12, 20, 21, 23, 24 sont épuisés.

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal : Ville :

Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

GAME GEAR

PR The Movie



T. MEGAZORD

50%

éditeur
SEGA

genre
BASTON

nombre de joueurs
1OU2

sauvegarde
NON

continue
OUI

Après la Super Nintendo, Power Rangers The Movie s'attaque à la Game Gear. Au programme, deux modes de jeu plus axés baston que dans la version Super Nintendo. Vous y combattez seul des ennemis qui défilent les uns après les autres, ou en versus (à deux) avec le link. Quelques coups avec des enchaînements agréables à exécuter (cinq minutes!) — voilà le seul bon point de cette cartouche. En dehors de ça, de pauvres décors, de maigres animations et un intérêt de jeu inexistant! Laissez tomber, cela vaut mieux...

Calimero

GAME GEAR

Tail's Adventure



80%

éditeur
SEGA

genre
PLATE-FORME

nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON


continue
OUI

Suppléant avec bonheur le père Sonic, le gentil Tails est le héros d'un nouveau jeu de plate-forme sur Game Gear. Pas de surprise, les gens de Sega connaissent leur boulot et ce soft tient bien la route. Le renard se balade dans différents endroits, saute, vole, tue allégrement ses ennemis... Du classique, avec quelques engins différents à piloter (comme un sous-marin) et de bons gros boss à défaire de temps en temps. La réalisation est de qualité, la jouabilité plutôt bonne... Un jeu sans grande prétention mais doté d'indéniables qualités.

Chris

GAME GEAR

Power Drive



65%

éditeur
USGOLD

genre
COURSE AUTO

nombre de joueurs
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

Tourner sur un circuit seul ou contre un pote vous passionne? Les ralentissements à deux sur l'écran vous éclatent? Les décors pauvres et dépeuplés vous attirent? N'hésitez plus, Power Drive sur Game Gear est le jeu qu'il vous faut. Les courses se succèdent... et se ressemblent. Elles sont juste entrecoupées de scènes pendant lesquelles vous réparez votre bolide avec l'argent acquis (pneus, phares...). Bref, un soft limité par le peu d'options qu'il contient. Un « bon » point : la jouabilité est correcte... mais ça ne suffit pas!

Calimero

JAGUAR

Pitfall



85%

éditeur
ATARI

genre
PLATE-FORME

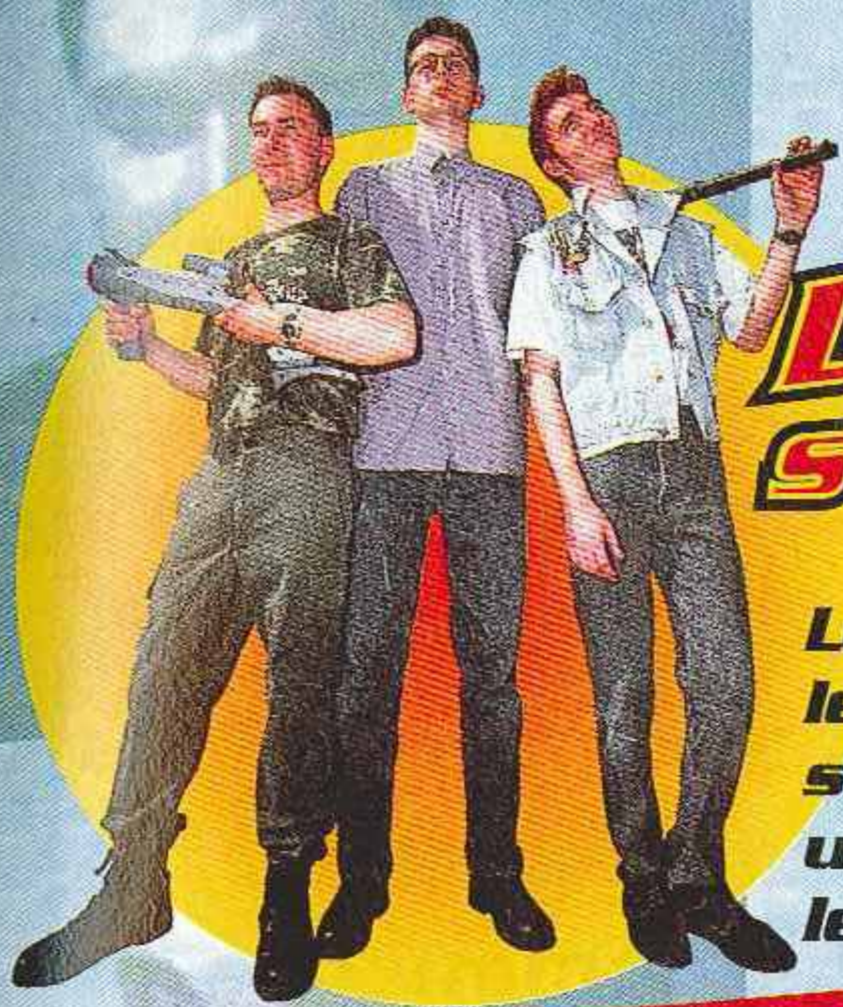
nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON

continue
OUI

Pitfall, le super jeu de plate-forme d'Activision, débarque sur Jaguar. Très beau et plutôt jouable (pour peu qu'on supporte le paddle Jaguar), il n'a pas perdu une once de son intérêt et de sa magie. La même flopée d'astuces et de décors paradisiaques confèrent au jeu une aura de qualité. Seul reproche : la présence de deux barres horizontales qui viennent diminuer la taille de l'écran! La Jaguar ne pourrait-elle pas gérer du plein écran sans être gavée? Un très bon jeu tout de même, que vous devez absolument découvrir et « déguster »!

Elwood



Les Slayer One sèment la terreur!

Le Flou, Bubu et Milouse déversent leur fiel dans une rubrique hautement subjective. Ce mois-ci, ils ont rendu une visite surprise à David Pourry, le concepteur du futur hit *Tapeworm Jim 22*.

reportage

TAPEWORM JIM 22 (le vers solitaire)

SLAYER ONE : Alors David, tu nous le montres ou quoi ton dernier jeu ?

DAVID POURRY : Mieux que le jeu, je vais vous faire visiter là où que je fais les jeux. Vous allez voir, c'est hallucinant ! Pour commencer, je me lève tôt (ndSlayer : 13 h 00) et je me fais griller quelques saucisses. L'autre jour j'ai même fait un œuf sur le plat... c'était la première fois (rires).

Ouais, ouais c'est cool. Mais le jeu, il est où ?

Attends, je vais te montrer d'abord les dessins qui m'ont servi pour faire le jeu. Ici, se trouvent toutes les planches

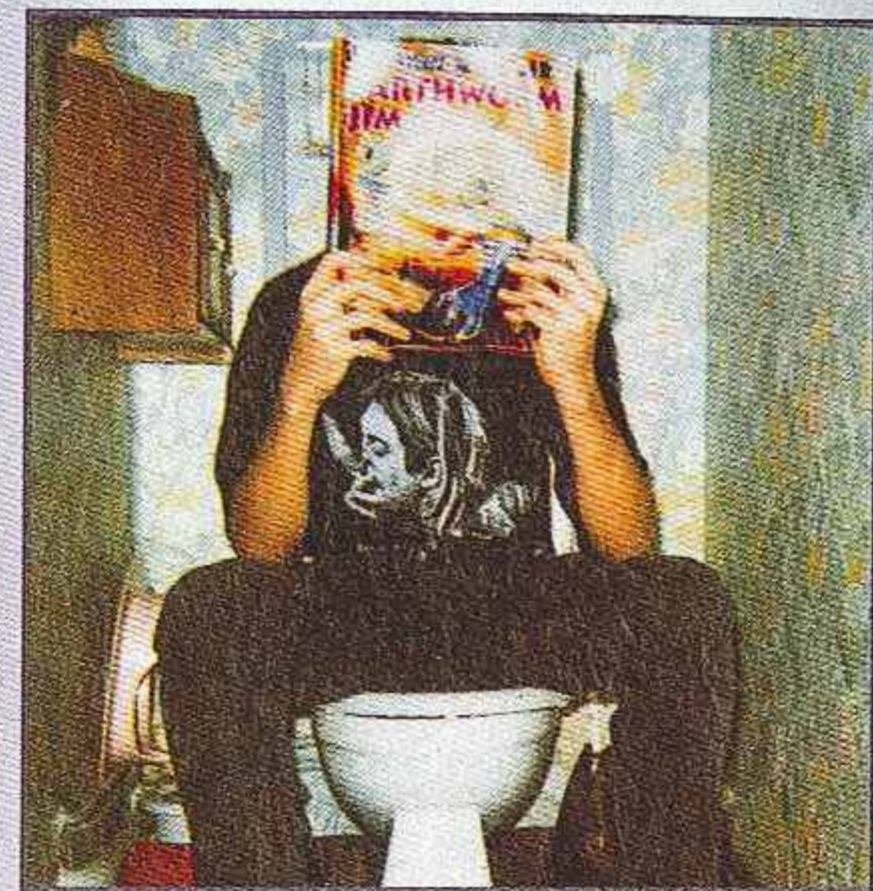
que j'ai utilisées (ndSlayer : il y en a deux dont une vierge). Comme tu vois, je tire mon inspiration de nulle part. C'est pour ça que c'est long à faire un jeu. L'autre jour, j'avais un mur blanc devant les yeux, c'est tout naturellement que j'ai laissé ma feuille de canson vierge (rerires).

Bon allez, David, grouille-toi, on n'a pas que ça à foutre nous, on bosse. Amène ton jeu.



Pour une scène en chariot, les programmeurs ont mis Bubu dans une poubelle... qu'ils ont poussée.

Planche de dessins de David Pourry.



C'est dans cette pièce que Dave a eu l'idée du jeu...

C'est-à-dire que... on n'a pas encore commencé le jeu mais si tu veux je te montre la pièce où j'ai eu l'idée du jeu...

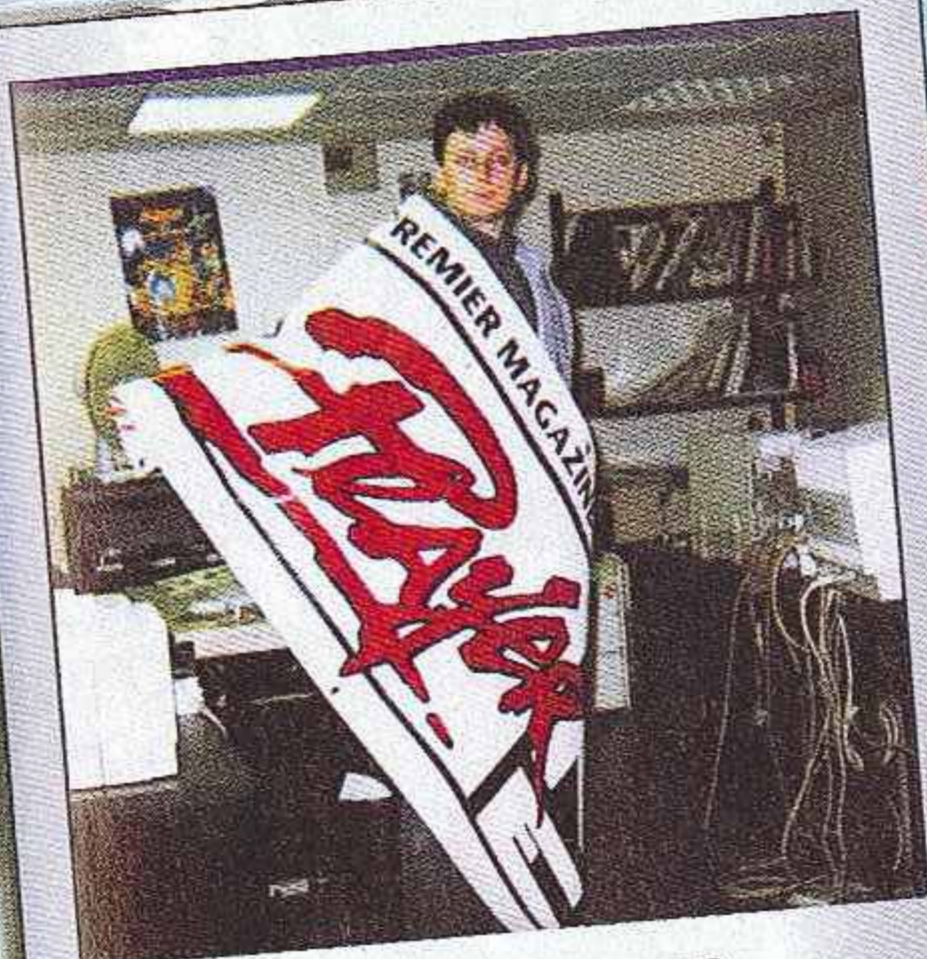
Non merci, t'es gentil mais on l'a déjà pris en photo ton trône. Eh bien, bon courage David, et surtout tiens-nous au courant quand le jeu sera fini.

Vous restez pas un peu, j peux vous montrer mon ver solitaire si vous voulez... Il est dans un bocal. Encore une idée de moi (rires).

David est une personne charmante mais un peu lourde, vous vous en êtes rendu compte. On n'a rien appris sur le jeu, on a rien vu mais on a tout pris en photo. On est comme ça, nous !

UNE ENFANCE SOLITAIRE

Avant de devenir une star des jeux vidéo, David Pourry a eu une enfance plutôt triste. Myope (il portait des verres de contact) et chétif (format asticot), il était souvent malade (crises de foie chroniques, appendicite...). Il en résultait un teint de peau verdâtre, et une démarche mollassonne (ses camarades le surnommaient la limace). Rejeté, il était solitaire. Ses seuls loisirs étaient l'écriture de poèmes en vers (sur le spleen, la maladie, la solitude...), et les jeux vidéo. Mais aujourd'hui, en s'inspirant de ces deux activités et de son vécu, il est un créateur de jeux vidéo en route vers la gloire. Belle revanche !



Voici une photo de David Pourry, qui ne se cache pas de montrer qu'il apprécie *Player One*.

TRUCS VRAIS

Codes Action Replay

Earthworm Jim (SN)

Vitesse aux niveaux
Andi Asteroids :
7E6B46xx
(Thomas Gruel,
Rlorges)

The Lion King (SN)

Faire voler le lion (sic !):
7EB255FF
Maintenez le bouton
de saut enfoncé.

Firemen (SN)

Bombes à eau :
7E091A0x
Hyper-eau : 7E091C0x
(1 ou 2)
Jauge de vie : 7E15C7xx
(maxi = 30).
Temps illimité :
• Minutes : 7E19B4xx
• Secondes : 7E19B2xx
Continus : 7E15CB0x
Ralenti : 7E091E0x
Select Stage :
7E0902xx (de 00 à
40; passer d'abord le
premier tableau)
Difficulté : 7E1F9A0x

Bug

Saturn française et américaine

Pour passer de niveau
en niveau

Magic Sam



Earthworm Jim Special Edition

Mega CD

Missiles à tête
chercheuse, postiche
et coupe afro !

Bubu

Mettez la pause pendant
une partie puis tapez rapi-
dement les codes ci-dessous
et retirez la pause. Vous
pouvez cumuler un des
deux codes de look avec
celui des missiles.
Refaites chaque code pour

Ce mois-ci, il y a tellement de codes
inédits (Panzer Dragoon, Killer
Instinct, Illusion Of Time,
Castlevania, Winning Eleven,
KOF 95, etc. !), que cette rubrique
devrait se renommer Scoops en Vrac !
Et vous n'y êtes pas étrangers.
En plus, vous nous avez envoyé des
plans de toute beauté, et même
de superbes dessins, comme des
hérissons radio-actifs. Bravo !

LE CHEAT DU MOIS

Magic Sam n'en croyait pas ses
yeux. Était-ce un bug de son
Mac, ou avait-il vraiment reçu
le select stage inédit du jeu du
même nom ? Après vérifica-
tion, il s'est avéré qu'il tenait
un scoop ! Si vous voulez le
voir par vous-même, faites la
manip suivante.
À l'écran de pré-
sentation, appuyez
sur start pour faire
apparaître « Start/
Options ». Puis
tapez B, A, B, Y,
bas, droite, A, L,
bas (vous enten-
drez « help ! »).
En cours de jeu,
faites haut + L
pour changer de
niveau.



le désactiver.

- Huit missiles à tête cher-
cheuse : maintenez la croix
vers la droite + A; puis
tapez A, A, B, A, C, B, A.
- Postiche à la Marx
Brothers :
A, A, A, A, A, A, B, C.
- Coupe afro (pour avoir
une sorte d'Earthworm
Jimmy Hendrix !) :
C, A, A, A, A, A, B, C.



Shin Shinobi Den Shinobi X

Saturn japonaise et française

99 vies, 999 shurikens, mode Expert, séquences vidéo

- 99 vies : à l'écran titre, appuyez sur Start pour que « Game start » apparaisse. Laissez le curseur dessus, et faites : **A, Z, B, Y, C, X, Start**. Regardez la barre d'infos pendant le jeu...
- Mode Expert : toujours



sur « Game start », faites **A, B, C, B, A, Start**. En jeu, vous constaterez que vous avez zéro vie en réserve, zéro shuriken, et une barre d'énergie en un seul bloc (un coup et vous êtes mort !).

- 999 shurikens : allez dans le menu options et placez le curseur au niveau de shuriken (Knives sur la VF), puis



maintenez L et R enfoncés et tapez C, A, B. Le compteur passera à 999.

- Toutes les séquences vidéo du jeu enchaînées : pendant la séquence d'intro, tapez **C, X, B, Y, A, Z**. Faites start pour changer de séquence. (Je sens qu'Iggy va taxer le jeu rien que pour se faire une soirée ciné !)

Codes Action Replay

(facile = 0, normal = 1, expert = 2)
% d'extinction d'incendie : **7EOB7Cxx**
(P Cavallini, Beaucaire)

Illusion of Time (SN)

Tous les codes qui suivent ont pour début la série de chiffres suivante :

7EOAB4.

Rajoutez à la suite les deux chiffres inscrits en face de l'objet voulu.
PS : n'entrez qu'un code à la fois.

- Rubis infinis : 01
- Clé du cachot : 02
- Statue maya A : 03
- Statue maya B : 04
- Mélodie maya : 05
- Herbe infinie : 06
- Bloc bleu : 07
- Mélodie du vent : 08
- Mélodie de Lola : 09
- Clé du palais : 10
- Pierre pure : 11
- Statue de l'espoir : 12
- Statues de Rama : 13
- Poudre Merline : 14
- Journal bleu : 15
- Lettre de Luc : 16
- Pierre du collier : 17
- Testament : 18
- Théière : 19
- Hiéroglyphe 1 : 1E
- Hiéroglyphe 2 : 1F
- Hiéroglyphe 3 : 20
- Hiéroglyphe 4 : 21
- Hiéroglyphe 5 : 22
- Hiéroglyphe 6 : 23
- Aura Likefia : 24
- Lettre de Lola : 25
- Journal du père : 26
- Bague azur : 27
- Pomme rouge : 28
- Amanite : 1A
- Sac d'or : 1B
- Lunettes magiques : 1C
- Bégonia : 1D
- Rôti du château : 0A
- Clé mine A : 0B
- Clé mine B : 0C
- Mélodie mémoire : 0D
- Orbe enchanté : 0E
- Clé d'ascenseur : 0F
(Michel Huertas, Blois)

Peeble Beach Golf

Saturn

Menu avec toutes les séquences vidéo

Bubu, Reyda

À *Player*, on ne prend jamais le temps de se faire un golf sur la plage, on garde la tête dans les cheats !

```
OPENING
TOURNAMENT START -1st-
TOURNAMENT START -2nd-
TOURNAMENT START -3rd-
TOURNAMENT START -4th-
BREAK
HOLE IN ONE
DOUBLE EAGLE
ROUND END
LOST
VICTORY Player1
```

Enfin bon. Dès le début du chargement du jeu, maintenez enfoncées les touches **droite + X + Z**.

Killer Instinct

Super Nintendo

Mode Turbo

Magic Sam

Notre Killer Internet a trouvé une manip pour rendre un round encore plus rapide ! À l'écran « versus » (précédant un combat), pressez **droite + Y + X + L** sur les deux manettes (simultanément ou l'une après l'autre). Ce tip est compatible avec celui des Combo Breaker (voir PO 57) si on le fait d'abord.



King of Fighter 95

Neo Geo/
Neo Geo CD

Jouer avec les deux boss

Terry (dit le Terrible)

Le jeu vient de sortir ce mois-ci, et hop ! on a déjà LE cheat. Ainsi, pour jouer avec le père de Kyo et Omega Rugal, choisissez « Team



Mode », sélectionnez « Yes » et, tout en maintenant le bouton Start enfoncé, faites : haut + B, droite + C, gauche + A, bas + D.

Winning Eleven

PlayStation
japonaise

4 nouvelles vues de caméra, équipe All Star

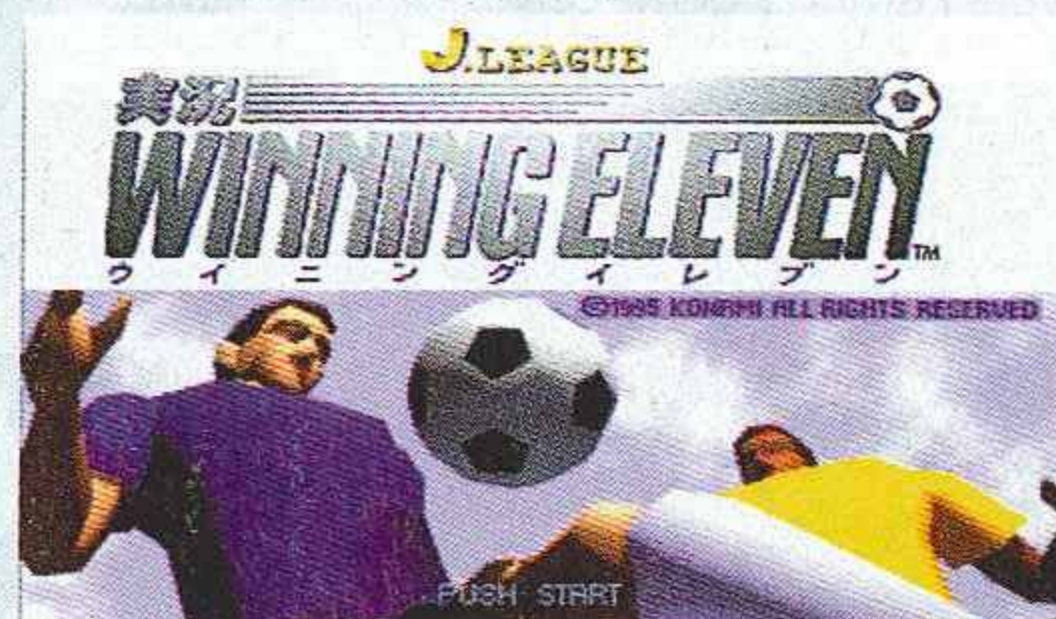
Magic Sam, Bubu, Reyda

- Nouvelles caméras : à l'écran titre, pressez : haut, haut, bas, bas, gauche,

droite, gauche, droite, carré, X (un son devrait se faire remarquer).

- Équipe All Star : choisissez d'abord le mode Exhibition (non Didou, c'est pas celui ou les supporters montrent leurs fesses !). À l'écran de sélection des équipes, positionnez le curseur sur Osaka ou

Hiroshima (les deux le plus à droite) ; puis maintenez R1 + R2 + droite enfoncées. La All Star apparaîtra.



Mots de passe

Castlevania Vampire's Kiss (SN)

Mettre les flammes de couleur suivantes :

- Niveau 2 :
jaune, verte, bleue;
bleue, bleue, bleue;
bleue, rose, rose.
- Niveau 3 :
jaune, bleue, rose;
jaune, rose, verte;
bleue, rose, rose.
- Niveau 4 :
bleue, bleue, bleue;
jaune, rose, rose;
bleue, verte, verte.
- Niveau 4' (caché) :
rose, bleue, rose;
bleue, jaune, verte;
bleue, jaune, bleue.
- Niveau 5 :
rose, bleue, jaune;
jaune, rose, rose,
rose, verte, verte;
- Niveau 5' (caché) :
bleue, verte, bleue;
bleue, jaune, bleue;
verte, verte, jaune.
- Niveau 6 :
bleue, verte, jaune;
rose, bleue, bleue;
rose, jaune, verte.
- Niveau 7 :
verte, bleue, rose;
jaune, jaune, verte;
bleue, rose, jaune.
(MC Yas, Bigote)

Pac Man 2 (SNES)

- Codes des niveaux :
FWHXW9W
GOHW37T
GOJOVZ6
1F711ZP
- Sound Test :
BGMRQST
- Time Trial :
TRLMDPW
- Animations de Pac Man : PCMNPTT.

DBZ Ultimate Battle 22

PlayStation

Coups spéciaux des persos cachés

Pierre-Anne Dargent,
St-Rémy de Provence,
Chris

- Tortue Géniale :
Quart de cercle vers l'avant, carré.
Quart de cercle vers l'avant, X.
Quart de cercle vers l'arrière, avant, X.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant, carré.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant, X.
Avant, arrière (plusieurs fois), carré.
- Mister Satan :
Quart de cercle vers l'avant, carré.
Quart de cercle vers l'avant, X.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant, carré.
Quart de cercle vers l'avant, carré.
Quart de cercle vers l'arrière, carré.
- Hyper Sayen III :
Avant, bas, X.
Demi-cercle vers l'avant, X.
Quart de cercle vers l'avant, carré.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant enchaîné avec un quart de cercle vers l'arrière, avant, X.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant enchaîné avec un quart de cercle vers l'arrière, avant, carré.
- San Gokou :
Arrière, carré.
Arrière, avant (plusieurs fois), carré.
Demi-cercle vers l'avant,

l'avant, X.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'arrière, carré.
Quart de cercle vers l'arrière, carré.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant enchaîné avec un quart de cercle vers l'arrière, avant, carré.

carré.
Quart de cercle vers le bas en partant de l'avant, haut, carré (à faire en l'air).
• Gogeta :
Arrière, avant (plusieurs fois), X.
Avant, bas, X.
R1 + carré/X.
L1 + carré/X.
Demi-cercle vers l'avant, carré.



DBZ Ultimate Battle 22

PlayStation

Meteo Smash de onze persos

Pierre-Anne Dargent,
St-Rémy de Provence,
Chris(lin)

- C'est le temps de DBZ 22 en ce moment, les Meteo Smash pleuvent ! Le mois dernier, nous vous en dévoilions treize, ce mois-ci, onze autres. Encore un petit effort les gars, il en manque toujours trois (en comptant les persos cachés).
- Gotenks : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
 - Zarbon : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
 - Son Goten : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle

vers l'avant, carré.
Super Boo : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
• Androïde n° 16 : demi-cercle vers l'arrière, demi-cercle vers l'avant, carré.
• Androïde n° 18 : demi-



cercle vers l'arrière, avant, x.
• Gogeta : demi-cercle vers l'avant, demi-cercle vers l'arrière, carré.
• Kaioshin : avant, arrière, bas, haut, x.
• Tortue géniale : avant, arrière, bas, haut, x.
• Freza : avant, arrière, bas, haut, rond.
• Super Saiyen III : arrière, avant, bas, haut, carré.



Gunners Heaven (Rapid Reload)

PlayStation japonaise

Dix codes secrets, dont ceux des niveaux

Luc Langlois, Lille

Lancez le jeu et laissez passer la démo, jusqu'à avoir l'écran titre avec uniquement marqué « Push Start ». **Pressez alors simultanément les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + select.** « Secret code : AA » apparaît alors. Rentrez les codes suivants.
Power à 999 : SS



9 bombes : YI
Perso géant : QB
Perso minus : CM
Niveau 2 : MA
Niveau 3 : UT
Niveau 4 : RH
Niveau 5 : MK
Niveau 6 : HT

Return Fire

3DO

Rendre invincible le blindé lance-missiles

Ludika

Avec ce code, vous allez mettre le feu à tous vos ennemis ! Rendez-vous dans le bunker et allez sur l'écran des réserves du véhicule.

Maintenez **L + R + B + C** pendant que votre mère tape **X** (ce qui vous fait aller à l'écran de sortie du jeu), puis **bas + A** ! Merci à Ludika, dite « la pieuvre »...

Jumping Flash

Playstation japonaise

Faire six sauts de suite (au lieu de trois)

Milouse

D'abord, vous devrez terminer le jeu sans



perdre de crédit ! Ensuite, à l'écran titre, sélectionnez « Game Start ». Dirigez le curseur vers la droite pour faire apparaître « Extra Mode ». Commencez une nouvelle partie.

Need For Speed

3DO

Jouer contre un adversaire en scooter

Rocco Siffredi, Nice

Après 10 secondes de course,



enclenchez le Replay. Rembobinez-le au tout début, puis avec la seconde manette **pressez bas + R + B**. Recommencez une autre partie. Votre adversaire sera alors en scooter, (ne serait-ce pas notre Magic Sam ?).

Mots de passe

Judge Dredd (SN)

QBGB

FCWZ

DXHG

YGRZ

(Alessandro Canizo, Creteil)

VR Stalker (3DO)

À la suite des codes ci-dessous, il faudra à chaque fois rajouter LQG-77K, pour posséder d'emblée tous les avions :

Nouveau Mexique : M79

Arizona : 5KK

Colorado : M57

Golf du Mexique : 1AD

Nevada : 1QO

Arkansas : CCT

Virginie : CC7

Indiana : EW3

Californie : ESO

Océan Pacifique : EAT

Côtes de Floride : CUD

Washington D.C : SAH

(Gilles Garnier, Vélizy)

Theme Park (MD)

• Parcs supplémentaires :

OAAACAAADBS

QAACCAAAGDB

UAACCABAECB

TAACGABAFM2

7AACQABAHL5

5AJCQABAGGA

TANCQABAHHG

YANCRABAHGX

MAPCRABAJN2

RAPCRJBAKRS

(Aurélien Vautrin, St-Rémy-les-Chevreuses)

Soccer Shoot Out (SNES)

Pour jouer avec la France en 22 jeux de 3 minutes, mettre les

Looney Tunes Basket-ball

Super Nintendo

X nouvelles bottes secrètes

Emmanuel Chantel, Lille

Effectuez les manipulations ci-dessous à l'écran « Code Hunt » (après l'écran de configuration de la manette), puis en match pour déclencher les cheats. Regardez à quels boutons correspondent les fonctions (turbo, passe...) énumérées. Si les manips sont réussies, leur nom anglais apparaît, ainsi que la (looney) tune

nécessaire pour les faire fonctionner, et des bruits joyeux se font entendre.

- Invisibilité (20 cents) : menu, menu, menu, turbo.
- Vision au rayon X (annule l'invisibilité de l'adversaire) (5 cents) : gauche, gauche, menu.
- Se transformer en Sylvestre (5 cents) : turbo, turbo, turbo, menu.
- Se transformer en Daffy Duck (5 cents) : droite, droite, droite, bas, menu.



- Se transformer en Bugs Bunny (5 cents) : menu, turbo, menu, turbo.
- Se transformer en Wile E. Coyote (5 cents) : menu, turbo, turbo, menu.
- Tremblement de terre (30) : haut, haut, haut, turbo.
- « Have a nice day ! » et apparition d'un smiley sur le tableau des scores (gratuit) : haut, bas, gauche, droite, menu.
- Time bomb (5 cents) : bas, bas, menu.

Daytona USA

Saturn

Posséder d'emblée le cheval de course, initiales spéciales

Chon

- Cheval : pendant la démo, bougez la croix de direction du haut vers la gauche tout en pressant **A + B + X + Z** (avec vos trois mains).

Commencez une partie en « Saturn Mode ». Faites défiler les véhicules jusqu'à trouver le cheval.

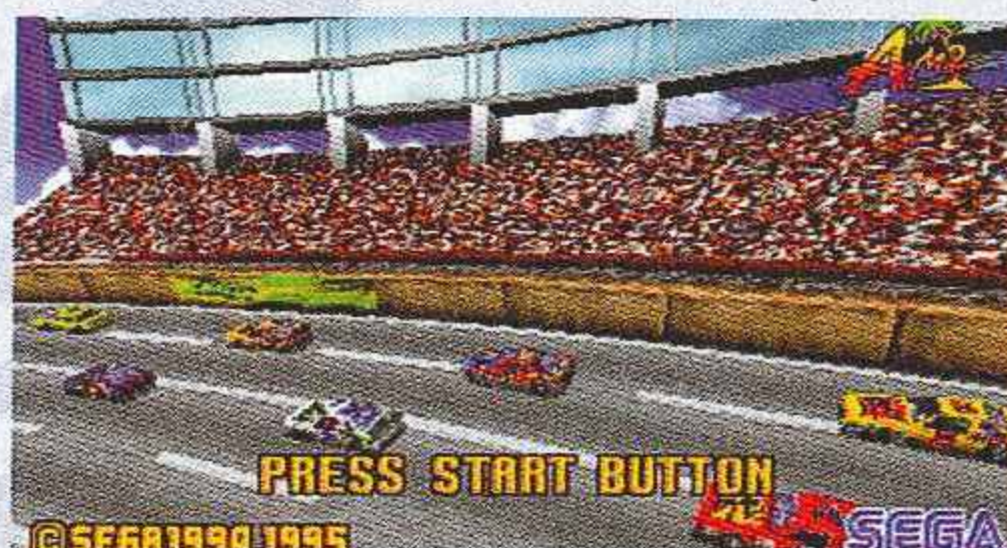
- Initiales : placez-vous premier à une course. À l'écran demandant vos initiales, inscrivez celles ci-dessous, puis validez.

Paï et Lau : si vous mettez les noms de ces deux persos de Virtua Fighter, vous entendrez deux courts extraits de musiques de ce jeu.

Sex : si vous inscrivez ce mot, le pro-

gramme changera une de ses lettres après la validation ! Censure ! Inutile de demander comment Chon a trouvé cela, quand on sait que son pseudo est la contraction de cochon (sic) !

PS : Zob ne marche pas !



Mots de passe

chiffres de couleur suivants :

• Round 6, contre l'Italie :

0 incolore, 5 rose, 7 orange, 7 rouge, 1 incolore, 0 incolore, 0 incolore, 0 vert, 4 vert, 2 rose, 0 rouge, 5 incolore, 0 vert, 2 jaune, 4 rouge, 1 incolore, 0 incolore, 0 vert, 0 orange, 3 orange, 3 jaune, 3 incolore.

• Round 12, contre la Grande-Bretagne : 0 incolore, 0 incolore, 0 vert, 5 orange, 7 orange, 3 bleu clair, 0 incolore, 0 incolore, 0 incolore, 4 incolore, 1 bleu clair, 1 bleu foncé, 5 rose, 2 vert, 5 incolore, 5 vert, 7 rose, 0 orange, 0 rouge, 4 orange, 0 bleu clair, 0 incolore.

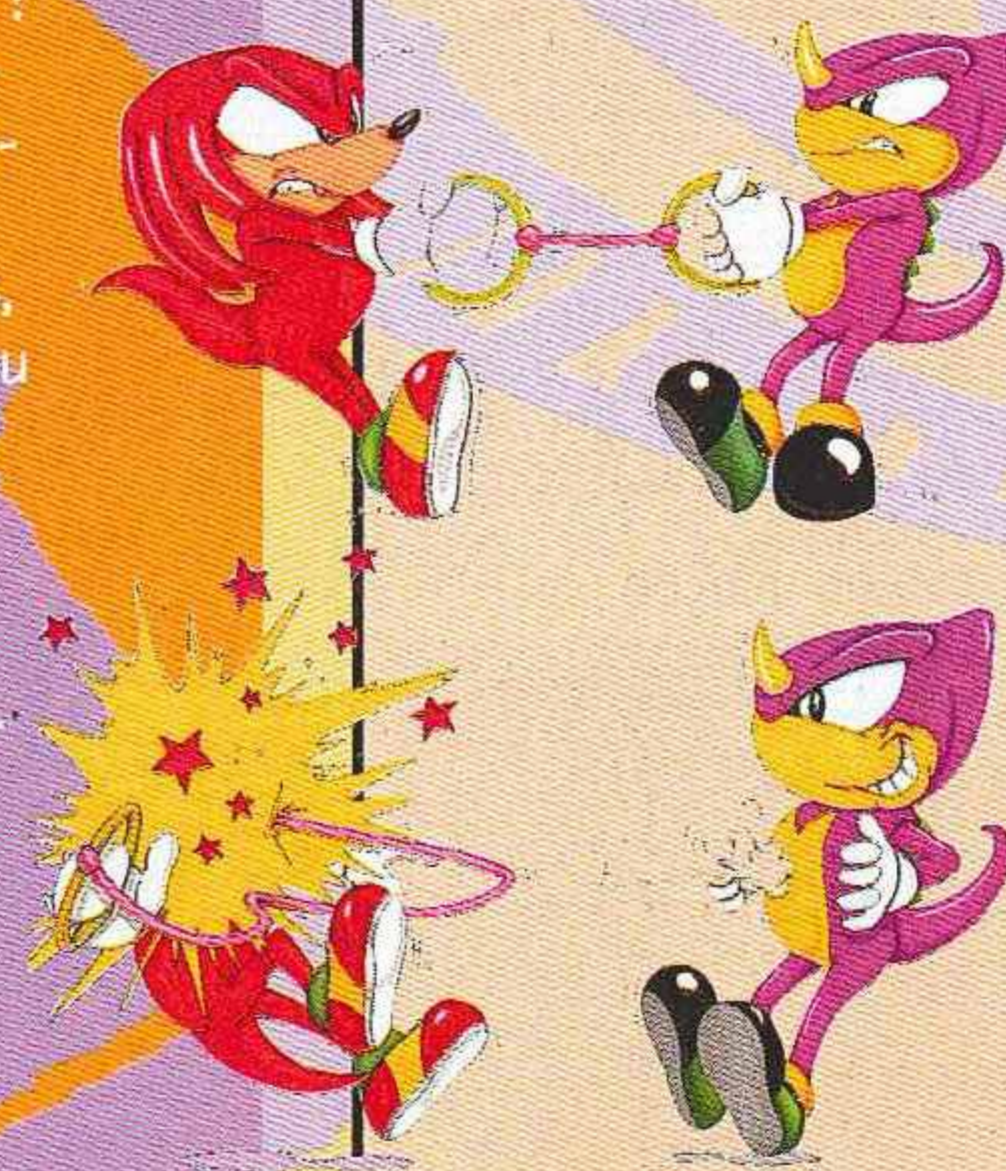
• Round 18 contre le Brésil :

0 rouge, 0 incolore, 4 vert, 7 orange, 7 orange, 0 vert, 0 incolore, 0 incolore, 0 incolore, 3 rose, 3 jaune, 0 rouge, 6 incolore, 7 incolore, 2 bleu foncé, 1 bleu clair, 6 rouge, 0 rose, 0 bleu clair, 6 jaune, 4 rose, 2 incolore.

• Round 22 (final), contre l'Espagne :

7 orange, 7 orange, 4 vert, 0 incolore, 0 incolore, 4 vert, 0 bleu clair, 3 bleu clair, 6 vert, 0 orange, 6 bleu foncé, 3 bleu foncé, 7 rouge, 2 jaune, 0 incolore, 0 vert, 1 rouge, 0 vert, 6 rose, 6 vert, 1 incolore.

(C. Cosson, Chartres)



Dessin de Marie-Claire Chabot

Panzer Dragoon

Saturn française

Invincibilité, nouvelles armes, Select Stage, etc.

Bubu

On vous avait déjà donné des cheats pour se retourner en vol et avancer plus vite (sur la Saturn jap seulement — voir PO 55), en voici six de plus ! Toutes les manipulations s'effectuent à l'écran titre, après avoir fait Start pour faire apparaître « Normal game » et « Options ». Un bruit se fait entendre quand elles sont réussies.

- Invincibilité : L, L, R, R, haut, bas, gauche, droite (« Scenic Mode » apparaît; va comprendre Charles !).
- Nouvelles armes : haut,

X, droite, Y, bas, Z, gauche, Y, haut, X. Commencez la partie et, pendant l'écran où il y a marqué « épisode 1,2... », maintenez un des boutons ci-dessous; il faut le faire à chaque épisode si vous ne voulez pas perdre toute votre énergie !

- B = Le tir locké forme des boules tournoyantes, lorsqu'il est en attente; mais il est surtout très puissant !
- C = tirs rapides de couleur pourpre.

Y = tirs rouges par salves.
Z = gros tirs verts.

- Choix du niveau : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, X, Y, Z.

- Épisode zéro : haut, haut, haut, bas, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite gauche, droite, L, R.

- Jouer sans le Dragon : avant de lancer le jeu, vous devez d'abord changer le langage de la Saturn dans son menu interne, et



le mettre en allemand ! Lancez le jeu et faites la manip à l'écran titre comme d'hab : haut, X, droite, X bas, X, gauche, X, haut, Y, Z.

- Mascotte : haut, X, droite, Y, bas, Z, gauche Y, haut, X. Quand vous n'aurez plus de continues, la mascotte apparaîtra (non, ce ne sera pas MC Yas !).

LE PLAN DES LECTEURS

Pour que Secret of Mana devienne un peu moins mystérieux pour vous, voici le plan d'un de ses donjons, un dessin réalisé par Emmanuel Depecker habitant à Fréjus.

Si, comme Emmanuel, vous voulez gagner un jeu pour votre console, j'ai un bon plan pour vous : envoyez la carte d'un jeu récent à :
Player One, Bubu Trucs en Vrac, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne-Cedex.

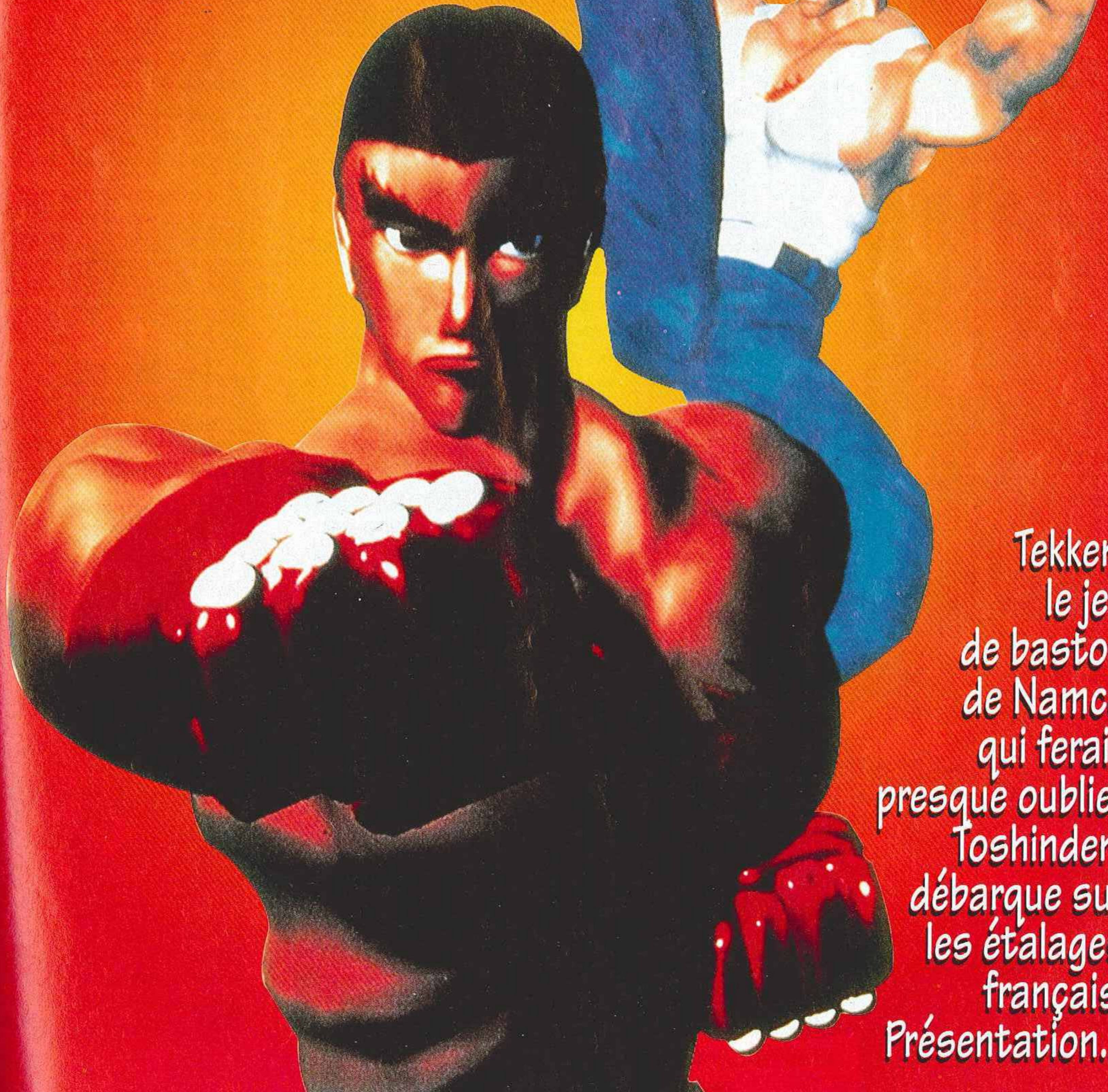


DOSSIER



TEKKEN

Dossier réalisé par Milouse et Stef Le Flou.



Tekken,
le jeu
de baston
de Namco
qui ferait
presque oublier
Toshinden,
débarque sur
les étagères
français.
Présentation...

TEKKEN

Possesseurs de PlayStation, on vous gâte. Après le superbe Toshinden, voici déjà un concurrent de taille : Tekken. Avec deux produits de cette trempe, il y a de quoi être heureux !



Ne faites pas semblant de ne pas connaître ce jeu, s'il vous plaît : nous l'avions déjà accueilli dans nos pages à l'occasion de sa sortie japonaise. À l'époque, on l'avait tellement adoré qu'il s'était même retrouvé propulsé en couverture (Player One n° 53). Mais pour commencer, il faut bien vous mettre en garde sur un point précis : Tekken est beaucoup plus beau animé que photographié. Les persos possèdent en effet un look assez particulier, ce qui les rend peu attachants au premier abord. Mais après les avoir vus démontrer tous leurs talents de combattants, on

Avis de la rédac

CHRIS : « Tekken est un excellent jeu. Impressionnant, jouable, intéressant... Il bénéficie assurément d'une bonne durée de vie. Seul gros regret : il est dommage que les boss soient dotés des coups des personnages de base. On sent là une décevante solution de facilité. »

Son Top : 1/ Virtua Fighter Remix. 2/ Tekken. 3/ Toshinden.

ELWOOD : « Quelle belle bête ! Tekken est un jeu qui en met plein la vue et qui dégage une incroyable violence. L'animation est tellement réussie qu'on a l'impression de rêver et la jouabilité est impeccable. »

Son Top : 1/ Tekken. 2/ Toshinden. 3/ Virtua Fighter Remix.

CALIMÉRO : « Sans doute mon jeu de baston préféré sur la Sony. Les enchaînements sont hyper rapides et il n'y a pas tous les effets spéciaux de Toshinden, que je trouve plus spectaculaires que ludiques. Un must pour moi qui ne suis pas fan du genre. »

Son Top : 1/ Virtua Fighter Remix. 2/ Tekken. 3/ Toshinden.



La projection de Wang, semi-boss, permet d'admirer le beau costume de son sosie (tout perso existe en deux versions).

change radicalement d'avis. Une quarantaine de coups par perso, tous plus beaux et plus violents les uns que les autres ! En règle générale, les combats se déroulent à mains nues. Ici, c'est à coups de pied et de poing que se régleront les choses, avec enchaînements à la sauce combo, ainsi que de nombreuses projections « ultra-hypra-



Outre l'intro, on retrouve des films en images de synthèse différentes à chaque fois qu'un perso vainc le boss final.

spectaculaires » (ça va, le message est passé ?). On a du mal à croire qu'on fait tout cela nous-mêmes, avec nos deux mimines accrochées (pour longtemps) aux commandes. Voilà le miracle de la jouabilité ! Le jeu propose au début huit personnages jouables, auxquels viendront



Lorsque Paul veut vous casser un bras, il s'y met avec les deux pieds pour être sûr de ne pas rater son coup.



Anna, comme Nina, annonce ses coups les plus diaboliques par des mouvements de mains plutôt inquiétants.



DANS LE MÊME GENRE

L'arrivée des consoles 32 bits japonaises a permis aux jeux de baston en 3D de prendre leur envol. Avec des produits tels que Virtua Fighter Remix (Saturn), Toshinden et maintenant Tekken, la décision du passionné se révèle ardue, d'autant plus qu'elle peut influencer en définitive le choix de la machine : Saturn ou PlayStation. Les débats vont bon train pour savoir lequel des trois est le meilleur. C'est une question de feeling, les trois titres apparaissant assez différents. Vous trouverez donc l'avis et le top personnel de chaque membre de la rédac dans ce dossier. Alors que se profilent déjà à l'horizon 96 : Virtua Fighter 2, Toshinden 2, et Tekken 2 ...



La fin des combats est repassée au ralenti après chaque KO. L'occasion de (re)savourer l'action fatale.



Des effets graphiques soutiennent le rendu de la violence en apparaissant aux endroits des impacts.

➔ s'ajouter huit autres, qui sont en fait des semi-boss dérivés des combattants de base après que vous les avez battus. Un autre boss s'ajoutera encore pour porter le total à dix-sept ! Si Tekken apparaît comme un jeu extrêmement prenant, c'est pour deux raisons : la réalisation et le plaisir de jeu. La 3D relève de ce qui se fait de mieux sur PlayStation, avec des persos sublimes animés à la perfection. Le plaisir, c'est à chaque coup porté qu'on le ressent : contrairement à ce qui se passe dans Toshinden, les combattants semblent imposer leur dimension réaliste, ce qui sert à merveille la violence de ces coups.

Sans hésitation, LE jeu de baston à posséder sur PlayStation.

Milouse et Stef le Flou

PlayStation

TEKKEN

éditeur	NAMCO
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F



en résumé

Brillant !
Admirable !
Majestueux !
Superbe !
Splendide !
Somptueux !
Exceptionnel !
Merveilleux !
Fantastique !
Prodigieux ! Que dis-je... divin !

GRAPHISME

Certains persos ont un look bizarre, mais tous sont superbement représentés.

94%

ANIMATION

La fluidité de la 3D est parfaite. Il y a peu de mouvements de caméra.

97%

SON

Les sons sont simples mais convaincants, les musiques très bonnes.

92%

JOUABILITÉ

Les débutants s'en sortiront et les experts se régaleront. Une réussite...

95%



TECHNIQUES DE JEU

Dans Tekken, les personnages possèdent une panoplie de coups communs. Voici donc les « techniques de base » pour éviter de s'en prendre plein la tronche.

GLISSADE

→ → → + ○

Mis à part Jack, Pjack, Yoshimitsu, Kunimitsu, Kuma, King et Ganryu, les personnages possèdent une glissade qui permet de faucher le personnage trop agressif.



Stadium

ATTAQUES AU SOL

↑ + ▲

Une fois l'adversaire au sol, on peut s'amuser à le frapper sans qu'il puisse réagir. Ces coups sont assez puissants. Certains personnages en possèdent des variantes, appelées « Hard Pounces », qui font la même chose mais en plus violent.



LE PLACAGE AU SOL

→ → →

(venir au contact de l'adversaire)
Un coup pas très puissant mais qui a le mérite de mettre l'adversaire au sol, même si ce dernier est en garde.



Monume

ATTAQUES SURPRISES

← → + □ + ▲

(pour les personnages « classiques »)

→ + □ + ▲

(pour Jack, Plack Kuma et Ganryu)

Mis à part quelques lourdauds (Jack, Pjack, Kuma et Ganryu), les personnages peuvent se relever de huit manières différentes, toujours en agressant l'adversaire. Nous vous donnons ici une des manières les plus surprenantes. Pour les adeptes des « gros » cités au début, il existe trois façons de se relever.



Angkor

LES PERSONNAGES

Voici une petite présentation des huit héros de Tekken. Pour chacun d'entre eux, vous trouverez le combo (un enchaînement de dix coups), quelques projections (les moins communes), ainsi qu'une attaque imparable et des coups spéciaux.



NOTE SUR LES COMBOS
Pour parvenir à effectuer correctement les combos, il faut anticiper sur les mouvements. Un conseil pour y parvenir, apprenez-les petit bout par petit bout (un enchaînement de trois, puis de six, etc.).

KAZUYA MISHIMA

(ne possède pas de coup imparable)



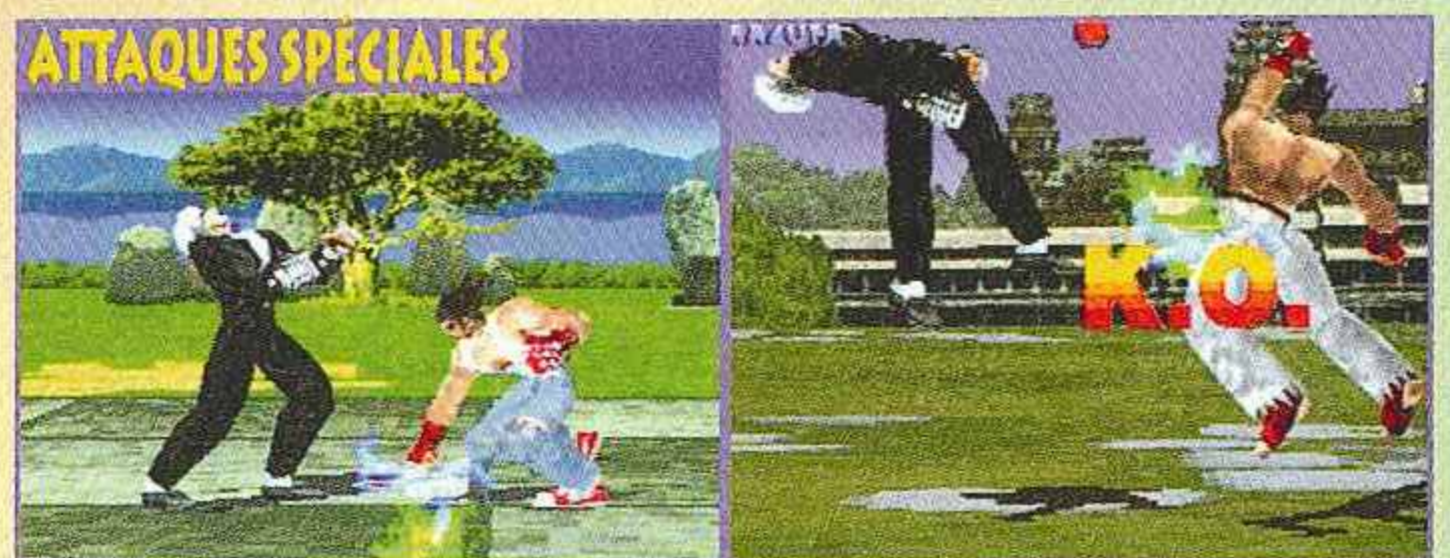
→ → + ▲ □ ▲ ▲ X ○ ○ □ ▲ □



□ + X

▲ + ○

→ → + □ + ▲



→ + ▲ + ○

→ ↓ ↓ + □



PAUL PHOENIX

(ne possède pas de coup imparable)



MARSHALL LAW



NINA WILLIAMS



JACK



Attaque imparable : ↙ rotation paddle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre puis □. Il faut au moins deux tours pour que l'attaque soit imparable. Si vous faites cinq tours, l'adversaire meurt instantanément.

DOSSIER



AVIS DE LA RÉDAC

L'avis de Bubu, in love

« Tekken est un super jeu de baston 32 bits. Techniquement il est très beau, avec des bonhommes en Gouraud Shading et entièrement mappé. Et j'aime sa jouabilité, car les coups sont faciles à faire et nombreux (y a même des combos). Bref, c'est le genre de jeu de baston idéal pour moi. » Son Top : 1/Tekken - 2/Toshinden - 3/Virtua Fighter Remix.

L'avis Didou, en direct de l'asile

« Comme Milouse, j'ai aimé, je cite, "la 3D fil de fer en texture mappée sous l'angle adjacent de la full motion capture". Faut le dire, c'est techniquement "éblouissantissime" ! Blague à part, Tekken c'est mon Amérique à moi. Sans ce jeu je serais comme un mustang sans la plaine ou encore comme un grenouille cherchant une mare sur un parking... En clair, une PlayStation sans Tekken, c'est pas la joie ! » Son Top : 1/Tekken - 2/Toshinden - 3/Virtua Remix.

L'avis d'Iggy qui garde son baril

« Mouais ! Tekken est indéniablement un bon jeu, doté d'une ambiance irréaliste très attachante. Mais son character design me semble assez faible : la majorité des persos manquent de force, de vécu et on les oublie sitôt la console éteinte. C'est pour cette raison et pour sa richesse que je persiste à lui préférer Virtua Fighter. » Son Top : 1/Virtua Fighter Remix - 2/Tekken - 3/Toshinden.

L'avis de Le Flou qui échange son baril

« Comment ne pas préférer Tekken aux autres jeux de baston sur 32 bits ? C'est un régal pour les yeux autant que pour les mains. La jouabilité est parfaite et de nombreux coups sont disponibles... On en trouve d'ailleurs de nouveaux après de longues heures de jeu, et cela prouve sa richesse. » Son Top : 1/Tekken - 2/Toshinden - 3/Virtua Fighter.

L'avis de MC Yas, 14 ans, main vert

« A mon avis, Tekken marque une nouvelle génération de jeux de baston : animation parfaite, coups spéciaux qui vous scotchent à l'écran... Malheureusement, on délaisse vite ce jeu sous l'influence de petits nouveaux comme Zero Divide. » (NdMilouse : Zero Divide faire abandonner Tekken ?!). Son Top : 1/Tekken - 2/Virtua Fighter Remix - 3/Toshinden.

L'avis de Milouse, 3D man

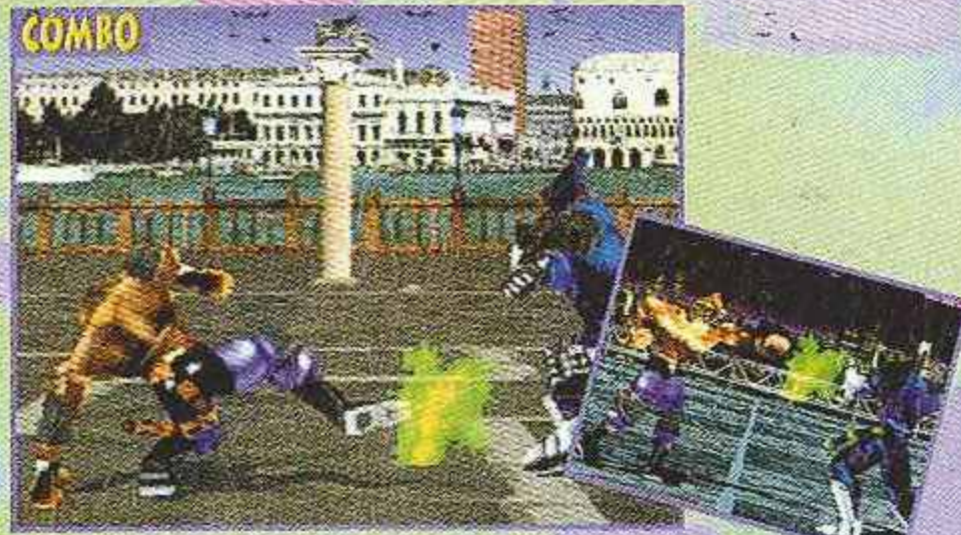
« C'est en 3D, c'est beau, c'est parfaitement animé, c'est jouable, c'est bourré de coups, de projections et c'est plein de persos. Bref, il faut vraiment ne pas aimer les jeux de baston ou ne pas avoir de PlayStation pour ne pas craquer sur Tekken. Je le préfère à Toshinden pour sa richesse et sa violence. Mais je conseille les deux jeux. » Son Top : 1/Toshinden - 2/Tekken - 3/Virtua Fighter Remix.

L'avis de Virtua Terry

« Franchement, après avoir goûté aux plaisirs de Virtua Fighter, Tekken m'a paru un peu lourd. La possibilité de frapper un homme à terre, par exemple, me semble de l'anti jeu. Et puis il faut dire que les persos ne m'accrochent vraiment pas. Je les trouve sans grande personnalité et jouer avec un ours, franchement, ça me branche moyen. A côté de ça, il est vrai que Tekken est très impressionnant. Mais bon, quand on sait qu'arrive prochainement Virtua Fighter 2... » Son top : 1/Virtua Fighter Remix - 2/Tekken - 3/Toshinden.

KING

(ne possède pas de coup imparable)



COMBO
□ ▲ □ ▲ ○ ○ ○ □ X



PROJECTIONS
□ + X ▲ + ○



PROJECTIONS
↓ ↘ ↙ + □

YOSHIMITSU



COMBO
□ ▲ □ ○ ○ ○ ○ □ □



PROJECTIONS
□ + X ▲ + ○

ATTQUES IMPARABLES



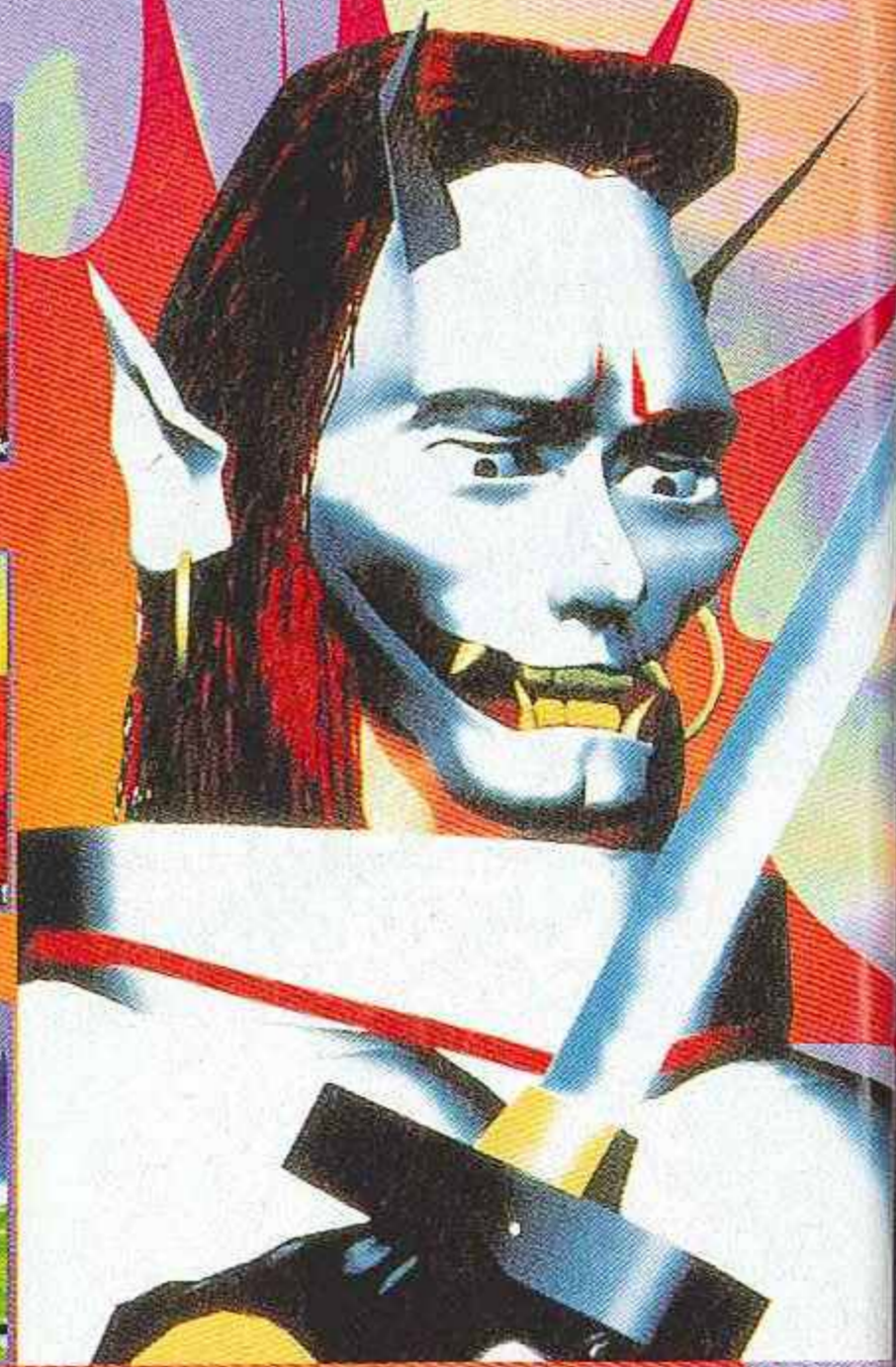
← + □



← ← + □



ATTQUE SPECIALE
↗ + ○ + X



MICHELLE CHAN



ATTQUE SPECIALE
↗ + X + ○



PROJECTIONS
□ + X ▲ + ○

▲ ← + □ + ▲
(appuyez simultanément sur □ et ▲ dès que vous êtes passé dans le dos de l'adversaire)



COMBO
▲ □ □ ▲ X X X ○ ○ ○



ATTQUE IMPARABLE
← ← ← □ (quand Michelle lève la jambe)



LES BOSS

On n'a hélas pas la place de tout vous donner mais voici une petite sélection de coups spéciaux. Certains boss (dont le dernier) ne possèdent pas de combos (ou alors on est des nazes et on ne les a pas trouvés !). Ces boss sont des dérivés des personnages principaux. Ils peuvent donc utiliser la plupart de leurs coups.

LEE CHOW LANG



↓ (lâchez le pad!) X X Comme LAW

KUMA



↓ + X + ○ ○ □ ▲ Comme JACK

WANG GIN LEI



↘ + □ + ▲ Comme MICHELLE

ANNA WILLIAMS



← + □ □ □ Comme NINA

PJACK



← ← ↓ ↓ + □ Comme JACK

ARMOR KING



→ ↓ ↘ + □ Comme KING

GANRYU



↘ + ▲ ↓ + ○

KUNIMITSU



→ → + X + ○ □ + ▲ Comme YOSHIMITSU

HEIHACHI MISHIMA



→ → + ▲ → + X ○



→ ↓ ↘ (tenir) + ○ ○ ○ (lâchez ↘) ○ ○





Light Crusader

PART II

MAGIE

Avant de plonger dans le vif du sujet, commençons par un petit rappel de la composition des sorts.



- Air : Wind
- Terre : Earthquake
- Eau : Heal
- Feu : Fire
- Air - Terre : Thunder
- Air - Eau : Ice
- Air - Feu : Fire Wind
- Terre - Eau : Guardian
- Terre - Feu : Meteor
- Eau - Feu : Cure
- Air - Terre - Eau : Turn Undead
- Air - Terre - Feu : Needlecrack
- Air - Eau - Feu : Confuse
- Terre - Eau - Feu : Shield
- Air - Terre - Eau - Feu : Judgement



Ce goblin chargé de surveiller les prisonniers humains est plutôt inamical.

NIVEAU -3

Ce troisième sous-sol se révèle être l'antre d'une horde de gobelins. Certains d'entre eux sont belliqueux et attaqueront à vue, tandis que d'autres se montreront plus pacifiques à votre égard. Cela durera jusqu'à ce que vous trouviez un costume qui vous per-

mettra de revêtir l'aspect d'un goblin. À partir de ce moment, les créatures vertes se montreront nettement plus amicales et coopératives, allant même jusqu'à vous ouvrir certaines portes désespérément closes depuis le début. De plus, vous trouverez une épée « éclair » et des gan-

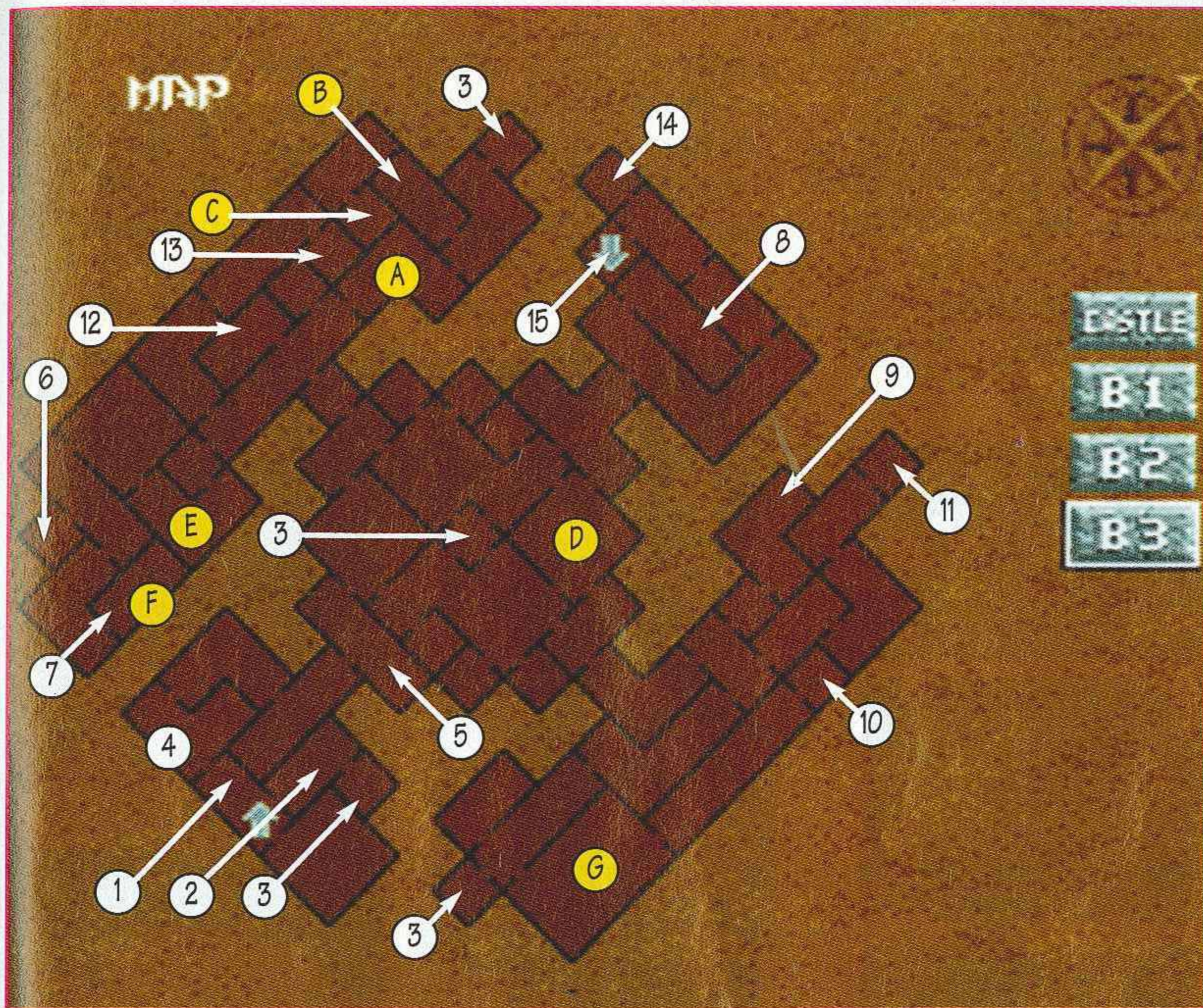
telets de puissance qui accroîtront votre efficacité en combat. Un robinet vous permettra d'inonder certaines salles dont une issue est hors d'atteinte pour l'instant. Enfin, une tablette de pierre gravée vous indiquera comment parvenir jusqu'au quatrième sous-sol.

A. LES TROIS BOMBES

En entrant dans cette salle, vous remarquerez immédiatement trois bombes à retardement dont deux s'avèrent utiles ; leur compte à rebours respectif étant de trois et dix secondes. La première chose à faire consiste à stopper le décompte du temps en frappant l'horloge. Ensuite, placez la bombe dont la durée est de six secondes dans le coin supérieur afin qu'elle ne vous dérange pas. Poussez la bombe de trois secondes sur la dalle jaune et celle de dix secondes sur la dalle blanche. Réactivez l'horloge et foncez sur la dalle blanche. Lorsque la bombe « mèche courte » explosera, la dalle blanche, la seconde bombe et vous-même vous retrouverez à hauteur de l'estrade. Il vous reste alors cinq ou six secondes pour pousser votre explosif jusqu'à la grille.



PLAN DU NIVEAU - 3



- 1 Vers niveau - 2
- 2 Potion bleue
- 3 Fontaine de guérison
- 4 Switch
- 5 Sauvegarde
- 6 Potion de soins
- 7 Épée « éclair » + armure de bronze
- 8 1 vie sup, orange et tomate x 2
- 9 Gantelet de puissance
- 10 Robinet
- 11 Clé n° 3
- 12 Tablette
- 13 Cotte de mailles
- 14 Ascenseur
- 15 Vers niveau - 4

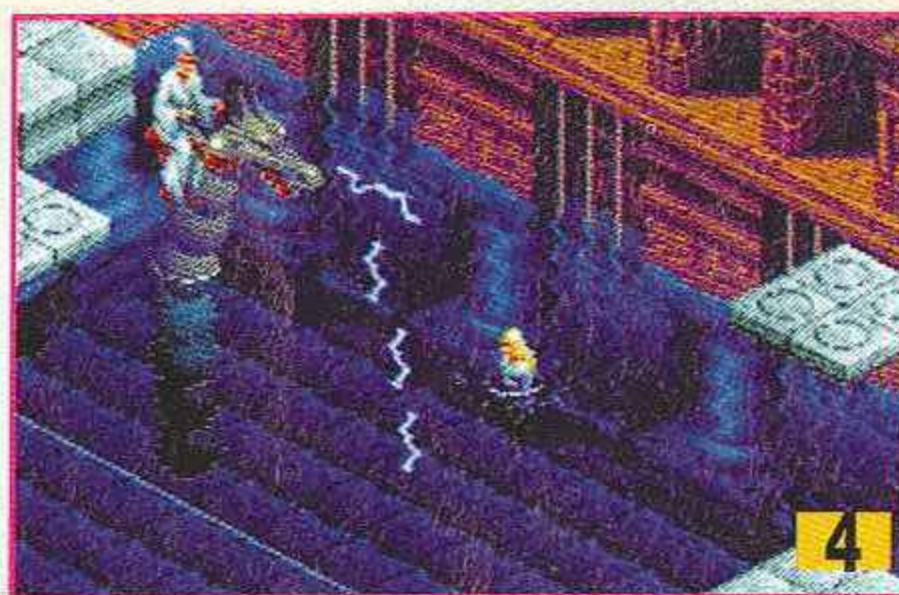
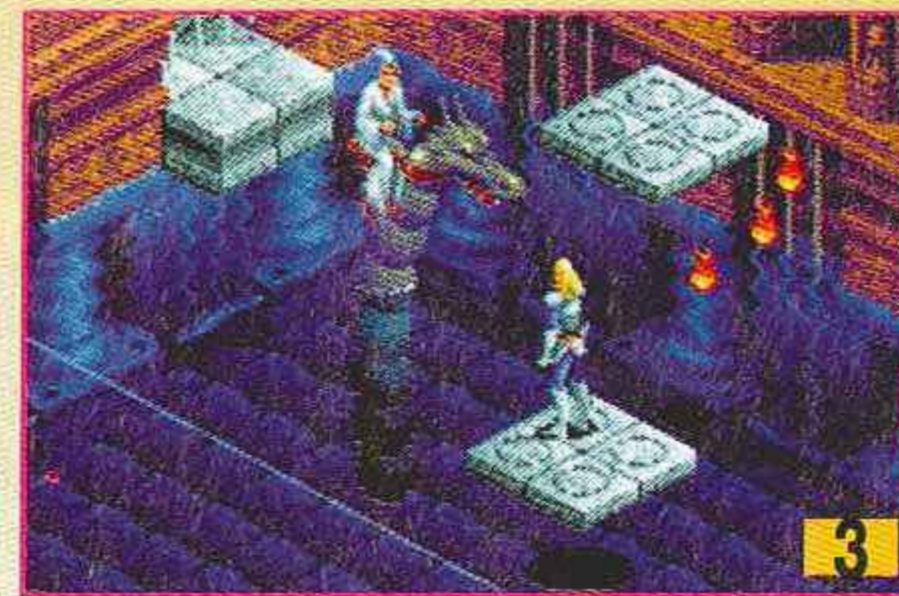


Voici un goblin paysan. Celui-ci fera montre d'indifférence à votre égard.

B. LE DRAGON AQUATIQUE

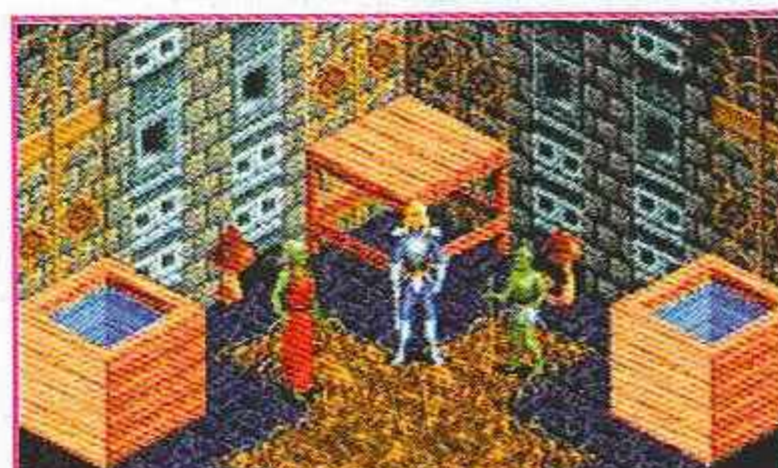
Au moment où l'on s'y attend le moins, on tombe nez à nez avec un sorcier chevauchant un dragon. La salle étant inondée d'eau, vous constaterez vite que les déplacements ne sont pas franchement aisés. Il y a bien deux plates-formes mobiles qui tournent autour du dragon, mais réussir à se maintenir dessus tient du miracle, d'autant que votre adversaire se défend avec vélocité.

La meilleure solution consiste donc à se poster sur la plate-forme entourant la porte d'entrée afin de pouvoir lancer une série de boules de feu sans prendre le risque de s'exposer inutilement.



C. LE DÉGUISEMENT DE GOBELIN

Bien que la salle soit de dimensions réduites, l'énigme qu'elle renferme est assez délicate à résoudre. En entrant, commencez par pousser le pilier dans le coin inférieur. Placez ensuite les bombes de chaque côté du pilier. Maintenant que tous les éléments sont mis en place, il vous reste à faire preuve d'adresse. Enclenchez le compte à rebours de la bombe située à droite, laissez s'écouler une seconde avant d'enclencher la deuxième. Ruez-vous maintenant sur la plate-forme. La première déflagration orientera le rayon du pilier sur le switch de gauche, faisant ainsi monter la plate-forme d'un cran, la seconde explosion actionnera le switch de droite, hissant alors la plate-forme à hauteur du coffre.



Inutile d'essayer de parler à ces gobelins tant que vous ne possédez pas le déguisement.



Le jeu du Simon est assez répandu. Il faut recomposer une mélodie de mémoire.

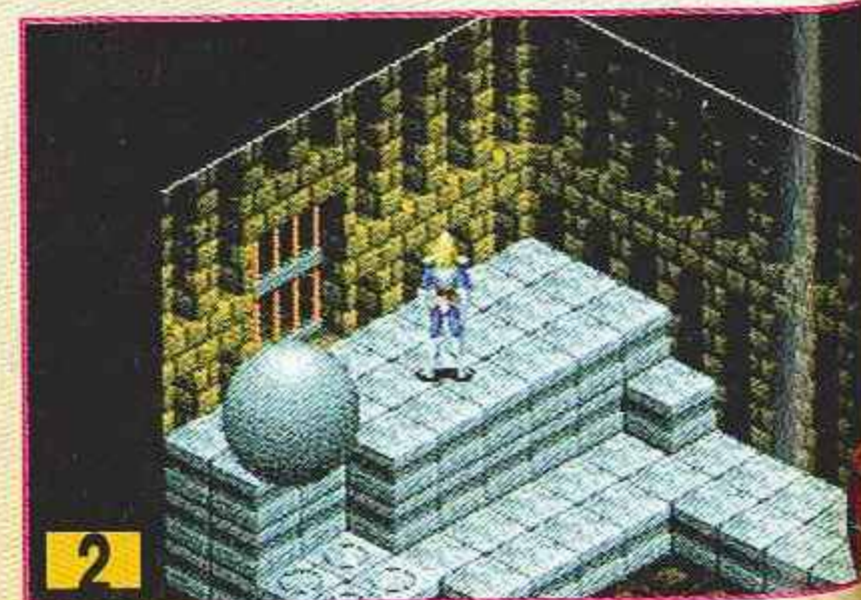
D. LA POULE AUX ŒUFS D'OR

Lorsque vous revêtez ce déguisement, vous passez aux yeux des gobelins pour l'un des leurs. Outre dialoguer avec eux, vous pouvez défier les plus forts en combat et gagner une somme avoisinant les 200 pièces d'or à chaque victoire ! Pour cela, il vous suffit de vous adresser au gobelin vêtu d'une armure. Désormais, lorsque vous serez en mauvaise posture (plus de nourriture, plus de sphères élémentaires, etc.), il vous suffira de venir gagner quelques pièces d'or avant de remonter faire des achats en ville.



E. LA SALLE DE LA PIERRE RONDE

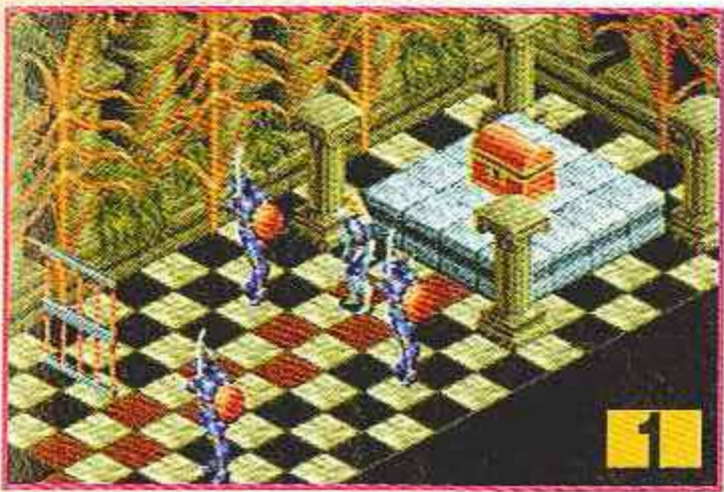
Voici une énigme quelque peu délicate à résoudre dans la mesure où un élément mobile du décor est destiné à vous induire en erreur. Il s'agit du bloc de pierre. La première chose à faire consiste à placer le baril de poudre sur la plate-forme blanche. Poussez ensuite la boule contre le mur de gauche et enfin vers le bas. Lorsque la boule est bloquée à proximité de la dalle



F. L'ÉPÉE ÉCLAIR ET L'ARMURE DE BRONZE

Lorsque vous pénétrez dans cette salle, vous découvrez un coffre trônant sur une estrade entourée de quatre statues. En ouvrant le coffre, vous entrez en possession de l'épée « éclair ». Pas de surprise, dès lors que vous aurez l'épée en main, vous verrez les statues s'animer. Leurs attaques sont assez redoutables mais leur lenteur compense quelque peu cet avantage.

Lorsque vous aurez vaincu les statues, vous aurez l'occasion de récupérer l'une des armures de bronze dont ils étaient équipés.



1



3



2



4



Ce passage mettra en avant vos talents d'observation.



Une fois revêtu du costume de goblin, l'illusion est parfaite.



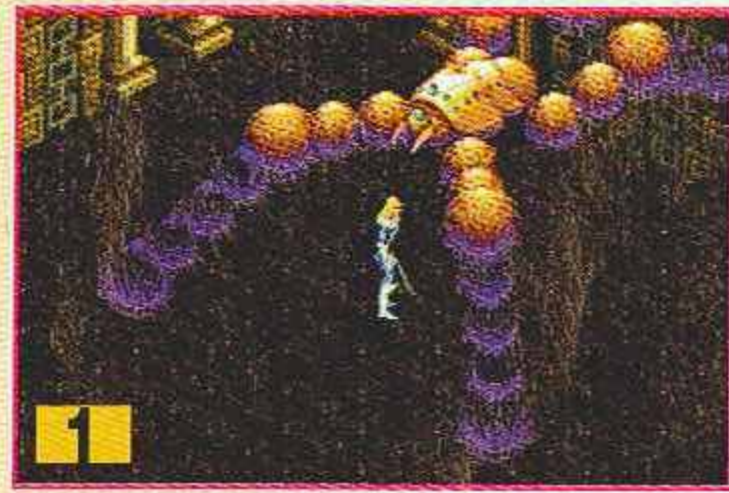
Lorsque les gobelins se montrent hostiles, n'hésitez pas à cogner. Ce goblin l'apprend à ses dépens.



Tiens, mais c'est une vieille connaissance ! Il semblerait qu'il ait lui aussi retrouvé la mémoire...

G. L'ARAIGNÉE GÉANTE

Pour une fois, le boss ne se trouve pas placé en fin du niveau, mais protège le robinet, un objet indispensable pour explorer la totalité du niveau. Il s'agit d'une araignée géante (particulièrement bien animée) dont l'aspect n'est pas sans rappeler celui d'une tarentule.



1



3



2



4

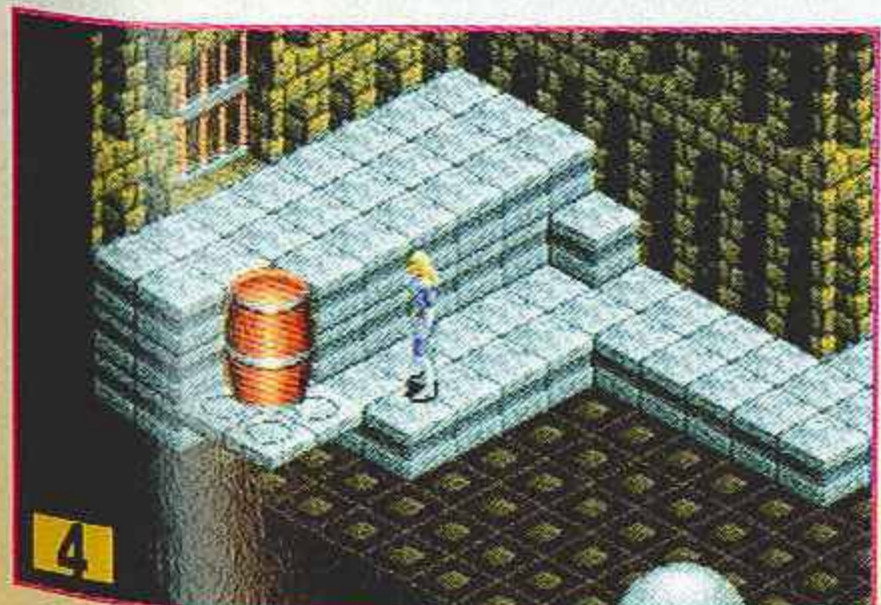
Je n'ai pas trouvé de solution miracle pour la vaincre, toutefois le sort de foudre (Air-Terre) s'avère assez efficace dès lors que vous vous placez bien en face de l'ennemi.



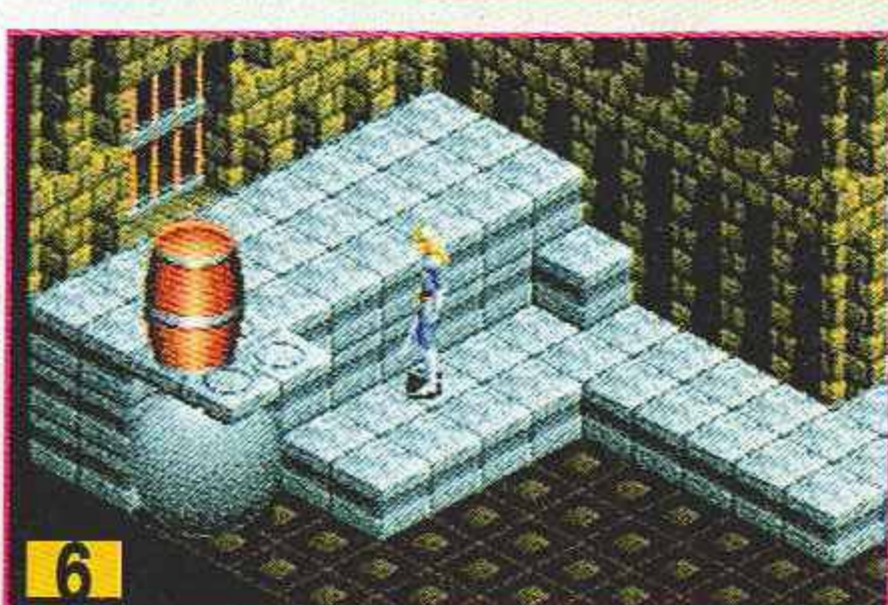
3



5

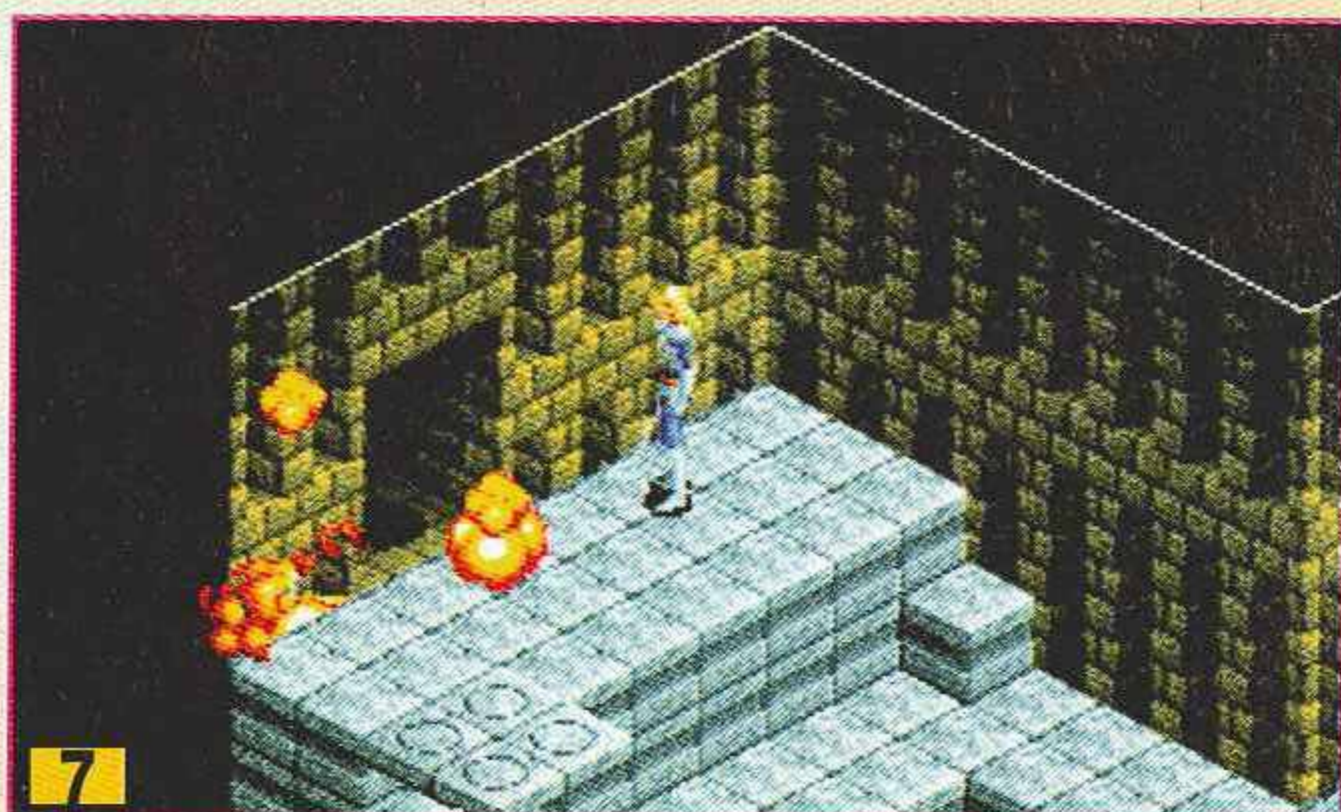


4



6

jaune, repoussez-la vers le haut. Dès que la boule commence à rouler, actionnez la dalle jaune en marchant dessus. La boule bloquera ainsi la plate-forme blanche à hauteur de l'estrade et il ne vous restera plus qu'à placer le baril de poudre contre la porte.

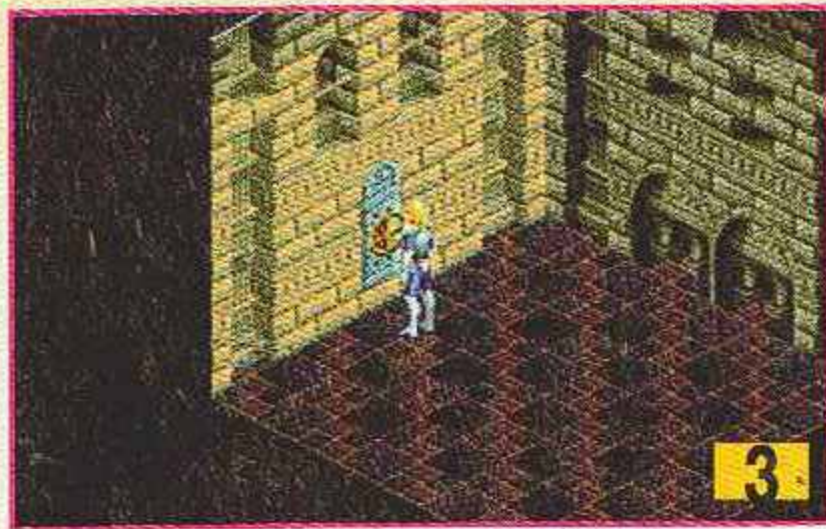


7

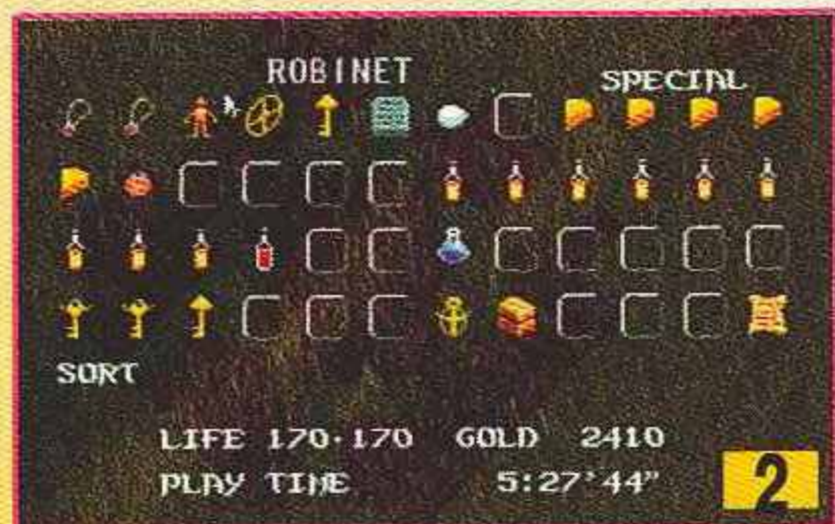
H. L'UTILISATION DU ROBINET



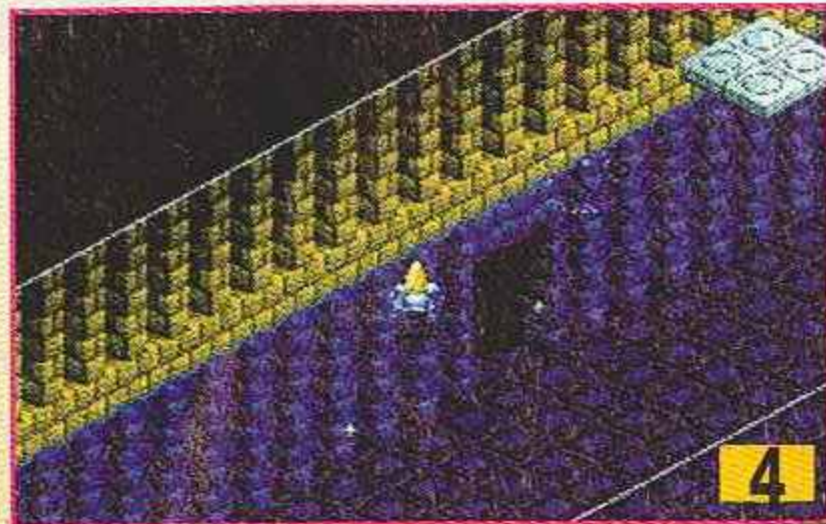
1



3



2



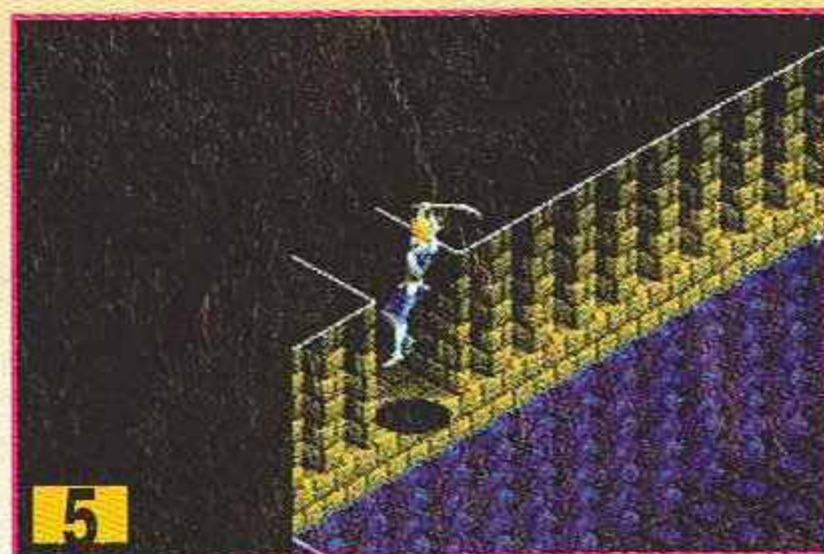
4

Ce niveau renferme deux salles dans lesquelles l'utilisation du robinet est indispensable.

Ces salles sont situées

en hauteur et vous y accéderez sans problème en utilisant les plates-formes agencées comme un escalier. Une fois dans la salle, sélectionnez le robinet dans le menu inventaire afin de l'introduire dans le mécanisme. Cela aura pour effet d'inonder la salle précédente et les plates-formes « escaliers » flottantes se retrouveront alignées toutes à la même hauteur.

Arrivé à ce stade, il ne vous restera plus qu'à effectuer une petite série de sauts. Cette manœuvre vous amènera à rejoindre l'issue inaccessible auparavant.



5

I. LE COFFRE INACCESSIBLE

Lorsque vous actionnez le switch, trois énormes boules tombent successivement en s'entassant les unes sur les autres.

En vous plaçant sur la plate-forme de droite, il suffit de pousser les deux boules les plus hautes contre le mur, jusqu'à les placer entre la colonne de pierre et la plate-forme supérieure. Sautez sur les deux boules puis sur la plate-forme de droite. Enchaînez un second saut vers le coffre avant que la plate-forme ne redescende. En cas d'échec, revenez à terre, la plate-forme supérieure remontera à son niveau d'origine.



1



2



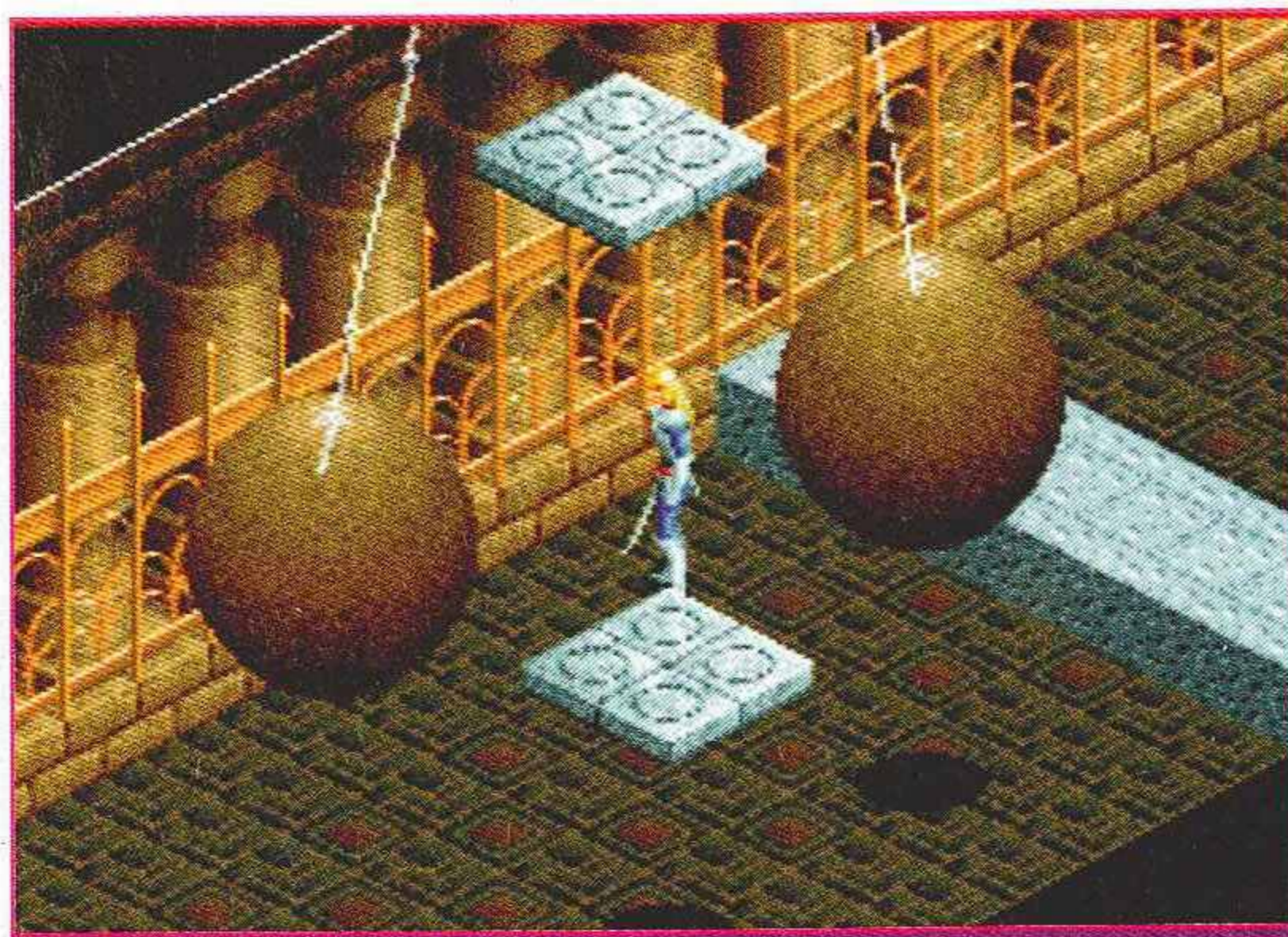
3



4



Le prêtre goblin se montre assez loquace malgré votre apparence.



Un autre passage délicat. Le mouvement de balancier des deux boules est complètement désynchronisé.

NIVEAU -4

Ce niveau se révèle être celui des magiciens et des nécromanciens. Ils sont nombreux et attaqueront à vue jusqu'à ce que vous possédiez l'écusson du Cercle. Une fois celui-ci en votre possession, les magiciens se montreront plus aimables, à moins qu'ils ne vous démasquent. Cela peut se produire en une seule occasion, le temps de confirmer à l'ennemi le bien-fondé de ses soupçons. Deux boss seront au rendez-vous et non des moindres...



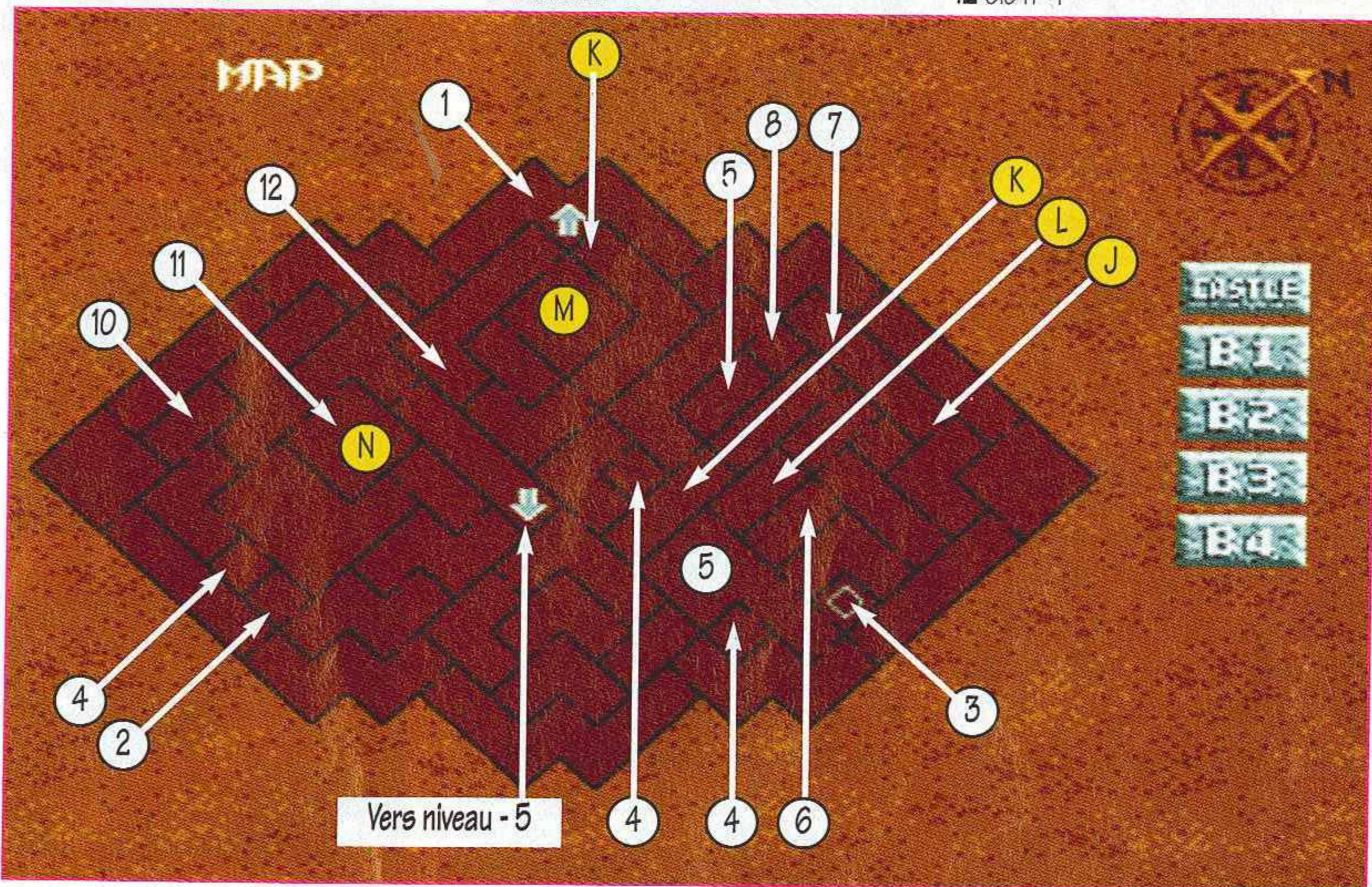
Pour éviter les boulettes de feu, il suffit de courir à fond.

PLAN DU NIVEAU -4

- 1 Vers niveau -3
- 2 Sauvegarde
- 3 Ascenseur
- 4 Fontaine de soins

- 5 Pendentif
- 6 Prisonnier
- 7 Épée « relayeuse »
- 8 Écusson

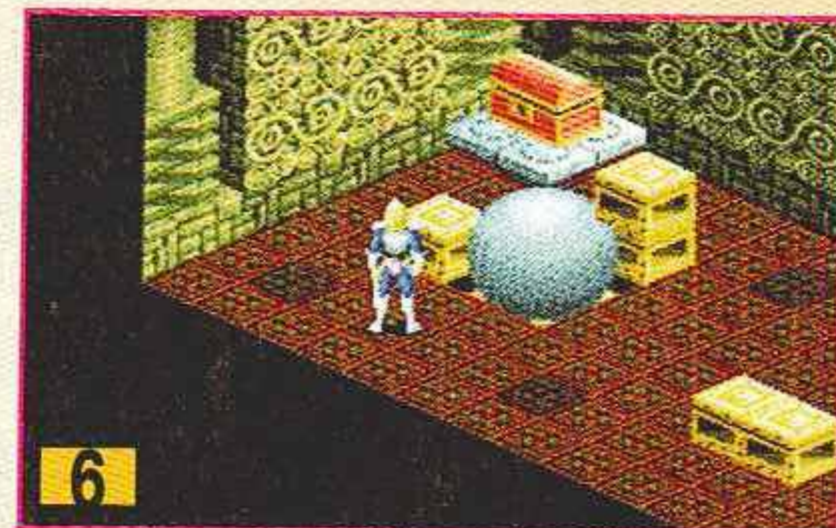
- 9 Armure dragon
- 10 Vie supplémentaire
- 11 Light Crusader
- 12 Clé n° 4



J. LA SOUFFLERIE

Cette salle, balayée dans sa largeur par deux forts courants d'air, renferme un coffre placé sur une plate-forme en hauteur. Une dalle jaune permet, tant qu'elle est enfoncée, de faire descendre la plate-forme. Dès que vous la quittez, la plate-forme remonte... À l'entrée de la salle, une boule de pierre permettrait bien de maintenir la dalle enfoncée, mais les vents y mettront toute la mauvaise volonté dont ils sont capables. L'idée consiste à pousser la boule contre le mur nord, et lorsque le courant d'air le plus proche commence à faiblir, poussez la boule vers le fond de la salle. Si vous trouvez le bon timing, la boule ira

se placer d'elle-même sur la dalle, et rendra le coffre accessible. Celui-ci renferme l'épée relayeuse.

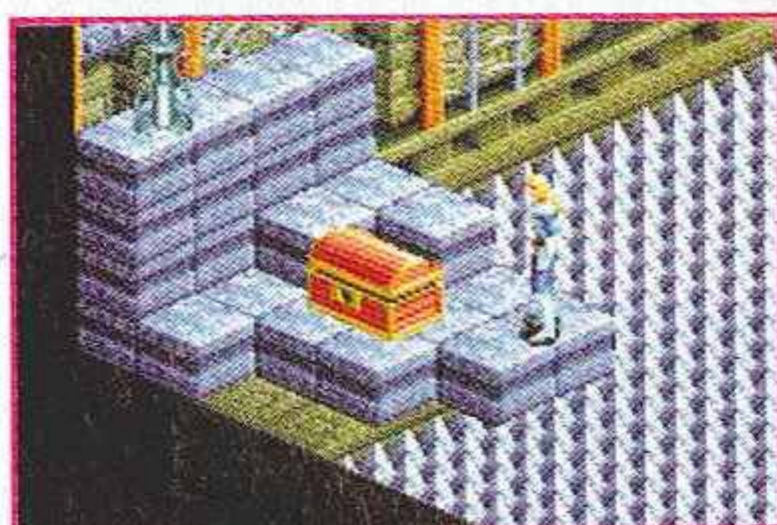


K. LA SALLE MIROIR

En y entrant, vous aurez la surprise de découvrir un double de vous-même reflétant exactement vos gestes.

Il va de soi qu'un tel effet s'accompagne de quelques problèmes de déplacement puisque les commandes du double sont inversées. C'est d'autant plus gênant que les deux zombies qui peuplent cette salle se trouvent du mauvais côté, c'est-à-dire dans la zone de déplacement de votre double. Il s'agit de faire preuve d'adresse pour le contrôler et vaincre les morts-vivants. Lorsque ce sera fait, réunissez les deux personnages au centre de la pièce, entre les deux colonnes.

Vous serez alors téléporté dans une pièce où se trouve un coffre contenant un pendentif.



Ce coffre renfermant un pendentif est bien défendu.

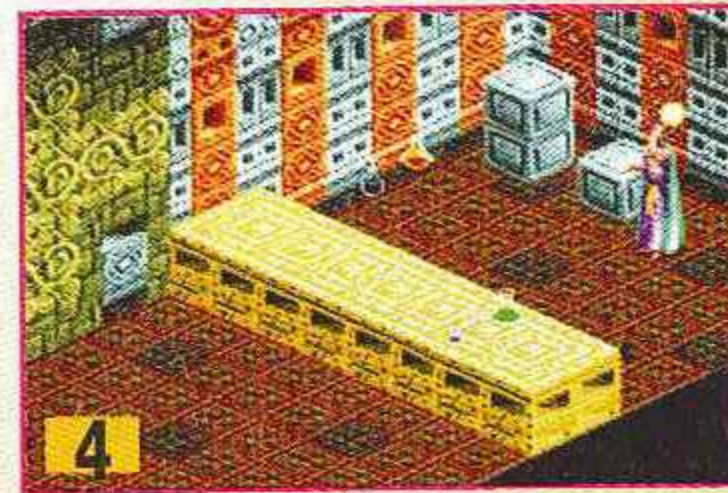


Deux magiciens abusés par le fait que vous portiez l'écusson.

L. LE MAGASIN

Tenu par un magicien, le magasin propose plusieurs articles, tous plus intéressants les uns que les autres.

Toutefois, avant de pouvoir y effectuer des achats, il est impératif de posséder l'écusson. Lorsque ce sera le cas, faites en sorte d'avoir en poche au moins 4 000 pièces d'or, quitte à remonter jusqu'au niveau - 3 afin de livrer quelques combats avec les gobelins. Le pécule ainsi réuni vous permettra d'investir dans l'article le plus cher : la potion jaune. Il s'agit d'une potion magique qui vous permet de devenir invisible un certain temps. Utilisez-la immédiatement et profitez de cette invisibilité temporaire pour rafler les articles restants. Voici la liste des objets disponibles ainsi que leurs effets.



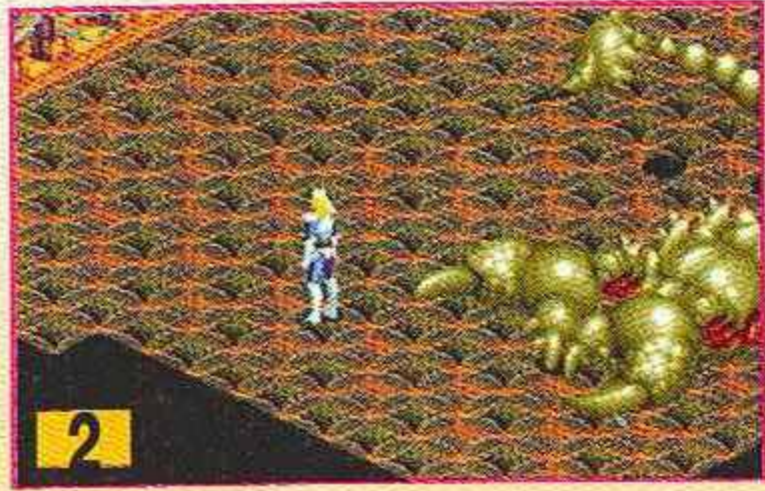
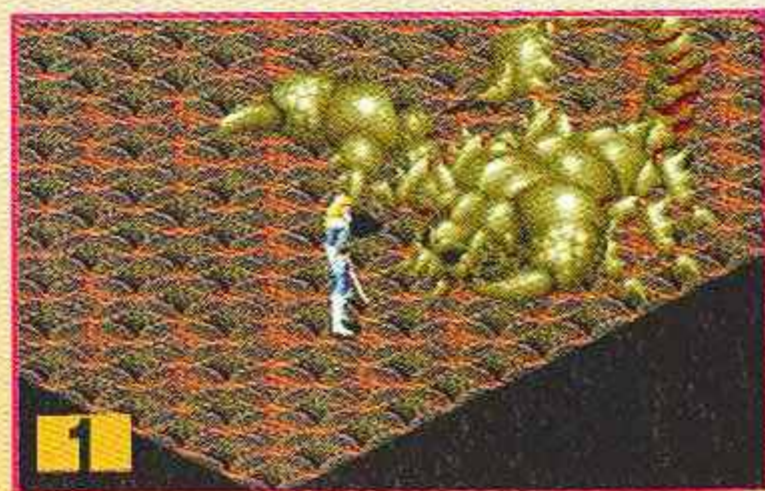
- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| Potion jaune (4 000 pièces d'or) : | invisibilité. |
| Potion noire (2 000 pièces d'or) : | poison. |
| Pendentif (1 000 pièces d'or) : | résurrection. |
| Potion verte (3 000 pièces d'or) : | sphères élémentaires au maximum. |
| Potion bleue (25 pièces d'or) : | sérum anti-poison. |
| Potion rouge (150 pièces d'or) : | vitalité maximum. |

M. LE SCORPION GÉANT

À l'instar de l'araignée géante, le boss de ce niveau ne se trouve pas à la fin. Il ne semble pas y avoir de tactique spécifique pour battre ce monstre.

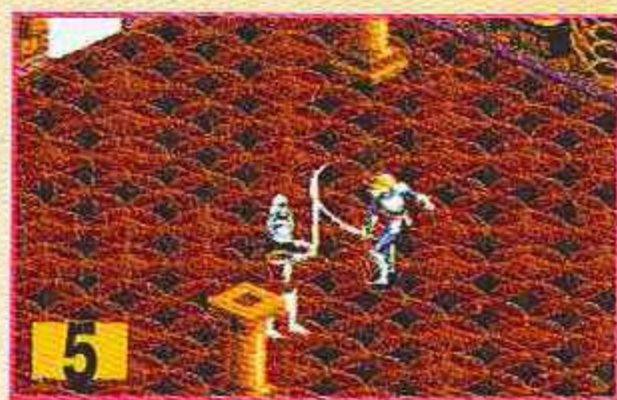
Lorsque vous entrez, le scorpion géant se trouve au centre de la pièce, faisant claquer ses pinces pour vous impressionner. Outre une attaque à base de projectiles de feu et la charge, il dispose

d'une botte secrète redoutable : il file la poisse ! Personnellement, j'ai eu le droit à la coupure de courant, la chute du café sur la prise de l'alimentation, Elwood venant me défier à Superstar Soccer, et même au plantage pur et simple du jeu ! Bref, écoutez le combat au maximum. Là aussi, le sort de foudre semble particulièrement efficace puisqu'il inflige deux attaques pouvant totaliser une trentaine de points de dommage. Après cet affrontement fastidieux, vous trouverez la clé n° 4 dans la salle suivante.



N. L'ARMURE VIVANTE

Dans ce niveau, c'est l'armure vivante qui fait véritablement office de boss de fin. Malgré une taille peu impressionnante, il s'avère assez coriace puisqu'il reste invulnérable aussi bien aux attaques physiques qu'aux sorts magiques. Après un round d'observation, vous découvrirez qu'une ombre se déplace à proximité de l'armure. C'est elle qu'il faut frapper. Tournez autour de l'armure afin que celle-ci ne



puisse pas vous asséner de coup d'épée, et pour éviter son gantelet boomerang qu'elle lance de temps à autre. Surveillez bien vos points de vie, histoire d'utiliser un sort de soins si le besoin s'en faisait sentir. Après cette victoire, vous pourrez vous emparer de son épée qui n'est autre que la « Light Crusader ». Vous venez de mettre la main sur l'arme la plus puissante du jeu.

La deuxième partie de notre aide de jeu s'achève là, sur la découverte de l'épée « Light Crusader », préfigurant ce qui sera la dernière ligne droite de cette aventure.

Avec tout ça, vous avez largement de quoi occuper votre temps libre. Je vous propose donc de vous retrouver le mois prochain pour les deux derniers niveaux de Light Crusader, avec une surprise à la clé.

Bonne exploration.

Wolfen



SOS PLAYER

Le Meilleur des Consoles
Player One

Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

PAS de panique !!!



36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

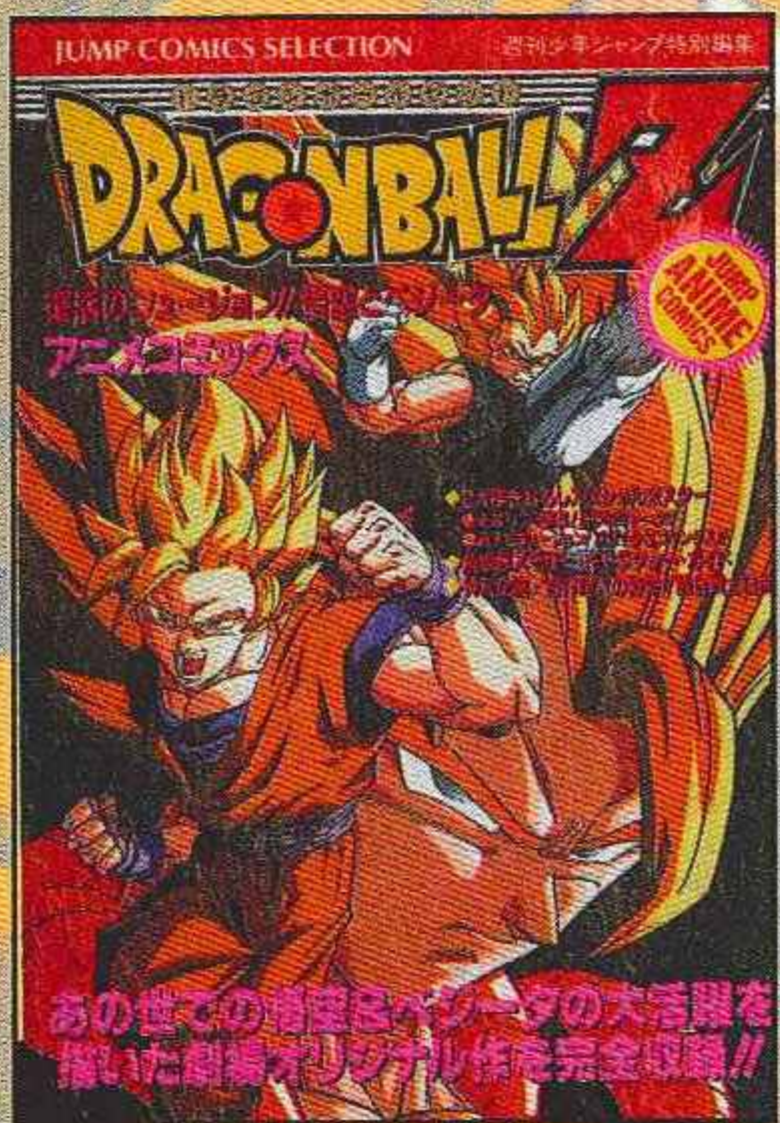
Player One
100%
information

MANNGA MAG

Comme tous les mois, *Player One* fait le tri dans la tonne de nouveautés manga et janimation... Le verdict suit !

GOGETA !

Vous le savez, les deux derniers films de *DBZ* viennent de sortir au cinéma ! Nous les



avons vus : *Gogeta* est bourré de combats mais souffre un peu d'une mise en scène « rustique ». En revanche, *Tapion* est formidable et du



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei

niveau de *L'histoire de Trunks* ! On notera avec satisfaction que les chansons japonaises ont été conservées et qu'aucun artiste AB ne braille pendant les films (du moins dans la version que nous avons vue) ! Nous attendons avec une impatience croissante les résultats des films en termes de box-office. S'ils cartonnent (et tout laisse à penser que ce sera le cas), les sorties ciné d'animes promettent de se multiplier. Wait and see. En attendant, on pourra célébrer une nouvelle fois la *DBZ* mania en lisant l'anime-comic

CE QUE VOUS NE VERREZ PAS !

Plusieurs scènes de *Gogeta* ont été coupées : elles impliquent un clone de Hitler, ressuscité avec une armée de morts. Cette troupe de zombies est présente dans la version française mais, à aucun moment on ne voit leur chef, pourtant bien présent au Japon, comme le prouve cet extrait tiré de l'anime-comic...



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei

consacré à *Gogeta*. La tradition de qualité de cette catégorie d'ouvrages est respectée : formidable couleur, papier glacé luxueux, présentations des personnages, bref le pied ! Par ailleurs, le quatrième tome des anthologiques art-books dédiés à *Dragon Ball* sera paru quand vous lirez ces lignes. Il abordera les différents mondes où évoluent Goku et les autres. On ne le répètera jamais assez : ces bouquins sont essentiels pour tout Gagaballien !

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei

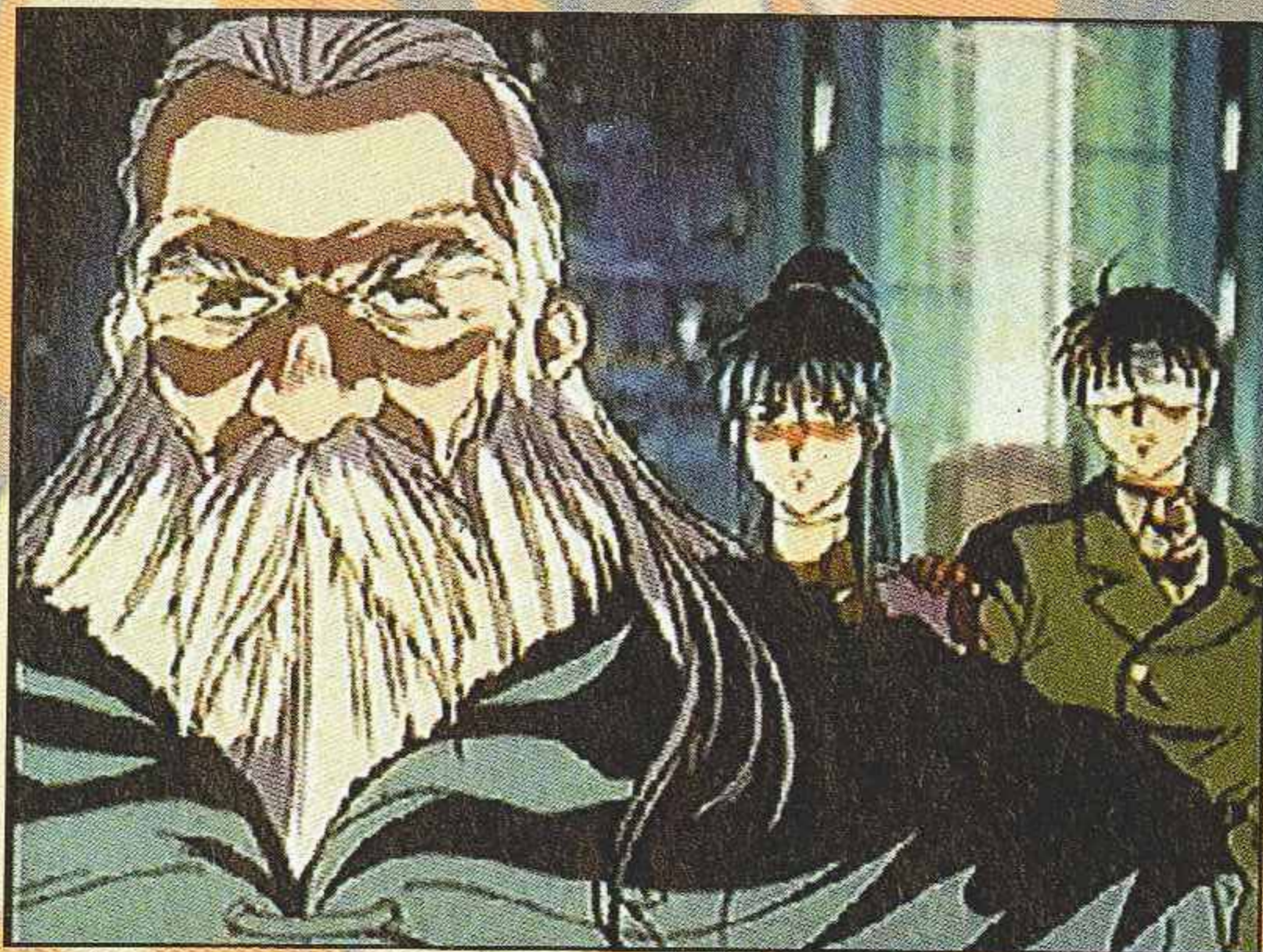
MADDOX 01

Dirigé par Shinji Aramaki, *Madox 01* raconte l'histoire de Koji, un jeune homme qui tombe en possession d'une

sorte d'exosquelette balèze, un mécha qui constitue l'armement ultime du soldat du futur ! Malheureusement pour Shinji, il reste coincé dans le Madox et est condamné à déambuler dans les rues de Tokyo, couronné par un lieutenant à moitié dément qui se déplace dans un blindé ! Mais il y a pire, puisque Koji a rendez-vous avec sa petite amie ! Imaginez le drame !

Madox 01 propose un mélange de science-fiction et d'humour agréable, avec beaucoup de rebondissements. Malheureusement, l'animation et les graphismes particulièrement quelconques font que cette OAV ne restera pas gravée dans les mémoires...

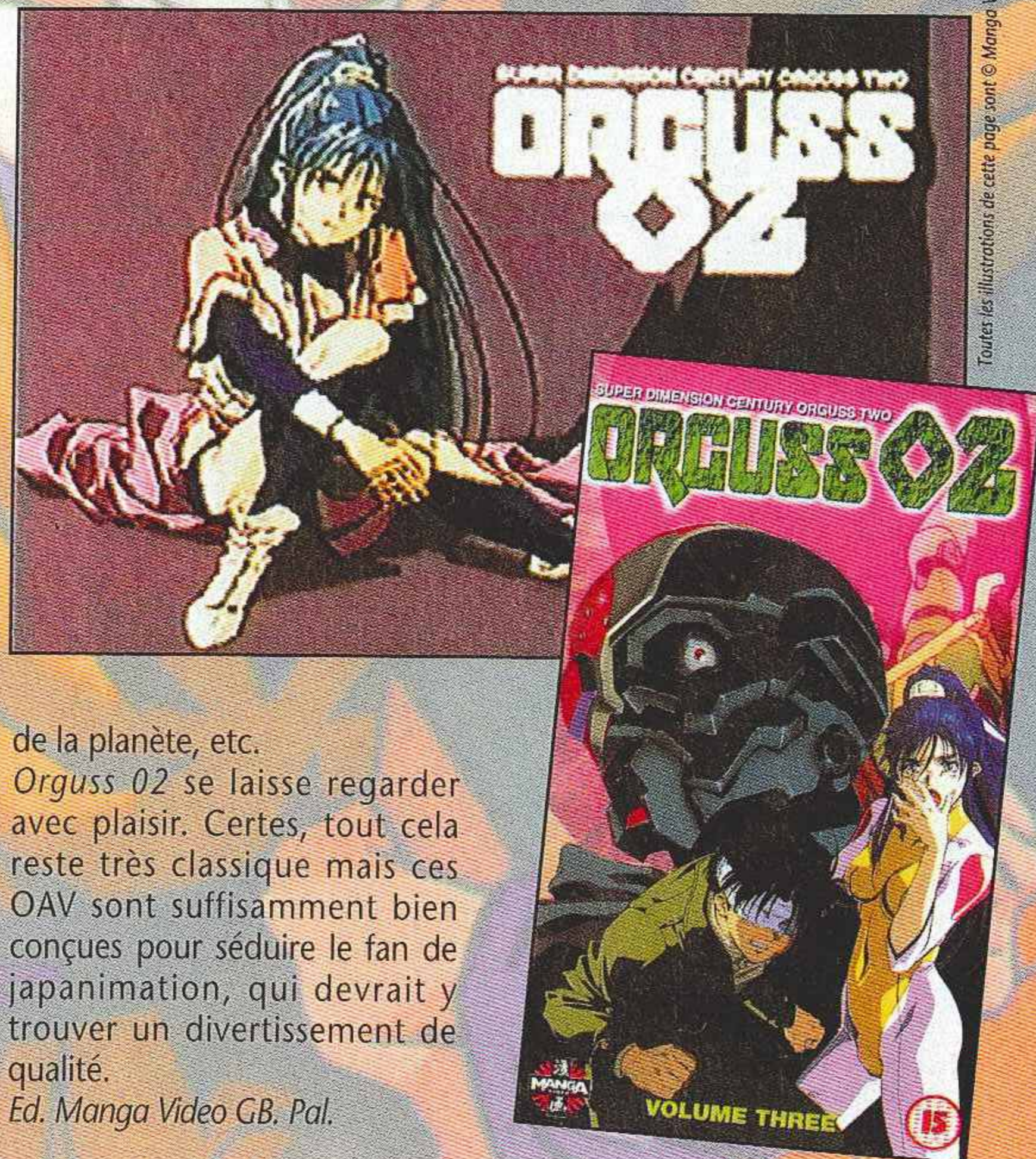
Ed. Manga Video GB. Pal.



ORGUSS 02

La troisième K7 de cette série signée Fumihiko Takayama rassemble les cinquième et sixième OAV qui correspondent à la fin de l'histoire.

Encore une fois, voici un anime où les méchas ont la part belle. Les robots en action ici sont les Decimators, super-armes de guerre oubliées pendant deux siècles au fond des océans ou sous terre. Ce qui devait arriver arrive : des personnages belliqueux les réactivent. Comme on pouvait s'y attendre, la réapparition de ces Decimators menace considérablement l'avenir de la race humaine,



de la planète, etc.

Orguss 02 se laisse regarder avec plaisir. Certes, tout cela reste très classique mais ces OAV sont suffisamment bien conçues pour séduire le fan de japanimation, qui devrait y trouver un divertissement de qualité.

Ed. Manga Video GB. Pal.

Toutes les illustrations de cette page sont © Manga Video.

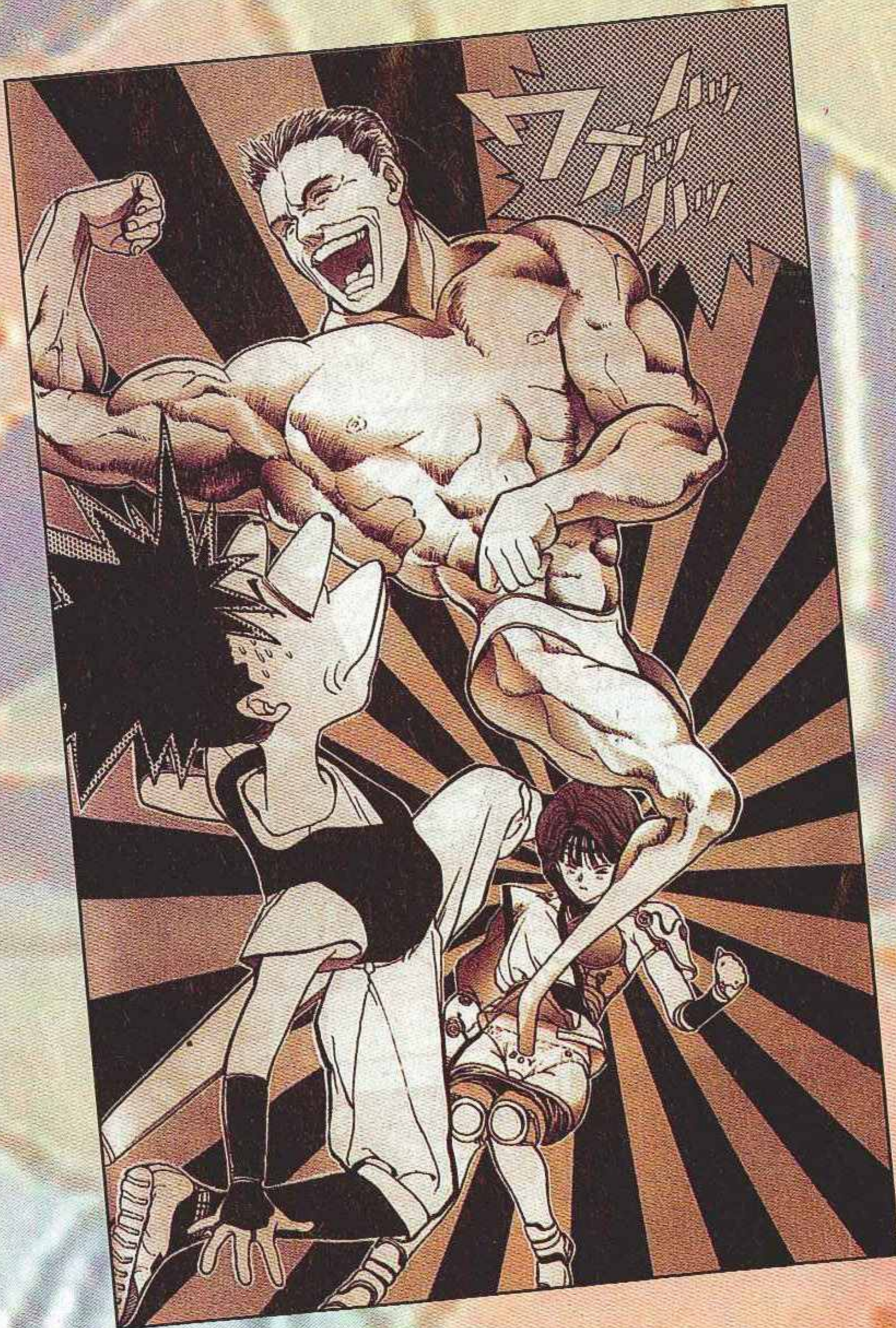
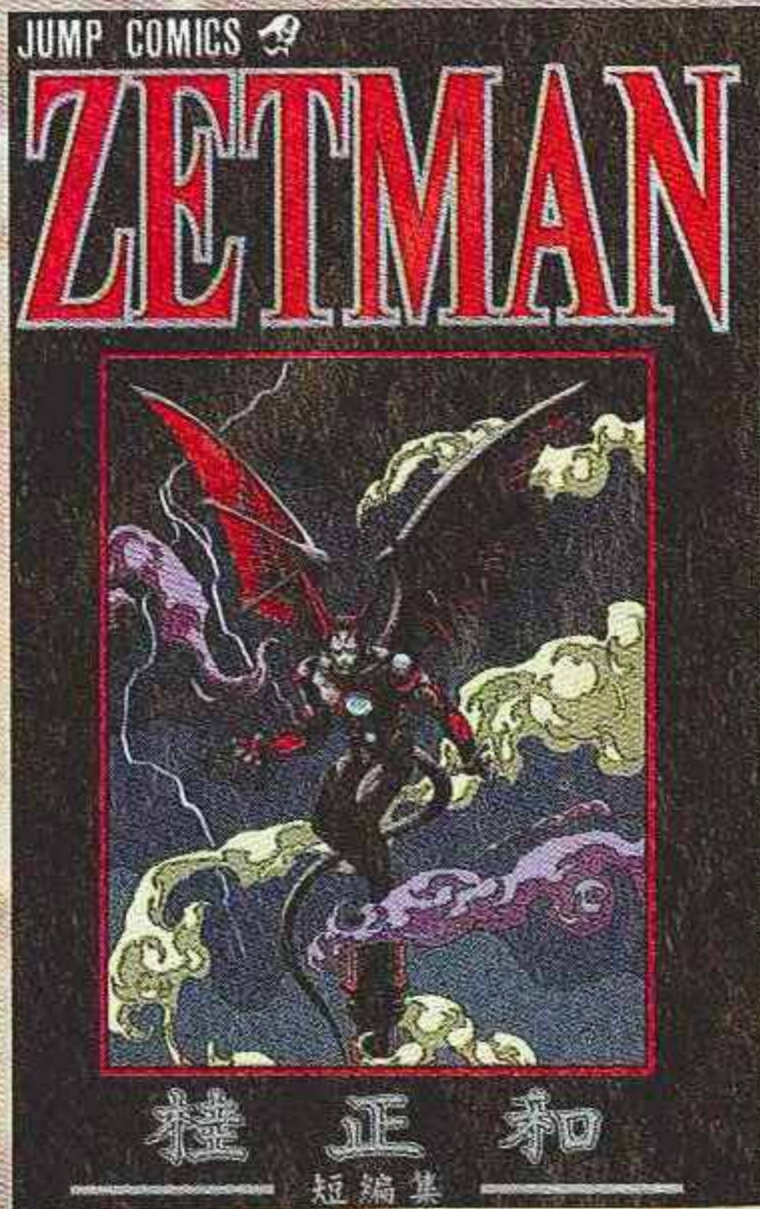
ZETMAN

Auteur de *Wingman* et *Video Girl Ai*, Masakazu Katsura s'est forgé une jolie célébrité. Normal, cet auteur réussit à conjuguer des scénarios efficaces et inspirés avec des dessins exquis et enthousiasmants. Paru dans la collection

des Jump Comics des éditions Shueisha (le format *Dragon Ball*), *Zetman* constitue sans aucun doute l'œuvre la plus aboutie du dessinateur au niveau graphique. Impressionnantes de virtuosité et de précision, les planches de *Zetman* nous entraînent dans un univers fantastique où cohabitent

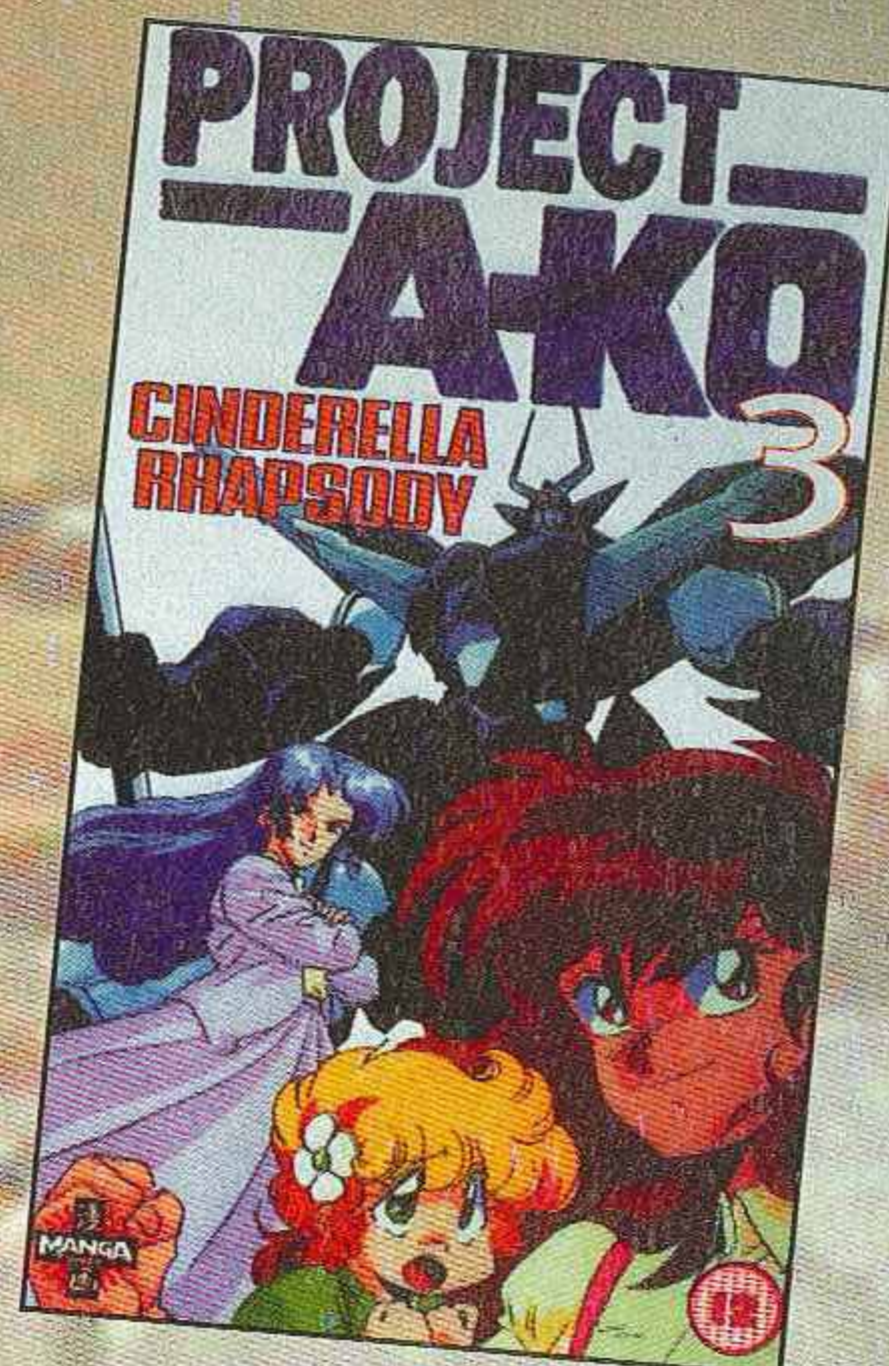
super-héros (un hybride de *Batman* et de *Cell* !), adolescents et minettes typiques de l'auteur (souvenez-vous de *Moémie* !). À la hauteur de sa réputation, Katsura se fait une joie de nous dévoiler les petites culottes de ses héroïnes (le résultat ? Iggy se prend désormais pour Tortue Géniale !). L'utilisation magistrale du noir et blanc, la finesse du trait et le détail apporté aux décors (il faut voir les toitures !) frisent la démence. On savait Katsura doué. Avec *Zetman*, il entre définitivement dans la cour des grands. Dans ces conditions, on ne peut que trépigner en attendant les prochains travaux de l'auteur. Espérons qu'un éditeur français aura le bon goût de traduire *Zetman*... Dépêchez-vous de foncer découvrir les quatre récits qui composent

ce super-manga, une réussite absolue qui prouve une fois de plus la richesse incroyable de la bande dessinée japonaise. Un must, vraiment !



DOMINION

Dixième (et dernier) volume du *New Dominion Tank Police*, cet anime réalisé par Noboru Furuse devrait recueillir l'approbation des fans de Masamune Shirow, qui créa le manga original. Cet épisode est à la hauteur des deux segments parus en France chez Manga Video. Rappelons que *Dominion* se déroule au début du XXII^e siècle, à une époque où la violence terroriste a obli-



gé le gouvernement à créer une force spéciale équipée de blindés (!) : la Tank Police. *Dominion* s'organise autour de Leona, une jeune recrue que — rassurez-vous — les événements auront tôt fait d'endurcir ! Contrairement au décevant anime *Appleseed*, *Dominion* est truffé de combats bien destroy et d'action hyper speed. C'est particulièrement réjouissant !

Ed. Manga Video GB. Pal.

ne) et les fans de japanimation marrante devraient bien s'éclater en suivant les aventures de A-Ko Magami et de C-Ko Kotobuki. *Project A-Ko* raconte l'amitié impossible qui lie la « plus forte écolière du monde » à une princesse extraterrestre. Mais comme tout ne va jamais pour le mieux dans le meilleur des mondes, il y a toujours des gens pour vous gaver, comme l'infamale B-Ko Daitokuji...



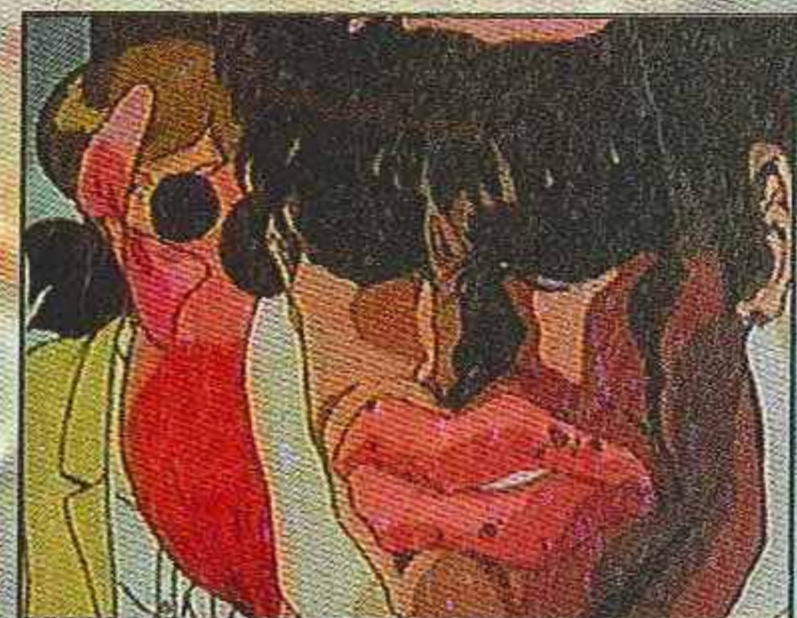
PROJECT A-KO

Humour, délire et fantastique sont au programme du *Project A-Ko* de Yuji Moriyama. La troisième K7 ne déroge pas à la règle (deux autres arrivent au début de l'année prochain-



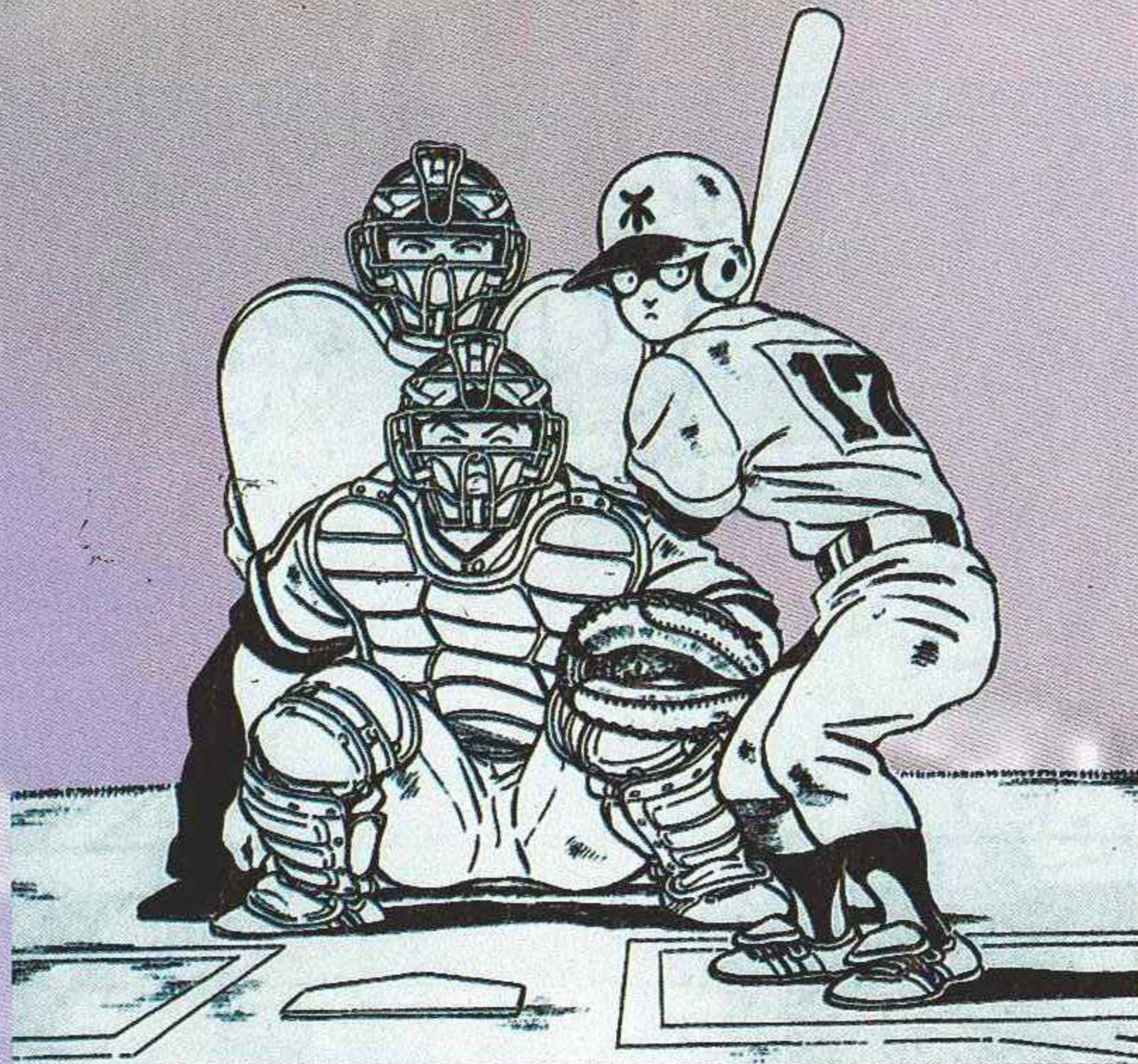
Amitié, romance, science-fiction (avec méchas !), humour, délire et encore délire : *Project A-Ko* gagne franchement à être connu ! Et côté animation et graphismes, il vaut le détour : il faut essayer *Project A-Ko* !

Ed. Manga Video GB. Pal.



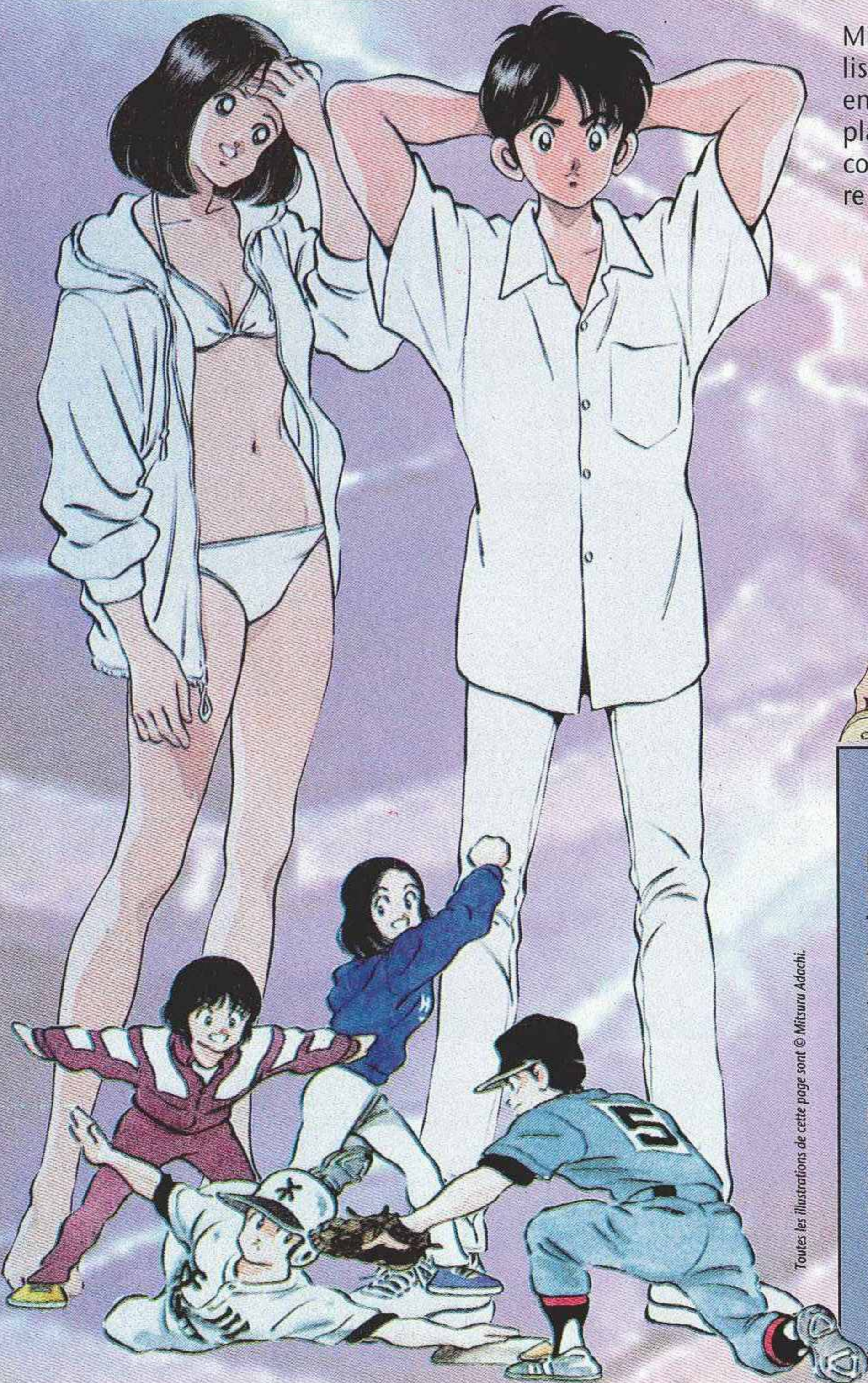
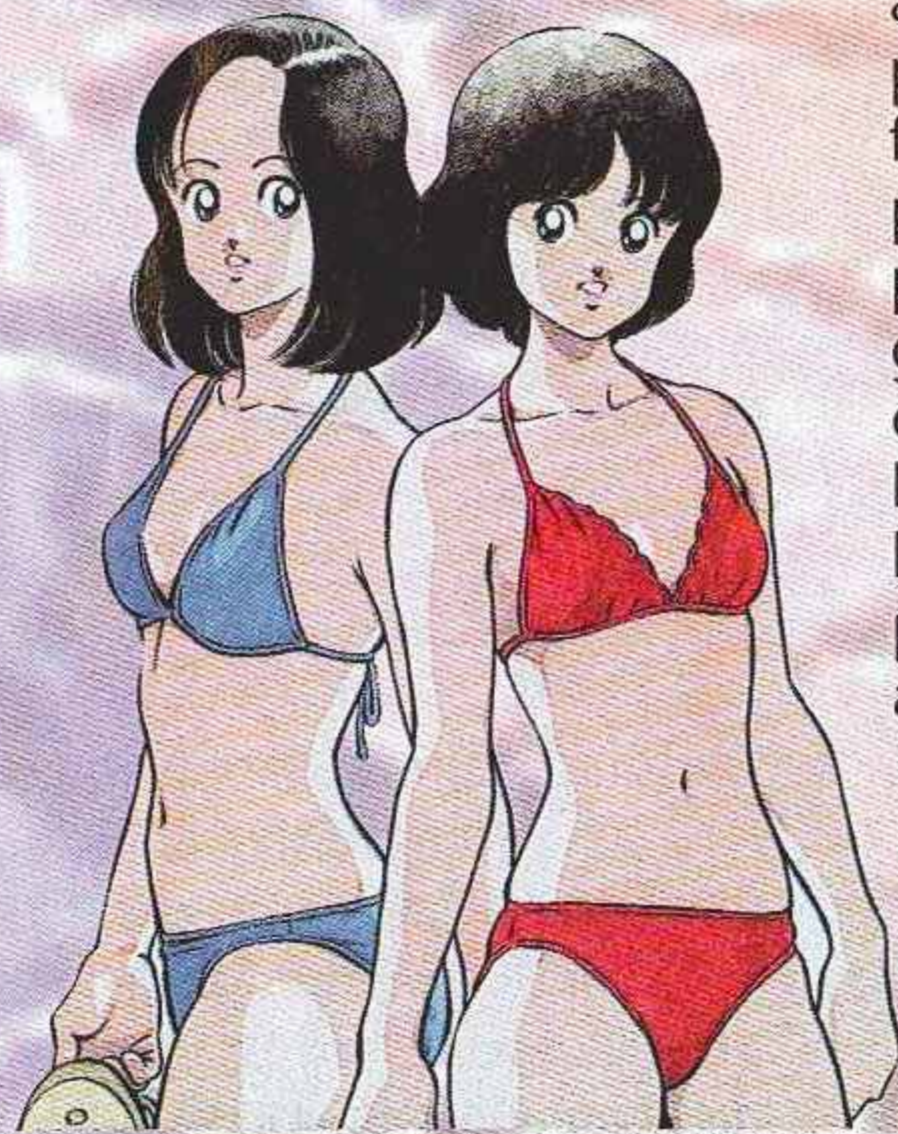
MITSURU ADACHI

... est l'auteur de la série d'animes *Slow Step*, que l'on peut trouver en version originale sous-titrée chez AK Vidéo.



Mitsuru Adachi est le spécialiste des amourettes et des embrouilles lycéennes, qu'il place généralement dans un contexte sportif. *H2*, sa dernière série en date, ne déroge pas

à la règle puisqu'elle se déroule sur fond de matches de base-ball. Très rafraîchissant, ce manga prouve une nouvelle fois le talent graphique et la personnalité indéniable de son auteur. *H2* a donné lieu à un portfolio vraiment magnifique. On y trouve les principaux personnages de la série, présentés sur des feuilles grand format, avec impression classe, couleur de méga-qualité, bref le rêve pour tout collectionneur ! Histoire de situer, précisons que ce splendide artefact a déclenché l'enthousiasme de béotiens antimangas, présents à la redac le jour où nous l'avons reçu... Voyez le genre !



Toutes les illustrations de cette page sont © Mitsuru Adachi.

BRÈVES JAPANIMATION

Patlabor 2 de Mamoru Oshii sort en vidéocassette chez Manga Video Angleterre au début du mois !

The Ghost In The Shell de Mamoru Oshii (toujours lui), le film animé tiré du manga de Shirow sort simultanément au Japon et en Angleterre (dans les salles). En France, il faudra attendre jusqu'au printemps 96 et se contenter d'une sortie vidéo ! Prions pour que Manga Video, qui a coproduit le film, change d'avis !

Les films **Orange Road** et **Blackjack** sont annoncés au Japon pour l'année prochaine. **Virtua Fighter**, la série, a débuté sa carrière à la télé japonaise au début octobre.

On ne sait pas encore si la série télé **Dragon Ball Z** continuera au Japon l'année prochaine. En attendant, Van Damme s'appête à jouer Son Gokû dans un film produit par Dorothée... Non, c'est pas vrai !

FATAL FURY 3

Suite de notre populaire série « bourrinus maximus », cette transposition manga du célèbre beat them up de la Neo Geo ne présente absolument aucun intérêt pour tout lecteur normalement constitué. Seuls les fans acharnés de Terry et les autres pourront éventuellement trouver leur compte dans ce manga de série, sans personnalité aucune. Ce pur produit du merchandising nippon ne présente en effet aucun intérêt narratif et graphique. Quitte à acheter du manga, autant qu'il soit bon (voir Zetman) !



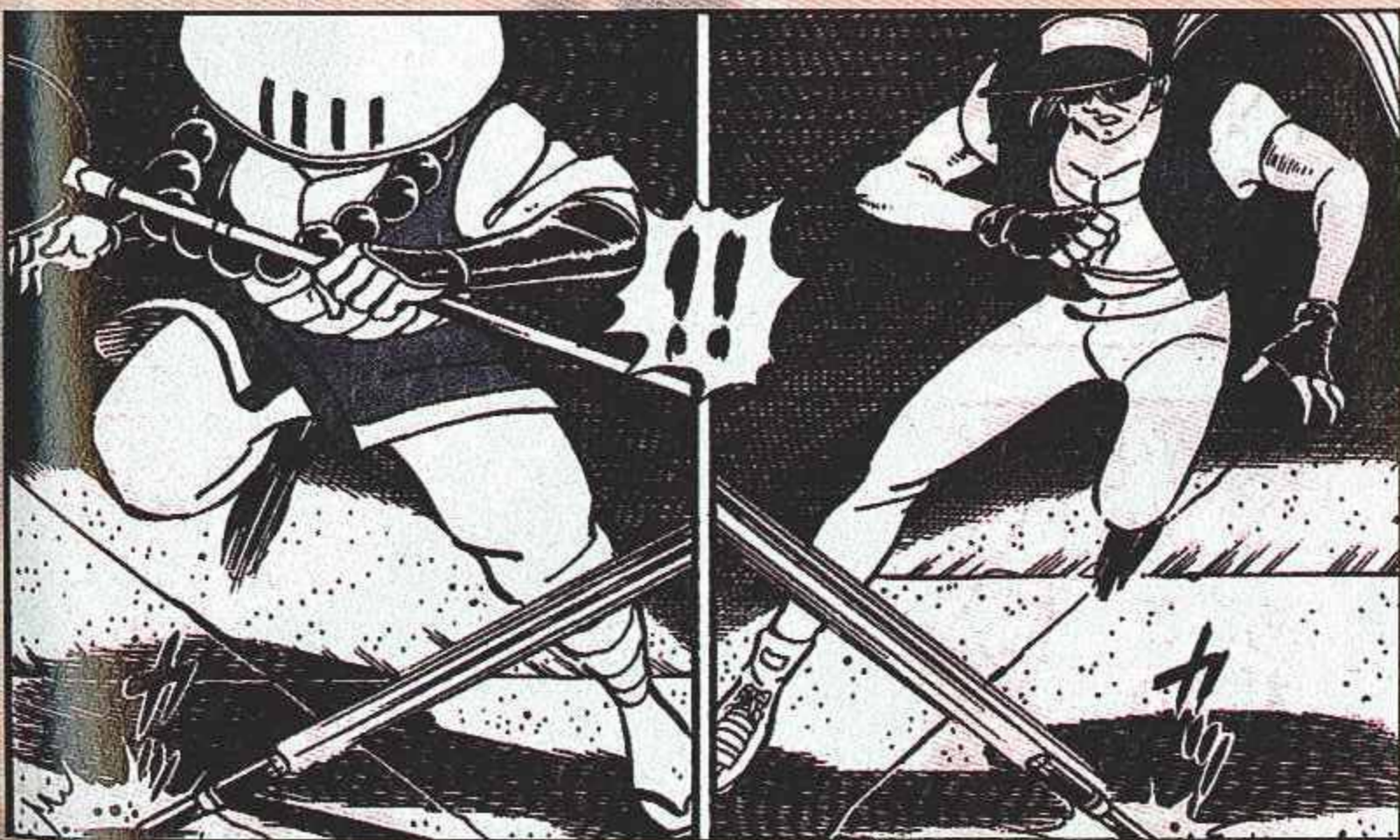
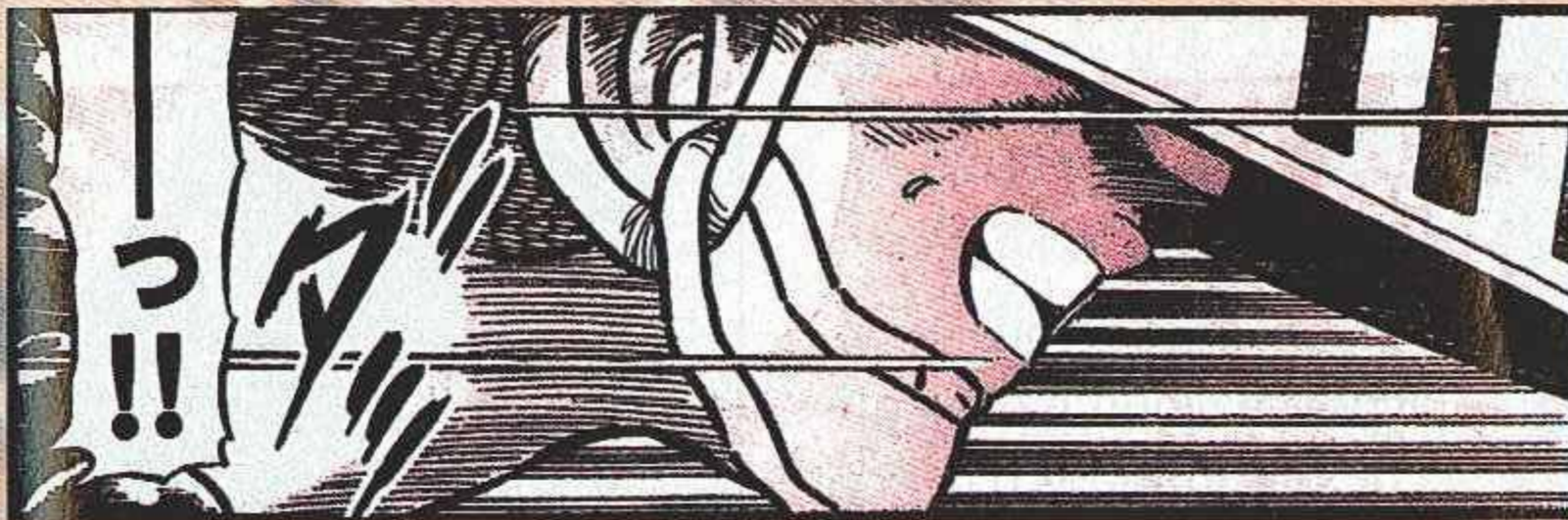
ANGEL COP

Cette sixième et dernière K7 consacrée aux exploits d'Angel, une policière membre des troupes d'élite de la

Force Spéciale de Sécurité (des spécialistes de la lutte antiterroriste), se révèle redoutable d'efficacité. Angel y affronte une affreuse serial killer psychopathe nommée Lucifer.

Pendant ce temps, tout pète et Tokyo est quasiment mis à feu et à sang. Bref, l'ambiance particulièrement joyeuse de cette OAV devrait arracher des grognements de joie aux plus bourrins des fans de beat them up (je ne t'ai rien demandé Bubu, laisse-moi tranquille !). Signalons que le dessin des personnages a été confié à nul autre que Nobuteru Yuuki — oui, celui des Chroniques de la Guerre de Lodoss ! Conclusion : bien que n'étant pas essentielle, cette OAV mérite toute votre attention !

Ed. Manga Video GB. Pal.



Toutes les illustrations Angel Cop sont © Manga Video.

Les jeux PlayStation

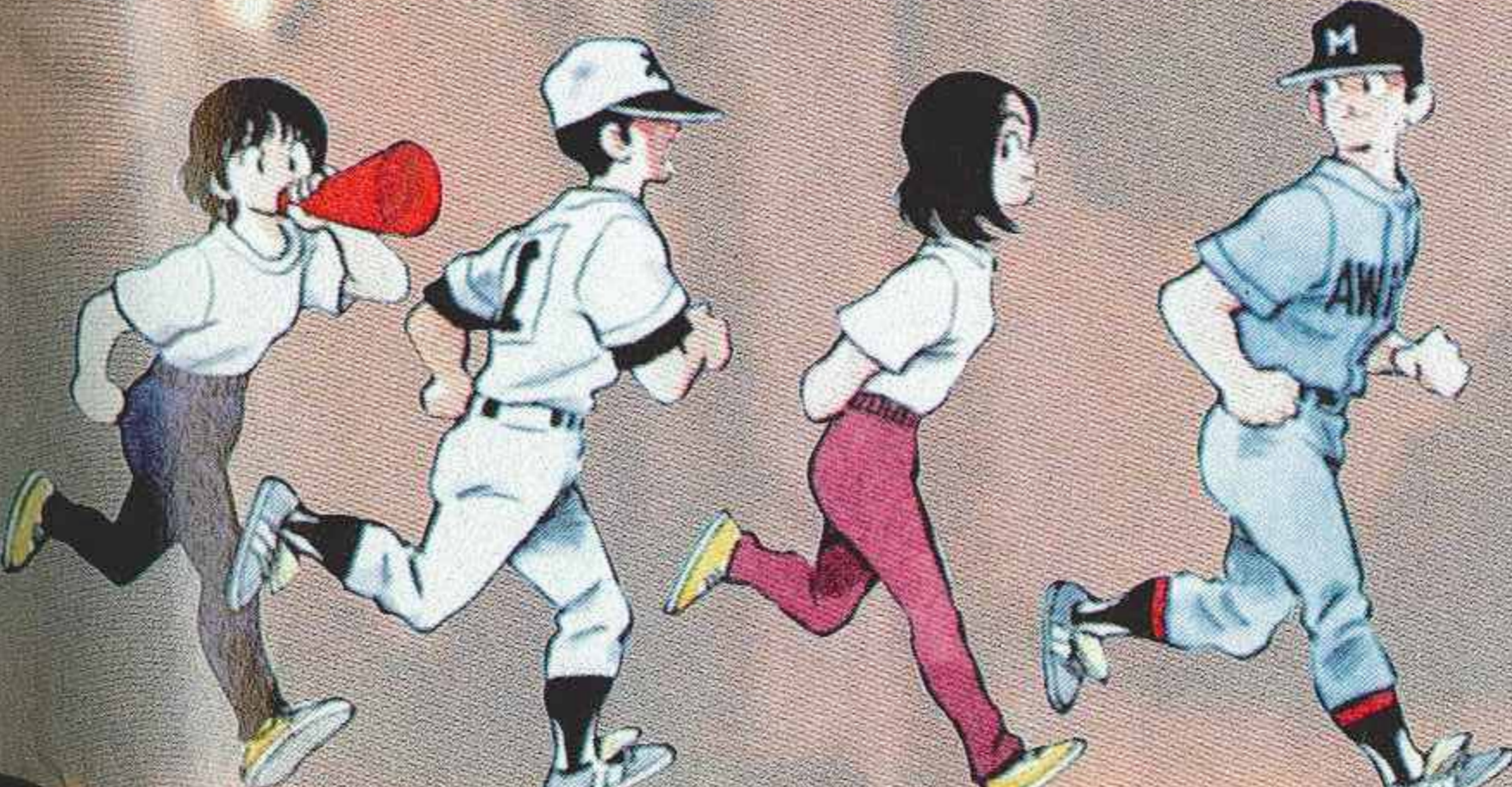
Un hors-série Player One



EN KIOSQUE

Tout sur la PlayStation
Une K7 vidéo gratuite

Toutes les illustrations Fatal Fury 3 sont © SNK.



PATLABOR

Au moment où sortent en vidéo les films Patlabor (le premier en France, le second en Angleterre), il n'est peut-être pas inutile de préciser que l'on trouve encore en import le Weekly Shonen Sunday Special Issue consacré aux travaux réa-

crayonnés et fiches indicatives sur les persos de ce célèbre DA. Ajoutons qu'une sélection de petites histoires en mangas complète ce bouquin intéressant et vivement recommandé aux fans des fabuleux méchas de Patlabor.

CLAMP

Les quatre filles du studio Clamp (RG Veda, Magic Knight Ray-Earth) n'en finissent pas de confirmer leur prééminence sur le manga actuel. Pour preuve, ce beau numéro du magazine Newtype (une revue digne des plus beaux art-books) dédié à Miyukichan In The Wonderland. C'est joli,



couleurs et de graphismes vraiment agréables, ce livre ne peut qu'aiguiser notre envie de découvrir cette série.

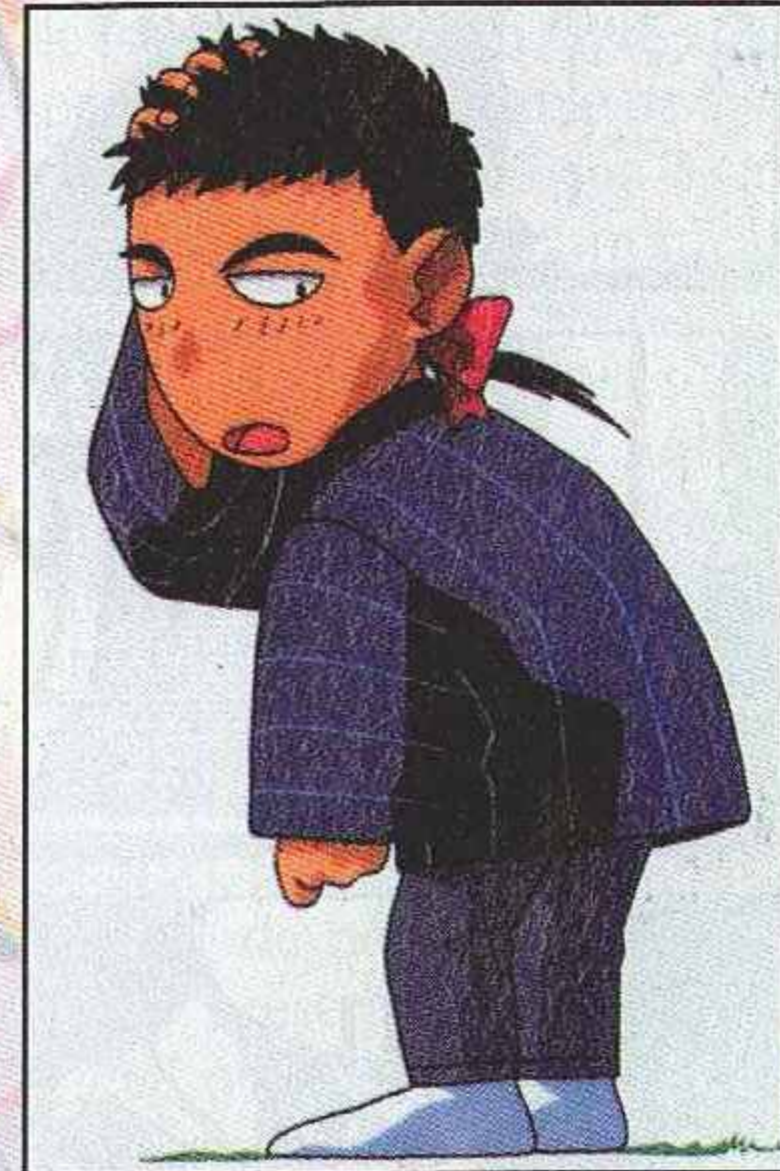
Les K7 présentées dans ces pages sont disponibles chez Album et doublées en anglais. Les K7 Pal passent en N&B sur un magnétoscope Secam.

lisés par Masami Yuuki pour le long-métrage animé. D'excellente facture, cet art-book présente force illustrations couleur,

frais et sublimement féminin. On vous le conseille !

TENCHI MUYOU

Toujours dans la série Newtype, ce volume présente des illustrations réalisées pour cette série d'OAV attendue d'un jour à l'autre en France, chez Kaze Animation. Bénéficiant de superbes



© D.R.

© Clamp.

© Clamp.

© Clamp.

© Clamp.

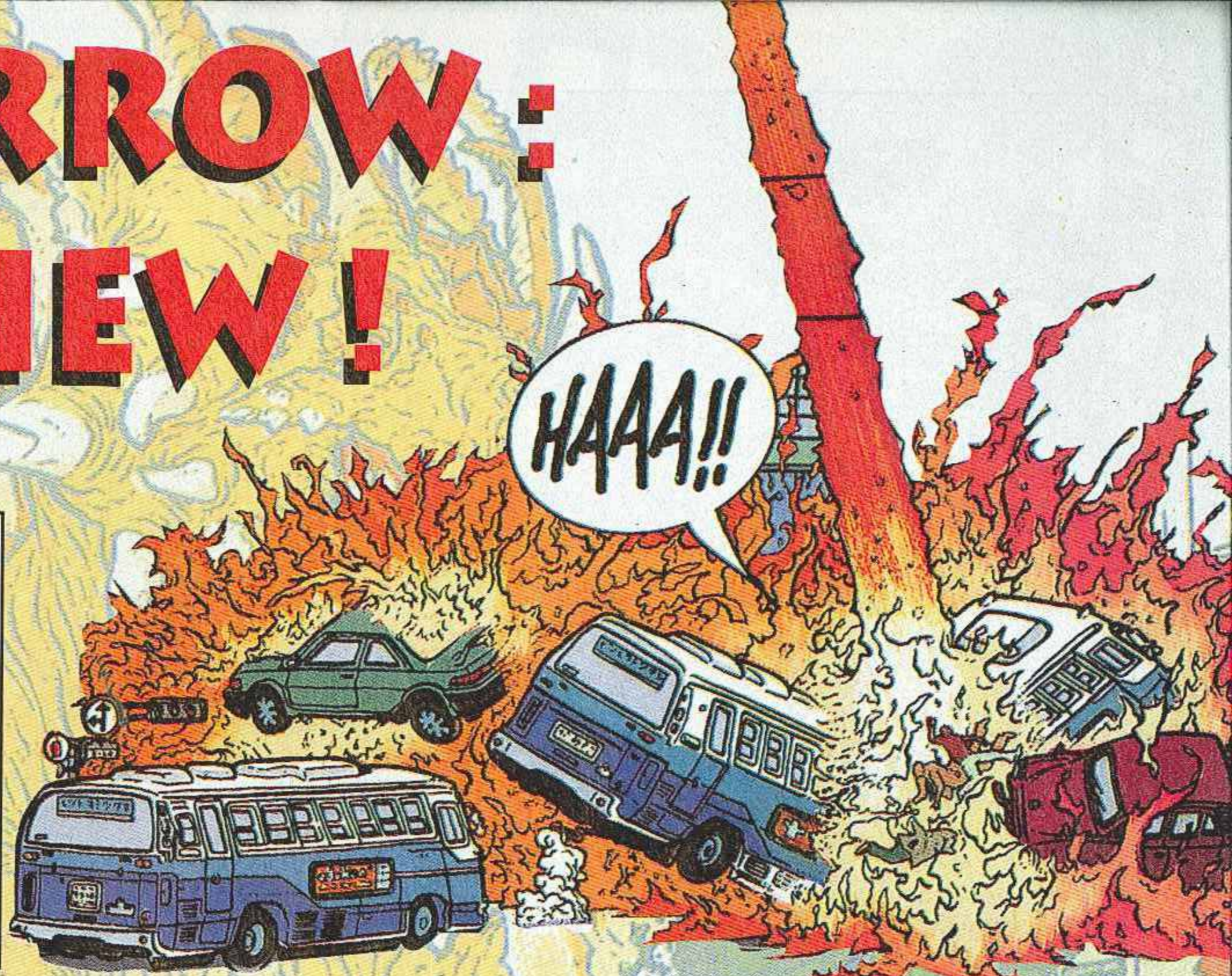
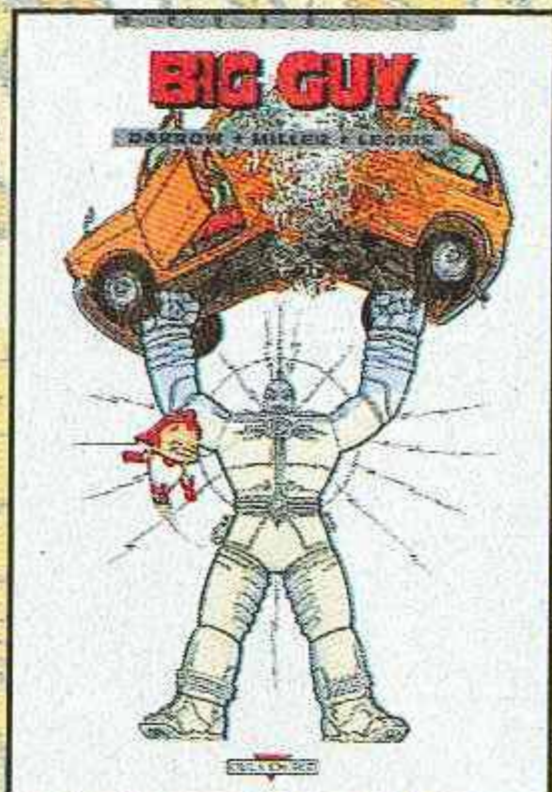
© D.R.

© D.R.

GEOF DARRROW : L'INTERVIEW !

On vous a déjà parlé de *Big Guy*, une formidable histoire de monstre lâché dans Tokyo...
Player a rencontré Geof Darrow, son auteur, le plus dément du moment !

Rappelons en préambule que Darrow est le dessinateur le plus chirurgical de sa génération. Son talent, il le met au service de récits fous, où pullulent robots monstrueux, créatures délirantes et hommages au Japon. Nous nous devons de le rencontrer...



PLAYER ONE : Quelle est l'origine de *Big Guy* ?

GEOF DARRROW : J'avais envie de faire un comics de super-héros. J'ai toujours aimé les robots, les mecs avec des armures et tout ça...

Comment est-ce de travailler avec Frank Miller, qui a écrit le scénario de *Big Guy* ?

Pour *Big Guy*, c'était un peu différent de d'habitude. Il m'a envoyé un synopsis du genre « un monstre attaque une ville », j'ai dessiné l'histoire et il a rajouté les textes et les dia-

logues une fois que toutes les planches étaient terminées.

Vous avez œuvré à la manière des *Marvel Comics* ?
Oui.

Tu t'intéresses au Japon ?

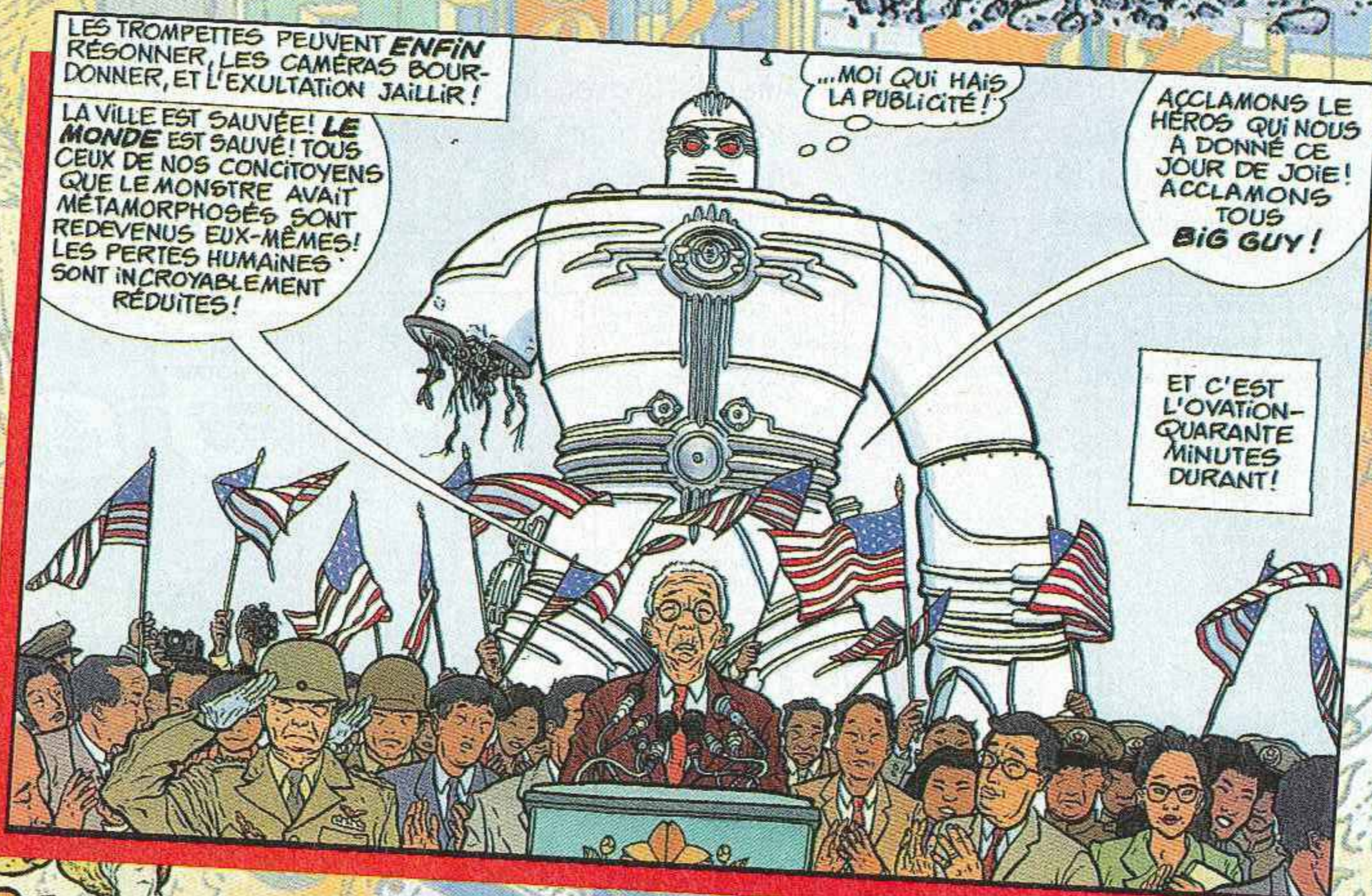
Oui. C'est le pays où l'on fabrique des gros monstres et des robots ! J'ai toujours adoré la culture commerciale japonaise.

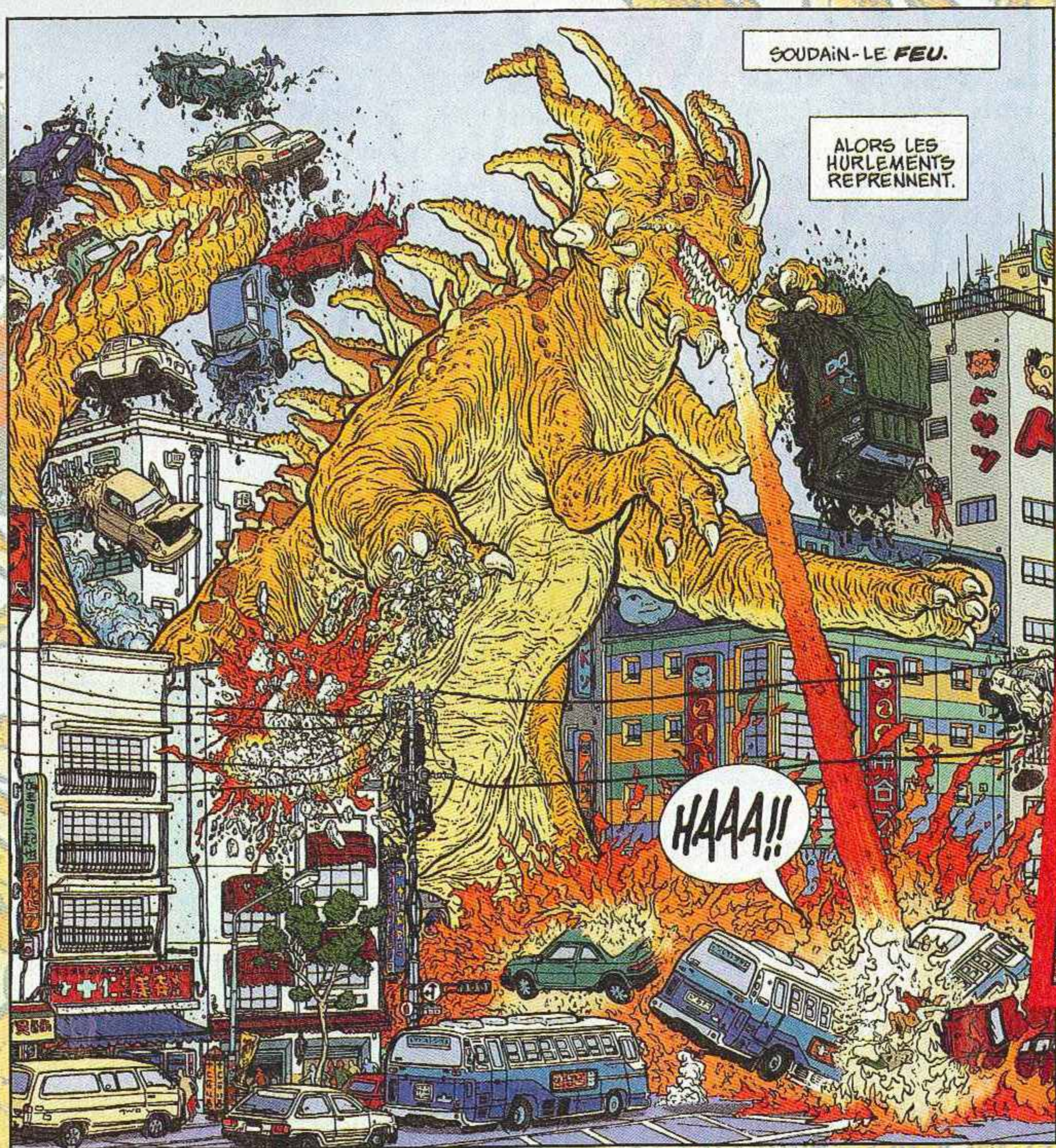
Aimes-tu les mangas ?

Oh oui ! Je m'y intéresse depuis à peu près vingt ans.

Tes auteurs préférés ?

Comme tout le monde, j'aime Tezuka, le créateur d'*Astro*, Akira Toriyama pour surtout Dr. Slump, Miyazaki et Otomo.





J'en aime bien sûr d'autres mais je ne me souviens plus de leurs noms car ils étaient écrits en japonais!

Big Guy est un hommage à Astro et aux gros robots des années 50...

C'est avant tout un hommage aux héros de Marvel, les bédés du début des années 60 comme Tales to Astonish.

Est-ce que l'album français comprend toute l'histoire, ou y

aura-t-il une suite? L'album français rassemble l'intégralité de l'histoire.

Quel est le genre de films que tu apprécies?

En ce moment, je suis intéressé par les films de Sam Raimi (Darkman, Mort ou vif) et John Woo (A toute épreuve).

Attends-tu avec impatience les prochains films de La Guerre des Étoiles?

J'irai bien sûr les voir quand ils

sortiront mais j'en ai un peu marre de ce qu'est devenu George Lucas. C'est un peu comme avec Walt Disney... Lucas et Star Wars, c'est un peu le Graal, un truc sacré auquel on n'a pas le droit de toucher. Tout ce qu'il fait devrait être considéré comme forcément génial! Ça me gonfle un peu...

Aimes-tu les jeux vidéo?

Oui, mais si je commence à jouer, je ne m'arrête plus!

Tu es américain mais tu vis en Normandie. Qu'est-ce que tu aimes là-bas?

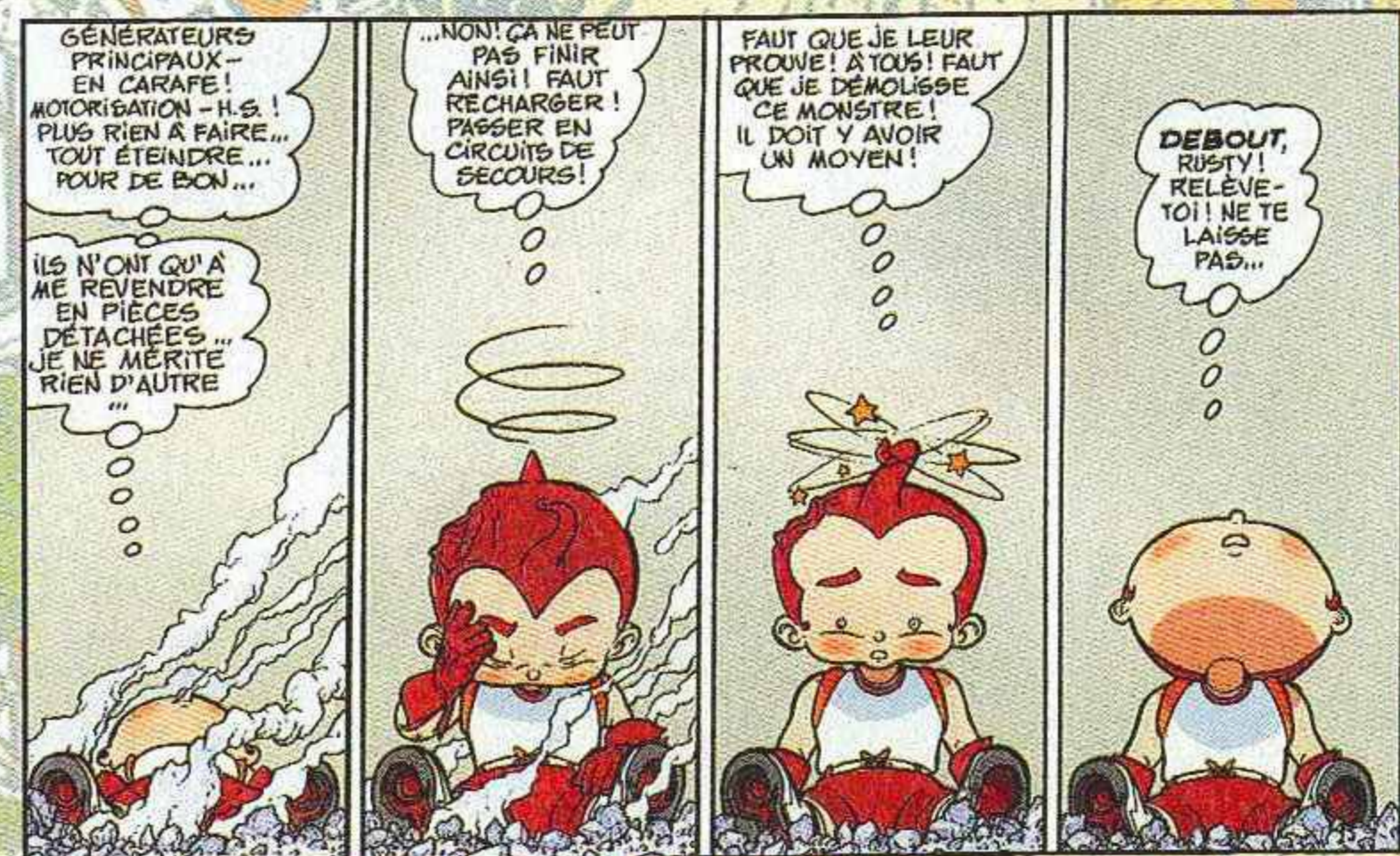
Les vaches! (Rires.) À Los Angeles, on n'en voit pas beaucoup! En revanche, il y a parfois des coyotes et des biches...

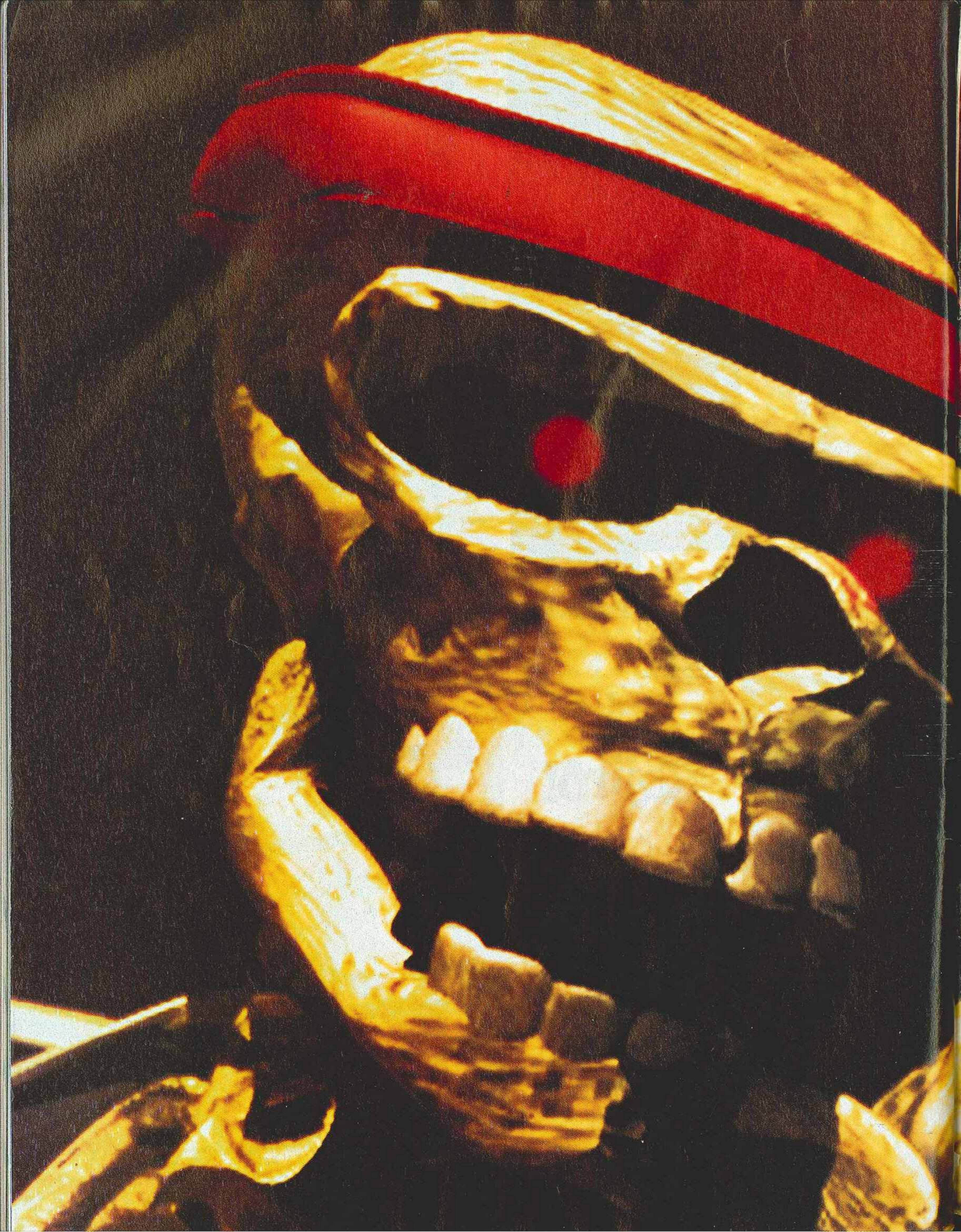
Quels sont tes projets?

Je vais dessiner un autre Big Guy et je travaille aussi sur un western...

Big Guy de Geof Darrow et Frank Miller. Éd. Delcourt.

Inoshiro





KILLER INSTINCT

**Au Multimedia World Show
du 22 au 26 Novembre 1995,**

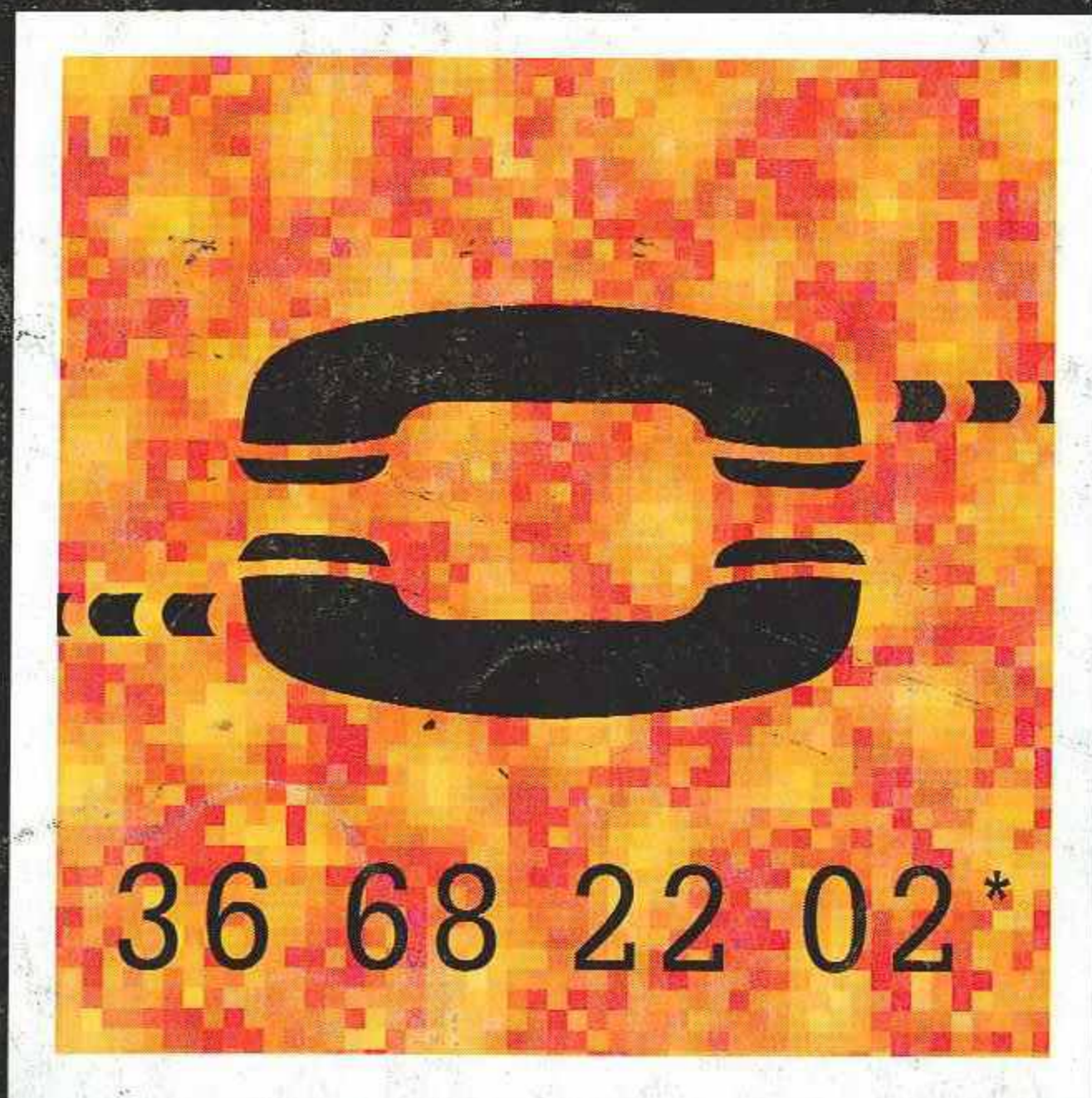
vous allez tomber sur un OS.

**Venez participer au grand concours
Killer Instinct pour gagner un jeu toutes
les heures sur le stand Nintendo.**

5^E SALON
INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS
SUPERGAMES

SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (2,23 F/mn) 96 68 77 55, 7/7 jours - 24/24h - 2,23 F/mn



EN CAS D'EXTREME
URGENCE
PRATIQUEZ LE
BOUCHE-A-BOUCHE



SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR
SUR LA PLAYSTATION
ET SUR TEKKEN



Si tu ne connais rien de tes 17 ennemis et si sur 646 parades tu n'en connais qu'une et encore par hasard, comment veux-tu avoir une chance de triompher. La Sony Game Line est là pour t'aider et t'indiquer les coups spéciaux. Mais ne rêve pas trop, tes ennemis resteront toujours tes ennemis.

*2,23 F/mn TTC.

“P” et “PlayStation”, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.