

# Play

# in

**Cadeaux**  
**6 cartes**  
**X-Files**  
**+**  
**Dunkers**  
**Batman™ & Robin™**

**TAMAGOTCHI**  
**EN CADEAU\***



**TOMB**  
**RAIDER 2**  
**LARA AU TOP**

**BANJO-KAZOOIE**  
**MIEUX QU'**  
**MARIO 64 ?**

**Gagnez**  
**des N64,**  
**PlayStation...**

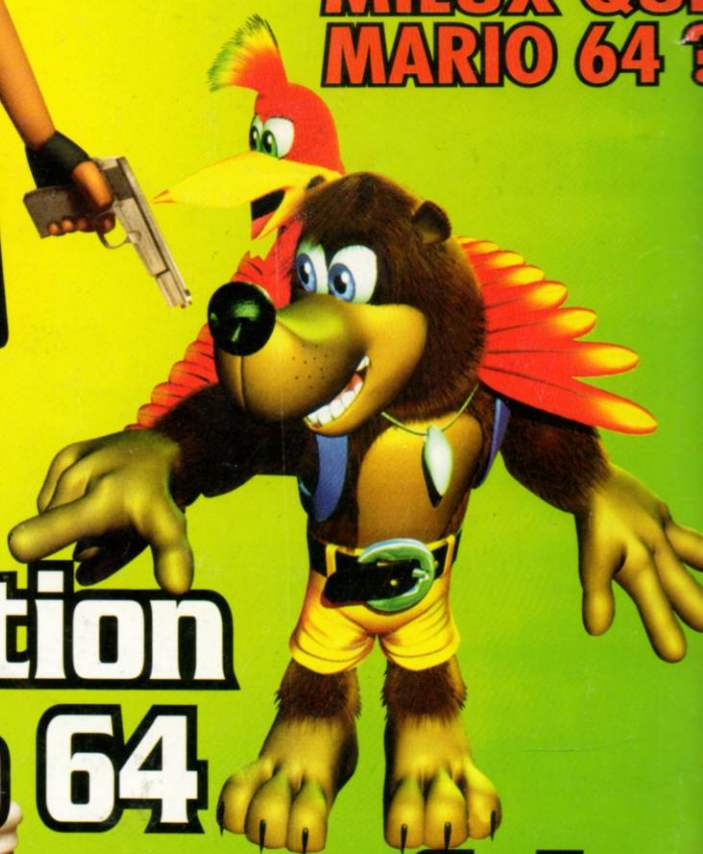
**Dossier E3**  
**Tous les**  
**Hits**  
**à venir**

**Supplément**  
**P.A.**

# PlayStation

# Nintendo 64

# Les jeux sont faits





# HARD Boiled

INSPIRÉ DE LA BANDE DESSINÉE DE FRANK MILLER ET GEOFF DARROW

cap sur NEURO TOWER



© 1997 CRYO Interactive Entertainment. All rights reserved.  
Published by CRYO Interactive Entertainment.  
Developed by CRYO Interactive Entertainment.

Dark Horse Comics® and the Dark Horse logo are registered trademarks of Dark Horse Comics, Inc. Hard Boiled™ & © 1995, 1992, 1993, Frank Miller and Geoff Darrow. All rights reserved.

Sony Game Line: 08 36 68 22 02\*

3615 PlayStation\*

L'actualité de la Playstation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



PLAYER ONE est une publication  
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION  
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex  
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57.  
08 36 68 77 33 (Jeu) / 3615 PLAYER ONE  
Pour nous écrire via Internet : elwood@player.tm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

#### RÉDACTION

Directeur de la rédaction :

Pierre VALLS (pvalls@player.tm.fr).

Rédacteur en chef :

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

Secrétaires de rédaction :

Christophe VERRON, Élisabeth LÉ.

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

François DANIEL (Wonder), Christophe DELPIERRE (Chris),

Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume

LASSALLE (El Didou - responsable Stop Info), Christophe

POTTIER (Wolfen), Emmanuelle ROTA (Manue), Olivier RICHARD

(Inoshiro), Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA (correspondant au

Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouise - responsable Internet).

Traducteur : Reyda SEDDIKI.

#### MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO.

Maquettiste : Jean-Marc GASNOT.

Infographistes : Gilles RENOULT, Lionel FAVERIE.

#### FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.

Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.

Photogravure : P-M.

Impression : SNIL.

#### PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40

Responsable publicité et marketing :

Ferrine MICHAELIS.

Chef de publicité : Delphine BRONN.

Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.

Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN, Laurence CORBIER-VIÉ.

#### Service abonnement

BILL - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.

Tél. : 03 44 69 26 26

Fax : 03 44 69 26 54

#### Service des ventes : PROMÉVENTE - Lauric MONFOR.

(réservé uniquement aux dépositaires de presse).

Contact : Pascal DION.

Tél. vers : 06 00 19 84 57 au terminal EB6.

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

RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.

Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.

Comptabilité : Christine BERNADET.

Secrétariat : Valérie COURTOIS.

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

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSGEN.

Illustration de couverture :

Tomb Raider 2 © Eidos / Core Design

Banjo-Kazooie © Nintendo

Ce numéro comporte en supplément des cartes X-Files, des  
Dunkers Batman & Robin, déposés sur la une de couverture,  
un supplément Tiroc en Stock, déposé sur la quatrième de  
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 les Trucs en Vrac, adressez  
votre courrier à Bubu.



# ÉDITORIAL



Après trois jours à parcourir les allées du salon E3, quarante-huit heures de taf non-stop et douze litres de café, nous pouvons enfin vous livrer, sur un plateau, toutes les nouveautés qui squatteront vos consoles dans les six mois à venir. Que ce soit sur PlayStation, Nintendo 64 ou encore — dans une moindre mesure — sur Saturn, les éditeurs ont répondu présents en sortant de leurs cartons des peintures telles que Tomb Raider 2 sur PlayStation ou encore Goldeneye 007 sur N64. Certes, il manquait un jeu, « LE jeu », celui qui nous aurait tous scotchés, comme l'a fait Mario l'année dernière ! Mais peu importe, les sorties de qualité sont suffisamment nombreuses pour nous user les pouces pendant de longs mois !

En marge de cette actualité brûlante, Player accueille comme il se doit son lot de rubriques. Les Stop Infos complètent à merveille le dossier E3, les tests vous présentent les jeux à ne pas rater cet été, comme le fabuleux V-Rally ou encore l'excellent ISS 64. Côté soluces, Wolfen vous livre le guide complet sur Overblood et continue vaillamment ses plans de Vandal Hearts. Enfin, pour ceux qui aiment les salles obscures, Ino fait le point sur les très nombreuses sorties cinoches de l'été. Cerise sur le gâteau, on vous offre même des cartes X-Files, des dunkers Batman & Robin et un supplément P.A... La totale, quoi ! Sur ce, la rédaction se joint à moi pour vous souhaiter d'excellentes vacances ! See you

Elwood

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



Anaconda : des coupe-vent .....11  
 Sony : 5 PlayStation .....71  
 Minitel : 1 Nintendo 64 .....99  
 Virgin : des pack Resident Evil ...107  
 Batman : des livres et des T-shirts ..129  
 E.A. : Wing Commander IV .....151

# SOMMAIRE

Duke Nukem sur Saturn : la bonne surprise ! Les previews de la rentrée et toute l'actualité japonaise...



6

## Courrier

10

## Stop info

32

## Arcade

35

## Tests

72

## Dossier E3

100

## Over the World

112

## C'est arrivé près de chez toi

115

## Ultra Player One

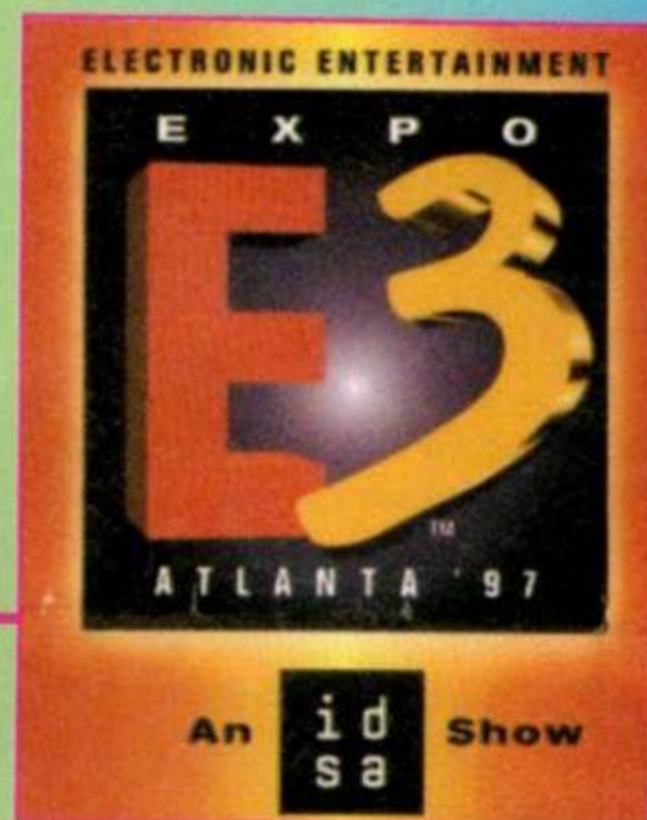
148

## Zoom



Ils sont fous ces Japonais ! La preuve avec deux bornes : Densha De Go et Tokimeki Memorial...

Le plus grand salon au monde dédié au jeux vidéo méritait bien un dossier à sa démesure !



ISS 64 : le foot puissance 64. V-Rally : Infogrames vise juste. Shining the Holyark : la Saturn et les RPG...



Runabout : une course de caisses déjantée. Ace Combat 2 : Namco vole à Mach 2. Riot Stars : un wargame RPG bien pensé...

Les Trucs en Vrac, Champions, le Top, les soluces... De quoi vous occuper pendant vos vacances !



Des fanzines de mieux en mieux réalisés ! Tout pour combler Mahalia la rousse.

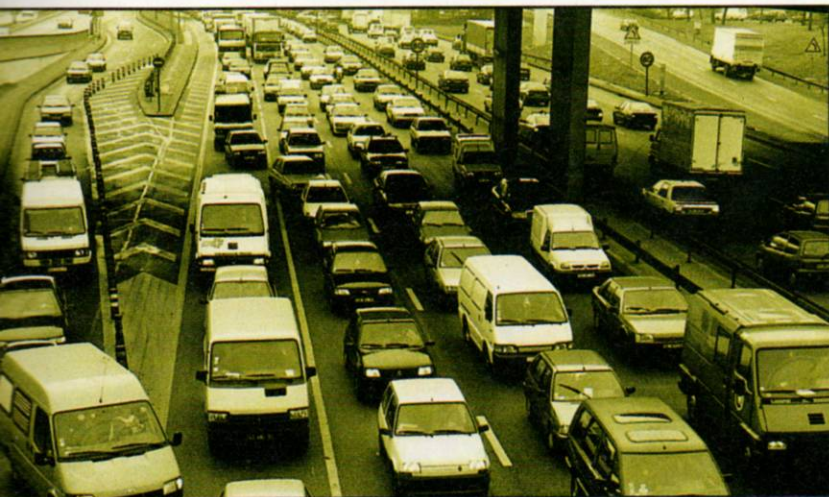


... et c'est  
 ... été !

**OFFRE SPÉCIALE**  
**Tamagotchi**  
 en cadeau  
 page 159



# L'EMBOUTEILLAGE



Un exemple d'embouteillage parmi les plus stressants.

## RESPIREZ PROFONDÉMENT



Oubliez que vous êtes dans un embouteillage. Dans votre voiture, faites comme chez vous. Respirez, écoutez de la musique douce, reculez le siège (pas trop loin afin que vos pieds puissent atteindre les pédales).

## NE RÉPONDEZ PAS AUX PROVOCATIONS

Pour ne pas céder aux provocations, apprenez à les reconnaître :



Ceci est une provocation.



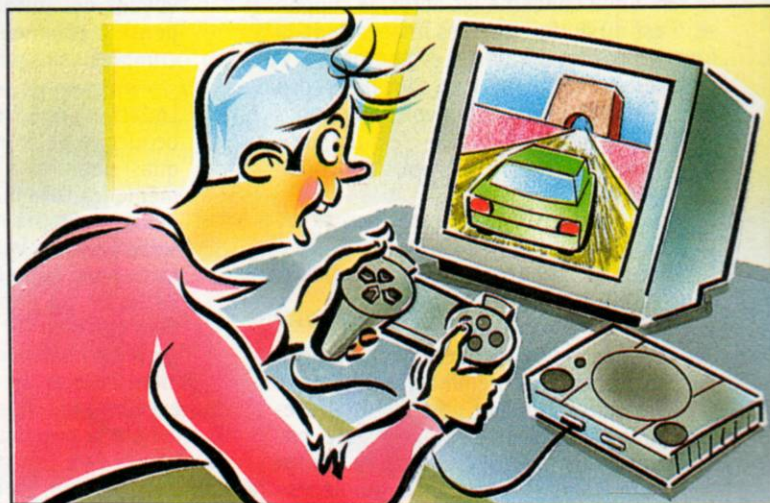
Ceci est une provocation.



Attention. Ceci n'est pas une provocation. Ne répondez surtout pas et garez-vous.

## ÉVACUEZ VOTRE RAGE PLUS TARD

Ne vous laissez pas envahir par le stress. Défoyez-vous plus tard. Par exemple ici, ce jeune chauffeur se détend avec le jeu Rage Racer sur PlayStation.



**NAMCO**™ & © 1995, 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. Compatible avec manette **neoGeo**  
et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.\*2.23F/mn TTC.

Sony Game Line: 08 36 68 22 02\*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

3615 PlayStation\*



NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES



Bonne nouvelle, j'ai été réélu au poste de Sam Player. Les mauvaises langues diront que j'étais le seul candidat. A ceux-là, je répondrais que de toute façon, j'étais le seul votant. Et je ne compte pas me décevoir, en tenant toutes les promesses que je me suis fait. A commencer par assurer le changement d'avenir dans la continuité du nouvel élan. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais ça peut nous mener très loin cette histoire, au moins jusqu'à... pffuuuu... loin. Au minimum.

Sam Player

**Pourquoi** est-ce que d'un mag' de jeux à l'autre, on trouve parfois les mêmes photos ?

Yoyo

Ta remarque concerne les actus, je suppose. C'est dû au fait que ces images sont fournies par les éditeurs. Les photos publiées dans les Stop Info sont prises par nos soins lorsque nous pouvons jouer au jeu traité à la rédaction, car c'est uniquement à cette occasion que nous pouvons en prendre.

**Faut-il** acheter une carte mémoire pour sa N64 ?

Prawn

Pas nécessairement, ce n'est pas comme sur PlayStation. Les premiers jeux édités par Nintendo incluait une pile de sauvegarde dans la cartouche. Mais ensuite, on a vu arriver des titres, tels Turok en Europe et Human Grand Prix au Japon, qui nécessitent un Memory Pack. Nous indiquerons lors des test N64 si une telle cartouche est nécessaire.

**C'est une honte !**

Pourquoi ? Pourquoi Konami a-t-il sorti ISS Deluxe en 2D avant la mouture 3D ? Je me suis jeté sur le premier, et je me rends compte que je me suis bien fait avoir ! J'appelle ça du vol ! Ce coup de gueule était destiné à Konami...

Rémi

... qui le mérite.

**Fous !** Vous êtes fous ! Milouse en particulier. Je vous explique : début février, j'attends avec impatience la sortie de Need for Speed 2, j'en rêve, j'en bave... Téléphonant pour la dixième fois à un magasin, j'apprends que sa sortie est pour le 9 mai. Je prépare mon argent puis, après avoir acheté mon PO 75, je lis des tas de critiques sur NFS 2. Je me dis que ce n'est pas possible, et je vais donc acheter mon jeu. Et là, horreur, je découvre un excellent, splendide, extra, super, mega, giga jeu de voiture. Possédant NFS 1, je me demande si vous êtes malades. Donc, moi, fidèle lecteur, voyant des idioties telles que celles-ci, pense à renoncer à ce mensuel, pourtant complet...

Pit Nidfaresse

Le fait est que Need for Speed 2 a déçu beaucoup de monde, et la critique a été quasi unanime à son sujet. À la rédaction, même les fans du premier, qui n'étaient pas majoritaires, n'ont pas tripé sur cette suite. Doit-on leur passer la camisole de force pour autant ? NFS 2 a hérité d'un 84 %, ce qui n'est pas si mal. Les notes tiennent bien sûr compte de la concurrence. Il est clair que si l'on oublie complètement celle-ci, Need for Speed 2 devient un excellent jeu. Autrement dit, quelqu'un qui achète la pire daube et seulement ça, pourra être très content. Je caricature un peu, bien sûr, mais je n'oublie pas que des joueurs peuvent avoir des avis très différents sur un jeu. C'est pour ça que lorsque l'on est très critique vis à vis d'un titre, nous nous efforçons d'expliquer pourquoi, afin que chaque lecteur puisse tenir compte (ou non) de nos arguments.

**Est-ce que la souris** de la PlayStation peut-être remplacée par une souris d'ordinateur ?

Remi

Non, ne serait-ce que parce que les prises sont différentes dans les deux cas.

**Je trouve** votre rubrique Stop Info complète, bien que presque toutes les pubs y soient réunies (page de gauche Stop Info, page de droite Pub, page de gauche Stop Info, page de droite Pub, ect.)

Falcon Man

Mais quel est donc le mystère qui se cache derrière les Stop Info et de ses pages de pub ? Pourquoi dans tous les magazines les pubs se trouvent toujours en page de droite et pas l'inverse ? À cette question métaphysique, tu pourras répondre en tournant les pages d'un mag'. En faisant converger toutes tes forces positives de concentration sur cette expérience, tu constateras sans doute que la première des deux pages que toi, lecteur cobaye, aperçois est celle de droite. Elle vaut donc plus cher pour un annonceur publicitaire.

**J'adore** Formula One et j'aime aussi beaucoup jouer avec un pote, mais je ne peux pas relier deux consoles, deux télés... Alors, je vends Formula One et j'achète Formula One 97 ?

The Big Boss

Ça me semble être une bonne idée en effet. Sauf que tu risques de ne pas être le seul joueur à avoir pensé à ce stratagème diabolique. Ainsi, tout le monde voudra se débarrasser de Formula One en même temps. Beaucoup de candidats à la vente, mais peu d'élus ! Cela pose à nouveau le problème des suites rendant obsolètes leur prédécesseur. Il y a parfois des abus en la matière de la part des éditeurs, mais dans ce cas je pense que chez Bizarre Creations, ils ont fait leur maximum lors de la première mouture, et ont voulu en toute bonne foi continuer leur travail pour faire encore mieux.

Par ailleurs, Milouse est passé voir les programmeurs il y a peu, et ils étaient encore en train de bosser sur la version deux joueurs qui semble prendre beaucoup de temps.





**C**ertains disent (exemple, Wolfen dans le test de Human G.P.) que la Nintendo 64 n'est pas aussi puissante qu'on veut nous le faire croire. C'est pénible à force. Chaque fois qu'un jeu sort sur cette console, vous, les journalistes des magazines de jeux, écrivez que les graphismes sont simplistes, que les musiques ne sont pas géniales à cause de la cartouche (ce qui est faux car les musiques de DKC 1, 2, et 3 sont géniales), ect. Vous l'avez dit pour Pilotwings (animation), pour Killer Instinct Gold et pour Human G.P.

Désolé, mais ça n'est que le début ; après tout, Nintendo a bien mis quatre ou cinq ans pour passer du stade des graphismes à la Mario World à ceux de DKC et Yoshi. J'attends de voir les prochains qui sortiront (les images de Mission Impossible ont l'air pas mal).

De plus, j'ai entendu dire par-ci par-là, que Mario Kart 64 aura une durée de vie limitée à cause du peu de mémoire d'une cartouche. Mais ce que je vois c'est qu'il n'y a pas beaucoup de jeux sur CD proposant une vingtaine de circuits. Sega Rally a beau être super beau et jouable, il ne propose que quatre circuits. Dans le PO du mois de mai, tu dis qu'il faut beaucoup de travail pour faire un circuit en 3D. Les circuits de Mario Kart 64 ne sont-ils pas en 3D et, si oui, il a du falloir beaucoup de travail pour les faire.

Fabien

**Je voudrais savoir,** vu que je vais souvent en Allemagne, si les jeux PlayStation allemands sont compatibles sur une PlayStation française, étant donné que certains jeux sont en plusieurs langues.

Youki

Tu peux lancer n'importe quel jeu européen sur ta PlayStation, pourvu qu'il soit inscrit « PAL » sur la boîte. Les manuels sont en général multilingues, et le texte à l'écran, quand il n'est pas qu'en anglais, laisse le choix au joueur. Il y a quelques exceptions toutefois, alors renseigne-toi sur ce point avant d'acheter un jeu.

**Combien** de polygones animés et texturés, la PlayStation et la Nintendo 64 peuvent-elles afficher par seconde ?

Fred

Etant donné que :

- a) ce genre de données est fournie par le constructeur lui-même ;
- b) la taille et le type de polygone pris en compte peuvent grandement varier, ce nombre n'a pas grand intérêt. On constate, en comparant les jeux sortis sur les deux machines, que la N64 ne semble pas afficher plus de polygones. Personnellement, à vu d'œil et jusqu'à preuve du contraire, j'accorderais même un avantage à la Sony sur ce point ! En revanche, en terme d'effets graphiques et de qualité des textures, bref de qualité d'image, la N64 surpasse bien la PlayStation.

*Arghhhhh ! J'ai du couper les autres questions de ta lettre, faute de place, tu m'en excuseras je l'espère. Lorsque nous testons un jeu, nous critiquons le jeu, pas la machine. Nous avons dit le plus grand bien de nombreux titres Nintendo 64. Mais il est vrai qu'en regardant de nombreux jeux mal réalisés, et en analysant même les bons jeux, on s'aperçoit que la Nintendo 64 a encore beaucoup à prouver. Une fois passée la qualité des textures à laquelle on s'habitue, on est de moins en moins étonné techniquement. Simple passage à vide, ou limites de la console déjà atteintes ? Je crois pour ma part que l'on sera à l'avenir surtout étonné par le soin apporté aux jeux plus que par le côté technique développé par la console. Le magnifique Turok augure à mon avis très bien du futur de la N64. Faire la comparaison avec l'évolution des jeux sur Super Nintendo avec Mario et DKC n'est pas tout à fait une bonne idée, car ce qui sépare ces deux titres, c'est une méthode de travail sur les graphismes plus qu'un progrès dans la programmation. Ce que tu as lu à propos de la durée de vie de Mario Kart, qui serait lié au fait que le jeu est sur cartouche, est fondé sur la simple ignorance de celui qui l'a écrit. Enfin, tu as raison de souligner le cas des vingt circuits de Mario Kart, mais il n'y a pas, encore une fois, de comparaison possible avec ceux de Sega Rally, plus longs et plus riches graphiquement. V-Rally en propose beaucoup plus, mais ici encore, ils ne sont pas aussi soignés que ceux de Sega Rally. Espérons qu'un éditeur finira par allier la qualité de Sega Rally à la quantité de V-Rally.*



Dessin de Franck Vitry



**Un Doom-like** de la PlayStation pourrait-il rivaliser avec le Turok de la Nintendo 64 ?  
*Jean Baptiste*

Turok tire parti des capacités de la N64. C'est un jeu autant d'ambiance que d'action, finalement assez loin de Doom, et qui par conséquent repose beaucoup sur les graphismes. Je ne pense donc pas que la magie Turok puisse être importée intacte sur PlayStation.

**Pourquoi** Nintendo sortira-t-il une console française, alors que la Nintendo 64 européenne peut être utilisée en France ?  
*Cyril*

Ahhh.. Nintendo et ses 400 coups qui embrouillent tout le monde depuis des mois. Quel riche sujet de conversation... Bon, pour répondre à ta question, sortir une console française signifie créer une machine aux normes françaises (essaie de brancher une console anglaise dans une prise française pour rire), mais surtout attribuer des stocks à ce territoire, fixer les prix minimums, faire de la pub... Du point de vue de l'acheteur averti, ces problèmes n'ont effectivement guère d'importance, si ce n'est au niveau du prix.

**Maître Sam,** je cherche depuis un an à savoir quand sortira LE jeu Dungeon Keeper sur PlayStation ?  
*The Impatient*

Toi, tu as louché du côté de la presse PC, non ? Désolé, mais ce nouveau hit du PC signé des créateurs de Populous et Magic Carpet n'a pas été annoncé sur la console Sony. Au fait, il n'est pas nécessaire d'écrire trois lettres différentes en changeant de signature et d'écriture si tu utilises le même papier et refais les mêmes fautes à chaque fois. Oublie ta carrière d'escroc, vieux !

**L'info** concernant le jeu avec Ophélie Winter, parue dans le PO 76, est-elle fausse ou réelle ?  
*Emilien*

Bidon bien sûr, puisque estampillée Slayer One !

Ecrivez à la redac'

**LE NOUVEAU  
3615 PLAYER ONE**

Tapez \*Q

2,23F/mn



**À moins que** mon anglais soit encore plus mauvais que je ne le pensais, il est bien écrit derrière la boîte des jeux PlayStation : «... rental, lending, resale, (...), are prohibited ». Autrement dit, cela signifierait-il que d'une part je ne peux pas prêter de jeux à un pote, et que d'autre part, le marché des jeux d'occasion est illégal ?  
*Djé*

Je signale au passage que ce texte est traduit en français dans la doc' des jeux ; il y a même une erreur puisque « charging for use » a été traduit « charger » au lieu de « faire payer pour jouer ». Comme toutes les grosses sociétés, Sony possède une armée de juristes qui a pour mission de calmer la paranoïa de la direction. Dans cette optique, ils impriment toutes les mises en garde possibles et imaginables sur leurs produits par simple dissuasion. En France, les textes de loi paraissent au Journal officiel, qui ainsi les valide. Laissons Sony (et les autres) s'amuser tout seul avec ces interdictions à la mort moi le nœud, qui plus est traduites de l'anglais. Pour la petite histoire, aux États-Unis, Nintendo s'est battu des mois en justice avec une chaîne de magasins qui proposait ses jeux à la location. C'est cette dernière qui a gagné le procès. Depuis, la location de jeux n'a jamais aussi bien fonctionné. Pourtant, elle n'avait jamais été illégale ailleurs que dans les fantasmes du constructeur nippon, mais personne n'osait la pratiquer...

**Pourquoi** ne pas faire des Credits Players prédécoupés, ainsi que la page les contenant. Car ça m'ennuie fortement de prendre mes ciseaux, et encore plus de déchirer mon Player One.  
*Kung Lao*

Alors comme ça on est intimidé par une paire de ciseaux ? Envoie-nous un très gros chèque, et si c'est suffisant pour couvrir les frais je te promets que nous prédécouperons les pages. Eh oui, encore une histoire de thunes...

**Sera-t-il** un jour possible de jouer à plusieurs sur un même jeu en reliant un PC et une console par Internet ?  
*Warblade*

Pour cela, il faudrait un rapprochement matériel entre le PC et les consoles, afin que les différentes versions des jeux puissent communiquer entre elles sans souci. Il est quasiment certain que cela finira par arriver, surtout si la tendance vers la concentration des grosses sociétés qui font le multimédia se confirme. Le récent rapprochement de Sega et Microsoft pourrait bien par exemple aboutir à ce genre de projet. Remarque que c'est pure spéculation. Cela dit, si j'étais eux... je n'y réfléchirais pas à deux fois sachant que le marché du jeu sur Internet est en pleine explosion sur PC. Avoue que pouvoir lire sur la boîte d'un RPG console « Rejoignez immédiatement 100 000 autres joueurs dans un monde virtuel », ce serait bien classe.

**Pourrais-tu** me donner la solution pour décoller un Stick n'Play car j'ai essayé avec un fer à repasser pour faire fondre la colle, mais c'est ma console qui a fondu.  
*Florian*

Le Stick n'Play est un autocollant, pas un « autodécollant ». Le fer à repasser n'est pas une solution adaptée pour un décollage réussi, comme tu l'as constaté à tes dépens. Afin d'arrêter là les outrages faits à ta PlayStation, je te préviens que la machine à laver et la marmite d'eau bouillante ne sont pas de meilleures solutions. Tu peux raisonnablement coller un certain nombre de Stick n'Play les uns par-dessus les autres. Si à l'avenir tu crains pour ta console, tu peux découper le support de l'autocollant suivant la forme circulaire de ce dernier (c'est généralement déjà fait). Ensuite, retire de petits bouts de ce support sur les côtés (juste de quoi découvrir quelques zones collantes) au lieu de le retirer complètement. Tu le décolleras alors sans problème.



**J'ai lu que** Starfox 64 ne fonctionnait pas avec l'adaptateur sur la console européenne. Alors, quels jeux fonctionnent avec cet adaptateur, et pourquoi pas Starfox et sans doute bien d'autres ?

Olivier

Les premiers adaptateurs produits ne sont en effet pas tout à fait au point, et Nintendo en profite pour déjouer cette parade. Il vaut mieux s'abstenir d'en acheter un pour le moment, car le producteur de ces petites bêtes semble bien décidé à écouler ses stocks avant de commercialiser son nouvel adaptateur, plus fiable.

**Lorsque** quelqu'un vole un *Player One* dans un kiosque qui perd de l'argent, le buraliste ou vous, ?

Firebrand

Haut les mains ! Ca y est, tu as des remords après avoir subtilisé soixante-seize numéros de *Player One* ? Eh ! te sauve pas, je rigole ! C'est le revendeur qui en est pour ses frais bien entendu. Enfin entre nous, plutôt que le libraire, je plains plus le pauvre gars trop con pour ne pas savoir faire autre chose que voler...

**Après** les simulateurs de motos, de jet-ski, de bagnoles... serait-il possible d'en produire un de cerfs-volants ?

El conde Olinos

Je vais te révéler un truc qui devrait te rendre fou de joie : on trouve de très bons cerfs-volants pour un prix bien inférieur à celui d'un jeu. En plus, au niveau réalisme et sensations, on ne fait pas mieux.

**Je trouve** un peu idiot que lorsque vous testez les jeux en OTW, vous mettez dans les moins : « Les textes sont en japonais. » Je tiens à vous signaler que vous testez une version japonaise du jeu.

Alain Dufrêne

Dans certains jeux, les textes sont importants, dans d'autres pas. « Les textes sont en japonais » préviens donc que c'est un handicap par le fait que c'est classé dans les moins.

**Quelle est** l'utilité de la rubrique Champions à part flatter l'égo ? Parce que les points dans un jeu, je m'en fous, et a fortiori ceux des autres joueurs...

Nicolas

Lorsque tu joues à un jeu, essaies-tu systématiquement de perdre ? Si ta réponse est non, ce que je suppose fortement, je te pose la question suivante : que recherches-tu dans la victoire à part flatter ton ego ? Si tu ne vois pas l'intérêt de la rubrique Champions, c'est sûrement que tu n'apprécies pas particulièrement les « jeux à performance », comme les jeux de course. Car pour les amateurs du genre, ces précieuses pages permettent de booster sérieusement la durée de vie des jeux en les rendant en quelque sorte « multijoueurs ».

**Est-ce normal** que certains bureaux de tabac ne prennent pas les Crédits Player en échange d'un magazine PO gratuit ?

El conde Olinos

Parce que tu en as trouvé qui acceptait !? Les buralistes n'ont rien à voir dans l'histoire — les Crédits Player doivent nous être envoyés à nous, comme expliqué sur la page Crédits Player.

Dessin de Kévin Struillou

## Les PS

Falcon Man, j'ai décodé ton message secret : « Vive *Player One* ». Big Boss, le Didou-but s'appelle ainsi parce que c'est la façon avec laquelle El Didou marque des buts à ISS. Nicolas, pour la Saturn Basic, nous n'en savons rien pour le moment, mais dans tous les cas, programmer n'est pas une tâche facile. Guégué, nous sommes sincèrement désolés de cette faute de frappe. Regarde de plus près pour la police Bounane, et tu verras bien que nous n'écrivons pas en Comic Sans MS ; mais je prends note de tes autres remarques. Romain, pourfendeur de Stick n'Play, tu pourrais essayer la technique du multicouche peut-être ! Goliath, si cela peut te rassurer, les américains sont champions toutes catégories en ce qui concerne le primaire et le tape-à-l'œil, bien devant tes compatriotes. Jimmy, il s'agit d'un défaut de fabrication pour la double couv', ce qui te fait un collector en quelque sorte ! Saygnara, je lis attentivement toutes les (nombreuses) lettres reçues, rassure-toi. Loïc et Alban, ce que vous proposez pour le SN' P n'est pas prévu. Thomas, au mieux, l'espace sur une cartouche N64 atteint moins d'un sixième de celle d'un CD, tu as donc raison. Arnaud, l'idéal serait de vérifier le problème de ton CD chez un ami, puis exiger son changement ou remboursement par le magasin, car le problème de lecture de la PlayStation peut effectivement se manifester sur un jeu en particulier.



Dessin de Nicole V.



# Stop info

## WipEout 2097 pour 49 francs !

Psygnosis propose la « Game-mania », une promo qui va sûrement en faire craquer plus d'un ! Depuis le 1<sup>er</sup> juin et jusqu'au 31 août, pour l'achat de deux softs PlayStation signés Psygnosis (Adidas Power Soccer International, Riot, Speedster, Formula 1, Destruction Derby 2, La Cité des enfants perdus et Life-Force Tenka), vous recevrez (après avoir rempli un bon qui se trouve dans les boîtes des jeux, et envoyé un chèque de 49 francs — pour les frais), le prodigieux WipEout 2097. Bon esprit !

## Courier Crisis

BMG annonce la sortie prochaine de Courier Crisis sur PlayStation. Le soft reprend le principe de Paper Boy, puisque vous incarnez un livreur chevauchant une bicyclette. Seule différence avec Paper Boy : l'univers dans lequel vous évoluez est en 3D. Par ailleurs, vous pouvez latter comme dans Road Rash ; et, autre point commun avec ce dernier, la bande-son devrait être béton puisque des groupes comme les Red Hot Chili Peppers sont annoncés !

Éditeur : BMG Interactive  
Sortie France : décembre



**Attention, attention ! Duke Nukem 3D débarque prochainement sur la planète Saturn. Et ce n'est pas n'importe quel doom-like, mais plutôt la bombe du genre. Une vraie bombe nucléaire même !**

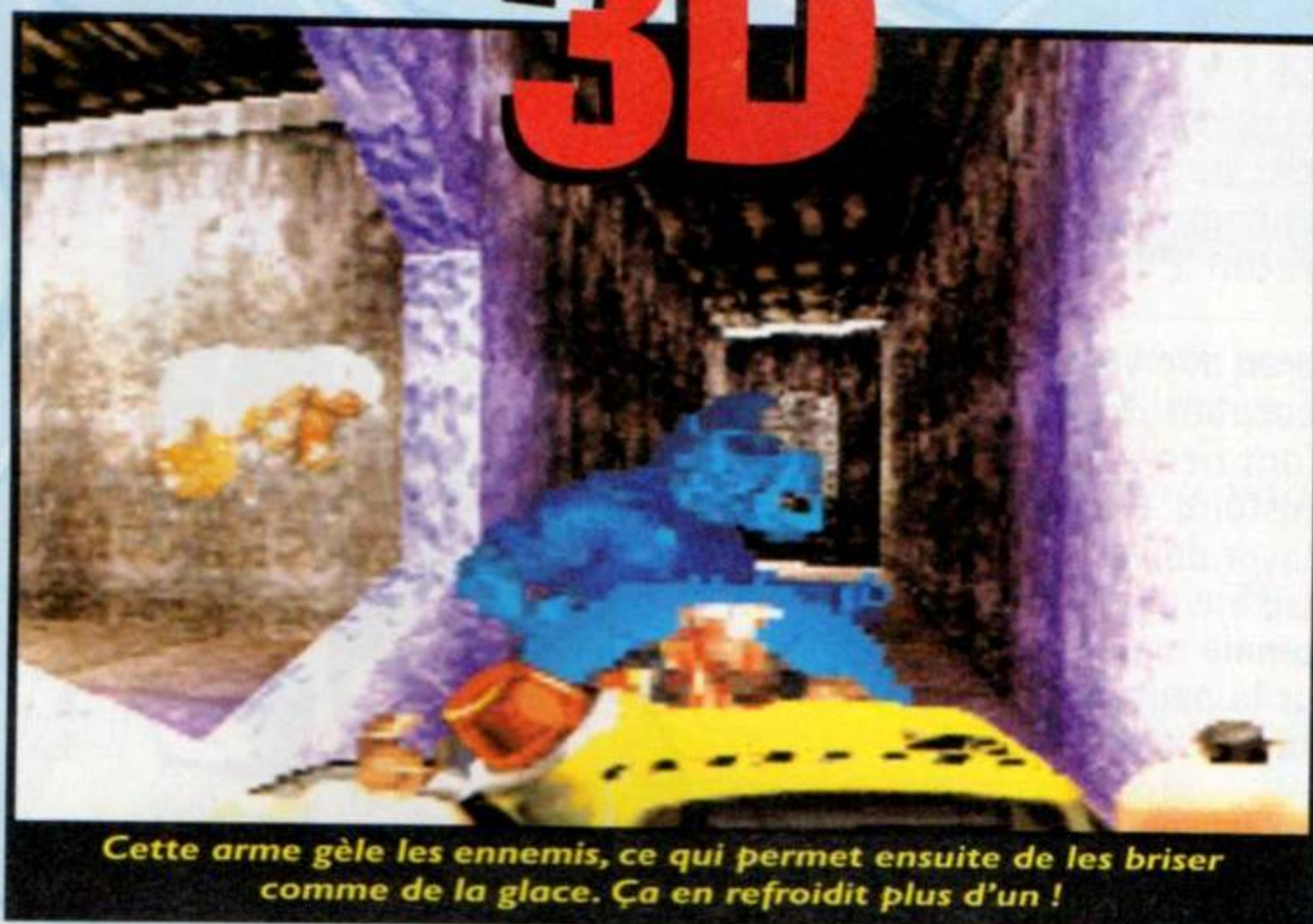
**V**ous avez certainement déjà entendu parler de Duke Nukem, tant il a cartonné dans l'univers PC. Au point qu'on emploie désormais le terme de Duke-like, à la place de Doom-like ! Car Duke a littéralement renouvelé le genre. Ce n'est certes pas grâce à son scénario : Duke Nukem, un super soldat, doit bouter les extraterrestres belliqueux qui ont envahi Los Angeles. Heureusement, tout le reste cartonne vraiment. Contrairement aux autres pro-



ductions, les niveaux ne ressemblent plus du tout à des labyrinthes. Ce sont, par exemple, des quartiers chauds (sur le plan des mœurs !) de Los Angeles. Et l'on on s'y croirait, tant les graphismes sont réalistes et détaillés. Cet univers permet une grande liberté d'action : en plus de baisser ou de lever la tête, Duke peut aussi nager ou bien encore voler (en jet-pack) ! Quant à ses armes, en plus des classiques



# Doom-like atomique DUKE NUKEM 3D



Cette arme gèle les ennemis, ce qui permet ensuite de les briser comme de la glace. Ça en refroidit plus d'un !

fusils à pompe et autres mitrailleuses, Duke en possède de bien délirantes. Comme les grenades télécommandées ou le fusil qui rétrécit les ennemis ! Ces derniers sont très différents les uns des autres : on y trouve des larves aliens, des porcs policiers, des patrouilles volantes ou bien encore des pieuvres étranges... Et Duke Nukem est l'un des rares jeux à proposer des combats dignes de ceux de Doom : destroy et hyper jouables. Quant à la réalisation, elle est très bonne ; le « moteur » du jeu est en 3D polygonale. L'animation est donc fluide et rapide, les graphismes fidèles aux originaux. Bref, voici LE doom-like de la Saturn, qui pourrait bien



Duke fait irruption dans la salle de projection d'un cinéma érotique !

relancer les ventes de cette machine. D'autant plus que les autres versions (PlayStation et N64) ne devraient sortir que plusieurs mois après.

Éditeur : Sega  
Sortie France : septembre

# 80 000

**C'EST LE NOMBRE DE TAMAGOTCHI VENDUS EN FRANCE EN TROIS SEMAINES !**

Toy's R Us (supermarché du jouet) en a même vendu 4 000 en une journée. Bref Bandai, après avoir cartonné au Japon (5 millions de Tamagotchi vendus), s'apprête à vivre le même succès en France, et espère arriver au million dans l'année !





Y a un os ?

# MEDIEVIL

Medieval sort tout droit de la société Millenium, connue, entre autres, pour sa fameuse série des James Pond. Dans un genre toujours loufoque, faites place à Sir Dan, leur nouvel héros sauce PlayStation !

**M**edieval, c'est un jeu d'action qui, contrairement à ce que nous annonçons le mois dernier, n'a pas grand-chose à voir avec un jeu d'aventure. Il y a certes un peu de recherche, mais bon, cela ne rentre pas dans le genre aventure pour autant ! Comme tout ce qui sort en ce moment, Medieval joue la carte de la 3D. Pas de chemin prédéfini comme dans Pandemonium ! ; ici, on se déplace librement dans des niveaux tous uniques et d'une rare beauté. Nous sommes encore sous le charme des nombreux mouvements de caméra qui donnent énormément de « peps » à l'action. Ils sont dignes d'un long métrage de Tim Burton. D'ailleurs, le jeu s'inspire des univers et de l'ambiance de ce dernier. L'action se passe dans un Moyen Age fantastique où, évidemment, un sorcier fou fait la pluie et le beau temps ! Sir Dan va sortir de sa tombe pour le bouter hors du pays ; ce sera à vous de l'aider. Le perso, malgré son pitieux état, est irrésistiblement



Les décors de Medieval sont de toute beauté. Ambiance...



Une créature fort peu engageante... n'est-ce pas ?

drôle, et il y a fort à parier qu'il devienne (si le jeu tient la route, et il en à l'air) la nouvelle coqueluche de la PlayStation à la rentrée.

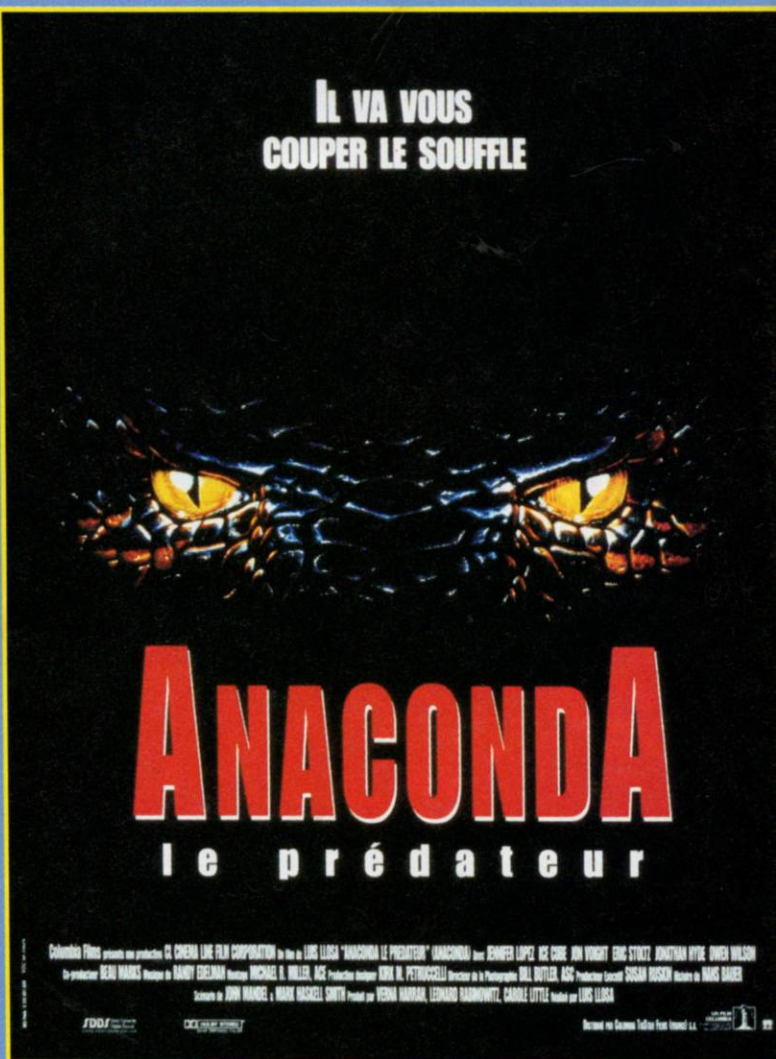
Éditeur : Sony  
Sortie France : rentrée



# Avec ANACONDA

gagnez des coupe-vents, des tee-shirts et plein d'autres cadeaux à vous couper le souffle !

IL VA VOUS  
COUPER LE SOUFFLE



# ANACONDA

le prédateur

Sortie nationale  
le 25 juin

Pour participer  
au concours,  
composez le **08 36 68 77 33**  
sur votre téléphone et  
choisissez  
quiz **Ultra Player.**

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 10 coupe-vents Anaconda, de 30 tee-shirt Anaconda et de 50 bracelets brésiliens. Ce concours sera organisé sur le 08 36 68 77 33 du 01/07/97 au 31/08/97.



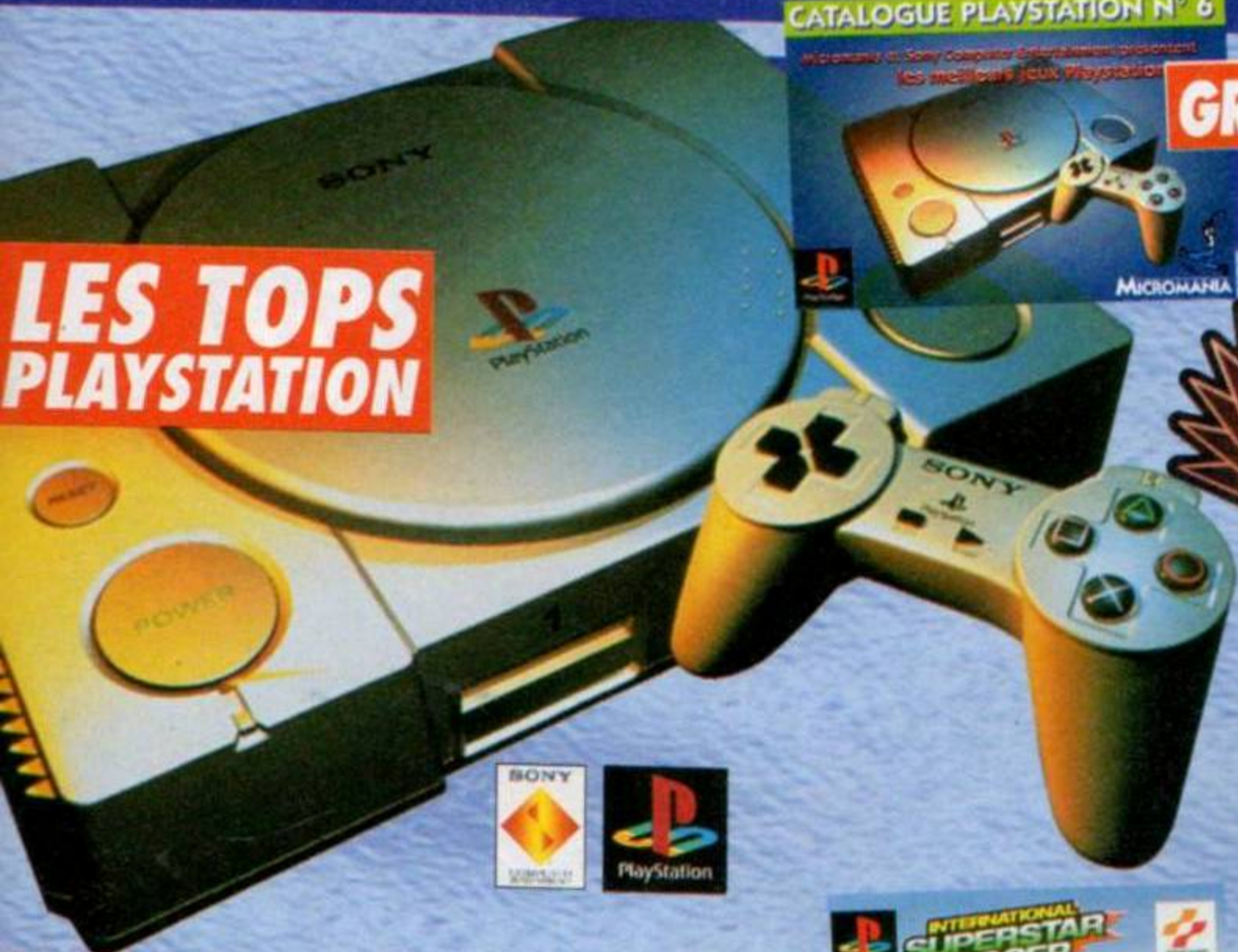
# 5 nouveaux Micromania!

LYON ST-PRIEST  
TOULOUSE  
AVIGNON  
LES ARCADES  
VILLIERS-EN-BIÈRE

# L'ÉTÉ c'est fait pour jouer!

## Bénéficiez de prix "Spécial Été" dans tous les Micromania sur des milliers de jeux

OFFRE  
SPÉCIAL ÉTÉ



LES TOPS  
PLAYSTATION

CATALOGUE PLAYSTATION N° 6

**GRATUIT** Le catalogue PlayStation N°6  
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!



## RAGE RACER

Pénétrez dans le monde impitoyable de Rage Racer...  
Votre objectif : vous imposer sur 4 circuits des plus éprouvants ! 2 modes de jeu, 4 nouveaux circuits dont 1 à gagner, 13 voitures à acquérir en gagnant des courses.

NEW



**NEW** Avec une jouabilité hors du commun, des graphismes et des mouvements de joueurs à vous couper le souffle, International Super Star Soccer Pro vous fera passer des heures de jeu seul ou bien à 4 en simultané.



## VIRALLY



LE TOP DE LA  
SIMULATION  
sur PlayStation

NEW

Superbe, fabuleux... V-Rally est LA SIMULATION DE COURSE ! Pilotez une des 11 voitures sur un des 45 circuits pré-définis du jeu. Grâce à son graphisme en 3D temps réel, l'intelligence artificielle du pilotage, le son dolby surround, voici le TOP des jeux de Rally.



Avec Soul Blade, c'est une nouvelle génération de jeu de baston qui débarque sur votre PlayStation. Avec une réalisation proche de la perfection, une jouabilité parfaite, Soul Blade va se positionner

très vite comme LA RÉFÉRENCE en matière de jeu de combat.

HIT



HIT

Dirigez un groupe de voleurs dans un monde en 3D polygonale qui rend la perception des différents lieux très claire. A chaque rencontre faites preuve d'un grand sens stratégique pour abattre les ennemis les plus dangereux.



## WARCRAFT TIDES OF DARKNESS

NEW

Voici enfin sur PlayStation, la référence en matière de jeu de stratégie. Avec une bande son fantastique, des voix digitalisées en tièrement en français, ce jeu est un futur HIT en puissance. À ne manquer sous aucun prétexte !





# Les nouveautés NINTENDO 64

sont disponibles chez **MICROMANIA!**

## MARIO KART 64

**NEW**

Mario et Compagnie sont de retour dans la nouvelle version du HIT de la Super Nintendo. A travers 4 coupes et courses sur des terrains plus que divers, vous vous livrez seul ou avec des amis à des courses délirantes.



## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

**NEW**

International Super Star Soccer De Luxe sur NINTENDO 64 : une jouabilité hors du commun, seul ou à 4 en simultané, des graphismes et des mouvements à couper le souffle...



## NOUVEAU SERVICE!

### Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64

Voir conditions à la caisse



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD!

## Les nouveautés NINTENDO 64

## KOALA BROTHERHOOD GOLD

Le HIT de l'arcade adapté sur Nintendo 64 ! Une dizaine de combattants prêts à tout pour l'emporter sur les autres et sur le démon Eyedul. Des enchaînements et des coups spéciaux incroyables et la possibilité pour les novices d'apprendre à jouer grâce à un mode entraînement.

**NEW**

## SUPER MARIO 64

La princesse enlevée par Koopa, les étoiles gardiennes du palais éparpillées dans le château et des monstres sortant des tableaux ! Que de difficultés, mais ce n'est pas cela qui fera reculer notre Super Mario !

**HIT**

## TUROK

Vous incarnez TUROK, le chasseur de Dinosaur : 14 armes pour empêcher un fou sanguinaire d'envahir l'univers à travers des lieux hyper dangereux et des dimensions très réalistes grâce aux fabuleuses capacités de la NINTENDO 64.

**HIT**

## STARWARS

Un formidable jeu d'action aventure avec une vue à la première personne. Votre mission : infiltrer un Detroyer Stellaire Impérial et dérober les plans de l'Etoile Noire. N'oubliez pas : vous êtes le seul à pouvoir déjouer les plans diaboliques de Dark Vador.

**HIT**

## WAVERACE

Une course de scooter incroyable et inégalée, d'un grand réalisme. A travers 10 courses, vous pourrez guider 4 pilotes aux capacités variées et régler leurs machines.

**HIT**

## STARWING

Vous êtes Fox Mc Cloud : avec vos 3 coéquipiers vous devrez défendre la terre et la galaxie contre les nouvelles forces du mal.

**NEW**

# LES MICROMANIA

## MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE

Galerie Auchan - 69000 LYON **NEW**

## MICROMANIA TOULOUSE

Carrefour Portet-sur-Garonne 31120 PORTET-SUR-GARONNE **NEW**

## MICROMANIA AVIGNON

Espace Soleil - 84130 LE PONTET **NEW**

## MICROMANIA LES ARCADES

Centre Cial Les Arcades - Niveau Bas **NEW**  
Tél. 01 43 04 25 10 - 93606 NOISY-LE-GRAND

## MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

Centre Cial Les Arcades - Niveau bas  
Tél. 01 64 87 90 33  
93606 NOISY-LE-GRAND **NEW**

## MICROMANIA SAINT-QUENTIN

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

## MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

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

## MICROMANIA CERGY

Centre Cial Créteil des 3 Fontaines Niveau Bas - Face Go Sport  
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

## MICROMANIA BVD DES ITALIENS

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

## MICROMANIA CRÉTEIL

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

## MICROMANIA MONTPARNASSE

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

## MICROMANIA MONTPELLIER

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

## MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

## MICROMANIA GRAND-VAR

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

## MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 1 - Rotonde des Miroirs Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

## MICROMANIA CAP 3000

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

## MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

## MICROMANIA NICE-ÉTOILE

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

## MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

## MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

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

## MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

## MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

## MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy  
Tél. 01 34 65 32 91

## MICROMANIA STRASBOURG

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

## MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Cial Belle Épine - Niveau Bas 94561 Thiais - Mo villejuif Terminus Bus 185/285 RER C Choisy Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

## MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS  
Tél. 04 92 94 36 00  
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H



# Stop info

## Plus haut les mains ! Agent Armstrong

C'est le retour des kill'em all ! Sur PlayStation, et avec l'agent Armstrong, vous allez blaster à tout va. Le jeu ne semble pas extraordinaire ni novateur, mais il s'avère pourtant assez fun et correctement réalisé. La jouabilité est parfois délicate vu que l'on se déplace sur différents axes : on avance de gauche à



droite, mais aussi en profondeur. Toutefois ce titre devrait satisfaire les fondus du genre qui sont en manque de jeux type arcade, d'autant plus que malgré la boucherie permanente (ben oui c'est du tir !), le jeu possède un certain caractère comique.

Éditeur : Virgin

Sortie France : été

## Sauvez votre Tee-Tee Wa !

Les Tee-Tee Wa sont des bêtes sympa, à l'air hagard, qui vivent dans votre Minitel. Et chaque année, ils sont des milliers à être abandonnés sur la route avant les départs en vacances. Devant ce constat ignoble, Player One se devait de réagir ! Vous aussi, aidez-nous : prenez en charge un Tee-Tee Wa ! Les meilleurs maîtres gagneront des récompenses dont, tenez-vous bien, une Nintendo 64 offerte par Score Games ! Alors vite, adoptez votre Tee-Tee Wa sur le 36.15 Player One, rubrique jeux (2,23F/mn).



# Vous en voulez encore ? FRONT MISSION 2

Parti sur sa lancée, Square ne s'arrête plus. Ça en devient inquiétant... pour les autres éditeurs. Après Front Mission Alternative, qui vous a été présenté en Stop info le mois dernier, voici maintenant venir Front Mission 2, toujours sur PlayStation. Attention à ne pas les confondre.

Suite du jeu Super Famicom, Front Mission 2 reprend le principe et les éléments dramatiques du premier volet, et l'action se passe douze ans après la fin de celui-ci. On ne retrouve donc pas les mêmes personnages, mais on pourra parfois entendre parler de ces « anciens ». La différence fondamentale entre FM 2 et FM Alternative réside dans l'importance accordée aux batailles. Elles sont en effet beaucoup plus importantes, réalistes et essentielles dans FM Alternative. De plus, elles se déroulent en temps réel alors que dans FM 2 les combats ont lieu par tour (c'est un wargame avec ses déplacements case par case,

ses choix d'attaque, etc.). Enfin, FM 2 accorde beaucoup plus de place au scénario et aux sentiments qui régissent chaque perso. C'est un soft plus « humain », en quelque sorte.

Pour en revenir aux combats, ils se déroulent en un contre un, et, contrairement au premier volet, vous n'aurez pas que des méchas à affronter. Il y aura aussi des tanks, des engins volants... Ils

promettent d'être plus disputés. Bref, tout joueur normalement constitué devrait attendre ce jeu avec impatience... en espérant qu'une traduction soit d'ores et

déjà prévue pour que nous puissions, nous aussi, en profiter.

Éditeur : Square

Sortie Japon : automne



Dans FM 2, vos robots peuvent être configurés très précisément : camouflage, armes, etc.



Les scènes de combat de FM 2 bénéficient d'un rendu magnifique. Merci Square !

# Saturn WIPEOUT 2097

Un an après sa sortie très remarquée sur PlayStation, Wipeout 2097 arrive enfin sur Saturn.

Vous avez aimé Wipeout sur Saturn ? Alors réjouissez-vous car la suite, Wipeout 2097, est annoncée pour la rentrée. La version semble en tout point identique à celle tournant sur PlayStation. Vous disposez de plusieurs vaisseaux de base, avec lesquels vous jouez en mode Arcade ou en Time Trial. Et en progressant, vous aurez accès à d'autres circuits et véhicules cachés. À l'instar du premier volet, cette version est gra-



Les possesseurs de Saturn vont enfin s'essayer aux joies psychédéliques de Wipeout !



L'univers graphique de cette mouture est moins riche et coloré que la version PlayStation...



La vue intérieure offre une sensation de vitesse à vous retourner les tripes !

phiquement en dessous de la mouture PlayStation. Mais bon, elle permettra aux possesseurs de Saturn de se laisser, eux aussi, griser par la vitesse tout en bougeant la tête sur les musiques.

Éditeur : Psygnosis

Sortie France : rentrée



# FINI DE JOUER EXPRIME-TOI !



Teste nos jeux en  
avant-première  
et donne ton avis  
sur NRJ

**SORTIE SEPTEMBRE 97**



SONIC JAM

**SORTIE SEPTEMBRE 97**



RESIDENT EVIL

**SORTIE SEPTEMBRE 97**



FORMULA KARTS

- ⦿ Du 21 au 31 juillet 1997, écoute NRJ
- ⦿ Connecte-toi sur le 3615 NRJ ou le 3615 SEGA
- ⦿ Participe au Quizz SEGA...

Les **10 meilleurs** auront le privilège de venir tester en août, en avant-première chez SEGA, 3 nouveaux hits SEGA SATURN de septembre :  
**SONIC JAM, RESIDENT EVIL ET FORMULA KARTS !**

En tant que "testeur officiel" SEGA SATURN :  
**tes commentaires seront retransmis sur NRJ**, tu repars avec ta console et nous t'envoyons les 3 jeux lors de leur sortie officielle !



**SEGA SATURN**  
ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.  
Chaque magasin présente plus de 1000 jeux d'occasion.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.  
Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.



**NEWS**



Dans la peau d'un sorcier, vous affronterez en temps réel vos adversaires.

Deux races se livrent une guerre sans merci dans un monde chaotique.



**OFFRE N°2**  
Console Saturn  
+ 1 Pad + 2 jeux  
**1590<sup>FRS</sup>**



**OFFRE N°1**  
Console Saturn  
+ 1 Pad + Tomb Raider  
**1290<sup>FRS</sup>**



**OFFRE N°3**  
Console Saturn + 1 Pad  
**990<sup>FRS</sup>**



La toute première simulation de rugby: 32 équipes internationale, jouable de 1 à 4 joueurs en simultané.

# DEJA PLUS DE 80 BOUTIQUES

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

# 8 NOUVEAUX MAGASINS

### ARRAS

62, rue St Aubert  
08.36.68.22.06

### PAU

C.Com. Carrefour Lescar  
08.36.68.22.06

### VALENCIENNES

1, place de Tournai  
08.36.68.22.06

### COGNAC

Avenue Victor Hugo  
08.36.68.22.06

### DRAGUIGNAN

Rue de la République  
08.36.68.22.06

### GENÈVE

Avenue Henri Dunand  
022.940.03.40

### BESANÇON

18, rue Battant  
08.36.68.22.06

### MEAUX

77 bis Bd Faubourg St Nicolas  
01.60.25.11.56

## FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 08.36.68.22.06
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANÇON	Tél : 08.36.68.22.06
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 08.36.68.22.06
CREIL	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 08.36.68.22.06
DUNKERQUE	Tél : 03.28.66.73.73

EVREUX	Tél : 02.32.62.54.72
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU	Tél : 08.36.68.22.06
PERIGUEUX	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN	Tél : 04.68.34.05.11
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
ROANNE	Tél : 04.77.78.09.20
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58

ROUEN	Tél : 02.35.89.60.33
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC	Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES	Tél : 08.36.68.22.06

## SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.940.03.40
SION	Tél : 027.323.83.55
GENEVE 2	Tél : 022.940.03.40

**NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES**  
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE  
CONTACT GILLES MAUBÉ 00 33 4 50 87 16 75

## DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
LE TAMPON (Réunion)	Tél : 02.62.27.87.76
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.26.95.26





Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la simulation automobile. Graphisme en 3D en temps réel.

**NEWS**



Dans la peau d'un sorcier, vous affronterez en temps réel vos adversaires.



**OFFRE N°1**  
Console PlayStation + 2 Pad  
+ 1 memory card + 1 sac DJ  
**1290Frs**

**OFFRE N°2**  
Console PlayStation + 1 Pad  
**990Frs**  
Offre prochainement disponible



Un jeu d'aventure et de combat à découvrir, plus de 100 mouvements d'art martial.

**PERFECT WEAPON**

Un jeu passionnant mêlant d'un jeu d'arcade, l'histoire d'un jeu de rôle et la stratégie d'une simulation de combat.



De superbes graphismes et de multiples séquences vidéo dans ce jeu d'action. Arcade en 3D.



**NEWS**

Toutes les équipes internationales sont au rendez-vous. De superbe animation, la 3D fait son apparition.

# OUVERTURE DU 1er DOCK GAMES CENTER

**AU HAVRE : 11, RUE ROBERT DE VILLEHERVE (RUE PIETONNE)**

**PLUS DE 120m<sup>2</sup> DES CENTAINES DE CADEAUX DE JEUX VIDEO A GAGNER TOUT L'ETE**

DOCK GAMES CENTER est un nouveau concept de magasin DOCK GAMES  
Implanté en centre ville n°1 ou centre commercial - Ouverture prochaine Lyon - Marseille

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



**WAVE RACE**



Fabuleux jeu de simulation de Jet Ski. 1 ou plusieurs joueurs.



Devenez un as du pilotage sur PilotWings 64.



Toutes les équipes internationales sont au rendez-vous. De superbe animation, la 3D fait son apparition.

**NEWS**



**MARIO KART 64**

**NEWS**



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

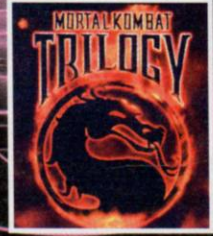


**OFFRE N°1**  
Console Nintendo64  
**1490Frs**  
Version Europe norme CEE, compatible avec les jeux français

Retrouver Yoshi dans des nouveaux décors. Graphisme somptueux.

**YOSHI'S ISLAND**

**NEWS**



Un des jeux de combat les plus populaire, que tout joueur doit posséder.

**SI VOUS AVEZ EN PROJET, L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDEO DANS VOTRE VILLE, NOUS AVONS PEUT-ÊTRE UNE SOLUTION POUR VOUS.**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Europe dans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

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

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

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement  
\*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.  
Offre valable pour juillet/août 97 dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles

Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES



# Stop info

## Mass Destruction

Ce « Return Fire-like », d'abord sorti sur Saturn, fera prochainement sa rentrée sur PlayStation. Rappelons que vous y dirigez un char d'assaut dans des décors vus de dessus. Vous



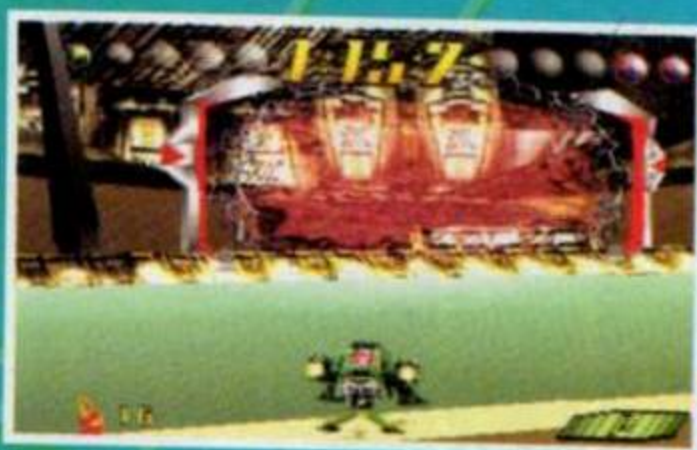
devez massivement détruire des objectifs ennemis, avant d'aller vous défouler ailleurs. Par rapport à la version d'origine, l'animation est légèrement plus fluide, et les graphismes plus fins. Le jeu reste donc sympatoche, sans plus. Attendons le test pour en dire plus.

Éditeur : BMG

Sortie France : rentrée

## Blasé de la balle ? Ball Blazer

Si le football traditionnel ne vous tente plus, Ball Blazer est peut-être fait pour vous. En effet, il s'agit d'une sorte de football futuriste qui se joue à deux, sur des terrains accidentés, avec — grosse innovation — des joueurs qui dirigent des vaisseaux à la



WipEout ! Et au lieu de dribbler, ils se disputent la balle à coups de missiles ! Original, mais pas très jouable pour l'instant.

D'abord prévu en mars dernier, sa sortie a été reportée après les vacances. Vraiment très futuriste ce jeu, on vous l'a dit !

Éditeur : Ubi Soft

Sortie France : rentrée

# Ultime RPG ? DRAGON FORCE

**Au Japon, Dragon Force a marqué de son empreinte le monde des RPG tactiques sur console. Sa sortie française devrait constituer l'un des événements de la rentrée.**

**N**ous vous avons présenté Dragon Force, il y a près d'un an, en OTW, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il avait « scotché » certains d'entre nous. Sega s'est finalement décidé à effectuer une conversion française de ce hit ; une nouvelle qui réjouira tous les amateurs de RPG tactiques. Dragon Force propose sept scénarios qui sont d'inspiration typiquement médiéval-fantastique. Vous incarnez un seigneur entouré de ses vassaux, qui se livre à son passe-temps favori : guerroyer avec le voisin. Chaque vassal commande une unité et lorsque deux troupes se rencontrent, vous pouvez soit négocier, soit livrer bataille. Vous déterminez alors une tactique générale qui sera appliquée par vos forces. La résolution donne lieu à une

charge de plusieurs dizaines de sprites qui s'entretient joyeusement. Voilà pour les grandes lignes. Mais en tant que chef des armées, vous devrez également gérer de nombreux points secondaires sur lesquels nous nous étendrons lors du test de ce jeu...

Éditeur : Sega

Sortie France : septembre



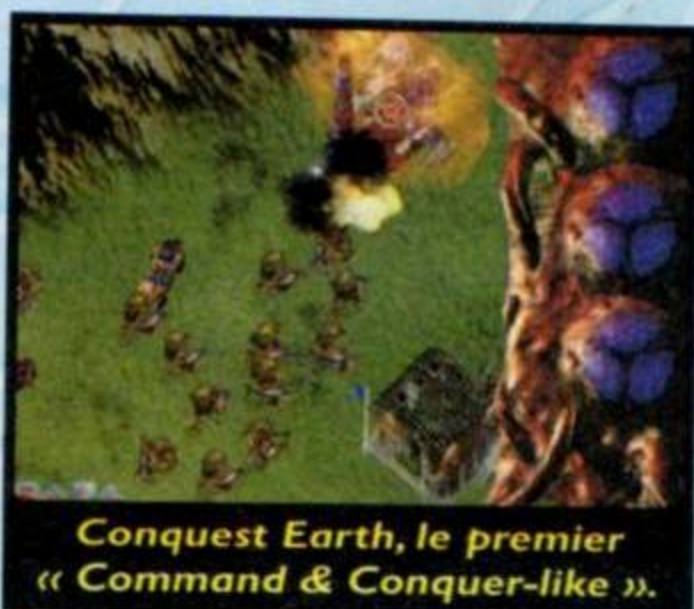
Dans Dragon Force, les batailles donnent lieu à des charges « joyeuses ».



La carte générale de « Tristan Empire ».

# Ils arrivent ! CONQUEST EARTH

**A**vec le revival de la mode extraterrestre lancée par Mars Attacks!, il semblait logique qu'un éditeur se décide à exploiter le filon. Eh bien, c'est en bonne voie grâce à la société anglaise Data Design qui développe, en ce moment, un Conquest Earth assez prometteur. Prévu sur Play-



Conquest Earth, le premier « Command & Conquer-like ».

Station et Saturn, ce Command & Conquer-like mélange habilement une bonne dose de wargame à un zeste d'arcade. Détail original, vous pouvez incarner au choix les aliens belliqueux ou les pauvres humains envahis ! Mais selon le choix de votre camp, le déroulement du jeu varie. En effet, suivant que vous incarnez les « ET » ou les humains, vous devrez soit attaquer, soit défendre la Terre. Un bon point qui devrait conférer au soft une bonne durée de vie et une excellente richesse de jeu.

Niveau interface, Conquest Earth ressemble étrangement à Command & Conquer. En revanche, côté action, il a parfois des faux airs de Desert Strike ! Vous prenez les com-



mandes d'un jet, ou d'un vaisseau, et allez arroser les lignes adverses à grands coups de napalm ou de missiles sol-air.

Avec son côté stratégie/action, Conquest Earth semble vraiment destiné à un large public, à la fois doué d'un certain sens tactique et d'une furieuse envie de blaster !

Éditeur : Eidos

Sortie France : septembre



# A PARTIR DU 7 AOÛT DÉCOUVREZ LES MEILLEURS MANGAS A PRIX FULGURANT !

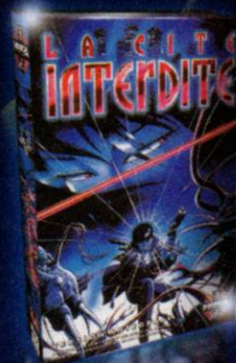
UROTSUKIDOJI



UROTSUKIDOJI II



LA CITE INTERDITE



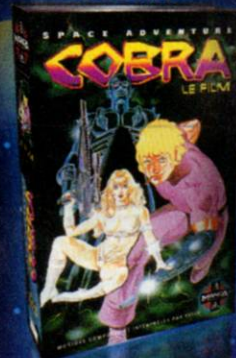
GUNNM



STREET FIGHTER 2



SPACE ADVENTURE  
COBRA



漫  
MANGA  
VIDEO  
画

VENUS WARS



PATLABOR



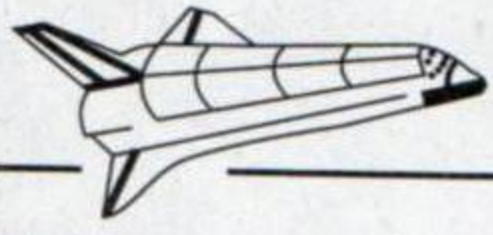
**UN TEE-SHIRT MANGA OFFERT**  
POUR L'ACHAT D'UNE DE CES 8 CASSETTES MANGA  
ET DE "GHOST IN THE SHELL" (SORTIE OCTOBRE 1997) + 4 TIMBRES





# Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE		499 F
DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	489,00	
DONKEY KONG 3	449,00	
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00	
FIFA 97	369,00	
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	449,00	
LE ROI LION	299,00	
LOST VIKING 2	329,00	
LUCKY LUCKE	399,00	
NBA LIVE 97	369,00	
NHL 97	399,00	
PGA TOUR GOLF 97	399,00	
PRINCE OF PERSIA 2	299,00	
<b>SCHTROUMPFS 2</b>	<b>299,00</b>	
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00	
SIM CITY 2000	399,00	
<b>SPIROU</b>	<b>249,00</b>	
SUPER MARIO ALL STAR	249,00	
TERRANIGMA	399,00	
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00	
WORMS	349,00	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTION REPLAY 3 299,00</li> <li>• MANETTE RHINO 69,00</li> <li>• MANETTE ASCII 99,00</li> <li>• ALIMENTATION SECTEUR 159,00</li> <li>• PRISE PERITEL 149,00</li> </ul>		

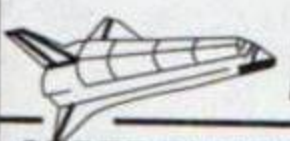


## Promos

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

## Super NES USA

**EARTH BOUND + GUIDE 299,00**  
**LUFIA 2 399,00**  
**Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3**



## Promos

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

## CDI

**CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 FILMS 1490 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX. LISTE SUR DEMANDE

## Nec

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

**CD** CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

## Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

## PARIS

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

## Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
<b>FEDA</b>	<b>199,00</b>
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
YS 5	399,00

## Jaguar

**Tous les jeux à 99 F !**

## Nomad

**NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F**

## Virtual Boy

**VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00**

## PARIS

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

# Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00	NBA LIVE 97 (EUR)	299,00
J. MADDEN 97 (EUR)	349,00	NHL 97 (EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
<b>MORTAL KOMBAT 3 (EUR) 199,00</b>		<b>WRESTLEMANIA (EUR) 299,00</b>	
		• ACTION REPLAY 99,00	
		• MANETTE 6 BOUTONS 69,00	



## Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	<b>MORTAL KOMBAT 2 (EUR) 149,00</b>	
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	<b>NBA JAM TE (EUR) 149,00</b>	
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	129,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	169,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
<b>EARTHWORM JIM 2 (EUR) 199,00</b>		PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
FIFA 97	199,00	<b>REVOLUTION X (EUR) 99,00</b>	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	169,00	RISTAR (EUR)	99,00
<b>FOREMAN FOR REAL (EUR) 99,00</b>		ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
<b>GENERAL CHAOS (EUR) 129,00</b>		<b>SOLEIL (EUR) 149,00</b>	
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	<b>SONIC SPINBALL (EUR) 149,00</b>	
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	SPARKSTER (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	<b>SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR) 149,00</b>	
<b>LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR) 199,00</b>		STAR STREK (EUR)	129,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00	TIME KILLER (EUR)	99,00
<b>LOTUS TURBO (EUR) 129,00</b>		<b>ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 199,00</b>	
<b>MARSUPILAMI (EUR) 169,00</b>		ZOOL (EUR)	99,00
		ZOOP (EUR)	99,00

## 3DO

**3DO + 1 jeu 690 F**

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

## Neo Geo

→ **JOYPAD ..... 249 F**

ART OF FIGHTING	249,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
FATAL FURY II	249,00	KING OF FIGHTER 97	TEL
FATAL FURY REAL BOUT	690,00	<b>SAMOURAI SHODOWN III 690,00</b>	
		WORLD HEROES II	249,00

## Neo Geo CD

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

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

## LILLE

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

## DOUAI

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

ESPACE3  
 Games





ESPACE 3 gamers

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

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

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

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

## Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE VIDEO CD ADAPTEUR (MPEG)** **990 F**  
**990 F**

Liste des films disponible sur demande

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

JEUX JAP		JEUX EUROPEENS	
ENEMY ZERO	449,00	ANDRETTI RACING	369,00
J LEAGUE VICTORY 97	399,00	AREA 51	349,00
KING OF FIGHTER 96	399,00	AROK	299,00
OGRE BATTLE	349,00	BATTLE STATION	369,00
PUZZLE BUBBLE 3	399,00	BEDLAM	349,00
RIGLOR SAGA 2	399,00	BLACK DOWN	349,00
TENGAMAKIO	399,00	BOMBERMAN	349,00
TERRA PHANTASTICA	299,00	BUG TOO	349,00
		BUST A MOVE 2	199,00
		<b>COMMAND &amp; CONQUER</b>	<b>369,00</b>
		CRUSADER NO REMORSE	299,00
		CRYPT KILLER	349,00
		DARK LIGHT	369,00
		DARK SAVIOR	369,00
		DIE HARD TRILOGY	369,00
		DOOM	299,00
		DRAGON BALL Z 2 + 1 MANETTE	399,00
		EARTHWORM JIM 2	369,00
		FIGHTER MEGAMIX	369,00
		<b>FIGHTING VIPERS</b>	<b>249,00</b>
		GRID RUN	369,00
		HEXEN	349,00
		INDEPENDANCE DAY	369,00
		JOHN MADDEN 97	369,00
		KING OF FIGHTER 95	369,00
		LOST VIKING 2	349,00
		<b>MAGIC THE GATHERING</b>	<b>369,00</b>
		<b>MANX TT</b>	<b>369,00</b>
		MASS DESTRUCTION	329,00
		MEGAMAN X 3	299,00
		MICROMACHINE 3V	369,00
		MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
		NBA JAM EXTREME	249,00
		NBA LIVE 97	369,00
		NIGHT + PAD	449,00
		PANDEMONIUM	369,00
		PGA TOUR GOLF 97	369,00
		PINBALL GRAFFITI	349,00
		RETURN OF FIRE	369,00
		SCOR CHER	349,00
		SEGA RALLY	299,00
		SHINNING THE HOLY ARK	329,00
		SKY TARGET	279,00
		SONIC 3D	369,00
		SOVIET STRIKE	369,00
		SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
		SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
		SYNDICATE WARS	369,00
		<b>TOMB RAIDER + PAD</b>	<b>349,00</b>
		TORICO	329,00
		TOSHIDEN URA	199,00
		VIRTUA COP 2 + GUN	449,00
		VIRTUA FIGHTER 2	299,00
		VR POOL 96	349,00
		<b>WORLD WIDE SOCCER 97</b>	<b>299,00</b>

## Promos

JEUX JAP		FIFA 97	
FIGHTER MEGAMIX	199,00	FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
KING OF FIGHTER 95	199,00	IRON MAN	169,00
NIGHTS	149,00	JACK IS BACK	149,00
SHINNING THE HOLLY ARC	149,00	MAGIC CARPET	169,00
STREET FIGHTER ZERO	99,00	NHL HOCKEY 97	199,00
TOSHIDEN 2	99,00	SLAM AND JAM 96	129,00
VAMPIRE HUNTER	99,00	SPACE HULK 2	199,00
		STREET FIGHTER	99,00
		<b>THEME PARK</b>	<b>169,00</b>
		TOSHIDEN REMIX	99,00
		VIRTUAL ON	199,00
		WWF IN YOUR HOUSE	199,00
		JEUX USA	
		MYST	99,00
		OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00

## Nintendo 64

**NINTENDO 64 EUR + 200 F de bon d'achat\* 1390 F**

DOOM	569,00	SUPER MARIO KART 64	499,00
FIFA 64	499,00	TURK	549,00
ISS 64	549,00	WAVE RACE 64	499,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00	* 4 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	569,00	<b>VOLANT COMPATIBLE AVEC MARIO KART 64</b>	<b>499 F</b>
PILOT WINGS 64	499,00	MANETTE	199 F
STARWARS	499,00	MEMORY CARD	99 F
SUPER MARIO 64	449,00	MEMORY CARD 4X	199 F

## Playstation

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

JEUX USA		DIE HARD TRILOGY	
DARK FORCES	249,00	TRILogy	369,00
INDEPENDANCE DAY	299,00	DISRUPTOR	299,00
RALLY CROSS	399,00	DRAGON HEART	299,00
		EXCALIBUR	369,00
		EXHUMED	349,00
		FIFA SOCCER 97	299,00
		FORMULA 1	369,00
		GRID RUN	299,00
		HEXEN	349,00
		INDEPENDANCE DAY	369,00
		<b>INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE</b>	<b>299,00</b>
		ISS PRO	369,00
		JHONA LOMU RUGBY	369,00
		KING OF FIGHTER	299,00
		LA CITE DES ENFANTS	349,00
		PERDUS	349,00
		LAST DYNASTY	349,00
		LAST RESORT	349,00
		<b>LEGACY OF KAIN</b>	<b>349,00</b>
		<b>LES CHEVALIERS DE BAPHOMET</b>	<b>349,00</b>
		LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
		LOST VIKING 2	349,00
		MAGIC :	
		THE GATHERING	349,00
		MAMOTEK WARRIOR	299,00
		MEGAMAN X3	299,00
		MICROMACHINE 3V	369,00
		MONSTER TRUCKS	369,00
		MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
		NAMCO MUSEUM 3	299,00
		NAMCO MUSEUM 4	299,00
		NASCAR RACING	349,00
		NBA IN THE ZONE 2	299,00
		NBA LIVE 97	369,00
		NEED FOR SPEED 2	369,00
		NHL FACE OFF 97	299,00
		NHL HOCKEY 97	299,00
		OVERBLOOD	369,00
		<b>PANDEMONIUM</b>	<b>349,00</b>
		PANZER GENERAL II	369,00
		PERFECT WEAPON	369,00
		PGA TOUR GOLF 97	369,00
		PLAYER MANAGER	349,00
		PORSCHE CHALLENGE	299,00

## Promos

JEUX USA		JEUX EUROPEENS	
OFF WORLD INTERCEPTOR	99,00	ALIEN TRILOGY	169,00
RAYMAN	99,00	BATMAN FOR EVER	199,00
TOP GUN	99,00	BREAK POINT TENNIS	199,00
		BURNING ROAD	199,00
		BUST A MOVE 2	169,00
		<b>D</b>	<b>199,00</b>
		DARK STALKERS	199,00
		NIGHT WARRIOR	199,00
		DAVIS CUP TENNIS	199,00
		<b>DRAGON BALL Z + PAD</b>	<b>299,00</b>
		<b>PROGRAMMABLE</b>	<b>299,00</b>
		EXTREME PINBALL	149,00
		FADE TO BLACK	169,00
		FIFA 96	149,00
		HI OCTANE	99,00
		JET RIDER	299,00
		KONAMI OPEN GOLF	249,00
		<b>MAGIC CARPET</b>	<b>149,00</b>
		NBA IN THE ZONE	169,00
		NBA JAM EXTREME	199,00
		NBA LIVE 96	149,00
		NEED FOR SPEED 169	169,00
		NFL QUATERBACK 97	169,00
		OLYMPIC GAMES	199,00
		OLYMPIC SOCCER	199,00
		PROJET OVERKILL	199,00
		PROJET X2	199,00
		RAYMAN	169,00
		RETURN FIRE	199,00
		ROAD RASH	169,00
		SHOCKWAVE	99,00
		<b>SLAM AND JAM 96</b>	<b>129,00</b>
		STAR GLADIATOR	199,00
		<b>TOTAL NBA'96</b>	<b>199,00</b>
		TUNEL B1	199,00
		<b>VIEW POINT</b>	<b>149,00</b>
		<b>WRESTLEMANIA</b>	<b>169,00</b>
		WWF IN YOUR HOUSE	199,00

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

CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom : .....	Prénom : .....
		N° client : .....	
		Adresse : .....	
		Code Postal : .....	Ville : .....
		Age : .....	Téléphone : .....
			Signature
		(signature des parents pour les mineurs) :	
		Je joue sur :	<input type="checkbox"/> SUPER FAMICOM <input type="checkbox"/> 3 DO <input type="checkbox"/> SATURN
		<input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> JAGUAR <input type="checkbox"/> NINTENDO 64	
		<input type="checkbox"/> SUPER NES <input type="checkbox"/> NEO GEO <input type="checkbox"/> PLAYSTATION	
TOTAL A PAYER		Date de validité : ...../...../.....	
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs		Signature :	
Mode de paiement : <input type="checkbox"/> Chèque postaux <input type="checkbox"/> Chèque bancaire <input type="checkbox"/> Contre Remboursement + 35 Frs			
<input type="checkbox"/> Carte Bancaire N° .....			
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -			
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.			
Prix variables, 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.			



PLAYER ONE 07/97



# Stop info

## La compil' Sonic Jam

Sega nous fait le coup de la compil' avec sa mascotte Sonic. Un titre empreint de nostalgie ! Il vous propose en effet de



découvrir ou de redécouvrir Sonic 1, 2 et 3, ainsi que Sonic & Knuckles. De plus, il comprend un univers en 3D (comme dans Mario 64) nommé Sonic World, dans lequel vous pourrez vous promener. Vous y trouverez plusieurs bâtiments qu'il faudra visiter afin d'y consulter tout un tas d'informations relatives à l'univers du célèbre hérisson bleu (musique, dessins, et même un DA).

Éditeur : Sega

Sortie France : N.C.

## Debut 21

Pour tous ceux que les expériences virtuelles stimulent, Debut 21, sur PlayStation, vous propose de devenir le manager d'une chanteuse afin de la faire monter dans les charts, et la rendre la plus célèbre possible. Vous l'entraînez au chant, à la musique, à la danse... C'est assez amusant mais votre temps est limité car votre petite chanteuse est en fait... un androïde et sa durée de vie est programmée à un an. Un jeu tout en 3D assez curieux qui trouvera sûrement son public... au Japon.

Éditeur : Nec Interchannel

Sortie Japon : N. C.



## Conte de fées

# NANATSUKAZENOSHIMA MONOGATARI...

... signifie le Conte de l'île aux sept vents. Ce RPG signé Enix semble très prometteur.

Enix, créateur de la série des Dragon Quest (vendus à des millions d'exemplaires au Japon), nous prépare son premier jeu d'aventure sur Saturn. Dans ce



soft (on va éviter de reprendre le titre japonais...), vous incarnez un petit dragon vert à l'air béat, nommé Gaopou. Le monde, dans lequel vous évoluez, est tiré des travaux d'un illustrateur japonais connu : Ame-mia. Le jeu consiste, en fait, à explorer l'île que vous foulez de vos petites pattes de dragon, et discuter avec tous ses habitants. C'est ainsi que vous apprendrez des histoires et essaieriez de percer certains mystères. Le côté onirique du



Le petit dragon vert en visite chez un habitant de l'île...

jeu, avec tous ses personnages extraordinaires, fait penser à un véritable conte de fées. Reyda se fera un plaisir de le découvrir à la rentrée...

## La Tour infernale ROSCO MC QUEEN

Rosco Mc Queen est un soft d'action/recherche tout en 3D, dans l'esprit des films catastrophes des années 70 comme La Tour infernale (avec entre autres Steve Mc Queen)... mais sans le caractère dramatique ! On est là pour sauver des civils pris aux pièges par une horde de robots dans un immense building certes, mais dans la bonne humeur. Le héros s'appelle Rosco ; c'est une sorte de super pompier qui doit éteindre les feux et blaster les ennemis à coups de hache ou avec d'autres armes. À

chaque étage correspond un niveau différent, aux décors variés.



Si au départ c'est relativement linéaire, au fur et à mesure de votre ascension la recherche devient pré-

dominante. Graphiquement, cela s'inspire du style cartoon avec tout plein de zolis couleurs, et question animation, cela semble bien gérée. Bref, un titre PlayStation qui devrait

sortir en septembre et faire du coup reparler de lui !

Éditeur : Sony

Sortie France : septembre



### CADEAU

## Les Dunkers Batman™ & Robin™

Player One vous offre en exclusivité les Dunkers Batman & Robin. Les Dunkers sont des stickers repositionnables pour chaussures. S'ils se collent et se décollent, c'est pour qu'ils soient portés, échangés et collectionnés.

Player One débute ou agrandit votre collection avec les Dunkers Batman & Robin. Mais vous pouvez trouver d'autres modèles Batman & Robin chez tous les marchands de journaux : 5 F la pochette de deux Dunkers.



Dunkers - Société T2M, 24, rue Vergniaud, 92300 Levallois-Perret.





# WAR GODS

LE COMBAT DES DIEUX

PC  
CD



**3615 GT INTERACTIVE\***  
Ligne GT : 08 36 68 14 11\*  
Infos Astuces Cadeaux





# Stop info

## Moon

Moon est un jeu de RPG/aventure qui vous met dans la peau d'un garçon, fan de jeux vidéo (ça vous rappelle quelqu'un ?), subitement « aspiré » dans le soft auquel il est en train de jouer. Ce RPG, prévu sur PlayStation, est appa-



remment le premier du genre où il n'y a jamais de combats (!). Le style graphique utilisé se veut très cartoon et les personnages que vous rencontrez semblent tous très amusants. Un RPG « peace » destiné avant tout aux enfants.

Éditeur : Ascii

Sortie Japon : automne

## Nanatsu no Hikan

Dans la lignée des jeux d'aventure tout en images de synthèse, Nanatsu « machin chose », sur Saturn, innove de façon excellente puisqu'il vous autorise à jouer à deux en même temps, via un écran splitté. Vous imaginez le gain de temps lorsqu'il y a de grands endroits à explorer ? On attend de voir ce que le scénario nous réserve comme surprise, mais le concept, à la base, est génial.

Éditeur : Koei

Sortie Japon : courant 97

Toute l'actualité  
des consoles

LE NOUVEAU  
3615 PLAYER ONE

Tapez \*N

## Héroïque

# DEATHTRAP DUNGEON

Deathtrap Dungeon est l'adaptation PlayStation, par Eidos, d'un « Livre dont vous êtes le héros ». Étrange ? Pas tant que ça...

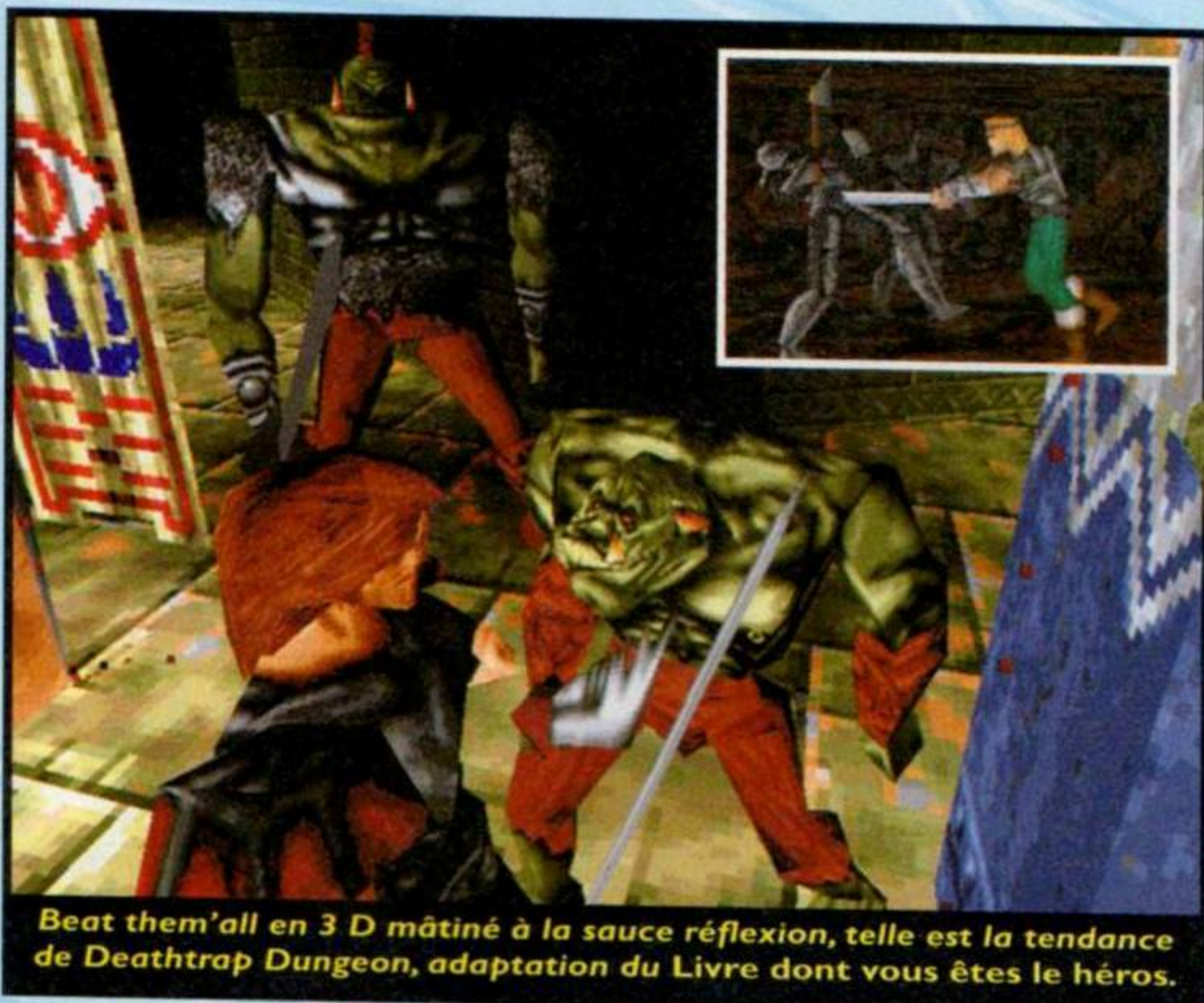
Jan Livingstone, big boss d'Eidos Interactive, est avant tout le créateur de la célèbre série des Livres dont vous êtes le héros. Ces bouquins plongeaient le lecteur dans des aventures « médiévo-mystiquo-fantastiques », où il devait participer activement à l'histoire, grâce à un système de jeu

à base de dés, assez complexe. Nombre d'entre vous ont dû s'essayer un jour à un de ces romans, et les fans devraient être comblés par l'adaptation d'un de ces livres : *Le Labyrinthe de la mort* — Deathtrap Dungeon en anglais. Seulement voilà, transposer un roman sur une console n'est pas

évident. Le principe du jeu d'aventure aurait été logique, mais chez Eidos on a préféré l'option beat'em all en 3D, mâtiné à la sauce réflexion. Un parti pris étrange qui n'a plus grand-chose à voir avec un Livre dont vous êtes le héros... Cela étant, Deathtrap Dungeon propose une action intense, dans un donjon bourré de pièges. Les ennemis sont nombreux, originaux et les lieux à visiter souvent immenses. Ça sent parfois le Tomb Raider (mouvements des personnages, architecture des niveaux...), tendance heroic-fantasy.

Bref, ne vous attendez pas à la pure adaptation d'un LDVELH...

Éditeur : Eidos  
Sortie France : septembre



Beat them'all en 3D mâtiné à la sauce réflexion, telle est la tendance de Deathtrap Dungeon, adaptation du Livre dont vous êtes le héros.

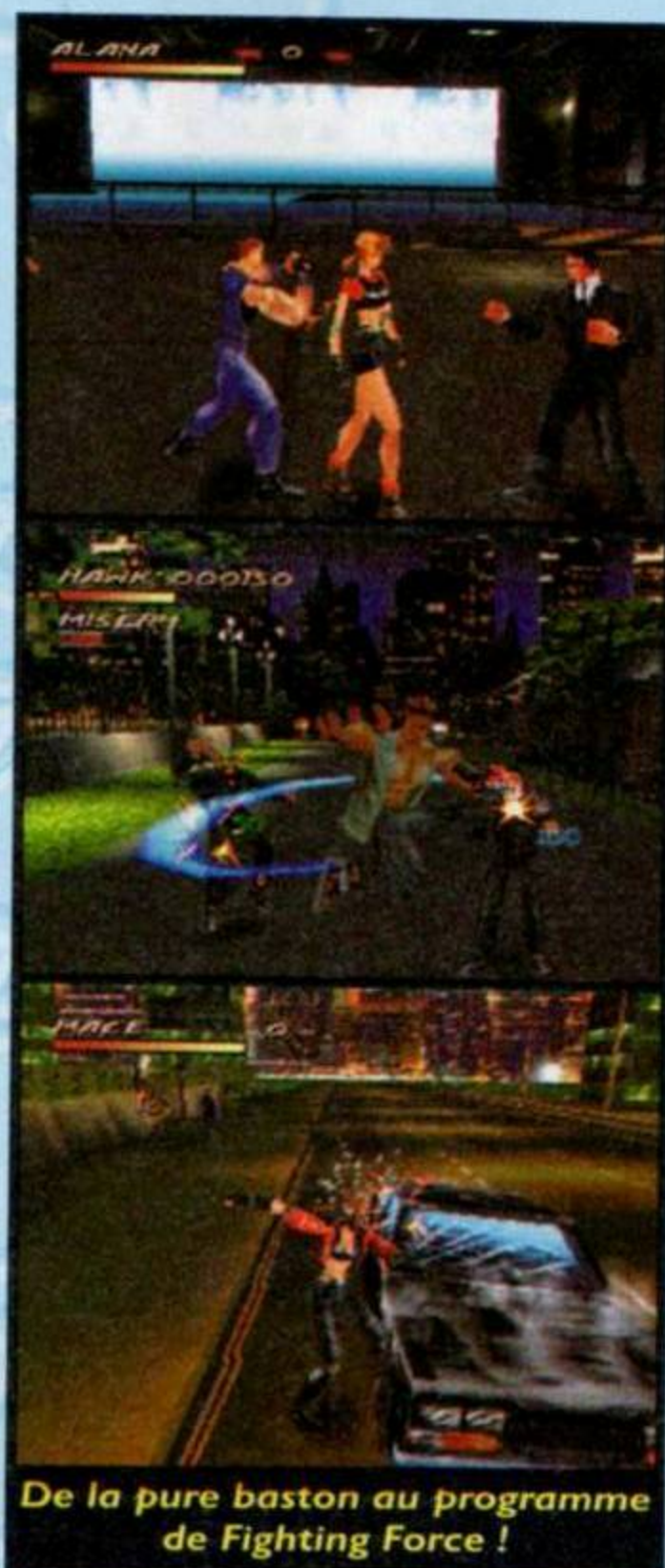


## Kill, kill, kill ! FIGHTING FORCE

Aux antipodes de Tomb Raider, Core Design a décidé de se défouler en développant un beat'em all en 3D, dans la pure lignée des antiques Double Dragon. Au premier abord, assez proche de Die Hard Arcade sur Saturn, Fighting Force s'en démarque cependant en de nombreux points. En effet, la liberté de mouvements dans les niveaux est totale. Un bon point qui offre au jeu un peu de « relief » et de richesse. Ne vous attendez cependant pas à un jeu « fin ». Bien au contraire ! Vous choi-

sissez un des quatre personnages et allez dessouder du molosse à l'envi... Un point c'est tout ! Ce concept franchement primaire fonctionne assez bien, vu le soin apporté à la réalisation. Close combat, armes de poing, flingues... l'arsenal à votre disposition est impressionnant. En outre, les ennemis sont variés, les décors fouillés et le jeu à deux rend la baston plus... conviviale.

Éditeur : Eidos  
Sortie France : septembre



De la pure baston au programme de Fighting Force !





Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème!



C'est le bon plan pour acheter tes jeux moins cher!



32 bits



32 bits

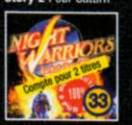
# 4 JEUX 99' AU CHOIX

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue!  
Si tu réponds dans les 8 jours

Offre valable jusqu'au 31/12/97



Mann TT Superbike Pour Saturn



32 bits



Les Schtroumpfs Pour SNES ou GB



Tintin au Tibet Pour SNES ou GB



Asterix Pour SNES ou GB



Nigel Mansell Indy Car Pour SNES



Pinball Dreams Pour GB



Lamborghini American Challenge Pour SNES ou GB



Lucky Luke Pour SNES ou GB



Mortal Kombat 2 Pour SNES



Prince of Persia 2 Pour SNES



Spirou Pour SNES ou GB



Tintin, le Temple du Soleil Pour SNES ou GB



8 et 16 bits

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

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité!
- Un Choix Exceptionnel constamment actualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains!
- Une Garantie d'Economie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10% sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Le Club par Internet, Minitel et par téléphone

Chirde ici

PO0797

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Je possède une  Saturn  PSX  GameBoy  SuperNintendo

Je possède également un ordinateur :  PC  MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

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

**BON D'ESSAI GRATUIT**

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

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

Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 3 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 4 JEUX (ou 3 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

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

CB N° \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_\_

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

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

(MAJUSCULES SVP)  M.  Mme.  Mlle.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Né(e) le \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

Signature obligatoire \_\_\_\_\_

Pour les mineurs, celle des parents ou du tuteur.

Conformément à la loi informatique et à la loi sur le droit d'accès et de rectification des données, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données. Pour votre information, nous pouvons être amenés à recueillir d'autres renseignements de votre part. Si vous souhaitez nous écrire à l'adresse sus-citée, nous vous remercions.



PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



# Stop info

## Blaze & Blade

Blaze & Blade ne serait qu'un RPG de plus sur PlayStation, si un détail hors du commun ne le rendait, tout à coup, bigrement intéressant. En effet, ce RPG est le premier jeu du genre à



gérer... le multijoueur. Vous pourrez ainsi commencer une aventure en jouant à quatre en même temps. Un concept original qui permet au RPG, genre solitaire procurant un plaisir quasi onaniste, de devenir plus convivial.

Éditeur : T&E Soft

Sortie Japon : courant 97

## GunBullet

Les allumés de la gâchette seront ravis d'apprendre que Namco va sortir cet été l'adaptation, sur PlayStation, d'une borne d'arcade réunissant une douzaine de petits jeux de tir. Souvent très rigolos (par exemple, un jeu vous invite à flinguer ce qu'il y a de plus cher dans un décor de mobilier), ces « mini-games » se veulent avant tout distrayants et ne se prennent pas au sérieux.

Éditeur : Namco

Sortie Japon : août

gagnez plein,  
plein, plein,  
de beaux cadeaux !!!

LE NOUVEAU  
615 PLAYER ONE

apez \*J

# Sangoku Musou en VF

# DYNASTY WARRIORS

Sangoku Musou avait fait son petit effet lors de sa sortie officielle au Japon, il y a quelques mois (voir PO 74). Le voir arriver en France constitue une agréable surprise.

**S**angoku Musou, sur PlayStation, fait partie de ces jeux impressionnants et tape-à-l'œil qui savent rallier à leur cause une majorité de joueurs. Attention toutefois : si ce jeu se révèle effectivement assez bluffant à regarder, on ne fait pas immédiatement d'aussi jolies choses qu'avec un Tekken ou un Soul Blade. Ici, la jouabilité est assez différente, et il s'avère nécessaire de passer un certain temps sur les commandes avant de réussir un minimum de choses. Le fait qu'il n'y ait que deux boutons

d'attaques — les deux autres servant pour la défense — en déstabilisera plus d'un...

Assez complet, avec notamment son mode Training à la Tekken 2, et graphiquement très réussi, Sangoku Musou est franchement agréable même si, avouons-le, il est loin de révolutionner le genre.

Éditeur :

Ecudis

Sortie France :  
septembre



## La Nuit des arts martiaux

Mordus de combats chorégraphiques et spectaculaires, réjouissez-vous ! Le 4 juillet à 20 h débutera, au ciné le Grand Rex, la Nuit des arts martiaux : venez prendre votre dose avec trois films estampillés « Asie pure », sans belge ajouté. Contre-attaque, un des derniers Jacky Chan à l'ambiance James Bond y sera diffusé en avant-première en VO sous-titrée, et rien que pour ça, ça vaut déjà le coup. Ensuite, Les arts martiaux de Shaolin, un bon Jet Lee, et pour finir, Shogun's Shadow, film nippon inédit en France. Parrainé par Manga Player, MCM et Skyrock, nul doute qu'on va s'arracher les 2 300 places disponibles : foncez à la Fnac, au Virgin ou carrément au Rex pour réserver. Ce voyage au cœur du Wu Shu et du Budoh vous coûtera la modique somme de 100 F — ou 80 F en tarif réduit.



Avant de gagner un combat, un temps d'adaptation est nécessaire.



Attention à la hache du gros vilain, petite...



Un coup à toi... Un coup à moi... C'est la danse des sabres !

## Slayer One infos

### Révélations !

### On nous gâche des choses

Selon les autorités, le phénomène Nintendo 64 qui a envahi toute l'Europe au printemps n'aurait pas touché la France. Doit-on croire à ce fait pour le moins étrange, qui n'est pas sans rappeler un certain nuage de Tchernobyl qui aurait soigneusement longé les frontières de notre pays en 1986 ? Car plusieurs cas de contamination ont été révélés au beau milieu du pays, comme en témoigne cette mère de famille d'Orléans : « Avant, mon fils, fan de Mario, jouait dans un monde tout plat. Mais depuis un mois, son jeu a pris comme du relief, on dirait. Son père pense que c'est sa nouvelle manette "queue du diable" à trois mille francs qui fait ça. Je suis inquiète. »

Notre spécialiste analyse : « Nous avons en effet relevé une marioactivité moyenne supérieure à la normale sur l'ensemble du territoire. Nous avons même dépassé la côte d'alerte chez certains revendeur de jeux vidéo. »

Malgré cela, officiellement, ces révélations n'ont pas de crédit : « La Nintendo 64 ne sortira que d'ici septembre, ceux qui soutiennent le contraire sont mal informés », a déclaré un officiel, image à l'appui. Mais l'opinion est de moins en moins dupe de ces manipulations d'information. À suivre...





ARNOLD  
SCHWARZENEGGER

GEORGE  
CLOONEY

CHRIS  
O'DONNELL

BATMAN  
&  
ROBIN

UMA  
THURMAN

ALICIA  
SILVERSTONE

WARNER BROS. PRESENTE  
UN FILM DE JOEL SCHUMACHER ARNOLD SCHWARZENEGGER GEORGE CLOONEY CHRIS O'DONNELL UMA THURMAN ALICIA SILVERSTONE "BATMAN & ROBIN" MICHAEL GOUCH PAT HINGLE  
ELLE MACPHERSON MICHAEL ELLIOT GOLDENTHAL JOHN DYKSTRA A.S.C. DENNIS VIRKLER A.C.E. BARBARA LING DIRECTEUR DU MONTAGE STEPHEN GOLDBLATT A.S.C.  
BENJAMIN MELNIKER MICHAEL E. USLAN BOB KANE DC COMICS AKIVA GOLDSMAN PETER MACGREGOR-SCOTT

JOEL SCHUMACHER

3615 BATMAN

9 JUILLET





## Résultats concours

### Quiz Manga Collection

Du 1<sup>er</sup> au 30<sup>e</sup> prix :

1 manga 3x3 Eyes.

M. Merminod de Thiais, Cojean-de Gonesse, M. Sok Khom de Sevres, M. Boulon de Niort, Charles Gilles de Vailly, M. Riouche de Lezignan la Cebe, M. Senechal de Malicorne sur Sarthe, M. Montintin de Soisy sous Montmorency, M. Le Yaouanch de Lanester, M. Giau de Paris, M. Pont de Brest, M. Kara Mustafa de Quimper, M. De Oliveira de Toulouse, M. Desvilles Lafarge de Lagrallière, M. Glaize de Clermont Ferrand, Sivananh Somkip de Bonneville, M. Odzag Ozen de Paris, M. Bondaz de Vailly, M. Ngoc Bich Le Thi de Poissy, M. Boukhenoufa de Brenouille, M. Desodés de Realville, M. Hamady Mamoudou de Vernon, M. Melich de Saint Nazaire, M. Hineux de Tremblay en France, M. Lebeau de Conde sur Vesgre, M. Colomb de Arpajon, M. Petit de Boiscommun, M. Ropars de Ermont, M. Raynel de Querqueville, M. Hamet de Maisons Lafitte.

### Quiz Mindscape paru dans Player One et Troc en Stock

Gagnants Minitel :

1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> prix : 1 PlayStation + 1 jeu Panzer 1 + 1 jeu Panzer 2 + 1 jeu War Hammer + 1 jeu Supersonic Racers + 1 tee-shirt.  
Astaing Julien de Perpignan, Colombani Stephane de Saint-Laurent du Var.

3<sup>e</sup> prix : 1 jeu Panzer 1 + 1 jeu Panzer 2 + 1 jeu War Hammer + 1 jeu Supersonic Racers + 1 tee-shirt.

Jacquin Stephane de Chatenay-Malabry,

Du 4<sup>e</sup> au 8<sup>e</sup> prix : 1 jeu Panzer 2 + 1 jeu Supersonic Racers + 1 tee-shirt.

Kim Jin Soo de Courbevoie, Schirmer Nathan de Riedenheim, Pollet Alexandre du Havre, Bourrut Pascal de Abense, Neselhauf Jonathan de Dijon...

Les résultats complets sont sur le 3615 Player One (3615 : 2,23 F la minute).

# Histoire de virus PARASITE EVE

Et un nouveau jeu Square sur PlayStation, un ! Mais cette fois, on le doit à Square USA. L'équipe de Parasite Eve, composée à 30 % de Japonais et à 70 % d'Américains, nous a concocté un jeu grandiose, tiré d'un best-seller nippon qui s'est vendu à plus d'un million et demi d'exemplaires.

Ce best-seller, Hironobu Sakaguchi, producteur de FFVII, l'a lu et en est tombé amoureux. Il a ainsi décidé d'en faire un jeu vidéo (les gens de la Toho, au début de l'année, ont également décidé d'en faire un film. Comme quoi, il doit être terrible ce bouquin). La trame est la suivante : vous incarnez Aya Brea, une femme-flic, qui se rend à l'opéra la veille de Noël, en 1997. Tout se passe bien jusqu'au moment où l'homme prend feu (!), et la foule, affolée, quitte la salle. La seule personne à rester est une femme, sur scène, qui prétend s'appeler Eve... S'ensuit une histoire de virus qui s'attaque aux êtres humains et vous, au milieu, essayez de mener votre petite enquête pour y voir plus clair.

Parasite Eve est un jeu à gros budget que Square bichonne avec un soin considérable. Soixante-dix personnes travaillent sur le projet et les décors, à la FFVII, promettent d'être vraiment somptueux. Les cinématiques seront nombreuses (il y en aura plus que dans FFVII), et les effets spéciaux ont été confiés au studio qui s'est occupé, au cinéma, de ceux de True Lies et Apollo 13. Bref, Square ne fait pas les choses à moitié et le résultat risque d'être impressionnant. Comme d'habitude...

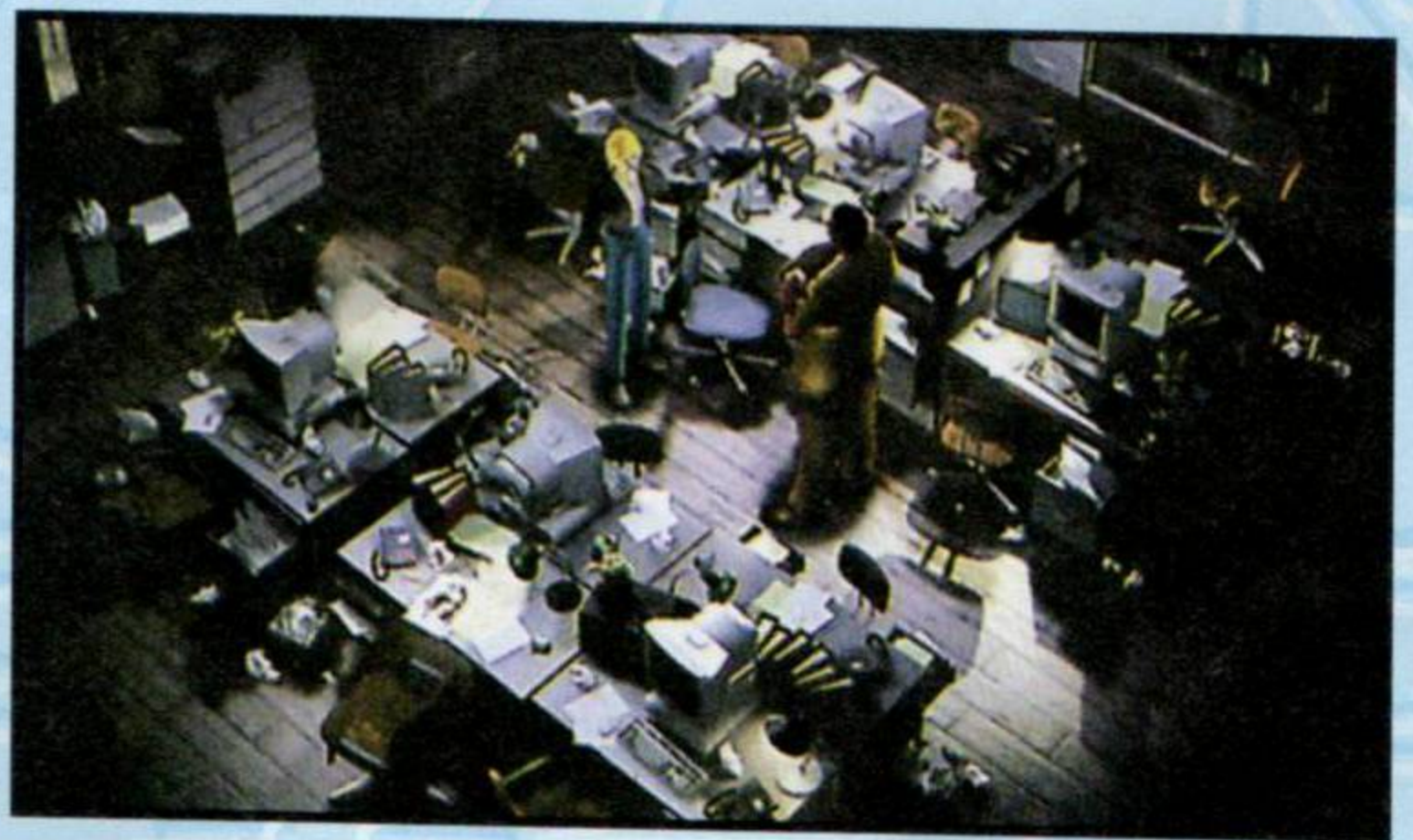
Éditeur :  
Square USA  
Sortie Japon :  
N. C.



Scène en nocturne sur un pont suspendu... Superbe décor.



Aya Brea en pleine action ! Appréciez les jeux de lumière...



## Slayer One infos

### Segagotchi

Voici la nouvelle du mois : la fusion entre Sega et Bandai n'aura finalement pas lieu ! En effet, Bandai s'est redressée depuis le succès phénoménal de son Tamagotchi. Elle pense donc maintenant que se défaire du hérisson mal en point lui retirerait une aiguille du pied... Voici donc expliqué le fonctionnement du « Segagotchi », qui a été le nouveau jouet de Bandai pendant six mois.

Comment Bandai a fait « marcher » son Segagotchi :

- Nourriture : Bandai a nourri Segagotchi d'espoir, mais ne lui a jamais rien donné de consistant.
- Jeux : Bandai s'est joué de Segagotchi jusqu'à ce qu'il devienne béat.
- Piqûre : Bandai a anesthésié Segagotchi pour qu'il ne se rende compte de rien.
- Demande : quand Segagotchi lui demandait quelque chose, Bandai le rassurait.
- Discipline : quand Segagotchi en demandait trop, Bandai le grondait.
- Lumière : Bandai a aveuglé Segagotchi, puis a éteint la lumière quand il dormait sur ses deux oreilles, pour partir avant qu'il ne se réveille.
- Toilette : Bandai a laissé Segagotchi dans sa m...





Sans payer  
par chèque  
ni par CB

# Recevez les nouveautés grâce au minitel

- 1 Connectez vous sur minitel 3617 GAME OVER.
- 2 Laissez vos coordonnées.
- 3 Faites votre choix.
- 4 Nous vous l'envoyons chez vous.
- 5 Vous n'envoyez ni chèque ni CB, vous ne payez que la communication

# 36 17 GAME OVER



50 TITRES  
DISPOS  
EN 48 H :

Soulblade  
Jet rider  
Cool boarders  
2Xtreme  
Porsche challenge  
Formula 1  
Superstar Soccer PRO  
Vandal Hearts  
Dark forces  
Pandemonium  
V-Rally  
Total NBA 97  
Speedster  
Monster Trucks  
Micromachines V3  
Tekken 2  
Rayman 2  
Tobal 2  
Etc...



vous ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).  
conformément à la loi informatique et liberté ( num. 78-7 du 06/01/78 ) vous disposez d'un droit d'accès

et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Créa ACTIV POLLEN



## Génération PlayStation et tournée Sony Music

Dès le 5 juillet, vous pourrez trouver en kiosque Génération PlayStation, un hors-série de Player One. Il s'agit d'un magazine 100 % PlayStation abondant non seulement les jeux de l'été et de la rentrée, mais aussi la mode, la musique... qui participent à l'univers PlayStation. Et en exclusivité, Génération PlayStation vous offre LES lunettes PlayStation. Attention, c'est une série limitée... Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel. Chez tous les marchands de journaux.

Génération PlayStation sera également partenaire de la tournée d'été Sony Music : une tournée dans les discothèques de la Côte (atlantique et méditerranéenne), organisée en collaboration avec Kellogg's pour retrouver tous les artistes de Sony Music, et, en particulier, Rafeé & The Oui-Oui Club avec son titre Lola Lola.

Kellogg's y présentera également ses nouvelles céréales Cracky que vous pourrez découvrir si vous restez jusqu'au petit matin ! Pour connaître les dates, les villes et les noms et adresses des discothèques participant à l'opération :

36.15 Player One (36.15 : 2,23 F la minute).

Coincé dans  
un jeu ?  
Player One, à l'aide !

LE NOUVEAU  
3615 PLAYER ONE

Tapez \*Q

# SCREEN SHOW

Où nous revenons sur deux des jeux de combat les plus attendus cet été.

## LAST BRONX

**Machine :** Saturn

**Genre :** combat

**Éditeur :** Sega

**Sortie Japon :** cet été

L'arrivée de Last Bronx se précise. Nous avons même pu jouer à la version Saturn ! Certes, le jeu n'était pas terminé mais pour se donner une idée de la qualité de l'adaptation en cours, il n'y a pas mieux. Le résultat est sans surprise. Tous les persos de la borne répondent présents — même Red Eye, le boss — et la jouabilité est bonne, même si l'on sent qu'elle peut être encore améliorée. Il n'y a guère que graphiquement que le jeu déçoit un peu, puisqu'il n'est pas en haute



Une belle brochette de persos issus de la borne d'arcade.

résolution (comme VF 2). Espérons que ce « détail » sera modifié pour la version finale, surtout que le jeu est prévu pour tenir sur deux CD.

## STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

**Machine :** PlayStation

**Genre :** surexploité

**Éditeur :** Capcom/Arika

**Sortie Japon :** 18 juillet

SF EX n'en finit plus de nous étonner. On savait que le jeu comportait un grand nombre de personnages, mais ceux que nous allons vous présenter sont vraiment très, très bizarres. Le premier, Cycloid Béta, est une sorte de mannequin bleu transparent qui possède les coups à commandes (Hadoken, Shoryuken, etc.) de tous les persos du jeu (!). À l'inverse, Cycloid Gamma,



Ouahou ! Quel flash !



Cycloid, le mannequin bleu, est l'un des persos cachés.



Difficile de se battre contre « l'homme fil de fer »...

un perso représenté en fil de fer, a à sa disposition tous les coups à concentration. Deux figures curieuses qui sont, bien évidemment, des personnages cachés. Ils ne devraient toutefois pas être trop difficiles à découvrir...

## Super Football Champ

Voici un jeu de foot qui devrait faire parler de lui. Les graphismes sont laids, l'écran radar exagérément grand, et une seule vue est disponible. Mais le soft n'est pas terminé, espérons que Taito rectifiera le tir. Pour l'instant, ISS Pro peut dormir tranquille, tout comme les autres titres sur PlayStation. Éditeur : Mindscape. Sortie France : octobre





# Gagne en moins de 5 minutes



Appelle le

**08 36 69 47 57\***

et gagne

**Superstar  
Soccer PRO**

**100 JEUX**

**+ 1 Nintendo 64  
à gagner**

Appelle le

**08 36 69 77 87\***

et gagne

**V-Rally**



Appelle le

**08 36 69 43 53\***

et gagne une

**Nintendo 64**



Appelle le

**08 36 69 57 67\***

et gagne

**Soulblade**



du jeu déposé chez Maître Caillet - \*coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn

mboursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 35000 francs - Conformément à la loi informatique et liberté ( num. 78-7 du 06/01/78 ) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo est une marque déposée [ESTAL interactive RCS 40022786400011] - Tirage au sort le 31 Août 1997.



# l'arcade dépasse les bornes

Ce mois-ci, la rubrique Arcade est assez particulière puisque nous vous y présentons deux bornes « hors normes » complètement délirantes, qui connaissent un certain succès chez nos amis japonais. À l'heure où nous écrivons ces lignes, les sorties françaises sont quasi inexistantes, mais il n'est pas impossible que cette fin juin voit apparaître, dans certaines salles, le Top Skater et le Virtua Striker 2 de Sega. Alors ouvrez l'œil...

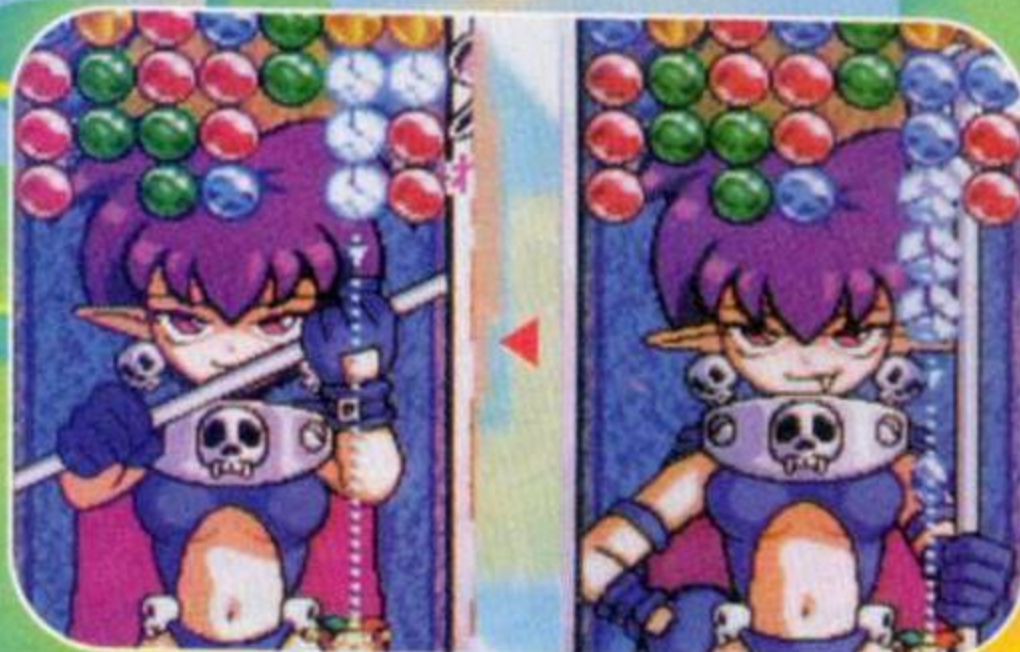
*On les a essayées pour vous*

## MAGICAL DROP 3

Data East

85%

Data East a bien du mal à redorer son blason depuis ses déboires avec Capcom. Spécialisé dans les jeux du type Bubble Bobble (Joe & Mac 3 ou Tumblepop), l'éditeur japonais s'est depuis ultra-concentré dans une série sur Neo Geo : Magical Drop, dont voici le troisième du nom. Ce Magical Drop 3 est un Tetris-like, et, cette fois, c'est un mur de bulles de couleurs différentes qui descend inexorablement vers vous. Le but est de faire disparaître ces bulles en les rassemblant par groupe d'au moins trois de la même couleur, groupe



qui doit également comprendre une ligne verticale de trois bulles, au minimum. Pour cela, vous disposez d'une grande perche qui vous permet de cueillir autant de bulles de la même couleur que vous voulez, pour ensuite les envoyer dans le mur où elles se disposent verticalement. Vous devez donc réassembler ce mur de bulles de façon à créer des combinaisons, et à en éliminer le plus possible en un coup. De plus, si vous êtes rapide, vous pouvez enchaîner un autre coup tant que les bulles du coup précédent n'ont pas disparu. Pour finir, quatre modes sont proposés : le jeu à Deux, le

mode Survival où vous devez tenir le plus longtemps possible, le jeu Seul contre l'ordinateur (où vous affrontez 16 personnages différents), et le mode Journey où vous devez survivre pendant 70 secondes dans chaque tableau. Au final, Magical Drop 3 offre une excellente alternative aux fans de Puzzle Bubble.

**Points Forts :**  
Un Puzzle Game qui innove  
Le jeu à deux très fun  
Un challenge savamment dosé

*Nouvelles du Japon*

## Densha De Go

Taito

On connaît les simulations sportives, de course ou encore celles où il est question de faire décoller et



atterrir un hélicoptère ou un avion, mais on n'avait encore jamais entendu parler de simulation de... train (!). Densha De Go comble ce vide en vous proposant de jouer les cheminots sur les lignes de chemin de fer traversant Tokyo ou Osaka. Ce sont des parcours réels que certains « salary men » connaissent bien... Les commandes sont fidèles à celles d'un vrai train — regardez les photos —, et le but consiste à rallier les différentes gares du parcours





dans un temps imparti, en conduisant correctement, c'est-à-dire en maîtrisant l'accélération, le freinage... Un trip « tchou-tchou » rigolo qui fait penser à un vieux rêve de gosse (à l'époque, je me voyais plutôt dans la voiture de Starsky et Hutch, mais bon). À quand une simulation de métro, Pont de Sèvres/Mairie de Montreuil, pour que nous autres, petits parisiens, puissions éprouver les mêmes sensations ?



sont les moyens mis en œuvre sur la borne d'arcade. Ainsi, un capteur, sur lequel vous posez la paume de votre main, mesure les battements de votre cœur et analyse votre humeur lorsque vous vous trouvez dans telle ou telle situation (!?). Si vous êtes stressé, les réponses que vous donnerez reflèteront votre état d'excitation. Vous me direz qu'il faut en vouloir pour être stressé devant une borne de Tokimeki Memorial, mais bon, il faut bien que ce capteur serve à quelque chose... Mieux encore : le joueur nippon tenace verra, à certains moments clés du jeu, ses efforts récompensés par une photo imprimée lui présentant son héroïne préférée. Une borne d'arcade originale, certes, mais un tantinet « otakisante ».



Graphiquement, le jeu ne semble pas avoir changé énormément, et il faudra attendre qu'il sorte en France pour savoir si la jouabilité a subi, elle, quelques modifications. Un petit jeu sympa auquel les fans du premier épisode s'essaieront avec plaisir, même s'il ne devrait sans doute pas révolutionner le genre.

Une rubrique réalisée par Chris et Wonder

## ILS SONT FOUS CES JAPONAIS...

Les concours de jeux vidéo au Japon ont un impact et une ampleur qui n'ont rien à voir avec ce que l'on peut voir en France. Cela n'étonnera personne... Pour exemple, voici une photo mettant en scène les vainqueurs d'un tournoi de Street Fighter EX. Pour rire, sachez que le championnat comptait, à la



base, 230 garçons et... 18 filles (c'est toujours ça). Le plus jeune participant avait 8 ans et le plus vieux 33 ; la moyenne étant de 19 ans. Les personnages les plus utilisés ont été Gouki, Hokuto, Ryu et Ken (même les japs ne décrochent pas). Les moins sélectionnés Blair, Kalli, Daral et Pullum.

## Tokimeki Memorial Konami

Au cas où vous ne le sauriez pas — et vous pouvez fort bien ne pas être au courant — la série des Tokimeki Memorial connaît un succès très important au Japon ; tout un tas de produits dérivés en a d'ailleurs été tiré (CD de musique, cahiers, stylos à l'effigie des héroïnes...). Dans le genre amourettes virtuelles, voici sans doute la série phare. Dans le jeu, en effet, vous incarnez un jeune lycéen qui se balade en ville et doit essayer de trouver des filles sympa. Des « DCM » (dialogues à choix multiples) apparaissent sur l'écran lorsqu'il est nécessaire que vous parliez, et, selon la justesse de vos choix, vous réussirez (ou pas) à séduire vos rencontres. Le principe est classique mais ce qui l'est moins, ce



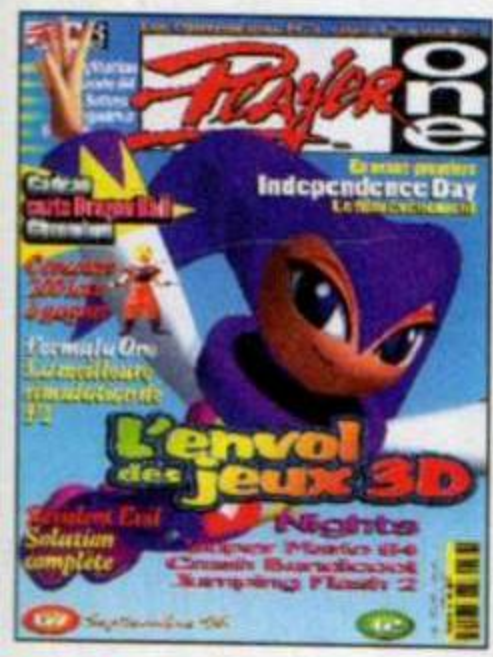
## Side by Side 2 - Evoluzione Taito

Reprenant exactement le principe de Side by Side premier du nom, cette version 2 vous propose de conduire une dizaine de voitures japonaises différentes (Toyota, Nissan, Honda...). Ces dernières se distinguent par des caractéristiques techniques propres (traction avant ou arrière, quatre roues motrices, vitesse de pointe, etc.). Quatre courses sont disponibles, qui correspondent, comme dans Side by Side 1, à différents niveaux de difficulté et à différentes saisons (un cinquième circuit existe mais il faut un code pour le découvrir).

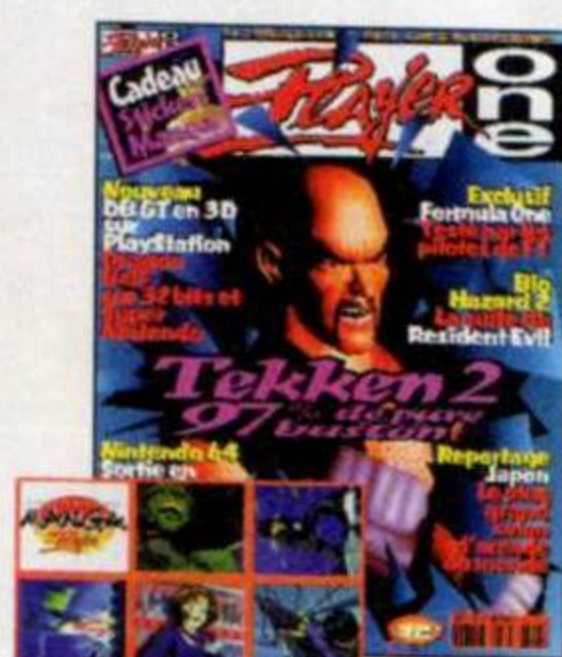




# complétez votre collection !



**67 septembre 96**  
**Dossier :** Plate-forme 3D.  
**Tests :** Formula One, Time Commando, Gungriffon, Athlete Kings, Casper, Maui Mallard, The Web, NBA Action...  
**OTW :** Pilotwings 64, Virtua Fighter Kids, Bomberman, Tobal n° 1, Strikers 1945...  
**Plans et Astuces :** Resident Evil.  
**Cadeau :** Carte Dragon Ball Chromium.



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



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



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



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



**72 février 97**  
**Dossier :** Aventure.  
**Tests :** Cool Boarders, NBA in the Zone 2, Ten Pin Alley, Twisted Metal 2...  
**OTW :** Battle Arena Toshinden 3, J. League Perfect Striker, Mario Kart 64, Soul Edge, Fighters Megamix, Bastard, Mortal Kombat Trilogy, Rock-man 8...  
**Plans et Astuces :** Tomb Raider.



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



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



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



**76 juin 97**  
**Tests :** ISS Pro, Fighters Megamix, Lucky Luke, Overblood, Pinball Graffiti...  
**OTW :** Tobal 2, Starfox 64, Alundra, Seikun no Joka, Leynos 2, Fighters' Impact...  
**Ultra Player One :** LBA (2<sup>e</sup> partie), Vandal Hearts, La Cité des Enfants Perdus.  
**Cadeau :** Stick'n Play Resident Evil



**Hors-série n°5**  
**Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.**  
**Dossiers :** Spécial Japon  
**Tests :** Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...  
**La K7 vidéo :** extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...



**Hors-série n°6**  
**Player d'Or décembre 96/janvier 97 un magazine + 1 K7 vidéo.**  
**Le magazine :** consoles et PC : les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)  
**La K7 vidéo (52 min) :** l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'Or...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Bii - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liencourt cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.**  
 **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de Player One suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).**  
 Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Édition ou ..... Crédits Player \*.

												<b>Attention !</b>			
												<b>Les numéros</b>			
												<b>1 à 23, 31, 34, 35 et 53</b>		<b>sont épuisés.</b>	
24	25	26	27	28	29	30	32					Prix par exemplaire	Qté	Total	
33	36	37	38	39	40	41					35 F (28 F + 7 F)				
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	37 F (30 F + 7 F)				
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	39 F (32 F + 7 F)			
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76					
<b>Hors-série n°5</b>										51 F (35 F + 16 F)					
<b>Hors-série n°6</b>										55 F (39 F + 16 F)					

Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code postal : ..... Ville : .....  
 Signature obligatoire\*  
 \*des parents pour les mineurs  
**Commandez aussi sur le 3615 Player One**



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



## LES TESTS DÉCODÉS

### Games Boy

Le Bossu de Notre Dame 70

### Super Nintendo

Tetris Attack 66

### Nintendo 64

ISS 64 36

### PlayStation

V-Rally 42

Wing Commander IV 50

Rally Cross 54

All Star Soccer 56

Explosive Racing 58

Rage Racer 61

Hard Boiled 62

Syndicate Wars 64

Namco Museum Vol. 4 68

Bedlam! 68

VR Baseball 97 68

Nanotek Warrior 69

Machine Hunter 70

Tenka 70

### Saturn

Shining the Holy Ark 46

The King of Fighters '95 60

#### Séquences

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

#### Données techniques

#### Type de console

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

#### Introduction

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

#### Note

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

#### Barème de prix des jeux

- A** moins de 149 F
- B** de 150 à 249 F
- C** de 250 à 349 F
- D** de 350 à 449 F
- E** de 450 F à 549 F
- F** plus de 550 F

#### Encadré texte

Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

#### Notation détaillée

Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

#### Résumé

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



## ISS 64

Depuis l'ère de la 16 bits, International Superstar Soccer s'est imposé comme la simulation de foot référence. Et ce n'est pas son arrivée sur N64 qui va changer la donne, car ISS 64



La première chose que vous devez savoir, c'est qu'ISS 64 n'est autre que le J. League Perfect Striker japonais que nous vous avons présenté dans la rubrique Over the World du n° 72 de Player One. Les premières bonnes impressions que nous avons ressenties se trouvent confirmées aujourd'hui par la version française. On ne change pas la recette d'un succès ! Aussi ne soyez pas étonné de ne constater

et deux ou trois autres titres), la grande majorité des jeux garnissant la ludothèque de la N64 se révèle désespérément floue. Soyons honnête, ISS est lui aussi atteint de ce syndrome, mais cela est franchement moins flagrant.

Lorsqu'on branche ISS 64 pour la première fois, comment résister à la tentation de plonger directement dans l'ambiance d'une rencontre ? Dès que le coup d'envoi est donné, on



## LES MENUS D'AVANT-MATCH

Ils sont toujours aussi complets. Et la possibilité de sauvegarder des réglages précis permet en plus d'accélérer sensiblement cette procédure.

atteint des sommets auxquels je n'osais même pas rêver.

aucune innovation notable... au niveau des menus. En revanche, concernant le jeu à proprement parler, ISS 64 est dans la lignée du volet « Pro » sur PlayStation, à savoir qu'il est intégralement réalisé en 3D polygonale. Mais avant de m'étendre sur le sujet, un fait caractéristique de la N64 mérite d'être souligné. À quelques exceptions près (Wave Race, Mario 64



L'Allemagne vient d'arracher la victoire dans les arrêts de jeu. Les attaquants se rassemblent et saluent leur kop.

## DE NOUVELLES ANIMÉS

Dans ce volet 64 bits, on note l'apparition de nouvelles animations qui augmentent le réalisme du jeu. Ainsi, on peut protéger le ballon afin de bénéficier d'une touche ou d'une sortie de but, effectuer des feintes de tir ou de corps...



# Les avis d'ISSmaniques

CHON : « Une fois de plus, c'est le coup de foudre et une grande claque dans les gencives ! Les quelques petits défauts présents dans l'excellent ISS Pro, comme l'absence de scénarios et de mode Training, ou l'impossibilité de renommer les joueurs ont disparu. De plus, la jouabilité qui demandait un petit temps de réadaptation est ici très intuitive. Les habitués d'ISS retrouveront rapidement leurs marques. Graphiquement, cette impression de flou me gêne un peu. Mais globalement c'est tout bon : ISS 64 est très classe, et s'impose logiquement comme la référence en la matière sur 64 bits. »

EL DIDOU : « ISS reste, à ce jour, mon premier amour en matière de jeu de foot sur console. Et cette version 64 bits renforce encore la passion : c'est un véritable régal à voir et à jouer. Les habitués s'y retrouveront, et les petits nouveaux capteront rapidement les finesses du jeu tant le soft est intuitif. Bref ISS 64 et Didou filent toujours le parfait amour. Et un Didou-but, un ! »

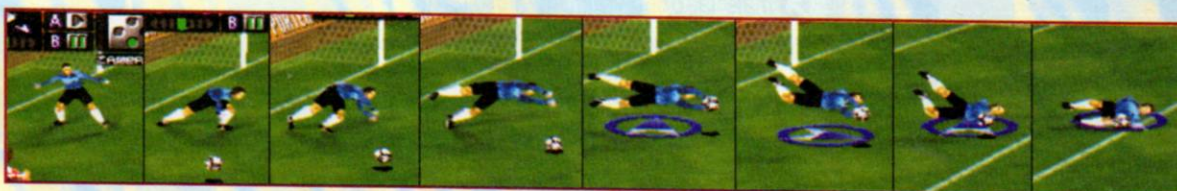
Aile de pigeon



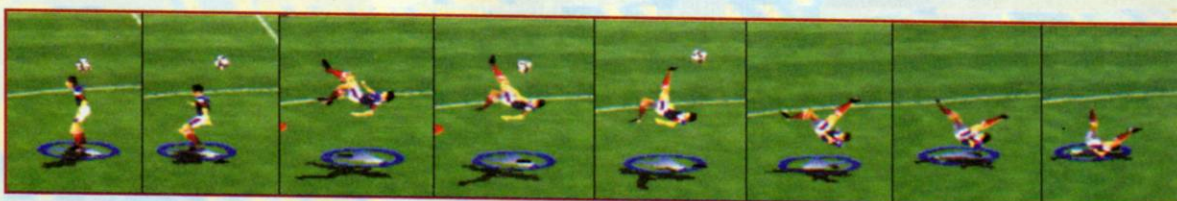
Passement de jambes



Plongeon



Retourné acrobatique



## DES GESTES TECHNIQUES TRÈS RÉALISTES

Ces quatre décompositions de mouvements techniques illustrent parfaitement l'excellente qualité de l'animation. Bien sûr, c'était déjà le cas dans les versions 16 bits d'ISS, mais cette fois le sprite a cédé sa place à la 3D polygonale. Et pour atteindre un tel degré de réalisme, les développeurs ont dû faire appel à la désormais traditionnelle technique de la Motion Capture, qui a vu le jour en même temps que les 32 bits. Grande réussite !



L'Allemagne vient de bénéficier d'un coup franc. Observez comme les attaquants plongent vers le but au moment de la frappe.

est frappé par la qualité graphique des joueurs : ceux-ci ont fait l'objet d'une modélisation 3D à base de Motion Capture. Il est vrai que ce procédé était déjà couramment utilisé sur les consoles 32 bits, mais ici, force est de reconnaître que la palette de mouvements des joueurs est d'une richesse sans précédent (à part peut-être dans ISS Pro). La façon dont ils sont animés est vraiment époustouflante : par exemple, lorsqu'un joueur « prend un virage », il s'incline afin de compenser la baisse de son centre de gravité ; à noter

également les attitudes des joueurs sanctionnés par un carton... Bref, le jeu fourmille de détails qui donnent de la vie à l'action. Enfin, les visages des joueurs composant les sélections nationales sont fidèles à la réalité, contrairement à ce qu'indique leur nom (problème de droits...). Ainsi le gardien français ressemble furieusement à Lama, on reconnaît également Blanc, Loko, Thuram, Ba... à leur poste respectif — il en va de même avec les autres équipes. Cependant, il semble que les textures auraient pu être plus fines ;





Corner ! En appuyant sur le bouton « Dash », les partenaires tentent de se débarrasser du marquage de la défense adverse...



Le défenseur protégeant le ballon jusqu'à son gardien illustre bien le souci du détail apporté à l'animation.



➔ mais là, c'est vraiment histoire de reprocher quelque chose.

### LE MYTHE SE PERPÉTUE

Voilà pour les caractéristiques visuelles. En ce qui concerne l'aspect tactique, il est toujours aussi démentiel grâce à son réalisme ultime. À l'instar d'ISS Pro, on note l'apparition d'une touche permettant d'effectuer des unes-deux afin de créer des espaces ; de faire une passe en profondeur vers un partenaire qui s'engage sur une aile ou dans l'axe. On avait déjà entrevu cet aspect dans les volets 16 bits, mais ici, il est vraiment poussé à son paroxysme. On peut également réaliser des feintes de tir ou de corps — ces dernières permettant d'éviter



Les coups de pied arrêtés s'effectuent à l'aide d'une flèche de direction qui permet également de doser la puissance de la frappe.

de contrôler la balle et de perdre quelques précieux dixièmes de seconde. Ajoutons également que, contrairement

à certaines simulations 3D où les joueurs non concernés par l'action restent figés, ici ça bouge en permanence. Au moment de tirer un corner, les attaquants essayeront de se débarrasser du marquage adverse ; de même sur les coups francs rentrants, les joueurs plongeront vers le but. Mais attention, ISS 64 n'offre pas d'assistance au jeu. Toutes les actions, tous les gestes techniques se déclenchent manuellement. Écrit comme ça, cette apparente complexité peut effrayer les néophytes, si tant est qu'il y en ait beaucoup. Et pourtant son interface instinctive peut être domptée en cinq minutes. Enfin, le contrôle des trajectoires semble plus précis avec la croix

### À LA QUEUE LEU LEU

Après chaque but, le buteur ou le gardien expriment respectivement leur joie ou leur désarroi.

En regardant ces trois images, on est obligé de reconnaître qu'il n'y a rien de plus grotesque qu'un joueur de foot heureux.

Remarquez, je dis ça, mais c'est pareil avec les jeux vidéo. Il suffit de voir Elwood lorsqu'il vient de marquer un but...



Gascoigne, venant de bénéficier d'un penalty, défie Lama du regard. Avouez que la ressemblance est frappante.



**PASSE EN PROFONDEUR**

**UNE-DEUX**



directionnelle qu'avec la manette analogique. Bref, si l'on excepte le challenge du mode Training qui a disparu, les menus sont aussi complets qu'ISS Deluxe. On retrouve de nouveaux scénarios, historiques pour la plupart, issus de l'Euro 96. Précisons également que les phases de penalties sont originales : le gardien contrôle une fenêtre large dans son but, le tireur une fenêtre plus petite ; l'idée pour que le goal bloque le ballon consiste à faire coïncider les deux fenêtres au moment du tir. Côté tireur, chercher la lucarne s'avère quasiment imparable, mais il y a un risque de rater la cible car la fenêtre du joueur peut alors déborder du cadre. Quoi qu'il en soit, cela crée une véritable pression.

Il ne fait aucun doute qu'ISS 64 place la barre de la qualité et du réalisme très haut, au point que la concurrence future devra présenter de solides arguments....

Wolfen,  
conquis.



À l'instar d'ISS Deluxe, le niveau du gardien de but peut être paramétré.

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

genre  
**SIMU. DE FOOT**  
joueur(s)  
**1 A 4**

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

difficulté  
**PARAMETRABLE**  
durée de vie  
**DEMENTE**

prix  
**A B C D E F**



**en résumé**

Le mythe ISS se perpétue ! Le réalisme est encore accru, et l'animation plus riche que par le passé. La rédaction est conquise !

**GRAPHISME**

C'est excellent à tel point que l'on reconnaît le visage de tous les joueurs.

92%

**ANIMATION**

L'animation est d'une richesse sans précédent dans les annales des simulations de foot.

97%

**SON**

Moyen du fait du support cartouche, mais globalement « ça le fait ».

85%

**JOUABILITE**

Rien à redire, si ce n'est que cela me semble plus jouable avec la croix directionnelle.

90%











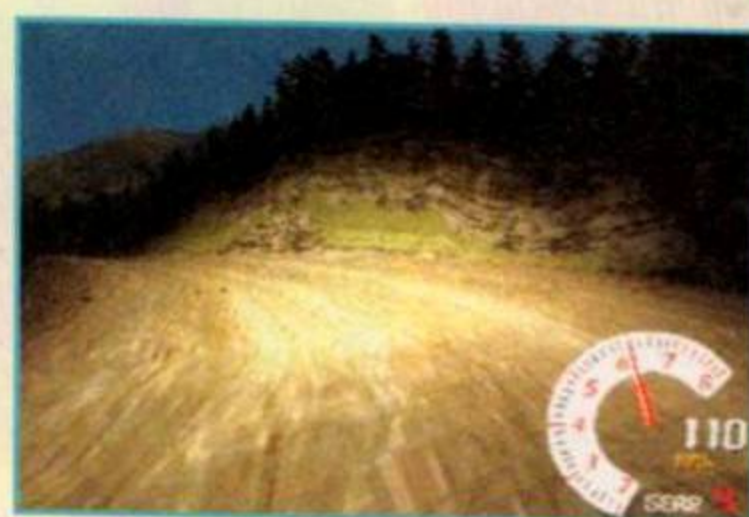
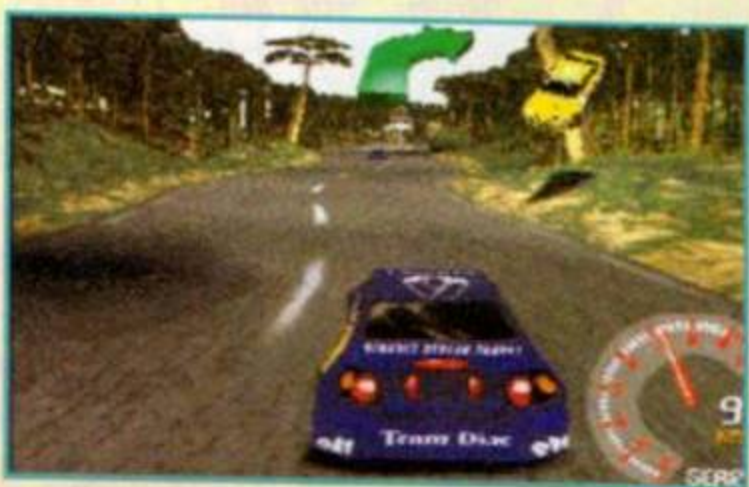
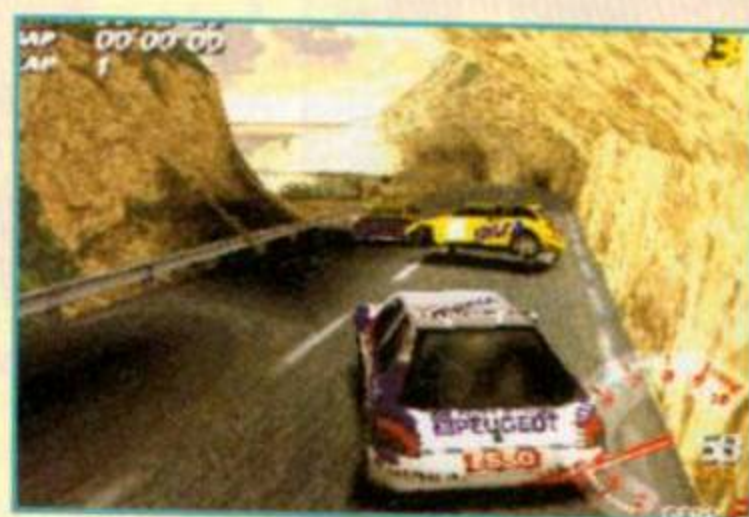
# V-RALLY

Longtemps après la Saturn, la PlayStation se met à l'heure du rallye. Très attendu par les fans de simulations automobiles, V-Rally fait une arrivée tonitruante malgré les quelques



Il y a plus d'un an et demi, c'était en janvier 96, Sega commercialisait Sega Rally. L'excellente qualité de ce produit tuait dans l'œuf toute velléité de concurrence sur le support Saturn. Il faut dire que Sega avait profité de sa grande expérience de la course automobile, acquise par le biais de ses bornes d'arcade, pour prendre deux longueurs d'avance sur la plupart des autres éditeurs. Mais cet

entre ces deux hits, même s'ils ne « tirent » pas dans la même catégorie. Infogrames nous avait promis monts et merveilles, on n'aura finalement droit qu'à une merveille... V-Rally devait être une simulation de rallye censée reléguer Sega Rally au rang de simple antiquité : en définitive, ce ne sera pas le cas. Le petit dernier développe de solides arguments pour prendre un léger ascendant sur son rival, mais certainement pas au point.



## CONDUITE DE NUIT

V-Rally propose quelques spéciales nocturnes où le pilotage est un peu plus délicat que de jour — l'éclairage des phares ayant une portée limitée. Dans ces conditions, la vue interne semble plus pratique.

réserves émises par certains, dans un premier temps...

écart s'est amenuisé petit à petit pour être, finalement, totalement comblé aujourd'hui. La preuve, fournie par Infogrames : V-Rally est la première simulation de rallye à être commercialisée sur PlayStation — avec Rally Cross — au même titre que Sega Rally l'avait été (et l'est toujours) sur Saturn. Il paraît donc inévitable d'effectuer un parallèle



Les rallyes sur neige rappellent par moment les courses du Trophée Andros : même décor, même glissades...

## PILOTAGE EXTRÊME

À l'exception du Time Trial, tous les autres modes de jeu proposent des courses à plusieurs, départ arrêté. Ces courses rappellent plus du stock-car que du rallye, avec des envolées spectaculaires et parfois même franchement exagérées.



## LES CAISSES, SOUS TOUS LES ANGLES

Citroën Saxo Kitcar



Renault Maxi Mégane



Ford Escort WRC



Seat Ibiza EV 2



Mitsubishi Lancer EV 4



Skoda Felicia Kitcar



Nissan Almera Kitcar



Subaru Impreza WRC



Peugeot 106 Maxi



Peugeot 306 Maxi



Ce panneau de signalisation doit-il être pris comme une provocation ? Les Alpes par temps de neige, c'est chaud !

de l'enterrer définitivement. Premier point, V-Rally propose 42 circuits contre 4 pour Sega Rally, soit dix fois plus. Ce n'est pas rien, mais à la décharge de S. R., ces 4 circuits ont été mûrement pensés. La moindre bosse a été placée de façon judicieuse, les enchaînements de virages exigent une maîtrise parfaite des trajectoires... et force est de reconnaître que V-Rally n'est pas aussi pointu. Mais le nombre de circuits plaide quand même en sa faveur avec notamment des épreuves spéciales inspirées de véritables rallyes

(Monte-Carlo, Corse, Rac Rally...), dans des décors somptueux. Ajoutons que ces circuits (pas forcément en boucle) reposent sur trois critères : le revêtement de la piste, la météo et l'heure. Les deux premiers sont les plus importants car la tenue de route sera différente selon qu'il s'agit d'une piste d'asphalte, de graviers... ajustée, bien entendu, en fonction des intempéries (pluie, neige, etc.). Enfin, l'heure influera sur l'éclairage du décor qui sera totalement inexistant de nuit, où vous ne pourrez compter que sur vos phares.





Les circuits du mode Expert sont vraiment très sinueux et offrent de sérieuses montées d'adrénaline !

argument pouvant séduire les traditionalistes en matière de simulations de conduite. Une autre catégorie, réunissant notamment les modèles japonais, est composée de véritables savonnettes qui, lorsqu'elles sont domptées, se révèlent toutefois nettement plus performantes et agréables à conduire. La troisième classe est représentée par des voitures au pilotage et aux performances intermédiaires, néanmoins idéales pour les courses aux tracés sinueux.

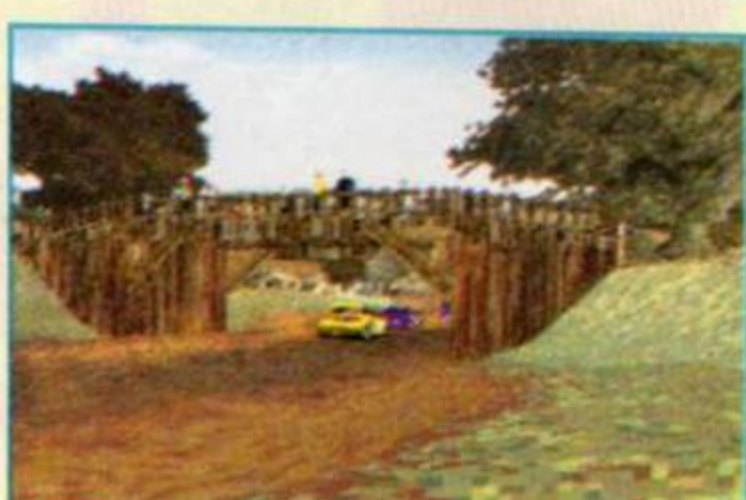
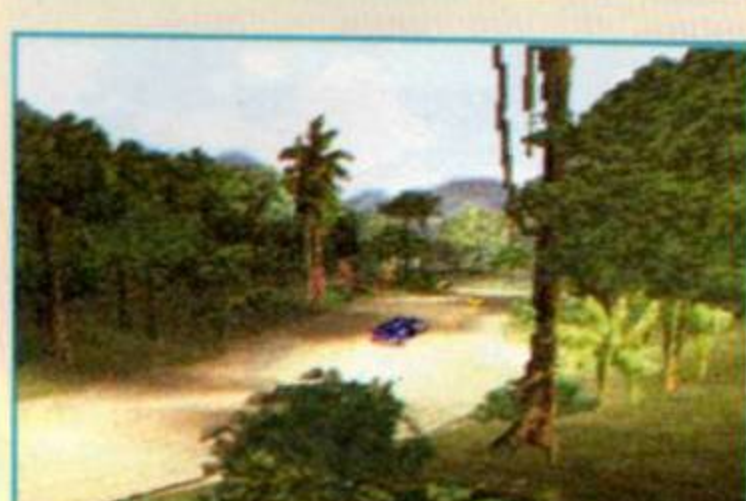
Vous pourrez encore modifier la tenue de route en agissant sur la longueur des rapports de vitesse et en réglant

## Les avis de simples piétons

**MILOUSE :** « Après trois heures de jeu, je n'ai pas encore mon bolide en main ! Peut-être que j'espérais trop retrouver les sensations fabuleuses de Sega Rally ? Eh bien, V-Rally est très différent. Ici, il faut plus de patience, mais à voir la mine réjouie de Wolfen, ça vaut le coup ! Petit coup de gueule en passant : durant des mois, Infogrames a fourni les magazines en images qui n'étaient pas tirées du jeu, et qui laissaient entrevoir des graphismes encore meilleurs. »

**CHON :** « Si l'on considère le nombre de circuits et la beauté des décors, alors oui, V-Rally est vraiment le meilleur. Toutefois, je ne peux m'empêcher d'avoir quelques regrets : d'abord la conduite, pas vraiment typée rallye. Sur ce point Sega Rally reste inégalé. Ensuite les adversaires sont toujours aussi stupides. Enfin, les crashes sont impressionnants mais rarement réalistes. Parfois une motte de terre suffit à vous retourner, là où un gros talus vous fait à peine décoller. Au final, c'est très beau, très riche, mais pas encore ultime à mon goût. »

## LE TOUR DU MONDE EN 42 ÉTAPES



délégation nipponne, sont ainsi représentés. Il est à noter que ces voitures sont réparties en 3 catégories, et font toutes l'objet d'un pilotage différent. Les modèles exigeant la conduite traditionnelle ne sont pas funs à piloter. Ainsi, dotée de pneus « glus », la voiture colle à la route et n'offre pratiquement aucune possibilité de dérapage. Remarquez, voici un



Voici un cas de collision superbement gérée. La Citroën Saxo heurte de plein fouet la Skoda...



... qui va finir sa course dans le talus, après un dérapage réaliste illustré par les traces de pneus au sol.

la direction. Il ne manque que le choix des pneus, mais les circuits n'étant pas « multi-révetement », vous bénéficiez d'office de gommes appropriées. Avec une telle panoplie de véhicules, V-Rally marque encore un point. L'aspect, à mes yeux, le plus important est relatif à la conduite. Dans Sega Rally, négocier les courbes en de longs dérapages contrôlés,



## V-RALLY

100

96%

développeur  
INFOGRAMES  
éditeur  
INFOGRAMES  
textes  
FRANÇAIS

genre  
SIMU. RALLYE  
joueur(s)  
1A2

sauvergarde  
OUI  
continue  
VARIABLE

difficulté  
PARAMETRABLE  
durée de vie  
EXCELLENTE

prix  
A B C D E F

PLAYER FUZ  
95%

90

85

80

75

70

65

60

55

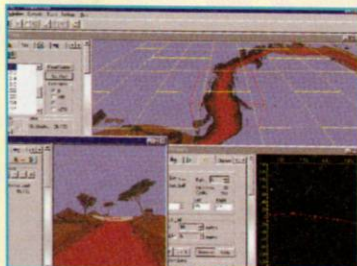
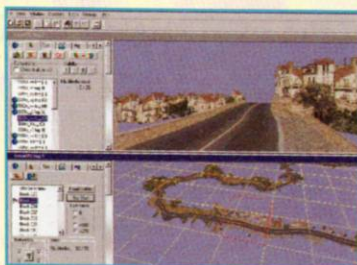
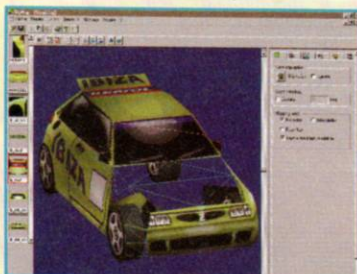
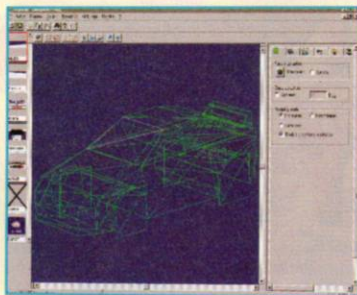
50



En Time Trial, vous disposez du fantôme de votre meilleur temps du jour, avec la différence de chrono quasiment gérée en temps réel.



V-Rally est l'un des rares jeux permettant de jouer à deux en écran splitté. Mais le mode Link pour jouer à quatre ne sera pas présent.



## MAKING OF

Ces quelques images vous permettent de découvrir les différentes étapes de la conception d'un jeu 3D.

## GRAPHISME

C'est irréprochable, mis à part quelques sprites — histoire de dire quelque chose...

95%

## ANIMATION

C'est rapide et fluide — un peu moins lorsque l'écran est splitté.

90%

## SON

Sur fond de rock'n roll, le ronflement des moteurs et les bruits ambiants sont excellents.

98%

## JOUABILITE

La prise en main est très (trop ?) longue, mais après quel régal.

85%

Rally a un léger avantage par son aspect extrême.

## V.-R. PLUS RICHE QUE S. R.

En fait, si l'on tire le bilan, on se rend compte que les possesseurs de Sega Rally n'ont pas à jalouser les futurs possesseurs de V-Rally, même si ce dernier s'avère au final beaucoup plus riche dans bien des domaines et dispose, de surcroît, de l'attrait de la nouveauté.

Bref, bien que l'éditeur de circuits tant vanté (pour créer ses propres circuits) soit finalement absent, V-Rally est une véritable chef-d'œuvre vidéoludique, constituant désormais une référence en matière de simulation automobile.

Wolfen

redresser les travers à l'amorce des lignes droites est un vrai régal. V-Rally, lui, offre incontestablement des sensations moins extrêmes mais plus réalistes. Cela dit S. R. reprend l'avantage avec un freinage plus souvent sollicité. À l'inverse, chez son concurrent, de nombreux circuits sont dotés de virages pouvant se négocier en levant légèrement le pied de l'accélérateur, quand ce n'est pas totalement. Mais lorsqu'on atteint la douzaine de circuits « Expert » avec des virages en épingles et des chicanes de fou, ça ne rigole plus du tout. Il faut alors s'arracher les tripes pour conserver le contrôle du bolide en jouant sans arrêt avec les freins et l'accélérateur. Quoi qu'il en soit, au niveau des sensations, Sega



# SHINING THE HOLY ARK

Saturn

Un peu délaissé ces derniers temps, le RPG reprend ses droits sur Saturn. En remettant au goût du jour un vieux concept, Shining the Holy Ark se présente comme l'un des événements de l'été.



Il y a bien longtemps, fin 1992, au temps où régnaient en maîtres les 16 bits, Sega commercialisait un certain Shining in the Darkness sur Megadrive. Cet excellent jeu de rôle reposait sur le système de déplacement « case par case », qu'avait inauguré le hit micro Dungeon Master. Shining in the Darkness préfigurait déjà ce qui allait devenir, par la suite, le RPG tactique avec la saga Shining Force. Enfin, au début de la Saturn, Sega commercialisait un RPG banal intitulé Shining Wisdom, qui n'avait rien à voir avec le sujet qui nous préoccupe (c'était même à la limite de l'arnaque...). Aujourd'hui, Sega (encore) fait un



Les persos disposent d'une caractéristique « attaques critiques ». Cela se traduit par des effets visuels saisissants.

retour aux sources en sortant Shining the Holy Ark, un soft dans la lignée du tout premier volet 16 bits, mais puissance 32 bits.

## UN ZOOM DE QUALITÉ

À l'instar du premier épisode, Shining the Holy Ark repose également sur le système de déplacement case par case. Toutefois, 32 bits oblige, l'animation de ces mouvements est à base de 3D. L'action se déroule en vue subjective, à savoir par les yeux du héros qui mène une petite troupe à l'effectif variable. Lorsque survient le premier combat, on constate que l'interface n'a pas changé d'un iota. On retrouve alors les mêmes menus



La carte du monde est représentée en 3D, rappelant le principe du mode 7 de la Super Nintendo.

d'icônes très explicites qui caractérisaient la saga de Shining. Le ou les monstres vous faisant face sont de simples sprites (fort réussis au demeurant), qui font l'objet de plusieurs animations en fonction de

BASSO	Arthur	Rodi	Lisa
HP 145	HP 107	HP 97	HP 76
MP 0	MP 111	MP 126	MP 105



L'interface s'inspire de celle de la saga Shining Force. Un petit truc au passage : ce monstre rapporte des tonnes d'expérience.



Pour récupérer ce livre volant, vous devrez utiliser de l'eau bénite...



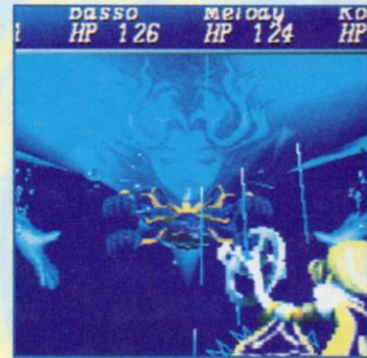
zoom arrière réduisant les sprites, et non l'inverse. C'est-à-dire que vos adversaires apparaissent petits pour atteindre leur taille réelle, ou très légèrement supérieure, lorsqu'ils viennent au contact. Vos alliés bénéficient eux aussi de nombreuses animations reposant sur le même principe ; il n'y a que le héros que l'on ne voit jamais car ses attaques s'effectuent toujours en vue subjective.

Vous passez le plus clair de votre temps à explorer des donjons laby-

## MAGIE, MAGIE...

Visuellement insignifiante pendant un quart du jeu, la magie prend sa véritable dimension à partir du vingtième niveau.

Et tandis que les sorts affectent à ce moment-là plusieurs adversaires, constituer un groupe de magiciens peut alors se révéler utile lors des attaques en masse des ennemis.



rinthiques, de plus en plus complexes au fil du jeu. L'aspect réflexion est néanmoins présent, mais si vous sui-

vez attentivement les dialogues entre les divers protagonistes, vous ne devriez pas rencontrer de gros

problèmes. Ajoutons que durant votre aventure, vous ferez souvent appel à l'option Search permettant

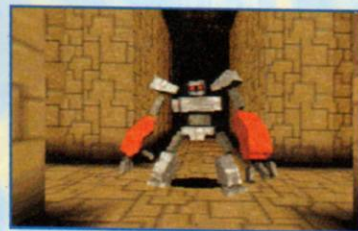
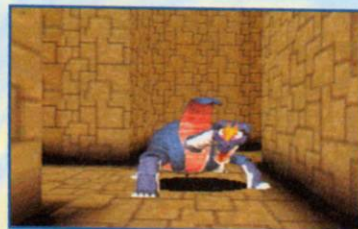
## L'avis de Reyda

« Comme je l'avais déjà écrit dans l'Over the World (PO n° 73), Holyark est un jeu facile à manipuler, plein de bonnes idées, avec des personnages assez agréables, à défaut d'être originaux. Il possède néanmoins un défaut : certains combats sont longs et chiants, et il n'est pas possible d'accélérer la cadence, même contre des monstres qu'on latte en deux tours. Cela ne serait pas très gênant s'il ne fallait pas faire sans cesse des allers-retours entre les différents villages, vu qu'on ne peut se "téléporter" d'une ville à l'autre. Sinon, malgré son principe un peu gavant à la longue (dédale, combat, boss... en boucle), c'est un bon jeu qui séduira les possesseurs de Saturn peu gâtés en ce moment. Ajoutons qu'on aurait aimé une version en français ! »



Les tavernes sont sources de très nombreuses informations. Tâchez de ne pas rater les dialogues clés.

## BOSS ET MONSTRES EN VRAC





# Saturn SHINING THE HOLY ARK

développeur  
SONIC SOFTWARE

éditeur

SEGA

textes

ANGLAIS

genre

RPG

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

OUI

difficulté

MOYENNE

durée de vie

INTERESSANTE

prix

A B C D E F

PLAYER FUN  
85%

## En résumé

Développant un aspect recherche et des arguments visuels convaincants, **Shining the Holy Ark** est le RPG Saturn à ne pas rater.

Wolfen

## GRAPHISME

Des graphismes à base de bitmaps irréprochables. Décors répétitifs.

90%

## ANIMATION

Les animations des combats (gérées par le zoom) sont variées et ne pixellent pas trop.

90%

## SON

Effets sonores moyens. Bonne musique d'ambiance.

85%

## JOUABILITÉ

Bien qu'efficace l'interface a pris un petit coup de vieux.

89%



Certains boss, à l'image de cette vipère, vous sont présentés lors d'une courte séquence cinématique précédant le combat.



Bien utilisés, les petits farfadets qui vous accompagnent peuvent effectuer une attaque surprise affectant tous les ennemis.

de fouiller les alentours. Outre des objets souvent précieux, vous découvrirez de petits farfadets qui intégreront votre groupe. Ils constituent une force de frappe non négligeable lorsqu'ils portent une attaque surprise sur les ennemis, avant l'engagement du combat. Il en existe cinq sortes ; chacune d'entre elles agressant les monstres différemment, selon la direction d'où ils surgissent (les succubes attaquent les monstres arrivant de la gauche ; les incubes, ceux provenant de droite, etc.). Ce sont en tout cinquante farfadets, parfois cachés dans des endroits vraiment inattendus, que vous pourrez réunir. Et plus ils sont nombreux, plus leur force de frappe augmente.

Par son aspect recherche vraiment poussé et ses nombreux combats,

Shining the Holy Ark est doté d'une excellente durée de vie. Bref, tout est ici réuni pour que ce RPG s'attire les faveurs des nombreux amateurs du genre et, pourquoi pas, convaincre les plus réticents.



Elfes Pixies	Fairy	Succubus	Incubus	Leprechaun
Berry	Daisy	Muran	Lantano	Dana
Flow	Iris		Enjewel	Tak
	Camellia	Roberia	Masakari	Mory
	Peony		Krupis	Koku
Imple		Orlea	Liknis	Zirci
me	Sisal	Ripanos	Cypress	Mang
ar	Mimosa	Kathorea	Aster	Darb
			Adonis	

## LES FARFADETS

Les farfadets (50 au total) sont de petites créatures ayant élu domicile dans divers recoins (derrière un tableau, une pierre tombale, un âtre, etc.), qui se joindront à vous. Ils pourront dès lors effectuer une première attaque bonus (sans riposte) en début de combat.



10 H ← → 19 H NON STOP  
du Lundi au Samedi

7 Rue Gay Lussac  
75005 Paris

# EPRROM

## 01 46 34 24 16

**HIT**

**BIO HASARD DASH**

**HIT**

**TIME CRISIS**

**HIT**

**FINAL FANTASY TACTICS**

**HIT**

**LAST BRONX**

**HIT**

**SAGA FRONTIER**

**HIT**

**MARVEL SUPERHEROES**

**HIT**

**V RALLY**

**HIT**

**INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO**

LIVRAISON CHRONOPOST 24 H

EPRROM sera FERME du 03/08 au 24/08

THUNDER FORCE 5 - SAMURAI SHODOWN RPG - WILLY WOMBAT - DAEISENYAKU - LAST BRONX - SALAMANDER DELUXE PACK - SONIC JAM - WAKU WAKU 7 - LUNAR THE SILVER STAR STORY - MARVEL SUPERHEROES - BIO HASARD DASH - ROCKMAN 4 LIMITED - et plus ...

GUNDAM BATTLE MASTER - SAGA FRONTIER - FRONT MISSION ALTERNATIVE - TIME CRISIS PLUS GUN - FINAL FANTASY TACTICS - PUZZLE ARENA TOSHIDEN - FORMATION SOCCER 97 - ZERO DIVIDE 2 - ARMORED CORE - RECIPROHEAT 5000 - STREET FIGHTER EX + - THE KING OF FIGHTERS 96 - et plus ...



# WING COMMANDER IV

Playstation

Très attendu par les nombreux fans de la série, le quatrième volet de Wing Commander, une simulation de vol doublée d'un film interactif, est sur le point d'investir votre PlayStation.



**C**e quatrième épisode de la saga de Wing Commander est la suite logique du troisième volet. Après la guerre ayant opposé la Confédération et la race féline des Kilrathis, le colonel Blair a raccroché l'uniforme pour se consacrer à l'élevage sur une lointaine colonie.



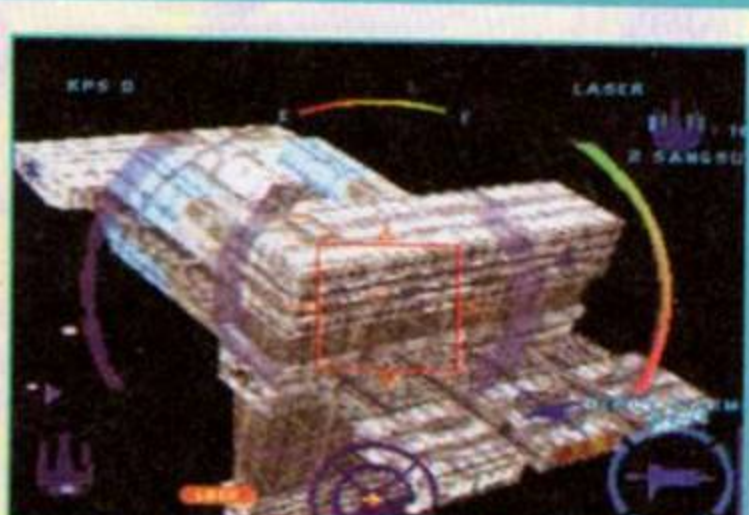
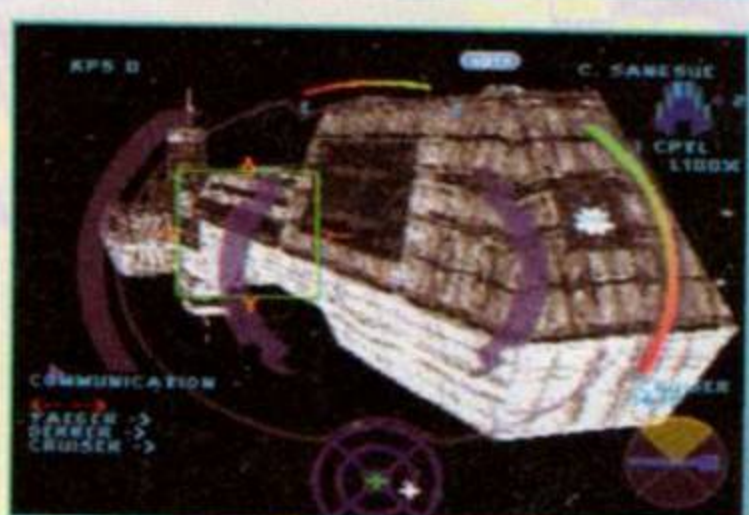
Lorsqu'un gros bâtiment se pointe aux alentours, l'animation devient un peu saccadée. Dommage...

Une rencontre pas vraiment fortuite avec un vétérán, dans un bar sordide, va l'inciter à reprendre du service. Cette fois, l'ennemi n'est pas bien défini, à vrai dire ce sera à vous de le choisir (mais je reviendrai sur ce point ultérieurement). Au cours de cette longue séquence d'intro, le pilote ayant pris part à la campagne de WC III retrouve avec plaisir de vieux compagnons d'armes, tels que les pilotes Maniac et Vagabond ou encore les officiers supérieurs Olsen et Tolwyn. Mais que le bleu issu de l'école de pilotage ne désespère pas, il ne sera pas dépaysé longtemps et apprendra vite à cerner la person-



## SUPERPRODUCTION HOLLYWOODIENNE

Ce film interactif a bénéficié d'un gros budget. Le producteur Chris Roberts a ainsi fait appel à de nombreux figurants et créé de véritables décors.





nalité et le caractère de chacun des protagonistes. Sachant que vous ne refuseriez pas son offre, Maniac a fait affréter à votre attention un chasseur censé vous mener à votre nouvelle affectation : le « porte-avions » Lexington. À peine avez-vous décollé que votre équipier vous propose un duel fictif afin de savoir ce que vous valez, côté pilotage. Quelle que soit votre réponse, votre vol sera quand même perturbé par une attaque de pirates qui constituera votre première mission. Pour ma part, j'avoue avoir un peu perdu la main, et ce malgré une configuration optionnelle du paddle identique à celle de Wing Commander III.

### LE CÉSAR DU MEILLEUR FILM INTERACTIF

Maintenant que le film a commencé depuis quelques minutes, force est d'admettre que celui-ci est encore

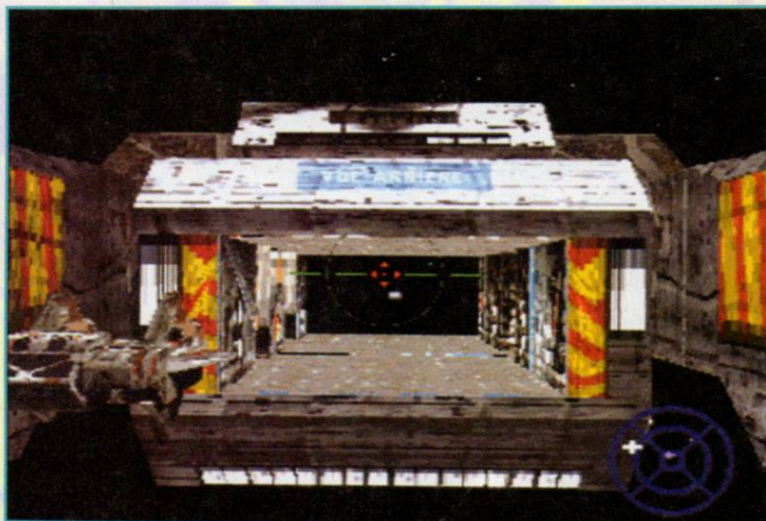


Rien n'est perdu.

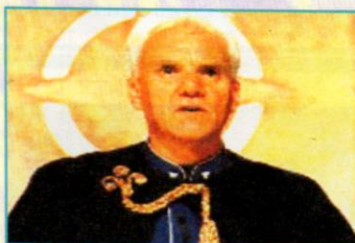
Les réponses que vous donnez à certaines questions influent directement sur la suite des événements.

plus réussi que l'épisode précédent, qui faisait pourtant office de référence au niveau de la qualité de la vidéo. On retrouve ce même souci de qualité mais avec, cette fois, un budget nettement supérieur, autorisant des moyens humains et matériels plus conséquents, que les cachets de Mark Hammil et Malcom Mc Dowell avaient interdit dans WC III... Le nombre important de figurants permet désormais de tourner des plans larges ou d'effectuer des travellings sur la foule, et non plus d'avoir recours au stratagème du plan rapproché sur trois blaireaux censés représenter un public en liesse (l'intro de WC III).

L'autre innovation résultant de cette hausse du budget concerne les décors. À présent, les acteurs évoluent dans de véritables décors tandis qu'auparavant, les comédiens tournaient les scènes sur un fond bleu avant d'être détournés et intégrés à un décor en images de synthèse pas toujours des plus réussies. Ajoutons que les musiques symphoniques rythmant ces différentes scènes, composées spécialement pour le film, sont vraiment grandioses. Enfin, côté scénario, le film a été bien pensé et son doublage en version française facilite nettement la compréhension des petites subtilités.



Les phases d'atterrissage et de décollage peuvent s'effectuer manuellement ou automatiquement.



### LA DISTRIBUTION

Tenant déjà les premiers rôles dans WC III, Mark Hammil et Malcom Mc Dowell retrouvent leur place respective.

### BLEUSAILLE, CHOISIS TON CAMP !

Wing Commander, c'est aussi et surtout un jeu axé simulation de vol ou shoot them up 3D. En fait, c'est la sélection du niveau de difficulté qui en fera plus un simulateur qu'un shoot 3D, et vice versa. La réalisation de la phase ludique est bien fichue, toutefois elle n'est pas du niveau d'un Darklight Conflict qui offrait en plus de superbes jeux de lumières. Les objectifs des missions sont plus variés et changent un peu de la castagne permanente du WC III. Certaines missions consisteront à défendre un détachement de marines qui devra prendre le contrôle d'une base, à récupérer des capsules de survie, à faire des photos de recon-



### EMBOUEILLAGE DANS L'ESPACE

Voici une sélection de quelques-uns des objectifs principaux qui vous sont assignés au cours des missions. Ces cibles sont variées, allant du croiseur interstellaire surarmé à l'innocent cargo, en passant par la station orbitale, etc. Il va de soit que ces mastodontes spatiaux sont défendus par des objectifs secondaires, incarnés par l'imposante armada de chasseurs ennemis.



# Playstation WING COMMANDER IV

100



## LES CHASSEURS

Les chasseurs à votre disposition possèdent tous des caractéristiques spécifiques qui se traduisent par un pilotage et des fonctions différentes.

développeur	ORIGIN
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FILM INTERACTIF/SIMU. DE VOL
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	SELON DIFFICULTE
prix	A B C D E F

92%

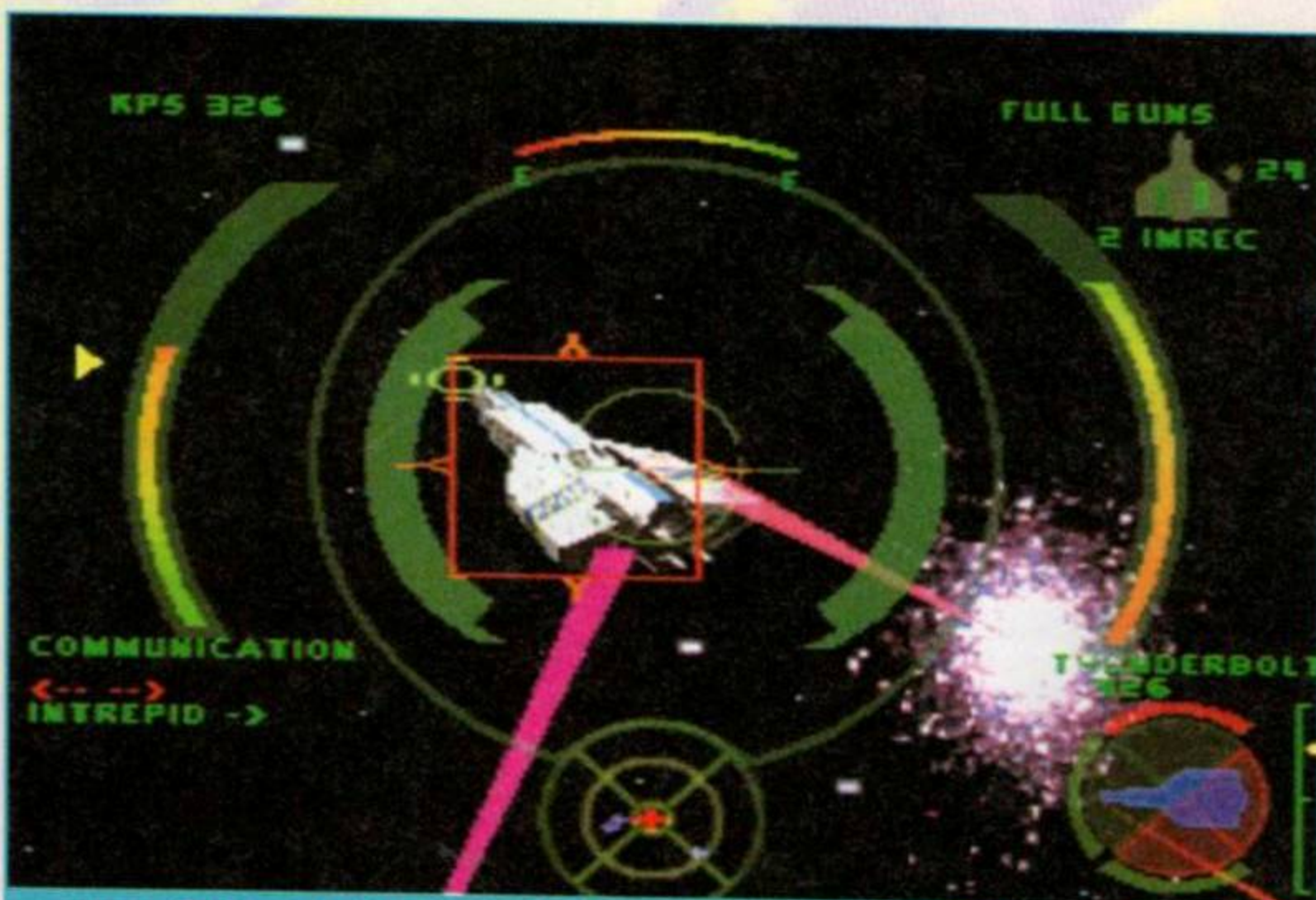
85

80

75

70

65



Si la 3D est très bien gérée, on regrette que les graphismes de fond et des tirs ne soient pas d'une meilleure qualité.

d'avoir participé (ou non) à la campagne contre les Kilrathis ne devrait pas vous faire hésiter une seconde. À partir de cet instant, les missions seront différentes en fonction de votre décision de trahir ou pas.

Bref, Wing Commander IV est à la hauteur de nos espérances même si, maintenant que l'on a vu Darklight Conflict, il faudra penser à améliorer l'aspect visuel du cinquième volet... s'il y en a un. Il ne fait aucun doute que les fondus de la saga y trouveront leur compte, quant aux autres, je leur recommande vivement de se pencher sur ce cas.

Wolfen,  
alias WC.



## en résumé

Grâce à des moyens sans précédent, Wing Commander IV bénéficie d'une réalisation digne des productions hollywoodiennes !

60



La sélection du vaisseau ainsi que son armement peuvent influencer sur le bon déroulement de la mission.



La cafétaria est un lieu de contact où vous apprendrez à connaître les autres protagonistes.

## GRAPHISME

La 3D est très bien gérée. Le film interactif est doté d'une excellente définition.

90%

## ANIMATION

On note quelques saccades dans les combats à grande échelle.

85%

## SON

Les effets spéciaux et les musiques excellentes sont dotés du son Dolby Surround.

96%

## JOUABILITÉ

Interface complexe mais complète, avec de nombreux « raccourcis paddle ».

90%

55

50



# STOCK GAMES



**METTEZ UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!! - FR/US/JAP : 250 Frs- -REPARATION 300 Frs-**

## PLAYSTATION OCCAZ

<b>PLAYSTATION + 1 JEU</b> 890 F	EXTREME GAMES 199 F	OFF WORLD INTERCEPTOR 149 F	STREET FIGHTER ALPHA 199 F
ACTUA SOCCER 149 F	FADE TO BLACK 149 F	OLYMPIC GAMES 199 F	STRIKER 96 99 F
ADIDAS POWER SOCCER 149 F	FIFA SOCCER 96 249 F	OLYMPIC SOCCER 199 F	STREET RACER 249 F
AGILE WARRIOR 99 F	FIFA SOCCER 97 149 F	PANDEMONIUM 199 F	TOTAL NBA 96 199 F
AIR COMBAT 149 F	FIRE STORM 149 F	PANZER GENERAL 199 F	TOSHINDEN 199 F
ALIEN TRILOGY 149 F	GALAXIAN 3 149 F	PARODIUS 199 F	TOSHINDEN 2 199 F
A TV EVOLUTION 249 F	GALAXY FIGHT 149 F	PGA TOUR GOLF 96 199 F	TEKKEN 2 249 F
ALONE IN THE DARK 149 F	GOAL STORM 149 F	PHILOSOMA 149 F	TEKKEN 99 F
ASSAULT RIGS 149 F	GUNSHIP 199 F	POWER SERVE 149 F	THEME PARK 199 F
BUST A MOVE 2 199 F	HEREBEKE POPOITTO 199 F	PRIMAL RAGE 149 F	TOTAL NBA 96 199 F
BURNING ROAD 149 F	HI OCTANE 99 F	PRO PINBALL 199 F	TOMB RAIDER 199 F
CRITICOM 149 F	IMPACT RACING 199 F	RAIDEN PROJECT 149 F	TRACK AND FIELD 199 F
CYBERSPEED 99 F	JOHNNY BAZOOKATONE 149 F	RAYMAN 199 F	TRUE PINBALL 199 F
CRASH BANDICOOT 199 F	JUMPING FLASH 99 F	RESIDENT EVIL 199 F	TUNNEL B1 199 F
CHEVALIER DE BAPHOMET 249 F	KILEAK THE BLOOD 99 F	ROBOTIC RIFLE 2 149 F	TWISTED METAL 149 F
COMMAND AND CONQUER 149 F	KRAZY IVAN 99 F	RIDGE RACER 99 F	VIEW POINT 149 F
DEFCON 5 149 F	LEMMINGS 3D 149 F	RIDGE RACER REVOLUTION 199 F	WIPE OUT 2007 249 F
DESCENT 149 F	LONE SOLDIER 149 F	ROAD RASH 199 F	WING COMMANDER 3 149 F
DESTRUCTION DERBY 99 F	MAGIC CARPET 149 F	ROBUST FIRE 249 F	WIPE OUT 149 F
DISC WORLD 249 F	MICKEY WILD ADVENTURE 149 F	ROBUST GAMES 149 F	WORLD CUP GOLF 249 F
THE HARD TRILOGY 249 F	MORTAL KOMBAT 3 149 F	ROBUST SHOCK 149 F	WORMS 149 F
DOOM 149 F	NBA IN THE ZONE 149 F	SHOCK WAVE ASSAULT 149 F	WRESTLEMANIA 149 F
EXTREME PINBALL 199 F	NFL GAME DAY 199 F	SLAM 'N JAM 96 149 F	X-COM ENEMY UNKNOWN 199 F
	NBA JAM 149 F	SPACE HULK 199 F	ZERO DIVIDE 149 F
	NOVOTORM 99 F	STAR GLADIATOR 199 F	
	NEED FOR SPEED 149 F	STARBLADE 149 F	

## SATURN OCCAZ

<b>SATURN + 1 JEU</b> 749 F	EXHUMED 299 F	PARODIUS 199 F	ULT. MORTAL KOMBAT 3 199 F
CARTE MPEG 649 F	GUARDIAN HEROES 199 F	PEBBLE BEACH GOLF 199 F	VICTORY BOXING 149 F
CABLE PERITEL 149 F	GUN GRIFFON 199 F	RAYMAN 199 F	VICTORY GOAL 149 F
ADAPTEUR JEU JAP/US 99 F	HANG ON GP 96 149 F	RESOLUTION X 149 F	VIRTUA COP + GUN 249 F
ALIEN TRILOGY 149 F	HEREBEKE POPOITTO 199 F	RESURRECTION 2 149 F	VIRTUA COP 2 + GUN 349 F
ALONE IN THE DARK 2 199 F	HI OCTANE 99 F	ROAD RASH 249 F	VIRTUA COP 149 F
ATHLETE KINGS 249 F	JOHNNY BAZOOKATONE 149 F	ROBOTIC RIFLE 149 F	VIRTUA FIGHTER 99 F
BUG 199 F	LEGEND OF THOR 249 F	SEGA RALLY 199 F	VIRTUA FIGHTER REMIX 149 F
CLOCK WORK KNIGHT 149 F	LOADED 199 F	SHOCK SHOCK 149 F	VIRTUA FIGHTER 2 199 F
CLOCK WORK KNIGHT 2 199 F	MAGIC CARPET 149 F	SHINOB! 149 F	VIRTUA FIGHTER KIDS 249 F
COMMAND AND CONQUER 249 F	MANOIR DES AMES 149 F	SHINNING WISDOW 199 F	VIRTUA RACING 149 F
CYBER SPEEDWAY 149 F	MORTAL KOMBAT 2 149 F	SHOCK WAVE ASSAULT 149 F	VIRTUAL HYDLIDE 149 F
THE D 149 F	MYST 199 F	SIM CITY 2000 249 F	VIRTUA OPEN TENNIS 199 F
DAYTONA U.S.A 99 F	MYSTARIA 199 F	STREET FIGHTER THE MOVIE 149 F	VIRTUAL ON 249 F
DIE HARD ARCADE 299 F	NBA JAM T.E 149 F	STREET FIGHTER ALPHA 149 F	WING ARMS 199 F
DEFCON 5 199 F	NEED FOR SPEED 249 F	STREET FIGHTER ALPHA 2 249 F	WIPE OUT 199 F
DESTRUCTION DERBY 199 F	NHL ALL STARS HOCKEY 149 F	STRIKER 96 199 F	WORLD CUP GOLF 249 F
DIGITAL PINBALL 199 F	NIGHT SANS PADDLE 199 F	THE HORDE 199 F	WORMS 249 F
DISC WORLD 199 F	NIGHT PLUS PADDLE 299 F	THEME PARK 199 F	WORLD WILDE SOCCER 249 F
EURO 96 ENGLAND 149 F	OFF WORLD INTERCEPTOR 149 F	THUNDERHAWK 2 199 F	WRESTLEMANIA 199 F
	OLYMPIC SOCCER 199 F	TOMB RAIDER 249 F	X MEN 199 F
	PANZER DRAGON 199 F	TITAN WARS 199 F	
	PANZER DRAGON 2 249 F	TRUE PINBALL 249 F	

## CONSOLE NINTENDO 1290 F

JOYPAD D'ORIGINE	249 F
JOYPAD MAD CATZ	229 F
MEMORY CARD	149 F
RALLONGE JOYPAD	79 F
TUROC	549 F
PILOTWINGS	449 F
MARIO 64	449 F
WAVE RACE 64	449 F
KILLER INSTINCT	449 F
FIFA SOCCER 64	499 F
MARIO KART 64	499 F
SHADOW OF EMPIRE	499 F
I.S.S PRO	499 F

**L' ECHANGE**  
 Votre JEU contre un AUTRE pour 500 F  
 \* Pour un JEU de même VALEUR et sur une même console.  
 \* Offre valable suivant les disponibilités.  
 \* Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus.

**REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS**  
 VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ CONCERTISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?  
**STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :**  
 - IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRES -  
 - LEADER SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDEO -  
 - CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE -  
 pour plus d'info, contactez SEBASTIEN au 01.46.33.07.83.

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

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

**Console NINTENDO 64 MARIO 64 + 1 Joypad + 50 F de bon d'achat\* : 1690 F**

<b>STOCK GAMES JUSSIEU CONSOLES</b> 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	<b>STOCK GAMES JUSSIEU CDROM</b> 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine Tel: 01 43 25 61 24	<b>STOCK GAMES JUSSIEU VPC</b> 3 Rue d' Arras 75005 Paris M° Jussieu / Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83
<b>STOCK GAMES REPUBLIQUE</b> 44 Rue de Malte 75011 Paris M° République / Oberkampf Tel: 01 43 55 76 45	<b>STOCK GAMES GARE DU NORD</b> 23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière / Gare du Nord Tel: 01 44 63 02 49	<b>STOCK GAMES MONTPARNASSE</b> 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail Tel: 01 43 35 32 10
<b>STOCK GAMES LA DEFENSE</b> 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M° RER La Défense Tel: 01 49 06 96 08	<b>STOCK GAMES ENGHEN</b> 52 Rue du Gnl De Gaulle 95880 Enghien les Bains Tel: 01 39 64 36 52	<b>STOCK GAMES VERSAILLES</b> 10 Av Gnl De Gaulle Ctre Com Les Manèges. 78000 Versailles Tel: 01 39 53 10 03
<b>STOCK GAMES SAINT GERMAIN</b> 55 Rue de Paris 75100 St Germain Laye M° RER St Germain en Laye Tel: 01 30 61 74 60	<b>STOCK GAMES IVRY</b> 2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry Tel: 01 46 58 72 73	<b>STOCK GAMES BOULOGNE</b> 118 Rue du Vieux Pt de Sèvres 92003 Boulogne M° Marcel Sembat Tel: 01 46 21 19 92
<b>STOCK GAMES METZ</b> 80 en Fournirue 5700 Metz Tel: 03 87 37 37 47	<b>STOCK GAMES BREST</b> 15 Rue Louis Pasteur 29200 Brest Tel: 02 98 46 11 46	<b>STOCK GAMES NANTES</b> 9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes Tel: 02 40 48 13 14
<b>STOCK GAMES LYON</b> 51 Rue Victor Hugot 62002 Lyon M° Ampère Tel: 04 78 42 77 94	<b>STOCK GAMES MARSEILLE</b> 207 rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane Tel: 04 91 48 27 48	<b>STOCK GAMES LORIENT</b> 6 Place des Halles St Louis 56100 Lorient Tel: 02 97 84 87 38
<b>STOCK GAMES LE HAVRE</b> 68 Bis Rue Paul Doumer 76800 Le Havre Tel: 02 35 21 40 47	<b>STOCK GAMES NICE</b> 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice Tel: 04 93 13 00 10	<b>STOCK GAMES CHATEAURoux</b> 14 Rue Bertrand 36000 Chateauroux Tel: 02 54 07 86 52

**Le meilleur choix 100.000 jeux, les meilleurs conseils, toutes les nouveautés aux meilleurs prix !!!**  
**Le spécialiste du jeux video depuis plus de 4 ans !!!**  
**a retourner à : STOCK GAMES VPC**  
**3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83**

<b>JEUX</b>	<b>CONSOLE</b>	<b>PRIX</b>	<b>NOM :</b>
			<b>PRENOM :</b>
			<b>ADRESSE :</b>
			<b>CODE POSTAL :</b>
			<b>VILLE :</b>
			<b>TEL :</b>

Participation au frais de port **35 F\***

**TOTAL A PAYER :**

CHEQUE  
 BANQUIAIRE  
 MANDAT LETTRE

Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h / 48h

\* Frais de port : jeux 35 F - console : 50 F

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



# RALLY CROSS

Présenté en Over  
The World il y a deux  
mois, alors qu'il  
sortait aux États-  
Unis, Rally Cross avait  
créé une bonne



**É**clatant ! Voilà Rally Cross bien résumé. En prenant le contre-pied d'un éditeur comme Infogrames et son V-Rally, Sony s'assoit sur le réalisme au seul profit du fun, pour le plus grand bonheur des joueurs qui allument leur console dans un seul but : s'amuser.

Dans ce jeu de course bien particulier, on pilote des voitures aux suspensions ravagées. Conséquence : sur les circuits excessivement bosselés, les caisses bondissent à tout va et partent facilement en tonneau. Honnêtement, le comportement des bolides est exagéré... mais reste parfaite-



## PETIT DÉTAIL

Un petit plus de la version française : on peut accéder aux quatre vues différentes durant le jeu, en appuyant sur Select.



surprise. Il faut dire qu'avec ce jeu, Sony a su mettre le doigt où il fallait...



Jetez un œil aux Trucs en Vrac du numéro 76, vous y trouverez des codes modifiant radicalement la dynamique des voitures.

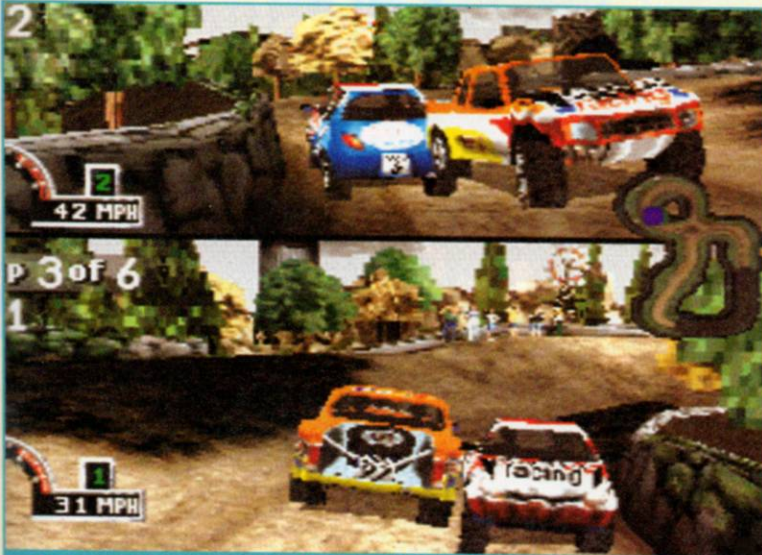
ment logique et d'une grande précision. Les collisions, tout comme les pilotes de la console, sont également très bien gérés, assurant ainsi des courses spectaculaires.

La jouabilité est excellente mais vraiment spéciale dans la mesure où elle repose plus sur la manière dont on négocie les bosses, que sur la trajectoire en virage, qui ne pose elle pas de souci particulier. Ce concept rapproche un peu Rally Cross du Wave Race de la NG4. N'espérez donc pas trouver dans ce jeu l'équivalent de Sega Rally pour PlayStation, car ils



## BRIC À BRAC

On trouve de nombreuses variantes dans Rally Cross, dont l'une plaçant les pilotes les uns face aux autres. L'occasion d'apprécier les déformations, discrètes, des carrosseries !



La perte de visibilité, due à la séparation de l'écran en mode Deux joueurs, est tout à fait acceptable.

contient même un croisement, avec toutes les conséquences fracassantes que l'on peut imaginer. Une vraie merveille en mode Multijoueur. Car on peut s'affronter jusqu'à quatre sur le même écran ! Le ralentissement de l'action et la taille de la fenêtre réservent toutefois ce mode aux fondus du jeu, capables de rouler les yeux fermés. Reste heureusement un mode Deux joueurs nettement plus satisfaisant, et qui garantit une bonne durée de vie à Rally Cross.

Milouse,  
genre content.

développeur  
SONY  
éditeur  
SONY  
textes  
ANGLAIS

genre  
COURSE DELIRANTE  
joueur(s)  
1A4

sauvegarde  
MEMORY CARD  
continue  
INFINI

difficulté  
MOYEN  
durée de vie  
BONNE

prix  
A B C D E F

PLAYER FUZ  
95%

en résumé

Il a beau faire sourire les mauvaises langues par ses excès, Rally Cross possède une qualité essentielle et sans appel : le fun !



## RALLY CROSS TOUR

À l'instar des voitures, les six circuits se révèlent au joueur au fil de ses victoires en championnat. On peut y tourner à l'envers, et subir quelques caprices du ciel.

## L'avis d'Elwood, un peu secoué :

« Entre le mode Deux joueurs assez délirant et les courses en solitaire, ce jeu bien destroy ne manque pas d'atouts. Avec ses graphismes fouillés, ses circuits bourrés de relief et ses caisses aux suspensions « élastiques », Rally Cross se veut différent. Aux antipodes d'un Rage Racer, il mise tout sur le fun et le spectacle ! Ça saute et ça tressaute, parfois on ne contrôle plus rien, mais moi ça me plaît ! »

➔ n'ont rien en commun. Et surtout pas la vitesse, l'action de R. C. étant même parfois très lente. La première fois que l'on voit ce jeu, on s'écrie inévitablement : « Mais c'est laid ! » C'est en partie vraie ; certaines des vingt voitures disponibles (leurs caractéristiques sont différentes) ne sont pas du tout réussies. En revanche, leur animation ne souffre d'aucun défaut, et les circuits marient beauté et variété. On en compte six différents ; chacun proposant trois variantes plus ou moins importantes. L'un des tracés

## GRAPHISME

Quelques voitures sont laides, sinon c'est vraiment très bon.

89%

## ANIMATION

C'est très fluide et les voitures rebondissent parfaitement.

93%

## SON

Comme le reste, les sons sont exagérés mais rigolos.

92%

## JOUABILITÉ

Au début, on subit la route, mais ensuite, quel pied !

94%



# ALL STAR SOCCER

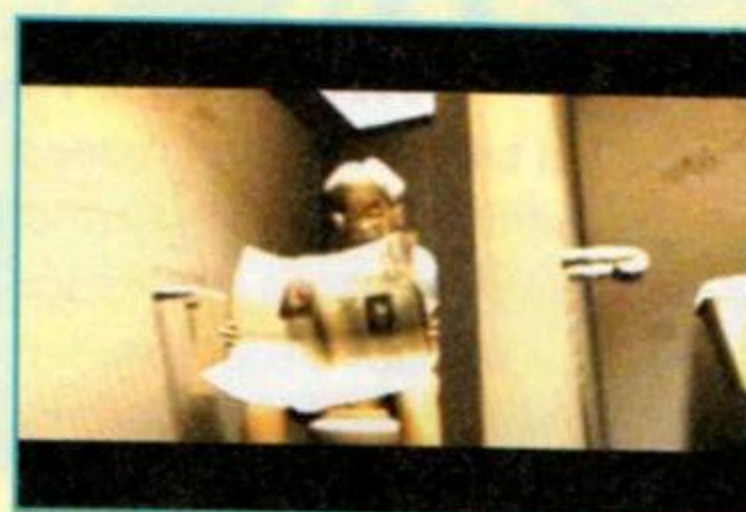
PlayStation

Si vous aimez le foot, et que vous vous fichez du réalisme, All Star Soccer pourrait bien vous séduire. Ce soft



**À** l'opposé d'un ISS Pro, All Star Soccer n'est pas franchement réaliste. C'est un parti pris que revendique haut et fort Eidos. Ni nationales, ni internationales, toutes les équipes disponibles sont imaginaires, et vous avez la possibilité d'en créer huit

autres (lire Votre équipe). Vous pourrez aussi personnaliser chacun de vos joueurs (sauf le gardien) en déterminant leur physique, leur tenue, mais aussi en leur attribuant des étoiles dans différents domaines comme la vitesse, le tir, le jeu de tête, l'endurance, etc. Par ailleurs, vous



## L'INTRO

Originale, elle met en scène un commentateur télé qui oublie de se réveiller. Son boss, furax, s'en charge en lui téléphonant.



arcade mise sur le fun, tant au niveau du jeu que des commentaires, assurés par Jnoun!



Pour départager les équipes en cas d'égalité, vous pouvez choisir le but en or (mort subite), ou la séance des traditionnels tirs au but.

avez le choix entre : disputer un match amical, une coupe, un championnat, une mini-coupe ou un mini-championnat. Vous pouvez également paramétrer le jeu en choisissant la durée du match, la météo, le stade, l'attitude de l'arbitre, les fautes, les hors-jeu, etc. Bref côté options, vous voilà largement servi. Une fois le jeu paramétré à votre convenance, soit une demi-heure plus tard, vous accédez enfin au terrain.

Première constatation, les joueurs sont représentés par des sprites en 2D, et non par des polygones 3D



# PlayStation ALL STAR SOCCER

## VOTRE ÉQUIPE

Le menu qui permet de personnaliser vos joueurs est assez complet : couleur de peau, de cheveux, tête, corpulence du buste et des jambes, etc. Bref, tous les délires sont permis.



Avec le menu de personnalisation des joueurs, on a parfois l'impression d'assister à une rencontre de Dragageons !

j'en passe. Le résultat est plutôt drôle, même si à long terme, on risque d'en avoir un peu marre.

## JUSQU'À QUARANTE JOUEURS EN MODE COUPE !

Enfin, sachez que si l'on peut y jouer à deux simultanément, jusqu'à quarante joueurs peuvent prendre part au jeu en mode Coupe ! Bref, All Star Soccer est du 100 % arcade qui ne conviendra pas aux amateurs de simulations pures et dures, mais ravira les autres, et en particulier les plus jeunes.

Chon



## LES VUES

En cours de jeu, sept angles de vue sont disponibles, ainsi que quatre hauteurs. Et lors d'une remise en jeu, la vue s'abaisse au niveau des joueurs.

## en résumé

Un jeu de foot arcade plein d'options, avec des commentaires amusants. Les amateurs de simulation pure peuvent passer leur chemin.



## LE MODE VIOLENCE

Le mode Violence permet de porter des coups aux joueurs adverses. Si en plus vous supprimez les fautes (l'arbitre n'en sifflera aucune), vous pourrez à loisir décrocher des directs et faucher vos adversaires impunément, même par derrière...

comme c'est souvent le cas aujourd'hui — mais ce n'est pas trop gênant. Ensuite la prise en main se fait rapidement : on passe, on centre, on tire et on tacle sans trop de difficulté. Deuxième surprise, les commentaires sont assurés par Jean-Luc Reichman qui anime « Les Zamours », et incarne Jnoun dans « Vous ne rêvez pas » (voir les Stop Infos du PO 76). Il prend la voix des Guignols de Canal + et s'amuse visiblement beaucoup. On retrouve pêle-mêle Chirac, Platini, Guy Roux, Papin, Cantona, Larqué, Zitronne, PPDA et

## GRAPHISME

La 2D ne permet pas d'obtenir des textures complexes.

83%

## ANIMATION

Pas de ralentissement, même avec plusieurs sprites à l'écran.

88%

## SON

Les commentaires très « guignolesques » sont assez drôles.

89%

## JOUABILITÉ

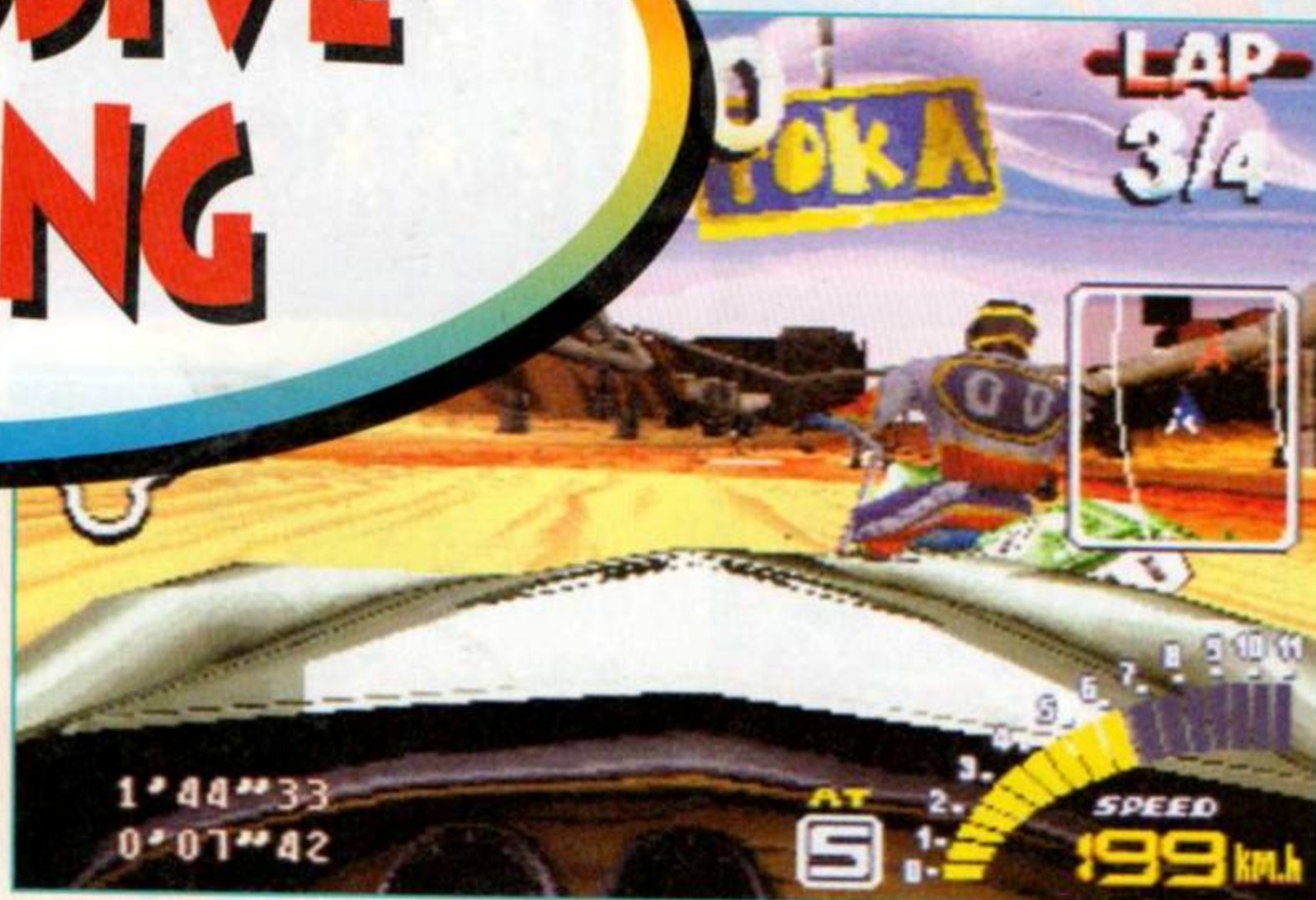
Peu technique et très arcade. On est vite dans le coup.

83%



# EXPLOSIVE RACING

Souvenez-vous :  
 octobre 1996, on  
 revenait du soleil en  
 pensant retrouver la  
 guéguerre que Sega et  
 Namco se livrait avec  
 leurs jeux de course  
 d'arcade sur console.  
 Et puis soudain, paf !  
 Burning Road, jeu  
 français, venait semer  
 la zizanie. Et là repaf !  
 voilà la suite.



## LES VUES

Cinq angles de vue sont au menu. Les plus hauts sont pratiques pour apprendre le circuit, mais pour les sensations, les autres n'ont pas leur équivalent. Les vues subjectives sont particulièrement intéressantes avec les motos, car l'écran se met alors à pencher dans les virages.

## PlayStation

## L'avis d'Elwood :

« Après le très impressionnant Burning Road, l'équipe de Toka remet ça ! Explosive Racing ne joue pas la carte de la refonte, mais plutôt du changement dans la continuité. Toujours aussi arcade, encore plus beau, hyper speed... ça fleure bon le grand spectacle ! Seul reproche, la cruelle absence d'un mode Deux joueurs en écran splitté. Une innovation qui aurait apporté encore plus d'intérêt. »

**T**esté dans le numéro 68 de PO, Burning Road nous avait séduits par ses graphismes léchés, de bonnes sensations de vitesse, et une intensité certaine. Pour le deuxième volet, la petite équipe parisienne reprend la base du jeu : on affronte sept concurrents acharnés sur des routes variées. En mode Practice, il faut gagner sur chaque circuit pour accéder aux suivants. En mode Championnat, la victoire n'est pas primordiale car c'est en complétant chaque course, en un temps limité, que l'on se qualifie pour la suivante. Sinon, c'est l'élimination pure et simple, et il faut tout recommencer. Comme on concourt sur cinq tracés,

à l'endroit puis à l'envers (pour finir par une petite surprise...), cela peut énerver. À quoi bon se battre pour grappiller une place si ça ne compte pas ? Pour... le score. Explosive Racing repose en effet beaucoup sur le score. À chaque fin de course, des points sont attribués au joueur en fonction de son temps, de sa position et de sa voiture, qui peut s'endommager. Les paramètres sont ainsi suffisamment nombreux pour assurer une durée de vie correcte, à moins que battre des records vous ennue fermement. Outre les scènes cinématiques, la principale innovation par rapport à Burning Road concerne les véhicules : on en compte maintenant une quin-



Le circuit Antartica comporte plusieurs pièges, tel que ce chasse-neige qui roule à contre-sens, à éviter impérativement.



# PlayStation EXPLOSIVE RACING

## LES CINQ CIRCUITS



développeur

TOKA

éditeur

FUNSOFT

textes

ANGLAIS

genre

COURSE ARCADE

joueur(s)

1 A 2 (LINK)

sauvegarde

MOT DE PASSE/MC

continue

AUCUN

difficulté

MOYENNE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ  
91%

## en résumé

Explosive innove peu par rapport à son prédécesseur, mais reste un très bon jeu de course d'arcade, graphiquement très soigné.

### GRAPHISME

On ne peut pas reprocher grand-chose au jeu sur ce point.

94%

### ANIMATION

C'est parfaitement fluide, au prix d'un affichage retardé des décors.

91%

### SON

Sons typiquement arcade, avec des voix digits en renfort.

88%

### JOUABILITÉ

Les dérapages n'en finissent plus, sauf en mode Rookie.

91%

zaine (seuls sept sont disponibles au départ), dont des motos et camions, en plus des voitures. La différence est surtout graphique — les motos n'ayant malheureusement pas de comportement propre. Comme dans B.R., le maniement demande une grande anticipation dans les virages car lorsque le véhicule du joueur part en dérapage, il glisse, glisse, glisse... à tel point que c'en est excessif. Heureusement, en plus de trois niveaux de difficulté, un mode de jeu Rookie réduit fortement cet effet. Très utile

pour la prise en main, mais les points attribués au joueur sont alors réduits de moitié.

Le point fort de ce jeu, c'est bien sûr et toujours la réalisation. Les cinq circuits ont bénéficié d'un grand soin, notamment au niveau de l'ambiance. Le premier devrait servir de modèle au genre, avec ses impressionnants changements de météo, ponctués d'effets graphiques magnifiques. Bref, Explosive Racing est un pur jeu d'arcade comme on les aime.

Milouse

ANTARCTICA

CHINA

SAN FRANCISCO

SCOTLAND

WILD WEST



# THE KING OF FIGHTERS '95

KOF '95 est le premier jeu de la Saturn à utiliser une extension mémoire sous forme de cartouche. Un gage de qualité ? Mouais...



**K**OF '95 et bis repetita ! Certaines sorties françaises donnent envie de rire... ou bien de pleurer. Deux années après la sortie du KOF '95 original sur Neo-Geo, et un an après l'adaptation japonaise du titre sur Saturn, les joueurs français peuvent enfin — le mot est juste — s'essayer, à leur tour, à ce titre phare. Au programme, rien de nouveau. Les vingt-quatre personnages du jeu répondent toujours présents, et ils possèdent la même panoplie de coups et de pouvoirs spéciaux. Dans l'absolu, KOF '95 reste une petite merveille de technique qui a fait le bonheur de plus d'un aficionado de jeux de combat, mais il y a deux

choses que je n'arrive pas à pardonner à cette version :

1/ son arrivée tardive (je me répète, d'accord, mais un an pour traduire quelques dizaines de répliques en japonais, ça fait beaucoup) ;

2/ la médiocrité de son adaptation. Alors que certains titres, comme VF 2, sont les copies conformes des titres japonais, ce KOF '95 souffre du syndrome « adaptation en 50 Hz » lente et tassée (avec de grosses bandes noires sur l'écran). Quelque part, le joueur français a le droit de se sentir floué.

De légende, KOF '95 redescend au statut de bon petit jeu.

Chris

Saturn  
**THE KING OF FIGHTERS '95**

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

PLAYER FUZ  
**80%**

**en résumé**

**KOF '95 est un jeu de légende, mais il arrive très en retard. De plus, la version française est lente et tassée. Résultat décevant !**

**79%**

## GRAPHISME

Le jeu n'a pas trop vieilli et les personnages possèdent toujours autant de charisme.

**88%**

## ANIMATION

Mouvements assez bien décomposés. Dommage que le jeu en PAL soit trop lent.

**83%**

## SON

Les musiques sont réussies, les voix digites également. Du bon boulot.

**90%**

## JOUABILITÉ

La jouabilité est bonne, mais un paddle Saturn ne remplace pas un joystick Neo-Geo.

**90%**



L'effet de transparence de la cascade, à l'époque de la sortie Neo-Geo, était très sympa. Maintenant c'est gentillet.



# RAGE RACER

Après Ridge Racer et Ridge Racer Révolution, Namco tire encore sur la corde en proposant Rage Racer. Un jeu de caisses qui sent forcément le déjà vu...



**O**n ne change pas une formule qui gagne. C'est le principe qu'a suivi Namco en sortant Rage Racer, troisième opus de la série. Le circuit de base se décline en trois variations, avec une portion commune ; le tout jouable en mode Mirror. Un nouveau circuit apparaît lorsque vous finissez les courses dans les trois premiers, et ce dans les trois niveaux de difficulté. Une seule caisse est disponible au départ, que vous « boosterez » en gagnant des pépètes au fil des courses. Option intéressante, vous pourrez acheter une nouvelle voiture — dont vous personnaliserez la carrosserie à votre guise. Les courses se disputent sur

trois tours (sauf l'ovale qui en compte six), et comme d'habitude, vous vous élancez systématiquement bon dernier. Un mode Time Attack est également disponible mais il n'apporte pas grand-chose.

Ridge Racer Révolution avait au moins l'avantage de se jouer à deux, hélas ce mode a disparu. Bref, même si Rage Racer n'est pas à proprement parlé mauvais, son manque de nouveautés ne le rend pas attractif, surtout si l'on possède déjà un des premiers volets. On espère que Namco arrêtera là cette série et se décidera — enfin — à innover. Allez un petit effort, quoi !

Chon



L'ovale permet de se taper des bonnes vitesses de pointe à plus de 270 km/h.

## PlayStation

## PlayStation

### RAGE RACER

développeur	NAMCO
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	RIDGE RACER!
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYEN
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUNZ  
85%

### en résumé

Un titre dans la lignée des Ridge Racer, sans surprise, si ce n'est une jouabilité volontairement dégradée, et pas de mode 2 joueurs.

#### GRAPHISME

Les décors sont assez jolis, contrairement aux voitures.

90%

#### ANIMATION

Ça bouge assez bien. Les collisions sont énervantes.

87%

#### SON

Le bruit du moteur n'est pas vraiment réaliste, tout comme celui des collisions.

80%

#### JOUABILITÉ

La voiture part parfois en tête-à-queue sans qu'on sache pourquoi.

83%

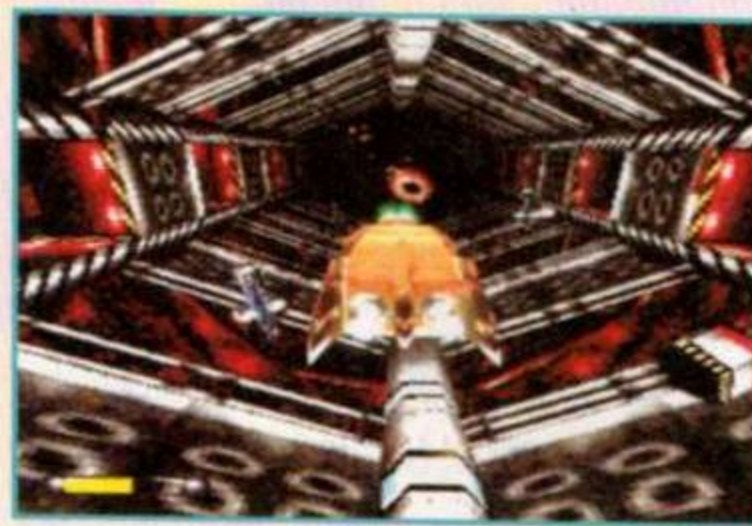


# HARD BOILED

Longtemps cantonné à la 2D, à scrolling horizontal ou vertical, le shoot'em up se met à l'heure de la 3D, avec Hard Boiled. S'il n'est pas exceptionnel, celui-ci parvient à relever légèrement le niveau général.

**A** l'instar de Titan Wars, l'action en 3D est vue de l'arrière du vaisseau, lequel évolue donc en profondeur dans un couloir. Rassurez-vous, la comparaison s'arrête là. Hard Boiled, inspiré d'une BD bien destroy de Jeff Darrow, offre une liberté de mouvements plus importante (genre Starfox), et des graphismes plus complexes, exempts de clipping. Le scénario futuriste n'est que prétexte à casser de l'ennemi. Votre objectif est de faire la peau à Willeford, un despote qui a fait main basse sur votre ville. Mais avant cela, vous devez traverser cinq niveaux correspondants à autant de missions. A priori ce n'est pas énorme, mais la difficulté donne du fil à retordre, même

PlayStation



en mode Easy. Votre vaisseau peut aller à gauche, à droite, monter, descendre, accélérer et freiner momentanément. De plus, vous pouvez choisir votre chemin à certains embranchements. Enfin, comme dans tout bon shoot, votre parcours est parsemé de bonus boostant vos armes, ou vous donnant de l'énergie. Sans être un hit, Hard Boiled se révèle amusant pour qui aime les shoot... et les gros challenges.

Chon

PlayStation

**HARD BOILED**

développeur	CRYO
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT'EM UP
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN  
87%

en résumé

Hard Boiled est un shoot'em up en 3D, moyen, et doté d'une difficulté exponentielle. Accrochez-vous !

## GRAPHISME

C'est parfois très coloré, mais dans l'ensemble assez sombre.

88%

## ANIMATION

Elle est correcte, même quand le vaisseau emprunte des turbos.

85%

## SON

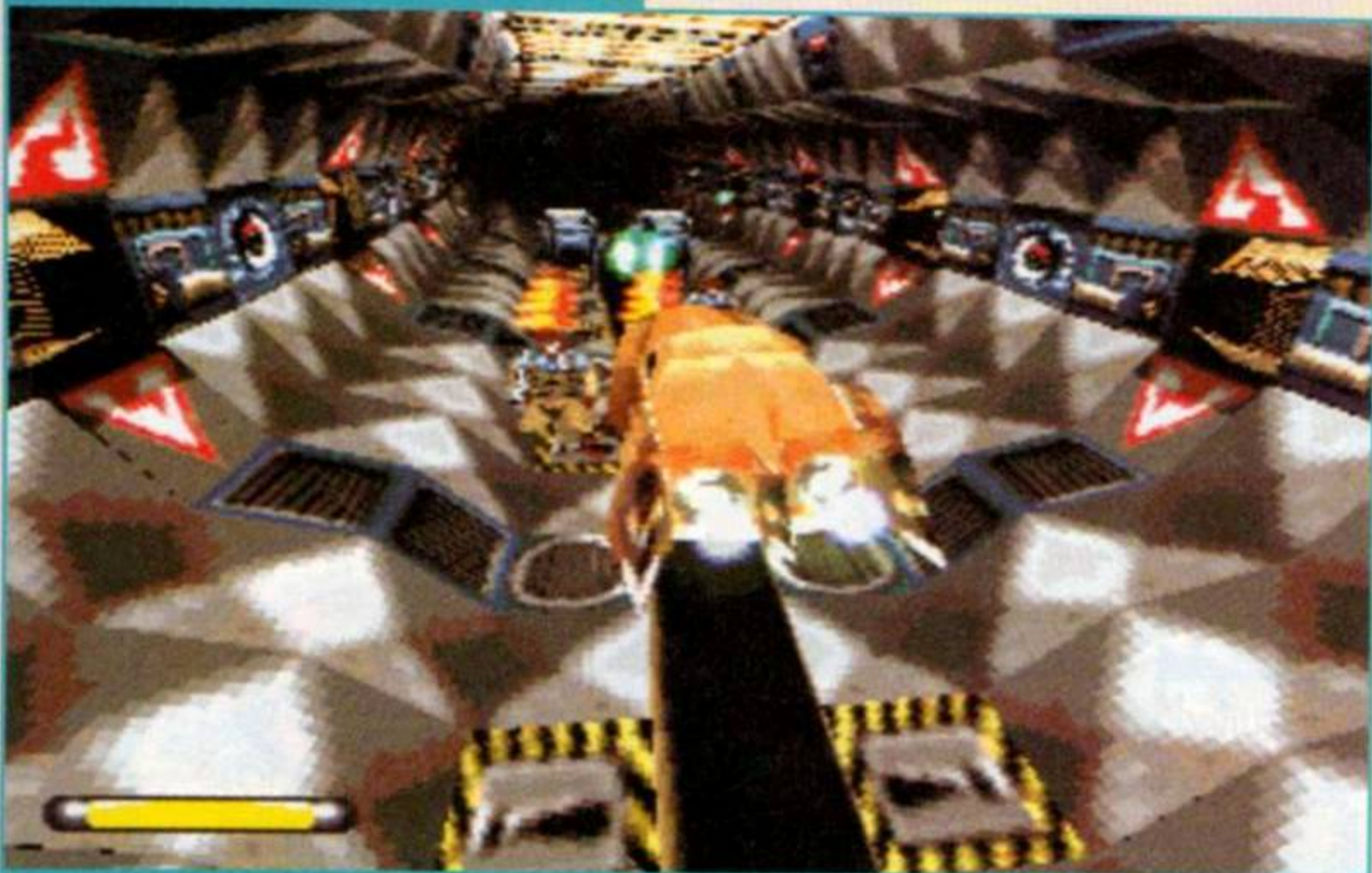
Pas de gros problème à signaler. Pas d'exploit non plus.

80%

## JOUABILITÉ

Correcte ; l'utilisation du boost et du frein est essentielle.

85%



La cinquième mission se passe dans la Neuro Tour. Avant d'arriver là, vous avez du chemin à parcourir.





# ALLIANCE GAMES

Nouveaux magasins  
L'isle Adam,  
Sedan, Gap,  
Valenciennes,  
Martigues,  
Thionville,  
Charleville,  
Cernay

Jeux vidéo - Films - Micro

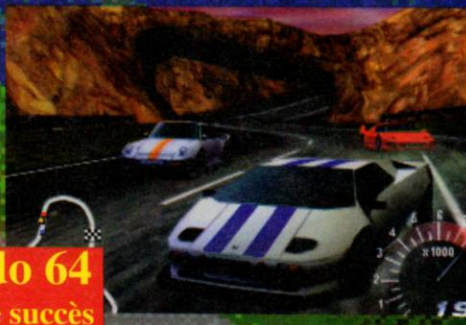
**OCCASIONS ET NEUFS**

Sur cette planète vous avez le choix !!  
mais Alliance Games c'est la référence,  
25 magasins sympa, avec un accueil à la  
hauteur.

**Notre service technique**

Répare ou rachète  
vos consoles en  
panne sur toute la  
France  
**01 44 09 88 70**

**A  
c  
h  
a  
t**



**La Nintendo 64**  
Après l'immense succès  
du mois dernier nous  
prolongeons l'opération  
pendant tout l'été

Français  
et  
Import

**V  
e  
n  
t  
e**

**NINTENDO 64**  
THE MACHINE

**Opération**  
**Reprise**  
**de vos consoles**  
**& jeux pour une**  
**Nintendo 64**

**SONY - NINTENDO - SEGA - CDPC**

**REVENDEURS  
REJOIGNEZ  
NOUS**

**06 08 49 94 72**

**Ensemble construisons l'avenir**

- Ensemble nous allons gagner des parts de marché
- Organisons ensemble nos projets communs
- Regroupons nos achats en négociant au plus ferme

**Vos avantages Alliances Games**

- Retours des invendus - Pas de prix sur nos publicités
- Franco de port a 2000 ht
- Formation pour les nouveaux adhérents
- Prix très compétitifs - Argus des jeux vidéo gratuit



- 89 Auxerre**  
105 rue de Paris ☎ 03 86 51 11 9
- 24 Bergerac**  
41 rue Bourbaraud ☎ 05 53 74 05 2
- 41 Blois**  
48 rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 5
- 18 Bourges**  
10 Rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 7
- 68 New Cernay**  
2 Rue March. Foch ☎ Voir 3611
- 28 Chartres**  
12 Place des Epars ☎ 02 37 21 21 0
- 36 Chateauroux**  
Galerie Victor Hugo ☎ 02 54 07 69 6
- 08 New Charleville**  
20 Rue de Mantoue ☎ 03 24 57 24 9
- 74 Cluses**  
13 Grande rue ☎ 04 50 89 73 5
- 95 Domont**  
52 Av Jean Jaures ☎ 01 39 35 26 9
- 88 Epinal**  
C. C Les 4 Nations ☎ 03 29 82 95 0
- 05 New Gap**  
31 Rue Jean Eymard ☎ 04 92 52 71 4
- 95 New L'isle Adam**  
6 Bis rue du Gué ☎ 01 34 08 10 6
- 69 Lyon**  
22 Rue du Terme ☎ 04 78 27 02 7
- 13 New Martigues**  
8 Bd Richard ☎ 04 42 40 47 5
- 58 Nevers**  
94 Rue Mitterand ☎ 03 86 57 17 3
- 30 New Nimes**  
7 rue Emile Jamais ☎ 04 66 27 90 3
- 75 Paris 8 eme**  
36 Av de Wagram ☎ 01 44 09 88 7
- 27 Pont Audemer**  
10 Rue A. Briand ☎ 02 32 27 02 2
- 08 New Sedan**  
3 Rue Gambetta ☎ 03 24 27 45 3
- 02 New St Quentin**  
C. C Mamouth ☎ 03 23 62 79 7
- 62 New St Omer**  
37 Rue du Lycee ☎ 03 21 12 19 7
- 57 New Thionville**  
3 Rue de l'A Hotel de Ville ☎ 03 82 59 23
- 37 Tours**  
222 AV de Grammont ☎ 02 47 64 89 1
- 59 New Valenciennes**  
84 rue de... ☎ 03 27 28 21

**Nouveaux ou installés**  
Une Adhésion Forfaitaire  
+ loyer mensuel 999 Fttc  
: M. GUILLER (Coordinateur)



# SYNDICATE WARS

PlayStation

PlayStation  
**SYNDICATE WARS**



Encore un jeu de stratégie issu du PC qui débarque sur PlayStation. Tant mieux ! Plus porté sur l'action que Command & Conquer, saura-t-il davantage conquérir le cœur des joueurs sur console ? À voir...

**D**ans cette suite de Syndicate (qui était sorti sur 16 bits), l'Eurocorps contrôle l'humanité du futur, entièrement lobotomisée. Mais un nouveau syndicat du crime a fait son apparition : l'Église de l'Ère Nouvelle. La guerre fait donc rage entre les deux organisations : à vous de choisir votre camp ! Quel qu'il soit, l'action est identique. Elle se déroule dans des mégapoles, vues de trois-quarts, en hauteur. Vous dirigez, manuellement, un commando de quatre tueurs qui doit accomplir diverses missions (contenant souvent plusieurs objectifs) : assassinats, enlèvements, escortes, etc. Alors, sans un minimum de stratégie et de soutien logistique,

vous êtes cuit ! Vous devrez donc scinder votre groupe, dont les membres deviendront assez autonomes. Par ailleurs, un département de recherche vous fournira de nouvelles armes et protections. Parmi celles-ci, des armes de persuasion qui permettent de contrôler certaines personnes (ennemies ou pas). Mais tout ayant un coût, il vous faudra trouver de l'argent... Syndicate Wars est donc un jeu de stratégie assez riche. Mais sa jouabilité perfectible (dans les déplacements et les tirs), ses commandes peu ergonomiques (combinaisons de boutons), et sa réalisation en demi-teinte, lui nuisent. Dommage...

Bubu, sadique.

développeur	BULLFROG
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION/STRATEGIE
joueur(s)	DE 1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	UN PEU ELEVÉE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F



**en résumé**  
Très bon jeu de stratégie/action, Syndicate Wars est toutefois moins instinctif, clair et jouable qu'un Command & Conquer...



Les agents d'Eurocorps ont pour mission d'attaquer un temple de l'Église de l'Ère Nouvelle, pour y découvrir des informations.

## GRAPHISME

Une ambiance de ville à la Blade Runner, mais ce n'est pas une grande réussite.



## ANIMATION

Le décor est en 3D polygonale, contrairement aux persos. Rien d'impressionnant.



## SON

Les bruitages sont sommaires, les musiques bonnes mais pas assez prenantes.



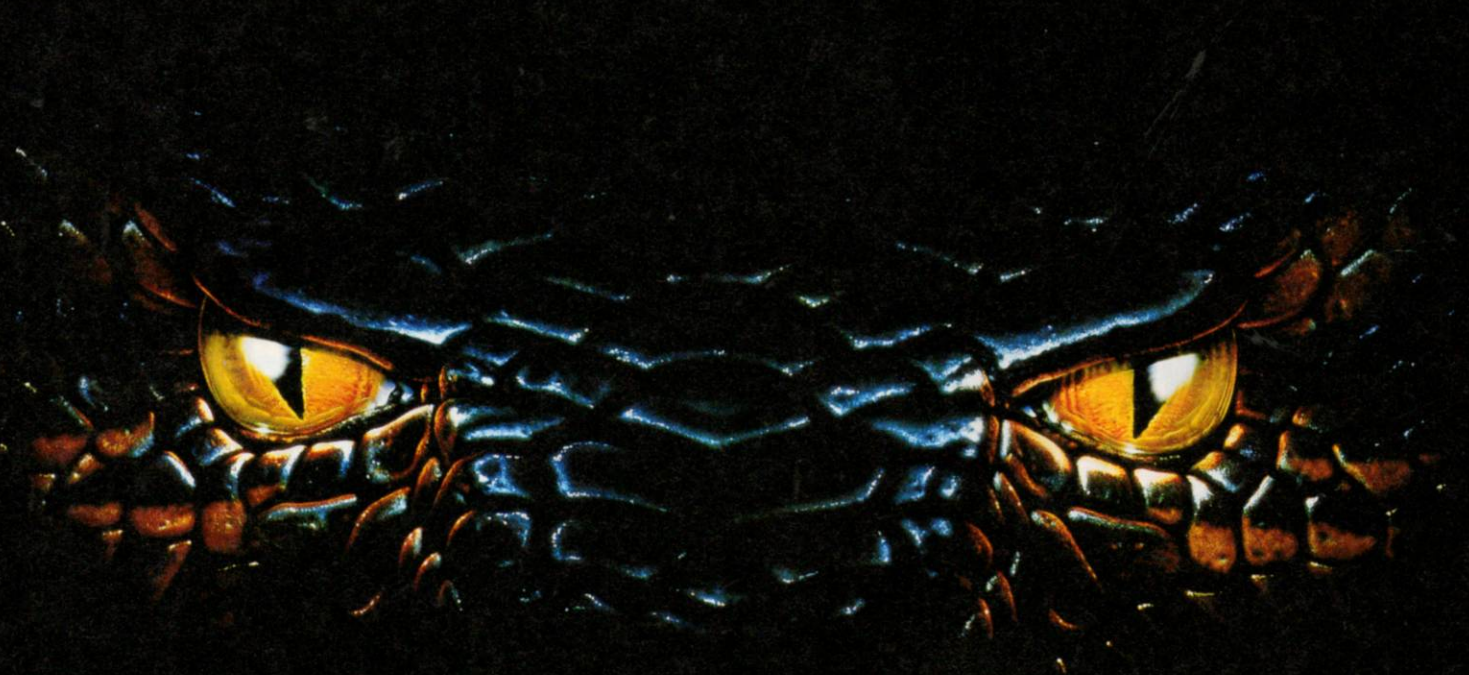
## JOUABILITÉ

Les commandes ne sont pas ergonomiques, et les déplacements trop rectilignes.





**IL VA VOUS  
COUPER LE SOUFFLE**



# **ANACONDA**

**l e p r é d a t e u r**

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

**SDDS** Spey Dynamic  
Digital Sound

**DO** **DOLBY STEREO**  
DOLBY DIGITAL

**LE 25 JUIN AU CINEMA**

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





# TETRIS ATTACK

## Super Nintendo

## Super Nintendo

### TETRIS ATTACK



Enfin un jeu sur Super NES, et vu le titre, plus d'un fan ressortira sa console 16 bits pour jouer à un Tetris... qui n'en est pas un ! Alors, tromperie sur la marchandise ou méga-hit ?

**E**h oui, ce jeu n'a rien à voir avec Tetris ! Cette fois, un mur de cubes multicolores progresse vers le haut de l'écran. Le but : l'empêcher d'atteindre le plafond. Pour cela, vous pouvez inverser deux cubes côte à côte, ou bien un cube et un espace vide à côté, dans le but d'en aligner trois de même couleur pour les éliminer. Sur ce principe, il existe deux modes : l'un où vous devez résister le plus possible ; l'autre où vous affrontez des personnages de Nintendo (Yoshi, Lakitu, etc.). Seul reproche, la vitesse à laquelle le mur se forme devient vite trop élevée, ce qui rend la tâche ardue.

Un troisième mode est plus intéres-



sant : le Puzzle. Divers casse-tête vous sont proposés, qui sont en fait des compositions de cubes multicolores que vous devez supprimer avec un nombre de coups imposé — toujours très peu. Au départ simples, ils deviennent vite complexes ; certains ne sont résolus qu'après quelques heures de réflexion. Prise de tête dans le bon sens, ce mode vaut à lui seul l'achat du jeu.

Wonder, voit des cubes partout.

- développeur NINTENDO
- éditeur NINTENDO
- textes ANGLAIS
- genre REFLEXION
- joueur(s) DE 1 A 2
- sauvegarde MOTS DE PASSE
- continue OUI
- difficulté PRISE DE TRONCHE
- durée de vie MOYENNE
- prix A B C D E F

PLAYER FUN  
82%

### en résumé

**Tetris Attack est un Puzzle Game classique qui pêche par une grosse difficulté, mais le mode Puzzle rattrape bien la sauce.**

### GRAPHISME

Très propre et dans le style super sympa de Yoshi's Island.

82%

### ANIMATION

Les écrans de fond sont bien animés, et le jeu l'est parfaitement.

90%

### SON

De sympathiques ritournelles qu'on se surprend parfois à siffloter.

88%

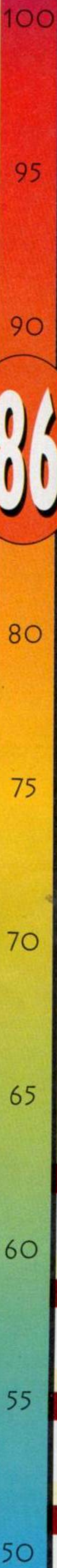
### JOUABILITÉ

Commandes simples apprises en deux secondes ; aucun reproche de ce côté.

95%



Vous avez seulement trois coups pour résoudre ce problème, cogitez bien !





# Fais-tu partie du clan ?

Le mag +  
les lunettes :  
**39 F**  
seulement !

Un hors-série Player One

## Generation PlayStation

CADEAU  
Les  
lunettes  
PlayStation

Fais-tu partie  
du clan ?



**IAM**  
Ophélie Winter  
Doc Gynéco  
Sinclair...  
Tous accros  
à la Play

Toute  
l'actualité  
de la  
**PlayStation**

Les Bidouilles  
pour gagner  
la Porsche Boxter

Un hors-série  
**Player One**  
Juillet/Août 97

**39F**

LE magazine  
de l'été  
100 %  
**PlayStation**

la musique (IAM,  
Doc Gynéco, Ophélie  
Winter...), la TV, la mode  
les jeux (Tomb Raider 2,  
Crash Bandicoot 2...)

et 5  
**PlayStation**  
à gagner !

**CADEAU**  
Les lunettes  
**PlayStation**




Attention  
Série limitée

**Un hors-série exceptionnel  
à ne pas manquer !  
En vente le 5 juillet chez  
ton marchand de journaux.**



**PLAYSTATION**

## Namco Museum Vol. 4



**prix** **78%**

éditeur  
**SONY**

textes  
**ANGLAIS**

genre  
**COMPILATION**

nombre de joueurs  
**1A2**

sauvegarde  
**OUI**

continue  
**OUI**

Déjà le volume 4 de la compil' Namco! Cette fois, ce sont cinq jeux moins réputés qui nous sont proposés. Pac Land (1984), le plus connu, est un jeu de plate-forme avec le célèbre Pac Man ; il a pour particularité de



se jouer avec des boutons pour le déplacement et le saut. Ensuite, Assault (1988) est une simulation de char tout en rotation et en zoom digne de la Super Nintendo. Il se jouait en arcade avec deux manettes pour simuler les commandes d'un char. La maniabilité s'en ressent mais il devient jouable avec de la pratique.

Les trois autres jeux sont quasiment inconnus en France : The Return Of Ishtar (1986) est un Gauntlet qui gère deux personnages en même temps (!), ce qui le rend peu jouable. Genkei (1986) est un soft d'action/plate-forme qui vous met dans la peau d'un kabuki, original mais laid, même pour l'époque. Enfin, Ordyne (1988) est le meilleur de tous avec Assault ; c'est un shoot horizontal digne de Parodius. Il bénéficie d'une excellente réalisation avec de nombreux effets de zoom et de rotation, qui préfigurent le fameux mode 7 de la SNES.

Pour finir, ceux qui s'intéressent à l'histoire des jeux vidéo rendront visite au musée où de nombreuses vitrines sur ces jeux sont présentées (il y a même l'historique complet des jeux d'arcade Namco). Je précise enfin que cette compilation (comme les précédentes) ne s'adresse qu'aux amateurs de vieux jeux. En tout cas, vivement le volume 5! **Wonder**



**PLAYSTATION**

## Bedlam!



**prix** **60%**

éditeur  
**GT INTERACTIVE**

textes  
**FRANÇAIS**

genre  
**LABYRINTHE/ACTION**

nombre de joueurs  
**1**

sauvegarde  
**CARTE MEMOIRE**


continue  
**NON**

Dans un futur lointain, les hommes ont été supplantés par les créatures biomécaniques qu'ils avaient inventées. Mais vous avez l'honneur extrême de diriger un commando composé de un à trois hommes en « exosquelette », dont l'objectif est de reprendre le contrôle de la capitale terrienne. Celle-ci est un véritable labyrinthe, gardé par des dispositifs de sécurité et des soldats postés à chaque coin de rue. Vous devrez donc vous frayer un chemin en déclenchant toutes sortes d'interrupteurs, et en utilisant vos armes à bon escient.

**Bubu**

**PLAYSTATION**

## VR Baseball 97



**prix** **75%**

éditeur  
**INTERPLAY**

textes  
**ANGLAIS**

genre  
**SIMU. BASE-BALL**

nombre de joueurs  
**1A2**

sauvegarde  
**OUI**

continue  
**NON**

Interplay nous offre la première simulation de base-ball intégralement réalisée en 3D. Adieu les sprites, place aux polygones. Ça part d'un bon sentiment, malheureusement, c'est décevant. Les décors manquent cruellement de détails, et il y a trop de temps morts entre différentes phases de jeu. Les matchs se déroulent quasiment en temps réel, avec la caméra scotchée sur le batteur dès que ce dernier se traîne de son banc jusqu'à la home base. De même, le délai entre deux lanceurs est un peu abusé. Bref, on passe son temps à attendre. Dommage.

**Wolfen**



# Dans Manga y'a des bulles

Le magazine N°1 des fans de Manga

# MANGA FRAYER

Retrouvez  
dans le numéro de  
juillet/août vos 5 mangas  
Gunsmith Cats, You're  
Under Arrest, Compiler, Fla  
Fighter et Ah! My Goddess  
et toute l'actualité sur la  
japanimation !

Le n°21  
en vente chez tous  
les marchands  
de journaux.

148 pages  
de Mangas originaux  
en version française

PLAYSTATION

## Nanotek Warrior

prix **78%**

éditeur  
VIRGIN

textes

ANGLAIS

genre

SHOOT'EM UP 3D

nombre de joueurs

1

sauvegarde

OUI

continue

OUI



Passons sur le scénario sans originalité de ce shoot them up en 3D, pour nous attarder sur son concept qui est, lui, assez novateur. Votre vaisseau est une sorte d'aéroglesseur armé, genre WipEout. Vous glissez à toute vitesse, à l'intérieur ou à l'extérieur de longs « tuyaux ». Ceux-ci sont parsemés de murs ou de mines de toutes sortes. Pour les éviter, vous pouvez sauter par-dessus, vous mettre sur la tranche, ou tout simplement pivoter. Mais dans ce cas, c'est le tuyau qui subit une rotation à l'écran, ce qui est visuellement assez sympa. D'autant plus que les obstacles sont assez impressionnants.



Par ailleurs, vous devez bien entendu combattre toute une armada de vaisseaux ennemis. Certains glissent comme vous sur les tuyaux, et d'autres volent au-dessus. Pour tous les éradiquer, vous disposez de toute une panoplie de tirs et de missiles. Mais ces combats ne sont pas très amusants. C'est l'éternel défaut des shoot'em up en 3D. De plus, entre les ennemis et les obstacles, l'action devient parfois infernale et confuse. Ainsi, si le jeu apparaît original au début, il devient répétitif et lassant. Car c'est toujours la même chose tout au long... des tuyaux.

Bubu



## PLAYSTATION

### Machine Hunter



prix	A B C D E F	70%
éditeur	EIDOS	
textes	ANGLAIS	
genre	LOADED-LIKE	
nombre de joueurs	1A2	
sauvegarde	OUI	
continue	OUI	

Des aliens fraîchement débarqués sur Terre ont fait prisonnier un nombre important de personnes, que vous êtes chargé de retrouver. Sous ce scénario banal se cache le premier « Loaded-like ». L'action est donc similaire : vue de dessus, elle se déroule à travers d'immenses labyrinthes dans lesquels vous blastez les ennemis, et cherchez les prisonniers. Les niveaux sont sur plusieurs hauteurs, et vous pouvez prendre le contrôle de super robots ennemis. Le jeu est très correctement réalisé mais c'est très bourrin, pas hyper jouable, et les labyrinthes sont gonflants... **Bubu**

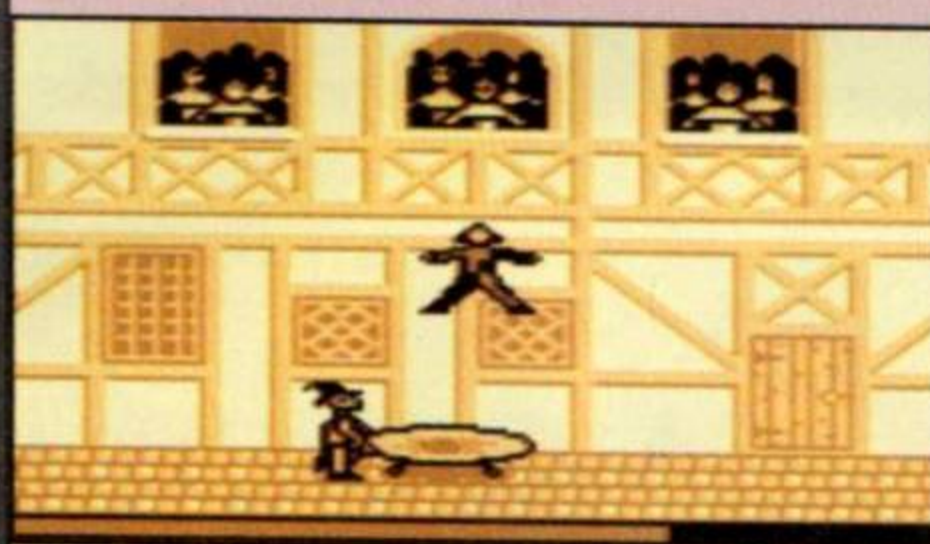
## GAME BOY

### Le Bossu de Notre Dame



prix	A B C D E F	78%
éditeur	T.HQ/DISNEY INTERACTIVE	
textes	ANGLAIS	
genre	MULTIJEU	
nombre de joueurs	1	
sauvegarde	MOT DE PASSE	
continue	NON	

L'adaptation Game Boy du Bossu de Notre Dame échappe au piège de l'adaptation en jeu de plate-forme de films ou DA. On se rappelle avec tristesse du cas Pocahontas... Les concepteurs de cette adaptation libre ont décidé de jouer la carte de la simplicité en proposant cinq petits jeux classiques, facilement abordables. Le premier est un casse-briques. Bon, il n'y a pas grand-chose à en dire. Vous renvoyez votre balle et puis basta.



Le deuxième jeu est un bowling où une chèvre fait office de boule (?). Vous décidez de son positionnement, de l'effet que vous voulez donner et de la force que vous allez mettre

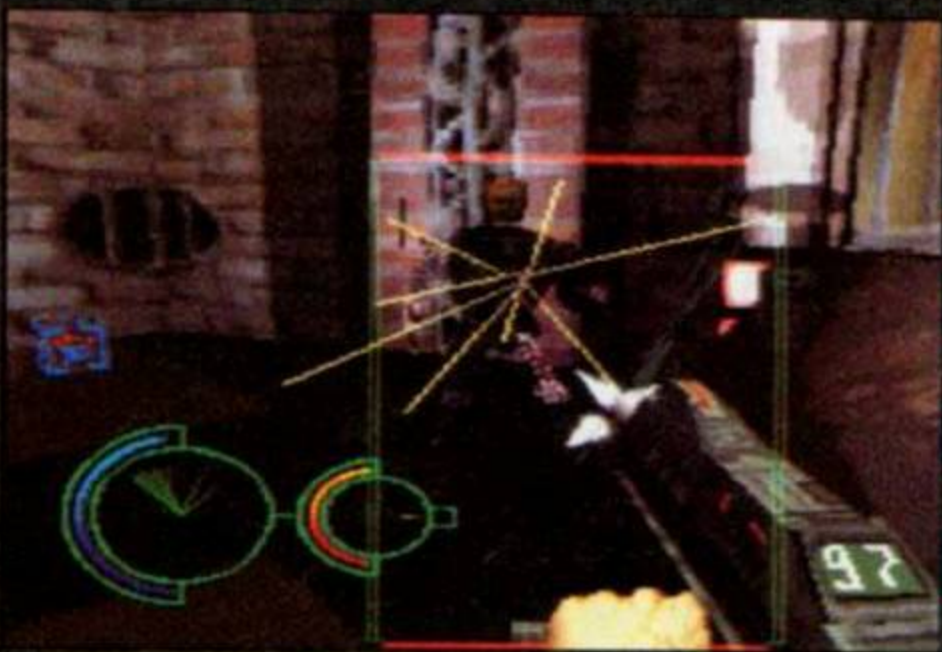
dans votre tir, avant de lâcher la bête. Le troisième vous invite à rattraper des petits bonhommes qui tombent des fenêtres (vous avez un petit trampoline pour les empêcher de s'écraser au sol, et ça va de plus en plus vite...). Restent enfin un jeu un peu bizarre, où vous avez des ballons à crever (vous volez dans le ciel, attaché à trois ballons, et vous devez exploser les ballons de l'ordinateur avant qu'il ne vous règle votre compte), et une série de puzzles à huit pièces (les machins où il y a une case vide. Je sais, ça a un nom mais je ne m'en souviens pas).

Simple et aucunement prise de tête, tous ces petits jeux sont évidemment, et avant tout, destinés aux plus jeunes. Ils sont néanmoins assez riches (le casse-briques compte cent niveaux) pour tenir tête aux plus acharnés. Une cartouche Game Boy sans prétention qui remplit bien son office de divertissement sympathique. **Chris**



## PLAYSTATION

### Tenka



prix	A B C D E F	70%
éditeur	PSYGNOSIS	
textes	ANGLAIS	
genre	DOOM-LOOSE	
nombre de joueurs	1	
sauvegarde	OUI	
continue	NON	

Dans Tenka, vous devez sauver l'humanité d'une menace humanoïde. Prétexte classique pour nous plonger dans un doom-like qui ne l'est pas moins. L'action se déroule dans des dédales de couloirs, menant à des pièces rectangulaires toutes simples. Les graphismes sont sombres, les couleurs bizarres, et les textures assez grossières. L'animation qui est très fluide, en général, ralentit parfois quand il y a quelques ennemis à l'écran. Les combats ne sont pas très amusants, même si l'emploi d'une visée laser est intéressant. Bref, Tenka, c'est pas franchement ça. **Bubu**



# Grand concours SONY PLAYSTATION

**gagnez  
5 PlayStation  
et des tonnes  
de jeux,  
d'albums,  
de sacs DJ  
et de tee-shirts !**

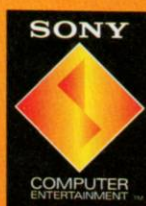


## Les questions :

- A** Rage Racer est un jeu :
- 1 de plateforme
  - 2 de course
  - 3 de foot
- B** Que se passe-t'il lorsque les courses des trois niveaux de difficulté sont terminées ?
- 1 le jeu est fini
  - 2 les circuits peuvent être rejoués à l'envers
  - 3 un circuit oval apparaît
- C** Hard Boiled est un jeu de :
- 1 course
  - 2 shoot'em up
  - 3 bowling
- D** Quelle est l'une des caractéristiques de Hard Boiled ?
- 1 il est en 3D
  - 2 il est en 2D
  - 3 il est tiré d'un film
- E** Comment jouer avec Soul Blade (le personnage) ?
- 1 en récupérant toutes les armes de l'Edge Master Mode
  - 2 en attendant d'avoir 20 heures de jeu au compteur
  - 3 en l'appelant !
- F** Quel est le point commun entre Apollo 440, Neg'Marrons, Big Soul et Bukshot Le Fonque ?
- 1 leur éditeur : Sony
  - 2 leur nombre
  - 3 leur nationalité



**Pour participer au concours :**  
**Vous pouvez gagner plus vite en composant le 3615 Player One sur votre Minitel rubrique «jeu Sony PlayStation» ou le 08 36 68 77 33 sur votre téléphone ou adresser vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :**  
**Bii - jeu Sony PlayStation - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.**



PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

**Extrait du règlement :** Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 5 PlayStation, de 10 jeux Rage Racer, de 5 jeux Rally Cross, de 5 jeux Soul Blade, de 5 jeux Hard Boiled, de 10 albums Big Soul, de 5 albums Apollo 440, de 5 jeux Neg'Marrons, de 5 jeux Bukshot Le Fonque, de 50 sacs DJ et de 50 tee-shirts Soul Blade. Les réponses par courrier devront parvenir avant le 31/8/97 à minuit. Ce concours est également organisé sur le 3615 Player One et sur le 08 36 68 77 33 du 1/7/97 au 31/8/97. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT

E X P O

**E3**

ATLANTA '97

An

**PlayStation  
Nintendo 64  
Saturn**

# LES JEUX sont faits !



**Aux  
antipodes  
des salons  
européens,  
l'E3 fait  
chaque  
année son  
numéro.  
Impressions  
à chaud des  
reporters  
de Player  
One.**

**Dossier réalisé par  
Chris ( L'homme pressé ),  
Elwood ( Les Blues Brothers ),  
Pedro ( Pierrot le Fou ) et  
El Didou ( La haine ).**



**G**eorgia World Congress Center, Atlanta. Les stands fourmillent de mille et un bruits, mélange de jeux vidéo, de musiques et du brouhaha de la foule. Chaque exposant y va de son petit show « son et



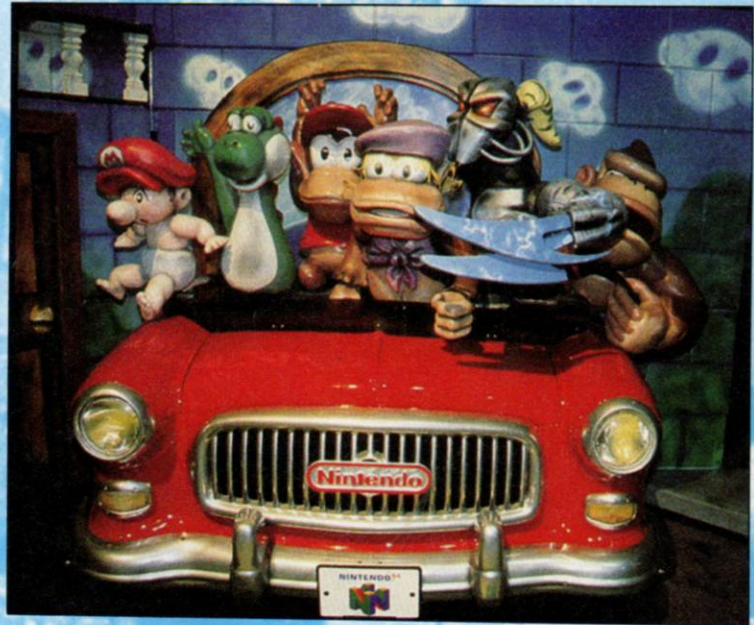
lumière », de ses animations — une petite photo avec une charmante hôtesse déguisée en héroïne de jeu vidéo ? Pas de problème ! Dans ce magma informe se détachent trois stands gigantesques. Côte à côte, Sony, Nintendo et Sega squattent une superficie affolante. Des trois, c'est sans aucun doute celui de Sony qui nous a le plus bluffés. On y découvre une quarantaine de nouveautés, telles que Cool Boarders 2, FF VII en version américaine ou encore Crash Bandicoot 2. Des passerelles permettent de par-

courir le stand sans rater une seule borne... Décidément, la PlayStation a eu droit à tous les honneurs. Chez Nintendo, le cadre valait lui aussi le détour — mais rien à voir cependant avec celui de l'année dernière, où la N64 était officiellement dévoilée aux Américains. Une grosse déception nous attend pourtant sur le stand : le 64DD, Zelda, Yoshi's et DKC4 sont royalement absents !

Quant à Sega, la surface dédiée aux consoles est quasiment aussi importante que la partie PC, ce qui laisse imaginer l'importance prise par la micro dans les affaires de la firme... Autour des trois constructeurs, une myriade d'éditeurs gravite : Eidos, Virgin, Electronic Arts, Ubi Soft et de nombreux autres... Tout le monde est là, présentant des centaines de nouveautés, fraîchement sorties des studios de développement. Dans cette profusion, on court de surprise en surprise, s'extasiant sur tel

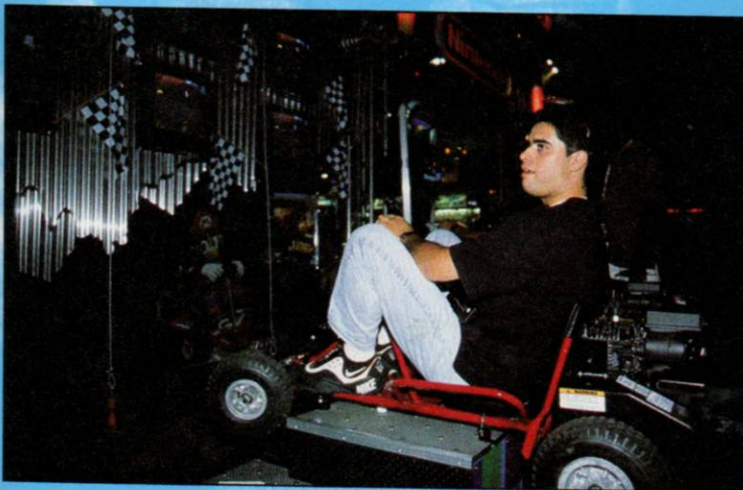


jeu, jouant à tel autre. Cependant, il manque à ce salon le Jeu, le Killer, celui qui nous aurait tous scotchés — à l'instar



de Mario 64 l'an passé. Car même si les titres que nous avons découverts sont, pour la plupart, d'excellente qualité, aucun n'est réellement révolutionnaire. Bref, vous l'aurez

compris, l'E3 est le Nirvana des jeux vidéo. Et pour vous le faire encore mieux comprendre, matez un peu les previews qui suivent. La plupart de ces jeux seront les hits de demain !





# E3 : LE BILAN

Chaque année, l'E3 suscite de nombreuses interrogations. Lors de l'édition 1996, nous nous posions une question de taille : Sega contre Nintendo, lequel de ces deux géants réussirait à imposer sa console au public ? Le résultat des courses, un an après, est sans appel. Le grand vainqueur est... Chut... lisez ce qui suit. Vous aurez la réponse.

Un an après l'E3 de Los Angeles, la guerre ouverte qui opposait les trois constructeurs de consoles semble s'être transformée en guerre froide. En effet, Sony et Nintendo ont réussi le pari de s'accorder les faveurs de publics différents en termes d'âge. Quant à Sega, par manque de sorties, il se retrouve un peu laissé pour compte, mais ne s'avoue pas pour autant vaincu... Petit tour d'horizon des stratégies de chacun.

## SONY

La PlayStation cartonne, c'est un fait reconnu de tous. Sur le salon, Sony présentait sur son stand une quarantaine de jeux. Côté éditeurs tiers, tout le monde sans exception est acquis à la cause Sony. La presque totalité des sorties est prévue dans un premier temps sur PlayStation, puis sur Saturn. Encore plus fort, certains autres

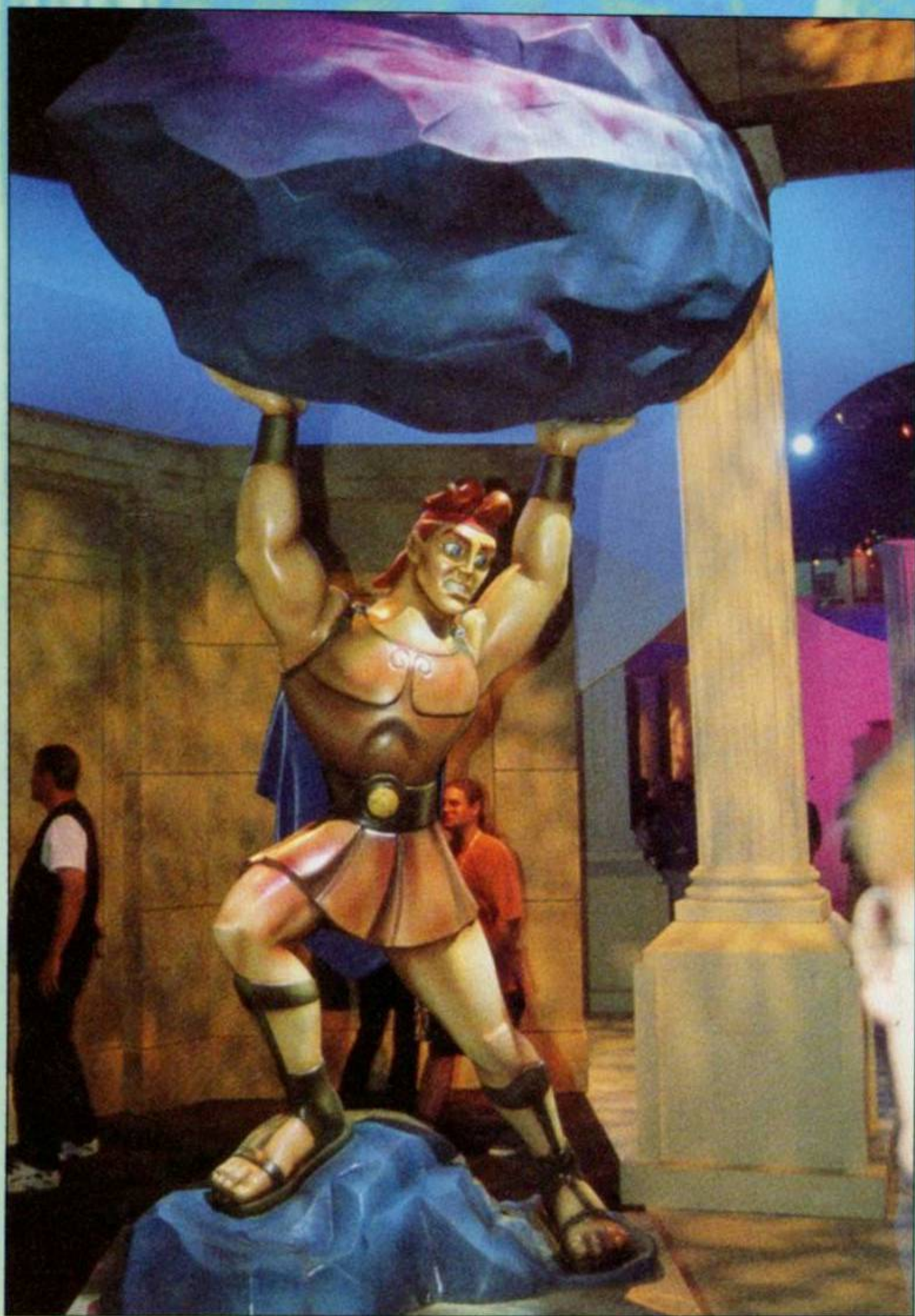
titres sont développés exclusivement sur la 32 bits de Sony !

Bref, profitant du retard pris par Nintendo et du manque d'agressivité de Sega, la Play s'est incontestablement imposée comme leader sur le secteur des consoles 32 bits. Ses ventes ne faiblissent pas et la qualité des sorties annoncées d'ici la fin de l'année ne risque pas de changer cet état de fait. Autre raison de ce succès, Sony a réussi à « vieillir le public » auquel s'adresse la console. Grâce à des jeux agressifs et défoulants, plus une communication omniprésente, Sony a démocratisé le monde du jeu vidéo en le rendant attractif à un public plus adulte.

## NINTENDO

Un an après sa sortie au Japon le 21 juin, il est temps de dresser un bilan du succès mitigé de la N64. Contrairement aux consoles précédentes (NES, Super Famicom...), la N64 n'a pas réussi à s'imposer au yeux du public traditionnellement dévoué à Nintendo. Résultat, même au Japon, Sony a devancé Nintendo. Ce relatif échec est peut-être dû à la

politique exclusive pratiquée sur N64 : peu de jeux, mais des jeux de qualité ! D'accord, mais un joueur aime avoir le choix lorsqu'il décide de s'acheter une cartouche ! Or les hits sur N64 ne sont pas nombreux. Mario, Mario Kart, Turok et quelques autres sont certes impressionnants, mais tous les fans de baston, de jeux de caisses, de RPG ou de shoot'em up ne risquent pas de trouver leur bonheur sur N64...







géant nippon destine sa console à un public plus jeune que celui de la PlayStation. Exception faite de Turok ou de Goldeneye, toutes les cartouches N64 sont « bon enfant » et plaisent ainsi aux plus jeunes, une cible chère à Nintendo.

## SEGA

Bonne dernière dans le trio des consoles dites de la nouvelle génération, la Saturn ne semble pas être en mesure de s'imposer. C'est pourquoi

les éditeurs tiers sont de plus en plus réticents à utiliser ce support. Pour preuve, le peu de jeux présentés à l'E3 sur Saturn — les plus gros titres ayant été développés par Sega en interne. Devant cet échec, Sega a donc décidé d'étendre son domaine d'activité en se lançant dans l'édition de softs sur PC, grâce à sa gamme Sega PC. Celle-ci semble promise à un bel avenir et laisse peut-être présager de l'avenir de la marque : abandonner le hardware pour se lancer dans l'édition.

Pourtant, aux dires des dirigeants de Sega, l'après Saturn est déjà prévu avec le projet Blackbelt : une nouvelle console prévue — si tout va bien — pour la fin 1998. Bref, pour Sega les choses ne vont pas très bien, et même si en interne on reste confiant, le désistement de Bandai concernant sa fusion avec Sega et le manque de sorties laissent plutôt songeur...

Un an après le grand match qui opposait Nintendo, Sony et Sega, on peut — provisoirement — juger du succès (ou de l'échec) de chacun.



La PlayStation est la grande gagnante, avec

ses quatorze millions de consoles vendues. La Nintendo 64 s'en sort plutôt bien, même si elle est handicapée par le prix de ses jeux et le nombre de sorties. Quant à la



Saturn, elle tente de survivre face à ses deux concurrentes. Mais qui sait ce que nous réserve l'avenir ? Une seule chose est sûre : avec le 64DD repoussé, la Blackbelt pour fin 98 au mieux et une hypothétique PlayStation 2, l'année prochaine ne devrait pas voir l'émergence de nouvelles machines. Tant mieux ! On n'est pas encore lassé par celles qui existent déjà !

## La M2 annulée

La M2, le projet d'une console conçue par Matsushita et jusque-là assez mystérieuse, semble selon certaines rumeurs avoir été purement et simplement abandonnée. Cependant, il est possible que Matsushita tente de rentrer en pourparlers avec Sega. Le but : adapter la technologie M2 à la future Blackbelt.

## N64 : sortie française détaillée

Date : 1<sup>er</sup> octobre 97

Standard : PAL

Prix : 1 090 francs (nue)

Prix des jeux : de 369 à 499 francs

Titres : Mario 64, Wave Race, Pilotwings 64, MK Trilogy, Shadows of the Empire, Kl Gold, Lylat Wars (Starfox renommé pour des questions de droit. Hallucinant !), Goldeneye 007 (mi-novembre), Banjo-Kazooie (début décembre à confirmer), etc. Soit au total vingt-cinq titres d'ici la fin de l'année.

Accessoires : paddles de couleur, memory pack.

## Le 64DD repoussé

La sortie de l'extension sur N64 annoncée par Nintendo est repoussée (décidément, c'est une habitude un peu trop systématique).

Initialement prévu pour la fin de l'année, le 64DD ne sortira finalement pas avant mars 98 au Japon, octobre aux States et fin 98 en Europe. Raison invoquée par Nintendo : selon Howard Lincoln, la qualité des jeux (Zelda ?) n'aurait pas convaincu. Nintendo a donc décidé de reporter ce lancement, en attendant d'être satisfait du résultat.



# TOMB RAIDER 2

## Le phénomène Lara...

**L**a belle aventurière fait son come-back dans une suite qui nous réserve des surprises de taille...

Lara Croft est une bombe ! Une bombe sculpturale, aux formes presque palpables, que l'on voit évoluer derrière l'écran, et c'est avec la paume des mains moites que nous avons dirigé la belle virtuelle dans ce nouvel opus. Cette fois, Lara va devoir affronter une secte ! Les détails de ses tribulations ne sont pas encore connus mais nous pouvons déjà vous affirmer qu'elle va beaucoup voyager : muraille de Chine, Venise, Népal... Les destinations touristiques les plus



En haut de ces escaliers se trouvent plusieurs ennemis. Attention.

courses sont au programme, mais notre héroïne n'est pas là pour flâner — les dangers qu'elle a à affronter sont encore plus nombreux que dans le premier épisode. Par exemple, les ennemis devraient être deux fois plus nombreux. Les développeurs ont cherché à coller davantage à la réalité, et les adversaires humains seront désormais majoritaires.

Parmi les nouveautés les plus réjouissantes, signalons que Lara change souvent de tenue (on ne la voit pas se déshabiller, désolé...) pour s'adapter ainsi aux conditions climatiques ou à son environnement. Elle s'habillera donc chaudement (en portant un blouson lorsqu'il neige) ou bien beaucoup plus « petite-ment » (en s'affichant dans une combinaison moulante lorsqu'elle a besoin de plonger dans certains endroits). De nouvelles armes sont bien entendu prévues — un harpon peut s'avérer pratique pour la chasse aux requins — et Lara sera même capable de piloter certains engins. Lesquels ? C'est encore un mystère...

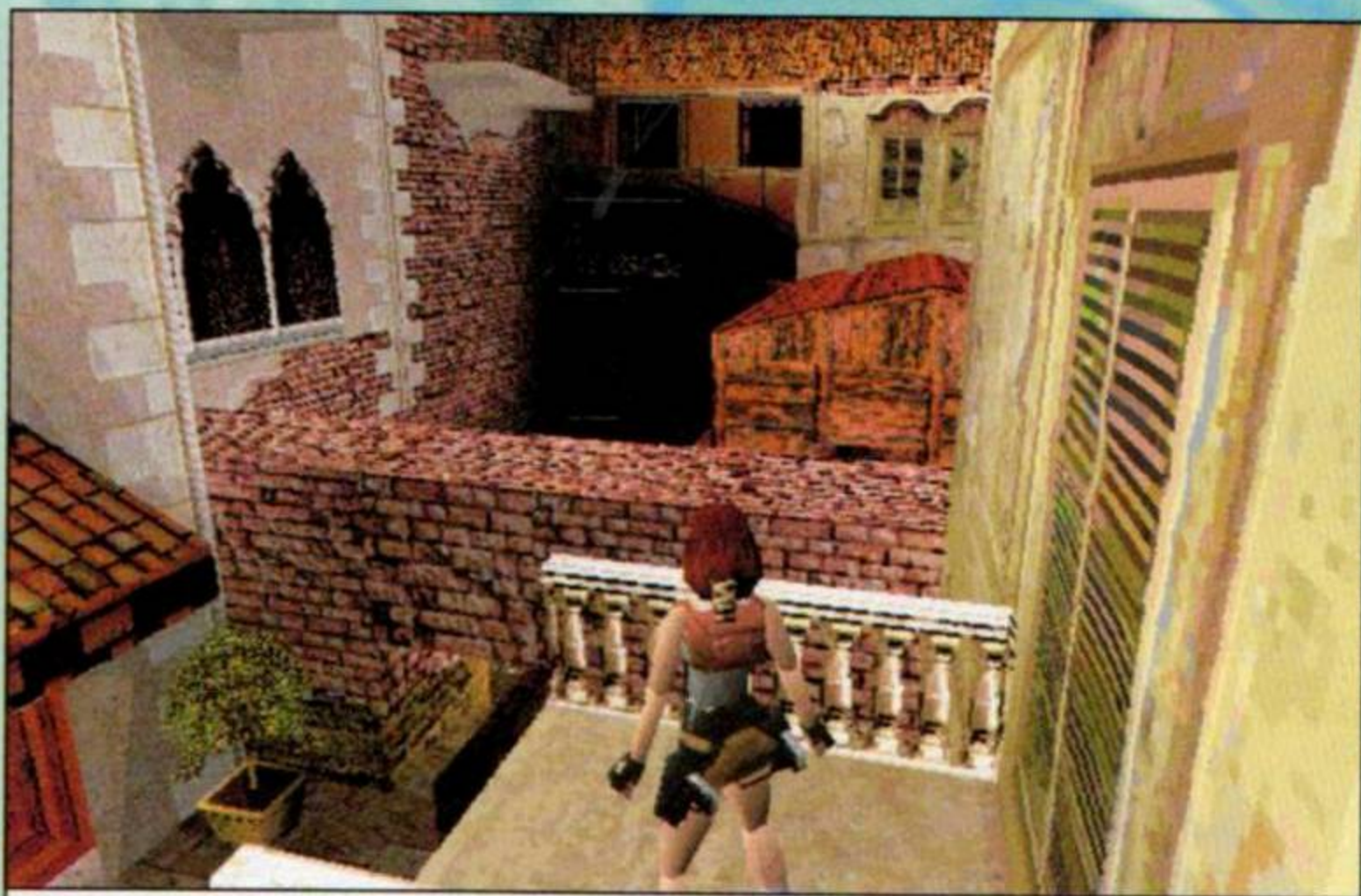
Bref, Tomb Raider 2 n'était pas un des plus gros jeux du salon pour rien. Gageons qu'un bel avenir l'attend après le carton du premier épisode.



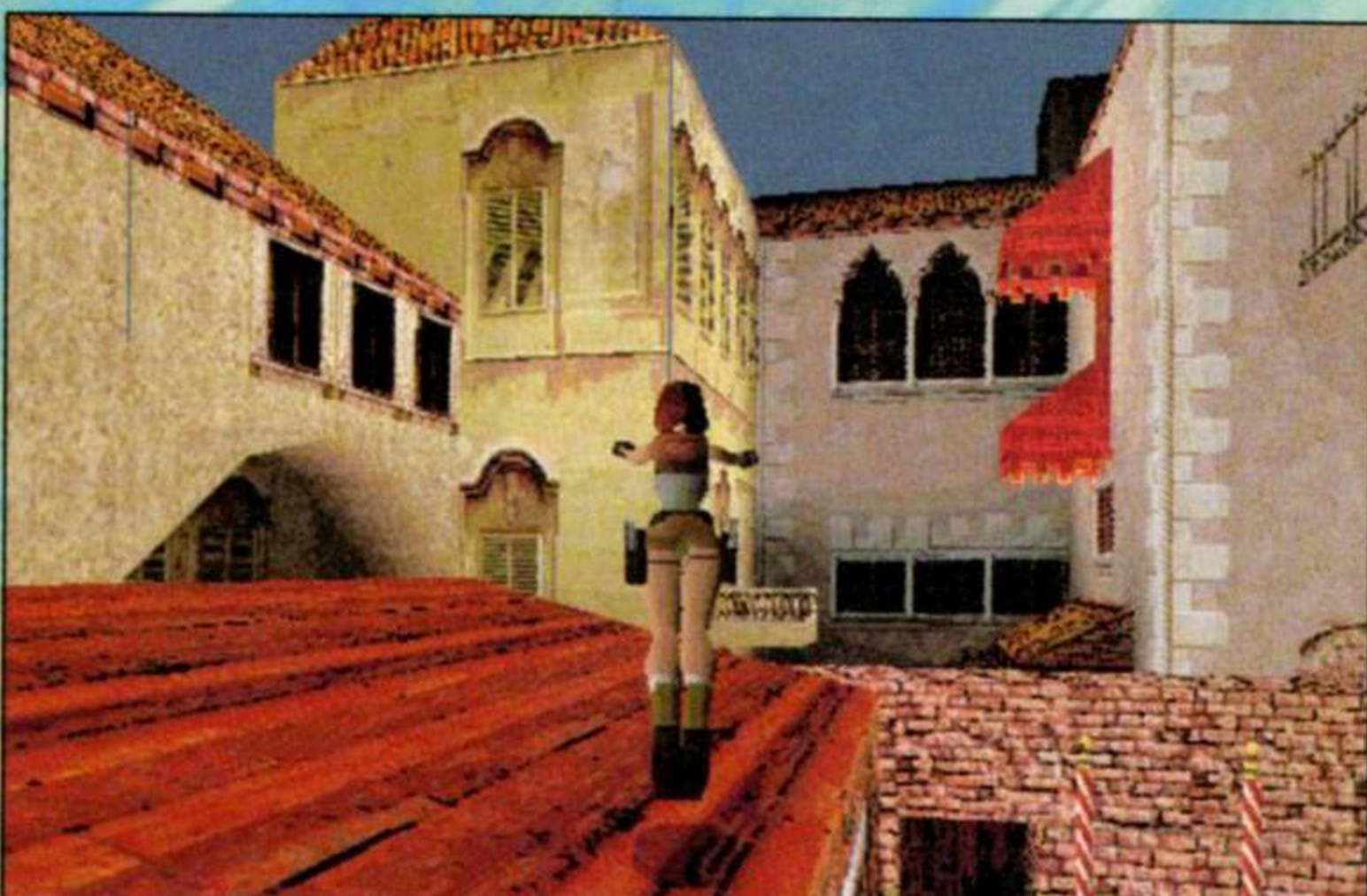
Éditeur : Eidos  
Sortie France : novembre



Lara en chair et en os, incarnée par Rhona Mitre, comédienne anglaise.



Venise est un véritable labyrinthe de petites rues entremêlées. Vous devrez l'explorer en long, en large et en travers avant de vous y retrouver.



Si le plancher des vaches cesse d'inspirer vos pieds agiles, prenez votre envol et jouez « la chatte sur un toit brûlant... »



# CRASH BANDICOOT 2

“ Et whizz !... ”

Après le succès planétaire du premier volet, il semblait logique que Crash hérite d'une suite...

Sous-titré « Cortex Strikes Back » (certains boss aussi ont des noms débiles), ce nouvel épisode de Crash Bandicoot reprend le principe du premier — qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires dans le monde — tout en jouant davantage la carte de la diversité. Censé être deux fois plus long que le premier volet, Crash 2

vous invite à diriger votre animal tourbillonnant à travers des tonnes de stages, tous très différents. À cet égard, une position « centrale » vous permet de choisir illico le monde dans lequel vous



Courir dans le stage de l'hiver pour se réchauffer.

désirez vous plonger. L'idée est bonne puisqu'elle permet de ne pas bloquer bêtement sur un passage et permet de passer à autre chose, en attendant que l'esprit et la main soient plus inspirés.

Les stages, auxquels nous avons pu nous essayer, ont tous au moins un point commun : ils sont très beaux. La rivière et ses tourbillons — où vous devez passer entre des mines, éviter de



Les différents mondes sont accessibles par le biais de sas. Vous choisissez celui qui vous inspire le plus, y pénétrez gaiement, et le tour est joué.

vous faire aspirer... — se révèle, à ce titre, particulièrement réussis. Toujours très « directif », Crash 2 a souvent tendance à vous imposer son rythme. Un scrolling continu vous emmène vers l'avant, et il faut faire avec en évitant de se faire toucher, sans possibilité de retour. Les séquences classiques, où vous pouvez aller et venir, sont, évidemment, présentes elles aussi. En plus des trips plate-forme — comme dans Crash 1 —, vous aurez ici droit à des séquences

dans l'espace où, équipé d'un jet-pack, il vous faudra faire preuve d'habileté pour éviter les obstacles, tout en vous débarrassant des ennemis (rares mais mortels) qui vous attendent. Tout cela sans oublier les boss, plus impressionnants que jamais ! Une future valeur sûre, sans doute.

Éditeur : Sony  
Sortie France : décembre

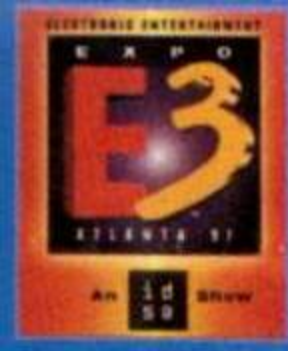


Pour éviter de se faire calciner, Crash fait des bonds — petit patapon — qui l'emmènent très haut vers la voûte étoilée.

Pour vous défaire de ce boss, il faut l'amener à se poser sur les plates-formes qui s'effondrent. Un jeu dangereux mais excitant.







# ODDWORLD



## Abe's Oddysee

C'est sur le stand de GT Interactive que le petit bijou de l'E3 97 se cachait. Après une démo envoûtante, nous sommes tombés sous le charme de cette créature rebutante.

Abe, c'est le nom du héros de ce jeu de plate-forme qui prouve que même dans ce genre archi-exploité, on peut bel et bien encore innover. Plantons le décor. Sur une planète, Molluck The Glukkon contrôle un empire peuplé d'êtres asservis, dont Abe fait partie. Un jour, dans les dédales de l'usine où il est esclave, il surprend une conversation privée au cours de laquelle il apprend que les prochaines productions de viande seront constituées de la chair des membres de sa race. Inutile de réfléchir, il est temps de s'évader...

Abe's Oddysee ressemble à un savant mélange de Prince of Persia pour le genre plate-forme et de Lost Viking pour le côté casse-tête. Le plus (qui n'est pas petit) c'est que notre nouvel ami peut communiquer. Différentes manips' lui permettent de parler sommairement



Les niveaux sont variés et parfois riches en effet spéciaux.

(« hello, follow me, stay here... »). Et c'est là que tout change : il devient « réel » et l'on s'identifie



Abe possède plus de pouvoirs qu'il ne l'imagine. Il le découvrira en même temps que le joueur, au fur et à mesure de l'oddysee.



Comment éviter de se faire croquer par ses deux ennemis ? À vous de le découvrir. Méfiez-vous ils ne rigolent pas. Pensez à l'empreinte...



Abe peut prendre le contrôle d'une autre créature et du coup la diriger. Mais attention il faut bien se concentrer. Amusant et pratique.

complètement à lui — le voir trépasser est alors un vrai déchirement. Abe prend conscience qu'il doit sauver ses comparses ; il faut donc dans un premier temps les mener vers la sortie de l'usine. Paraissant un peu stupide au début, il est en fait doté de pouvoirs très spéciaux qui lui permettent, entre autres, de pénétrer dans le corps de certains de ses ennemis pour ensuite les diriger. Avant de pouvoir libérer un esclave, il faut étudier à fond le tableau et trouver l'astuce qui permettra de passer la clôture électrique, les mines, les

gardes... Si au départ c'est assez simple, plus on avance et plus cela se complique. Le scénar' de ce soft est superbement ficelé car riche en rebondissements (chut... surprise !); la réalisation graphique cartonne également, et les scènes cinématiques s'enchaînent brillamment avec les niveaux jouables, aux décors soignés et variés. Bref Oddworld Abe's Oddysee, avec son héros sympathique, est l'un de nos coups de cœur que l'on défend d'ores et déjà. Et on lui réserve une place de choix dans un test que l'on espère très prochain !



Éditeur : GT Interactive  
Sortie France : sept/oct



# HERCULES

## Super heros

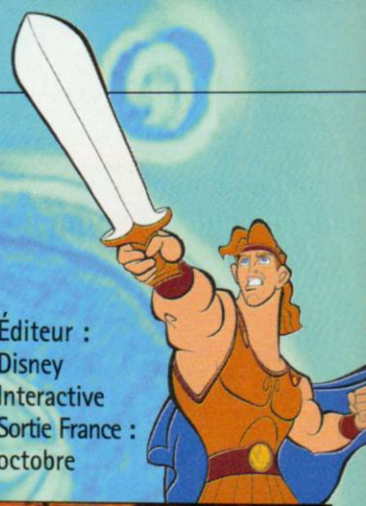
L'adaptation console du 35<sup>e</sup> DA des studios Disney sortira en exclusivité sur PlayStation, pour le plaisir des petits et des... petits. Très abouti graphiquement, Hercules vous propose d'incarner le célèbre colosse. Le pauvre doit prouver à son père — Zeus, himself — qu'il mérite aussi de devenir un Dieu. Pour se faire, il se retrouve confronté à de nombreuses épreuves. À vous de



mener à bien sa quête divine ! Les différents niveaux du jeu alternent agréablement les genres. Tantôt plate-forme classique mâtinée de 3D, tantôt course avec un scrolling en profondeur. Une chose sûre : Hercules joue la carte de la variété. Les graphismes, quant à eux, sentent bon le travail

bien fait. Les détails fourmillent, les couleurs pètent... Nul doute que ce jeu devrait ravir les plus jeunes. Les autres le trouveront certainement trop facile.

Éditeur : Disney Interactive  
Sortie France : octobre



# COOL BOARDERS 2

## Tout schuss !

Après l'excellente surprise créée par Cool Boarders, premier du nom, c'est avec une impatience non feinte que nous avons dévalé les nouvelles pentes virtuelles de ce nouveau volet. Passé tout un tas d'options redigées dans un style graffiti assez indéchiffrable, le jeu apparaît enfin, et là c'est l'excitation... en même temps que la déception.

L'excitation parce que le jeu s'avère être toujours aussi maniable, et que l'on retrouve rapidement ses marques ; la déception car les snowboarders dévalent assez lentement les pistes et ne nous offrent plus les mêmes sensations qu'auparavant. Maintenant, il faut tout de même souligner que le jeu n'est pas terminé. Dans la version définitive, la vitesse de déplacement sera peut-



Les circuits sont nettement moins réalistes mais c'est cool !

être optimisée... Et puis le jeu à deux, en écran splitté, apporte une touche de convivialité qui manquait un peu au premier épisode. Du bon et du moins bon donc, pour un jeu que l'on attend en version déf avec impatience. Croisons les doigts...

Éditeur : UEP  
Sortie : N.C.



Le mode Deux joueurs dont nous rêvions depuis le début.



Les snowboarders possèdent dorénavant leurs propres atouts.



On espère que le jeu soit au final plus délire !







# PANDEMONIUM 2

## Un jardin extraordinaire...

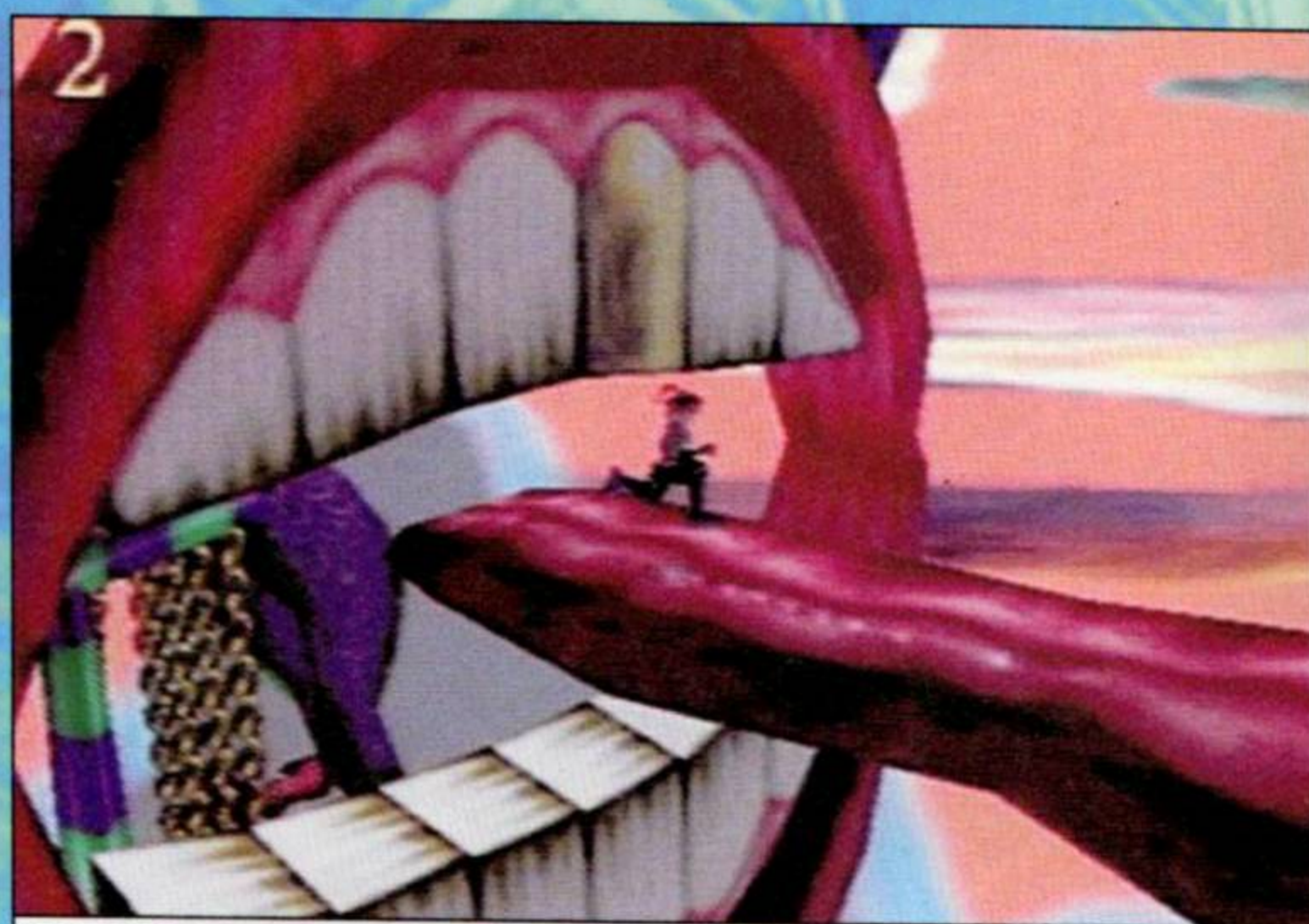
Si au cinéma les suites sont souvent moins attrayantes, dans le domaine des jeux vidéo, un deuxième épisode est souvent plus abouti. Pandemonium 2 ne déroge pas à la règle ; ce deuxième volet s'apparente au bouquet final d'un feu d'artifice. Dans un délire psyché, on retrouve toujours Fargus le bouffon et Nikki, mais petit changement, celle-ci prend le devant de la scène en devenant le perso le plus important du couple. Ils sont tous deux dotés de nouveaux atouts ainsi que d'animations originales. Par ailleurs, les mouvements de



Un véritable conte de fées truffé de dragons. Prodigeux !

caméra pallie aux restrictions de la 3D dirigée et rythment avec brio l'action de ce jeu de plate-forme acidulé.

Éditeur : BMG  
Sortie France : novembre



Des décors encore plus spectaculaires ! J'en reste bouche bée, pas vous ? Courrir sur une langue il n'y a que dans les jeux qu'on voit ça !

# DB GT Sangoku 3D



Très attendu par les fans, encore nombreux, du Super Sayan aux cheveux d'or, DB GT a interpellé beaucoup de monde lorsque nous l'avons découvert pour la première fois en photos. Le jeu semblait effectivement innover

(enfin !) en proposant de faire évoluer des personnages en « vraie » 3D. Malheureusement, et la déception est amère, ce « nouveau » Dragon Ball reprend le principe de tous ceux qui sont sortis auparavant. Les per-

sos en 3D n'évoluent que sur une ligne — comme dans les anciens jeux 2D —, et les angles de caméra ne changent que lorsqu'un des combattants balance une super attaque. En photos, l'illusion est bonne,

mais lorsqu'on se trouve devant le jeu, le rêve se brise. Attendons tout de même la version définitive, mais a priori...

Éditeur : Bandai  
Sortie Japon : août



Ca ressemble à de la 3D...



... mais ce n'est pas de la 3D !



Petit tour d'horizon des personnages de DB GT. On retrouve les habitués.



# BLASTO

## Capitaine courage



Un univers psyché pour un perso speedé !

Dans un monde en 3D, d'apparence simple et dépouillée, vous dirigez le capitaine Blasto, pourfendeur de crânes extra-terrestres et cul-



Blasto ne jure que par son gun, comme Earthworm Jim.



La 3D est suffisamment fluide pour pallier les graphismes.

touriste à ses heures perdues (qui sont apparemment nombreuses). Assez simple – voire simplé – graphiquement parlant, Blasto révèle tout de même rapidement de grandes qualités. Le jeu est

fluide, le personnage maniable (Blasto tire sur ses ennemis avec précision, il peut se rattraper aux plates-formes, faire de petits pas de côté...), et une fois celui-ci bien en main – l'am-

bianche rigolote du jeu aidant –, on finit vraiment par accrocher. Le mix entre plate-forme et action est assez bien trouvé, et même si le jeu semble immense, les développeurs de Blasto assurent qu'il existe plusieurs « niveaux » d'exploration pour que chacun puisse s'y retrouver (vous trouvez des choses et n'êtes pas coincé, mais en fait, il y a beaucoup plus à voir). Un titre original qui devrait pas mal faire parler de lui.

Éditeur : Sony  
Sortie France : novembre

# TREASURES OF THE DEEP

## Décompressez

Namco nous entraîne dans une chasse au trésor aquatique de toute beauté. Explorez les fonds marins en sous-marin de poche, ou nagez au milieu de raies mantas tout en évitant

les requins ne sont que deux des nombreuses facettes du jeu. La plus importante est de retrouver différents trésors (comme le crucifix du Vatican) enfouis dans le sable des dif-

férentes mers et océans du globe. Vos trouvailles

vous permettront de gagner de l'argent, option indispensable pour s'équiper (véhicules, armes, filets...), et gérer au mieux votre équipement. Mais attention, vous n'êtes pas toujours seul sur le coup. Certains niveaux semblent spectaculaires car truffés de surprises découvertes... Enfin, une bonne exploitation du milieu marin qu'on attendait depuis longtemps à la rédaction.



Attention, requin en vue... Faites attention aux dents acérées de ce gros poisson !



Sous l'eau, vous croisez des créatures envoûtantes.



Espaces infinis, mers d'azur, plénitude totale... Nagez en paix.



Le tableau des réglages vous permet de gérer vos plongées.

Éditeur : Namco  
Sortie US : sept.





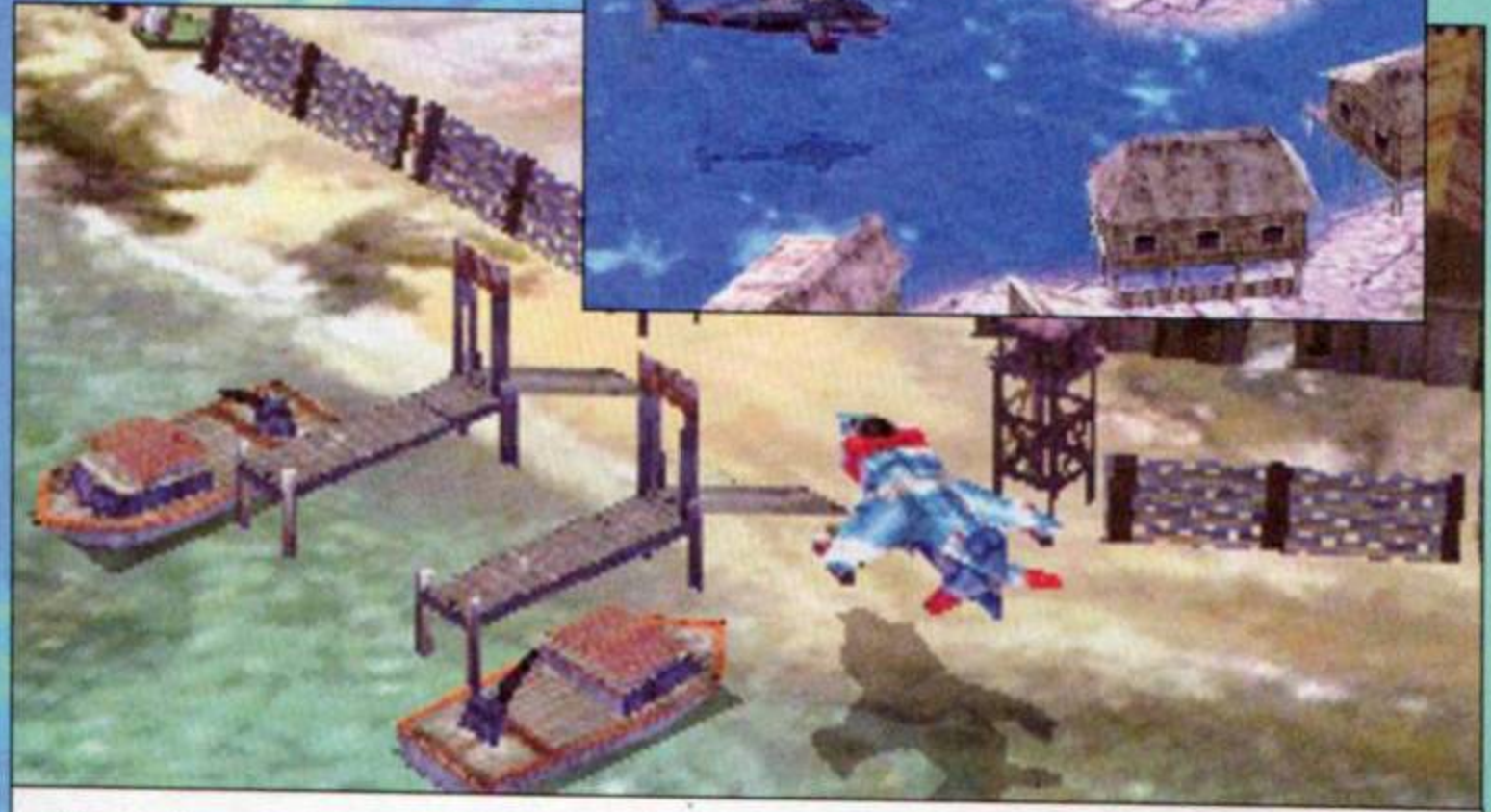


# NUCLEAR STRIKE

## Pacifiste s'abstenir

La longue et prolifique lignée des « bidules Strike », accueille un petit nouveau. Répondant au très pacifique nom de Nuclear Strike, il apporte son lot de nouveautés. Parmi les plus intéressantes, on notera les nombreux véhicules terrestres et aériens (hélicos,

avions, chars d'assault, hovercrafts...) dont vous pourrez prendre les commandes. Une bonne chose qui confère au jeu une grande richesse. Cette innovation ne doit cependant pas faire oublier que Nuclear Strike est avant tout un jeu bien bourrin. Les missions de destruction



Contrairement aux épisodes précédents, ce Nuclear Strike vous propose de passer aux commandes de plusieurs types d'appareils.

sont légion, et même si vous devez gérer votre carburant ou libérer des prisonniers, vos talents de stratèges ne seront pas mis à contribution. Bref, Nuclear Strike c'est du 100 %

pur défouloire. Et comme en plus le jeu est sublime, on aurait tort de s'en priver !

Éditeur : Electronic Arts  
Sortie France : fin 97

# BATMAN & ROBIN

## Gothic America



Les adaptations de films en jeux vidéo sont nombreuses. Elles le sont d'autant plus lorsqu'il s'agit de grands films hollywoodiens.

Et la série des Batman se distingue particulièrement dans ce domaine. Dans cette nouvelle production, vous vous retrouvez

dans la peau de ce sombre héros qu'est Batman, bien sûr, et vous vous baladez dans des décors en 3D, où la

liberté de déplacements s'avère être totale. Les textures utilisées sur les décors semblent pour le moment assez grossière, mais on



Que serait un homme chauve-souris sans sa Batmobile ?...



« La petite boutique des horreurs », version Batman !



Le glacial Mr Freeze (Schwarzy !) veut congeler Gotham...

peut espérer que la version définitive du jeu en proposera de plus cleans. Les séquences en Batmobile sont évidemment toujours présentes, et les amateurs de course pourront s'en donner à cœur joie dans les rues de Gotham. Une adaptation qui ne confine pas au génie, certes, mais qui semble plus intéressante que beaucoup d'autres.

Éditeur : Acclaim  
Sortie France : septembre



# LE CINQUIÈME ÉLÉMENT



## Leeloo se prend pour Lara !

Développée par Kalisto, en collaboration avec Gaumont Multimedia, l'adaptation PlayStation du *Cinquième Élément* vous permet de rejouer le film en direct live. Enfin



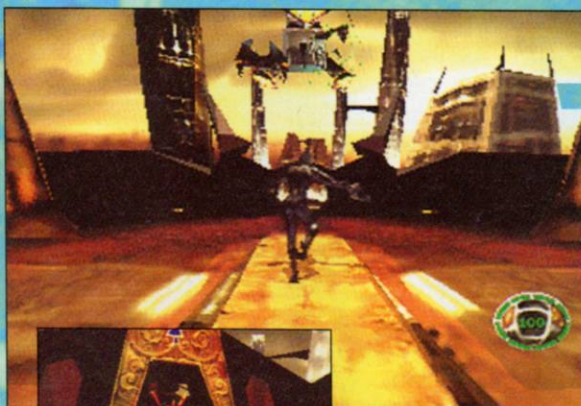
Leeloo, la rousse..., à la recherche des éléments sacrés.

presque... car cette transposition en pixels de l'univers imaginé par Besson n'est autre qu'un bon gros beat'em all ! Incarnant au choix la superbe Leeloo, ou un erstaz de Bruce Willis (question de droits), votre objectif est de retrouver les quatre éléments, symbolisés par des pierres sacrées, pouvant sauver la Terre de l'emprise du Mal. Pour cela, les deux héros sont rompus au close combat et ont à leur disposition une panoplie d'armes futuristes. La version présentée lors du salon nous a permis d'admirer Leeloo, aux

prises avec des Mangalores. Coups de pieds sautés, coups de poings et autres manchettes... la belle n'a peur de rien. Bref, le *Cinquième Élément* pourrait en définitive être une bonne surprise, d'autant qu'on y retrouve certains lieux clés du film, tels que les immeubles de New York, l'astroport ou encore le Fhloston Paradise... De quoi ravir les nombreux fans !

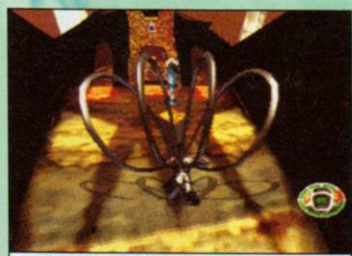
Éditeur : Kalisto  
Sortie France : fin 97

## MDK Le sniper est dans la Play



Un shoot'em up d'un genre nouveau, mais à la réalisation décevante.

Après un succès controversé parmi le public PC, le nouveau



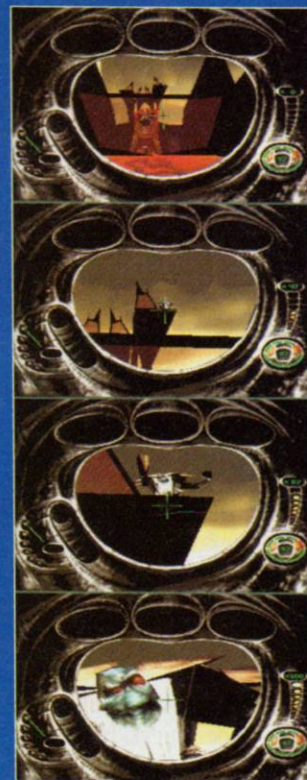
L'envol du killer est de toute beauté. Space mais chouette !

perso de David Perry (créateur de Earthworm Jim), s'installe sur la Play. Pour ceux qui ne connaissent pas le jeu : MDK (Murder Death Kill) est un shoot'em up radicalement nouveau, limite révolutionnaire. Vous dirigez un extraterrestre qui, muni d'un « putain de gun à viseur », peut blaster un gus à l'autre bout du niveau en zoomant dessus (voir encadré photos). Si ce mode Sniper

s'avère être très fun, la réalisation générale, quant à elle, est pour le moment indigne de la console. Les graphismes ne sont pas terribles et la jouabilité contraignante. On espère que tout cela sera corrigé dans la version finale car le soft est suffisamment original pour se constituer un noyau dur de fans.

Éditeur : Interplay  
Sortie France : octobre

### Ça Zoome







# AUTRES JEUX PLAYSTATION



## Beastorizer

Parmi la flopée de jeux de combat du salon, Beastorizer (nom provisoire) a créé la surprise. Signé Hudson et Eighting/Raizing, il vous invite à jouer avec des personnages capables de se transformer, en cours de jeu, en différents animaux : lapin, tigre, gorille... Le jeu propose des séries d'enchaînements assez démentes et est très impressionnant à voir.

Éditeur : Hudson  
Sortie : N.C.

## Star Wars Masters of Teras Kasi

Les fans seront sans doute ravis d'apprendre qu'un jeu de com-



te. Assez décevant pour l'instant (coups raides, jouabilité moyenne), SWM profite en tout cas d'une bonne idée.

Éditeur : Lucas Arts  
Sortie France : début 98

## Forsaken

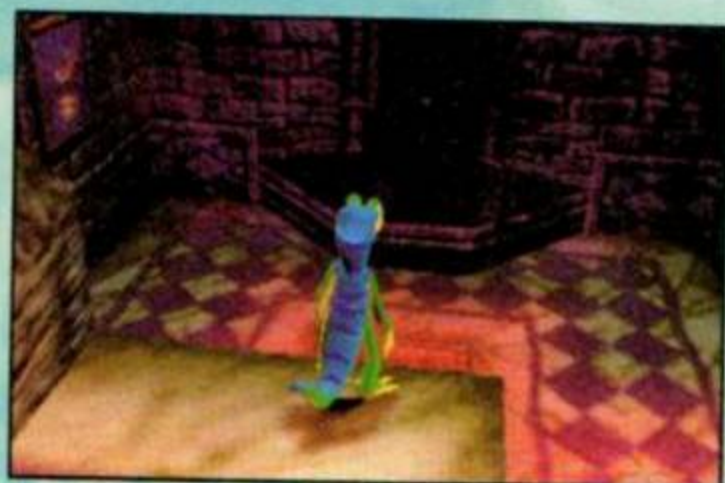


Chez Acclaim, Forsaken (également prévu sur N64) vous invite à jouer les explorateurs dans les couloirs d'un vaisseau, un peu comme dans Descent. Le principe est simple : vous explorez les entrailles de métal, tirez sur tout ce qui bouge et puis basta ! Le jeu à deux via écran splitté est possible. Un titre assez réussi dans le genre.

Éditeur : Acclaim  
Sortie France : décembre

## GEX Enter the Gecko

Ce GEX 2 vous fait évoluer, cette fois, dans un monde en 3D. Le jeu se révèle très beau, avec des textures très propres, des effets



de lumière réussis, et GEX se déplace dans cet univers sans aucun ralentissement. Sa capacité à marcher sur les murs ou le plafond a bien entendu été conservée, et s'adonner à l'exploration d'un endroit en l'utilisant est très rigolo.

Éditeur : BMG  
Sortie France : octobre

## Power Soccer 2

La « vraie suite » du foot de Psygnosis arbore des atouts convainquants. Graphismes riches, animations en Motion



Capture de toute beauté, coups spéciaux ultra-violents... En prime vous aurez même droit aux commentaires d'Yves Lecoq ! Le pied, non ?

Éditeur : Psygnosis  
Sortie France : octobre

## Resident Evil, Director's cut

Resident Evil nous revient dans une version remaniée. Ce « nouveau » jeu reprend exactement la trame de l'original en y ajou-

tant quelques nouveautés : trois niveaux de difficulté, angles de vue inédits, nouveaux vêtements pour les personnages... C'est somme toute assez léger, mais le jeu comprend – c'est intéressant – une démo de Resident Evil 2.

Éditeur : Virgin  
Sortie : N.C.

## Populous 3

Le jeu reprend le principe des épisodes précédents : vous êtes une sorte de dieu qui crée des villes, des océans, peut décider de tout détruire, reconstruire, etc. Mais cette fois, le monde que vous créez est tout en 3D ! Les mégalos vont adorer !

Éditeur : Sunsoft  
Sortie US : novembre

## Colony Wars

À mi-chemin entre un Wing Commander et un shoot arcade, Colony Wars augure du meilleur. Rapide, beau et apparemment très riche, ce shoot en met vraiment plein la vue ! Et même si on est un peu dérouté au début, on accroche rapidement.

Éditeur : Psygnosis  
Sortie France : octobre



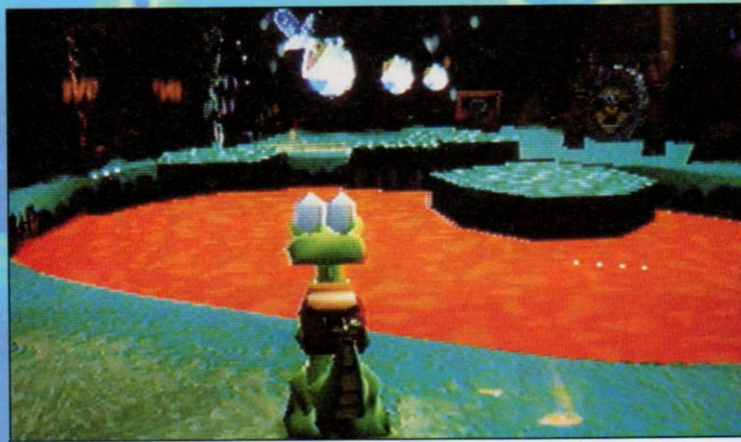


# CROC

## Legend of the Gobbos

Croc est un petit dinosaure vert, style Yoshi, qui évolue dans un monde qui n'est pas sans rappeler celui de Mario. Sa capacité à sau-

ter et à retomber lourdement sur le sol, lorsqu'on rappuie sur un bouton, justifie encore davantage la comparaison.



Si vous pensez que la PlayStation est incapable de supporter un jeu « à la Mario 64 », vous changerez d'avis avec l'ami Croc !

Graphiquement très mignon — avec ses couleurs chatoyantes, ses ennemis rigolos —, Croc semble avant tout destiné aux enfants. Des « puzzles » (problèmes à résoudre) simples vous attendent à chaque nouveau tableau, et le jeu se révèle assez diversifié pour ne jamais être

ennuyeux. Un petit soft apparemment très sympa, d'une qualité équivalente sur Saturn et PlayStation (la version Saturn était un peu moins belle, mais aussi moins avancée).

Éditeur : E.A.  
Sortie France : novembre

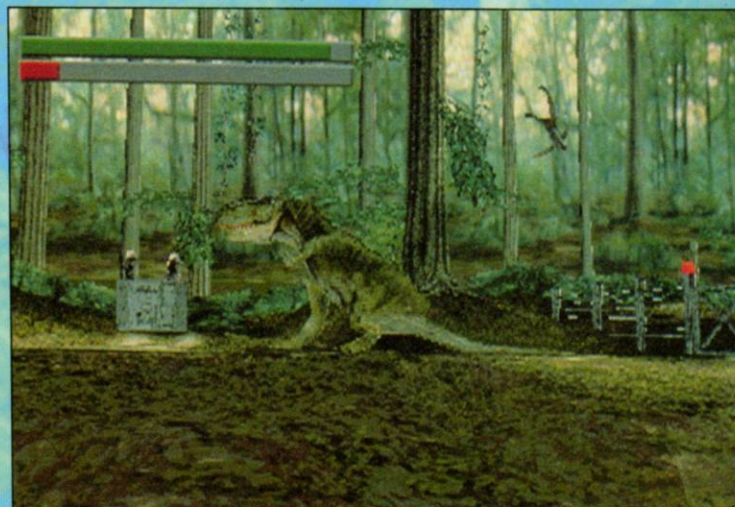
# LOST WORLD

## Les dinos se réveillent !



Les niveaux jouables avec les humains sont également funs, mais moins originaux.

Entre action et plateforme, ce soft de Dreamworks Interactive (la nouvelle boîte de Spielberg), nous a énormément séduits. Le joueur dirige tour à tour des dinos (trois en tout dont un vélociraptor et le spectaculaire T.Rex), et des humains (pour des scènes d'action



Le T.Rex est l'un des niveaux les plus spectaculaires. Le voir se mouvoir est un réel plaisir. Oui, évidemment en photo, c'est autre chose...

du type mission commando, très speed). Les graphismes et l'animation en 3D font partie des plus beaux que l'on a pu voir sur le salon. Peu importe que le soft ne soit pas en Full 3D, ce qui prime avant tout c'est son côté grand spectacle. Diriger le T.Rex reste un grand moment. On croque les humains avec un malin plaisir et un réalisme parfois effrayant. De plus, l'ambiance sonore (hurlement de terreur, douleur, colère...) aide égale-

ment à s'immerger totalement dans le jeu. Si Lost World n'est pas aussi beau sur Saturn que sur Play, il reste néanmoins tout aussi intéressant. Attendons de voir la trentaine de niveaux annoncés pour confirmer que ce soft est un des futurs hits de l'année 98.

Éditeur : Dreamworks Interactive  
Sortie US : septembre





# HERC'S ADVENTURES

## Bon esprit !

Déjà présenté l'année dernière, Herc's Adventures est un jeu qui s'est fait terriblement attendre, mais dont le développement est enfin terminé. Graphiquement très cartoon, le jeu joue à fond la carte de l'humour. Le DA d'intro, par exemple, est très drôle : il vous montre les personnages que vous allez incarner, et qui sont en fait des jouets entre les mains de Zeus

(dans une partie d'échecs contre Hadès). Dans ce soft, vous pouvez jouer avec Hercule, très fort ; Atlanta, douée pour toucher à distance ; ou bien encore Jason, plus rusé que les deux autres. Herc's Adventures se présente comme un jeu d'aventure/action vu de haut – qui rappelle assez Legend of Thor – auquel vous pourrez vous essayer à deux en



Faites votre choix entre la bonne, la brute et le truant !



En mode Deux joueurs la solidarité s'avère appréciable.

même temps. L'univers mythologique vous fera rencontrer toutes sortes d'ennemis redoutables : squelettes, cyclopes, hydres...

Un titre à l'ambiance délirante et très attachant.

Éditeur : Ubi Soft  
Sortie France : octobre

# RIVEN

## L'après Myst

Riven est la suite de Myst. En préparation depuis à peu près quatre ans, il semble être largement à la hauteur de son prédé-

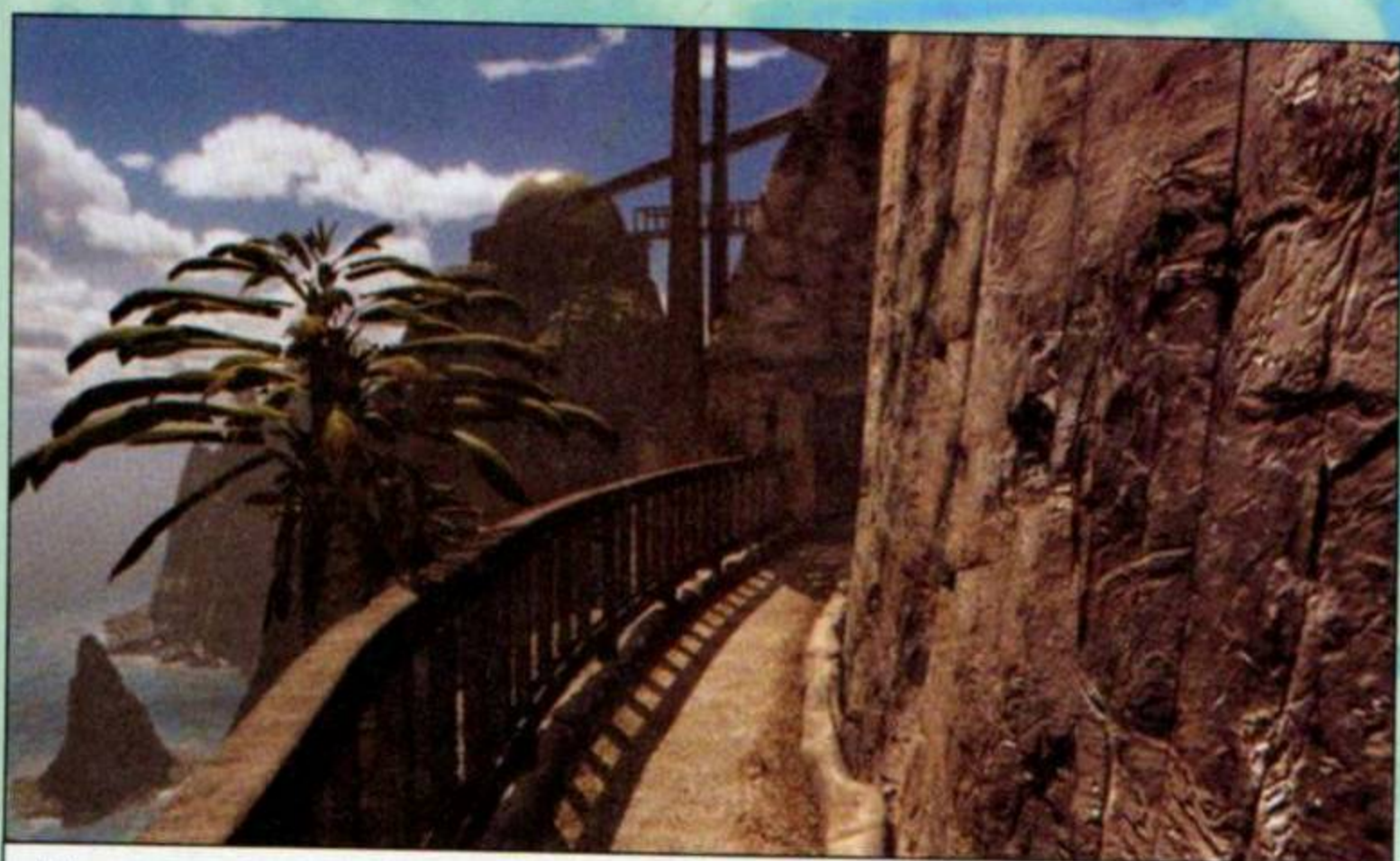
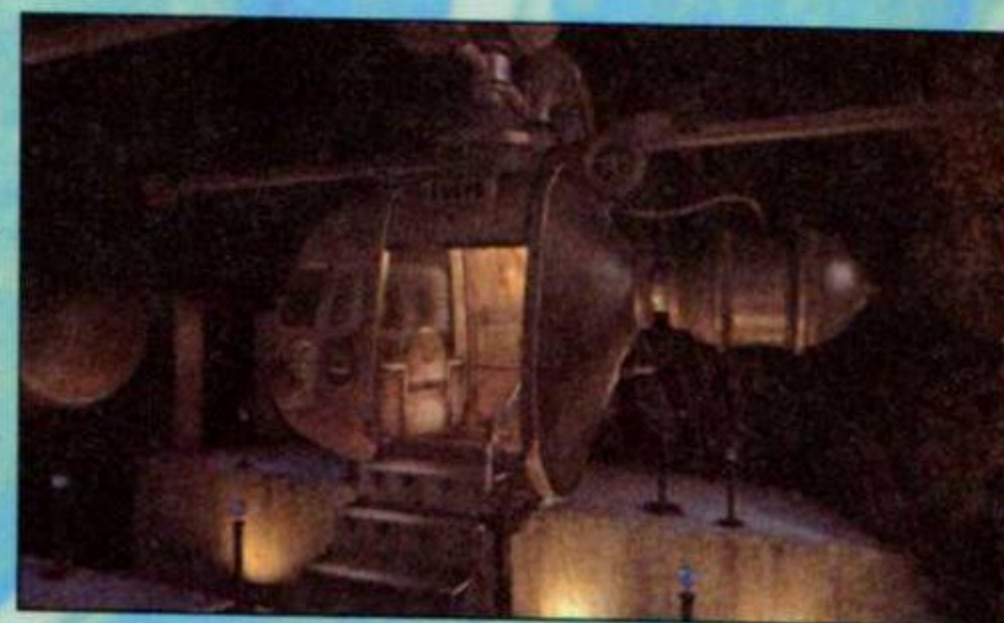
cesseur. Seule une vidéo nous le présentait, et même si nous n'avons pas pu y jouer, une chose est sûre : Riven est d'une

beauté à couper le souffle. Plus de 7 000 images, une heure d'animations diverses, et une autre heure de musiques originales s'étalent sur quatre CD.

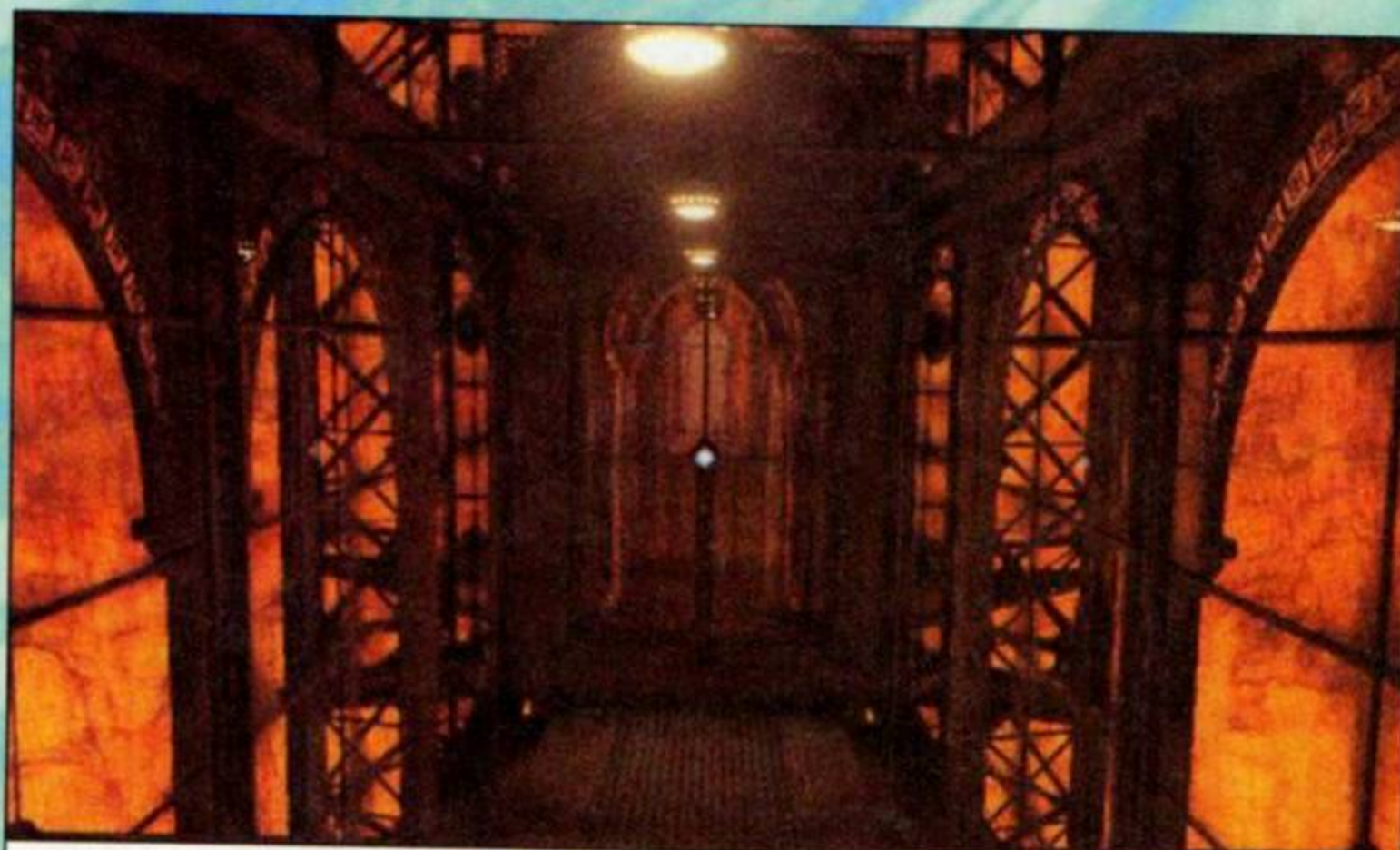
Le soft reprend le principe même de Myst – énigmes à résoudre, ambiance calme et mystérieuse –, mais l'aventure sera ici beaucoup plus longue. Gageons qu'elle sera

également très intéressante.

Éditeur : Sunsoft  
Sortie France : automne



Riven propose des écrans des jeux toujours aussi classe. L'ambiance de Myst se retrouve dans cette suite prometteuse.



Question architecture des lieux, le jeu semble d'une richesse rare. Matez un peu cette galerie. Impressionnant !



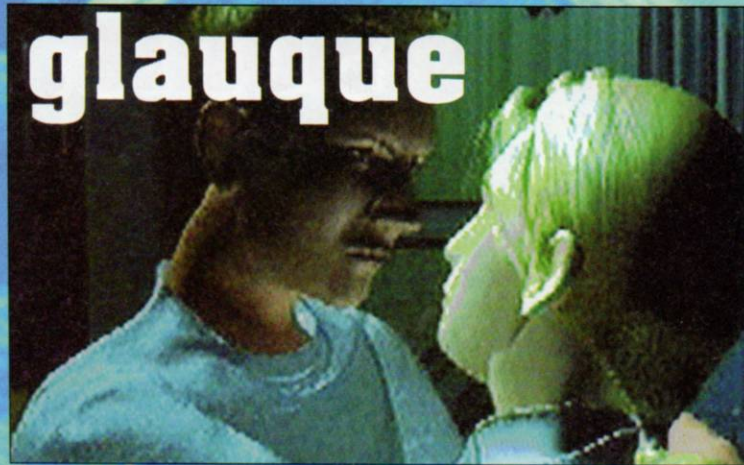
# ENEMY ZERO

## Une ambiance glauque

Enemy Zero est un jeu à l'ambiance curieuse et oppressante, qui se présente en fait comme un film interactif (mais pas seulement !). Incarnant une jeune femme réveillée de son « sommeil profond » lors d'un voyage dans l'espace, vous découvrez qu'un des membres de votre équipage a été attaqué par une créature non identifiée. S'ensuit une aventure, tendance enquête policière, ponctuée de très nombreuses – et très belles – cinématiques. Vos déplacements s'effectuent en temps réel dans des couloirs en 3D, et un systè-



Scènes cinématiques et phases en 3D : un mix intéressant.



me élaboré de sons vous oblige à être toujours sur vos gardes. Ainsi des bruits différents se font entendre selon la position d'un ennemi – vers l'avant, l'arrière ou les côtés. L'intervalle séparant ces bruits indique la

distance de la menace. Un jeu original et tripant dont nous vous parlerons plus en détail à la sortie de la version définitive.

Éditeur : Sega

Sortie France : novembre

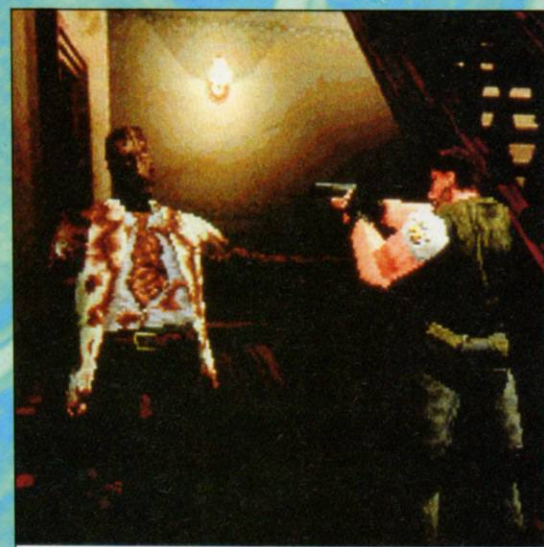
# RESIDENT EVIL

## Angoisse

Sans bonne ni mauvaise surprise, le volet Saturn de Resident Evil n'est pas meilleur que sur PlayStation. Graphiquement, et au niveau de la jouabilité, les

deux versions sont très proches, ce qui constitue plutôt une bonne nouvelle. Le seul reproche que l'on pourrait faire à l'encontre de la Saturn, c'est

qu'elle accueille finalement le jeu très tard. À l'heure où les possesseurs de Play peuvent se gargariser de photos de Resident 2, l'effet de surprise du premier épisode est définitivement passé.



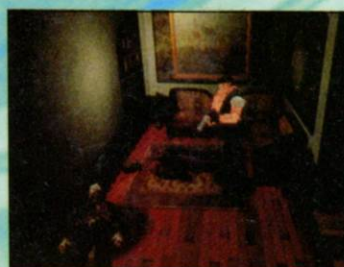
Dans les dédales de cette maison maudite, les rencontres sont variées mais rarement plaisantes.



Un bon zombie est un zombie mort ! Parole de joueur.



On ne peut oublier l'attaque des dobermans... sensationnel



Un zombie, un corps sans tête... bienvenue dans Resident

Qu'importe... L'arrivée de ce bijou de « virtual horror » doit être appréciée comme il se doit, et c'est les yeux brillants d'excitation que les possesseurs de Saturn vont bientôt pouvoir s'y essayer.

Éditeur : Capcom

Sortie France : septembre





# SONIC R

## Cours Sonic, cours !

Le R du titre de ce nouveau Sonic cache un mot simple à deviner... lorsqu'on a le jeu devant les yeux : « Race ». Les concepteurs de chez Sega ont en effet décidé de reprendre le monde de Sonic et de l'adapter, après la plate-forme, au genre qu'il représente le mieux : la course. Les habitués de la série reconnaîtront immédiatement l'univers habituel du hérisson, avec ses palmiers, son ciel bleu pastel et ses points d'eau, sauf que tout ici est intégré dans un monde en 3D.

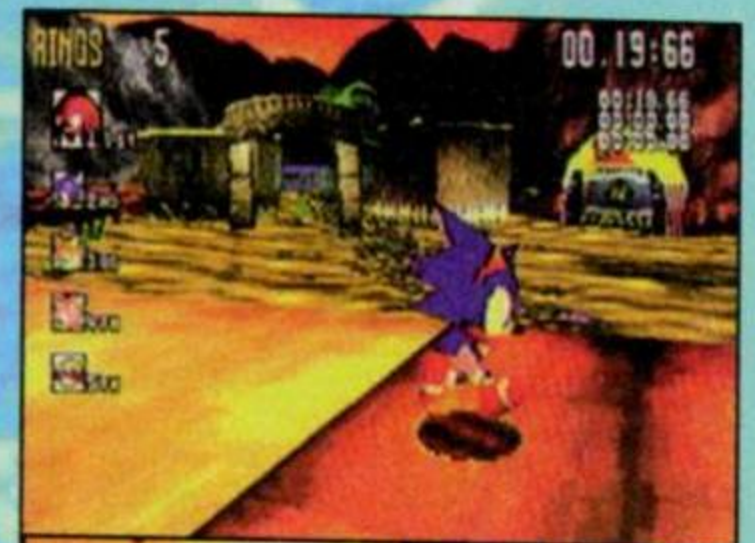


Voilà un Sonic confiant, avec son petit sourire en coin...

Le jeu, pour l'instant développé seulement au quart, vous invite

à participer à une course dans laquelle se trouvent quatre autres participants : Knuckles, Emmy, Robotnik et Tails. Cinq personnages supplémentaires sont également cachés. Speed — normal —, plutôt réussi graphiquement parlant, Sonic R se révèle en fin de compte assez « bon esprit ». L'idée est sympa, la réalisation semble suivre le pas... Le père Sonic reprendrait-il du poil de la bête ?

Éditeur : Sega  
Sortie France : novembre



Quand on n'a pas de tête, on se sert de ses jambes...

# TOURING CAR CHAMPIONSHIP

La borne d'arcade de Touring Car n'a pas suscité de vives réactions. Après des merveilles comme Daytona USA ou Sega

Rally, cette simulation a semblé en effet un peu légère. Réussir à garder sa voiture sur la route tenait de l'exploit et l'on se

décourageait souvent très vite. D'où une certaine déception... Avec cette conversion Saturn, le problème semble avoir été résolu. Compatible avec le paddle analogique, celui-ci se révèle très précis dans les déplacements de la voiture, et les virages peuvent se négocier tout en douceur. La jouabilité semble donc avoir été revue et corrigée, ce qui assure au jeu un intérêt certain. La version présentée n'était censée être terminée qu'à 40 %, et déjà on peut imaginer que le Touring Car définitif, en reprenant tous les circuits de la borne et de nouvelles options, risque d'avoir du succès auprès des amoureux de la conduite... enfin.

Éditeur : Sega  
Sortie France : novembre



Essayez de dépasser en ligne droite, avant le virage.



Un petit air de Sega Rally...



Pour dérapier de cette façon, sans sortir, il faut assurer !



Les photos illustrant cette demi-page sont tirées de la version arcade de Touring Car. Sur Saturn, les textures sont évidemment moins fines.



# QUAKE

## Pan, pan et re-pan !

Les doom-like se suivent et se ressemblent toujours au moins un peu... Voir arriver Quake sur Saturn est plutôt une bonne chose. Une bonne chose car la console gère le moteur 3D et les déplacements d'une manière fluide. Vous pouvez avancer très vite, tirer ou bien esquiver des projectiles sans qu'apparaissent de ralentissements... Question buts et intérêt, Quake s'inspire

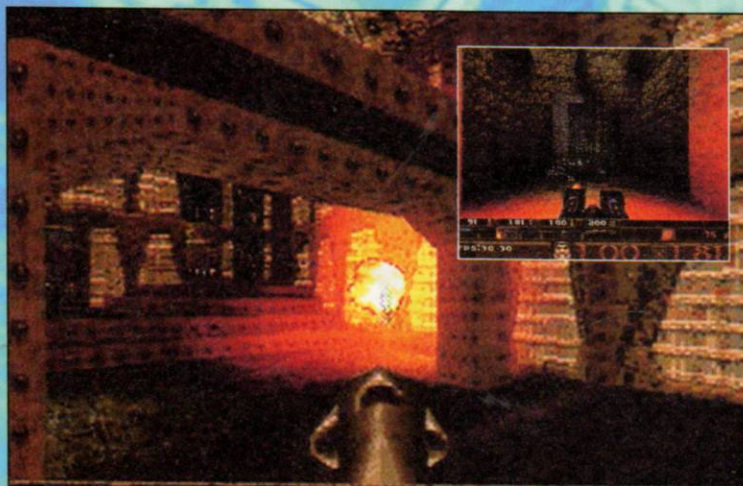
très largement de Doom. Vous avancez, blastez de l'ennemi à coups de fusil à pompe ou de hache, ramassez des options, essayez de survivre grâce aux caisses de pharmacie... Le train train classique du G.I. parachuté en enfer ! Quake est une bonne adaptation, mais il faut bien avouer que, graphiquement, il déçoit quand même beaucoup. La version présentée était finali-

sée à 80 %, et on peut espérer que des efforts seront faits pour le rendre plus beau (textures sur les murs, les ennemis...). Un jeu compatible avec le pad' analogique, comme beaucoup d'autres titres en ce moment.

Éditeur : Sega  
Sortie France : octobre



Dans Quake, on tire d'abord, et on retire après...



# SEGA SPORTS

## Pour athlètes virtuels

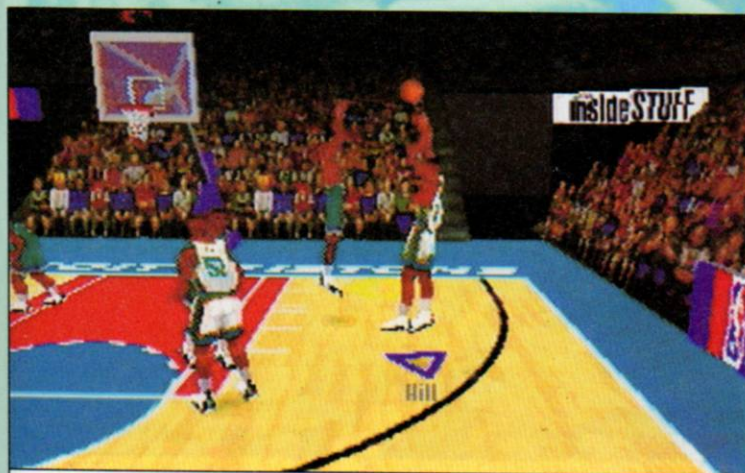
Sega est désireux de mettre l'accent sur les simulations de sport ! C'est dans cette optique que la branche Sega Sports est

née (un nom judicieux quoique assez peu original), préparant du même coup plusieurs titres... que nous vous présentons illico :

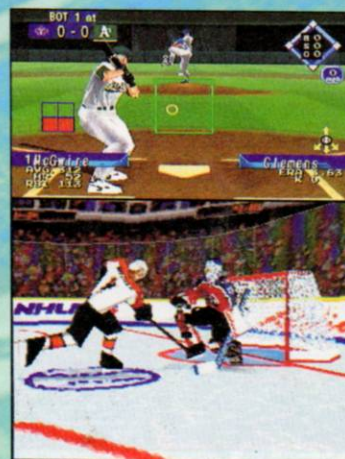
NBA Action 98, une simulation de basket-ball (1 ou 2 joueurs), NHL All Star Hockey 98 (1 à 8 joueurs), World Series Baseball 98



... ou encore le foot, Sega Sports est là pour vous !



Que vous soyez du genre à apprécier les dunks bien appuyés, les affrontements à cinq contre cinq sur parquet ciré...



... que vous aimiez les simulations de base-ball, de hockey...

(1 ou 2 joueurs), et enfin Worldwide Soccer 98 (1 à 4 joueurs), qui serait en fait le Victory Goal 97 japonais revu et corrigé. Il n'y a pas grand-chose à dire de ces titres : aucun ne se démarque a priori par la qualité extraordinaire de sa réalisation. Mais quoi qu'il en soit, vous voilà prévenu. La Saturn se bat sur tous les fronts pour conquérir le monde du sport, et si vous êtes du genre à apprécier de tels titres, faites bien attention aux prochains tests de Player One.





# BANJO-KAZOOIE

## Un ours bien léché

Un nouveau soft de plate-forme en 3D qui suit les traces de Mario 64, le pionnier du genre. Ouais ! Et alors ?

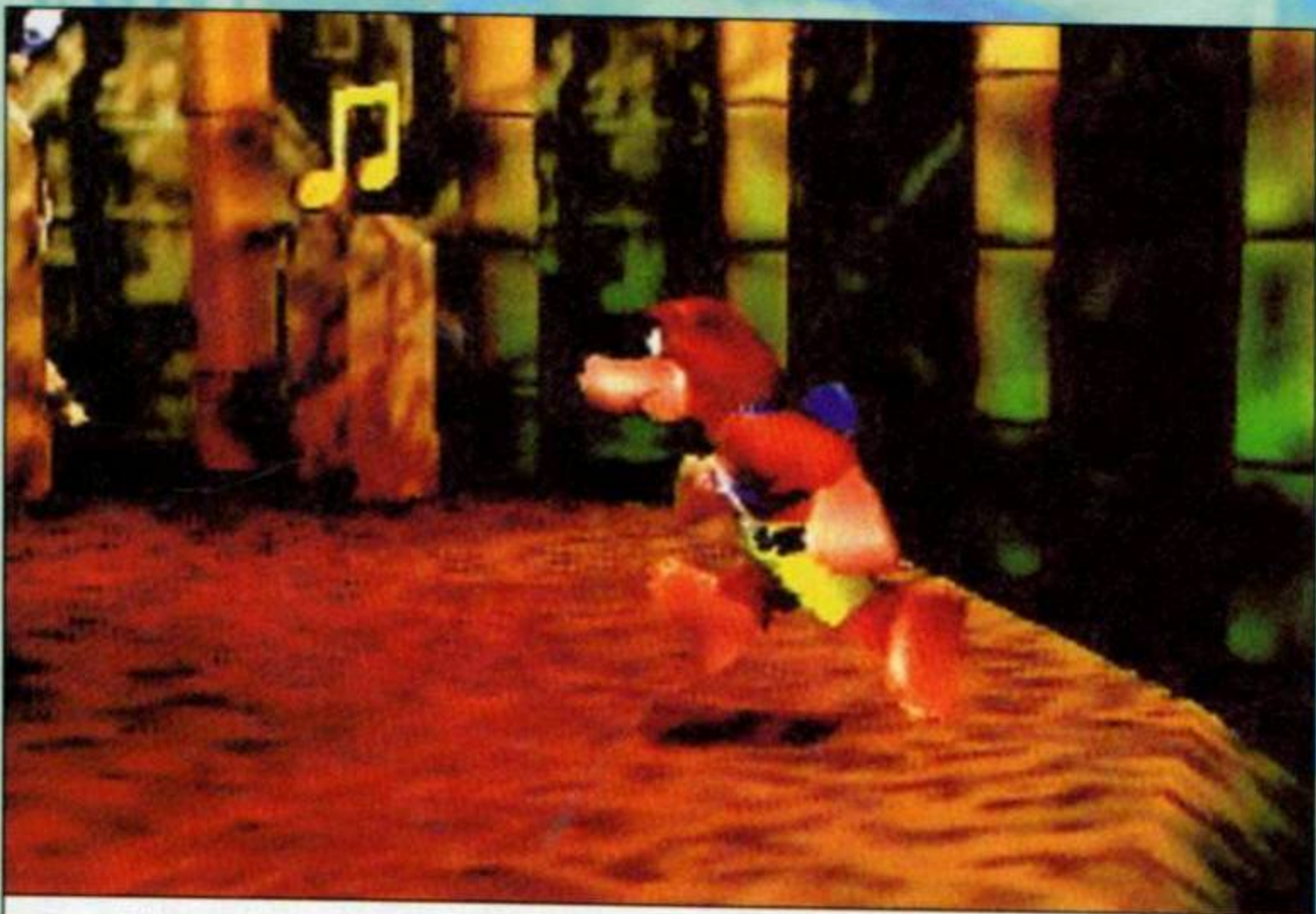
On ne peut que d'ores et déjà vous le conseiller si vous appréciez le genre. Certes, nous aurions préféré une plus grosse surprise, mais on a vite fait d'arrêter de pleurnicher lorsque l'on a le pad' en main. Partir à la découverte de ces fastueux univers aux décors riches en détails, en ambiance et bien sûr



En vol, vous ressentirez les mêmes sensations que dans Pilotwings.

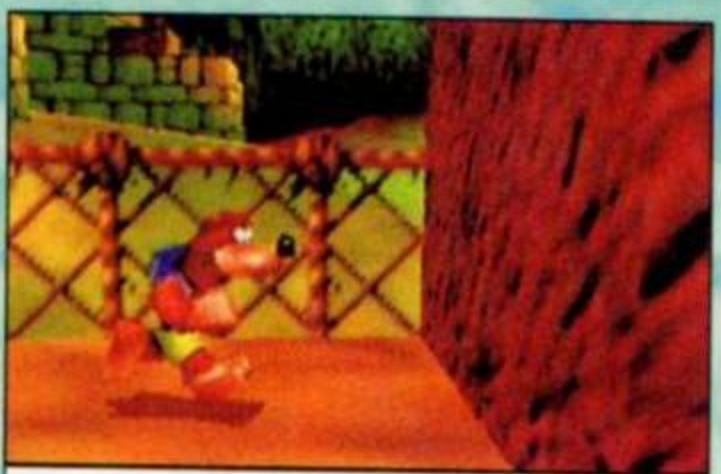


Le méchant sorcier a transformé Banjo en araignée.



Parmi les options à collecter, les plus nombreuses sont les notes de musique. Normal, vu le nom du héros...

en rencontres mouvementées, illumine les yeux de chaque nouveau player. Après quelques minutes on est déjà sous le charme de cet ours aventurier. Malgré son caractère enfantin, il a de la gueule pour ne pas dire du chien, le père Banjo ! Accompagné par Kazooie, un oiseau rigolo placé dans son sac



Est-ce une falaise infranchissable ou existe-t-il un passage secret ?



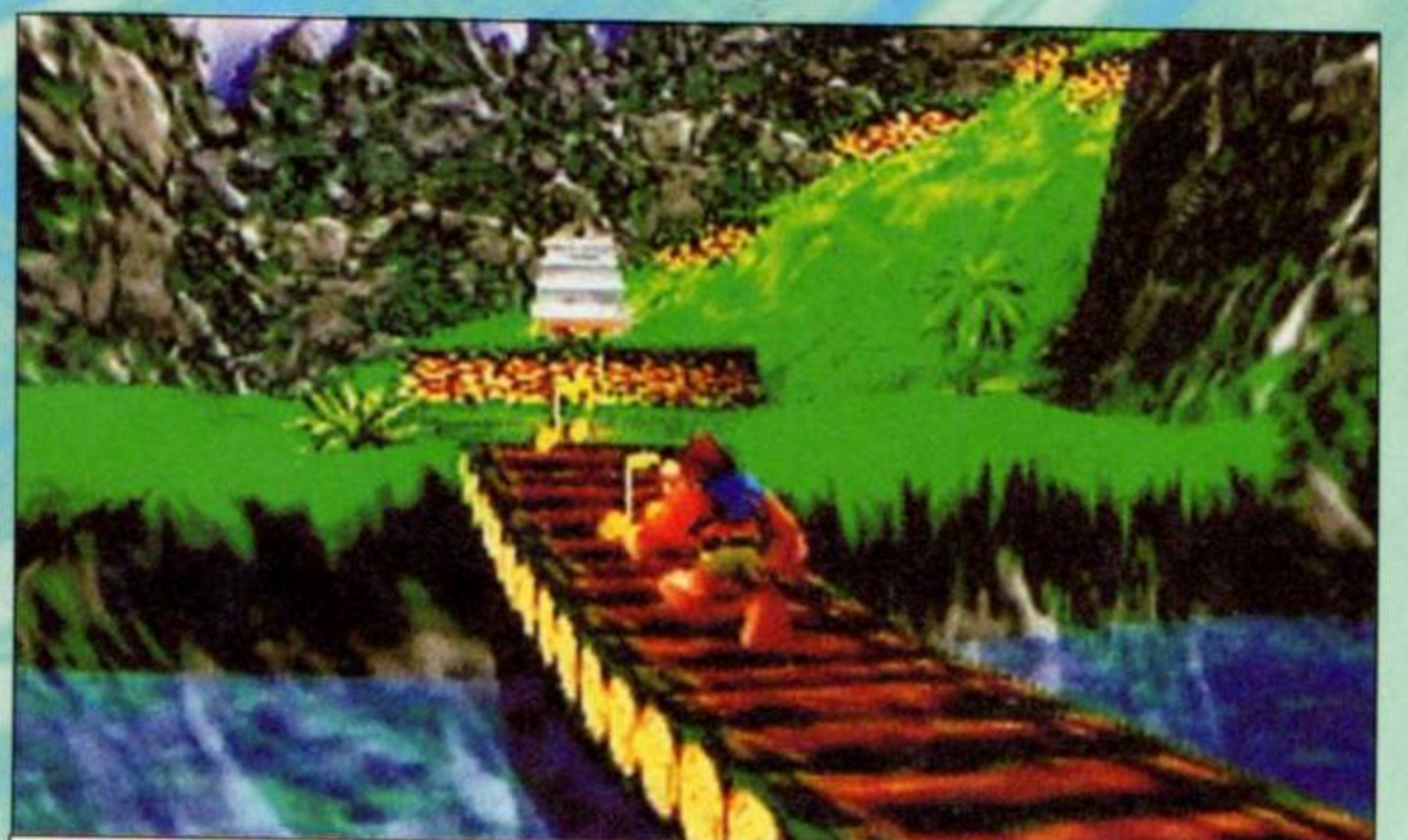
L'indigène masqué possède des pouvoirs mystiques assez terrifiants. Essayez de vous montrer respectueux.

à dos, les deux comparses sont complémentaires. En une manip, vous passez de l'un à l'autre chacun ayant bien sûr ses avantages et ses inconvénients. Ils disposent tous deux d'une flopée d'animations qui les rendent presque vivants, voire drôles. Nager, voler (impressionnant !), se transformer, etc. tout est possible ou presque. Mais comptez sur le talent de Rare pour que les frontières de l'impossible soient finement camouflées. Banjo-Kazooie semble à première vue graphiquement au-dessus de Mario ; reste à savoir maintenant s'il sera aussi



bon question game-play. D'après les premiers niveaux c'est sur la bonne voie. Est-il bien utile de vous dire que l'on suit l'affaire de très près ?

Éditeur : Nintendo/  
Rare  
Sortie US : novembre



Le monde de Banjo-Kazooie, très champêtre, inspire davantage à la flânerie qu'aux combats. Profitez du paysage.



# CONKER'S QUEST

## Vous avez dit Mr Nutz ?

**N**ous aussi ! Dans le genre trop « gnon », le nouvel héros de Rare nous montre sa pomme et les petites filles s'affolent. Quant aux plus grands...



Le héros de cet autre jeu de plate-forme 3D ressemble effectivement à s'y méprendre à l'écureuil d'Océan. Dans un style encore plus enfantin que Banjo-Kazooie, Conker's Quest se révèle être un produit de toute beauté. On lui reprochera juste l'esprit « petite maison dans la prairie » qui le destine aux plus jeunes (rappelons que contrairement à Sony, Nintendo continue de viser les 7-12 ans). C'est certes très mignon les petites fleurs qui chantent et tout le bon esprit à

la Disney, mais bon, ramasser des glands et des marrons ce n'est pas en soi vraiment alléchant pour un fan de Turok.

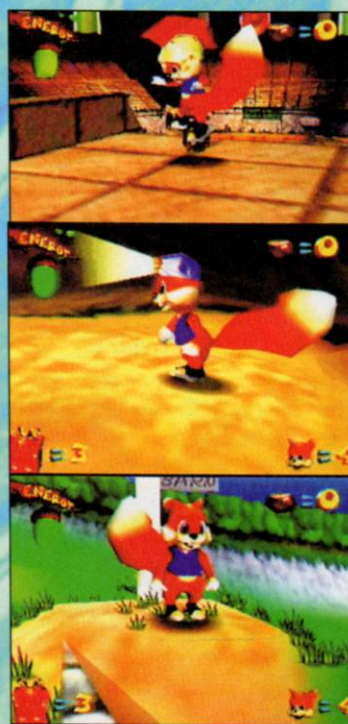
En revanche, techniquement Conker's a de quoi séduire. Le héros est doté de nombreuses expressions de visage, toujours liées aux différents événements rencontrés. Et le fait de le voir en quelque sorte « vivre » l'action le rend, du coup, attachant, voire charmant. Alors OK les couleurs explosent, crèvent l'écran, les univers sont sympatoches, ça bouge bien et tout le



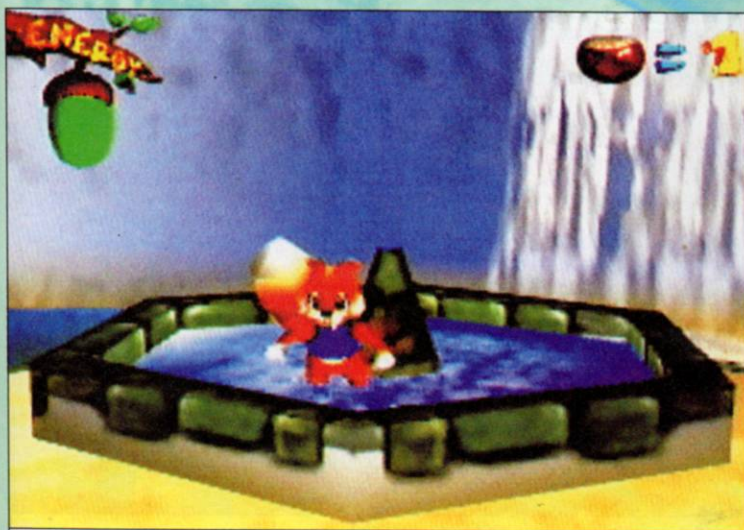
tralala... mais nous sommes tout de même déçus par le manque de créativité relatif au perso, qui fait déjà vu. Nous attendons bien sûr d'en voir plus pour apprécier la variété des différents environnements. Qui sait, le game-play l'emportera peut-être... Mais sans trop nous avancer, il paraît évident que c'est à votre



Dans cet univers tout en couleurs pastels, la petite mimi écureuil s'intègre parfaitement. Jolie robe.



Conker s'adapte à toutes les situations en se changeant.



Séquence trempette pour Conker, insouciant, qui se rafraîchit avant de repartir du bon pied.



Scènes d'intérieur, d'extérieur... Conker va partout.

petite sœur que ce titre plaira !

Éditeur : Nintendo/Rare  
Sortie US : décembre







# GOLDENEYE 007

## Licence to Play

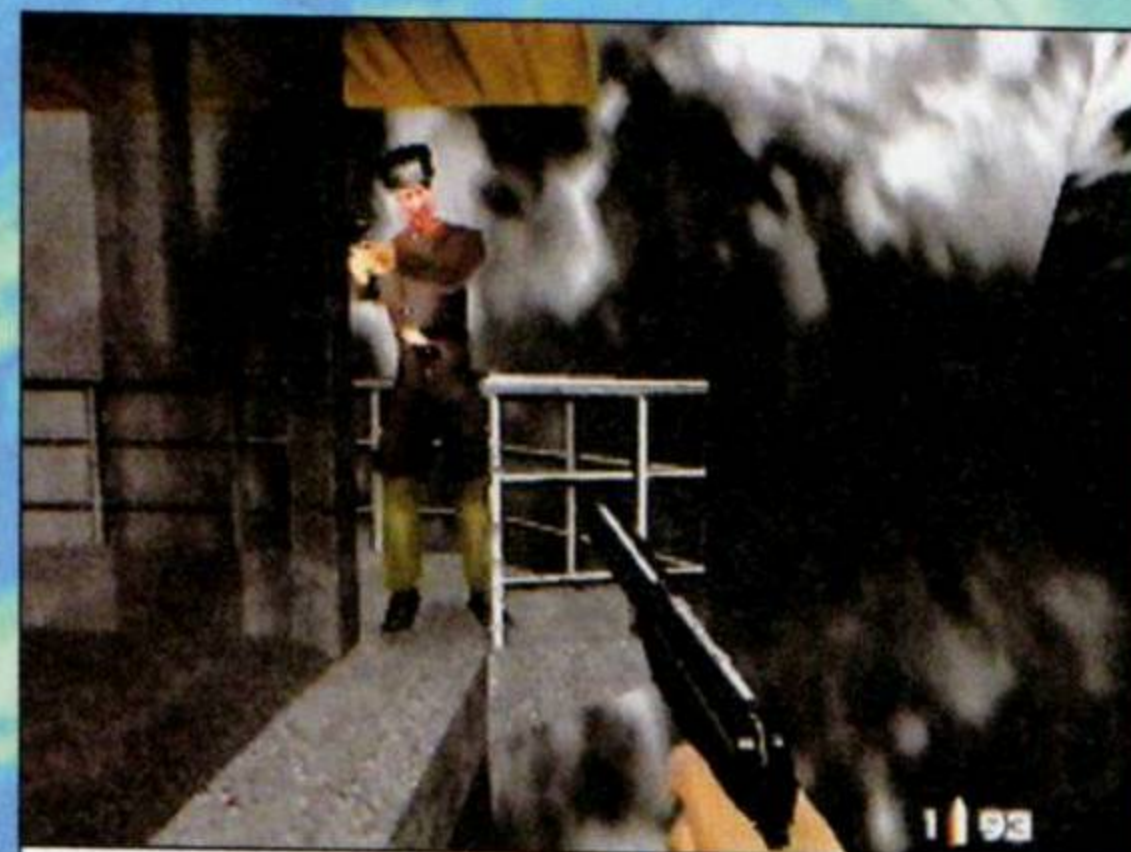
**S**i nous ne devons choisir qu'un seul des jeux N64 présentés sur le salon, Goldeneye 007 serait celui-là... et sans hésitation !

Même si Pierce Brosnan n'est pas le plus vénérable des Bond, quel plaisir d'incarner l'agent 007 dans un jeu vidéo. Et quel soft ! Un doom-like de cette qualité, c'est à tomber accro de la console. La cartouche s'inspire évidemment du film, et à travers ses 18 niveaux variés, on retrouve les scènes clés ainsi que le visage

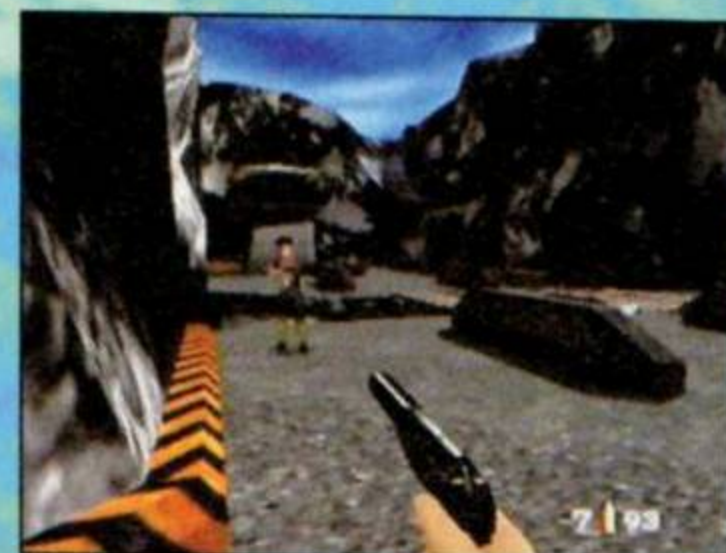
digitalisé de certains acteurs. On évolue dans de multiples environnements 3D très réalistes, en extérieur comme en indoor. Les décors sont si riches en petits détails que l'on oublie vite que l'on évolue dans un jeu vidéo. En vue subjective (uniquement), on dirige avec facilité le perso, et contrairement à Turok, c'est avec le joystick analogique que l'on avance. On peut regarder en haut ou en bas, chasser sur les côtés, mais hélas il est impossible de sauter ou de s'accroupir. La gâchette, en toute logique servira à tirer. Et James dispose comme d'hab' de gadgets et d'armes en tout genre. Le top c'est que le jeu est compatible avec

le « Rumble Pak » (le même vibreur que pour Star Fox 64) qui se loge dans le pad'. A chaque fois que l'on shoote, une petite secousse reproduit parfaitement la sensation de tirer. Cela change vraiment tout et donne une autre dimension au jeu – difficile une fois que l'on y a goûté de se passer de ce petit gadget fort bien pensé. Notez que le pad' vibre aussi quand vous êtes touché... Pas mal non plus ! Ajoutons à cela un mode Death Match pour quatre joueurs (en écran splitté), et la possibilité de sauvegarder sur la cartouche. Bref, Rare et Nintendo signent là un superbe soft qui devrait attirer un public un peu plus âgé.

Éditeur : Nintendo/Rare  
Sortie US : août



Pour ne pas déformer ses poches, James a choisi le Beretta ! Muni d'un silencieux évidemment...



Vous avez votre licence pour tuer. AK 47 special boss.



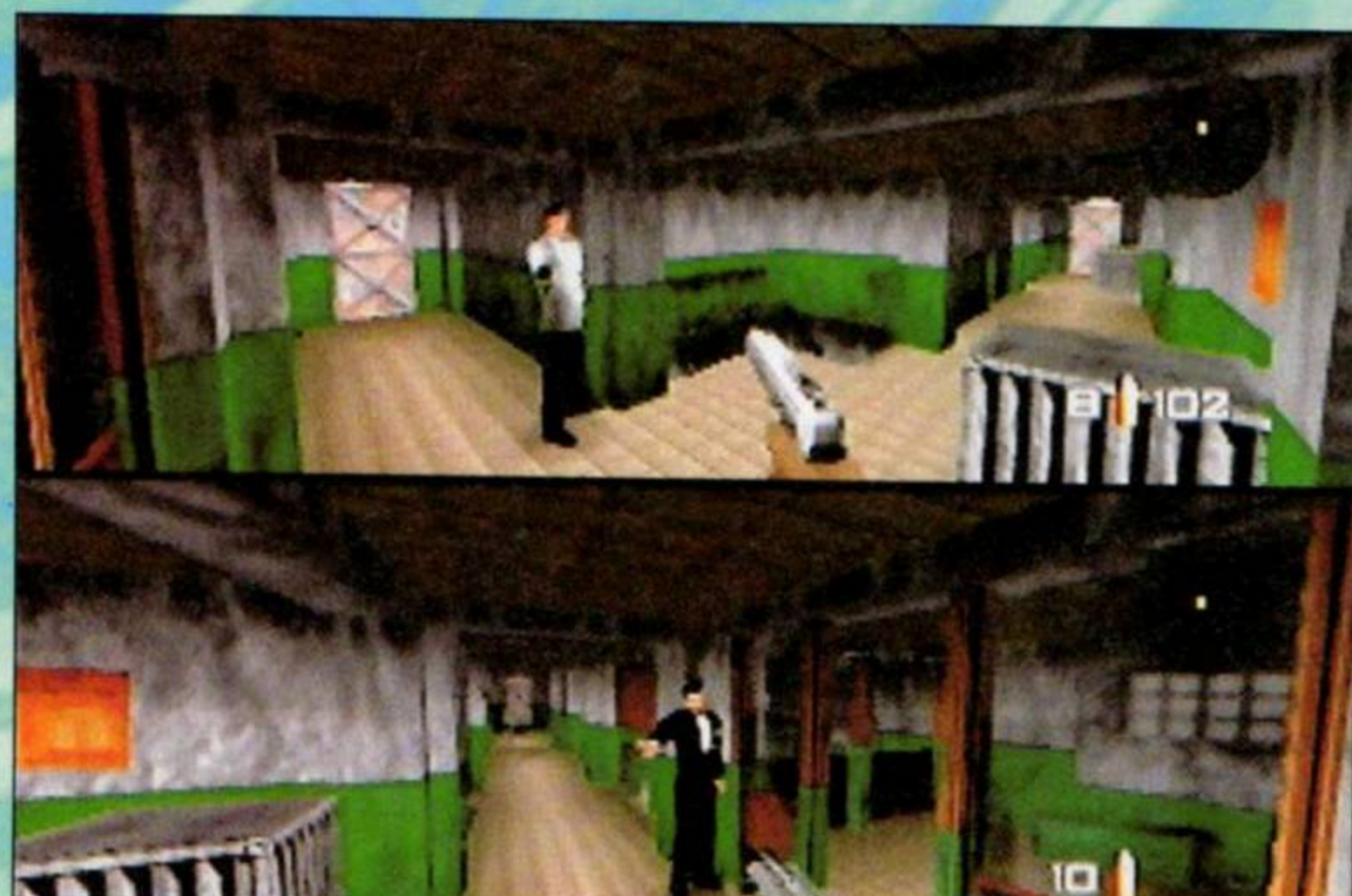
Avant de trépasser, les ennemis titubent puis s'effondrent.



Le mode Death Match pour s'éclater à 1, 2, 3 ou 4 !



Les décors sont vraiment dignes de ceux du long métrage. C'est absolument prodigieux !



Le mode Deux joueurs en écran splitté horizontal. Quelle couleur pour votre costume Mr Bond ? Le blanc c'est ringard et peu discret.



# BOMBERMAN 64

## 3D Explosive

Bomberman 64 est le premier Bomberman à faire le pari de la 3D. Après y avoir joué, une certitude demeure : le jeu est réussi. La 3D n'est ici utilisée que



Dans Bomberman 64, les explosions font « plus vraies » qu'avant.

pour le mode Story (lorsque vous jouez seul), et deux boutons vous permettent de changer les angles de vues, en effectuant une rotation d'un quart de tour vers la droite ou la gauche. Ceci est indispensable car le décor cache souvent votre petit personnage. On retrouve ici



Le mode Multijoueur propose des endroits assez déliants.



Les décors du mode Story sont colorés et très mignons.

certaines options bien connues : le coup de pied, les bombes à déclenchement, les boosts de flammes, etc. Mais vous pouvez également porter votre bombe, la faire grossir pour qu'elle soit plus puissante ou encore la poser et rebondir dessus. La jouabilité est bonne et le mode

Multijoueur (en écran simple, il n'y a pas de split) vous permet de jouer à quatre en même temps, dans l'un des dix décors proposés. Bomberman 64, une nouvelle bombe ?

Éditeur : Hudson  
Sortie : N.C.

# EXTREME G

## Le WipEout de la N64 ?

À mi-chemin entre F-Zero et WipEout, Extreme G vous met aux commandes de motos futuristes, sur une douzaine de circuits déliants. Ici, point de loi de la gravité, on se croirait dans

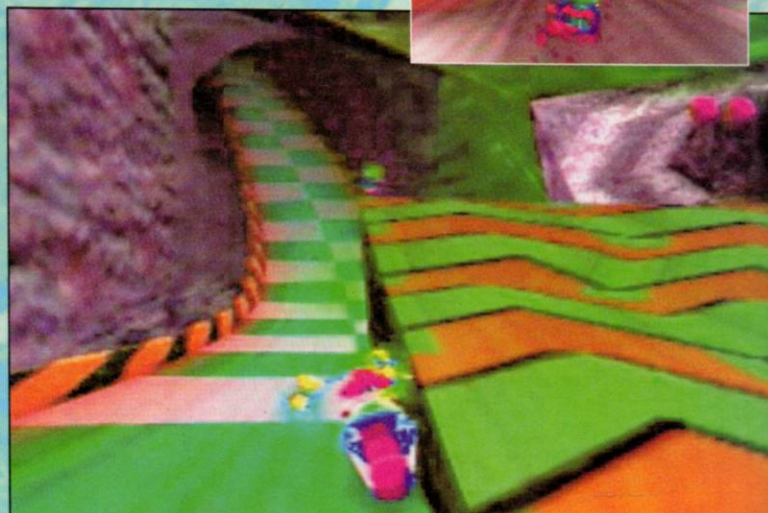


Le mode Deux joueurs apporte un plus incontestable au jeu.



Des décors psychés pour une course speedée. The trip !

un Grand huit futuriste où les looping succèdent aux vrilles à une vitesse hallucinante. Hyper sinueux, les parcours rappellent furieusement ceux de WipEout. Les virages s'enchaînent sans cesse. Il faut jouer du paddle



Virages relevés, côtes abruptes, un bon conseil : ne vous déconcentrez pas, sinon c'est le crash assuré ! Un gros challenge...

analogique pour les négocier au mieux. Décharges d'adrénaline garanties ! Ajoutez à cela la possibilité de shooter les concurrents qui vous précèdent, ou encore de jouer à quatre en même temps... Avouez

qu'Extreme G est alléchant. Reste à savoir si le pilotage est suffisamment précis pour conférer aux courses un réel intérêt...

Éditeur : Acclaim  
Sortie France : nov





# AUTRES JEUX N64

## La déferlante !

### F-Zero 64

Le retour de ce tout premier hit de la Super Nintendo va en faire rêver plus d'un. Mais F-Zéro 64 est loin d'être termi-

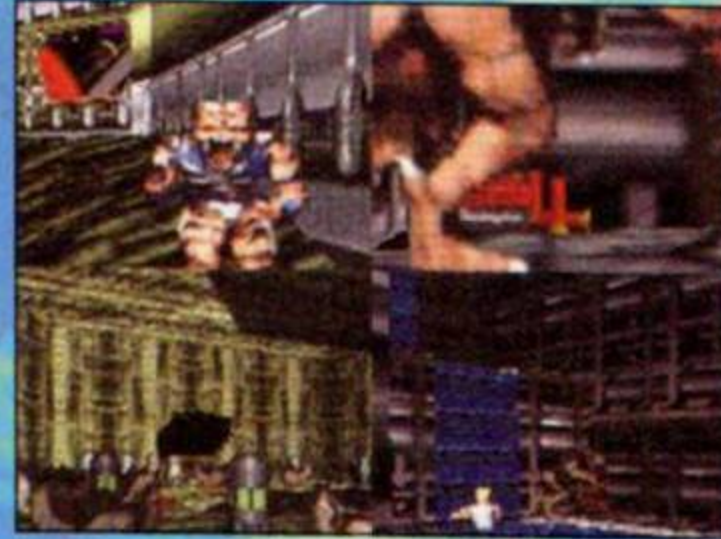


né, et nous n'avons pu voir qu'une vidéo. Si les décors semblent toujours aussi basiques que sur 16 bits (un comble !), les circuits paraissent spectaculaires avec, entre autres, looping et virages relevés.

Éditeur : Nintendo  
Sortie US : 1<sup>er</sup> trimestre 98

### Duke Nukem 64

Un doom-like très attendu car en béton armé ! Déjà disponible sur tous les supports, la version N64 propose quelques salles relookées ou différemment agencées – la version était jouable mais pas très avancée (50%). Rien d'extraordinaire

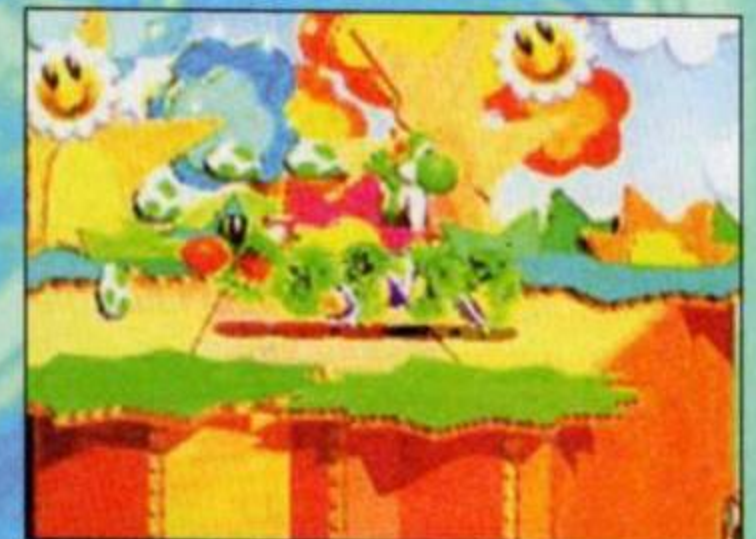


pour l'instant comparé aux versions 32 bits, si ce n'est un mode Death Match à quatre joueurs (tout de même !).

Éditeur : GT Interactive  
Sortie US : fin 97

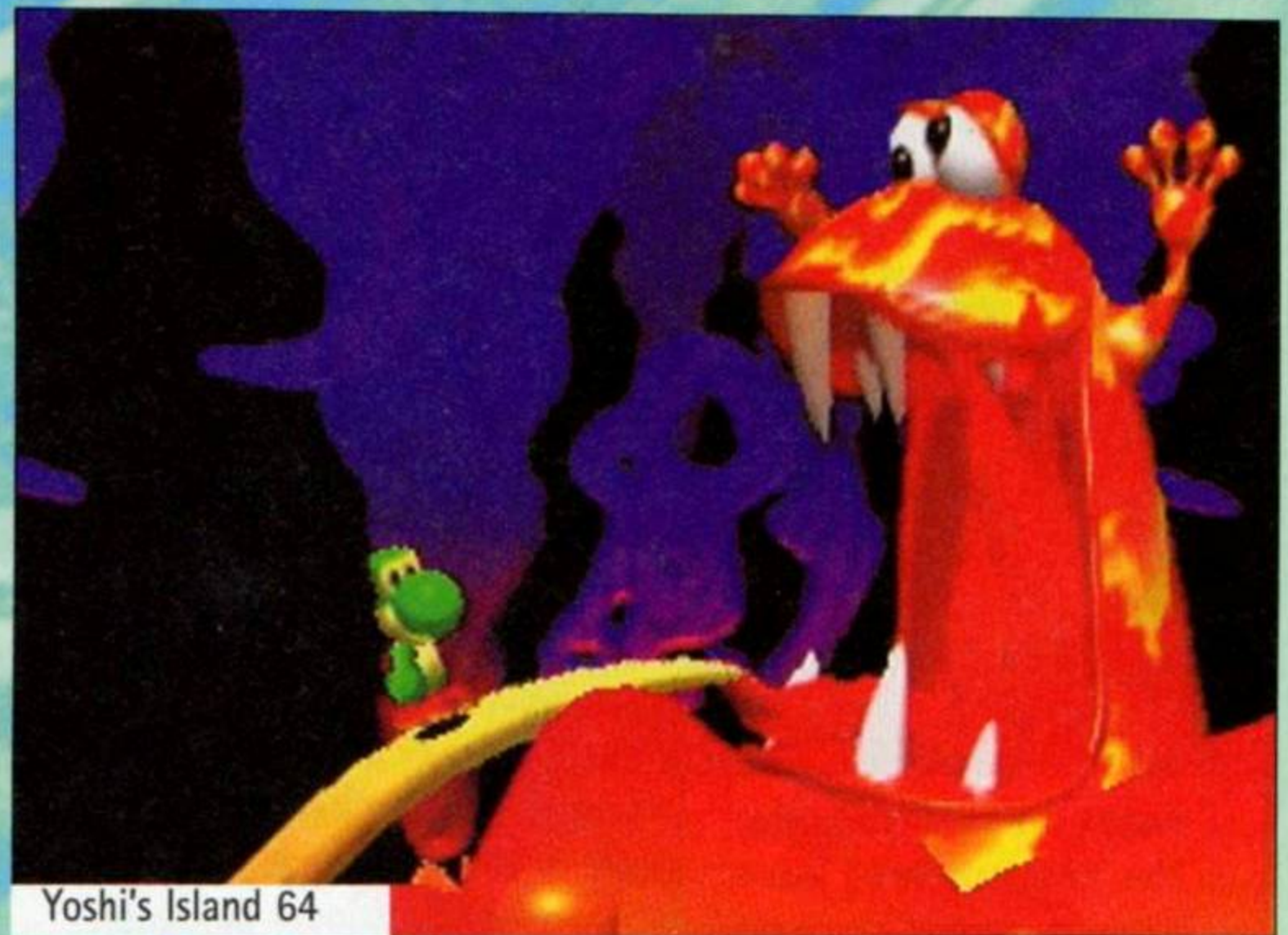
### Yoshi's Island 64

On espérait bien le voir et y jouer, manque de bol Nintendo en avait



décidé autrement : il a fallu se contenter d'une vidéo. Quoi qu'il en soit, il présente le même style graphique que la version SNES, mais avec, bien évidemment, des effets spéciaux dignes de la 64. Une valeur sûre !

Éditeur : Nintendo  
Sortie US : fin 97



F-Zero 64

Yoshi's Island 64



## Zelda 64

Bouh ! Pas de Link à L'E3. On ne va donc pas s'étendre sur le jeu ; laissons plutôt la place à de nouvelles photos.



Éditeur : Nintendo  
Sortie US : 1<sup>er</sup> trimestre 98

## Tetrisphère

Un Tetris en 3D avec, comme son nom l'indique, un puzzle en forme de sphère. Et beaucoup de



mode de jeux que nous découvri- rons ensemble lors de sa pro- chaine sortie.

Éditeur : Nintendo  
Sortie US : cet été

## Body Harvest

Encore un titre qui se fait attendre ! En gros, on se balade dans le temps pour bouter, hors de la planète, une bande d'in- sectes mutants pas cool. On pilote toutes sortes de véhicules,



Body Harvest

et on bute tout ce qui bouge. Quelques énigmes sont tout de même annoncées... Le jeu est développé par DMA à qui l'on doit, entre autres, Unirally sur Super Nintendo.

Éditeur : Nintendo  
Sortie US : fin 97

## EarthBound 64

Pauvres petits Français qui n'ont jamais pu jouer à Earthbound SNES (en officiel). Dommage, car c'est un bon petit jeu d'aventure plein de charme.



Peut-être qu'avec un peu de chance nous aurons le droit à la version 64, qui devrait sortir sur le 64 DD ! Et vu les photos, on croise les doigts !

Éditeur : Nintendo  
Sortie US : 98

## Hexen

Un doom-like médiéval-fantas- tique bien connu des amateurs de jeux PC. Peut-être un peu vieillot pour sortir en même temps que des titres comme Duke, Golden Eye ou Turok !

Éditeur : GT Interactive  
Sortie US : dispo



## Twisted Edge Snowboarding

Du snowboard sur N64, ça c'est une bonne nouvelle ! Les photos ? Heu, désolé mais le jeu était juste annoncé et seule l'in- tro était visible... Ben faites pas la tronche ! C'est Boss Studio (Spider sur Play) qui développe, et c'est en 3D.

Éditeur : Boss Studio  
Sortie US : début 98

## Mission Impossible

Un autre doom-like annoncé avec, en toile de fond, le film du même nom. Pas plus d'infos car





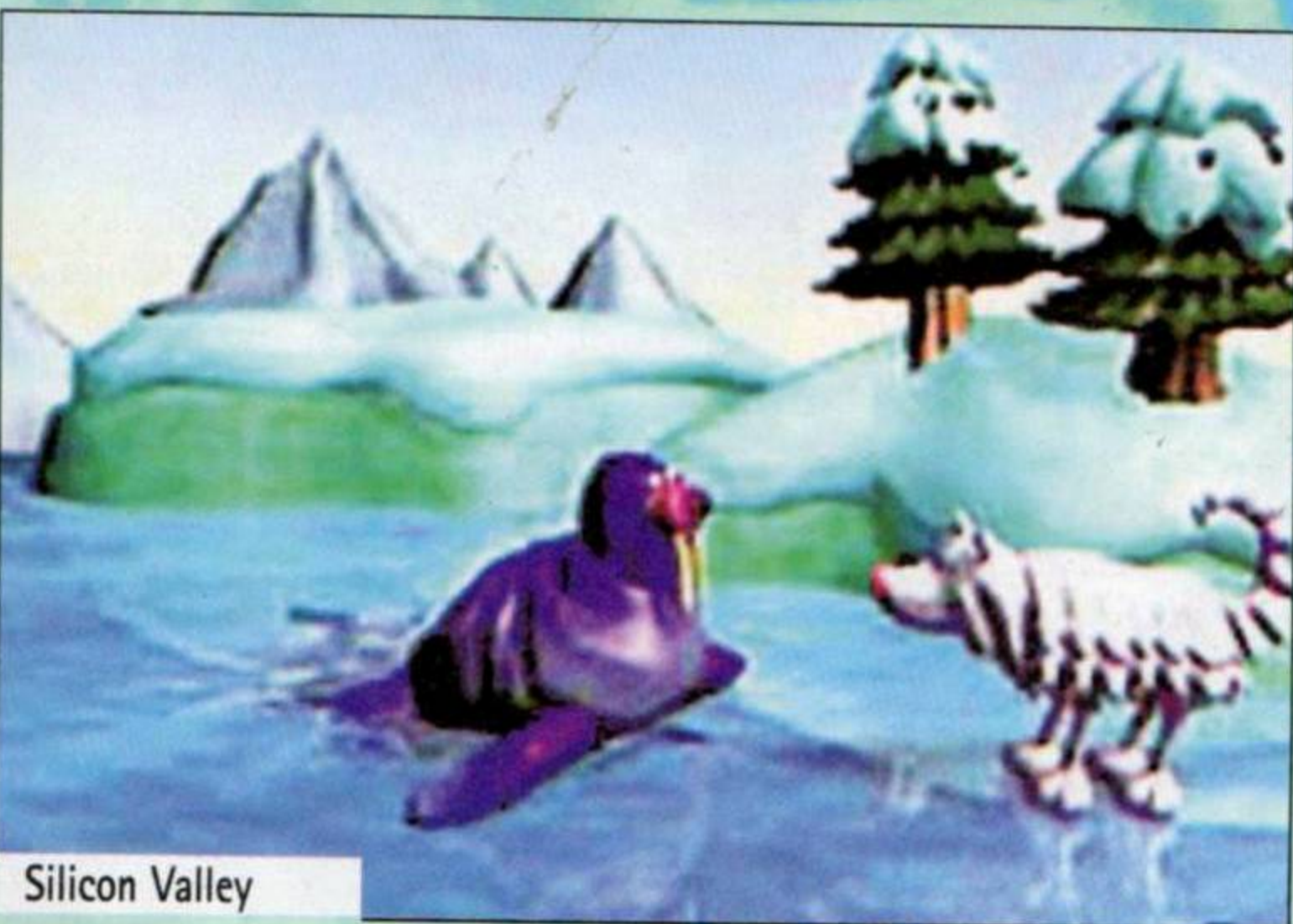


pas de jeu sous les yeux, mais quelques photos. Allez zou !

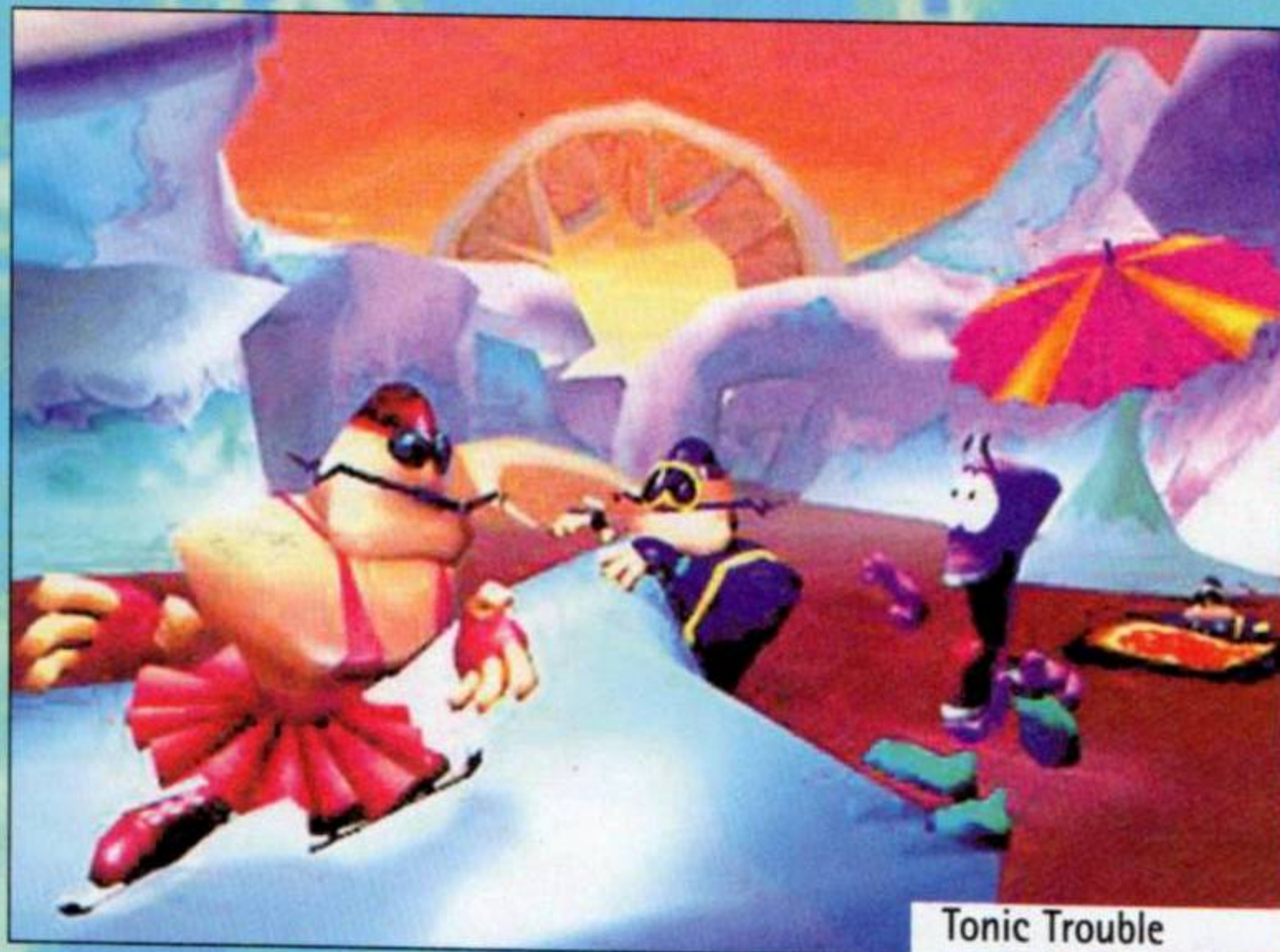
Éditeur : Ocean  
Sortie US : fin 97

## Silicon Valley

Dans le genre « space », on ne pouvait pas mieux faire. Grossièrement, vous dirigez différents animaux qui se transfor-



Silicon Valley



Tonic Trouble

ment et possèdent tous des capacités spéciales. Un style graphique à part pour un jeu clairement en marge des autres productions. À suivre donc.

Éditeur : BMG  
Sortie France : mars 98

## Tonic Trouble

Répondant initialement au nom de Ed, Tonic Trouble met en scène un personnage très proche du célèbre Rayman. Plongé dans une aventure tout en 3D, il va vous entraîner dans une histoire délirante, à l'humour omniprésent. Ça promet, d'autant plus que le jeu est programmé par l'équipe de Rayman (au fait, il en est où Rayman 2 ?).

En tout cas visuellement, le jeu semble bien tenir la route.

Éditeur : Ubi Soft  
Sortie France : 1<sup>er</sup> trimestre 98

## MK Mythologies Sub-Zero

Ce nouveau Mortal Kombat met en scène le ninja au costume bleu, bien connu du jeu, et le



fait évoluer dans un beat-them up qui reprend l'univers glauque de la série. Les coups et pouvoirs spéciaux disponibles sont les mêmes que dans la série et le soft oscille constamment entre jeu de combat et plate-forme. Également prévu sur PlayStation.

Éditeur : Midway  
Sortie : N.C.

## Hybrid Heaven

L'E3 regorgeait de jeux présentés seulement en vidéo, auxquels on ne pouvait donc pas jouer. Parmi ceux-ci, un titre Konami a particulièrement attiré notre attention : Hybrid Heaven.



Censé être un RPG en 3D, la K7 nous montrait en fait plusieurs scènes d'action où les personnages du jeu combattaient, ou bien essayaient de s'infiltrer dans des endroits fermés. Totalement bluffant graphiquement, Hybrid Heaven est un titre à suivre. De très près.

Éditeur : Konami  
Sortie US : 98

## Dual Heroes

À côté de Bomberman 64, chez Hudson, le joueur débrouillard pouvait découvrir Dual Heroes, le premier jeu de combat de l'éditeur japonais sur N64. Franchement pas convaincant – les persos ont un look bioman assez décevant, la jouabilité est curieuse, les coups semblent limités – Dual Heroes ne devrait pas révolutionner le genre.

Éditeur : Hudson  
Sortie : N.C.





## Je cherche la voiture, Simone !

Pour trouver un jeu de caisse speed, joli et jouable sur N64, il faudra attendre encore un peu... Les softs que nous avons vus n'ont pas le profil du hit, m'enfin, comme dirait l'autre c'est encore du Work In Progress. Pour l'instant, San Francisco Rush (Midway/novembre 97) semble le plus prometteur car il est fun et doté de circuits délirés. En revanche, les réactions de la caisse sont loin d'être au point... ou alors c'est complètement raté. Lamborghini 64 (Titus/sept. 97) ne casse pas trois pattes à un canard, surtout sur le plan des sensations, mais on y croit encore. De même pour Multi Racing Championship (Océan/août 97) et Top Gear Rally (Kemco/sept. 97). Quant à F1 Pole Position 64 (Ubi Soft/oct. 97), malgré un remaniement par rapport à la version japonaise (OTW PO 75), cela ne vaut toujours pas un bon Formula One sur PlayStation !



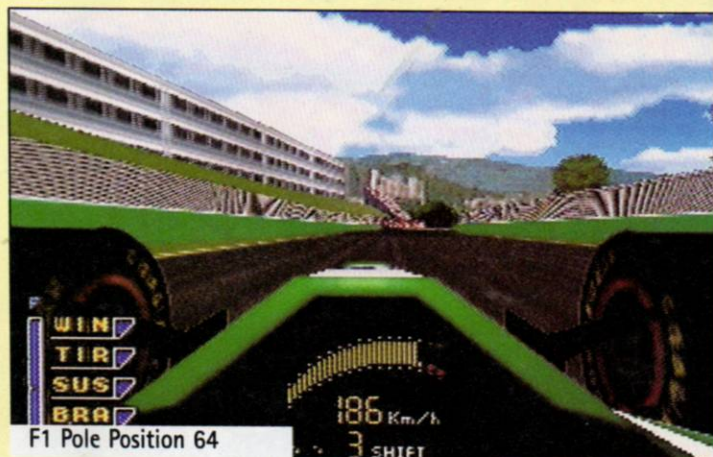
Lamborghini 64



San Francisco Rush



MRC



F1 Pole Position 64

# VIVE LE SPORT ?

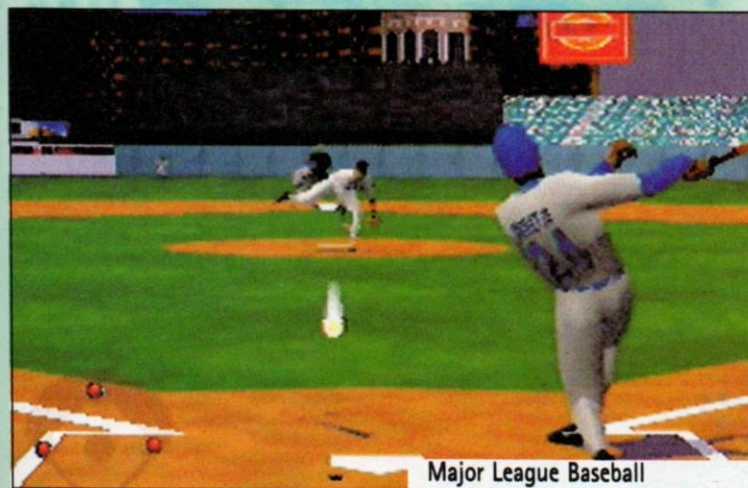
Rien de bien neuf sur ce salon... Les principaux jeux présentés ont déjà été passés en revue dans *Player One*. Pour le reste, la production concerne des sports spécifiquement ricains. À quand un bon tennis ou un véritable

basket ? On attaque avec Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr (Nintendo/septembre 97), un fabuleux jeu de baseball aux graphismes et à l'animation fantastique. Réalisé en Motion Capture, Major League

s'annonce comme la meilleure simulation de ce sport, toutes consoles confondues. NFL Quarterback Club 98 (Iguana Entertainment/novembre 97), en revanche, ne nous a pas impressionnés : pas terrible graphiquement, il a le défaut d'être un peu brouillon. Le choix des angles de caméra, si important pour ce type de jeu n'étant pas très judicieux. On continue dans le pas beau, pas clair avec WCW VS NWO World Tour (THQ/novembre 97), un jeu de catch qui nous a laissés froids et sceptiques. On termine enfin par les trois



ISS Superstar Soccer 64



Major League Baseball

jeux déjà chroniqués dans *Player One* : ISS Superstar Soccer 64, tout simplement le meilleur jeu de football jamais réalisé. NBA Hang Time, le clone peu convaincant de NBA Jam, et enfin Wayne Gretzky Hockey, l'excellentissime jeu de hockey sur glace. Bref, L'E3 c'est pas très sport...





# SCREEN SHOW

En plus de toutes les nouveautés que nous vous avons présentées tout au long de ce dossier, plusieurs gros titres, dont nous vous avons déjà plusieurs fois parlé, étaient également « à l'affiche ». Petit récapitulatif des plus marquants.

## PLAYSTATION

Sur le stand SquareSoft, la vedette a été incontestablement Final Fantasy VII, auquel nous avons pu jouer en déchiffrant les textes en anglais (c'est bon de comprendre !). Rien de spécial à ajouter par rapport à la version japonaise.

Plus anecdotique : Bushido Blade, dans la version présentée sur le salon, montrait des gerbes de sang lorsqu'un coup était porté (alors que dans le volet japonais, ce sont des éclats lumineux à la Tekken). Serait-ce le monde à l'envers ?

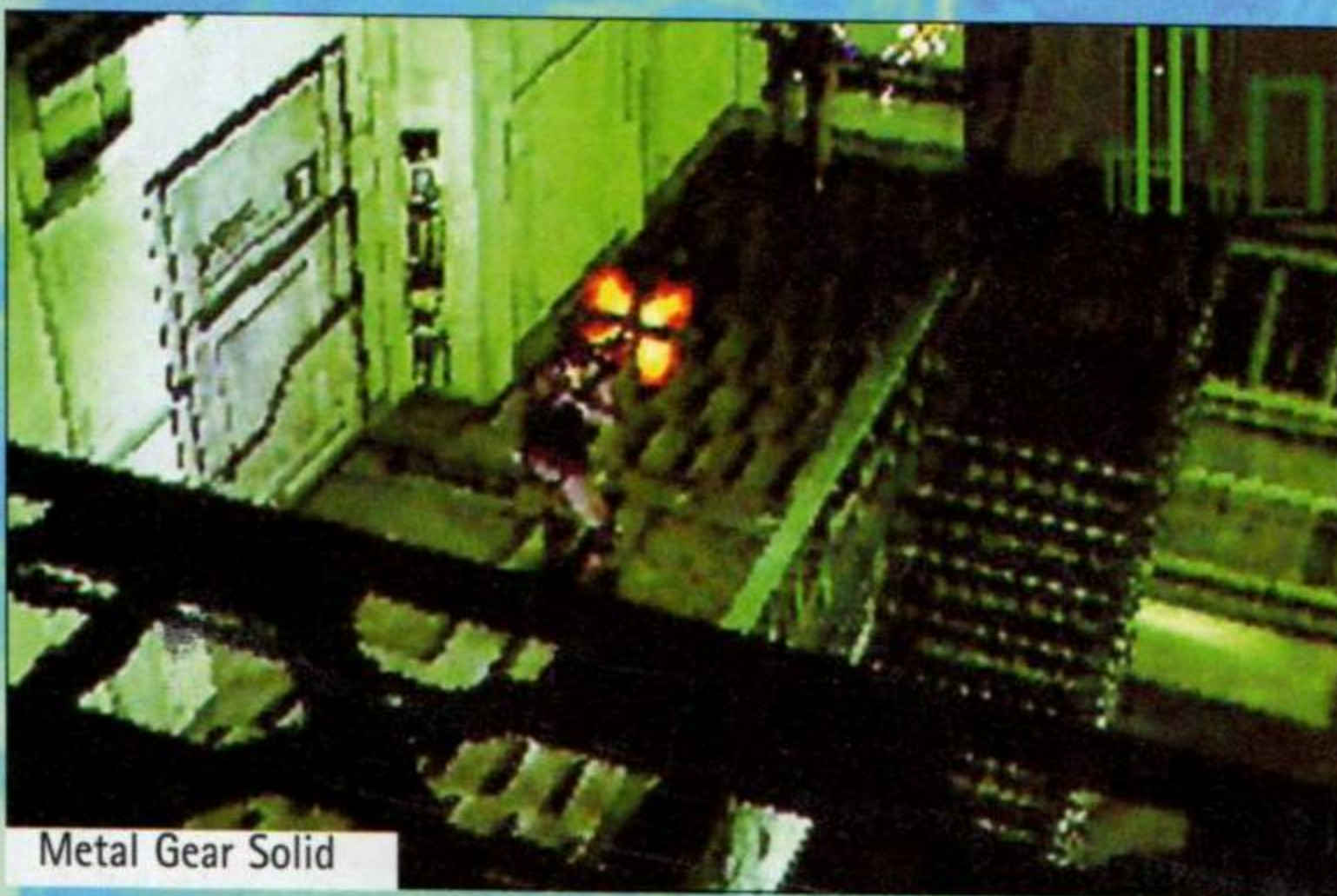
Sur le stand Konami, une nouvelle démo de Metal Gear Solid a attiré beaucoup de monde. Ce jeu, très attendu au Japon, semble définitivement être une des bombes de la fin de l'année. Cette démo présentait deux personnages – Snake et une fille l'accompagnant –, mais apparemment on ne pourra pas

jouer avec cette dernière. C'est franchement dommage...

Parappa the Rapper, le coup de foudre de Didou, a remporté un gros succès sur le stand Sony.



Resident Evil 2



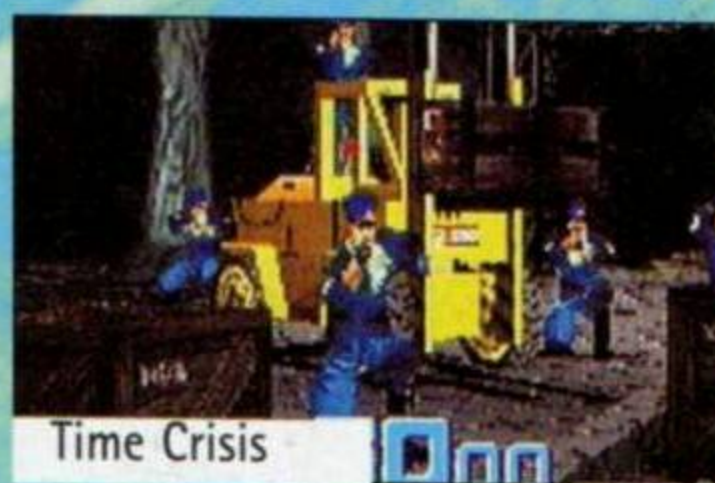
Metal Gear Solid



Resident Evil 2



Formula One 97



Time Crisis



Marvel Super Heroes

Resident Evil 2, l'incontournable de Capcom, était présenté en vidéo. Le jeu, plus impressionnant que jamais, promet de nouvelles nuits de frayeur aux joueurs les plus téméraires. Les zombies vous poursuivent encore lorsqu'ils sont coupés en deux ou sont en train de brûler, de nouveaux monstres rampants vous sautent à la gorge... Un jeu terrible !

Autre bombe, le fantastique Formula One 97 sur PlayStation, qui gomme tous les défauts du premier volet et frôle la perfection. Plus que deux mois de patience, il sort en octobre !

Marvel Super Heroes, prévu sur PlayStation et Saturn, proposait plusieurs persos jouables : Spiderman, Hulk, Psylocke... La jouabilité est bonne – Capcom sait y faire –, mais le jeu n'innove pas plus que ça, après les X-Men.

## NINTENDO 64

Un titre hors norme qui sortira en France à la mi-septembre.

Les fans de tir pourront s'en donner à cœur joie cet été, avec Time Crisis, adaptation de la borne d'arcade de Namco. Le jeu, terminé, s'avère être fidèle à l'original même s'il est moins beau.

Pour finir, mention spéciale à Starfox 64 qui était l'objet d'une attraction de taille sur le stand Nintendo : un écran géant sur lequel quatre joueurs pouvaient s'affronter, à bord de reproductions des vaisseaux du jeu. Bon esprit !



# L'ÉVÉNEMENT DE L'ÉTÉ



A l'occasion de la nouvelle rubrique

**SCORE GAMES** du 36.15 PLAYER ONE

Adoptez un **TEE-TEE WA** et gagnez  
une console et des jeux **NINTENDO 64** !



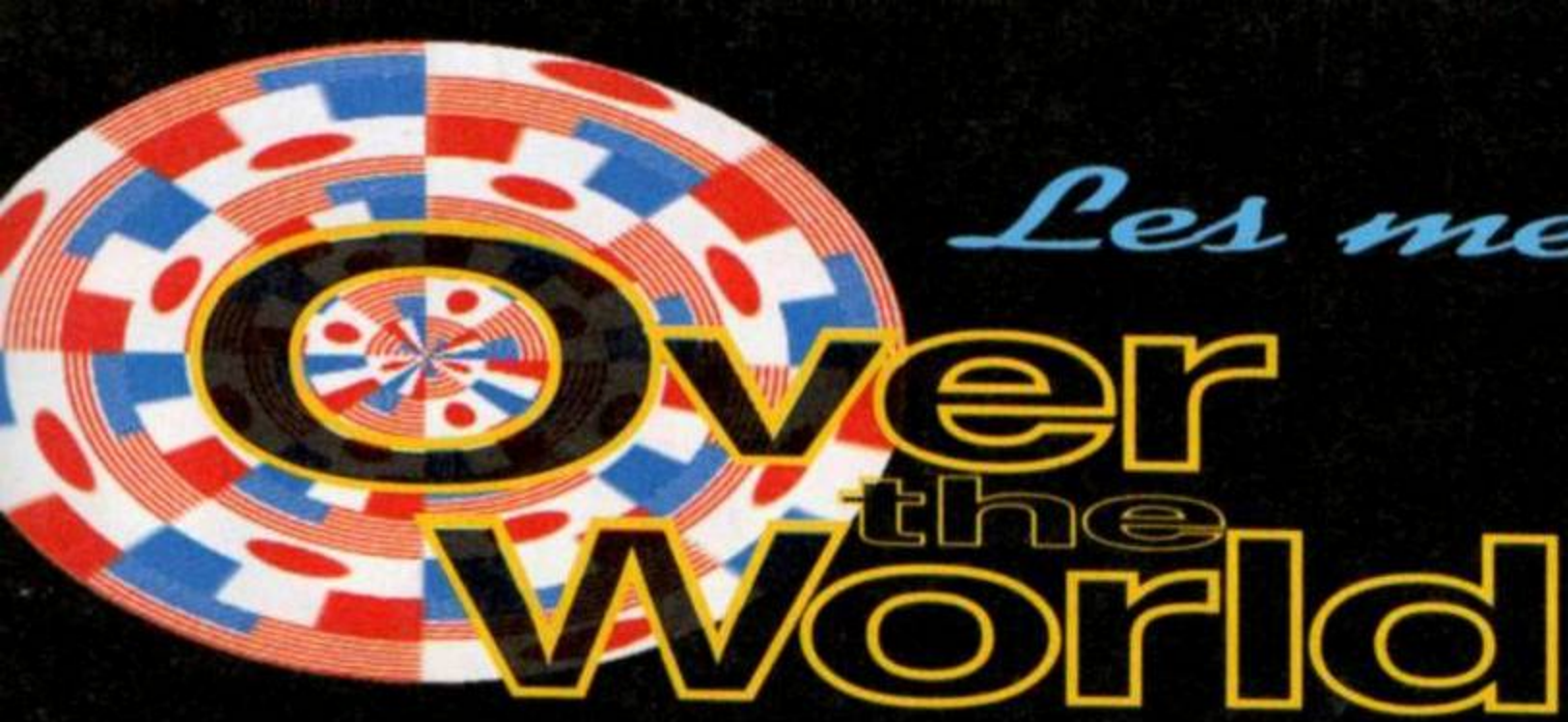
Le **TEE-TEE WA** est une créature qui vit dans votre  
Minitel ! Si vous le laissez tomber, y s'barre !  
Saurez-vous le soigner à temps ?  
Serez-vous là quand il aura besoin de vous ?

Allez vite sur  
36.15 PLAYER ONE  
et participez  
au concours en  
choisissant le  
jeu TEE-TEE WA

Pour acheter  
ou revendre  
vos jeux avec  
Score Games  
tapez \*SG.

Extrait du règlement : Jeu doté d'une console Nintendo 64, de 9 jeux Nintendo 64, et plein d'autres cadeaux (K7 video, Tee-shirts, casquettes, pin's...). Jeu gratuit sans obligation d'achat organisé sur le 36.15 Player One du 30 juin au 31 août 97.





# Over the World

Les meilleurs jeux venus

Les simulateurs de vol sont peu nombreux sur console. Irrémédiablement axés arcade — un paddle autorise moins de choses qu'un clavier —, ces jeux font pourtant souvent le bonheur des adeptes d'acrobaties aériennes et du tir à tout va. En ce sens, Ace Combat premier du nom a connu un certain succès, dû également en grande partie au fait qu'il offrait la possibilité de jouer à deux en même temps. Cette option « Versus » a disparu dans Ace Combat 2, et cela est franchement dommage, mais Namco rattrape le coup en proposant un jeu plus beau et plus varié.

On ne peut pas toujours tout avoir... Ace Combat 2 est un jeu où vous n'avez rien d'autre à faire que d'enchaîner les missions. Un principe simple, basique et facile à comprendre. Au tout début, vous n'avez que deux avions à votre disposition : le A-4 et le F-4. Au fur et à mesure de votre avancée, d'autres engins seront disponibles, que vous pourrez vous procurer grâce à l'argent gagné en mission. Mig-29, F-16, EF-2000... les plus beaux prédateurs du ciel — après l'aigle royal — vous sont offerts sur un plateau. Évidemment, la somme d'argent que vous décrochez après chaque mission dépend de vos actions d'éclat.



Le passage dans le ravin réclame de la dextérité et des nerfs d'acier. Vous passerez souvent au millimètre...

Plus vous aurez descendu d'ennemis, plus la somme sera importante. Abattre un objectif sans s'occuper de tout ce qu'il y a autour est donc possible, mais

C'est pratique, bien foutu et cela vous met tout de suite dans l'ambiance. La plupart du temps, votre mission consiste à détruire un objectif précis : site

# Ace Combat 2

PlayStation

c'est une façon de jouer assez peu glorieuse... et peu enrichissante.

radar, bombardiers en vol, navires de guerre... Mais vous pouvez aussi avoir à défendre un endroit particulier. Dans le fond, cela revient au même, mais jouer les défenseurs réclame souvent un sens tactique plus prononcé. Lorsque vous êtes attaqué sur plusieurs fronts, par exemple, il faut savoir « nettoyer » rapidement un endroit avant d'aller autre part pour ne pas vous faire déborder.

## Code name : City on fire

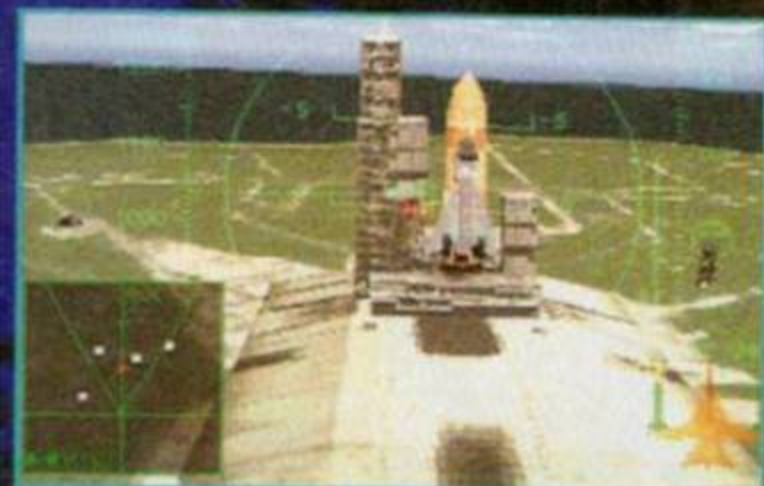
Avant que vous ne décolliez, les objectifs des missions vous sont clairement expliqués grâce à un schéma en 3D, qui vous montre l'espace que vous aurez à parcourir et le genre d'ennemis à affronter.



Pour réussir à abattre un ennemi à la mitraille, il faut être très près. Les missiles vous serviront davantage.



Les navires de guerre sont très difficiles à abattre. Lorsque vous approchez, il vous arrosent de missiles.



Cette fusée est bien protégée, mais ce n'est pas votre principal objectif.



Pour toucher certains engins au sol, il faut souvent la jouer rase-mottes. Dangereux mais riche en sensations.



Lorsque vous ne savez plus où aller, appuyez sur carré pour faire apparaître la carte.





Le Replay vous montre votre dernière action sous plusieurs angles. Ici, l'avion flirte dangereusement avec le sol.



Ce plateau comporte plusieurs hangars. Dans l'un d'eux se trouve un prototype de bombardier à détruire.



Au fur et à mesure des missions, de nouveaux avions deviennent disponibles. Chacun possède ses caractéristiques.

Les commandes de votre avion sont simples puisque seuls deux boutons vous servent à tirer. Le premier est réservé à la mitraille (très peu utilisée) et le second vous permet de balancer vos missiles lorsque vous avez locké vos ennemis.

Les conditions dans lesquelles vous battez sont très variées. Une mission vous verra zigzaguer entre les parois d'un ravin, une autre vous emmènera au-dessus des nuages, une troisième vous invitera à poursuivre des engins ennemis par une nuit d'orage... Il faut s'adapter à toute situation et choisir, à chaque fois, l'avion qui vous permettra de mener votre mission à bien le plus facilement. Libre à vous, également, de vous faire aider par un coéquipier lors de certaines missions (il peut surveiller vos arrières, attaquer des troupes au sol, protéger un endroit, etc.).

Bref, même si Ace Combat 2 reste assez basique, dans le fond, la qualité de sa réalisation et sa bonne jouabilité le rendent vraiment très agréable. La grande diversité des missions et les différents niveaux de difficulté lui assurent,

## Ace Combat 2

date et lieu de sortie  
**DISPONIBLE JAPON**

éditeur

**NAMCO**

textes

**ANGLAIS**

genre

**TIR**

Des missions variées et prenantes.

De nombreux avions disponibles.

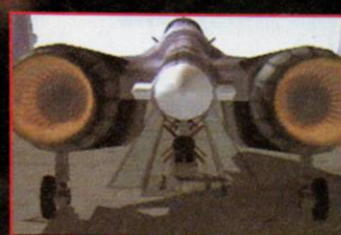
Une jouabilité excellente.

Plus de jeu à deux via écran splitté.

en plus, une bonne durée de vie. Les fans du genre devraient atteindre le septième ciel...

Chris

## Une cinématique à la Top Gun





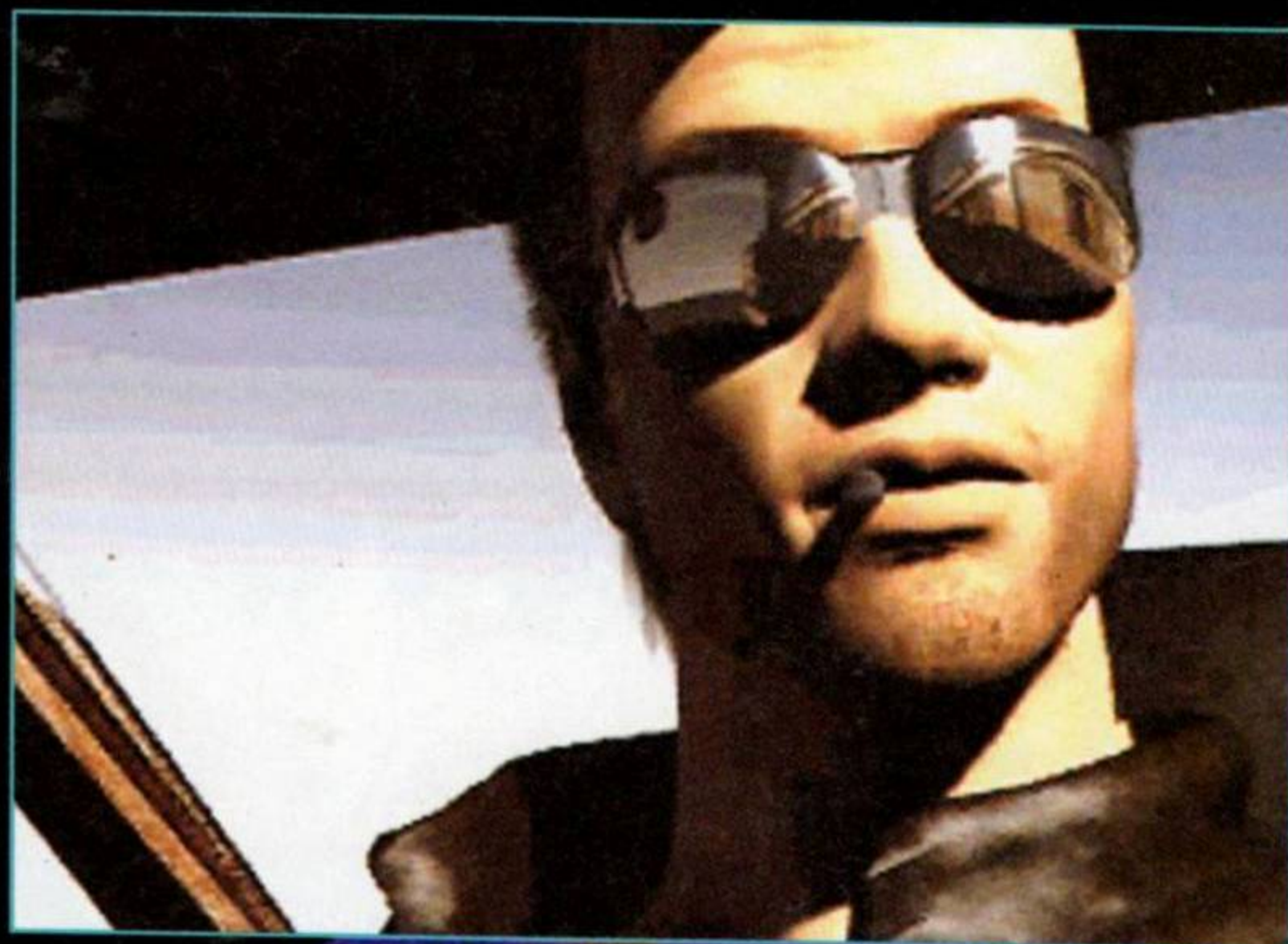
# Over the World

Les meilleurs jeux venus

**R**unabout est un jeu que j'attendais avec une certaine impatience. La perspective de m'essayer à un jeu de caisses où l'on peut tout dévaster sur son passage me séduisait. Ma bonne fortune et le talent des programmeurs du jeu ont récompensé mon attente : ce jeu est excellent. Pas parfait, d'accord, mais excellent. Tout commence assez petitement avec seulement deux circuits et quatre véhicules disponibles. Bon, ça fait un peu cheap mais jouons quand même, on verra bien.

Le premier circuit, Down Town, vous invite à traverser une ville surpeuplée, encom-

au bas de l'écran, se remplit allégrement. Il faut faire attention de ne pas la remplir, sinon cela signifierait, bien sûr, la destruction de votre véhicule. Les dégâts que vous causez sont comptabilisés, sous forme de dollars, et le tout est enregistré dans la « Black List » (en tant qu'ennemi public, vous êtes sur une liste noire). Autrement dit, plus vous causez de dommages, plus votre record est élevé ! C'est immoral, d'accord, mais qu'est-ce que c'est bon ! En plus de votre score « Black List », les temps que vous effectuez sont également enregistrés, évidemment. Chaque circuit doit être terminé en un temps



(troisième et apparemment dernier circuit) qui apparaît lorsque vous avez terminé les deux premiers parcours (vous suivez ?). Au final — et dans un premier temps —, vous vous retrouvez donc avec dix véhicules, ce qui commence



Passer au travers de l'hôtel, dans le stage Down Town, est un raccourci sympa. Pas très fin, mais bon...



Le scooter vous permet de vous faufiler à peu près n'importe où. En revanche, question vitesse de pointe, c'est un veau !

# Runabout

PlayStation

brée de passants et de véhicules. Vous pouvez la jouer technique en essayant d'éviter le maximum de monde, ou bien vous montrer plus bourrin en explosant tout ce qui vous fait plaisir. Dans le second cas, une barre de « damage »,

défini, et lorsque vous réussissez ce petit exploit, vous découvrez de nouvelles choses. Ainsi, le Down Town parcouru dans les temps vous octroie deux nouveaux véhicules. Même chose pour le Sea Side (deuxième circuit) et le Metro City

à être honnête. De plus, ils sont très différents les uns des autres : du scooter à la limousine, en passant par le bus ou la Mini, il y en a vraiment pour tous les goûts. Si par la suite vous réussissez à assurer avec tous ces engins, d'autres



Les barrages de police n'arrêtent pas un conducteur de Runabout décidé. Y a de la tôle froissée dans l'air...



Les virages se prennent souvent très large. Tant que la voiture ne se retourne pas, c'est bon.





## Tant qu'à resquiller...

... autant y aller carrément ! Metro City est un circuit qui porte bien son nom puisqu'il vous autorise à pénétrer de façon fort peu civilisée dans le métro afin de l'utiliser comme un raccourci. Pour cela, vous n'avez qu'à dévaler le couloir d'accès, défoncer les machines où l'on valide les tickets, et c'est parti ! Le temps ainsi gagné est appréciable, mais il est conseillé d'effectuer ce genre de facéties à bord d'un véhicule de petite taille. Prendre les tournants avec la limousine, par exemple, se révèle en effet très peu pratique.



Prendre le raccourci de la plage est très amusant. Les touristes s'affolent et courent dans tous les sens.



Lorsque vous vous arrêtez à la station essence, votre niveau de fuel se remplit à son maximum.

véhicules, encore, viendront agrandir votre collection (Formule 1, benne à ordures, tank...). A priori, il y en aurait vingt-deux en tout. Avouez que ça devient franchement intéressant. Si disposer de trois circuits vous semble un peu limite, sachez tout de même que ceux-ci sont vraiment immenses et absolument pas linéaires, dans la mesure où vous pouvez, d'une partie à l'autre, essayer d'autres routes, tenter de trouver des raccourcis... C'est pas Ridge Racer, quoi ! Et c'est vraiment très amusant. Exploder les vitrines des magasins, traverser un hôtel en faisant fuir les pauvres diables confortablement installés au salon, démolir un barrage de police... tels sont les délires qui vous attendent dans Runabout. Le jeu est facile — la prise en main c'est

# Runabout

date et lieu de sortie  
**DISPONIBLE JAPON**

éditeur

**CLIMAX/YANOMAN GAMES**

textes

**ANGLAIS**

genre

**COURSE ENDIABLEE**

De nombreux véhicules.

Une grande liberté de mouvements.

Maniabilité extra.

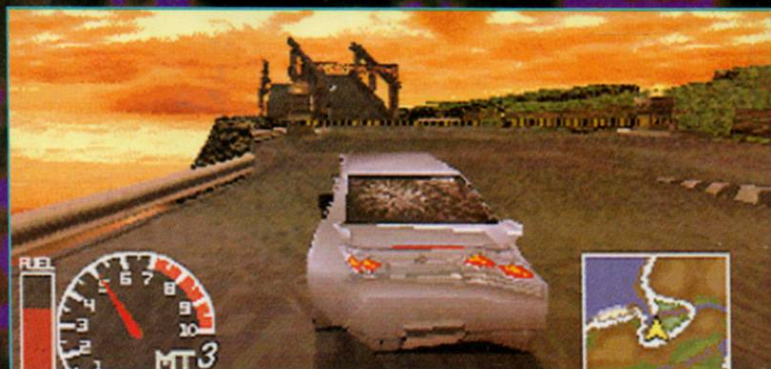
Le fun !

Pas de jeu à deux.

Durée de vie un peu courte.

« fingers in the nose » — et on n'arrête pas d'y revenir pour améliorer ses scores, essayer de nouveaux véhicules... L'exemple type du jeu pas prise de tête auquel on peut jouer avec n'importe qui, n'importe quand. En musique il y a le genre « easy listening », en matière de jeu vidéo il y a le « easy playing » ! En l'occurrence, ça me plaît vraiment beaucoup. Il suffit d'être dans le trip.

**Chris,**  
« Hé ho, range ton Caddie mémé, pas la peine de crier parce qu'on est dans un supermarché... »



Les plus téméraires peuvent décider de sauter au-dessus du pont, mais la chute ne pardonne pas.



# Over the World

Les meilleurs jeux venus

Éditeur inconnu, wargame/heroïc fantasy classique, pas de 3D ni d'effets spectaculaires...

distance. Certaines classes se complètent : par exemple, les pixies placées sous le commandement d'un magicien viendront augmenter la puissance de



Lorsque vous prenez l'ennemi en tenailles, vous bénéficiez immédiatement du Power Max : attaque groupée à venir.



Ces cartes en relief vous indiquent les villes et villages. Le lieu du combat suivant est symbolisé par deux épées entrecroisées.

secondaires — possédant tous un nom et un portrait — montent de niveau, acquièrent des super attaques et deviennent en quelque sorte des leaders



En plus de vous renseigner sur l'issue de l'affrontement, les animations des combattants sont très amusantes,

# Riot Stars

PlayStation

classes différentes peuvent être associées dans chaque formation de cinq personnes maximum. Ainsi, vous pourrez (enfin) mixer archers et rangers pour obtenir des unités mobiles, qui excellent aussi bien au contact qu'à

ses sorts. Vous pouvez attribuer à chaque groupe un « héros », personnage important de l'histoire, qui possède des caractéristiques élevées et une redoutable attaque spéciale. Mais le plus fort, c'est que même les petits soldats

pour les nouvelles recrues ! Lors des combats, sympathiquement animés, l'expérience n'est pas de mise, mais le moral des troupes est d'une grande importance. Les gemmes qui s'accumulent dans un coin de l'écran

vous permettent de lancer une attaque groupée (bouton carré), ou bien de déclencher plus tard la super attaque d'un leader (bouton rond). Les victoires rapportent des bijoux qui servent à recruter autant d'hommes (et autres

レイオ	5	71	42	78/78
フェイ	6	37	59	59/59
ケビン	7	41	17	57/57
ネリス	5	58	32	74/74
リッジ	5	61	18	62/62
カストル	5	78	36	67/67

STR	14
VIT	11
AGL	3
SKL	8
MAG	0
CHA	10
LUK	3

アーマーナイト  
HP [Progress Bar]  
MOVE 5 RANGE: 1  
シャムシール

Combat Ability	ATTACK 16
Super Star Ability	DEFENSE 11
	RESIST 3
	こうせきLV 4

Tous vos personnages peuvent être entraînés afin de hausser leurs caractéristiques. Au dixième niveau, un changement de classe est possible — avec des classes cachées, disponibles sous certaines conditions...





Parfois, il faudra dégager les gogos qui vous obstruent le passage. Mais le soutien de combattants à distance constitue un obstacle supplémentaire.



Le bouton « triangle » permet également d'examiner les troupes adverses, afin de déterminer leur force et leur rapidité de déplacement. Sachez aussi battre en retraite pour vous reposer dans les villages ou dans les baraquements...



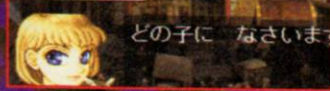
Unité forestière. Mouvement 6 hex. Attaque 50, défense 24, portée 1, attente : 51. Fastoche !

créatures !) que vous le désirez, ainsi qu'à entraîner tout ce petit monde. Je pourrais vous en parler des heures tellement je l'adore, ce jeu ! Alors si vous êtes un fan des RPG tactiques, celui-ci

fait sans doute partie des indispensables. Il vous tiendra très longtemps en haleine, et pourra être recommencé de nombreuses fois.

Reyda

## Havres de paix ?



Les villes, villages et forteresses alliés sont un passage indispensable pour recruter les hommes, les monstres de combat ou l'équipement qui feront le renom de votre armée.

## Combats tactiques



Les différentes unités ont chacune leurs points forts. Certaines peuvent frapper sans être au contact. C'est le cas, par exemple, des sorciers, qui ont aussi le pouvoir de soutenir l'infanterie pendant les escarmouches.



# Over the World



**T**echnosoft, éditeur connu pour sa série de shoot'em up Thunder Force, sur Megadrive, a choisi pour sa première apparition sur PlayStation le genre porteur qu'est le RPG. Le maniement est



Cool ! L'énigme est résolue différemment selon le perso choisi.



Il faut se creuser la tête et examiner chaque indice pour progresser : observez donc les bras des statues, ça peut servir...

**Néo Rude**

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

TECHNOSOFT

textes

JAPONAIS

genre

RPG AVENTURE

Pas de « coinçage » possible.

Trois héros, trois styles de jeu.

La boîte contient un CD audio.

La langue.

Combats assistés.

# Néo Rude

PlayStation

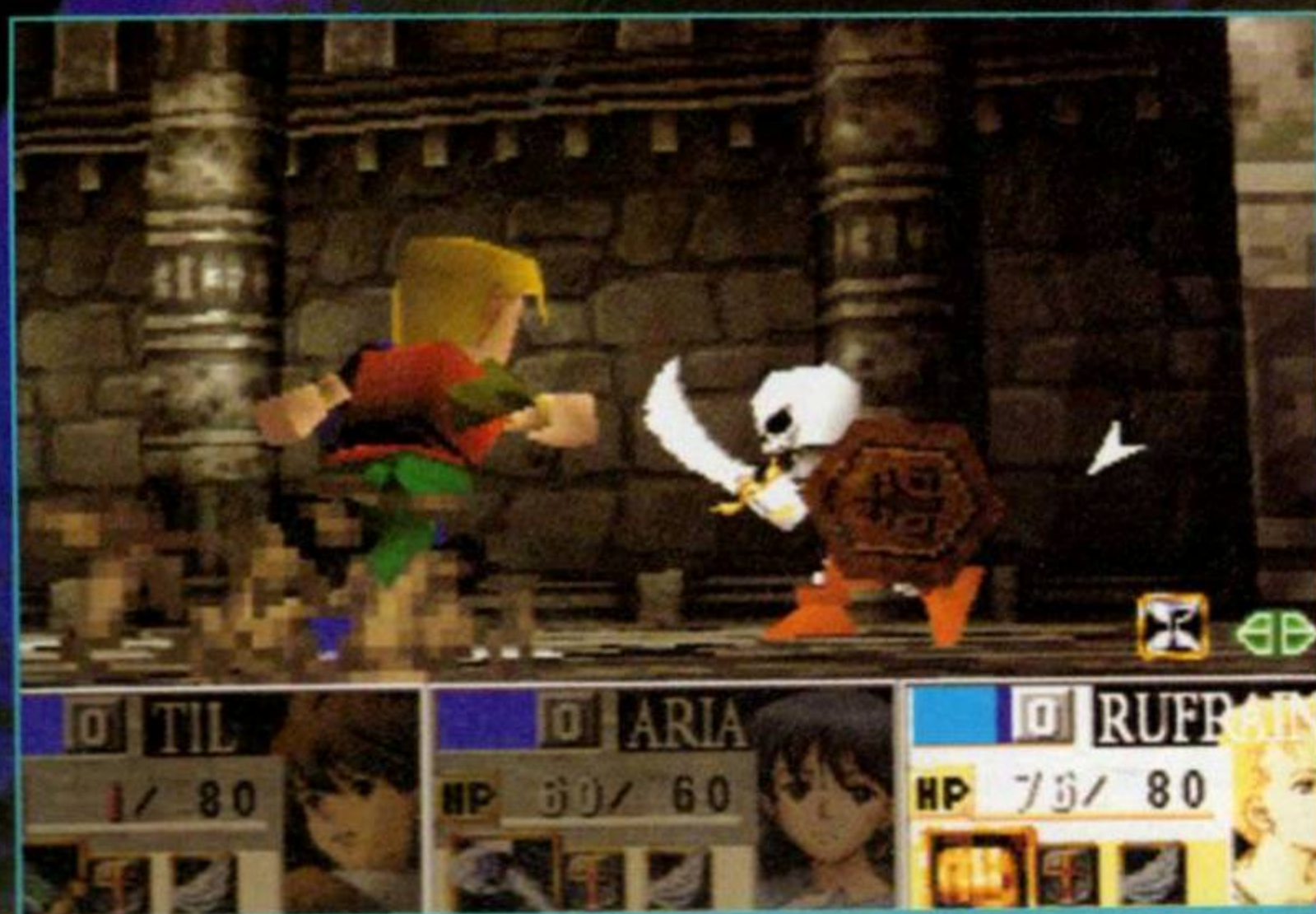
singulier : on déplace un curseur au paddle (ou à la souris) et on désigne l'endroit où l'on veut se placer. On peut également cliquer sur les objets qu'on désire examiner ou utiliser — ce principe

fait penser aux jeux d'aventure micro ou PC. Ainsi, le maniement est fort simple. Le scénario met en scène trois aventuriers qui offrent des options différentes : un épéiste maladroit, une

magicienne et un bastonneur, qui se sont mis en tête d'explorer les ruines d'une cité antique afin de trouver un mystérieux trésor. L'ambiance des couloirs et des pièces secrètes est magnifi-

quement rendue, tout en 3D avec de beaux jeux de lumière. On peut même choisir plusieurs angles de vue pour mieux appréhender les lieux. Par ailleurs, des énigmes vous feront réfléchir... Et la manière de les résoudre influera sur la quantité d'expérience reçue. C'est donc un RPG cool et accessible qui plaira même, et surtout, à ceux qui d'habitude n'aiment pas ça.

**Reyda,**  
agréablement surpris.



Très dynamiques, les combats sont agréables à regarder... mais pas à diriger. Il faut parfois penser à se mettre en garde.



Le jeu offre plusieurs angles de vue très pratiques. Remarquez le point de sauvegarde, à gauche de Til...



Ames sensibles, s'abstenir !

# RESIDENT EVIL™

## RECEVEZ VOTRE PACK

le jeu,  
1 carte mémoire  
et un Stick'n Play !



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

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 20 pack Resident Evil. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One du 30/06/97 au 07/09/97.

Chaque semaine, retentez votre chance sur le 3615 Player One



©CAPCOM CO., LTD. 1996. CAPCOM USA, INC. 1996. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD.



PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



# Over the World

Les meilleurs jeux étrangers...

## D-Xhird

machine
SATURN
éditeur
TAKARA
texte
ANGLAIS

**L**a cata ! Takara n'assure pas une cacahuète. À la vue des photos de D-Xhird, je m'attendais pourtant à découvrir un nouveau jeu de baston qui tienne la route, profitant, en toute logique, de l'expérience de l'éditeur après la série des Toshinden. Eh bien non, les programmeurs n'ont rien



compris ! Les persos sont raides, les commandes peu instinctives, et on bataille davantage avec le paddle qu'avec l'adversaire sur l'écran pour réussir à faire ce que l'on veut. Il n'y a guère qu'en photos que D-Xhird paraît tenir un tant soit peu la route.



Un jeu classique (avec dix persos, deux boss à la fin du tournoi, des super pouvoirs, des enchaînements possibles, etc.) qui n'innove malheureusement en rien, et qui se révèle peu jouable. Un constat triste...

Chris

## Groove on Fight

machine
SATURN
éditeur
ATLUS
texte
ANGLAIS

**G**roove on Fight est un jeu de combat original, à l'ambiance très particulière. Les personnages possèdent tous un look assez peu commun, et



certaines pouvoirs spéciaux complètement délirants rappellent assez furieusement le principe de Darkstalkers. Plutôt jouable, Groove on Fight pêche par son côté peu novateur et la qualité franchement moyenne de sa réalisation — fait assez impardonnable puisque le jeu utilise une cartouche mémoire.

Pourtant, quelques bonnes idées rendent ce jeu attachant. La possibilité de jouer à quatre, par exemple, est géniale. En fait, on ne joue pas à quatre en simultanée, mais vous pouvez échanger votre place avec celle de votre partenaire, dans le fond du décor, comme dans une partie de catch. Un jeu moyen donc, qui ne redore pas le blason plutôt terne, en ce moment, de la Saturn...

Chris

## Mobile Suit Z Gundam

machine
SATURN
éditeur
BANDAI
texte
JAPONAIS

**B**andai sait profiter de ses licences pour sortir des jeux inspirés des séries qui ont le plus de succès au Japon. Dans le genre, Gundam est franchement surexploité, et cette version Z ne rattrape guère la pléthore de jeux effroyablement mauvais déjà sortis. Dans ce xième Gundam, les scènes à images fixes et les dialogues sont extrêmement nombreux. Quand on n'est pas fan de la série et/ou que l'on ne comprend pas le japonais, cela devient rapidement lassant.



Côté jeu, pas grand-chose à dire. Vous alternez les séquences de beat et de shoot-them up, avec votre robot vu de côté, et vous donnez des coups de sabre laser, tirez vos petits missiles... La réalisation n'étant pas à la hauteur, on avance machinalement sans éprouver autre chose que de l'ennui. À éviter.

Chris

## Skull Fang

machine
SATURN
éditeur
DATA EAST
texte
ANGLAIS/JAPONAIS

**D**ata East fait partie du large panel des « petits éditeurs ». Ses productions ne sont jamais extraordinaires, et Skull Fang, malheureusement, ne déroge pas à la règle. On peut même dire qu'il enfonce le clou



en se révélant d'une nullité remarquable. On se trouve en face d'un shoot them up de base, auquel on peut jouer à deux. En fait, tout dans ce jeu est d'une platitude désarmante. Les vaisseaux ennemis sont sans originalité, les graphismes ne font en rien honneur à la Saturn, il y a des ralentissements lorsqu'on joue à deux... Super Aleste, sur SNES, était franchement plus réussi.

Un jeu à éviter, comme malheureusement beaucoup d'autres en ce moment.

Chris





# Les meilleurs mangas en version française

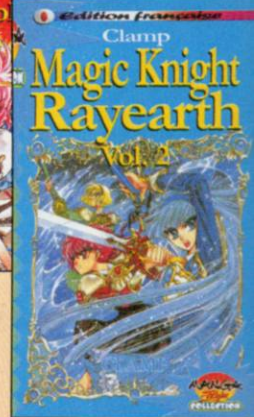


**Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.**

Seraphic Feather vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

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

Magic Knight Rayearth vol. 1 et 2 (208 pages N & B, 8 pages couleur)



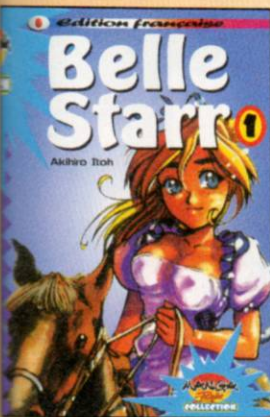
**De l'action, de l'humour, des bastons.**

Rampou vol. 1 et 2 (203 pages N & B, sens de lecture japonais)



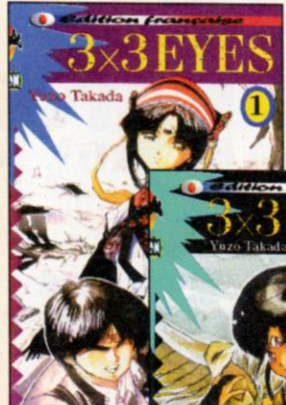
**Un super-héros des temps modernes !**

WingMan vol. 1 et 2 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)



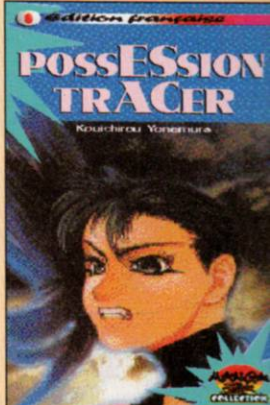
**La vie d'une américaine au Far West : originalité, humour, course poursuite.**

Belle Star (192 pages N & B)



**Action et ambiance cyberpunk !**

Possession Tracer (176 pages N & B)



**Mystique, fantastique, unique !**

3x3 Eyes vol.1 et 2 (256 pages N & B)

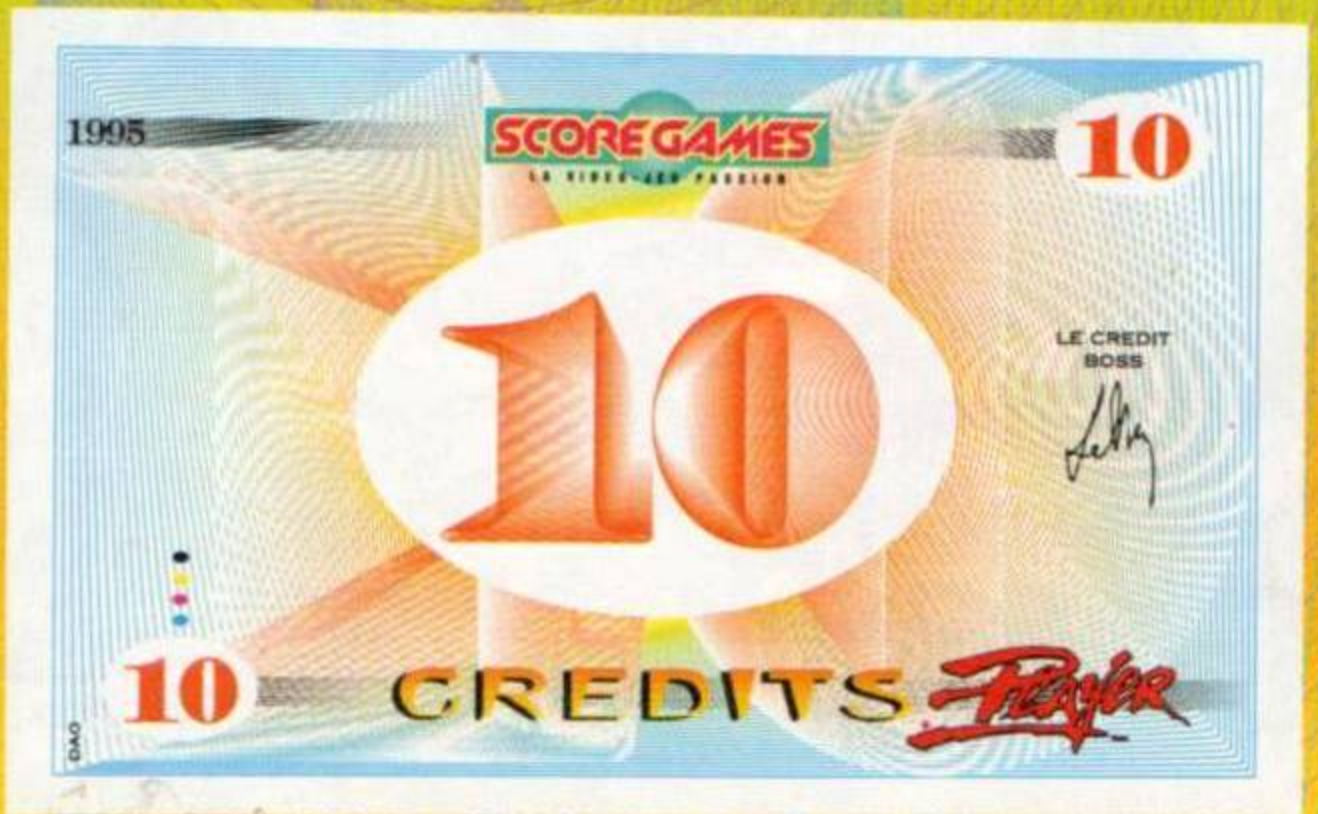
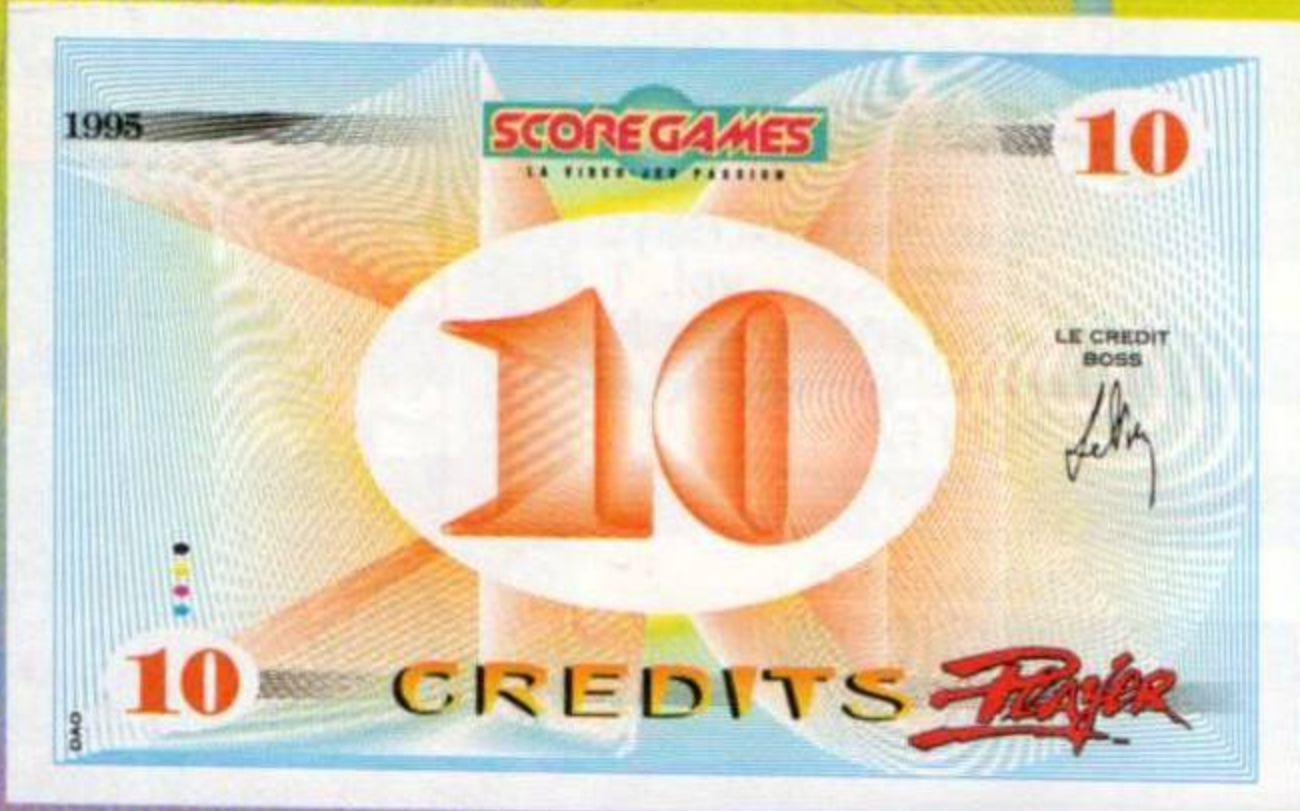
Disponible en août

**Nouvelle collection**

**42 F**

3x3 Eyes : 45







## CREDITS

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

**160**

**Recevez un magazine gratuit**

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

**675**

**Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.**

**680**

**Economisez 20 % sur le prix d'abonnement**

Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales  
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F  
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

**770**

# AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

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

**680**

**Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games**  
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans  
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande)

**1 000**

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

**2 000**

**Règlement :** Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. Article 2. Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. Article 3. Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. Article 4. Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. Article 5. L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), **de trois timbres au tarif en vigueur** et de vos coordonnées sur papier libre à :

**Crédits Player**  
19, rue Louis-Pasteur  
92513 Boulogne Cedex

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





**Mahalia**  
la rousse

# C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

AMIS DONT LE FANZINE EST PUBLIÉ DANS CE NUMÉRO, SOYEZ RAVIS : VOUS ALLEZ AVOIR DE LA PUB PENDANT DEUX MOIS ! QUANT AUX AUTRES, PROFITEZ BIEN DE CES VACANCES POUR ÉLABORER DES FANZINES FOURMILLANT D'IDÉES ORIGINALES. ET COMME DIT SCHWARZY : « HASTA LA VISTA... »

## SOLEIL LEVANT

Fidèles au poste, Reyda, le ninja otaku, et ses petits Kanjis vous aideront dans les jeux tactiques, histoire d'identifier la classe de vos petits bonshommes.

### Kyuhei

Désigne les unités armées d'arc, qui sont totalement démunies au corps à corps.



### Tohzoku

Sert à qualifier les unités composées de brigands ou de voleurs, qui ont choisi la voie de la duperie plutôt que celle de l'honneur.



### Kemonotsukai

C'est le nom qu'on donne à ceux qui ont le pouvoir de subjuguier et commander les animaux et les monstres.



### Karyudo

Désigne les chasseurs, ces archers capables de se fondre dans la nature environnante.



### Cher Ronan,

Décidément, tu ne cesses de t'améliorer. Ton fanzine RPG PlayStation est de mieux en mieux : plus clair, plus concis et, surtout, ce nouveau papier qui est de bien meilleure qualité. On n'a plus cet effet de transparence qui rendait la lecture un peu gênante. Je crois que tu as atteint ton meilleur niveau, et pourtant l'idée de ne te consacrer qu'au RPG sur PlayStation était assez ambitieuse, mais tu as rempli ton contrat. Pour tous ceux qui sont intéressés par ce fanzine, il vous faut envoyer un chèque de 13 F, ou cinq timbres à 3 F à : Ronan Gilot, 1, rue Haute,



68610 Lautenbach. Vous pourrez également lui faire part de vos remarques et conseils, ou lui envoyer une petite annonce.

### Mega Max,

En voilà une idée audacieuse : parler encore de la 3DO. Au moins tu es sûr de ne pas avoir beaucoup de concurrence ! Le ton est incisif et la maquette plutôt réussie. C'est peut-être la première fois que je lis un article aussi dur sur Tomb Raider. Pourras-tu m'écrire pour me dire comment tu fais pour avoir autant de pubs dans ton fanzine ? Si vous êtes intéressés par ce fanzine qui parle autant de jeux vidéo que de télé et de ciné, vous écrivez à : Otaku San, 121, cité Bellevue, 57700 Hayange.



### Salut collègues de Games Play,

Vous avez raison, votre fanzine est beaucoup mieux avec une couverture en couleurs sur papier blanc. La conception est toujours aussi agréable et les infos très fouillées. Pour tous ceux qui, comme vous, se lancent dans l'aventure du fanzinat, je me permets de leur donner quelques-uns de vos trucs. Tout d'abord, ces trois journalistes en herbe ont réussi à s'associer avec un magasin de leur région pour avoir des jeux, et un emplacement pour la

vente. Ils ont également réussi à intéresser une banque qui veut bien leur payer leur couverture en couleurs. Enfin, une boîte de photocopieuse leur fait des prix préférenciels. Bref, ils sont sérieux, ils se bougent et fourmillent d'idées ingénieuses. Si vous voulez connaître un peu mieux ce fanzine, vous pouvez écrire à : GAMES PLAY — Bonnaud Yannick, 10, av. Pierre de Ronsard, 79000 Niort



### Patrice,

Ton idée d'un fanzine sur Dragon Ball est très bonne. En revanche, proposer des abonnements n'est pas très judicieux car, d'une part c'est un peu cher, et d'autre part cela exige que tu fasses bien les douze numéros — ce qui n'est pas toujours évident pour un







SÉLECTION OFFICIELLE 50<sup>e</sup> FESTIVAL DE CANNES 1997

MAJESTIC FILMS ET JEREMY THOMAS PRÉSENTENT UNE PRODUCTION ACAPPELLA PICTURES

JOHNNY DEPP

MARLON BRANDO

# THE BRAVE

UN FILM DE JOHNNY DEPP

MAJESTIC FILMS ET JEREMY THOMAS PRÉSENTENT UNE PRODUCTION ACAPPELLA PICTURE UN FILM DE JOHNNY DEPP THE BRAVE  
MARSHALL BEE, ELPIDIA CARRILLO, JOHNNY DEPP, FREDERIC FORREST, LUIS GUZMAN, MAX PERLICH, PEPE SERNA ET CLARENCE WILLIAMS III, AVEC LA PARTICIPATION DE MARLON BRANDO  
PRODUCTEUR EXÉCUTIF DE LA MUSIQUE STEPHAN R. GOLDMAN MUSIQUE COMPOSÉE PAR IGGY POP COSTUMES LINDY HEMMING MONTAGE PASQUALE BUBA A.C.E. DIRECTION ARTISTIQUE MILJEN "GRECA" KLJAKOVIC  
DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE VILKO FILAC COPRODUCTRICE DIANE BATSON SMITH PRODUCTEUR EXÉCUTIF JEREMY THOMAS PRODUIT PAR CHARLES EVANS JR., CARROLLE KEMP  
D'APRÈS LE ROMAN DE GREGORY McDONALD SCÉNARIO DE PAUL McCUDDEN ET JOHNNY DEPP & D.P. DEPP RÉALISÉ PAR JOHNNY DEPP DISTRIBUÉ PAR DIAPHANA



© 1997 BRAVE PICTURES INC.

DIAPHANA  
DISTRIBUTION

**SORTIE LE 30 JUILLET**



# ultra

# Player One

# VANDAL HEARTS

## 2<sup>E</sup> PARTIE

Bienvenue, dans un monde de plans, d'astuces et de records. Ce mois-ci dans le cahier Ultra Player One, retrouvez les soluces d'Overblood et de Vandal Hearts, ainsi que toutes vos rubriques préférées. Quand à LBA, ne vous inquiétez pas, nous n'avons pas abandonné les plans, que vous retrouverez dans le numéro de septembre... Bon jeu !

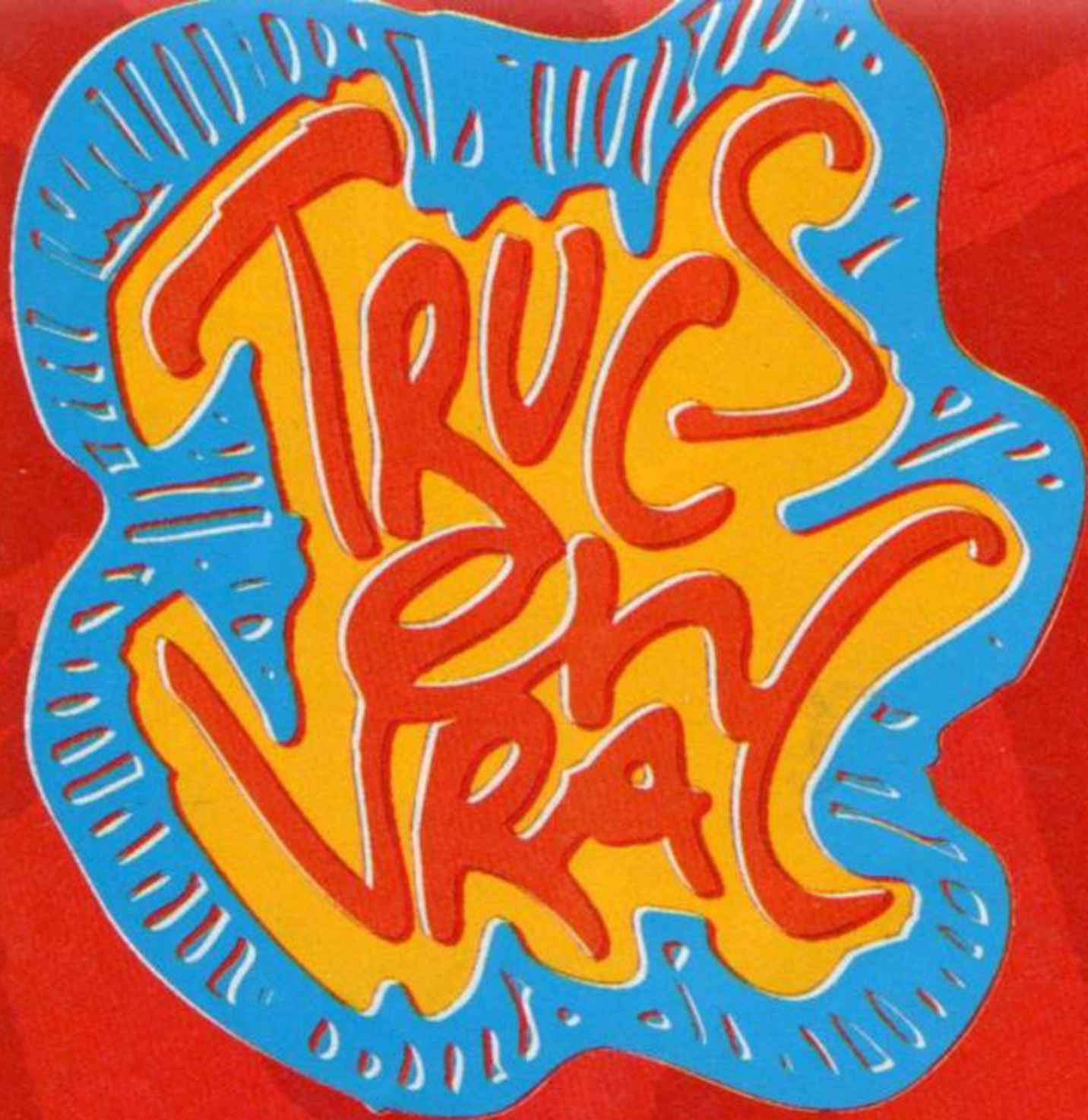


La soluce  
**Overblood**

**Toutes les rubriques**  
**100%**  
**interactives**







**J**e vous propose de passer l'été en Boxter, les cheveux au vent, une nana à vos côtés ! Enfin... sur PlayStation.

Mais avec les nouveaux codes de Porsche Challenge que je vous livre (avec notamment la possibilité de régler sa voiture), cela pourrait devenir réalité pour l'un d'entre vous. Alors entraînez-vous et « cheatez » bien, pendant les vacances !

**Bubu**

### Codes Action Replay

#### Command & Conquer (PlayStation)

Crédits infinis pour les forces du GDI :  
8011BA10 FFFF  
Crédits infinis pour les forces du NOD :  
8011COF8 FFFF

#### Destruction Derby 2 (PlayStation)

500 points par course :  
800947DE 01F4  
Toujours premier :  
800947DA 0001  
Stopper le temps :  
8009DD30 000  
Pas de dommage à la porte gauche :  
800894B4 0000  
Pas de dommage à l'arrière gauche :  
800894AC 0000

**Nouveau :  
Plein de solutions !**

**LE NOUVEAU  
3615 PLAYER ONE**

Tapez \*S

#### Micro Machines V3

Vues, vitesse, super saut, etc.

Lole & Bubu



Ces « macro-codes » se font durant une partie, après avoir mis la Pause. Si vous les effectuez correctement, un bruit retentit alors.



- Modifier les véhicules en objets (les objets changent à chaque fois que vous refaites



#### LE CODE DU MOIS

le code) : Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche.

- Ralentir les véhicules contrôlés par l'ordinateur : ●, ▲, X.

- Les véhicules vus de derrière : Gauche, Droite, ■, ●, Gauche, Droite, ■, ●.



- Doubler sa vitesse : ■, X, ●, ■, ▲, X, X, X, X.

- Saut deux fois plus grand : ■, Droite, Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche, Bas, Bas.

- Debug Mode : ■, Haut, Bas, Bas, ■, ●, ●, ▲, X.

Une fois ce code effectué, vous pourrez faire les manipulations ci-dessous sans appuyer sur Pause :  
- Quitter la partie en cours, en vainqueur : Select + X.

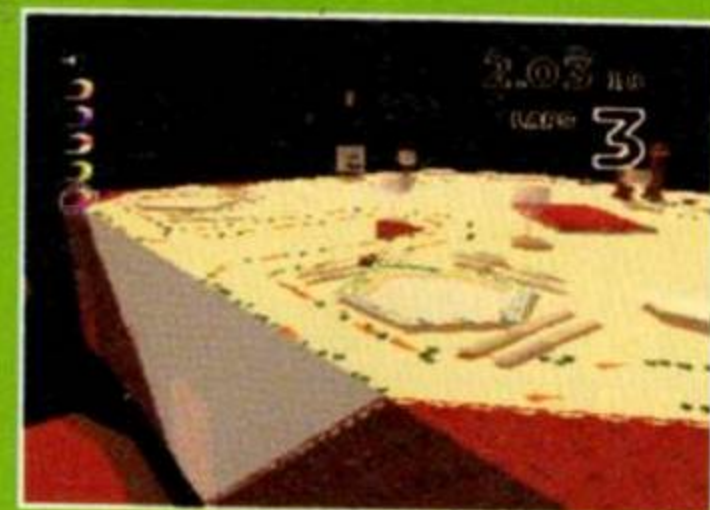
- Changer les angles de vue : Select + Haut, Bas, Gauche, ou Droite.

- Zoomer/dézoomer : Select + L2/R2.

- La console contrôle les véhicules des joueurs : Select + ■.

- Tous les véhicules explosent : X + ▲ + ● + ■.

Les codes suivants sont à entrer à la place de votre nom, avant de débiter une partie. S'ils sont correctement inscrits, un son se



fera entendre ; ensuite seulement, vous pourrez taper votre propre nom. Attention, le second code se fait en mode Multijoueur :

- Pour avoir neuf vies : CATLIVES.

- Pour que les véhicules ressemblent toujours à des chars : TANKS4ME.



## Porsche Challenge

Modifier la voiture, continus infinis, etc.

Yoyo (3615 Player One)

Voici encore des codes pour « tricher » au concours Porsche Challenge ! Ils doivent s'effectuer rapidement dans le premier des menus (où est inscrit...). Si vous les tapez correctement, des rires se font entendre, et le menu « Triche » apparaît.

- Continus infinis : L1 + L2, R1 + R2 + ■.
- Vue de poisson (la vue extérieure moyenne est plus basse) : ▲ + ■ + ●, L1, L2, R2, R1.
- Bricolage du prototype (modifie les caractéristiques de votre véhicule !) : Gauche + ●, Droite + Select + ■.
- Toutes les voitures « sautent » : Haut + ■, Haut + ●, Haut + ■, Haut + ●, Haut + ■, Haut + ●.
- Mode Miroir : Gauche + ●, Bas + ▲, Droite + ■. Allez ensuite dans le deuxième menu, pour changer « Classique » en « mode Miroir ».

- Circuits interactifs (les passages à niveau s'ouvrent et se ferment, etc.) : Bas + Start, Haut + Start, Select, Start.
- Circuits longs : Haut + Select, Bas + Select, Start, Select.



## Contra, Legacy of War

Vies, armes infinies, choix du niveau, etc.

Bubu



Ce jeu n'étant pas facile, il est plus que probable que les codes ci-dessous en satisfassent quelques-uns. Ils s'effectuent devinez où ? À l'écran titre ! En général, quand le cheat est bon, il s'inscrit à l'écran. Et cela vous donne parfois accès à un sous-menu.

- Petit jeu vidéo « Bamboo Arcade » : R2, R1, Droite, Gauche, L1, L2.
- Petit jeu vidéo « Bamboo Gyruus » : L2, L1, Gauche, Droite, R1, R2.
- Continus illimités : L2, R2, L1, R1, Gauche, Droite,

Droite, Gauche. Une fois à zéro, le compteur des continus inscrira des chiffres négatifs...



- Voir les séquences cinématiques : L2, L1, R1, R2, Haut, Gauche, Bas, Droite.
- Écouter tous les bruitages du jeu : R2, R1, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche.
- Changer d'arme : L2, R2, L1, R1, Haut, Bas, Bas, Haut.



Durant le jeu, pressez ▲ + ● + X + ■, pour faire apparaître les armes et en changer.

- Vies infinies et changement d'arme : L2, R2, L1, R1, Bas, Haut, Haut, Bas.
- Durant le jeu, pressez ▲ + ● + X + ■, pour changer d'arme et restaurer vos vies.
- Choix du niveau : L2, R1, R2, Gauche, Droite, ●, ■, R2, L2.



## Die Hard Arcade

Nouveaux coups

Bubu



Voici de nouvelles prises, ou plutôt des prises qui ont été « oubliées » par la notice... Elles s'effectuent évidemment après avoir attrapé un ennemi.

- Leg Grab : Saut + Poing.



- Leg Throw : Saut + Pied.
- Arm Twist : mettez la croix de direction vers l'arrière, puis pressez le Poing.
- Arm Throw : mettez la croix de direction vers l'arrière, puis pressez le Pied.



- Pile Driver (soyez rapide !) : Pied, Poing, Poing, Pied.

- Pas de dommage à l'avant gauche : 80089490 0000
- Pas de dommage à la porte droite : 800894A0 0000
- Pas de dommage à l'arrière droit : 800894A4 0000
- Pas de dommage à l'avant droit : 80089498 0000

## Mots de passe

## MechWarrior 2 (PlayStation)

Les codes suivants sont à programmer à l'écran des mots de passe — une voix féminine doit confirmer leur réussite. Revenez ensuite en arrière dans les menus, et commencez une nouvelle partie.

- Cruise Control (vous n'êtes plus obligé de maintenir les gaz enfoncés) : #AXO/A4YYA
- Extra Variant (vous avez de deux à cinq nouvelles configurations d'arme par Mech) : T#XO/AX<<<
- Extra Heat Sinks (les armes s'enrayent moins vite) : #XXO/A4>Y+
- Ouvrir toutes les missions : T<XO/AXA<=
- Nouveau Mech (l'Elemental) : T/XO/AZ<#\*
- Tous les Overweight (super lourds) Mech : #OXO/A>>O/
- Posséder les Jump Jets : #YXO/A>YOL
- Munitions infinies : TOXO/AX>TU



## Mots de passe

- Invincibilité :  
##XO/A><UZ

### The Need for Speed 2 (PlayStation)

- Circuits :

Proving Ground :  
LDKMTD

Outback : GROWPG

Circuit bonus

(Monolithic Studios) :  
SHOTME

- Voitures plus rapides :  
Faster Cars : POWRUP  
(peut se combiner avec  
d'autres codes).

- Voitures bonus :

Ford Indigo : LILZIP

2CV Citroën : CITME

Coccinelle Volkswagen :  
BUGME

Saab : BEETME

BMW : BMRME

Mercedes Benz :

BNZME

Audi Quattro :

QUATME

Mazda Miata : MAZME

Limousine avec piscine :

LIMOME

Volvo Stationwagon :

VOVME

Pick-up Comanche :

JEPME

Jeep Wrangler : YJME

Toyota Land Cruiser :

LCME

Combi Volkswagen :

YANME

Bus scolaire : BUSME

Camion militaire :

ARMYME

### Firo & Klawd

Menu « Triche »,  
choix du niveau

Marco trafiquant  
(Marseille)



À l'écran titre, placez le curseur sur Options, puis pressez : R2, R1, L1, L2. Entrez ensuite dans les Options. Sélectionnez le nouveau menu « Triche ». Vous pouvez choisir votre niveau, mais ensuite il faudra y sélectionner l'option Level. Enfin, vous devrez inscrire un des mots de passe ci-dessous (c'est une méthode assez inhabituelle !) :



- Niveau 1 (Back Alleys) :  
MOOMIN

- Niveau 2 (Back Street) :

MOONPIG

- Niveau 3 (Back Street B) :

MOONPIGEON

- Niveau 4 (Back Roofs) :

SNUFFKIN

- Niveau 5 (Main Street) :

LITTLE MI

- Niveau 6 (Main Street B) :

LITTLE MO

- Niveau 7 (Vinnie's Scrap Yard) : SOUP DRAGON

- Niveau 8 (ICU Chemical Plant) : HEMULEN

- Niveau 9 (Pier 13 Docks) :

CHARLTON

- Niveau 10 (Johnnie's Warehouse) : TROLLKIN

- Niveau 11 (Central Park) :

SNORK

- Niveau 12 (Central Ice Rink) :

IRON CHICKEN

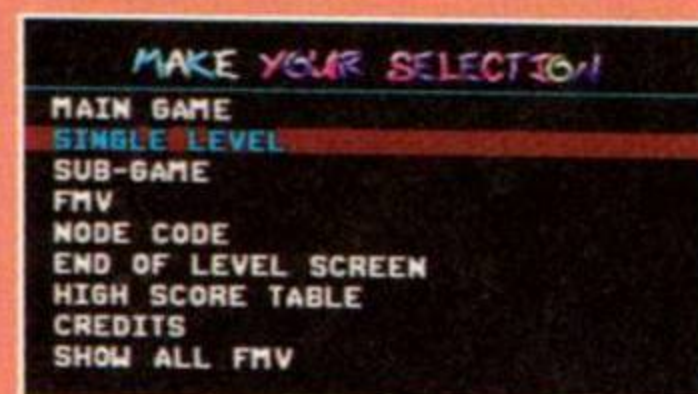


- Niveau 13 (Subway on Main) :  
MAMOOLA

- Niveau 14 (Subway on Main B) : MOMOOLA

- Niveau 15 (Station on 6th) :

KAPYBARA



- Niveau 16 (Station on 6th B) :

CAPYBARA

- Niveau 17 (The Boss's Mansion) : BODGER

- Niveau 18 (B'n'R's Building Site) : SLINKY

- Niveau 19 (Beers Bar) :

CORBRILLION

- Niveau 20 (Pasta La Vista) :

CROBATRON

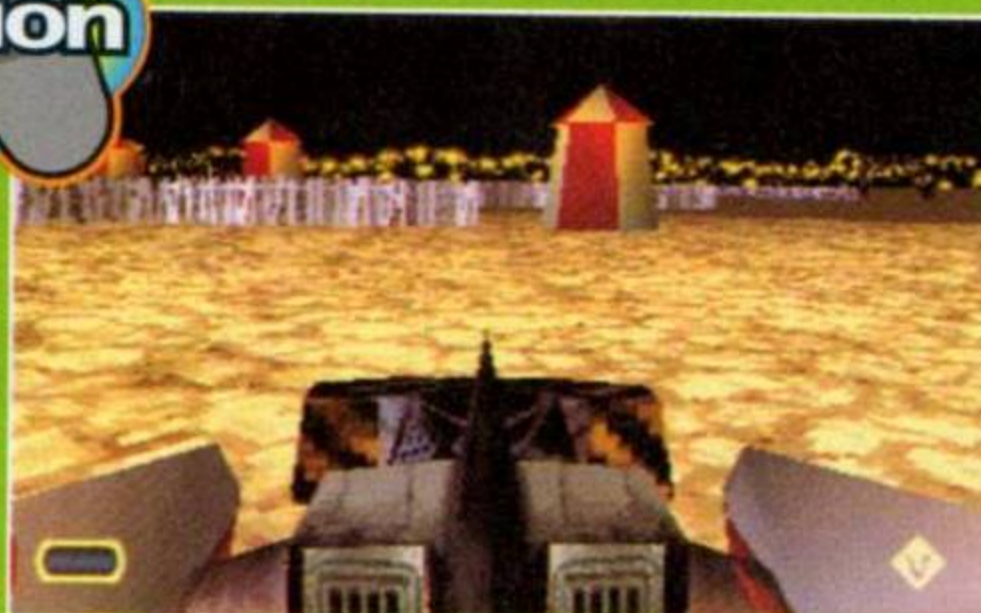
### Slamscape

Invincibilité,  
niveaux

Tony Truand



Durant le jeu, maintenez Select et pressez : ■, ■, ●, ●, ■, ■, ▲. Votre jauge d'énergie devrait changer de couleur.



En prime, voici les codes des niveaux :

- Uraniumania :

▲ × × ■ ● ▲ × ▲

- Repsychler :

× ● ● ▲ ■ ■ ● ×

- Endless Bummer :

× ▲ × ● ▲ ■ ● ×

- Viva Los Vagrantes :

● ▲ × ▲ × ■ ■

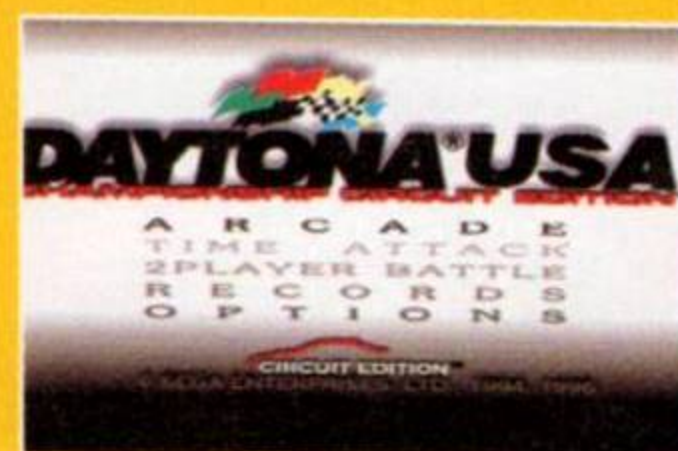
### Daytona USA CCE

Voiture d'origine,  
Uma

Bubu



Ces deux codes s'effectuent à l'écran titre, après avoir fait Start — pour que les mots Arcade/Time Attack soient visibles. Ils doivent en outre être tapés dans l'ordre. Ensuite, commencez une partie, et les véhicules apparaîtront à l'écran de sélection des voitures.



- Code pour jouer avec la voiture d'origine de Daytona :  
X + Y + Z + R.

- Code pour jouer avec Uma (le cheval !) : X + Z + L.



### Spider

Ouvrir tous  
les niveaux

Herman Speed



Ce code est celui du dernier boss. Mais il donne également accès à tous les niveaux du jeu :  
68KB3Y118H56T1TMVM35

Vous voulez être publiés ?  
Envoyez vos codes  
à Bubu sur

LE NOUVEAU  
3615 PLAYER ONE

Tapez \*A



## Donkey Kong Country 3

85 Kremcoins

Nicolas Hamm  
(Lorraine)



Voici un nouveau code permettant de tricher à ce jeu. Comme les autres, il s'effectue à l'écran des sauvegardes. Mais vous devez impérativement choisir un nouveau

fichier, avant d'effectuer la manip' : L, R, R, L, R, R, L, R, L, R.  
Inscrivez ensuite votre nom dans le fichier pour commencer le jeu. Sur le « plan », dirigez-vous vers les cascades situées à l'ouest et entrez dedans. Si vous gagnez le jeu de Simons qui se trouve à l'intérieur, vous obtiendrez 85 Kremcoins !



## The Need for Speed 2

Nouvelles vues

Edith Moivotrenom



Après avoir fait Start (race), maintenez enfoncé L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ + ● + ✕ + ■, durant tout le chargement. Ensuite, changez les vues avec ▲.

## Mots de passe

Semi-remorque : SEMIME

Tramway : TRAMME  
Charette : WAGOME

Caisse en bois : CRATME

Tronc d'arbre : LOGME  
Cabinet de toilette : OUTHME

T-Rex : TREXME

Stand A : STDAME

Stand B : STDBME

Stand C : STDCME

## Soviet Strike (PlayStation)

Codes des niveaux :

Niveau 2 :

GRANDTHEFT

Niveau 3 :

GROZNEY ---

Niveau 4 :

CHERNOBYL -

Niveau 5 :

CIVILWAR ---

Attention mes cocos : les codes ci-dessous doivent être rentrés (comme des mots de passe) après avoir inscrit et validé le password d'un niveau. Et même si parfois les compteurs de l'hélico diminuent, le code fonctionne : ces compteurs reviennent à leur maximum une fois arrivé à zéro.

- 4 continues :

SADISSA

- 7 continues :

NOSFERATU

- Blindage indestructible :

IAMWOMAN

- Invincibilité, plus munitions et fuel illimités :

MIDNIGHOIL

- Vies, munitions et fuel à l'infini :

FUGAZI

- Armes deux fois plus puissantes :

DRBENWAY

## The Crow

Niveaux et délires

Brandon Wash



Si la difficulté de ce jeu vous donne les crocs, voici des codes qui vous calmeront. Ils sont à programmer dans le menu des mots de passe. Pour les niveaux :

- Bar :

▲ ✕ ▲ ▲ ● ■ ▲ ▲ ✕ ▲

- Bateau :

✕ ✕ ✕ ✕ ▲ ■ ✕ ✕ ✕ ●

- Tombe :

● ● ▲ ● ■ ■ ▲ ▲ ● ✕ ●

- Tombeau :

✕ ▲ ✕ ▲ ■ ✕ ✕ ▲ ■ ●

- Église :

▲ ▲ ▲ ▲ ■ ■ ■ ■ ■ ■

- Jour de mort :

✕ ✕ ✕ ▲ ■ ■ ● ● ✕ ■

- Club :

▲ ● ▲ ● ● ▲ ✕ ● ■ ●

- Tour :

✕ ✕ ● ✕ ■ ■ ✕ ▲ ▲ ●

- Frontière :

▲ ✕ ✕ ✕ ● ■ ■ ■ ■ ●

- Finale :

✕ ✕ ✕ ● ■ ■ ✕ ✕ ▲ ●

Les Cheats Mode :

- Invincibilité

(et arrivée au bateau) :

● ✕ ▲ ✕ ● ▲ ■ ● ✕ ■

- Coordonnées :

■ ✕ ■ ● ▲ ▲ ● ■ ✕ ■

- Mode Fil de fer :

▲ ✕ ✕ ▲ ● ● ■ ✕ ▲ ▲

- Mode Girafe :

✕ ● ▲ ■ ■ ■ ■ ● ● ✕ ●

Voir toutes les vidéos :

▲ ▲ ● ● ● ● ● ● ▲ ▲



## Crusaders No Remorse

Energie, armes...

Ivan Destapis



Ces codes vont vous permettre de mener à bien votre croisade. À partir du menu principal, choisissez l'option « Load Game », puis « Teleport to Mission ». À l'écran des mots

de passe, entrez : LOSR.  
« Invalid Password » s'inscrira, mais n'en tenez pas compte, et commencez une nouvelle partie. Pendant le jeu, enclenchez la Pause, puis faites :  
- A + B + C, pour avoir le plein d'énergie et de santé.  
- X + Y + Z, pour obtenir toutes les armes.



## Die Hard Trilogy

Menu « Triche »

Bubu



Lors du chargement, à l'écran des Copyrights, pressez C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Puis en cours du jeu (quel que soit le volet), mettez la Pause pour sélectionner le Menu « Triche ».



## Mots de passe

- Armes deux fois plus puissantes, munitions et fuel illimités :

THEBIGBOYS

- Double autonomie de carburant : VULTURE

- Tous les individus (soldats alliés, ennemis et animaux !), se rassemblent autour de votre hélico :

ANGRYLOCAL

- Plus personne ne fait feu : QUAKER

- Tous les individus se rassemblent autour de l'hélico, et personne ne peut tirer : GHANDI

## Tintin et le Temple du soleil

### (Game Boy)

Niveau 4 (Voiture) en mode Facile : 4 1 2 5 3

Niveau 8 (Jauga) en mode Facile : 2 3 5 1 4

Niveau 12 (Fleuve) en mode Facile : 5 2 1 4 3

Niveau 5 (Port n° 1) en mode Moyen : 5 3 1 4 2

Niveau 11 (Avalanche) en mode Moyen : 3 5 4 1 2

Niveau 5 (Port n° 1) en mode Difficile : 1 3 5 2 4

Niveau 11 (Avalanche) en mode Difficile : 3 4 1 2 5

(Christophe Alford, Paris)

Tips N64, PSX, Saturn, SNES

LE NOUVEAU  
3615 PLAYER ONE

Tapez \* A

## Bug Too!

Choix du niveau, invincibilité, vol

Ondine Ensemble ?



Attention, les codes ci-dessous doivent être effectués durant une partie après avoir mis la



## CHEAT SCREEN

- LEVEL : 1 - DESERT1.BFF  
HERO : BUG  
SOUND TEST : 0 - 0  
MUSIC TEST : 0  
FLY CHEAT : OFF

Pause... mais aussi après avoir passé le niveau de départ (sinon, il y a risque de bug !).

- Menu de choix du niveau : L, A, Z, Y, Gauche, Droite, A, Bas, Droite, L.

- Voler à travers le niveau : L, A, Gauche, L, Droite, Bas, Bas. Invulnérabilité : R, Droite, A, L, Droite, A, Bas, Y.



## Jet Rider

Raccourci

Elodie Moitout

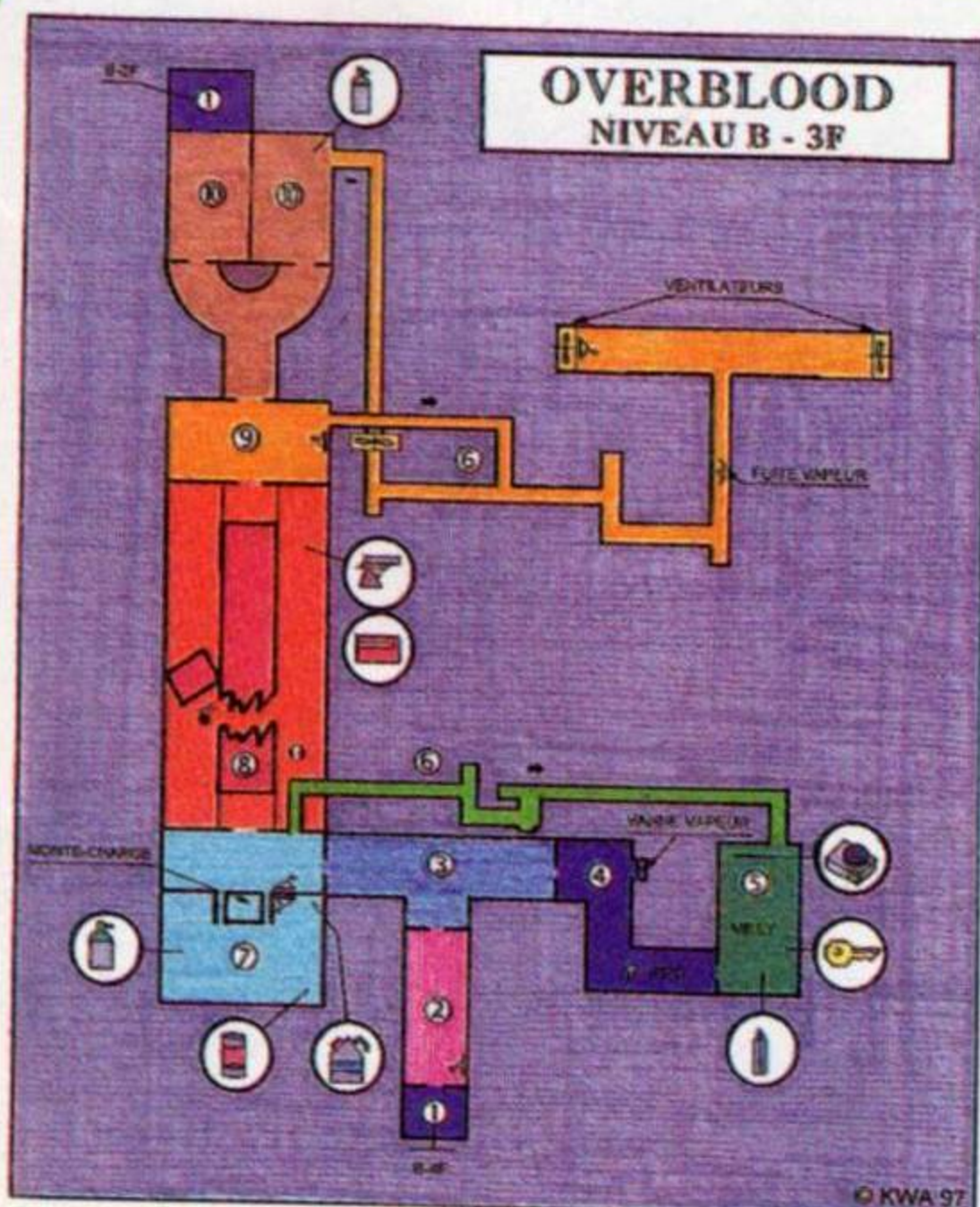


Dans le deuxième circuit, vous pouvez passer à travers le bâtiment blanc pour couper le virage. Cela vous fera gagner quelques secondes.



## LE PLAN DU MOIS

Enfin un plan tout beau (bien qu'un peu austère), et tout chaud (le jeu vient de sortir). En récompense, Philippe Cavallini a donc gagné le droit de se prendre la tête sur un autre soft : Suikoden de Konami, offert par Ubi Soft. En ce qui concerne le plan de la rentrée, vous avez toutes les vacances pour vous appliquer. J'attends donc vos chefs-d'œuvre pour septembre !



### LEGENDE :

- ① - ASCENSEUR
- ② - COULOIR
- ③ - SAS
- ④ - SALLE DE CHAUFFE
- ⑤ - ENTREPÔT CHIMIQUE
- ⑥ - CONDUITS DE VENTILATION
- ⑦ - ZONE DE CHARGEMENT DE FRET
- ⑧ - TRAMWAY
- ⑨ - SALLE DE CONTRÔLE DE VENTILATION
- ⑩ - LABORATOIRES

- ⑪ - CARTE D'ACCÈS
- ⑫ - CLÉ
- ⑬ - PISTOLET
- ⑭ - MUNITIONS

- ⑮ - BICHON D'ÉTABLE
- ⑯ - DÉTONATEUR
- ⑰ - SCARPE NITRO
- ⑱ - PILE ORDINATEUR

\* Sans utilité    ⏻ Switch (ON/OFF)

## OVERBLOOD NIVEAU B - 3F

Sortis de l'ascenseur ①, activez l'interrupteur de droite pour ouvrir la porte de ce couloir ② et précipitez-vous vers le sas ③ avant qu'elle ne se referme.

Dans la salle de chauffe ④, Pipo le robot se fera dessouder en voulant vous porter assistance ! Pipooooo ...

Pour accéder à l'entrepôt chimique ⑤ empruntez le conduit de ventilation d'air ⑥. Dans cet entrepôt, vous rencontrerez Milly, votre nouvelle collègue ! Fouillez tous les tiroirs pour trouver : Détonateur - Clé - Pile ordinateur.

Dans la zone de chargement de fret ⑦, huilez le monte-charge une fois que vous aurez récupéré la bombe nitro.

Quand le tramway ⑧ bloque le passage, installez le détonateur sur le mur fissuré de droite, à l'endroit plat. Puis mettez la capsule de nitro dedans, et courez vite vous mettre à l'abri ! Pour éviter le métro qui vous fonce dessus, plongez au sol afin de passer dessous...

Dans la salle de contrôle de ventilation de l'air ⑨, séparez-vous. Milly reste au pupitre de commande afin de vous ouvrir les accès, et vous, engagez-vous dans la conduite. Lorsque les jets de vapeur empêchent votre progression dans le conduit d'air, Milly doit fermer la vanne de vapeur située dans la salle de chauffe ④ en la tournant. Face au ventilateur, agenouillez-vous et dirigez-vous droit devant pour les éteindre.

Milly accède dans le laboratoire ⑩ de gauche en utilisant la carte d'accès. Une fois dans le laboratoire de droite, insérez la pile dans l'ordinateur. Impuissant au début, portez enfin secours à Milly ... Puis empruntez ensemble l'ascenseur pour atteindre l'étage B-2F.



# GAME'S & ESPACE 3 *games*



## PRÉSENTE DRAGON BALL Z ドラゴンボール



MANETTE GRATUITE

**299F**

MANETTE GRATUITE

**489F**

SUPER NINTENDO

PLAYSTATION

MANETTE GRATUITE

**399F**

SEGA SATURN



### POINTS DE VENTE GAME'S

**PARLY 2**  
Centre Commercial  
Tél. : 01 39 55 19 20

**AMIENS**  
Centre Commercial  
Halles de Beffroi  
Tél. : 03 22 91 73 33

**CERGY 3 FONTAINES**  
Centre Commercial  
Tél. : 01 30 75 95 42

**MONTPELLIER**  
Centre Commercial  
Auchan Plein Sud  
Tél. : 04 67 20 12 66

**ST QUENTIN YVELINES**  
Espace St Quentin  
Tél. : 01 30 57 13 43

**VAL THOIRY GENEVE**  
Centre Commercial  
Tél. : 04 50 20 86 06

**LILLE**  
Grand Place  
Tél. : 03 20 13 92 92

### POINTS DE VENTE ESPACE 3 *games*

Vente par correspondance : Tél. 03 20 90 72 22 ... Fax 03 20 90 72 23  
Espace 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

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

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

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

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



# Guide

PlayStation

# OVERBLOOD

Bien que relativement linéaire, **Overblood** est un jeu d'aventure vraiment prenant, et qui, à de nombreuses reprises, se révèle assez complexe. Voici donc une aide de jeu illustrée pour vous permettre de mener à bien la quête de votre identité.

## L'intro

Vous émergez d'un sommeil cryogénique d'une durée indéterminée. Vous ne savez ni qui vous êtes, ni la raison de votre présence dans un lieu aussi étrange. La température ambiante avoisine les moins dix degrés, aussi est-il temps de laisser de côté ces considérations métaphysiques pour se pencher sur un problème plus terre à terre : ne pas mourir de froid !

## Niveau 1

# 1

## PIPO, LE GENTIL ROBOT



Dirigez-vous vers le poste de commande placé entre les caissons de cryogénéisation 3 et 4. Agenouillez-vous et activez le générateur électrique d'urgence.



Poussez la porte située à l'extrémité du caisson 4 et entrez dans la salle. Au fond, deux valises renferment trois précieux objets, dont une veste vous permettant de ne pas mourir de froid. En outre, vous disposez maintenant d'un « voice recorder » vous offrant la possibilité de sauvegarder la partie à tout moment, et d'une cartouche mémoire.



Allez dans l'angle à proximité de la porte et placez la cartouche mémoire dans le robot désarticulé. Celui-ci s'animera et essaiera de communiquer. Au bout d'un instant, il devient clair que le robot souhaite vous accompagner. Le héros lui attribue le nom de Pipo.



Retournez dans la salle principale et prenez le contrôle de Pipo. Dirigez-vous entre les caissons de cryogénéisation 1 et 2, et connectez-vous à l'ordinateur. Pipo sera alors en mesure de déverrouiller l'une des deux autres portes.



Au carrefour suivant (en forme de « T »), franchissez la porte faisant face à celle par laquelle vous êtes entré. Vous débouchez dans la salle des ascenseurs. En utilisant la console de contrôle, la porte de l'ascenseur s'ouvre, tandis qu'un cadavre s'effondre à vos pieds. En le fouillant vous trouvez un papier sur lequel est inscrit une série de chiffres.



Gardez le contrôle de Pipo et ouvrez la porte face au caisson 2. Au milieu du couloir est disposé un amas de ferraille, dans lequel se trouve une carte en argent (légèrement à droite du centre). Prenez le contrôle de Raz (l'humain), et hissez-vous sur la portion de couloir surélevée pour gagner l'issue.



De retour à l'intersection en « T », prenez immédiatement sur votre droite jusqu'à atteindre une porte équipée d'un digicode. Pour la déverrouiller, tapez le troisième code trouvé sur la note du cadavre, à savoir : 6.1.8.9.1.

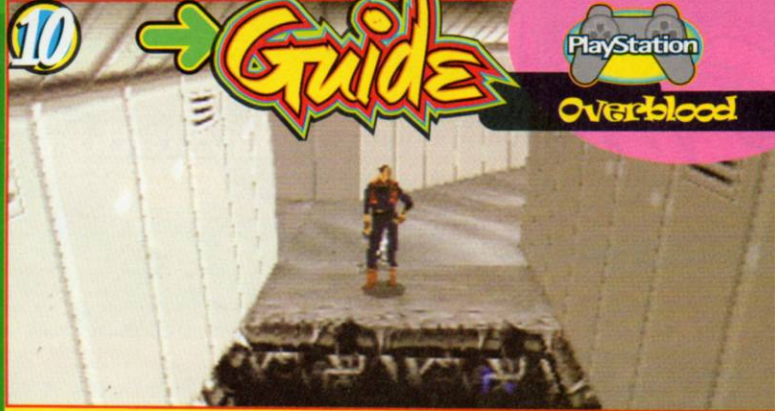




À droite de la porte équipée du digicode, se trouve un entrepôt. Une fois à l'intérieur, poussez les caisses afin de gagner l'angle du fond à gauche. À l'aide du robot, réactivez le système d'ouverture des armoires en vous connectant au boîtier de commande surmonté d'un néon vert. Raz pourra ouvrir l'armoire située juste à droite avec sa carte en argent. Vous y trouverez un couteau-laser.



En quittant l'entrepôt, prenez le couloir face à vous jusqu'à l'intersection suivante. Ignorez la fosse sur la gauche ; préférez-lui la porte du couloir de droite. Vous débouchez dans une salle dans laquelle se trouve une statue massive en état d'apesanteur. Poussez-la en vous plaçant face à elle, et agencillez-vous au pied de son socle. Vous découvrirez un dispositif antigravité.



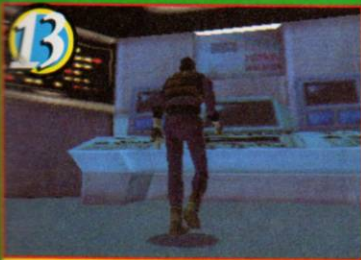
Retournez au carrefour en forme de fourche, et dirigez-vous vers la fosse. Utilisez le dispositif anti-G pour franchir le précipice sans encombre. Pipo vous attendra à l'intersection.



En pénétrant dans cette gigantesque salle de contrôle, dirigez-vous vers le pupitre de commandes situé entre les deux premiers fauteuils, juste à votre gauche en entrant. Vous obtiendrez ainsi l'information relative au positionnement de switches énigmatiques... pour le moment.



Dirigez-vous vers le pupitre opposé, à gauche du troisième siège. Cliquez successivement sur les switches de gauche et de droite, afin de placer le système d'ouverture sur « On ». Observez attentivement la séquence cinématique qui s'ensuit pour identifier les deux portes désormais ouvertes.

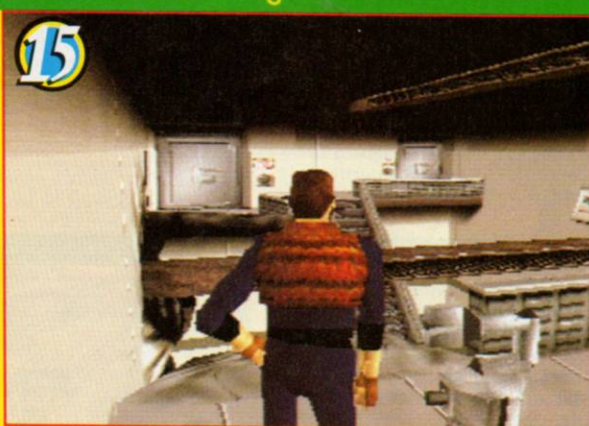


Enfin, inspectez l'ordinateur central situé au fond de la pièce afin d'apprendre comment réactiver le générateur principal. Quittez la salle en utilisant, une nouvelle fois, le système anti-G pour franchir la fosse.



Revenez au digicode et ouvrez la porte lui faisant face. Engagez-vous dans le couloir jusqu'au niveau de la grille, d'où émane un son lancinant. Accroupissez-vous et découpez la grille à l'aide du couteau-laser. Prenez le contrôle de Pipo et entrez dans l'étroit passage. Au fond du couloir, connectez le robot au terminal qui s'y trouve avant de ressortir.

Retournez au premier carrefour en forme de « T » (en franchissant à nouveau la porte dotée du digicode). Continuez tout droit, sans vous inquiéter, dans le couloir où clignote une lumière rouge. Franchissez la porte du fond afin de déboucher dans une salle équipée de plusieurs escaliers. Déplacez-vous jusqu'à l'extrémité de la corniche, tout de suite en entrant, et utilisez le dispositif anti-G pour atteindre la porte sur l'autre corniche, en face.



Vous atteignez rapidement une porte dont le mécanisme d'ouverture est hors-servide. Après avoir inspecté cette porte, utilisez le dispositif anti-G pour l'ouvrir.



Tandis que vous franchissez cette porte en vous accroupissant, les batteries du dispositif anti-G décident de lâcher ! La porte tombe alors lourdement sur vos épaules, et, pour la seconde fois, votre barre de vie apparaît. À gauche de la porte, inspectez le mécanisme d'urgence avec Pipo, et tirez les leviers 1 et 3. La porte se relèvera un court instant, que Raz mettra à profit pour se tirer de cette sale histoire.



Après l'incident de la porte, vous pourrez enfin vous pencher sur votre nouvel environnement. Dirigez-vous le long de la passerelle jusqu'à atteindre l'espèce de pont. Alors que vous arrivez à son milieu, un tremblement de terre ébranle le bâtiment ; le pont commence à s'effondrer ; courez comme un dératé sur la plate-forme opposée. À l'arrière de cette dernière, vous apercevrez un tuyau blanc (légèrement en contrebas) auquel vous accéderez en vous laissant tomber dessus.



opposée où Pipo vous attend. Vous déboucherez alors dans le couloir où vous avez découpé la grille précédemment.

Vous voici dans la chambre du générateur principal. Laissez-vous tomber sur l'un des rotors, et effectuez une succession de sauts pour gagner le renforcement où se trouve le poste de contrôle. Hissez-vous dessus et inspectez le pupitre de commandes pour remettre le générateur en marche. Sautez de nouveau sur le rotor, et continuez pour atteindre la plate-forme

Retournez dans la salle des ascenseurs. Votre entrée déclenche une scène cinématique au cours de laquelle le héros découvre qu'il a été contaminé par le cadavre touché au cours de son premier passage. Prenez l'ascenseur.



## Niveau 2 RENCONTRE AVEC MILLY



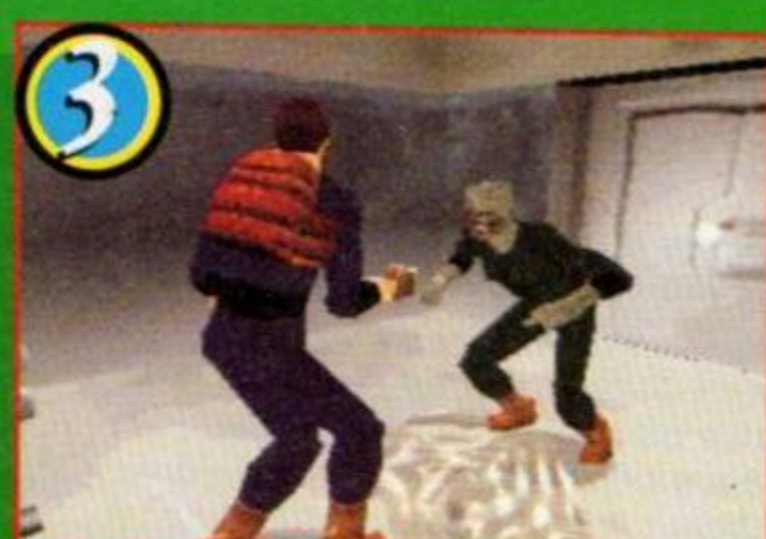
1

En sortant de l'ascenseur, ouvrez la porte face à vous. Vous voici à présent dans un couloir au fond duquel se trouve une autre porte. Prenez le contrôle du robot et connectez-le au terminal de gestion ; la porte du fond s'ouvre alors, avant de se refermer doucement. Reprenez le contrôle de Raz, et courez avant que la porte n'ait eu le temps de se refermer totalement. Reconnectez le robot au terminal afin qu'il puisse vous rejoindre. De par sa petite taille et sa rapidité, celui-ci n'aura aucun mal à franchir la porte.



2

À l'intersection en forme de « T » qui suit, empruntez le couloir de droite. Vous débouchez alors dans un vaste corridor tortueux, où se trouvent plusieurs cadavres contaminés. Après une séquence cinématique, vous entendrez un cri de femme. Enfin, en reprenant le contrôle des personnages, ignorez le robinet rouge situé dans le cul-de-sac près du premier cadavre.



3

En arrivant au fond du corridor, vous êtes assailli par un alien. Cela se traduit par un premier combat sous forme d'une scène cinématique au cours de laquelle Pipo est détruit. Après ce moment très émouvant, Raz récupérera la cartouche mémoire de son compagnon mécanique. La porte du fond étant bloquée de l'autre côté, il ne vous reste plus qu'à explorer l'autre couloir partant de l'intersection en « T ».



4

Vous débouchez dans un entrepôt. Passez en vue panoramique afin de découvrir un conduit de ventilation dans lequel vous pourrez vous hisser en sautant. Longez le conduit jusqu'à entendre de nouveau un cri de femme.

Le conduit débouche dans une salle où un monstre malmène une femme. Votre barre de vie réapparaît signifiant que vous allez devoir livrer un combat. Le bouton « Action » permet d'enchaîner deux crochets, suivis d'un coup de pied. La lenteur du mutant ne devrait pas lui permettre de vous faire trop de mal. À l'issue du combat, accroupissez-vous pour réanimer la jeune femme, qui se joindra alors à vous. Fouillez ensuite la pièce ; vous récupérez une clef en argent dans la caisse posée sur l'étagère (au-dessus de l'extincteur). Et sur le bureau situé sous le conduit de ventilation, vous trouverez un thermostat cassé.



5



6

La porte débouche dans le couloir où Pipo est mort. Retournez dans l'entrepôt qui vous a permis d'entrer dans le conduit de ventilation. Faites descendre le monte-charge en utilisant le mécanisme près de la porte d'entrée, et sautez à votre tour en contrebas. Ouvrez la caisse grise à l'aide de la clef en argent et prenez les explosifs. Accroupissez-vous au pied de la caisse recouverte d'une toile marron, et récupérez le bidon d'huile qui s'y trouve. Enfin, dans la caisse recouverte d'un drap blanc se trouve un spray pour les premiers soins. À présent, faites remonter le monte-charge grâce au panneau de contrôle, et lubrifiez le système hydraulique à l'aide du bidon d'huile. Vous pouvez maintenant remonter et quitter la salle par la porte, face au monte-charge.

La porte débouche dans le couloir où Pipo est mort. Retournez dans l'entrepôt qui vous a permis d'entrer dans le conduit de ventilation. Faites descendre le monte-charge en utilisant le mécanisme près de la porte d'entrée, et sautez à votre tour en contrebas. Ouvrez la caisse grise à l'aide de la clef en argent et prenez les explosifs. Accroupissez-vous au pied de la caisse recouverte d'une toile marron, et récupérez le bidon d'huile qui s'y trouve. Enfin, dans la caisse recouverte d'un drap blanc se trouve un spray pour les premiers soins. À présent, faites remonter le monte-charge grâce au panneau de contrôle, et lubrifiez le système hydraulique à l'aide du bidon d'huile. Vous pouvez maintenant remonter et quitter la salle par la porte, face au monte-charge.



7

Vous voici dans le métro. Toutes les issues semblent bloquées sauf un petit passage, trop étroit pour que vous puissiez passer. Placez le thermostat à cet endroit, et mettez dessus les explosifs. Vous disposez alors de neuf secondes pour regagner la porte, et vous mettre à l'abri de la détonation.



8

Hissez-vous dans l'ouverture agrandie par l'explosion, et gagnez une voie ferrée adjacente. Après avoir fait quelques pas, le wagon situé derrière vous se met en branle. Vous devez alors vous jeter à plat ventre à l'aide du bouton « Action » pour éviter l'impact. Entrez ensuite dans le wagon, et fouillez la boîte noire fixée au mur. Vous y trouverez un flingue et une clef magnétique rouge.



9

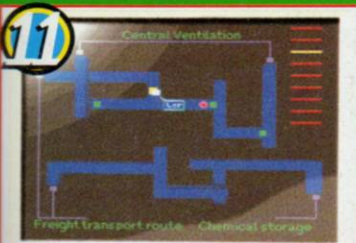
La pièce suivante est la salle de contrôle de la ventilation. En jetant un coup-d'œil au moniteur, vous pourrez avoir un aperçu de la disposition des conduits. Quittez la salle en ouvrant la porte opposée, à l'aide de la clef magnétique rouge. À l'intersection suivante en forme de fourche, prenez le couloir de gauche.



10

La pièce suivante, éclairée par une lumière bleutée, semble n'avoir qu'une seule issue verrouillée. Une baie vitrée laisse deviner une chambre de stérilisation, inaccessible pour l'instant. Après l'avoir constaté, Raz et Milly se séparent. Dirigez Raz dans la salle de contrôle de la ventilation et faites-le entrer dans le conduit. Après quelques virages, le conduit sera obstrué. En inspectant l'obstacle, Raz entendra le bruit d'une porte lui coupant toute retraite.

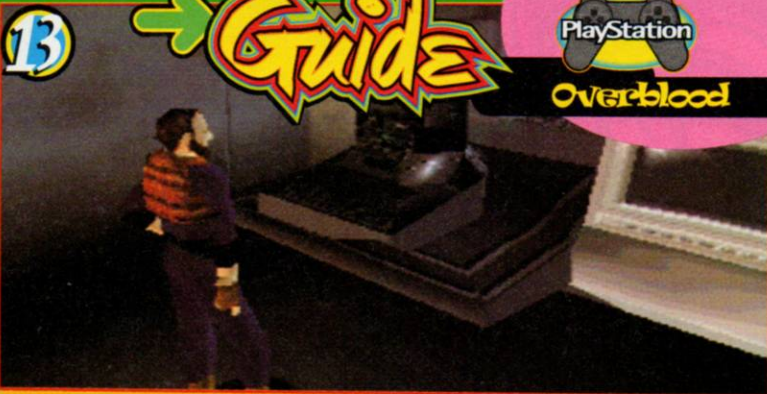




**11** Reprenez le contrôle de Milly et dirigez-la, à son tour, dans la salle de ventilation. Penchez-vous sur le pupitre de contrôle, et cliquez sur les deux portes les plus à droite sur la carte, visibles sur le moniteur. Raz peut alors reprendre sa progression.



**12** Le conduit où était bloqué Raz débouche au cœur de la ventilation, où d'énormes pales brassent l'air. Accroupissez-vous, et allez au pied du ventilateur du fond pour désactiver le système. S'il vous est impossible d'y arriver, retournez avec Milly à l'endroit où Pipo est mort. Là, refermez le robinet rouge que je vous avais pourtant conseillé de ne pas utiliser !



**13** Avec Raz, retournez dans les conduits de ventilation et rendez-vous dans la chambre de stérilisation. Fouillez à la base du container rouillé et prenez le spray de premiers soins. Ensuite, placez la capsule contenant le virus dans l'analyseur afin d'en apprendre un peu plus.



**14** Pendant l'analyse, Milly vous rejoint de l'autre côté de la baie vitrée. À ce moment, un alien l'attaque. Une longue scène cinématique s'ensuit à l'issue de laquelle Raz se blesse en venant au secours de Milly. Elle réussit néanmoins à fuir en vous tirant hors de portée de l'alien.



**15** Raz reprend conscience dans une serre gigantesque où Milly vous a conduit. En inspectant l'une des machineries encastrées dans les murs, vous trouvez un chargeur. Ensuite, appuyez sur le bouton rouge sur l'un des pans de mur. Cela videra la fontaine trônant au centre de la serre, vous ouvrant ainsi une issue.



**16** Vous voici dans les égouts. Le premier obstacle est une grille devant laquelle il suffit de s'accroupir pour passer. Ensuite, vous tombez sur une vanne rouillée actionnant l'ouverture d'une issue, dans le fond. Mettez un peu d'huile pour dégraisser le mécanisme. Enfin, alors que tout semble indiquer un cul-de-sac, une énorme vague dévalera le couloir. Vous devez alors sauter dès que vous reprenez le contrôle des personnages afin d'éviter la déferlante.



**17** Après vous être hissé hors des égouts, un alien vous attaquera. Économisez les balles et tentez de l'affronter à mains nues. Si vous êtes à l'article de la mort, préférez recommencer à partir de votre précédente sauvegarde plutôt qu'utiliser les sprays de premiers soins, qui vous seront vraiment indispensables ultérieurement.



**18** À présent, vous voici devant de nouveaux ascenseurs. Appelez la cabine grâce à la console, et une séquence cinématique assurera la transition vers le niveau suivant.

## Niveau 3 LA MUTATION DE RAZ



**1** En quittant l'ascenseur, prenez tout de suite sur votre gauche. Entrez dans la salle et cherchez sous la table basse (sans chaise), un chargeur. Vous pourrez également jeter un œil par la baie vitrée donnant sur une vaste grotte.



**2** Quittez le bar et prenez le passage barré par des rayons lasers. Sur le digicode placé à droite, entrez le code 9.1.8.6.1 afin de désactiver les lasers.



**3** La porte suivante donne sur un vaste gouffre traversé par un pont, auquel il manque une portion en son milieu. Milly ne peut pas passer ; Raz doit tenter le grand saut lui permettant de se rattraper sur le rebord, en face. Avant d'essayer, un conseil : sauvegardez !



**4** Vous voici dans un secteur d'habitation où vous êtes accueilli par un alien. Après vous en être débarrassé, entrez dans la chambre R38-2.





5

Dans la chambre R38-2, commencez par consulter l'ordinateur. Vous apprendrez des choses intéressantes relatives à des expériences de clonages. Ramassez les tiges métalliques se trouvant au centre de la pièce, et fouillez les tiroirs pour obtenir un pistolet étourdissant.



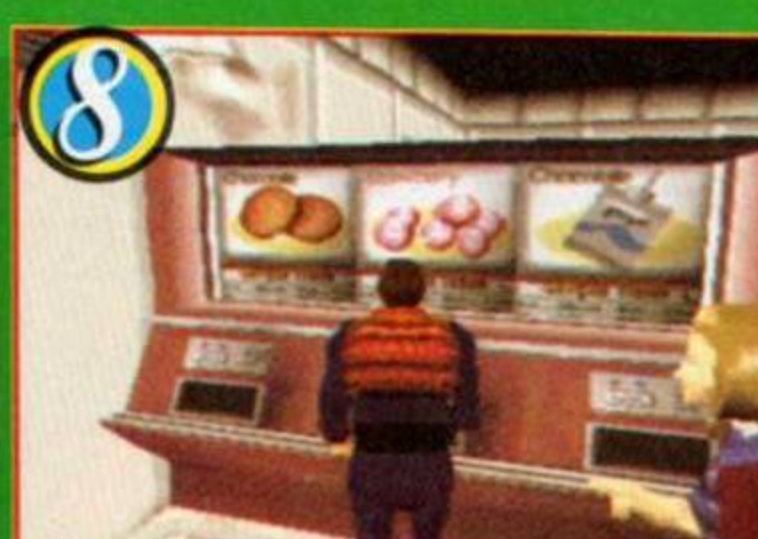
6

Entrez dans la chambre R38-6 et prenez le chargeur caché sous le lit. Entrez ensuite dans la chambre R38-5, de laquelle part un souterrain dont l'accès est bloqué par une grille. Ramassez cette grille obstruant l'entrée du passage.



7

Retournez dans la salle du pont cassé. Dans un premier temps, placez, sur la portion manquante, les deux tiges métalliques sur lesquelles vous poserez les grilles métalliques. Milly pourra ainsi passer. Une scène cinématique illustrera un petit concubinage entre Milly et Raz. L'action reprend dans la chambre R38-2.



8

Allez dans la cuisine (la porte faisant face à celle menant au pont). Cherchez à plusieurs reprises le distributeur de fraises situé dans la partie gauche de la pièce, pour découvrir un spray de premiers soins.



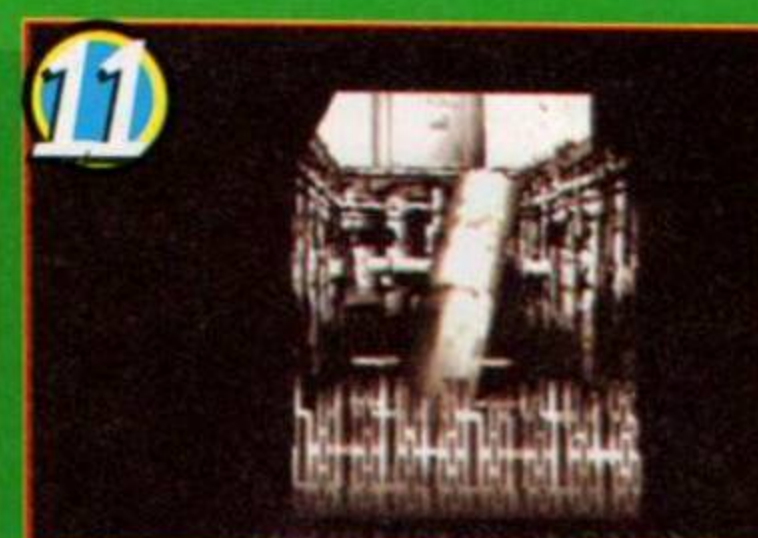
9

Retournez dans la chambre R38-5, et engouffrez-vous dans les galeries techniques. Passez en vue subjective, et sortez par l'ouverture située face à vous.



10

L'ouverture débouche dans la chambre R38-1. Sur des étagères, trône une caisse verrouillée. Utilisez le pistolet étourdissant sur la serrure ; la violente décharge électrique la déverrouillera. À l'intérieur se trouve un chalumeau.



11

Replongez dans les galeries techniques, et dirigez-vous vers l'issue que montre la photo. Un peu avant, dans une zone d'obscurité, il y a un passage menant dans la chambre R38-7.



12

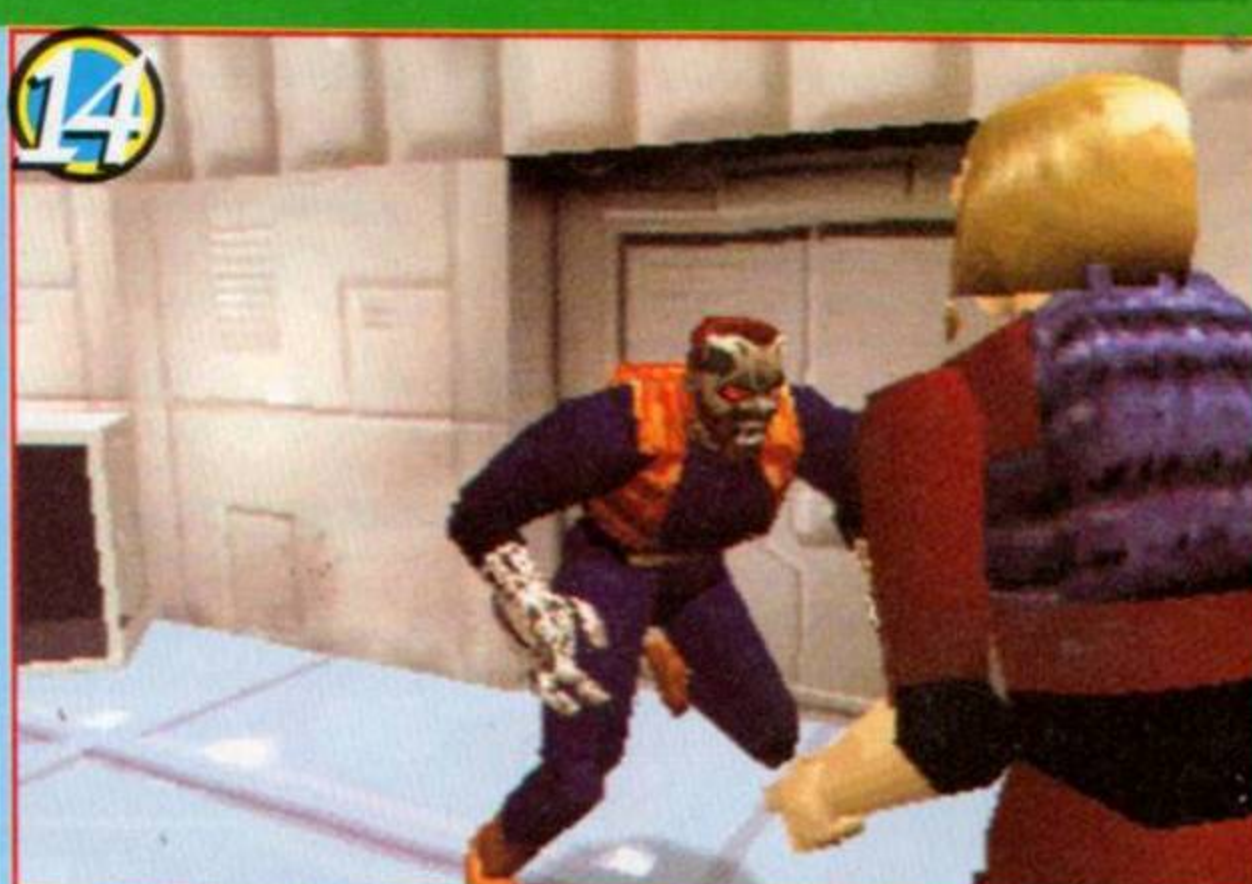
Passez de la chambre R38-7 à la chambre voisine (R38-8) par la porte de communication. Vous y trouverez un ordinateur hors-service. Fouillez le lecteur pour en extirper un CD-Rom.

Franchissez le pont (dans le sens inverse), et retournez devant la porte qui mène aux ascenseurs. Allez dans le couloir de droite, duquel émane un son rappelant celui d'un ruisseau. Accroupissez-vous et observez entre les barreaux du sol. Vous y apercevrez une clef magnétique dorée. Utilisez alors le chalumeau pour découper une ouverture permettant de descendre dans ce réduit. Outre la clef magnétique, vous apercevrez un chargeur dissimulé dans le rocher près de la rivière.



13

En revenant à l'intersection, la contamination de Raz atteint le stade final. Une séquence cinématique illustre la mutation de Raz en alien. Milly trouve alors un bref refuge dans l'infirmerie, qu'elle ouvre à l'aide de la clef magnétique dorée. Mais cela est insuffisant pour être à l'abri de la créature démoniaque. Elle contient alors Raz à l'aide du pistolet étourdissant. Puis, toujours à l'infirmerie, elle est alors en mesure de neutraliser le virus et guérir Raz.

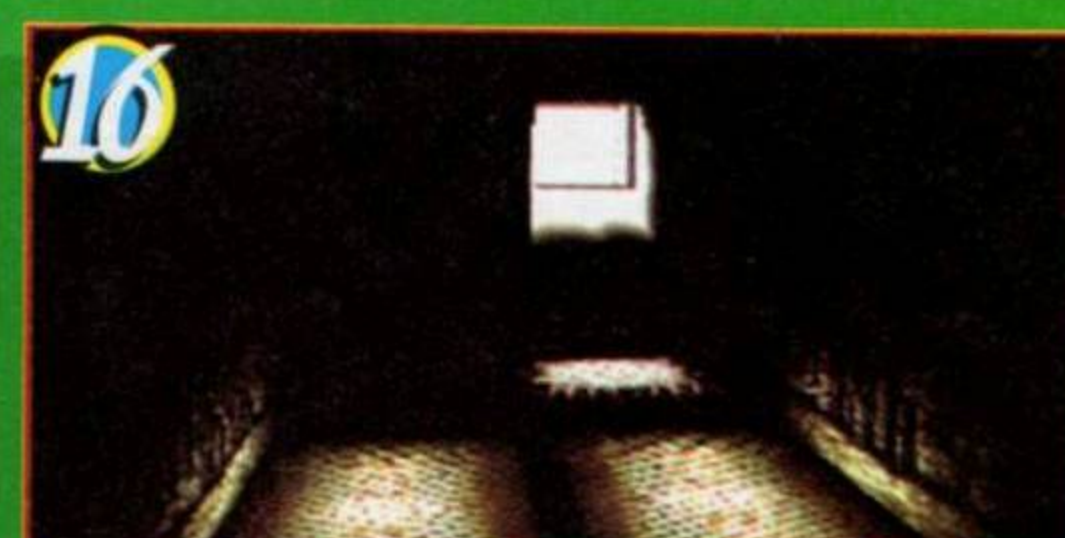


14



15

Quittez l'infirmerie par la porte coulissante. Avant de rejoindre le quartier d'habitation, fouillez dans la caisse pour prendre la manivelle.



16

Retournez dans les galeries techniques par l'une des chambres équipées d'un accès ; vous trouverez le cul-de-sac bloqué par une plaque d'acier. Utilisez la manivelle pour ôter les rivets bloquant la barre.





**17** Vous débouchez sur des poutrelles situées sous le pont. Prenez toujours à droite afin d'atterrir dans la chambre R38-3.



**18** Dans la chambre R38-3, passez la porte latérale menant à la chambre R38-4. Là, poussez l'armoire afin de combler le vide empêchant d'accéder à la porte.

**19**

# → Guide

PlayStation

Overblood



Cette porte donne dans une salle informatique, dans laquelle vous êtes en mesure de lire les données contenues sur le CD-Rom. Au cours de la séquence cinématique, vous apprendrez que Milly est un clone et que son créateur en est tombé amoureux. C'est d'ailleurs pour cette raison que ce dernier refuse de détruire la base et le virus qui la contamine. Lorsque vous reprendrez la main, fouillez les diverses machines en contrebas des ordinateurs. Vous y trouverez un chargeur et un spray de premiers soins.

**20**



Retournez dans le couloir permettant d'accéder aux chambres. Dirigez-vous vers la porte du fond (à proximité de la chambre R38-5). Vous pénétrez dans une salle où sont stockées des combinaisons anti-bactériologiques. Fouillez celle se trouvant juste à gauche de l'armoire murale pour découvrir un spray de premiers soins.

**21**



Vous voici dans une caverne renfermant un incinérateur de poubelles. Récupérez le chargeur caché à l'intérieur. Engouffrez-vous ensuite dans la zone ténébreuse.

**22**



Vous débouchez sur une falaise surplombant une caverne gigantesque. Sur un belvédère est placé un engin étrange, dont l'inspection révélera que la batterie est morte. Quittez la caverne par la porte du fond.

**23**



Vous êtes dans un entrepôt où sont stockés d'autres engins similaires à celui du belvédère. Vous devrez, dans un premier temps, vous débarasser d'un alien beaucoup plus vif que les précédents. Après le combat, inspectez le véhicule portant le numéro 1, et récupérez la batterie chargée.

**24**



Retournez sur le belvédère et remplacez la batterie usagée par la neuve. Le véhicule sera alors opérationnel, et le jeu vous proposera une petite séquence typiquement arcade. Aux commandes de votre engin, mi-volant mi-flottant, vous devez traverser une longue grotte jonchée de stalactites et de rochers. Un simple slalom suffit pour franchir ces obstacles... bien qu'à une ou deux reprises, un saut ne sera pas de trop. La séquence se terminera par un atterrissage en catastrophe.

**25**



Après avoir repris vos esprits, franchissez la porte qui débouche sur une vaste plate-forme où vous serez agressé par un alien. Au terme du combat, dirigez-vous vers la porte du fond et, au moment où vous tenterez de l'ouvrir, l'alien revenu à lui s'emparera de Milly. Lorsque vous essaieriez de vous interposer, vous serez neutralisé par le scientifique jaloux. À votre réveil, prenez l'ascenseur à votre tour.



## Niveau 4 **UNE UNION HEUREUSE !**



**1** En quittant l'ascenseur, vous devez traverser une série de pièces vides pour arriver à une porte défendue par deux robots. Entrez dans la pièce située à leur gauche. Sous la table, vous récupérez un spray de premiers soins. Ensuite fouillez les corps des deux cadavres pour trouver un chargeur et une carte d'identité avec... votre photo.



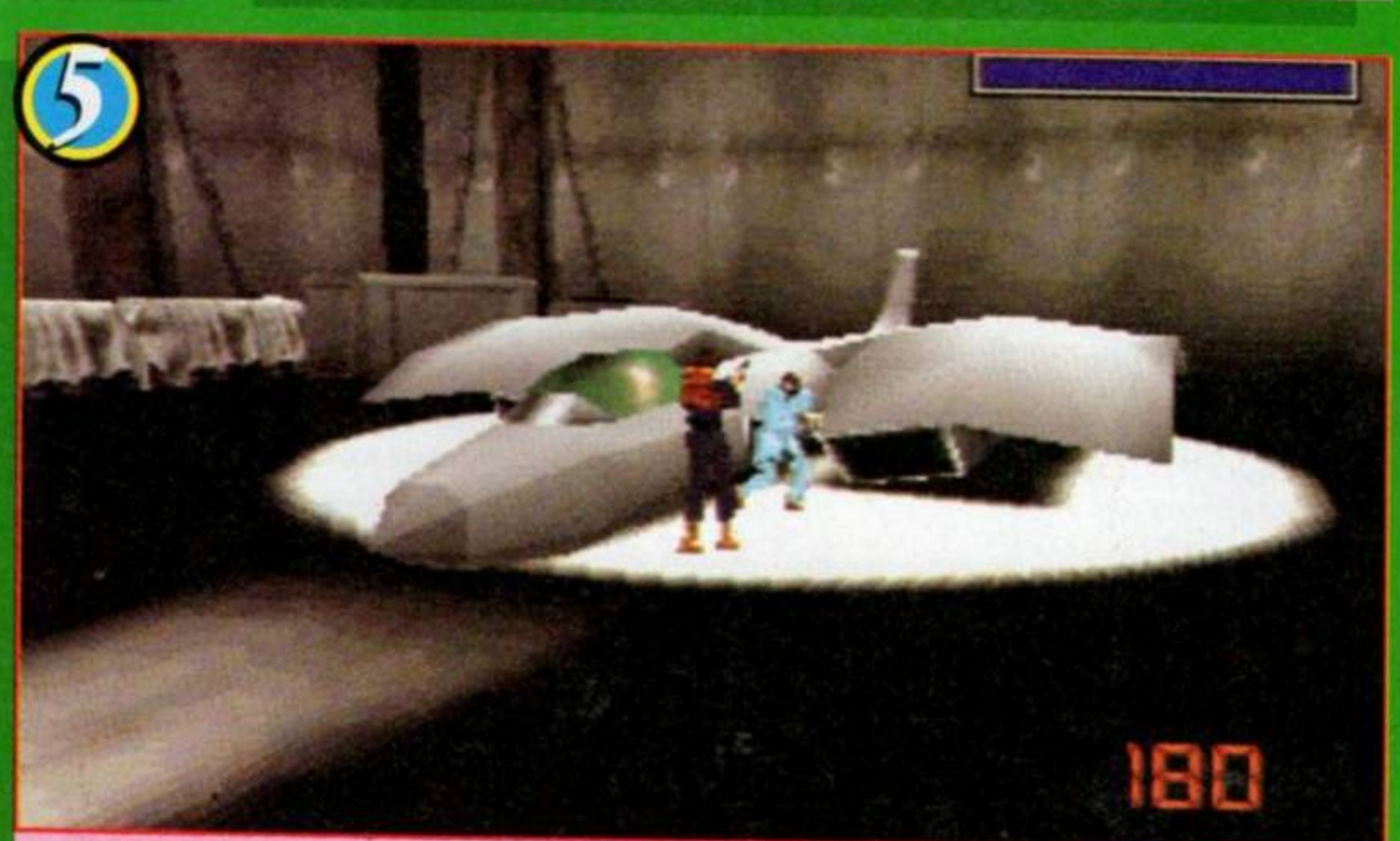
**2** Présentez-vous devant les robots, et montrez-leur la carte d'identité. Ceux-ci ne feront alors aucune difficulté pour vous laisser passer, et rejoindre Milly et son ravisseur.



**3** Au cours d'une longue séquence cinématique, vous apprenez que vous n'êtes en fait qu'un clone du savant. Comprenant qu'il a perdu Milly définitivement, celui-ci se transforme en alien que vous devez affronter. À ce moment, le compte à rebours de l'autodestruction de la base se met en marche. Vous disposez alors de 500 secondes pour fuir. Dans un premier temps, dégainez le flingue pour vaincre le savant. Si vous n'avez plus de munitions, vous devrez alors l'affronter au corps à corps. Vous morflerez pas mal, aussi gardez un œil sur votre barre de vie pour utiliser un spray de premiers soins en cas de besoin.



**4** À l'issue du combat, penchez-vous sur l'ordinateur. Celui-ci vous refuse l'accès prétextant qu'il y a eu deux Raz Karcy récemment, et qu'il ne peut faire une identification formelle. Connectez alors la cartouche mémoire de Pipo, qui s'introduira dans le système de l'ordinateur pour « débayer » le verrouillage de l'ascenseur, dans lequel vous vous engouffrez.



**5** Pendant la montée, d'une lenteur exaspérante, le mutant semble s'être réanimé ; il vous poursuit en se hissant aux câbles de l'ascenseur. Quelques balles permettent d'en venir à bout. Vous débarquez alors dans un hangar contenant la navette du salut. Malheureusement, le mutant resurgit d'on ne sait où. Vous devrez l'abattre ou le combattre à mains nues encore une fois.



**6** Le bougre est invulnérable, se relevant à chaque fois. Vous devez donc l'attirer au niveau du réacteur, puis faire signe à Milly de mettre les gaz lorsque l'alien est dans l'axe requis.



**7** Après la destruction corporelle de l'alien, vous pourrez enfin prendre la fuite et admirer une vue aérienne de la base avant que celle-ci n'explose. C'est sur l'union heureuse du premier couple de clones que prend fin la solution d'Overblood !

**Wolfen**



# Découvrez les nouvelles aventures de **BATMAN**™

## et gagnez plus de 900 cadeaux !

**Pour  
participer  
au concours,  
tapez 3615  
Player One  
sur votre  
Minitel  
(choisissez jeu  
Batman) ou  
08 36 68 77 33  
sur votre  
téléphone  
(choisissez  
quiz Player  
One).**



## Les lots

Des livres  
Batman & Robin

Des tee-shirts  
Batman

Des casquettes  
Batman

Des affiches  
Batman & Robin

Des Dunkers  
Batman & Robin

Des planches  
de tatouages  
Batman

**Sortie nationale  
le 9 juillet**



**Extrait du règlement :** Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 20 livres Batman & Robin, de 100 tee-shirts Batman, de 50 casquettes Batman, de 50 affiches (format 40 X 60) Batman & Robin, de 500 Dunkers Batman & Robin et de 250 planches de tatouages Batman. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One et sur le 08 36 68 77 33 du 01/07/97 au 31/08/97.



# VANDAL HEARTS

**DEUXIÈME PARTIE**

On se retrouve pour le deuxième volet de la solution de Vandal Hearts (et non le dernier comme indiqué dans le précédent numéro. Sorry !), prêt à vous livrer les nombreux secrets de ce RPG de Konami. Et pour ce qui est de l'histoire, attendez-vous à des rebondissements en cascade !




**CHAPITRE 3**

# ESCAPE TO TOMORROW

**BATAILLE 13**

## Plain of Sorrow

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.  
Défaite : mort de Ash.

ENNEMIS		
	5 Sparkies	67 PV · 0 PM



À votre arrivée dans ce lieu étrange, entouré de lave, le général Magnus succombe à ses blessures — vous lui offrez une sépulture décente. Après cela, des espèces de créature de feu vous agressent : regroupez-vous, dos à la tombe, et laissez venir les Sparkies qui ne devraient guère résister plus de deux tours. A l'issue du combat, un certain Zohar déboûle, vous conseillant de rejoindre la seule ville des environs (plus au sud).



**Plan bataille 13**



### BATAILLE 14

# Plain of Sorrow 2

**Condition de la victoire :** défense des piliers pendant cinq tours.

**Défaite :** mort de Ash ou destruction de tous les piliers.

#### ENNEMIS



6 Sparkies 67 PV 0 PM  
Renfort : 1 à 4 Sparkies par tour.

Après avoir écouté votre mésaventure, Zohar décide de vous aider à regagner votre époque. Pour cela, il vous suggère de retourner sur votre lieu d'arrivée et de procéder à un rituel magique.



Plan bataille 14

Mais des Sparkies sont encore de la partie et perturbent votre tentative.

Le dispositif repose sur quatre pylônes destinés à canaliser l'énergie magique. L'idée consiste à en défendre au moins un pendant les cinq tours de l'expérience. Pour ce faire, choisissez un pylône autour duquel vous regroupez vos quatre personnages, et n'en bougez plus. Les Sparkies détruiront, certes, les trois autres mais seront dans l'incapacité de s'en prendre à celui que vous entourez. Au bout de cinq tours, le tourbillon temporel vous ramènera à votre époque.

### BATAILLE 15

# Terasu Village

**Condition de la victoire :** mort de tous les ennemis.

**Défaite :** mort de Ash.

#### Plan bataille 15



2 coffres : 1 Megaherb + 1 élixir

#### ENNEMIS

	3 Blood Bats	97 PV	0 PM	attaque paralysante
	3 grenadiers	75 PV	0 PM	
	5 centurions	91 PV	0 PM	
	1 Deacon	75 PV	18 PM	Healing
	1 Warlock	82 PV	20 PM	Rainbow Stroke
	Zoot Gach	126 PV	4 PM	Self Healing

#### OBJET CACHÉ

Au début du combat, juste à droite de Zohar (point A), vous trouverez une Unicorn enterrée dans le discret cercle de terre battue.



PRAIRIE 5%



## OBJET CACHÉ

Sur le monticule où trônent Zoot et le Warlock (point B), vous découvrirez des Gold Coins dans un cercle de terre plus visible que le précédent.



Le groupe perdu dans le temps revient à son époque, tandis que Dolan, Huxley, Diego et Clive sont aux prises avec Zoot Gach, le brigand du premier combat enrôlé depuis dans la milice. L'idée consiste à opérer une jonction entre les deux groupes en temporisant suffisamment pour avoir le temps de collecter les deux objets cachés. Le Deacon (un prêtre), les Blood Bats et les grenadiers sont vos cibles principales.



## BATAILLE 16

# Basil Gate

Condition de la victoire : mort des ennemis.

Défaite : mort de Ash.



Plan bataille 16






## OBJET CACHÉ

Une paire d'Iron Boots est dissimulée sous la dalle en forme de croix (point A).



2 coffres : 1 Megaherb + 1 Mage Gem

## ENNEMIS

	4 centurions	105 PV	0 PM
	2 grenadiers	94 PV	0 PM
	2 Blood Bats	112 PV	0 PM attaque paralysante
	1 Warlock	82 PV	20 PM Rainbow Stroke
	1 Deacon	75 PV	18 PM Healing

## OBJET CACHÉ

Les touffes d'herbe en forme de croix cachent un Tarot (point B). À l'instar du Macroman, cet objet est indispensable pour obtenir une clef sacrée (plus loin dans le jeu).



Les retrouvailles entre les deux groupes vont être l'occasion d'élaborer un plan d'ensemble, destiné à exacerber un sentiment de révolte chez le peuple. Le premier tour de force que vous allez réaliser est l'attaque de la prison. Avant d'y parvenir, vous devez venir à bout d'une patrouille.

Divisez votre groupe en deux afin de contourner le fortin par les deux côtés. Effectuez un mouvement en « tenailles » pour encercler l'ennemi. Et pensez à collecter les deux objets cachés — l'un d'eux est indispensable pour assister à la vraie fin du jeu.





BATAILLE 17

# Reed Highway

**Condition de la victoire :** mort de tous les ennemis.  
**Défaite :** mort de Ash ou fuite hors du champ de bataille d'un ennemi.



Plan bataille 17

**ENNEMIS**

	→ 4 Guarddogs	123 PV	0 PM
	→ 2 centurions	112 PV	0 PM
	→ 2 archers	100 PV	0 PM
	→ Lando Hitman	126 PV	4 PM



Vandal Heurtois

**OBJET CACHÉ**

Dans le petit cratère entre Diego et le cruseur (point A) se trouve un Magic Staff pour magicien ou prêtre.

Cette bataille consiste à tendre une embuscade à une nouvelle patrouille. Lorsque votre groupe l'aperçoit, chaque personnage se dissimule automatiquement dans la forêt, tandis que Huxley va prendre position près du pont. Ne faites plus un geste jusqu'au début du cinquième tour. À ce moment-là, Huxley doit appuyer sur le switch pour abaisser le pont. Au même instant, faites surgir les personnages de la forêt, et arrangez-vous pour interdire toute retraite lors de vos déplacements. Si un seul ennemi parvient à quitter le champ de bataille, le combat est perdu.



Au tour suivant, faites traverser Huxley afin qu'il bloque la passerelle à l'aide d'un bloc jaune (point C). De l'autre côté, poursuivez impitoyablement l'ennemi pour l'exterminer. Prenez le temps d'envoyer l'un des vôtres chercher la Magic Staff, dissimulée au point A.

BATAILLE 18

# L'évasion

**Condition de la victoire :** destruction des Juggernauts.  
**Défaite :** mort de Clint.

L'histoire se recentre à présent sur les destins conjugués de Clint, Amon et Eleni, emprisonnés par l'ennemi. Grâce à une complicité interne, ces personnages vont tenter de s'évader.



Plan bataille 18

**ENNEMIS**

	→ 8 Juggernauts	112 PV	0 PM
	→ 2 Mimics	92 PV	0 PM

De nombreuses portes, ouvrables grâce aux switches correspondants, morcellent le chemin. Pour corser le tout, des Juggernauts montent la garde ; ces adversaires très coriaces ne peuvent être tués qu'à l'occasion d'une attaque dans le dos. Faites donc en sorte d'être toujours positionné dos au mur, afin que les



Juggernauts, à l'inverse, exposent le leur. Les points A symbolisent les Mimics. Il s'agit de créatures agressives ayant l'apparence d'un coffre normal. Ensuite, actionnez les switches dans l'ordre alphabétique afin d'avoir le temps de piller tous les coffres richement garnis.

4 coffres : 2 Megaherb + 1 Spirit. Staff + 1 Grimhelm



## BATAILLE 19

# The Prison Fortress

Condition de la victoire : mort de Dumas.

Défaite : mort de Clint.



### OBJETS CACHÉS :

1/ À l'emplacement du fossile (point A) se trouvent des Goldcoins.



2/ Dans un petit cratère, le long de la muraille extérieure (point B), est enterrée la Mana Key permettant d'accéder au troisième niveau spécial.

Votre évasion vous conduit dans une arène où plus d'une quinzaine d'ennemis s'appêtent à vous tailler en pièces. Avant toute chose, déplacez Eleni sur la plate-forme et lancez le sort Phase Shift. Celui-ci est d'une redoutable efficacité, principalement grâce à sa portée. Tâchez de protéger Eleni de sorte qu'elle puisse le lancer une nouvelle fois, au tour suivant, affaiblissant une bonne partie de l'effectif ennemi.

Au deuxième tour, Ash et le reste de la troupe arrivent en renfort. À cet instant précis, n'exposez surtout pas Clint ; ce héros doit survivre absolument pour gagner cette bataille.

### ENNEMIS

	→ 4 centurions	98 PV	0 PM
	→ 2 Juggernauts	120 PV	0 PM
	→ 3 grenadiers	81 PV	0 PM
	→ 3 Blood Bats	127 PV	0 PM attaque paralysante
	→ 2 Deacons	80 PV	18 PM Healing
	→ 2 Warlocks	88 PV	20 PM Rainbow Stroke
	→ Dumas Jailmaster	152 PV	6 PM Self Healing

Si vous réalisez un nettoyage rapide, tâchez de laisser en vie Dumas suffisamment longtemps pour trouver la Mana Key (point B). À la mort de Dumas, vous récupérez sa Zen Robe.

Les personnages, jusque-là dispersés après moult événements, sont à nouveau réunis pour attaquer le quatrième chapitre.



Escape to tomorrow

End



# CHAPITRE 4 THE SUCCESSOR

→ Guide

PlayStation

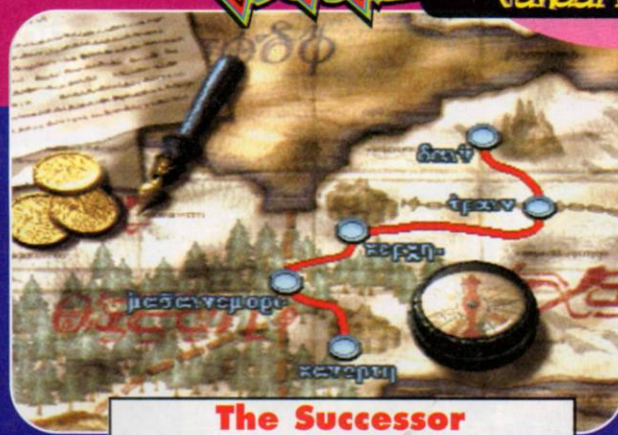
Vandal Hearts

## Niveau secret 3 The Mana Prism

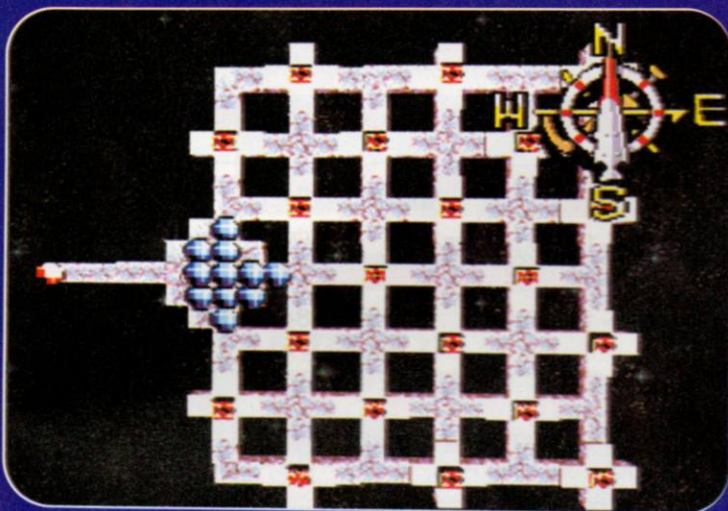
**Condition de la victoire :** tuer tous les ennemis et trouver le prisme.



**Défaite :** mort de Ash.

Ce niveau secret est assez facile pour peu que vous suiviez mes conseils à la lettre. Il est parsemé d'une vingtaine de coffres, et seul l'un d'entre eux contient le Mana Prism. La difficulté, c'est qu'il n'y a qu'un ennemi et que le combat s'achève à sa mort. Problématique lorsque l'on sait que les persos ripostent



The Successor



ENNEMIS			
	→ 1 brigand	133 PV	0 PM
	→ 19 Mimics	123 PV	0 PM

automatiquement. L'idée consiste à le paralyser à l'aide du sort Spellbind, et de renouveler ce sort à chaque tour. Pendant ce temps, les autres persos ouvriront un à un les coffres qui se transforment en Mimics. Ne survivant pas au moindre coup d'épée, et toujours à cause de la règle de la riposte, elles meurent quasi automatiquement à la fin de leur tour. Au début du vôtre, il n'y aura donc plus d'ennemis... à moins d'avoir pris soin de paralyser le brigand. Le Mana Prisme se trouve dans l'angle à l'extrême sud-est (point A).



### BATAILLE 20

## Kanos City

**Condition de la victoire :** arrivée à la sortie du village.








**Défaite :** mort de Ash.

#### OBJET CACHÉ

Au nord-est du champ de bataille, une dalle marquée de trois points recèle la Gold Axe (point A).



Au cours de cette bataille, vous serez confronté à quatre lieutenants de Hel Spite bien entourés. Si la condition de la victoire exige que vous gagniez la sortie, il me paraît plus judicieux de combattre tout

ENNEMIS			
	→ 2 C. Armors	160 PV	0 PM
	→ 10 C. Knight	140 PV	0 PM
	→ 2 C. Hawk	142 PV	0 PM
	→ Dallas Greatarmor	176 PV	15 PM
		Extra-Healing	
	→ Kurtz War Master	143 PV	30 PM
		Dagger Storm	
	→ Kane Assassin	161 PV	20 PM
		Healing Circle	
	→ Sabina Walkyrie	119 PV	24 PM
		Hyper Healing	







ce beau monde. Une fois encore, sachez rentabiliser au mieux le sort Phase Shift, et n'hésitez pas à utiliser des objets magiques. Quand vous

serez venu à bout de tous les adversaires, vous pourrez prendre votre temps pour vider les coffres et l'objet caché (point A).

**2 coffres : Holy H2O + Aura Gem**

## BATAILLE 21

# Great Masai Forest

Condition de la victoire : mort de tous les ennemis.  
Défaite : mort de Ash.

### OBJETS CACHÉS :

1/ Au pied du pont au nord-est (point A), se trouve un cratère où est enterré un King Foil.



2/ Fouillez la trace de fossile (point B). Vous y trouverez un Aura Gem.



Voici votre première confrontation avec Xeno, un être mystérieux que Zohar semble connaître. Ce démon invoquera le pouvoir de la nature pour vous arrêter.

Et ce sont, très exactement, 21 créatures qui vous attaqueront — dont la moitié peut lancer des projectiles. Envoyez deux

### ENNEMIS

	→ 11 Bugaboos	69 PV	0 PM
	→ 10 Wights	84 PV	0 PM

éclaireurs s'occuper de l'objet caché au point A, tandis que le gros de la troupe remontera la colline par le sud. Ce combat est une promenade de santé par rapport au précédent.








BATAILLE 22

# Old Town Warehouse

Condition de la victoire : mort des ennemis.

Défaite : mort de Ash.

**ENNEMIS**

	8 Skeletons	119 PV	0 PM
	4 Gold Golems	136 PV	0 PM
	4 Eggworms	88 PV	0 PM

Dans ce type de RPG, une règle d'or stipule qu'il vaut mieux garder ses personnages groupés. Ce rendez-vous foireux dans un entrepôt confirme cette règle. En effet, en attendant votre mystérieux



Vandal Hearts

contact, vous vous retrouvez cerné par une horde de créatures magiques. De part leur position, en hauteur, les Eggworms (lanceurs de projectiles) vous donneront du fil à retordre. Choisissez un côté du champ de bataille, et commencez par un ou deux Phase Shift pour affaiblir Squelettes et Golems. Ensuite lancez les guerriers achever les rescapés, avant d'envoyer vos personnages rapides prendre d'assaut les estrades occupées par les Eggworms.



Plan bataille 22





BATAILLE 23

# Magic Train Station

Conditions de la victoire : atteindre le wagon de tête et tuer Dallas.

Défaite : mort de Ash.

**ENNEMIS**

	8 C. Knights	126 PV	0 PM
	4 C. Armors	152 PV	0 PM
	4 C. Shooters	113 PV	0 PM
	Dallas Greatarmor	176 PV Extra Healing	75 PM

**OBJET CACHÉ**

Le Ramen, troisième et dernier objet pour obtenir la quatrième clef sacrée, est dissimulé sous une grille à côté de la cheminée de la locomotive (point A).



Vous devez maintenant emprunter un train convoyé par des gardes Crimson. En vous apercevant sur le dernier wagon, Dallas Greatarmor ordonnera à ses hommes de détacher les wagons — ils en détacheront un tous les deux tours de jeu, en commençant par l'arrière. Ne traînez pas, quitte à balancer des sorts puissants à un ou deux adversaires, histoire d'écourter au maximum. En arrivant à l'avant, frappez Dallas de façon à l'affaiblir sans le tuer. Cela vous donnera le temps de vous emparer d'un troisième objet indispensable pour terminer le jeu. À l'issue du combat, Xeno vous informe qu'il tuera Kira si vous ne vous rendez pas immédiatement au Fort Dain.



Plan bataille 23






## Niveau Secret 4 Chaos Prism

**Conditions de la victoire :** mort des ennemis et collecte du prisme.

**Défaite :** mort de Ash.

### ENNEMIS

	→ 3 Clay Golems	176 PV	0 PM
	→ 7 Dark Golems	176 PV	0 PM
	→ 8 Gold Golems	176 PV	0 PM

Ce niveau secret est, à mon sens, le plus subtil. Pour commencer, dégomez tous les Golems aux points A, B et C. Ensuite, placez la première caisse très exactement à l'endroit précisé sur la photo. Grimpez au premier niveau et décalez d'une case la seconde caisse, comme sur la photo 2. Tuez deux des trois Golems au point C, et paralysez le dernier (photo 3).



Niveau secret 4



Au point B, continuez à décaler la caisse en surplomb du point C (photo 4). Dans le



même temps, déplacez la première caisse jusqu'au point C,



en contournant l'aqueduc (photo 5). Lancez un sort de



paralyse à chaque tour, pendant que quelqu'un fait tomber la caisse D comme



sur la photo 6. Enfin, empilez les caisses au point C afin de vous constituer un



passage vers le coffre. Lorsque vous aurez collecté le Chaos Prism, mettez fin au calvaire du dernier Golem.











## BATAILLE 24

# Fort Dain

**Condition de la victoire :** destruction du dispositif en 8 tours.

**Défaite :** mort de Kira ou Ash.

### ENNEMIS

	8 Death Dev.	14 PV	0 PM
	4 Skeletons	147 PV	0 PM
	4 Acid Ghosts	157 PV	0 PM
	3 Gold Golems	168 PV	0 PM
	2 Eggworms	126 PV	0 PM
	2 Deathangels	110 PV	25 PM
	Thunder Ball + Harmful Wave		

2 coffres : 1 L. Mask + 1 Life Orb

**OBJETS CACHÉS :**  
1/ À proximité du point de départ, un cratère (point A) renferme un Kingfoil.



2/ À l'emplacement du fossile (point B), vous trouverez du minerais de Mythril.

Xeno vous oblige à lui remettre la bague en échange de la vie de Kira. Lorsqu'il l'a obtenue, il disparaît laissant Kira dans sa mauvaise posture. Vous disposez de 8 tours pour détruire les pylônes contrôlant le mécanisme de ce piège. Séparez-vous en deux, un magicien et un prêtre de chaque côté.

# → Guide

PlayStation

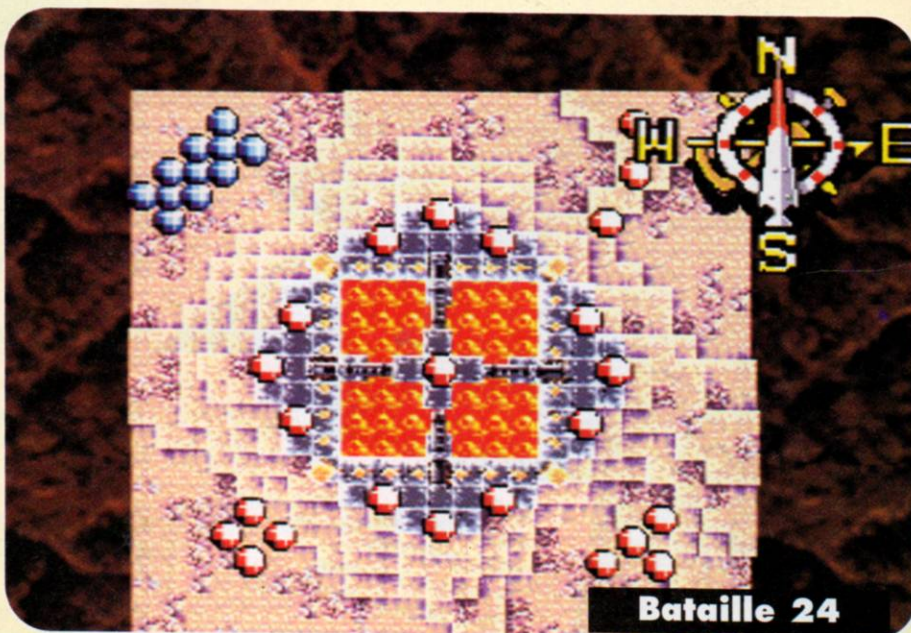
Vandal Hearts

Du côté Golem, laissez venir un tour ; de l'autre foncez pour attirer le plus de monstres possibles. Peu sensibles à la magie, les Deathangels constituent un vrai problème. Utilisez donc les archers, qui sont d'une redoutable efficacité,



pour les empêcher de lancer plus d'une fois leurs sorts puissants. Une fois le mécanisme détruit, Kira réintègre le groupe à l'annonce du cinquième chapitre... que vous aurez le privilège de découvrir dans le prochain numéro !

Wolfen







# Salut à tous

La fin des examens coïncident comme toujours avec l'arrivée des grandes vacances... Les jeux vidéo vont donc, encore une fois, reprendre leurs droits. Remarquez, vu l'acharnement qu'il y a sur Porsche Challenge, cette fin d'année n'a pas dû être dure pour tout le monde... Bon je ne m'étends pas plus, place aux résultats et au nouveau défi.

*Wolfen*

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.



## COMMENT PHOTOGRAPHER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières.

Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

## RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).

- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.

- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.

- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

**ULTRA  
PLAYER ONE  
CHAMPIONS**  
19, rue Louis-Pasteur  
92513 BOULOGNE CEDEX

## RÉSULTATS DU DÉFI DE JUIN Porsche Challenge (Alpes - Fastest lap)

1- Karim BENDOUMA : .....	.37" 7
2- Benoît MORET : .....	.38" 4
*- Marc-Antoine de SOUSA : .....	.38" 4
4- Jérôme TOPIN : .....	.38" 6
5- Stéphane PETITDEMANGE : .....	.38" 7
*- Sandie MARIE : .....	.38" 7
7- Fabrice BAUMGARTNER : .....	.38" 8
*- Pascal CHAPUIS : .....	.38" 8
9- Adrien COURTIAL : .....	.38" 9
10- Chon : .....	.39" 0

### LES GAGNANTS

En attendant la Porsche qu'ils se disputeront probablement en finale, Karim, Benoît et Marc-Antoine gagnent l'événement de l'été en matière de course automobile : V-Rally.

### ATHLETE KING (100 METRES)

1- Jean-Victor MARIE : .....	.9" 27
------------------------------	--------

### ATHLETE KING (110 METRES HAIES)

1- Jean-Victor MARIE : .....	.11" 92
------------------------------	---------

### SEGA RALLY - ARCADE (1 TOUR)

1- Francis BENKHEDDA : .....	.3' 17" 35
2- David GRELLIER : .....	.3' 18" 56
3- Cédric TRAYE : .....	.3' 19" 12
4- Laurent WOLNY : .....	.3' 19" 43
5- Philippe RICHARD : .....	.3' 19" 92

### SEGA RALLY - DESERT (TIME ATTACK)

1- Edouard SAUNAL : .....	.2' 28" 91
2- Francis BENKHEDDA : .....	.2' 30" 15
3- Benjamin ROSSI : .....	.2' 30" 22
4- Flavien ROSSI : .....	.2' 30" 49
5- Laurent WOLNY : .....	.2' 32" 25

### SEGA RALLY - DESERT (FASTEST LAP)

1- Francis BENKHEDDA : .....	.48" 53
2- Edouard SAUNAL : .....	.48" 86
3- Benjamin ROSSI : .....	.49" 01
4- Francis BENKHEDDA : .....	.49" 59
5- David Del VECCHIO : .....	.49" 92

### SEGA RALLY - FOREST (TIME ATTACK)

1- Edouard SAUNAL : .....	.3' 27" 74
2- Benjamin ROSSI : .....	.3' 30" 36
3- Flavien ROSSI : .....	.3' 31" 34
4- Francis BENKHEDDA : .....	.3' 34" 98
5- David Del VECCHIO : .....	.3' 35" 59

### SEGA RALLY - FOREST (FASTEST LAP)

1- Edouard SAUNAL : .....	.1' 08" 54
2- Benjamin ROSSI : .....	.1' 08" 79
3- Francis BENKHEDDA : .....	.1' 10" 63
4- Laurent WOLNY : .....	.1' 11" 00
5- David Del VECCHIO : .....	.1' 11" 05

### DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY)

1- Francis GEISSERT : .....	.2' 05" 36
2- Sylvain AMBROISE : .....	.2' 05" 76
3- Chon : .....	.2' 06" 76
4- Wolfen : .....	.2' 07" 00

### DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY)

1- Francis GEISSERT : .....	.3' 16" 24
2- Wolfen : .....	.3' 18" 00
3- Chon : .....	.3' 18" 76
4- Sylvain AMBROISE : .....	.3' 21" 64

### DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY - TOUR)

1- Sylvain AMBROISE : .....	.30" 68
2- Francis GEISSERT : .....	.30" 72
3- Chon : .....	.31" 32
4- Wolfen : .....	.31" 80

### PANZER DRAGON ZWEI (SCORE)

1- Christophe LISSALDE (terminé) : ...	.623 190
2- Francis GEISSERT (terminé) : .....	.345 270
3- Seifallah KACHOURI (terminé) : ...	.213 050



**SEGA RALLY -  
MOUNTAIN (TIME ATTACK)**

1- Edouard SAUNAL :	3' 11" 61
2- Francis BENKHEDDA :	3' 14" 93
3- Benjamin ROSSI :	3' 16" 67
4- Flavien ROSSI :	3' 17" 31
5- Francis GEISSERT :	3' 18" 87

**SEGA RALLY -  
MOUNTAIN (FASTEST LAP)**

1- Edouard SAUNAL :	1' 03" 18
2- Francis BENKHEDDA :	1' 03" 94
3- Benjamin ROSSI :	1' 04" 18
4- Hervé COILLE :	1' 05" 09
5- Laurent WOLNY :	1' 05" 23

**SEGA RALLY -  
LAKE SIDE (TIME ATTACK)**

1- Edouard SAUNAL :	3' 15" 55
2- Benjamin ROSSI :	3' 20" 04
3- Flavien ROSSI :	3' 21" 09
4- Francis BENKHEDDA :	3' 23" 33
5- Laurent WOLNY :	3' 24" 05

**SEGA RALLY -  
LAKE SIDE (FASTEST LAP)**

1- Edouard SAUNAL :	1' 04" 09
2- Benjamin ROSSI :	1' 05" 71
3- David Del VECCHIO :	1' 05" 91
4- Francis BENKHEDDA :	1' 06" 71
5- Laurent WOLNY :	1' 06" 89



**BUST A MOVE 2  
ROUND 1)**

* Geamal TAHRAOUI :	0" 65
* Jordan TAHRAOUI :	0" 65
* Gwénaél ROCHER :	0" 65
* Frédéric Sallee :	0" 65
5- Chon :	0" 66
* Francis GEISSERT :	0" 66
* Tintin :	0" 66

**BUST A MOVE 2  
ROUND 2)**

1- Bertrand CEZARD :	2" 96
2- Francis GEISSERT :	3" 00
3- Frédéric SALLEE :	3" 08
4- Gwénaél ROCHER :	3" 25
5- Terence DELAUNAY :	3" 75

**BUST A MOVE 2  
ROUND 3)**

1- Francis GEISSERT :	18" 43
2- Gwénaél ROCHER :	23" 65
3- Frédéric SALLEE :	23" 76
4- Bertrand CEZARD :	25" 51
5- Dyan SEVIKA :	26" 66

**BUST A MOVE 2  
ROUND 4)**

1- Bertrand CEZARD :	1" 38
2- Francis GEISSERT :	1" 41
3- Gwénaél ROCHER :	2" 48
4- Tintin :	2" 76
5- Frédéric SALLEE :	2" 93

**BUST A MOVE 2  
ROUND 5)**

1- David le GARFF :	9" 30
2- Bertrand CEZARD :	10" 16
3- Francis GEISSERT :	11" 08
4- Terence DELAUNAY :	11" 20
5- Jordan TAHRAOUI :	11" 85

**BUST A MOVE 2  
ROUND 6)**

1- Bertrand CEZARD :	4" 38
2- Francis GEISSERT :	4" 43
3- Terence DELAUNAY :	4" 48
4- David le GARFF :	4" 70
5- Gwénaél ROCHER :	6" 06

**BUST A MOVE 2  
ROUND 7)**

1- Bertrand CEZARD :	9" 40
2- Francis GEISSERT :	9" 66
3- Frédéric SALLEE :	11" 13
4- Jordan TAHRAOUI :	11" 21
5- Terence DELAUNAY :	11" 98

**BUST A MOVE 2  
ROUND 8)**

1- Francis GEISSERT :	4" 90
2- Wolfen :	12" 21
3- Terence DELAUNAY :	24" 80
4- Bertrand CEZARD :	30" 08
5- Gwénaél ROCHER :	31" 50

**BUST A MOVE 2  
ROUND 9)**

1- Faudil BENSELEM :	3" 90
2- Frédéric SALLEE :	4" 35
3- Bertrand CEZARD :	4" 43
4- Francis GEISSERT :	4" 58
5- Gwénaél ROCHER :	5" 38

**BUST A MOVE 2  
ROUND 10)**

1- Dyan SEVIKA :	0" 30
*- Jordan TAHRAOUI :	0" 30
*- Geamal TAHRAOUI :	0" 30
*- Gwénaél ROCHER :	0" 30
*- Frédéric SALLEE :	0" 30

**BUST A MOVE 2  
ROUND 11)**

1- Tintin :	3" 50
2- Bertrand CEZARD :	7" 30
3- Joël DITTBERNER :	8" 25
4- Patrick PERONNY :	9" 06
5- Philippe HEITZ :	9" 98

**BUST A MOVE 2  
ROUND 12)**

1- Joël DITTBERNER :	36" 08
2- Philippe HEITZ :	36" 35
3- Bertrand CEZARD :	38" 68
4- Chon :	49" 23

**BUST A MOVE 2  
ROUND 13)**

1- Philippe HEITZ :	15" 31
2- Bertrand CEZARD :	17" 90
3- Chon :	22" 53
4- Joël DITTBERNER :	24" 38

**DIE HARD TRILOGY  
(PIÈGE DE CRISTAL)**

1- Guillaume BERTRAND :	10 682 900
2- Cédric COUHE :	10 043 455
3- Bruno PERONNY :	9 321 392

**FORMULA ONE  
(BRÉSIL - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 06" 078
2- David Le GARFF :	1' 07" 474
3- Karim BENDOUMA :	1' 11" 963
4- Patrick PERONNY :	1' 13" 968
5- Renzo BIANCHI :	1' 15" 261

**FORMULA ONE  
(ARGENTINE - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 16" 555
2- David Le GARFF :	1' 18" 325
3- Karim BENDOUMA :	1' 22" 371
4- Chon :	1' 23" 996
5- Patrick PERONNY :	1' 25" 699

**FORMULA ONE  
(SAN MARIN - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 23" 332
2- David Le GARFF :	1' 25" 012
3- Guillaume BERTRAND :	1' 25" 297
4- Karim BENDOUMA :	1' 28" 656
5- Chon :	1' 29" 184

**FORMULA ONE  
(ESPAGNE - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 23" 803
2- David Le GARFF :	1' 24" 185
3- Guillaume BERTRAND :	1' 24" 717
4- Karim BENDOUMA :	1' 25" 847
5- Chon :	1' 26" 941

**FORMULA ONE  
(MONACO - GRAND PRIX)**

1- David Le GARFF :	1' 14" 887
2- Guillaume BARBET :	1' 14" 901
3- Guillaume BERTRAND :	1' 15" 049
4- Karim BENDOUMA :	1' 15" 207
5- Chon :	1' 17" 641

**FORMULA ONE  
(CANADA - GRAND PRIX)**

1- David Le GARFF :	1' 22" 746
2- Guillaume BARBET :	1' 23" 248
3- Karim BENDOUMA :	1' 27" 038
4- Guillaume BERTRAND :	1' 27" 469
5- Chon :	1' 28" 630

**FORMULA ONE  
(FRANCE - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 11" 653
2- David Le GARFF :	1' 17" 715
3- Guillaume BERTRAND :	1' 19" 370
4- Chon :	1' 19" 830
5- Michaël PERRIN :	1' 19" 779

**FORMULA ONE  
(GRANDE BRETAGNE - GRAND PRIX)**

1- David Le GARFF :	1' 19" 907
2- Guillaume BARBET :	1' 20" 185
3- Karim BENDOUMA :	1' 27" 791
4- Chon :	1' 31" 974
5- Guillaume BERTRAND :	1' 33" 264

**FORMULA ONE  
(ALLEMAGNE - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 32" 383
2- David Le GARFF :	1' 33" 007
3- Guillaume BERTRAND :	1' 36" 189
4- Karim BENDOUMA :	1' 36" 448
5- Michaël PERRIN :	1' 37" 906

**FORMULA ONE  
(HONGRIE - GRAND PRIX)**

1- David Le GARFF :	1' 14" 373
2- Guillaume BARBET :	1' 15" 141
3- Guillaume BERTRAND :	1' 16" 153
4- Chon :	1' 17" 058
5- Karim BENDOUMA :	1' 17" 213

**FORMULA ONE  
(BELGIQUE - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 48" 184
3- David Le GARFF :	1' 48" 346
3- Jeannot CASARES :	1' 50" 260
4- Frédéric MANDET :	1' 50" 392
5- Lionel LEVESQUE :	1' 50" 925

**FORMULA ONE  
(ITALIE - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 16" 574
2- David Le GARFF :	1' 18" 846
3- Guillaume BERTRAND :	1' 20" 895
4- Karim BENDOUMA :	1' 23" 070
5- Michaël PERRIN :	1' 25" 665

**FORMULA ONE  
(PORTUGAL - GRAND PRIX)**

1- David Le GARFF :	1' 21" 469
2- Guillaume BARBET :	1' 22" 245
3- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 029
4- Karim BENDOUMA :	1' 23" 728
5- Michaël PERRIN :	1' 24" 072

**FORMULA ONE  
(EUROPE - GRAND PRIX)**

1- David Le GARFF :	1' 21" 531
2- Guillaume BARBET :	1' 21" 571
3- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 793
4- Karim BENDOUMA :	1' 24" 654
5- Michaël PERRIN :	1' 24" 691

**FORMULA ONE  
(PACIFIQUE - GRAND PRIX)**

1- David Le GARFF :	1' 13" 341
2- Guillaume BARBET :	1' 13" 727
3- Guillaume BERTRAND :	1' 14" 787
4- Karim BENDOUMA :	1' 15" 390
5- Chon :	1' 15" 558

**FORMULA ONE  
(JAPON - GRAND PRIX)**

1- David Le GARFF :	1' 43" 200
2- Guillaume BARBET :	1' 43" 617
3- Karim BENDOUMA :	1' 45" 569
4- Guillaume BERTRAND :	1' 45" 798
5- Michaël PERRIN :	1' 48" 285

**FORMULA ONE  
(AUSTRALIE - GRAND PRIX)**

1- Guillaume BARBET :	1' 12" 079
2- David Le GARFF :	1' 12" 107
3- Guillaume BERTRAND :	1' 13" 873
4- Karim BENDOUMA :	1' 14" 933
5- Chon :	1' 14" 983

**FORMULA ONE (BRÉSIL - ARCADE)**

1- Guillaume BARBET :	1' 08" 105
2- Karim BENDOUMA :	1' 09" 698
3- David Le GARFF :	1' 10" 270
4- Guillaume BERTRAND :	1' 10" 366
5- Gwénaél ROCHER :	1' 10" 432

**FORMULA ONE  
(ARGENTINE - ARCADE)**

1- Guillaume BARBET :	1' 15" 992
2- Guillaume BERTRAND :	1' 16" 661
3- Karim BENDOUMA :	1' 17" 708
4- Guy le FRENNEC :	1' 20" 378
5- Gwénaél ROCHER :	1' 22" 509

**FORMULA ONE  
(SAINT-MARIN - ARCADE)**

1- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 926
2- Guillaume BARBET :	1' 24" 715
3- Karim BENDOUMA :	1' 26" 884
4- Gwénaél ROCHER :	1' 30" 413

**FORMULA ONE  
(ESPAGNE - ARCADE)**

1- Guillaume BERTRAND :	1' 23" 385
2- Guillaume BARBET :	1' 25" 140
3- Karim BENDOUMA :	1' 25" 540
4- Gwénaél ROCHER :	1' 30" 112

**FORMULA ONE  
(MONACO - ARCADE)**

1- Guillaume BERTRAND :	1' 13" 216
2- Guillaume BARBET :	1' 13" 691
3- David Le GARFF :	1' 14" 360
4- Karim BENDOUMA :	1' 17" 248
5- Guy le FRENNEC :	1' 20" 162

**FORMULA ONE (CANADA - ARCADE)**

1- Guillaume BARBET :	1' 24" 357
2- Guillaume BERTRAND :	1' 24" 526
3- Karim BENDOUMA :	1' 25" 337
4- Guy le FRENNEC :	1' 25" 697
5- Gwénaél ROCHER :	1' 33" 348

**FORMULA ONE (FRANCE - ARCADE)**

1- Guillaume BARBET :	1' 17" 337
2- Guillaume BERTRAND :	1' 17" 527
3- Guy le FRENNEC :	1' 19" 328
4- Karim BENDOUMA :	1' 19" 702
5- Gwénaél ROCHER :	1' 20" 350

**FORMULA ONE  
(GRANDE BRETAGNE - ARCADE)**

1- Guillaume BARBET :	1' 25" 617
2- Karim BENDOUMA :	1' 27" 013
3- Guillaume BERTRAND :	1' 27" 769
4- Gwénaél ROCHER :	1' 33" 220



### FORMULA ONE (ALLEMAGNE - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : .....	1' 32" 469
2- Guillaume BERTRAND : .....	1' 32" 942
3- David Le GARFF : .....	1' 33" 058
4- Karim BENDOUMA : .....	1' 34" 106
5- Guy le FRENNEC : .....	1' 36" 679

### FORMULA ONE (HONGRIE - ARCADE)

1- Guillaume BERTRAND : .....	1' 14" 258
2- Karim BENDOUMA : .....	1' 15" 050
3- David Le GARFF : .....	1' 16" 078
4- Guillaume BARBET : .....	1' 17" 201
5- Guy le FRENNEC : .....	1' 17" 287

### FORMULA ONE (BELGIQUE - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : .....	1' 48" 348
2- Guillaume BERTRAND : .....	1' 49" 272
3- Karim BENDOUMA : .....	1' 51" 541
4- Guy le FRENNEC : .....	1' 51" 856
5- Gwénaél ROCHER : .....	1' 57" 223

### FORMULA ONE (ITALIE - ARCADE)

1- Guillaume BERTRAND : .....	1' 18" 436
2- David Le GARFF : .....	1' 19" 633
3- Guillaume BARBET : .....	1' 21" 182
4- Karim BENDOUMA : .....	1' 22" 208
5- Guy le FRENNEC : .....	1' 22" 847

### FORMULA ONE (PORTUGAL - ARCADE)

1- Guillaume BERTRAND : .....	1' 19" 682
2- Karim BENDOUMA : .....	1' 22" 282
3- Guillaume BARBET : .....	1' 22" 509
4- Guy le FRENNEC : .....	1' 23" 213
5- Gwénaél ROCHER : .....	1' 25" 270

### FORMULA ONE (EUROPE - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : .....	1' 10" 652
2- David Le GARFF : .....	1' 21" 531
3- Guillaume BERTRAND : .....	1' 21" 953
4- Karim BENDOUMA : .....	1' 22" 373
5- Gwénaél ROCHER : .....	1' 26" 974

### FORMULA ONE (PACIFIQUE - ARCADE)

1- Guillaume BERTRAND : .....	1' 13" 154
2- Guillaume BARBET : .....	1' 13" 981
3- Edouard SAUNAL : .....	1' 14" 834
4- Damien VARVARAIS : .....	1' 16" 292
5- Guy le FRENNEC : .....	1' 16" 737

### FORMULA ONE (JAPON - ARCADE)

1- Guillaume BERTRAND : .....	1' 41" 367
2- Guillaume BARBET : .....	1' 41" 741
3- Karim BENDOUMA : .....	1' 44" 689
4- Guy le FRENNEC : .....	1' 45" 518
5- Gwénaél ROCHER : .....	1' 50" 008

### FORMULA ONE (AUSTRALIE - ARCADE)

1- Guillaume BARBET : .....	1' 13" 009
2- Guillaume BERTRAND : .....	1' 13" 456
3- Karim BENDOUMA : .....	1' 15" 029
4- Gwénaél ROCHER : .....	1' 17" 584

### PORSCHE CHALLENGE (STUTTGART - COURSE)

1- Karim BENDOUMA : .....	1' 59" 8
2- Michaël PERRIN : .....	2' 00" 8
3- Francis GEISSERT : .....	2' 01" 6
4- Christophe NICOLAS : .....	2' 01" 9
5- Faudil BENSALÉM : .....	2' 02" 8

### PORSCHE CHALLENGE (STUTTGART - FASTEST LAP)

1- Karim BENDOUMA : .....	39" 6
2- Christophe NICOLAS : .....	39" 8
3- Michaël PERRIN : .....	39" 9
*- Francis GEISSERT : .....	39" 9
4- Karim SEMMADI : .....	40" 0
*- Harold SKIBA : .....	40" 0

### PORSCHE CHALLENGE (USA - COURSE)

1- Karim BENDOUMA : .....	1' 59" 6
2- Frédéric MANDET : .....	2' 00" 6
3- Christophe NICOLAS : .....	2' 01" 7
4- Michaël PERRIN : .....	2' 02" 5
5- Francis GEISSERT : .....	2' 03" 8

### PORSCHE CHALLENGE (USA - FASTEST LAP)

1- Karim BENDOUMA : .....	39" 5
2- Frédéric MANDET : .....	39" 7
3- Harold SKIBA : .....	40" 0
*- Adrien COURTIAL : .....	40" 0
*- Christophe NICOLAS : .....	40" 0
*- Francis GEISSERT : .....	40" 0

### PORSCHE CHALLENGE (JAPON - COURSE)

1- Karim BENDOUMA : .....	2' 00" 5
2- Anthony VANINI : .....	2' 03" 7
3- Christophe NICOLAS : .....	2' 04" 4
4- Francis GEISSERT : .....	2' 04" 7
5- Frédéric MANDET : .....	2' 05" 1

### PORSCHE CHALLENGE (JAPON - FASTEST LAP)

1- Karim BENDOUMA : .....	39" 5
2- Frédéric MANDET : .....	40" 2
3- Harold SKIBA : .....	40" 3
4- Anthony VANINI : .....	40" 6
*- Christophe NICOLAS : .....	40" 6

### PORSCHE CHALLENGE (ALPES - COURSE)

1- Karim BENDOUMA : .....	2' 00" 5
2- Chon : .....	2' 02" 9
3- Nicolas BRIGUET : .....	2' 03" 5
4- Francis GEISSERT : .....	2' 04" 2
5- Anthony VANINI : .....	2' 04" 4

### SOUL BLADE (SURVIVAL)

1- David KLUCZNY : .....	.87 victoires
--------------------------	---------------

### TEKKEN 2 (TIME ATTACK)

1- Laurent REMY : .....	1' 46" 24
2- Antony MARTINS : .....	2' 31" 98
3- David le GARFF : .....	2' 38" 00
4- Gwénaél ROCHER : .....	2' 38" 76
5- Jimmy DELON : .....	2' 40" 30

### TEKKEN 2 (SURVIVAL)

1- Karim BENDOUMA : .....	.45 victoires
1- David le GARFF : .....	.35
3- David le GARFF : .....	.31
4- Anthony GIANNINI : .....	.28
5- Antony MARTINS : .....	.24

### WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - BEST RACE TIME)

1- Cédric COUHE : .....	1' 03" 4
2- Guillaume BERTRAND : .....	1' 03" 7
*- Karim BENDOUMA : .....	1' 03" 7
4- Gwénaél ROCHER : .....	1' 04" 5
5- Michaël PERRIN : .....	1' 05" 8

### WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - FASTEST LAP)

1- Michaël PERRIN : .....	16" 9
2- Guillaume BERTRAND : .....	17" 4
3- Karim BENDOUMA : .....	17" 8
*- Cédric COUHE : .....	17" 8
5- Marc BOURGOIS : .....	18" 3

### WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - BEST RACE TIME)

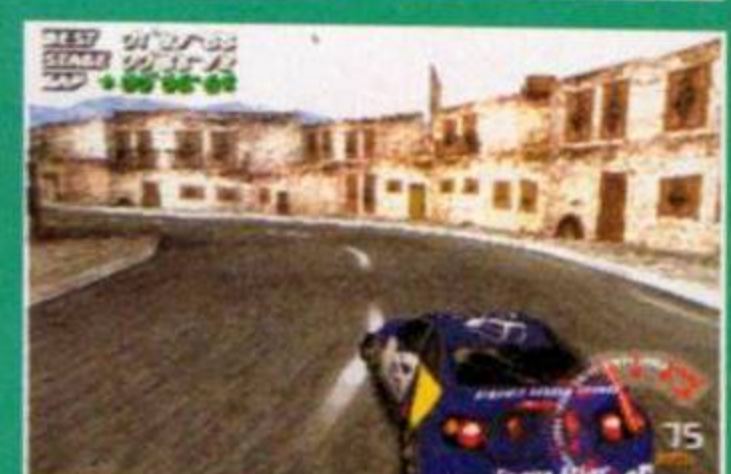
1- Karim BENDOUMA : .....	1' 01" 2
2- Cédric COUHE : .....	1' 02" 6
3- Guillaume BERTRAND : .....	1' 03" 0
4- Steve MARTENS : .....	1' 03" 5
5- Michaël PERRIN : .....	1' 04" 0

### WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - FASTEST LAP)

1- Guillaume BERTRAND : .....	18" 0
2- Karim BENDOUMA : .....	18" 2
3- Yohann MALLETT : .....	18" 3
4- Cédric COUHE : .....	18" 7
5- Michaël PERRIN : .....	18" 8
*- Marc BOURGOIS : .....	18" 8
*- Steve MARTENS : .....	18" 8

# LE DÉFI DE L'ÉTÉ

Le défi de l'été a encore pour sujet la course automobile, avec V-Rally. Avec la voiture de votre choix, réalisez le meilleur temps en mode Contre la montre sur le circuit du mode Hard XS4 (Espagne, bitume, ensoleillé, journée). Ah, petit détail : n'envoyez pas de Memory Card avant le 20 juillet. A cause des vacances, je ne serais pas en mesure d'assurer un renvoi rapide. Date limite du défi : le 15 août.



### WIPEOUT 2097 (VALSPARRISO - BEST RACE TIME)

1- Guillaume BERTRAND : .....	1' 33" 5
2- Cédric COUHE : .....	1' 34" 0
3- Michaël PERRIN : .....	1' 35" 5
4- Karim BENDOUMA : .....	1' 36" 0
5- Yohann MALLETT : .....	1' 36" 9
*- Patrick PERONNY : .....	1' 36" 9

### WIPEOUT 2097 (VALSPARRISO - FASTEST LAP)

1- Guillaume BERTRAND : .....	29" 0
*- Cédric COUHE : .....	29" 0
*- Karim BENDOUMA : .....	29" 0
4- Patrick PERONNY : .....	31" 1
5- Michaël PERRIN : .....	31" 5

### WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - BEST RACE TIME)

1- Karim BENDOUMA : .....	1' 30" 8
2- Guillaume BERTRAND : .....	1' 31" 7
3- Cédric COUHE : .....	1' 32" 2
4- Steve MARTENS : .....	1' 33" 8
5- Michaël PERRIN : .....	1' 34" 4

### WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - FASTEST LAP)

1- Karim BENDOUMA : .....	28" 7
2- Cédric COUHE : .....	29" 5
3- Guillaume BERTRAND : .....	29" 6
4- Steve MARTENS : .....	29" 9
5- Marc BOURGOIS : .....	30" 3

### WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - BEST RACE TIME)

1- Karim BENDOUMA : .....	1' 35" 2
2- Cédric COUHE : .....	1' 35" 4
3- Guillaume BERTRAND : .....	1' 36" 6
*- Michaël PERRIN : .....	1' 36" 6
5- Yohann MALLETT : .....	1' 39" 2

### WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - FASTEST LAP)

1- Guillaume BERTRAND : .....	31" 2
2- Cédric COUHE : .....	31" 3
3- Karim BENDOUMA : .....	31" 7
4- Patrick PERONNY : .....	32" 3
5- Yohann MALLETT : .....	32" 9
*- Michaël PERRIN : .....	32" 9

### WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - BEST RACE TIME)

1- Karim BENDOUMA : .....	1' 34" 5
2- Michaël PERRIN : .....	1' 38" 3
3- Cédric COUHE : .....	1' 40" 0
4- Steve MARTENS : .....	1' 40" 4
5- Yohann MALLETT : .....	1' 40" 7

### WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - FASTEST LAP)

1- Karim BENDOUMA : .....	29" 2
2- Michaël PERRIN : .....	31" 2
3- Patrick PERONNY : .....	33" 4
4- Guillaume BERTRAND : .....	34" 6
5- Yohann MALLETT : .....	34" 8

### WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - BEST RACE TIME)

1- Michaël PERRIN : .....	2' 16" 7
2- Karim BENDOUMA : .....	2' 17" 3
3- Cédric COUHE : .....	2' 18" 8
4- Marc BOURGOIS : .....	2' 22" 1
5- Patrick PERONNY : .....	2' 22" 2

### WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - FASTEST LAP)

1- Cédric COUHE : .....	30" 7
2- Karim BENDOUMA : .....	31" 1
3- Michaël PERRIN : .....	31" 3
4- Marc BOURGOIS : .....	32" 8
*- Patrick PERONNY : .....	32" 8

### WIPEOUT 2097 (SPILSKINNIKE - BEST RACE TIME)

1- Karim BENDOUMA : .....	1' 50" 6
2- Patrick PERONNY : .....	1' 58" 2
3- Michaël PERRIN : .....	2' 02" 2
4- Cédric COUHE : .....	2' 03" 3
5- Marc BOURGOIS : .....	2' 09" 1

### WIPEOUT 2097 (SPILSKINNIKE - FASTEST LAP)

1- Karim BENDOUMA : .....	25" 6
2- Patrick PERONNY : .....	26" 4
3- Michaël PERRIN : .....	27" 1
4- Guillaume BERTRAND : .....	27" 6
5- Marc BOURGOIS : .....	27" 7
*- Cédric COUHE : .....	27" 7



# Laissez-vous guider !

10 nouveaux produits multimédias par jour... Comment choisir ?

**Le 1<sup>er</sup> Guide d'Achat Multimédi@**

**10F**  
PRIX DE LANCEMENT

**N° 1**

Une sélection complète pour toute la famille

EXCEPTIONNEL !!  
+ 1 AN D'ABONNEMENT  
= 99F

Logo: NINTENDO, APPLE, SONY, SEGA, MICROSOFT

Vertical text: Juillet - Août - Septembre 1997

## La solution :

### Le 1<sup>er</sup> Guide d'Achat Multimedia

- Jeux & Divertissement
- Eveil & Educatif
- Culture & Découverte
- Vie Pratique
- Matériels

350 produits sélectionnés :

Scénario / Age / Configuration / Prix...

(Parution trimestrielle)

**10F**

Prix de lancement

Liste des points de vente  
du guide sur le

**3615 MAKO**

## Offre exceptionnelle de lancement :

1 an d'abonnement +  
Duke Nukem 3D (pour CD-Rom PC)

**= 99F**

Renvoyez ce bon accompagné de votre règlement de 99 F + frais de port 25 F soit 124 F par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MAKO, ou par carte bancaire sur le 3615 MAKO :

MAKO EDITIONS

14, rue du Fossé Blanc 92230 Gennevilliers

Nom : .....

Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Matériel possédé : .....



# Top

## Gros succès pour ce premier Top 64 d'Ultra Player One !

Votre courrier (c'est l'avalanche !) prouve que vous n'avez pas attendu sa sortie officielle en France, pour essayer cette nouvelle console révolutionnaire. Et que vous êtes nombreux à saliver devant sa logithèque, pourtant limitée... Du côté des 32 bits, pas de problème pour la PlayStation. En revanche, vous me semblez de plus en plus frileux à propos du Top Saturn... Fans de Sega, réveillez-vous ! La Saturn est loin d'être enterrée !

**Matt le Fou**

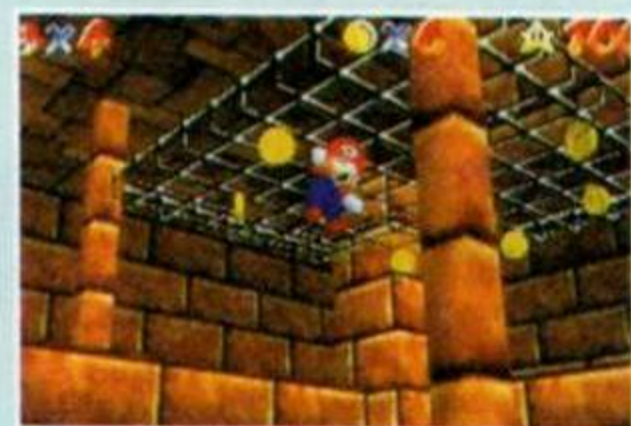
### Nintendo 64



Nintendo reste le grand maître de la plateforme... et le prouve avec ce Mario 64 qui frôle la perfection et explose toutes les tentatives du genre sur console 32 bits. On appelle ça le savoir-faire.

#### 1 MARIO 64

1 173 pts



#### 2 WAVE RACE 64

1 144 pts

#### 3 MARIO KART 64

1 143 pts

#### 4 TUROK DINOSAUR HUNTER

1 106 pts

#### 5 PILOTWINGS 64

939 pts

### Super Nintendo



#### 1 DONKEY KONG COUNTRY 3

(4) (1) (4) | 530 pts

Série culte de la SNES, DKC squatte carrément trois des cinq premières places de ce Top. Ce troisième épisode nous a fait ressortir la 16 bits Nintendo du placard, car il reste fidèle aux qualités de ses prédécesseurs : inventivité, astuces en pagaille et jouabilité sans faille.



#### 2 SUPER MARIO KART

(1) (1) (34) | 445 pts

#### 3 DONKEY KONG COUNTRY

(3) (1) (15) | 426 pts

#### 4 YOSHI'S ISLAND

(8) (1) (10) | 299 pts

#### 5 DONKEY KONG COUNTRY 2

(6) (2) (9) | 287 pts

#### 6 SECRET OF MANA

(9) (3) (17) | 096 pts

#### 7 ZELDA 3

(2) (1) (36) | 054 pts

#### 8 KILLER INSTINCT

(17) (9) (8) | 922 pts

#### 9 F-ZERO

(12) (2) (35) | 751 pts

#### 10 ISS DE LUXE

(14) (3) (10) | 637 pts



# Saturn

## 1 TOMB RAIDER (7)(1)(5) 587 pts

Incroyable ! Il aura fallu la moitié d'une année à Tomb Raider, LE succès de ces derniers mois, pour détrôner Sega Rally dans votre classement des meilleurs jeux Saturn. En attendant Tomb Raider 2, qui ne devrait pas tarder...



## 2 SEGA RALLY (1)(1)(8) 573 pts

## 3 PANZER DRAGON ZWEI (14)(3)(8) 516 pts

## 4 DARK SAVIOR (5)(4)(2) 469 pts

*Meilleure entrée*

## 5 FIGHTERS MEGAMIX (-)(5)(1) 467 pts

Mix de Virtua Fighter et de Fighting Vipers, Fighters Megamix joue aussi la carte de l'humour, sans pour autant révolutionner le genre. Un succès finalement logique.



## 6 NIGHTS (2)(2)(7) 430 pts

## 7 VIRTUA FIGHTER 2 (6)(2)(8) 430 pts

## 8 MYSTARIA (12)(7)(8) 411 pts

## 9 BOMBERMAN SATURN (-)(9)(1) 388 pts

## 10 STREET FIGHTER ALPHA 2 (8)(8)(4) 326 pts

## 11 STORY OF THOR 2 (-)(11)(1) 324 PTS

## 12 VIRTUA COP 2 (10)(10)(5) 317 pts

## 13 PANDEMONIUM! (-)(13)(1) 299 pts

## 14 COMMAND & CONQUER (-)(14)(1) 273 pts

## 15 EXHUMED (-)(15)(1) 253 pts

## 16 MANX-TT (9)(9)(3) 245 pts

## 17 WORLD WIDE SOCCER 97 (3)(3)(4) 212 pts

## 18 ATHLETE KINGS (18)(18)(2) 210 pts

## 19 SIM CITY 2000 (15)(3)(8) 189 pts

## 20 MYST (13)(5)(8) 175 pts

# PlayStation

# Top

## 1 TOMB RAIDER (3)(1)(5) 2 687 pts

Premier au Top Saturn ! Premier au Top PlayStation ! Ça marche pour Tomb Raider, qui fait mouche grâce à ses qualités graphiques et à son originalité. De l'action/aventure comme on l'aime...



## 2 WIPEOUT 2097 (4)(2)(5) 2 428 pts

## 3 FORMULA ONE (6)(3)(6) 2 292 pts

## 4 RESIDENT EVIL (1)(1)(8) 2 199 pts

## 5 COOL BOARDERS (8)(4)(3) 1 953 pts

## 6 CRASH BANDICOOT (5)(2)(5) 1 884 pts

## 7 DESTRUCTION DERBY 2 (7)(7)(5) 1 806 pts

*Meilleure entrée*

## 8 SOUL BLADE (-)(8)(1) 1 670 pts

Ça y est ! Il n'aura pas fallu longtemps à Soul Blade pour éclipser Tekken 2. À noter que Tobal 1 n'aura pas fait un gros carton dans ce Top PlayStation. Étonnant...



## 9 PANDEMONIUM! (9)(5)(4) 1 655 pts

## 10 TEKKEN 2 (2)(2)(8) 1 541 pts

## 11 LEGACY OF KAIN (12)(11)(3) 1 539 pts

## 12 DIE HARD TRILOGY (10)(10)(2) 1 429 pts

## 13 LBA (-)(13)(1) 1 247 pts

## 14 MICRO MACHINES V3 (-)(14)(1) 1 210 pts

## 15 PORSCHE CHALLENGE (13)(13)(3) 1 092 pts

## 16 SUIKODEN (-)(16)(1) 998 pts

## 17 COMMAND & CONQUER (18)(7)(4) 894 pts

## 18 FINAL DOOM (20)(10)(5) 872 pts

## 19 TOBAL I (16)(15)(3) 823 pts

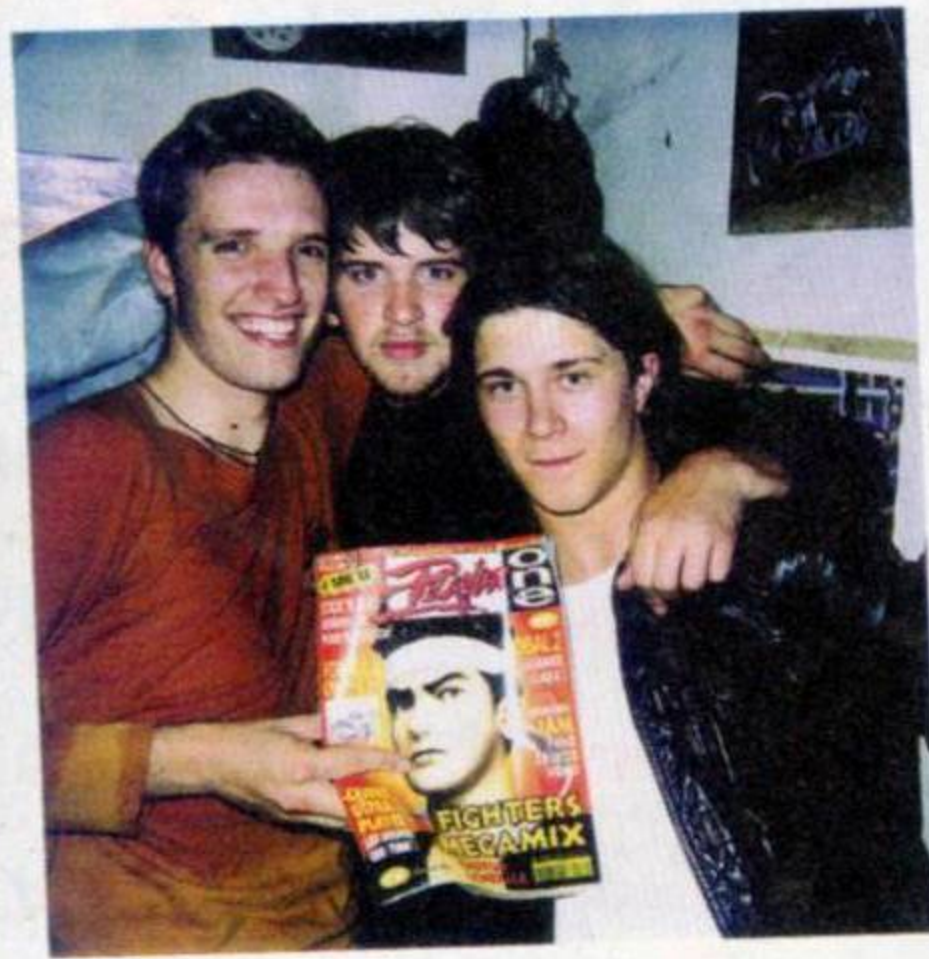
## 20 LES CHEVALIERS DE BAPHOMET (17)(16)(3) 818 pts



# Star Player



**Dolly** (groupe de rock nantais, auteur d'un superbe album et du hit : *Je n'veux pas rester seule*).  
Mika (basse) : « Je joue à Tomb Raider sur PlayStation avec Manu, la chanteuse. On l'a même fini. En ce moment, je suis sur Resident Evil, Die Hard ou Wipeout 2097, qui est monstrueux. J'ai le Piranha et j'en bave... c'est trop dur ! »

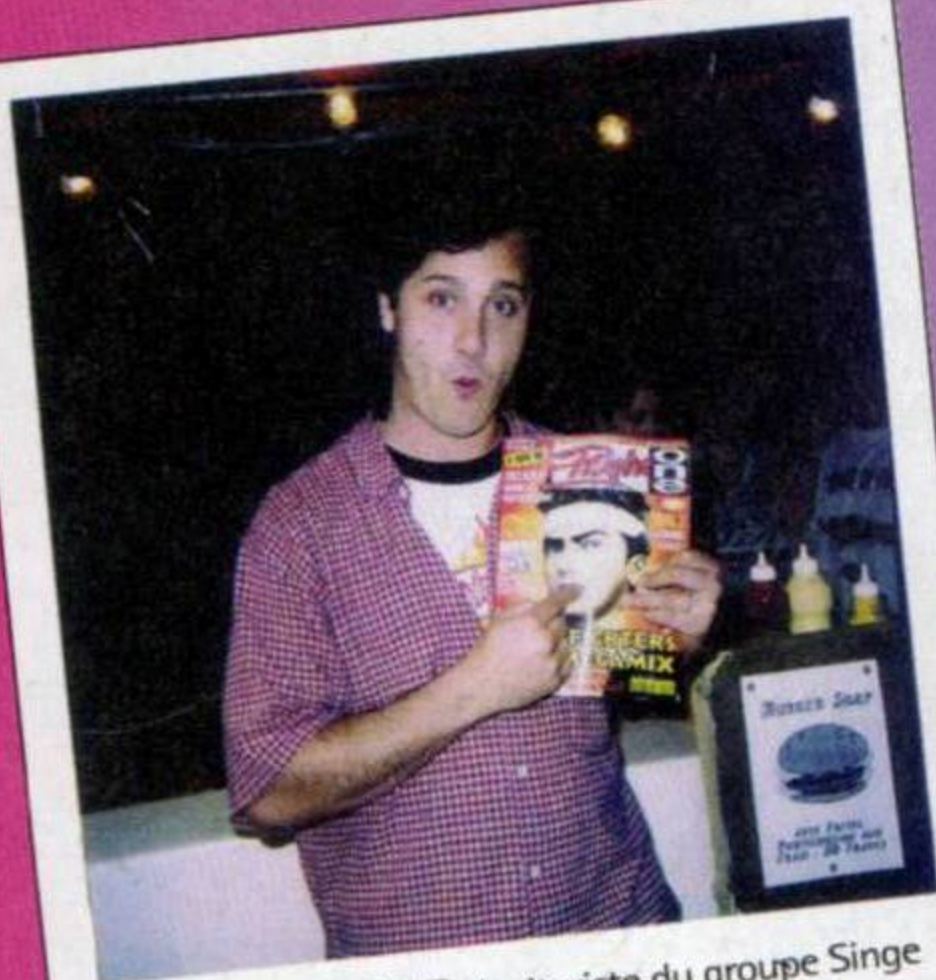


**Plump** (nouveau groupe de rock français. À suivre...).  
« Avant, on jouait sur Neo-Geo. Maintenant, difficile de ne pas jouer à la PlayStation. Et là, on kiffe sur Tekken 2 et Ridge Racer ! »

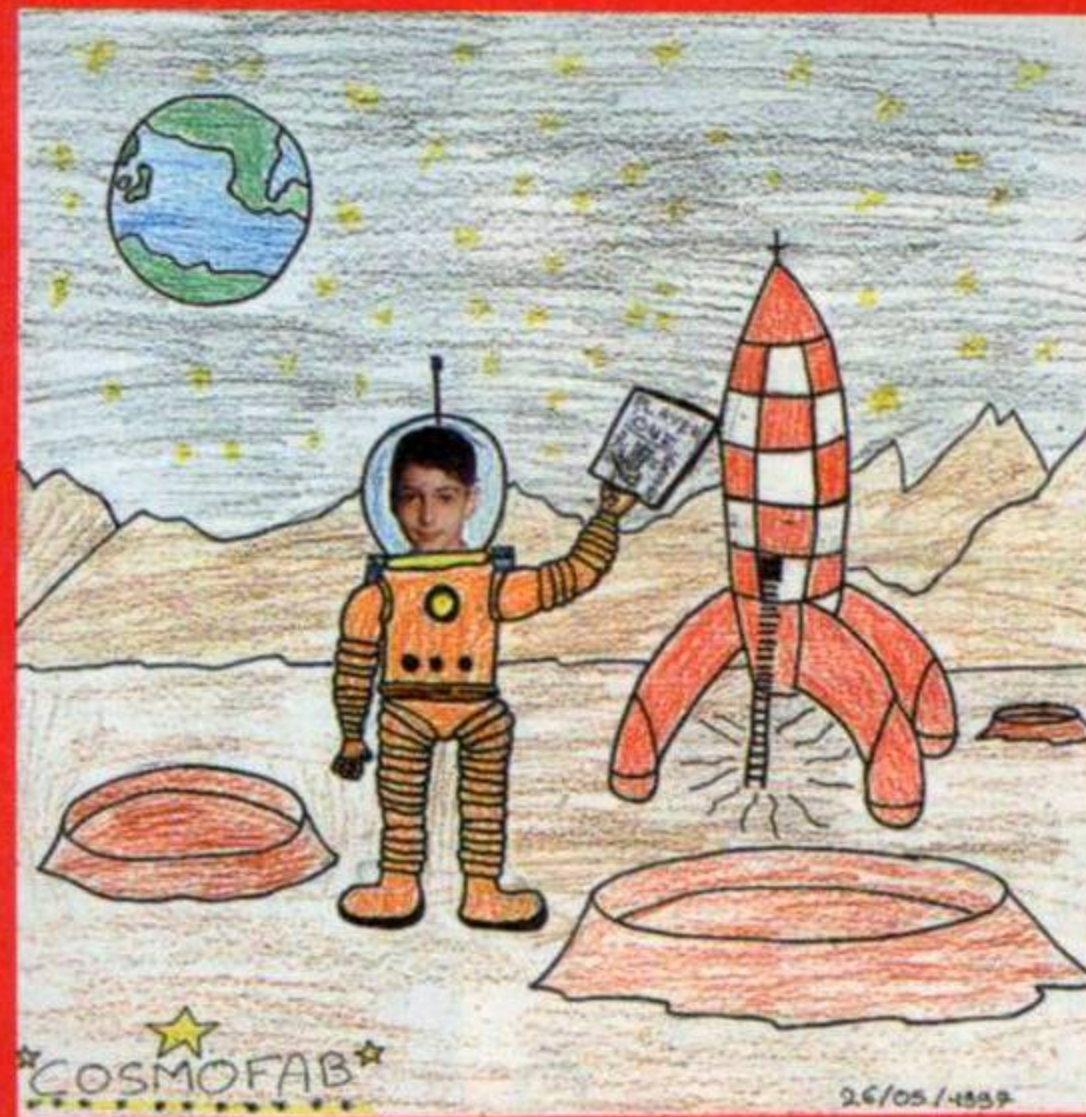
**Speedy GRAPHITO et Sybille de LUXE** (artistes graphiques et vidéo de talent).  
« On joue encore sur Super Nintendo. Et toujours à Columns sur Game Gear. Sur SNES, on adore Earthworm Jim. C'est presque de l'art ! Et puis Zelda, sur lequel on a passé des semaines blanches et qui nous a fait faire de beaux rêves... »



**Dédé** (serveur).  
« Oh, moi j'ai passé l'âge de jouer aux jeux vidéo. Comment ça, il n'y a pas d'âge ; alors je ne demande qu'à essayer ! Je vais lire Player One pour m'instruire. »

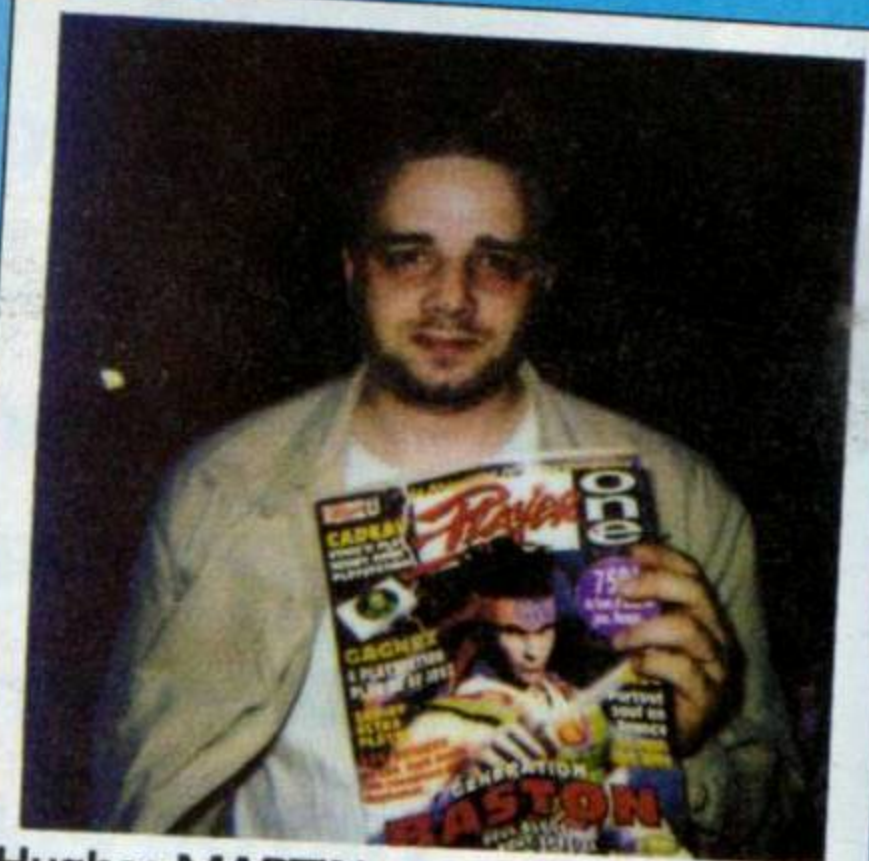


**Michel ARNAUD** (guitariste du groupe Singe de Dieu).  
« J'adore les jeux vidéo. Je joue sur PlayStation. J'ai fini Command & Conquer, qui est fabuleux... Mais en ce moment, je deviens fou sur Cool Boarders. Je fais la course aux records. »



## LE GAGNANT DU MOIS Fabien THEBAUD

Il a 13 ans, habite Nivillac et est en 5<sup>e</sup>. Fabien aime le basket, la lecture (BD et science-fiction), le cinéma, écouter Fun, lire *Player One* et les jeux vidéo. Ses jeux préférés ? Adidas Power Soccer, Soul Blade ou Tomb Raider sur PlayStation. Bravo à lui...



**Hughes MARTIN** (réalisateur, vient de terminer le court-métrage *l'Occase de l'Espace*, diffusé sur Canal +).  
« Sur PlayStation, je joue à deux jeux : Wipeout 2097 et Pandemonium!, un jeu de plate-forme mortel. J'ai essayé Soviet Strike, mais j'ai été déçu : je ne le trouve pas assez fluide. Ah, oui, j'aime bien Tekken 2 et Tomb Raider. »

**ULTRA  
PLAYER ONE  
TOP**  
19, rue Louis-Pasteur  
92513 BOULOGNE CEDEX

### Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Classement précédent du jeu

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de mois de présence dans le Top

Nombre de (vos) votes attribués au jeu



Progresse par rapport au Top précédent



Reste à la même place par rapport au Top précédent



Chute par rapport au Top précédent



Nouvelle entrée



Retour dans le Top



CAPCOM™

# STREET FIGHTER II



**DYNAMIC VISIONS**

«ENFIN, JE TIENS MA VENGEANCE!»

Mr Bison, le maître de Shadow Law sort enfin de l'ombre! Sa fascination pour le pouvoir de Ryu et sa soif de vengeance envers le père de Chun Li l'amènent à enlever nos trois amis...

Pour la première fois, Chun Li doit défendre sa vie et livrer un combat contre un adversaire terrible, aux pouvoirs mystérieux et aux objectifs inconnus.

Pendant ce temps, le MI5 envoie un de ses meilleurs éléments pour une mission Top-Secret à Barcelone: Cammy White.

Les destins des Street Fighters se croisent en Espagne, et le choc sera terrible!

L'action et le suspense sont au rendez-vous dans ce nouveau chapitre des aventures de Ryu, Ken, Chun Li, Vega, Bison et les autres personnages de Street Fighter II... dans le 5ème volume de Street Fighter II V.



Distribution Exclusive: TONKAM  
Revendeurs - Détaillants: Contactez par fax  
le 01/48.18.13.96



Il y a bien une vie après les jeux vidéo...

# ZOOA événement

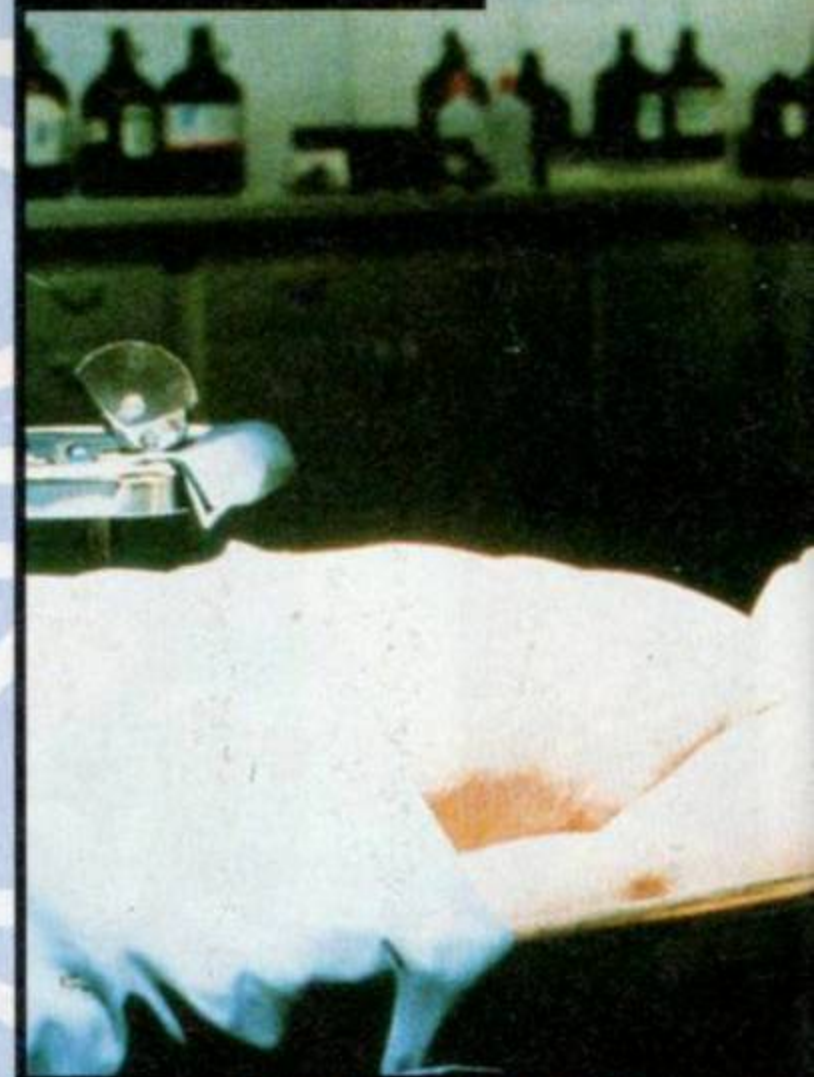


# X-FILES



**I**l est désormais presque certain que la quatrième saison de la série culte de Chris Carter déboulera en septembre sur M6. À la chaîne, la prudence est de mise puisqu'au moment où nous bouclons, aucune date précise n'est encore confirmée. Tous les oracles, pourtant, prévoient le début de la nouvelle saison en septembre. L'occasion rêvée pour vous dévoiler un tout petit peu ce que l'on sait déjà...

Épisode 77 : Téliko.



# LA QUATRIÈME SAISON ARRIVE!





Les phénomènes surnaturels sont monnaie courante dans X-Files. Morts inexplicables, bestioles inconnues...



Si Mulder est persuadé de l'existence d'une vie extraterrestre, Scully, quant à elle, reste sceptique...



## La 4<sup>e</sup> saison s'achève par la disparition d'un des personnages principaux...

cool !) a déclenché une véritable hystérie chez les fans, puisqu'un des principaux personnages disparaît sans que l'on sache si la cinquième saison commencera de façon révolutionnaire, ou si une nouvelle « mystification » (le mot est de Chris Carter, qui a dû intervenir en personne pour essayer de calmer les rumeurs) servira de cheville ouvrière aux nouveaux chapitres du mythe. Quoi qu'il en soit, le « complot »

Véritable phénomène de société, X-Files a généré un véritable culte, avec moult dissertations dans les magazines, spécialisés ou non, 800 sites Internet (!), de multiples conventions, etc. Un film est en cours de production (on vous rassure : il y aura bien David Duchovny et Gillian Anderson). Sa sortie aux USA est prévue pour l'été 1998. En attendant, la quatrième saison vient de se terminer (aux US), et l'on sait déjà que son ambiance est encore plus glauque et paranoïaque que celle des précédentes. La conclusion (on vous la cache car on est



Épisode 75 : Unruhe.



Mulder a le chic pour se retrouver dans des situations périlleuses. Il passe une bonne partie de la journée les bras en l'air !

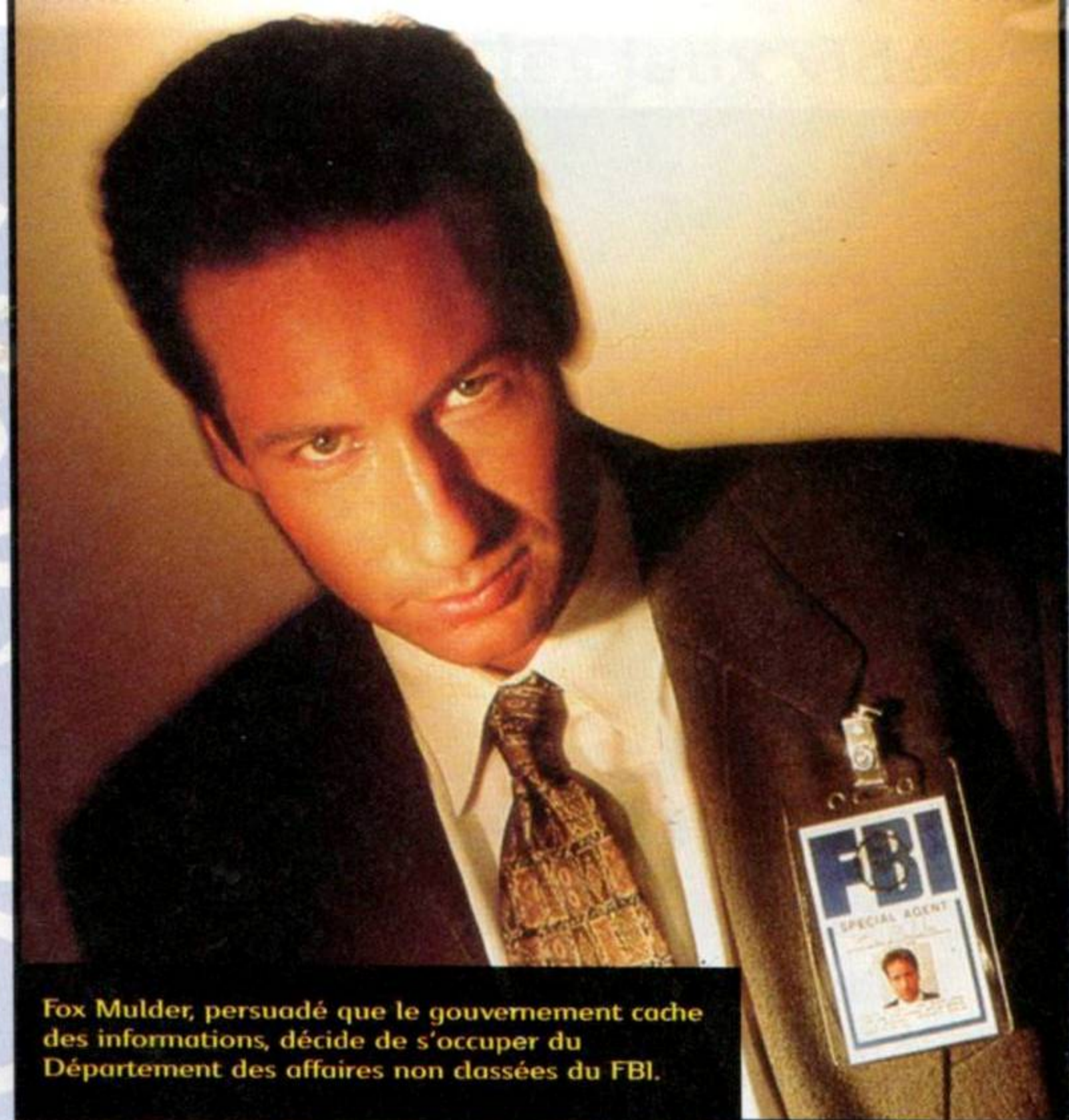




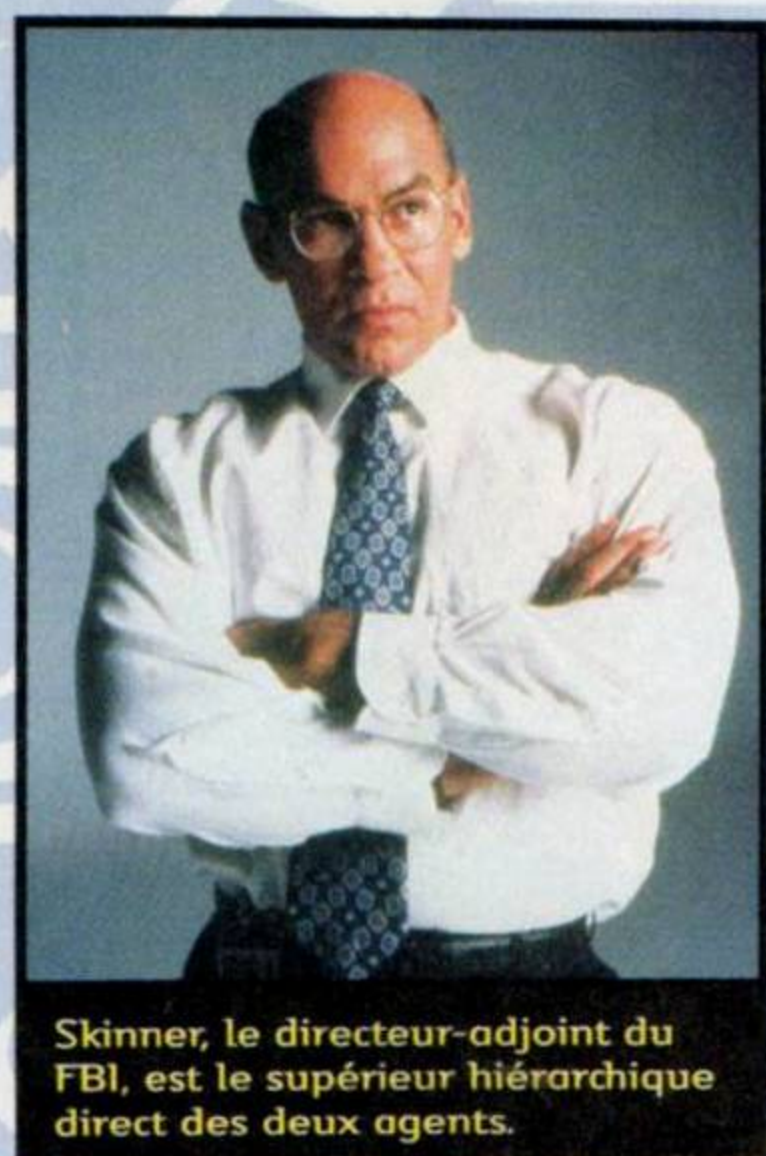
du gouvernement américain, qui cache-rait la présence des extraterrestres, est largement remis en cause au cours de ces épisodes... La vérité est ailleurs, certes, mais il devient de plus en plus difficile de s'adonner à une quelconque extrapolation valable tant cela devient embrouillé.

En attendant, on peut se procurer les 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> K7 parues en prélude chez PFC Vidéo, lesquelles présentent trois épisodes de cette quatrième saison. La 7<sup>e</sup> contient *Tungunaska*, la 8<sup>e</sup> *Tempus Fugit* (1 et 2). On n'a pas fini de parler de *X-Files*...

Inoshiro



Fox Mulder, persuadé que le gouvernement cache des informations, décide de s'occuper du Département des affaires non classées du FBI.



Skinner, le directeur-adjoint du FBI, est le supérieur hiérarchique direct des deux agents.



Dana Scully a abandonné la carrière de médecin pour se consacrer au FBI.

## X-Files : la liste de TOUS les épisodes

### Première saison

1. Nous ne sommes pas seuls
2. Gorge profonde
3. Compressions
4. L'enlèvement
5. Le diable du New Jersey
6. L'ombre de la mort
7. Un fantôme dans l'ordinateur
8. Projet arctique
9. Espace
10. L'ange déchu
11. Eve
12. L'incendiaire
13. Le message
14. Masculin féminin
15. Lazare
16. Vengeance d'outre-tombe
17. Entité biologique extraterrestre
18. L'église des miracles
19. Métamorphoses
20. Quand vient la nuit
21. Le retour de Tooms
22. Renaissance
23. Roland
24. Les hybrides

### Deuxième saison

25. Les petits hommes verts
26. L'hôte
27. Mauvais sang
28. Insomnies
29. Duanne Barry (1)
30. Duanne Barry (2)
31. Les vampires
32. Coma

33. Intra-terrestre
34. Le musée rouge
35. Excelsius dei
36. Aubrey
37. Le fétichiste
38. La main de l'Enfer
39. Mystère vaudou
40. La colonie (1)
41. La colonie (2)
42. Parole de singe
43. Le vaisseau fantôme
44. Faux-frères siamois
45. Les calusari
46. Contamination
47. Ombre mortelle
48. Une petite ville tranquille
49. Anasazi

### Troisième saison

50. Le chemin de la bénédiction
51. Opération presse-papiers
52. Coup de foudre
53. Voyage par procuration
54. La liste
55. Meurtres par Internet
56. Corps astral
57. Souvenirs d'oubliette
58. Monstres d'utilité publique (1)
59. Monstres d'utilité publique (2)
60. Révélations
61. La guerre des coprophages
62. Ames damnées
63. Le visage de l'horreur
64. L'épave (1)
65. L'épave (2)
66. Autosuggestion

67. Malédiction
68. La règle du jeu
69. Le seigneur du magma
70. Le visiteur
71. Les dents du lac
72. Wetwired
73. Talitha cumi

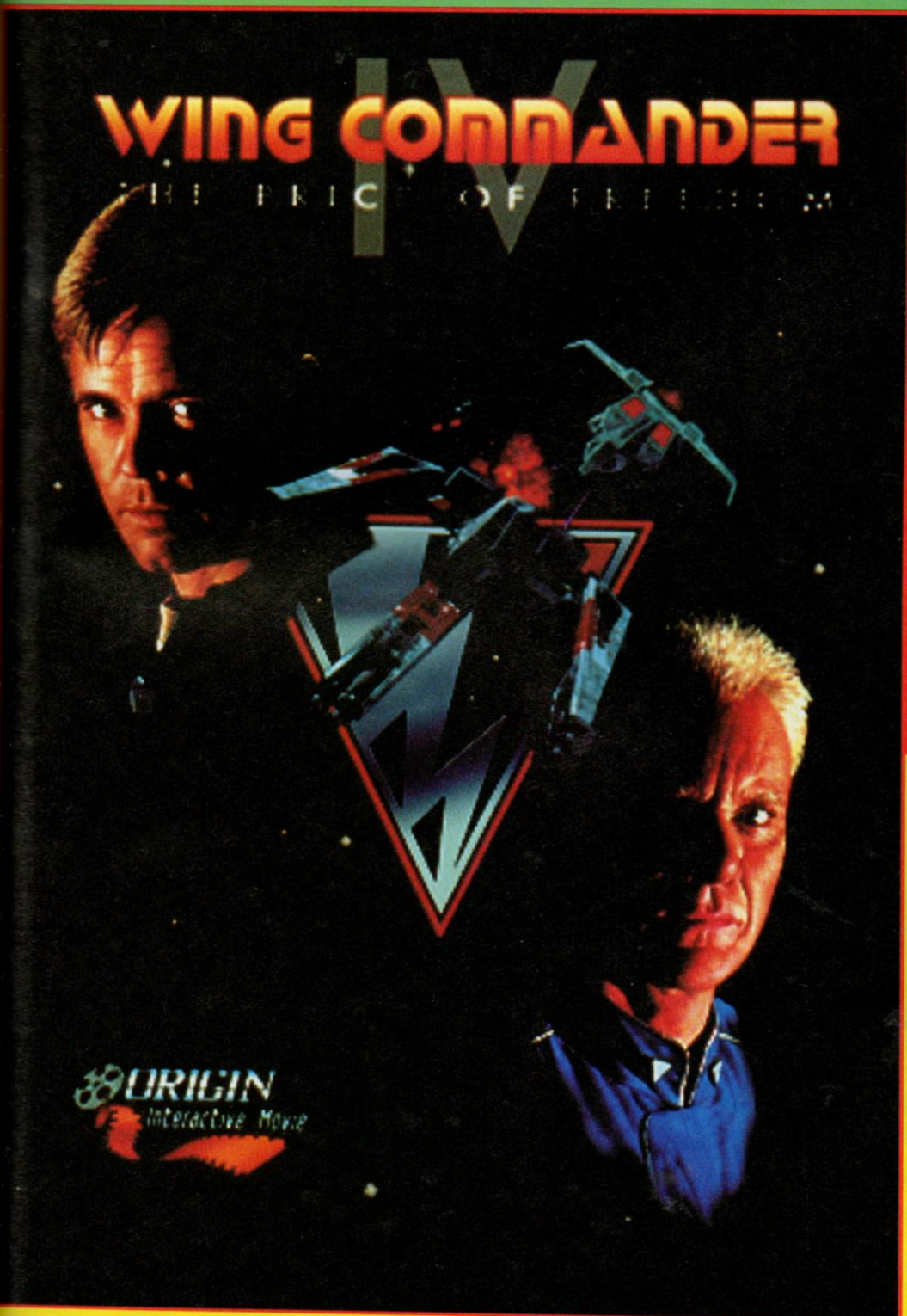
### Les 24 épisodes de la quatrième saison

74. Herrenvolk
75. Unruhe
76. Home
77. Teliko
78. The field where I died
79. Sanguinarium
80. Musing of a cigarette smoking man
81. Paper hearts
82. Tungunaska
83. Terna
84. El mundo gira
85. Kaddish
86. Never again
87. Leonard Betts
88. Memento mori
89. Unrequited
90. Tempus fugit
91. Max
92. Synchrony
93. Small potatoes
94. Zero sum
95. Elegy
96. Demons
97. Fin de saison



Gagnez des Bombers,  
des jeux et des tee-shirts

# WING COMMANDER IV



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

**CHAQUE SEMAINE,  
RETENTEZ VOTRE  
CHANCE SUR LE  
3615 PLAYER ONE!**



PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



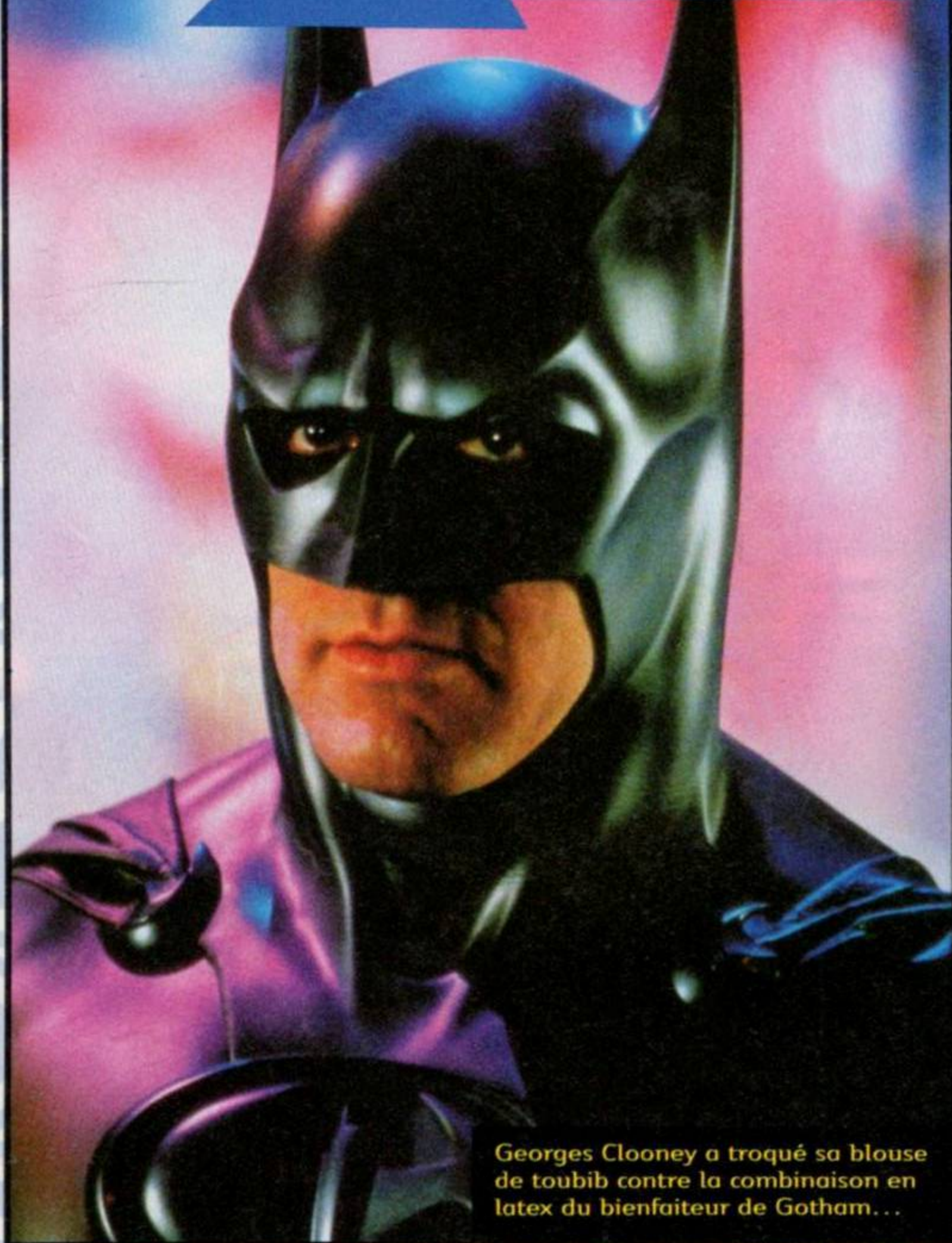
© 1997 Origin Systems, Inc. Wing Commander, We create worlds, Origin, Origin Interactive Movie et The Price of Freedom sont des marques ou des marques déposées de Origin Systems, Inc. The Price of Freedom et Interactive Movie sont des marques de Origin Systems, Inc. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Dolby et le symbole double-D sont des marques de Dolby Laboratories Licensing Corporation.

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 4 blousons Bombers Wing Commander IV, de 30 jeux Wing Commander IV sur PlayStation et de 35 tee-shirts Wing Commander. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One du 30/06/97 au 07/09/97.

3615 : 2.23 F. la minute.



## BATMAN & ROBIN CONTRE TERMINATOR!



Georges Clooney a troqué sa blouse de toubib contre la combinaison en latex du bienfaiteur de Gotham...

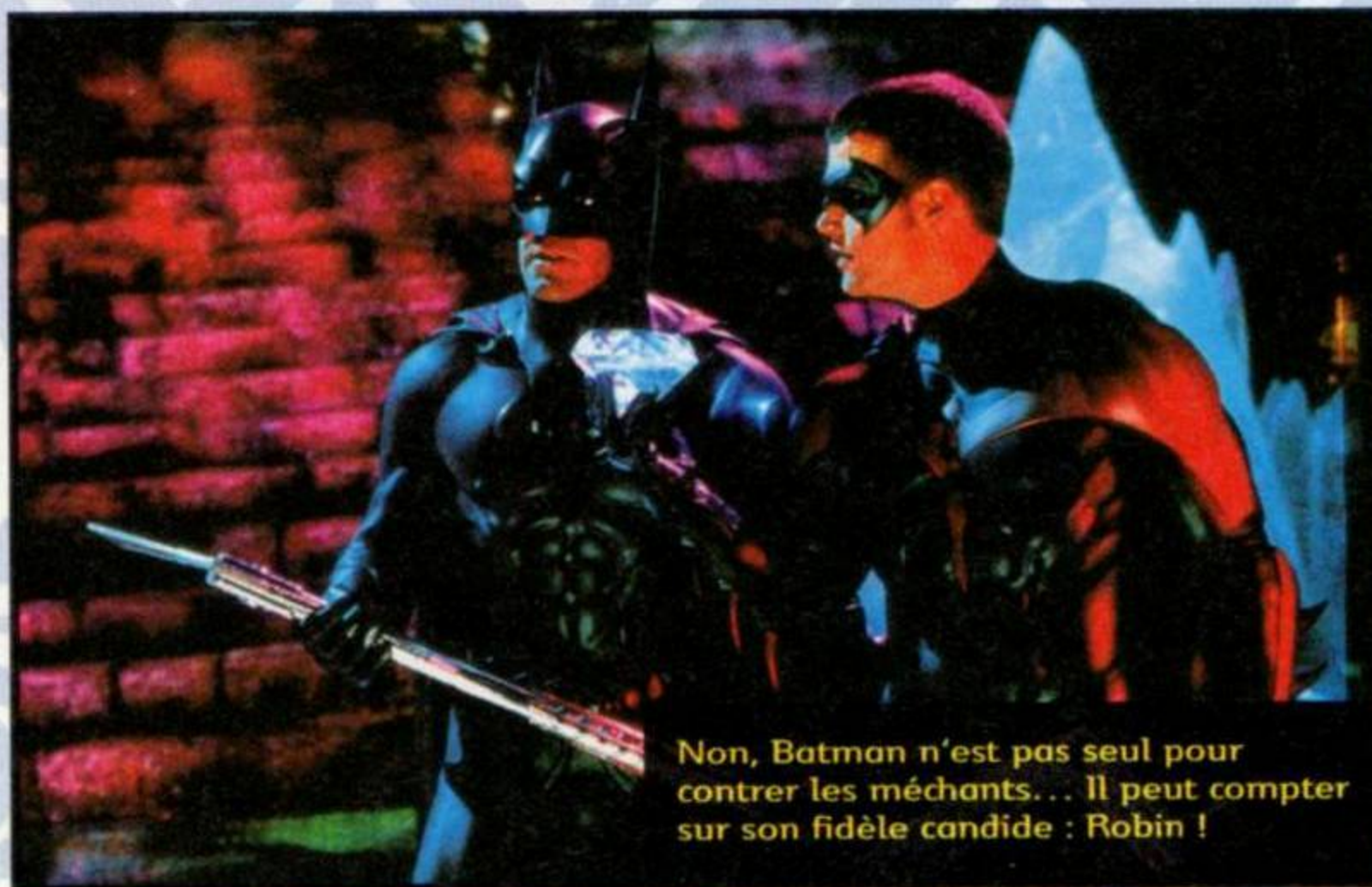
**I**ncroyable ! Treize ans après avoir joué le célèbre cyborg, Arnold Schwarzenegger interprète un nouveau rôle de méchant, celui de M. Freeze, un glacial super vilain, venu saccager Gotham, la ville de Batman & Robin ! Et (re-incroyable !) Batman est désormais joué par George Clooney, l'homme de la série « Urgences » !? Notre envoyé spécial au pays des héros en collants moulants témoigne...



**S**acré Elwood ! À peine finie l'Europride (avez-vous vu le char Player ?), voilà qu'il s'inquiète de la santé de ce grand travesti qu'est Batman ! Nous allons donc essayer de faire le point sur ce qui arrive en ce moment à notre ami Bruce Wayne.

### Un scénario audacieux !

Pas question pour Batman et Robin de prendre leur retraite ! Les deux héros continuent de protéger leur bonne ville de Gotham des super vilains et des criminels... Soudain, une vague de froid s'abat sur la ville. Cet étrange phénomène météo n'est pas d'origine naturelle : elle est l'œuvre de M. Freeze, un super vilain qui compte bien transformer les USA en anti-chambre du Pôle Nord ! Scientifique, victime d'un truand qui l'a planté en pleine expérience, M. Freeze a dû congeler sa compagne, qui souffre d'une maladie incurable, dont il désespère de trouver le remède. Pendant ce temps, un autre terrible danger menace Gotham puisqu'une créature du nom de Poison Ivy, dont



Non, Batman n'est pas seul pour contrer les méchants... Il peut compter sur son fidèle candide : Robin !

les baisers tuent, erre dans les rues en espérant pouvoir un jour soumettre le monde aux femmes-fleurs... La catastrophe arrive quand ces deux personnages décident d'unir leurs forces pour écraser le Bien. Heureusement, Batman et Robin sont là, avec leur nouvelle copine Batgirl ! Tout se termine dans le gore, Batman agonisant dans une piscine de sang

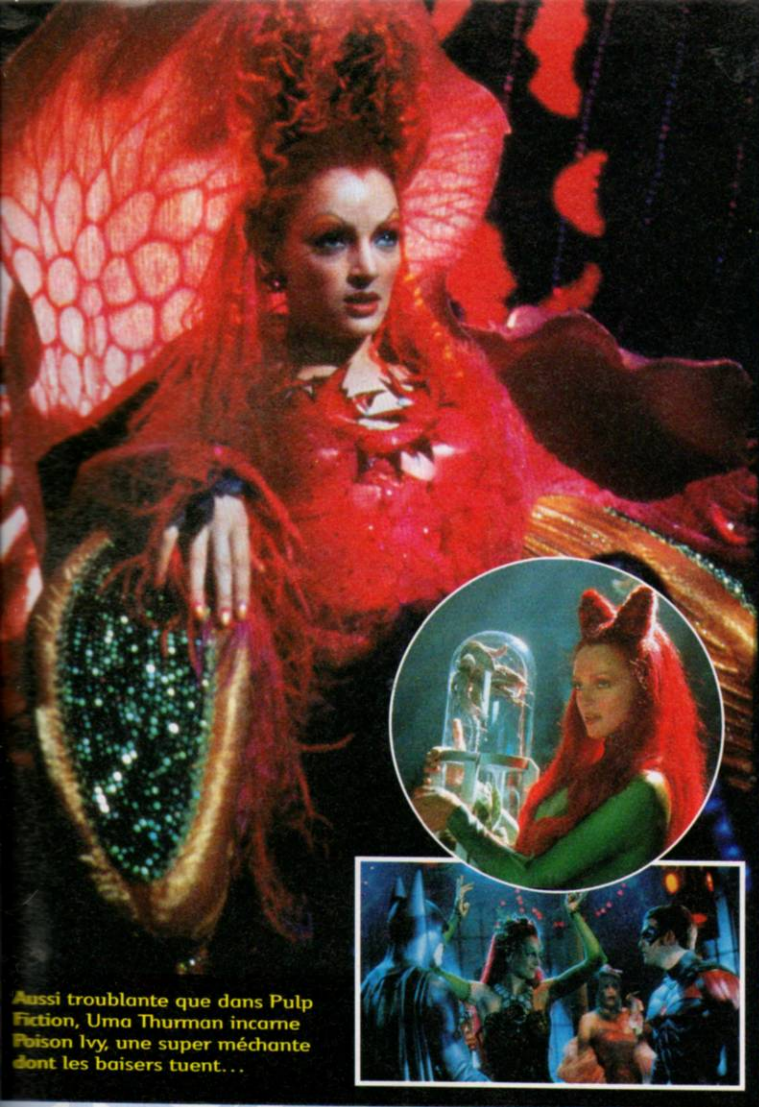
sous le regard épouvanté de Robin, alors que M. Freeze et Poison Ivy abusent ignominieusement de la pauvre Batgirl ! (Non, ce n'est pas vrai, cette dernière phrase ne figure pas dans le scénario du film, dommage hein ?) On le voit, tout cela est du « bon super héros de série bien bourrin » : un méchant arrive, il casse tout jusqu'à ce que le héros l'explode. Hum...



### Un Batman nouveau...

On le sait, après Michael Keaton et Val Kilmer, c'est George Clooney qui a endossé le costume néo-SM de Batman (de plus en plus lourd, et doté cette fois d'un « moule burnes » en titanium). Val Kilmer, en fait, n'aurait pas eu vraiment envie de reprendre le rôle, puisqu'il toumait (pour beaucoup plus d'argent) le film *Le Saint*.





Aussi troublante que dans *Pulp Fiction*, Uma Thurman incarne Poison Ivy, une super méchante dont les baisers tuent...

Peu importe, le Batman de Kilmer était franchement anecdotique — la réputation de vrai c.. traînée par l'acteur permettant d'imaginer le soulagement de l'équipe technique du film de ne pas avoir à le retrouver... C'est donc George Clooney (*Urgences*) qui récupère les dés de la Batcave. L'innovation de taille est néanmoins l'apparition de Schwarzenegger dans le rôle déjà mythique d'un super méchant. Autre bonne nouvelle, l'étrange Uma Thurman (*Pulp Fiction*) endosse la tenue de Poison Ivy, une des plus troublantes super méchantes de la série animée. En revanche, on a de quoi s'inquiéter quant à l'arrivée d'Alicia Silverstone en Batgirl (elle a l'air d'un petit cochon engoncé de force dans un carcan de cuir et de métal ; non il n'y a pas de poulies !).

### ... fidèle aux traditions !

À l'instar de *Batman Forever*, *Batman & Robin* a été dirigé par Joel Schumacher. On peut donc parier que l'ambiance sera similaire, une sorte de crossover entre l'ambiance sympa mais crétine de la série télé des années 1960, et l'univers fascinant de Tim Burton, qui s'était inspiré du *Dark Knight* de Frank Miller.



On peut également craindre d'être frustrés par l'abandon de la série par Tim Burton, et ce quels que soient la débauche d'effets spéciaux à l'écran et le plaisir que l'on prendra à suivre ces affrontements anthologiques. Reste à savoir si *Batman & Robin* créera l'événement, en battant au box-office US les dinosaures du *Monde perdu*. En attendant, rendez-vous cet été au cinéma !

Sortie nationale le 9 juillet

### LA B.O.F.

À noter que la bande-originale du film (éditée par Warner) est particulièrement intéressante puisqu'on y trouve des morceaux des rappers Bone Thugs N Harmony, R. Kelly, REM, Underworld, Smashing Pumpkins (c'est le single)...



Swarzy, alias M. Freeze, interprète un nouveau rôle de super vilain, prêt à détruire, par la glace, Gotham pour sauver sa femme... Romantique, non !

# 36.15 ULTRA PLAYER ONE

LE SERVICE INTERACTIF DES PLAYERS

Dialogue en direct \*D  
Boîtes aux lettres \*BAL  
Forums ludiques \*FOR

Retrouvez vos amis en direct pour parler de jeux vidéo, mangas ou du temps qu'il fait à Ouagadougou... pour seulement **1,29F/mn !**

PROCHAINEMENT, retrouvez les rubriques TOP et Champions !



**-25F**  
( SUR PRESENTATION DE CE BON )  
**PAR NOS JEUX D'OCCASION**  
( sur un minimum de 200F d'achat, offre non cumulable )

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA



## C'EST LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

**SUPER NINTENDO**

**249F**  
OCCASION  
**+40F**  
DE BON D'ACHAT  
CADEAU



**MEGADRIVE I**

**199F**  
OCCASION  
**+40F**  
DE BON D'ACHAT  
CADEAU



**GAME GEAR**

**299F**  
OCCASION  
**+40F**  
DE BON D'ACHAT  
CADEAU



**GAME BOY**

**189F**  
OCCASION  
**+20F**  
DE BON D'ACHAT  
CADEAU



**NOUS RACHETONS  
AU MEILLEUR PRIX  
VOS JEUX VIDEO  
ET VOS CONSOLES,  
PAIEMENT COMPTANT  
OU ECHANGE !**

\*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

**NINTENDO 64**

**PLAYSTATION**

**790F**  
OCCASION  
**+60F**  
DE BON D'ACHAT  
CADEAU



**TEL.**  
**+100F**  
DE BON D'ACHAT  
CADEAU

**SATURN**



**690F**  
OCCASION  
**+60F**  
DE BON D'ACHAT  
CADEAU

**LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINTEL, + DE 16 000 REFERENCES !**



### **SUR LE 36 15 SCORE-GAMES**

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

**GAGNEZ  
UNE  
NINTENDO 64**

**PAR TEL. : 08 36 685 686**









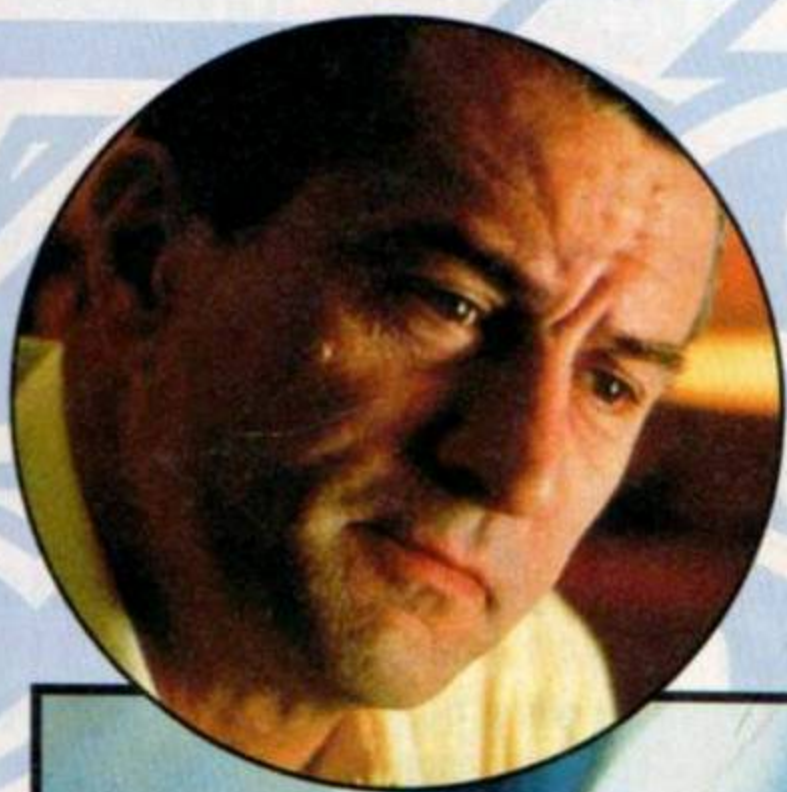
# UNE ORGIE DE FILMS !

Is se sont donnés le mot ou quoi ? Cet été, sortent rien de moins que les nouveaux De Niro, Van Damme, Wes Craven, le premier film de Johnny Depp, une comédie destroy avec Will Smith, et « Volcano », un nouveau (gros) film-catastrophe ! Player a enquêté...

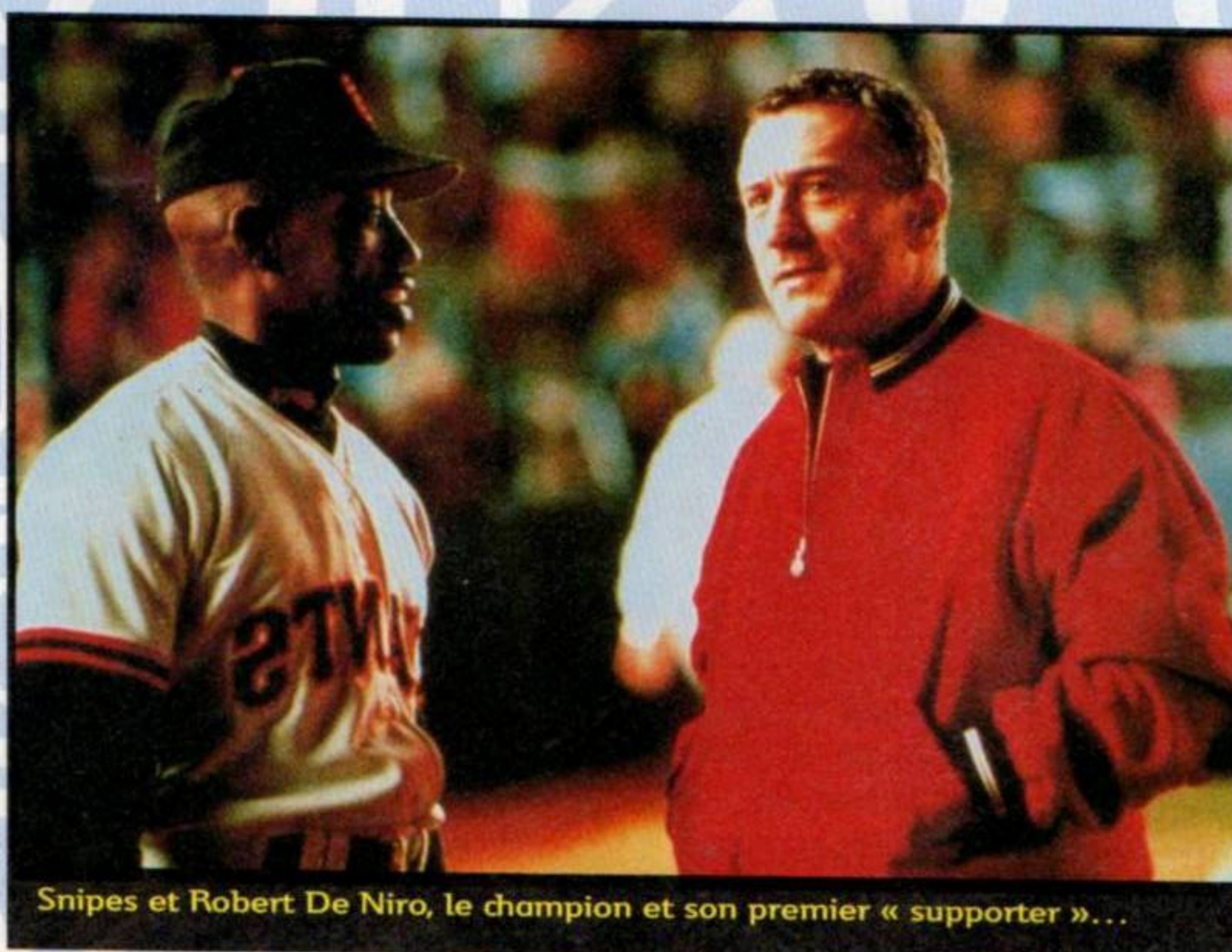
9 juillet

**« Le Fan » de Tony Scott,**  
avec Robert De Niro, Wesley Snipes, Ellen Barkin...

C'est donc le même jour que *Batman & Robin* que sortira le nouveau film du metteur en scène de *Top Gun*, du *Demier Samaritain* et de *True Romance*. *Le Fan* se penche sur un certain Gil (De Niro) qui voue un culte sans bornes à Bobby Rayburn (Snipes), une star du base-ball. Le sport étant ce qu'il est, l'étoile de Rayburn commence à décli-



ner (normal : il vieillit...). C'en est trop pour Gil, dont le monde semble alors s'écrouler. Le fan décide donc d'aider son idole à retrouver la première place, et ce par tous les moyens, même si



Snipes et Robert De Niro, le champion et son premier « supporter »...

cela doit se traduire par des meurtres ! De Niro explique ce qui l'a attiré dans ce nouveau rôle de malade mental : « D'abord, le fait de travailler avec Tony Scott. J'ai joué des personnages semblables dans *Taxi Driver*, *Les Nerfs à vif* ou *La Valse des pantins*. Évidemment, j'essaie de ne pas me répéter, et c'est un défi permanent. Pour le rôle de Gil, j'ai rencontré des vrais VRP, des types qui vendent des couteaux en Oregon, en Caroline du Nord ou au Texas. Pendant cinq jours, ils m'ont raconté leur vie, leurs espoirs,

m'ont décrit leur famille, leurs enfants, les cravates qu'ils portent... Puis j'ai analysé les interviews de Michael David Chapman, l'assassin de John Lennon. Peu à peu, je me suis construit un personnage. » De Niro continue en décrivant son personnage : « C'est un homme qui voit sa vie lui échapper. Il a perdu sa femme, son enfant, son job. Il est de plus en plus triste. Il s'investit totalement dans son idole. C'est justement ça qui le rend dangereux. Il vit par procuration et il ne le supporte pas. »

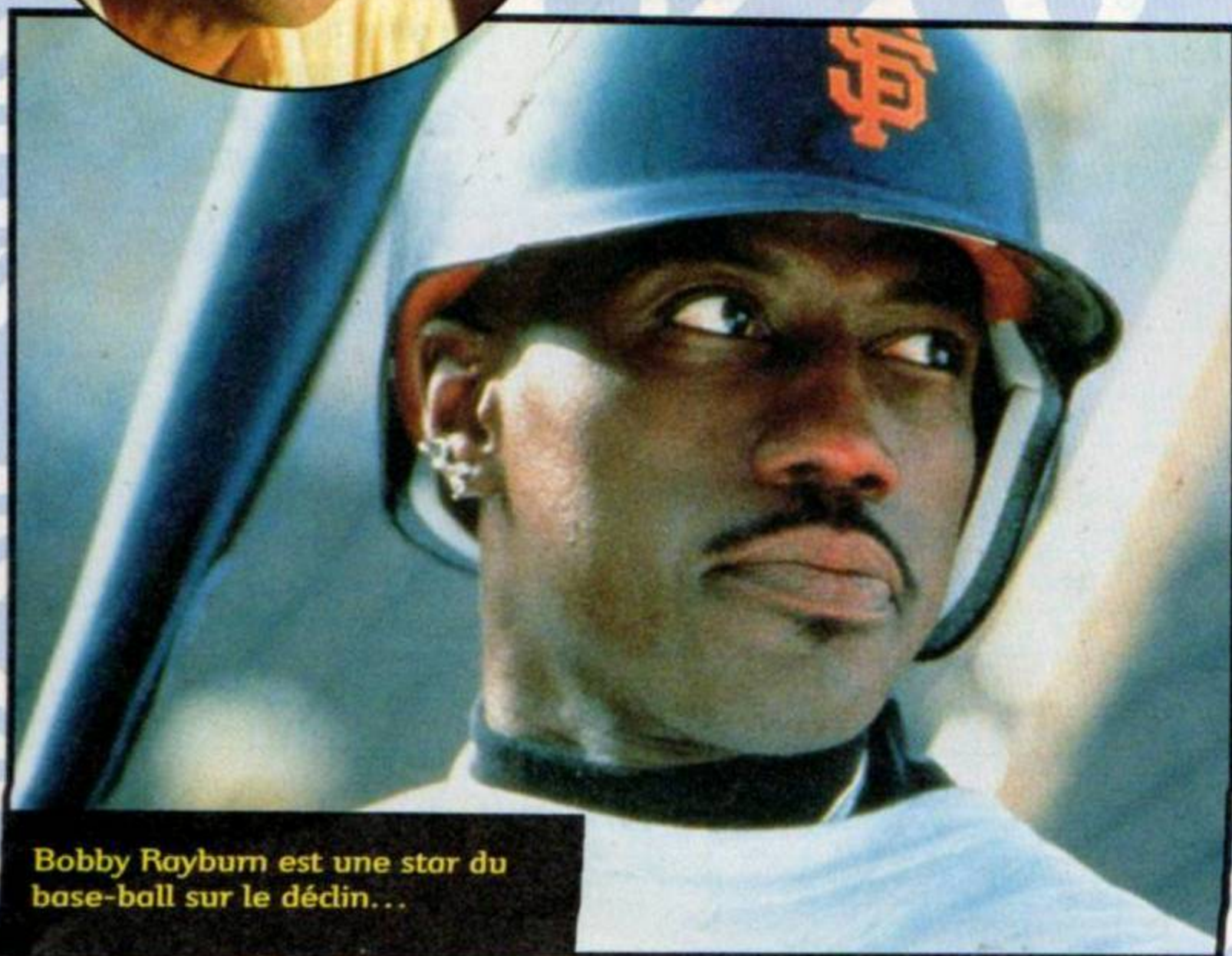
Bien réalisé et évidemment bien interprété, *Le Fan* mérite amplement l'attention de tout amateur de bon cinéma américain.

**« Mordbüro » de Lionel Kopp,**  
avec Ornella Muti, Philippe Clévenot...

Film français hors du commun, *Mordbüro* raconte comment un groupe de citoyens complètement anodins crée son propre tribunal pour juger les criminels qui ravagent la ville imaginaire où se déroule le film... Rapidement, le *Mordbüro* se transforme en catastrophe pour ses membres puisqu'un des fondateurs, le tailleur KMB, les élimine un à un, estimant que c'est le seul moyen de vraiment dissoudre cette parodie de tribunal...

Tournée en Bulgarie, cette fable devrait

... que Gil, un paumé qui n'a plus rien à perdre, va aider à retrouver son rang de champion.



Bobby Rayburn est une star du base-ball sur le déclin...



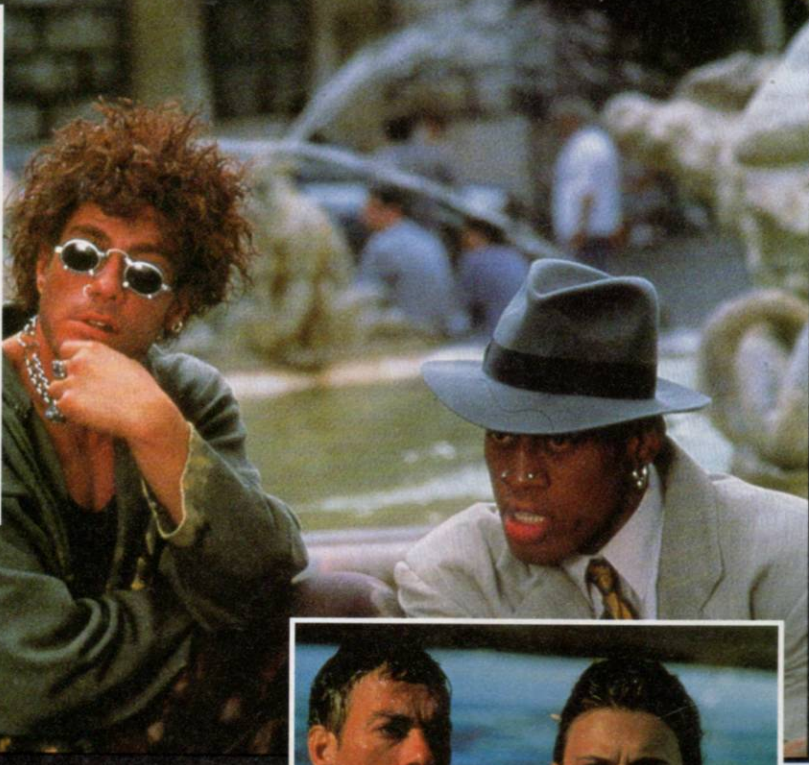
séduire les amateurs de bédé de science-fiction française. Une initiative à soutenir !

**16 juillet**

« **Double Team** » de **Tsui Hark**, avec **Jean-Claude Van Damme**, **Dennis Rodman**, **Mickey Rourke**... Extrêmement attendu, ce nouveau Van Damme (du calme, Elwood) est le troisième film du Belge, dirigé par un metteur en scène chinois, après *Chasse à l'homme* de John Woo et *Risque Maximum* de Ringo Lam. Cette fois, Van Damme incarne un certain Jack Quinn, un as des services secrets, qui a pris sa retraite pour couler des jours paisibles et heureux avec sa douce. Mais, l'infâme Stavros (Mickey Rourke), son ennemi juré, réapparaît soudainement ! Quinn est donc obligé de quitter sa retraite heureuse pour neutraliser le maniaque. Contre toute attente, Quinn échoue et se retrouve dans La Colonie, une île qui sert de prison ultra sophistiquée et où l'on retient prisonniers les espions dont le gouvernement se méfie. Quinn, qui n'aime pas être pris pour un cake, réussit à s'échapper. Désormais, il est victime d'une chasse à l'homme impitoyable, menée par les tueurs de La Colonie et les sbires de Stavros. Tous les coups sont permis dans cette cavale sans issue ! Heureusement, Quinn



On se déguise aussi dans Double Team...



Finis les jours heureux ! Le Belge, alias Jack Quinn, va devoir quitter sa belle pour une cavale infernale...

trouve un renfort inattendu en la personne de Yaz (Dennis Rodman), un molosse de la CIA. La bagarre s'annonce rude...

On le voit, le scénario est d'une subtilité à toute épreuve. L'intérêt principal du film devrait résider, on s'en doute, dans la réalisation de Tsui Hark, metteur en scène légendaire baptisé le « Spielberg de Hong-Kong », qui a signé des films aussi révolutionnaires que *Zu*, *Les Guerriers de La montagne magique* ou *The Blade*. Débauché par Van Damme, qui rêve de travailler avec lui depuis cinq ans, Tsui Hark s'est malheureusement limité au minimum syndical, étant probablement plus intéressé par le montant de son chèque que par la réalisation des derniers exploits de Jean-Claude. Une déception, donc. Le film s'est d'ailleurs lamentablement planté aux USA. Cela n'a pas pourtant pas empêché Van Damme de proposer à Tsui Hark, de travailler sur un nouveau film. En attendant, il prépare *Légionnaire*, une nouvelle subtilité que devrait réaliser son vieux collaborateur Sheldon Lettich (*Double Impact*)...

« **Scream** » de **Wes Craven**, avec **David Arquette**, **Neve Campbell**, **Drew Barrymore**...

Wes Craven est bien sûr le célèbre papa de Freddy Krueger. Avec *Scream* (ça veut dire « hurler »), ce spécialiste du cinéma fantastique revient à ce qui a fait sa popularité : le film de serial killer. Pas étonnant, puisque son film précédent, la comédie poussive intitulée *Un vampire à Brooklyn* (avec



L'union fait la force ! Van Damme et Rodman ensemble, poursuivis par le méchant ci-dessous...



En vieillissant, il se fait de plus en plus rare, notre ami « boxeur », Mickey Rourke...

# 36.15 PLAYER ONE

## Nouveau !

Dialogue en Direct, Bals, Forums 'D  
(1.29F/mn)

Achetez, vendez vos jeux et mangas 'SG

Et toujours vos rubriques :

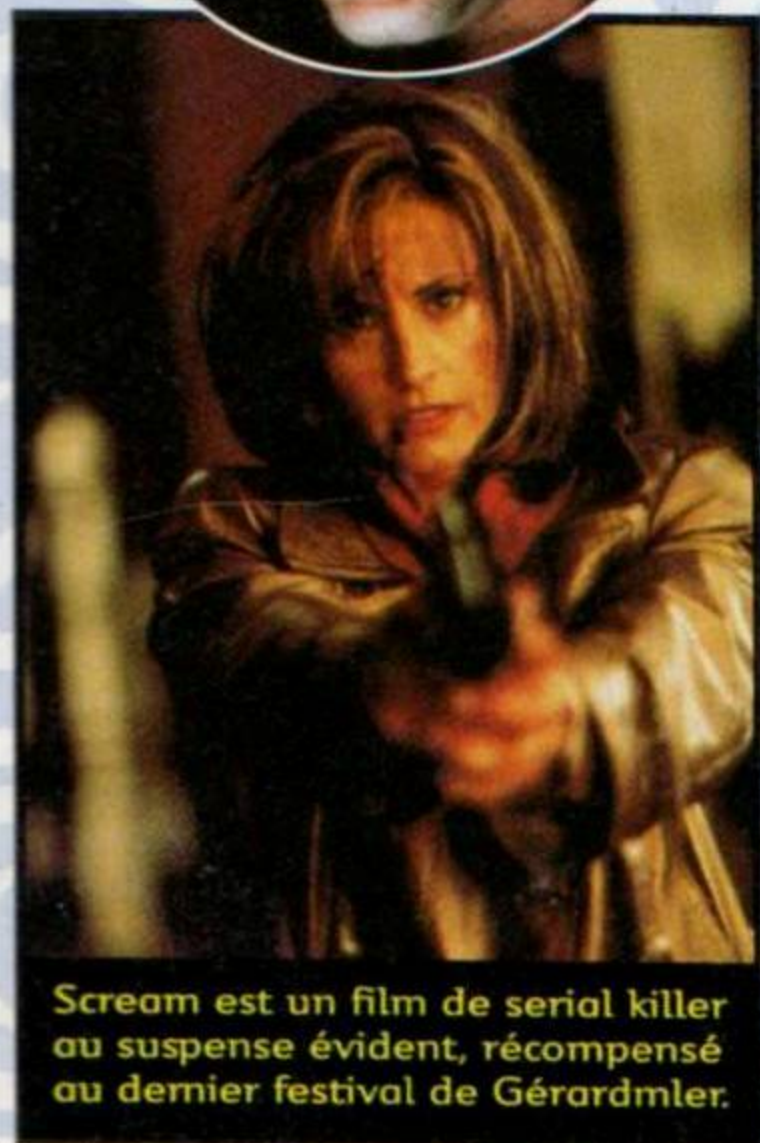
- Les Astuces 'A
- Les Soluces 'S
- Les Métiers du Jeu Vidéo 'NM
- Les News et Préviews 'N
- Les Abonnements, Anciens numéros... 'B

36.15 : 2.23F/mn - Édité par MSE





le moins connu Jason Patric qui s'y colle, ayant la joie de côtoyer la sémillante Sandra Bullock et de se cogner avec l'excellent Willem Dafoe. On imagine que c'est aussi efficace qu'une « ride » et qu'on l'oublie aussi vite... Ah oui, ça se passe sur l'eau...



Scream est un film de serial killer au suspense évident, récompensé au dernier festival de Gérardmer.

Eddie Murphy) s'était cassée la gueule au box-office. Rappelant furieusement le premier Freddy Krueger, *Scream* s'intéresse à une jeune ado dont la mère a été assassinée, le père est quasiment tout le temps en déplacement pour ses affaires, et dont le petit ami lui prend la tête pour qu'ils passent à l'acte (ND Elwood : un rôle tenu par Ino...). Histoire de pimenter l'ensemble, un serial killer s'acharne sur la ville et prend un malin plaisir à faire flipper une des meilleures amies de notre héroïne.

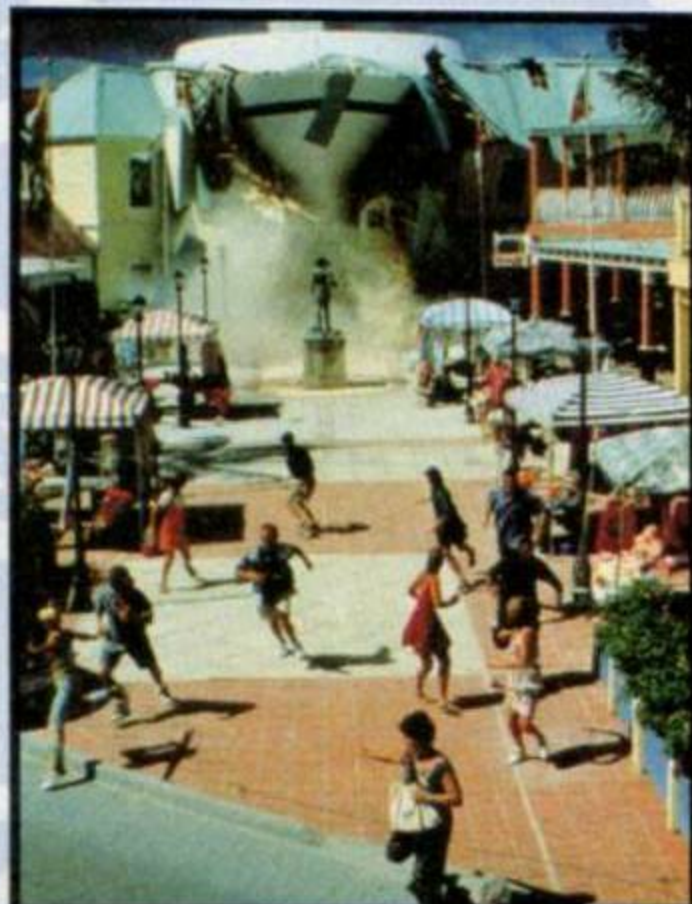
Pas la peine de vous faire un dessin, *Scream* devrait combler les fans du genre. Pour preuve, son succès au dernier festival de Gérardmer, où il a obtenu le Grand Prix du jury et le Prix Première du public. *Scream* a aussi reçu le Trophée Fun Radio à Cannes.

## le 23 juillet

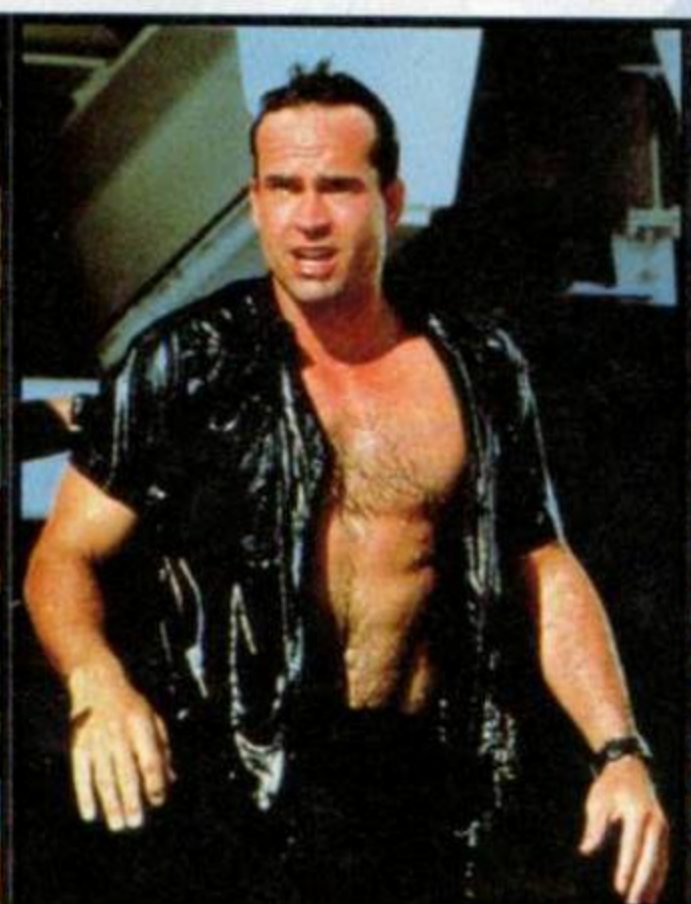
### « Speed 2 » de Jan De Bont,

avec Sandra Bullock, Jason Patric, Willem Dafoe...

Pas vu au moment où nous bouclons, *Speed 2* est basé sur le même principe que son prédécesseur : cent-vingt minutes de suspense, que le metteur en scène Jan De Bont (celui du premier film) fera tout pour rendre hale-tantes. Keanu Reeves ayant refusé de tourner cette suite, c'est



Après Speed 1, voici venir Speed 2 avec les mêmes ingrédients du succès : un héros baraqué et une séduisante jeune femme prête à le suivre, le tout au bord de la mer...



## le 30 juillet

### « The Brave » de/et

avec Johnny Depp, et aussi Marlon Brando...

Démoli hâtivement par les festivaliers stupides de Cannes, ce premier effort de Johnny Depp comme réalisateur raconte le sacrifice d'un Indien qui, en échange d'une grosse somme d'argent, accepte de participer en tant que victime à des « snuff movies » (films où l'on toume de vrais meurtres). Le malheureux espère mettre ainsi sa famille à l'abri du besoin...

Depp a donc choisi d'illustrer un sujet difficile, ce qui n'est absolument pas étonnant. S'inspirant de manière très évidente de réalisateurs avec lesquels il a travaillé comme Jim Jarmusch, Emir Kusturica ou même Tim Burton, Depp, c'est vrai, semble avoir eu du mal à définir ne serait-ce qu'un semblant de cohérence dans sa mise en scène. Mais peu importe les défauts du film, le courage du sujet choisi par Johnny Depp, et sa démarche habituelle, n'appelle qu'une chose : le respect.

## le 6 août

### « Men In Black » de Barry Sonnenfeld,

avec Will Smith, Tommy Lee Jones, Linda Fiorentino...

Nouveau film du réalisateur de *La Famille Addams*, *Men In Black* raconte les aventures comiques de deux « hommes en noir », chargés de taquer les aliens, un peu comme les *Ghostbusters* pour les fantômes. Bourré d'effets spéciaux numériques excitants,



Il est pas beau ce bébé alien ? Allez fais risette à tonton Smith...



Contrairement aux apparences, Men In Black fait dans l'humour !

drôle et bien interprété (Will Smith, popularisé par *Le Prince de Bel-Air* et Tommy Lee Jones, l'inspecteur du *Fugitif*), *Men In Black* constitue un excellent divertissement, idéal en cette période de vacances. Accessoirement, c'est aussi un gentil pied de nez à toutes les théories plus ou moins fumeuses sur le complot du gouvernement US qui nous cacherait la vérité sur les extraterrestres...

Inoshiro

## Autres sorties :

Le 2 juillet, Eddie Murphy ouvrira l'été avec *Le Flic de San Francisco* dans lequel le comique retrouve le style polar/comédie qui lui avait si bien réussi pour les deux premiers *Flics de Beverly Hills* (le troisième avait été un four).

Nous reviendrons sans doute en septembre sur *Volcano* (sortie le 27 août), un rival du *Pic de Dante* sur l'éruption d'un volcan en plein Los Angeles.

La rentrée et l'hiver s'annoncent très, très chargés puisqu'on attend le 22 octobre, *Le Monde perdu* de Spielberg, le 12 novembre *The Game* de David « Seven » Fincher, le 26 novembre *Sept ans Au Tibet* de Jean-Jacques Annaud avec Brad Pitt, en décembre le monstrueux *Titanic* de James Cameron et, le 7 janvier, *Alien 4* du français Jean-Pierre Jeunet !



# Incredyable !

Abonne-toi  
à Player One et reçois  
**gratuitement\***



Le premier petit animal virtuel qui a vraiment besoin de toi !

**Exceptionnel !**

11 numéros + le Tamagotchi : 299 F seulement au lieu de 451 F\*\*  
(2 numéros de Player One + le Tamagotchi gratuits)



à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tamagotchi - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

**Oui, je m'abonne à Player One  
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle**

- 6 numéros : 192 F.
- 11 numéros + le Tamagotchi\* : 299 F. + expédition en recommandé : 22 F. Total à payer : 321 F.
- 11 numéros : 352 F.

Tarifs pour la France métropolitaine, DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

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

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

Signature obligatoire\*  
des parents pour les mineurs

\* Réception au plus tard 4 semaines après le magazine.

© Bandai 1996, 1997

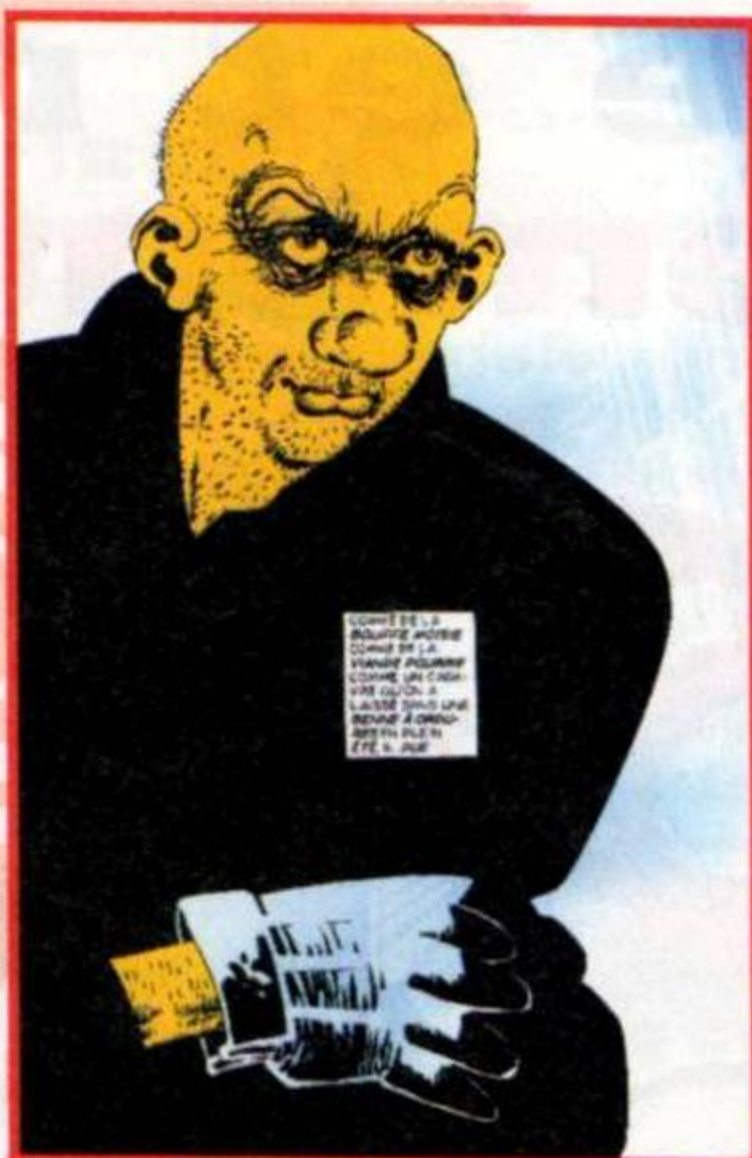
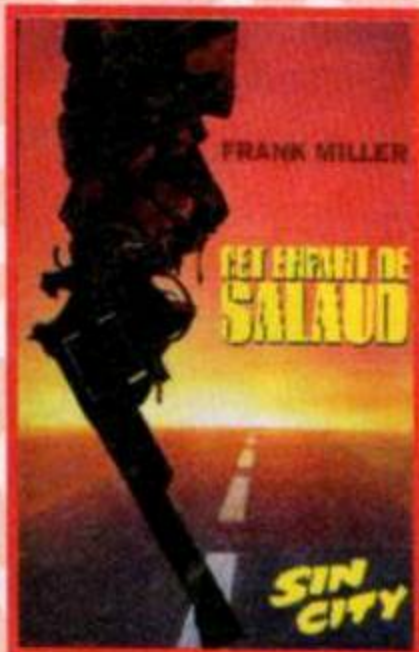


### Cet enfant de salaud

de Frank Miller

Quatrième volume du cycle consacré par l'auteur de *Dark Knight* à la ville imaginaire de Sin City, la ville du péché, *That Yellow Bastard* s'impose comme un des musts

de l'année. Miller y fait une fois de plus preuve de son talent graphique hallucinant — ses illustrations en noir et blanc, qu'interrompent seulement quelques « taches de jaune pisse », étant aussi imaginatives qu'efficaces. Le scénario, d'une simplicité biblique, est au diapason : un serial killer pédophile est localisé par un détective au bord de la retraite, une sorte d'inspecteur Harry colossal. Arrivant au moment où le tueur commence son sinistre ouvrage, le flic le cogne sévèrement, mutilant gravement le boucher. Manque de bol : le killer est nul autre que le tendre rejeton d'un sénateur aussi puissant que vicieux. L'inspecteur se retrouve donc accusé des crimes du serial killer et est placé dans une cellule d'isolement (une sorte de cage plongée dans l'obscurité), où on le laisse croupir, espérant ainsi le briser. Les années passent sans que le policier craque ; ses seuls contacts avec l'extérieur étant les lettres que lui envoient la victime qu'il avait sauvée. Il échappe ainsi à la folie, jusqu'à ce



qu'un jour il reçoive à la place de sa missive hebdomadaire un doigt de jeune fille... Charmant, non ? Comme on pouvait s'y attendre, Miller en profite pour assener ses habituelles considérations sur la corruption de la société américaine, avec autant de sincérité que de paranoïa (depuis ses épisodes de *Daredevil* réalisés au début des années 1980, on sait que Miller est un grand parano). Noir, désespéré jusqu'à la dernière page, *Cet enfant de salaud* est un véritable électrochoc. Un livre terrible.

Éditions Vertige Graphic

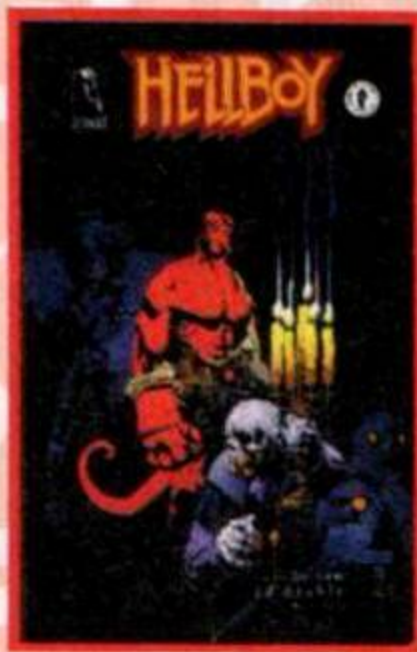
La note d'I'no : 18/20

### Hellboy : au nom du Diable

de Mike Mignola

Autre comic-book exceptionnel, cette nouvelle aventure de *Hellboy*, le démon qui enquête pour le gouvernement US sur les phénomènes paranormaux (il s'agit donc d'un confrère de Mulder et Scully), nous entraîne à travers l'Europe (du cercle Arctique jusqu'au fin fond de la Transylvanie), où des nazis préparent le Quatrième Reich.

Se souvenant de l'intérêt porté par Hitler aux sciences occultes, Mignola a imaginé que les nazis invoquent toute une ribambelle de personnages et de forces maléfiques aussi variés



que la déesse grecque Hécate, le moine fou Raspoutine et des morts vivants roumains. *Hellboy* et son groupe de super héros débarquent bien sûr pour mener le plus sanglant des combats de leur existence... Littéralement hale-tant, très imaginaire, cet album prouve une fois de plus le talent graphique stupéfiant de cet auteur qui peut enfin s'exprimer pleinement. Les canons des comics traditionnels constituant un véritable carcan pour une telle personnalité artistique. Une vraie réussite, conseillée à tout fan de bédé et à toute personne qui passe ses samedis soirs scotchée devant *X-Files*.

Éditions Dark Horse France

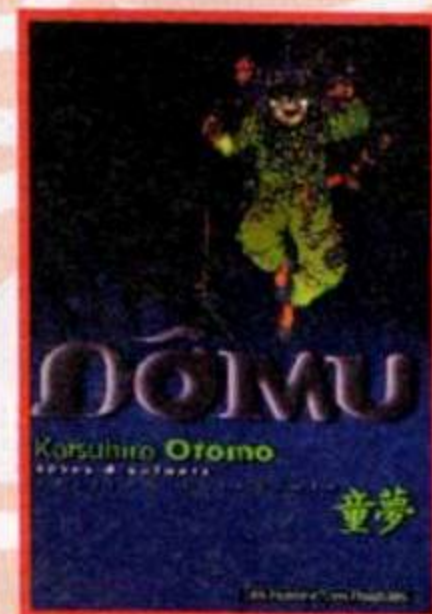
La note d'I'no : 17/20



### Domu

de Katsuhiro Otomo

Réédition en un seul (beau) volume d'un manga paru il y a quelques années en 3 tomes sous le titre *Rêves d'enfants*, cette



bédé a été réalisée peu avant qu'Otomo s'attaque à ce qui demeure son chef-d'œuvre à ce jour : *Akira*, bien sûr. On se tromperait lourdement en ignorant cette plongée terrifiante dans les recoins d'un grand ensemble immobilier japonais. En apparence, il s'agit d'une cité comme on en trouve partout dans le monde industrialisé, la violence occidentale en moins. Lentement, à petites touches, Otomo nous dévoile l'autre côté du miroir, sa démarche rappelant quelque peu celle du David Lynch de *Blue Velvet*.

Remarquablement réalisé, complexe et passionnant, *Domu* nous permet de découvrir une des innombrables facettes de l'immense talent de son





l'auteur, que l'on peut décrire comme un vrai visionnaire.

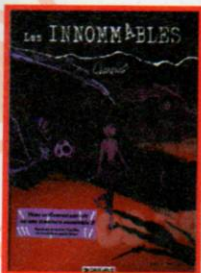
Éditions Humanoïdes Associés  
La note d'Ino : 17/20

## Les Innommables: Cloaques

de Yann (scénario) et Conrad (dessins)

Chaque nouvel épisode de la saga des Innommables est un gros balade au cœur tendre, un pseudo-érotisme un tantinet idiot, et un nabot doté de deux antennes d'insecte et d'une batte de baseball est une sorte de petit événement. Pas la peine de s'éterniser sur le talent des auteurs, deux piliers de la bédé européenne qui, bien qu'en activité depuis près de vingt ans, abordent chaque nouveau bouquin avec l'appétit féroce des nouveaux venus. Cette fois, les Innommables quittent l'Asie troublée de la fin des années 1940 et échouent (le mot est faible) dans l'Amérique, en pleine « chasse aux sorcières ». Alors que le monde s'apprête à s'entretuer en Corée, nos amis découvrent l'envers du rêve américain : racisme, violence, putes, serial killers, etc. Sans pour autant perdre (ou si peu) leur bonhomie légendaire.

C'est comme toujours très bien fait, souvent drôle et généralement sur-excitant. À noter que Yann s'est encore plus lâché que d'habitude dans le registre « grosses vanes douteuses à la limite de la provocation ». On regrettera que cette systématisation



soit quand même un peu mécanique. Dommage, cela ténit l'intérêt que l'on peut porter à ce qui reste malgré tout un chouette album de bédé.

Éditions Dargaud  
La note d'Ino : 13/20

## Captivant!

de Yves Chaland et Luc Cornillon

Troisième recueil de *L'Intégrale Yves Chaland*, un jeune dessinateur prématurément disparu dans un accident de voiture, qui signa certaines des plus belles planches du mythique magazine *Métal Hurlant*. *Captivant!* rassemble plusieurs séries de l'auteur, ce de manière exhaustive, *Intégrale* oblige. On a donc droit à des pubs, des délires féroces réalisés sur le modèle des strips (bédés saucissonnées en séquences de trois, quatre cases publiées



dans les quotidiens), des parodies/hommages des bandes dessinées trépidantes des années 50, et — entre autres réjouissances — à la réédition des histoires de Bob Fish, un des héros les plus célèbres de l'auteur. Que dire, si ce n'est que Chaland était un géant.

Éditions Humanoïdes Associés  
La note d'Ino : 18/20

## L'Asie avec Tonkam

Le célèbre éditeur/importateur continue de militer pour une meilleure connaissance de la culture asiatique en prenant deux initiatives originales. Depuis le 15 juin, la boutique Tonkam sise au 24, rue Monge, 75005 Paris (tél. : 01 46 33 90 30) importe massivement des CD audio des quatre coins de l'Asie (Japon, Thaïlande, Inde, etc.) permettant ainsi de découvrir l'incroyable variété musicale de ces pays. Par ailleurs, à partir du 15 septembre, Tonkam ouvrira un Tsunami Studio à quelques kilomètres de Katmandou (Népal). Le lieu est destiné à rassembler artistes français et asiatiques, ce qui devrait aboutir à d'intéressants développements créatifs. Écrire à Tonkam, à l'attention de Dominique Véret. Moi, je propose un séminaire Player One là-bas !

## Infos mangas

Glénat vient de publier les nouveaux épisodes de séries connues. Il s'agit de *Dragon Ball* (tome 25) d'Akira Toriyama (16/20) ; du second *Ninkū* de Koji Kiriyama (14/20) ; de *Bastard!!* vol. 5 de Kazushi Hagiwara ; du tome 8 de *Noritaka* de Hideo Murata et Takashi Hamori (15/20). Chez Dargaud, le 2<sup>e</sup> *Détective Conan* de Gosho Aoyama (14/20) et le 7<sup>e</sup> *Armagedon* de Hyun Se Lee (11/20) sont sortis.





# Zoom SF

**P**our passer l'été dans des dimensions parallèles de premier choix, la sélection des passerelles, c'est ici !

## Chroniques de Ténébreuse : Les Cent royaumes

de Marion Zimmer Bradley  
Auteur de la saga *La Romance de Ténébreuse* (à l'origine *Darkover*) et plume féministe de la SF américaine, M. Z. Bradley est l'initiatrice de ce recueil de nouvelles : au total, vingt et un essais à la réussite inégale qui s'inscrivent dans l'univers de la société « ténébreuse », période des Cent royaumes, c'est-à-dire en phase finale des Âges du chaos. L'humeur médiévale et sinistre propre au monde de Bradley semble avoir du mal au départ à se recomposer, handicapée par la brièveté de certains récits. Mais des histoires comme celle de Susan Schwartz, *Dans la gueule du Dragon*, rattrape la faiblesse des essais voisins : l'amitié entre l'amazone et le seigneur Comyn qu'elle conte, avec talent, est fidèle au style Bradley : des persos de femmes-guerrières à la psychologie fouillée, une atmosphère lourde de massacres et de sang, des pratiques féodales et télépathes... Enfin, *L'Épée du chaos*, signée par Bradley elle-même et premier récit de ce recueil, vaut, à lui seul, le détour : cette histoire de vengeance féminine, pleine de romantisme et de fatalisme, porte des traits de tragédie shakespearienne. À toutes celles qui seront accros, on leur conseille d'attaquer ensuite, du même auteur, les trois tomes des *Amazonnes libres*, incon-

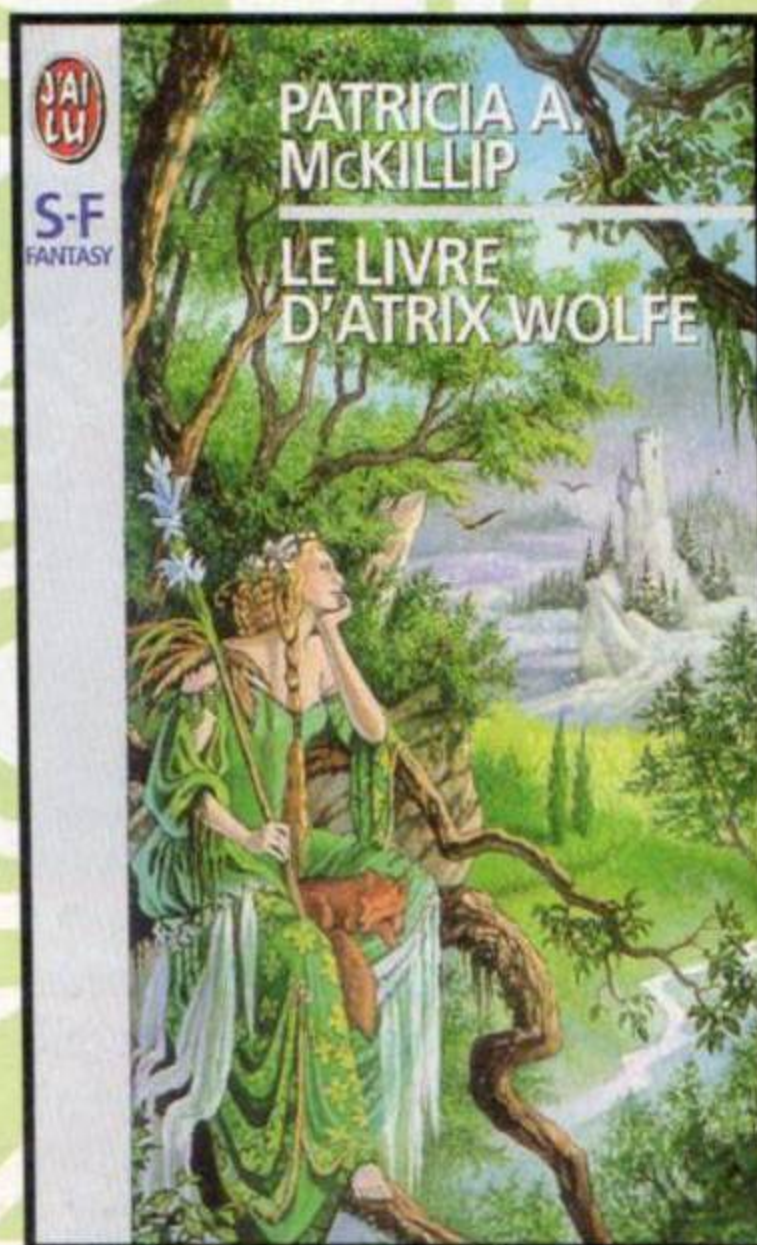
tournable vision du fait féminin dans la high-fantasy.  
Éditions Pocket

## Gandahar et l'oiseau-monde

de Jean-Pierre Andrevon  
Le blond et beau chevalier Sylvain Lanvère aimerait bien se la couler douce en compagnie de sa copine à peau bleue, Airelle, dans leur home sweet home de la planète Tridan... Sauf que, en tant que chevalier, il se doit de servir sa reine, Myme Ambisextra : quand celle-ci le fait appeler de toute urgence, il est clair que le jeune guerrier et son « pistograine » vont reprendre du service : le « dictotore » du Ranstdraam à la face d'ogre aurait déterré le feu nucléaire des Anciens... Cette nouvelle aventure en Gandahar, éditée chez Hachette Jeunesse fait suite à l'originel *Les hommes-machines contre Gandahar*, premier roman d'Andrevon sorti en 1969 et justement réédité et augmenté de deux récits, pour la circonstance. Pour ceux qui seraient passés à côté, rattrapage obligé donc : fortement politisé, tendance plaidoyer écologique, ce roman est aussi considéré comme une des premières « science-fiction » de langue française. Son découpage très BD avait incité René Laloux et Caza à en faire un film d'animation. Andrevon vient d'y donner suite sous la forme de cette quête de l'oiseau-monde, plein d'humour et dans un

style adapté aux jeunes lecteurs ; autrement dit, un bon plan pour initier son petit frère à l'heroïc-fantasy, avec en prime l'illustration de Caza.  
Éditions Denoël/Présence du futur  
Éditions Hachette Jeunesse

Enfin, au rayon nouveauté, si vous cherchez un conte de fées tout ce qu'il y a de plus enchanteur, plongez-vous dans *Le Livre d'Atrix Wolfe*, de Patricia A. McKillip. Rêveries garanties.  
Éditions J'ai Lu



**Après le neuf, l'ancien : ça peut encore servir !**

## Les Portes de la mort

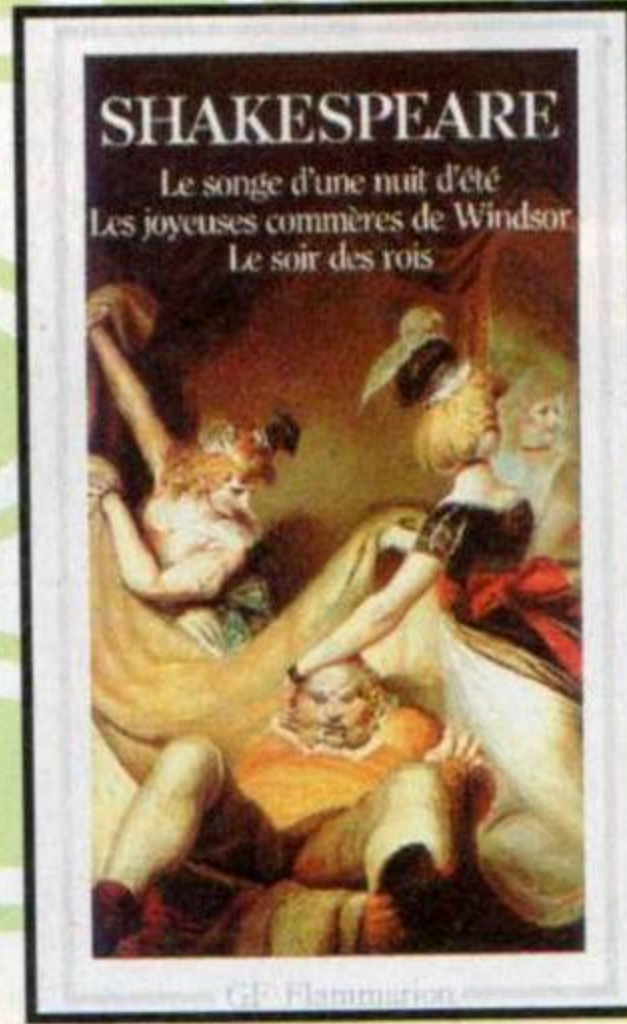
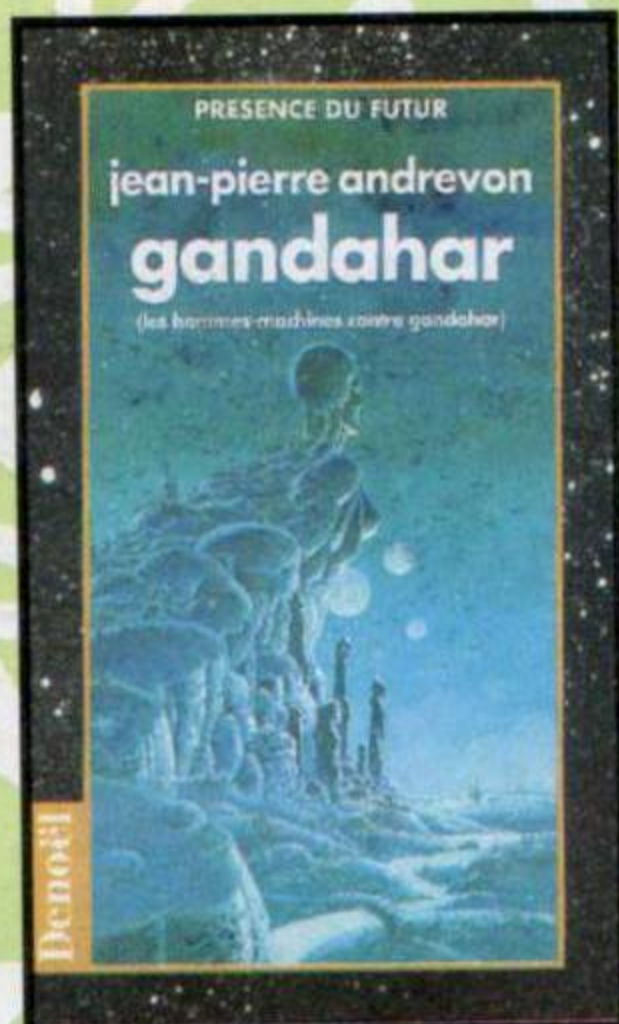
de Margaret Weis et Tracy Hickman  
Attention, chef-d'œuvre ! Il y a un an se finissait le cycle de Weis/Hickman, et à la veille de vos deux mois de vacances, personne ne vous offrira de trip aussi lointain que ces sept tomes. L'imagination aiguisée par l'écriture de nombreux scénarios pour *Donjons & Dragons*, les deux auteurs composent



une quête à quatre mains : tout juste sorti du Labyrinthe gigantesque et meurtrier où le peuple des Sartans l'avait enfermé, en compagnie des Patryns, Haplo s'en va parcourir les planètes alentour pour tordre le cou à ses anciens tortionnaires. Mais ce qui n'était au départ qu'une simple histoire de vengeance va prendre une ampleur incroyable... On reste admiratif devant la haute cohérence de l'univers mental de ces écrivains.  
Éditions Pocket

## Le Songe d'une nuit d'été

de William Shakespeare  
Shakespeare, auteur de fantasy ! Que ceux qui défendent une certaine idée du classicisme dans l'œuvre du British William relisent d'abord cette pièce avant de montrer les crocs... En effet, de cette mise en scène légère du zigzag amoureux, on retiendra surtout la participation spéciale du peuple de Faeris, premier prix décerné à Puck, le lutin facétieux (ensuite illustré en dégainé de satire). Dans les bois autour d'Athènes, l'auteur attribue des rôles à Obéron et Titania, respectivement roi et reine des fées, et distille des sorts de charme à tout va. C'est pas de la high-fantasy, ça ?  
Deuxième plan pour convaincre les récalcitrants, organiser un face à face avec les horribles sorcières toutes méchantes de Mac Beth, illustre pièce du tourmenté sus-nommé : forcément là, on rigole plus, ça gide dans tous les sens... Malédiction, folie, chaos, obscurantisme : c'est pas de la dark-fantasy, ça également ?  
Prenant, beau, bref, incontournable.  
Éditions GF Flammarion





**CADEAU! TIPS ET SCOREGAMES**  
T'OFFRENT **50F!**

**IL TE SUFFIT DE DEMANDER  
GRATUITEMENT TA CARTE.**



**POUR GRUGER SUR TOUS  
LES JEUX 32 ET 64 BITS,  
MÊME LES PLUS RÉCENTS,  
CHOISIS TON ARME:  
MINITEL OU TÉLÉPHONE!**

**3615 TIPS®**

3615 TIPS [trät sis kěz tps] n. m. (angl. fam. tips : tuyaux)  
32/64 bits : la Référence !

**08 36 68 32 64**

083668 comme téléphone 24h/24 7j/7, 32 64 comme 32/64 bits...  
La TIPS Line 32/64 bits!

**→ Demande gratuitement ta carte :**

Il te suffit de laisser tes coordonnées sur le 3615 TIPS ou le 0836683264. Tu la recevras par courrier quelques jours plus tard. Tu ne paies que le coût de la communication.

**→ Je gagne 50F ? Vraiment ?**

Bon de réduction valable pendant 7 jours à partir d'une date que tu choisis (du 25/6 au 30/9), pour tout achat dans les magasins (ou en vpc) SCORE GAMES. Bon de réduction de 50F du 25/6/97 au 31/7/97 pour tout achat de plus de 400F, Bon de 35F du 1/8/97 au 30/9/97 pour tout achat de plus de 350F.

**→ Gagne des consoles, des jeux vidéo...**

Sur le 3615 TIPS (et bientôt sur le 0836683264) tu peux gagner jusqu'à 2 jeux par jour 'des nouveautés) et chaque mois des consoles 16/32 bits au choix.



**→ Mémo 0836683264**

- 4 Message/Titre... précédent
- 5 Relecture du message à partir du début
- 6 Message/Titre... suivant
- 7 Recul de quelques secondes
- 8 Pause (8 pour relancer la lecture)
- 9 Avance de quelques secondes
- # Sélection du titre courant dans liste
- \* Remonter au choix précédent
- \*\* Retour au menu principal

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ
* Somm.	0	# Valid.

3615 TIPS, 3623 TIPS et 0836683264 sont édités par Pixel. 2,23F/mn.

**ASTUCES, SOLUTIONS,  
NEWS, SOS, RPG,  
SCOOPS, PREVIEWS,  
ACTION REPLAY...**



Dossier #1:  
**GAGNEZ!**

Dossier #2:  
**INFORMEZ-VOUS**

Dossier #3 (NOUVEAU!):  
**DIALOGUEZ AVEC LES FANS**

**3615 XFILES**

3615 XFILES, le minitel officiel des X-Files!

Tournon SA 2,23F/mn  
Dialogue : 1,29F/mn.

**TOUTE LA JAPANIMATION EST SUR  
LE 3615 TOON, SES FANS AUSSI,  
SES JEUX PRIMÉS ITOU, ET SES  
DOSSIERS DU MOIS TOO, DONT  
VOICI UN APERÇU :**

**3615 TOON**  
LE MINITEL MANGA



**0836688006**  
LE TÉLÉPHONE MANGA TUV 00Z 00Z MN

**SUR LE (NOUVEAU!) 0836688006, DÉCOUVRE LES MUSIQUES ET  
GÉNÉRIQUES DES DESSINS ANIMÉS, DISPONIBLES CHEZ ANIMUSIK:**  
Albator, Capitaine Flam, San Ku Kai, Lady Oscar, Cobra, Lodoss, Oz, Video Girl Ai,  
Reincarnations, You're Under Arrest, Memories...



Score Games, 3615, 3623, 0836683264, 2,23F/mn. Evangelion - Clamps - Yuuki (Lodoss) - Miyazaki - Dragon Ball Z - San Ku Kai - Lady Oscar - Cobra - Lodoss - Oz - Video Girl Ai - Reincarnations - You're Under Arrest - Memories...  
Tournon SA 2,23F/mn • Dialogue : 1,29F/mn • Anime - Clamps - Yuuki (Lodoss) - Miyazaki - Dragon Ball Z - San Ku Kai - Lady Oscar - Cobra - Lodoss - Oz - Video Girl Ai - Reincarnations - You're Under Arrest - Memories...  
Score Games, 3615, 3623, 0836683264, 2,23F/mn. Evangelion - Clamps - Yuuki (Lodoss) - Miyazaki - Dragon Ball Z - San Ku Kai - Lady Oscar - Cobra - Lodoss - Oz - Video Girl Ai - Reincarnations - You're Under Arrest - Memories...  
Tournon SA 2,23F/mn • Dialogue : 1,29F/mn • Anime - Clamps - Yuuki (Lodoss) - Miyazaki - Dragon Ball Z - San Ku Kai - Lady Oscar - Cobra - Lodoss - Oz - Video Girl Ai - Reincarnations - You're Under Arrest - Memories...

Disponible en  
CD Animusik.





Dimanche 25 mai 1997, 14h15  
Rencontre Signy L'Abbaye/Vrigne-aux-bois  
1 joueur, 3 spectateurs



## QUI POUVAIT PRÉVOIR QUE TOUT LE MONDE Y JOUERAIT ?



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



HOT LINE UBI SOFT  
08 36 68 46 32



Infos Trucs et Astuces



©1997 Konami. Tous droits réservés. "Ubi" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo et le logo N sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Conception graphique: Ubi Pictures.