

CADEAU
des musiques
exclusives
le Cool
boarders 2

Flayer

no
e

TEKKEN 3
les premières
images
PlayStation

**LE JAPON
EN DIRECT**
Yoshi's Story
Mario RPG 2
F-Zero X
Zelda 64
le 64DD



SPECIAL GLISSE

**Nagano Winter Olympics
Steep Slope Sliders
Cool Boarders 2
Snow Racer 98...**

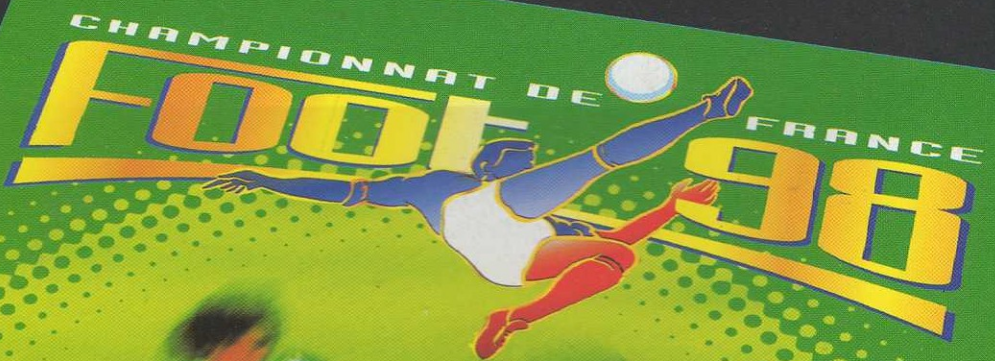
35^F

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

M 4413 - 82 - 35,00 F



CHAMPIONNAT DE
Foot FRANCE
98



La Collection
Officielle
du Football Français
22^{ème} Edition



L'expert 

La pochette de 6 images : 2 frs. L'album : 8 frs.
En vente chez les marchands de journaux et en grande surface

Tout sur les Clubs

Les palmarès, les dirigeants,
les centres de formation.

Tout sur les joueurs

Leurs carrières, leurs statistiques.

Tout sur le Foot européen

Le calendrier des coupes,
les meilleures équipes et leurs
palmarès.

Avec  **FOOT 98**, tu peux aussi

gagner des équipements 

et des abonnements **FOOT**

en collectionnant

les points  **Footistico**

disponibles dans

les boîtes **MINIS**

SNICKERS **TWIX**

et **Mars**

et dans toutes les pochettes

 **PANINI**

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57.
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@playerone.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Directeur de la rédaction :

Pierre VALLS (pyalls@playerone.fr).

Rédacteur en chef :

François TARRAIN (elwood@playerone.fr).

Secrétaires de rédaction :

Christophe VERRON (1^{er} SR), Élisabeth LÉ, Hélène LÉ.

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

François DANIEL (Wonder), Mahalia GARRAUD, Patrick

GIORDANO (Matt), Nikja, Stéphane PILET (Le Flou),

Christophe POTTIER (Wolfan), Olivier RICHARD (Inoshiro),

Emmanuelle ROTA (Manue), Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA

(correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouse),

Traducteur : Reyda SEDDIKI.

MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO.

Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY.

Infographiste : Gilles RENOUIT.

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER.

Assistante de fabrication : Agnès SEMPÉRÉ.

Photogravure : Pi-M.

Impression : SNIL.

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40

Responsable publicité et marketing :

Ferrine MICHAELIS.

Chef de publicité : Delphine JACONO.

Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.

Stagiaire : Catherine MARECHAL.

Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN,

Laurence CORBIER-VIÉ, Christophe MOLLIGNIER.

Service abonnement

B.I.I. - BP 80219 - 60332 Liencourt Cedex.

Tél. : 03 44 69 26 26

Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMÉVENTE - Lauric MONFOR.

(réservé uniquement aux dépositaires de presse).

Contact : Pascal DION.

Tél. vert : 08 00 19 84 57 au terminal EBG.

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

RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.

Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.

Comptabilité : Christine BERNADET.

Secrétariat : Maï MARCELIN.

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

janvier 1998. Tous les documents envoyés sont publiés sous la

responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN.

Illustration de couverture :

Nagano Winter Olympics © Konami

Ce numéro comporte en supplément un CD audio Cool Boarders 2

déposé sur la une de couverture et ne pouvant être vendu

séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire

(en bien ou en mal) à propos de

PLAYER ONE, écrivez à :

Sam Player, PLAYER ONE,

19, rue Louis-Pasteur,

92100 Boulogne.

Pour les Trucs en Yrac, adressez

vos courriers à Bubu.



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



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

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



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



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



SOMMAIRE

CONCOURS

- Enquête lecteurs : des tonnes de cadeaux à gagner47
- Sega : des jeux et des montres .. .57
- Sony : des jeux Cool Boarders 2 .. .69
- James Bond : des montres, vidéos 105
- DDP : des pantalons, des pulls, des blousons 119

Attention les yeux, **Zelda 64** a été enfin dévoilé à la presse ! Un compte rendu enflammé sur la nouvelle bombe de Miyamoto.



10

Courrier

14

Stop Info

28

C'est arrivé près de chez toi

30

Arcade

34

Over the World

60

Dossier Glisse

75

Tests

114

Trucs en Vrac

120

Guide Quetzalcoatl

130

Champions

134

Top

136

Zoom

Damned, que vos fanzines sont nombreux ! **Dame Mahalia** croule sous vos œuvres...



Sega nous refait le coup de Scud Race avec **Le Mans 24** : la classe ! Et aussi, Hang Pilot une



simulation de deltaplane, Street Fighter III Giant Attack...

X-Men VS Street Fighter, le choc des titans sur Saturn. Shining Force III, le RPG tactique par Sega. Gallop Racer 2, une simulation de course hippique...



Diddy Kong Racing, le nouveau Mario Kart, est arrivé. Mais aussi, les simulations de sport à l'honneur et les jeux d'aventure en pagaille. Un début d'année sur les chapeaux de roue !



Depuis Cool Boarders, les sports d'hiver ont droit à tous les honneurs sur console. Petit tour d'horizon de ce nouveau phénomène.

Je triche, tu triches, il triche... Tous les codes et astuces, conjugués à la sauce Bubu !



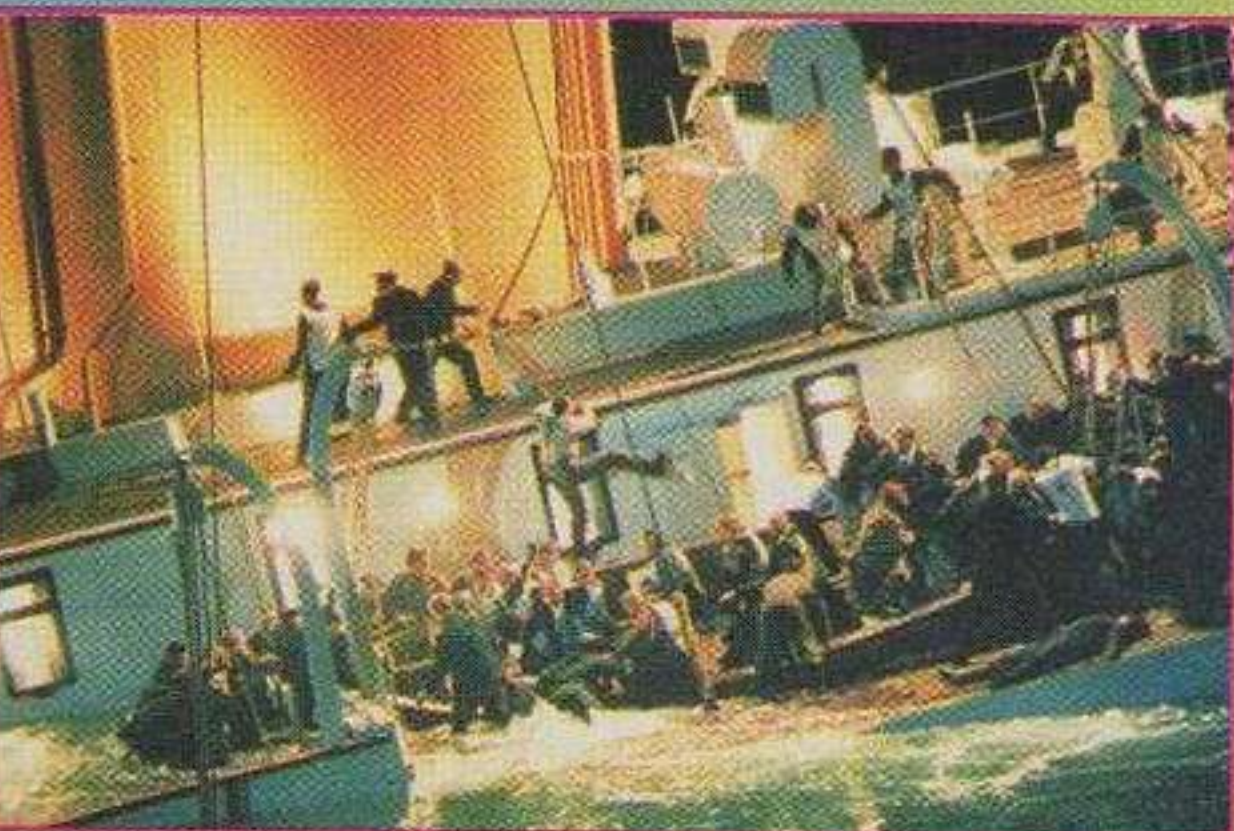
Wolfen compile sur trois pages tous vos scores sur vos jeux préférés. Serez-vous le meilleur ?



Un jeu d'aventure aussi tordu que **Quetzalcoatl** méritait bien une solution complète. C'est désormais chose faite !



Les hits de ces derniers mois font une entrée fracassante dans le Top.



« Titanic », le titanique naufrage revisité par James Cameron.

« Mortal Kombat 2 », le come-back des célèbres fatalités, et les BD pour buller en paix !

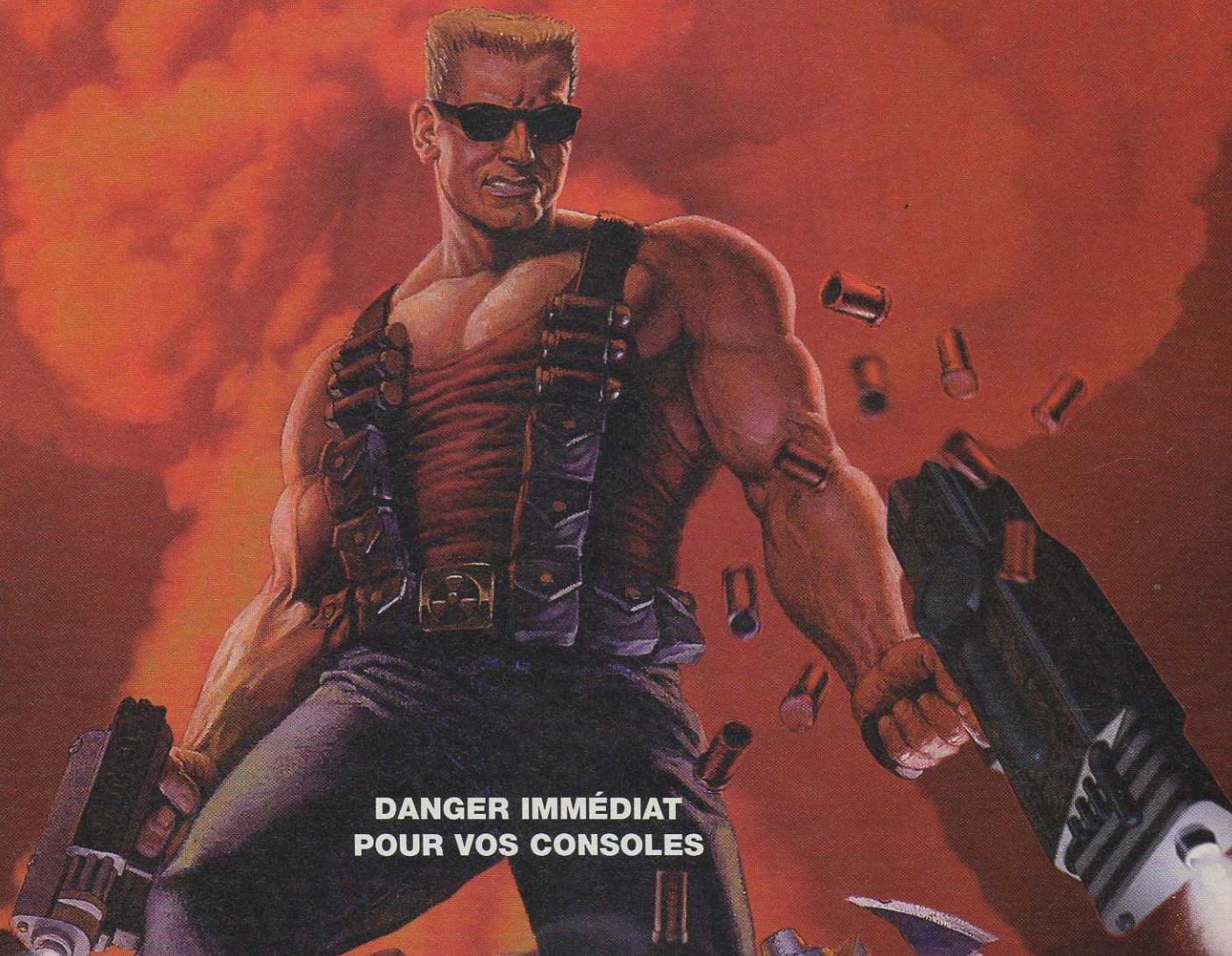
141



EXCLUSIF !

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT : 8 ANIMAUX EN 1

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



**DANGER IMMÉDIAT
POUR VOS CONSOLES**

DUKE NUKEM 3D



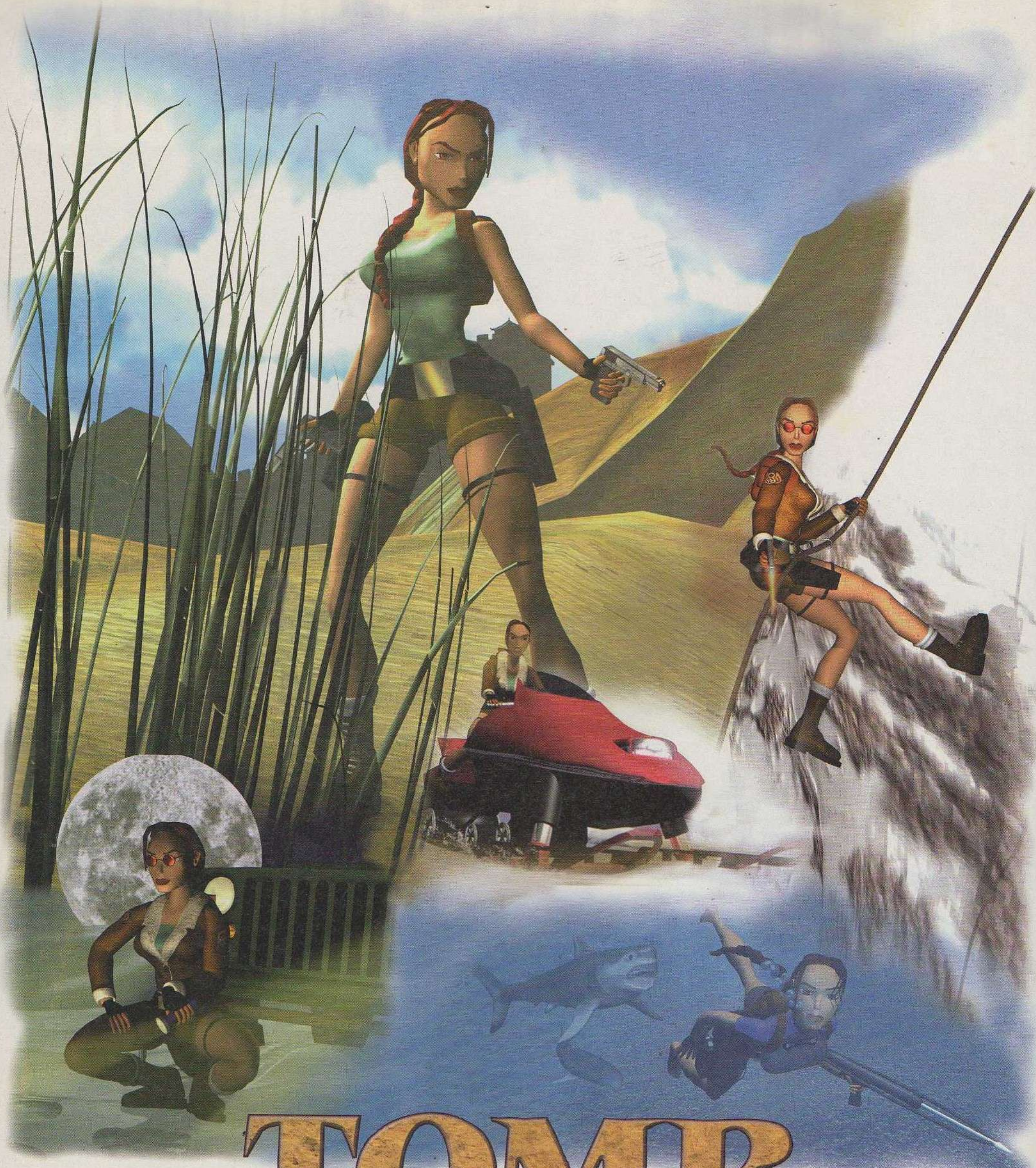
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux



Duke Nukem 3D, © 1995, 1997 3D Realms Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logos et copyrights appartenant à leurs sociétés respectives.

MC2 ADVERTISING

+2,23 F/mn.



TOMB RAIDER II TM

STARRING
LARA CROFT

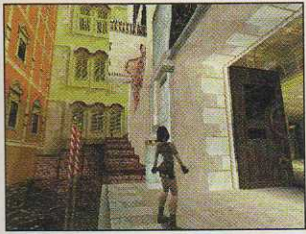
DANS LA LIMITE
DES STOCKS DISPONIBLES



OPTION



ON PEUT ETRE LA PLUS TURBULENTE, ET AVOIR QUAND MEME LES MEILLEURES NOTES !



CD CONSOLES : **6/6**



Tomb Raider II est un petit bijou.
Tout est ici réuni pour nous combler !

CONSOLES + : **95%**



Un achat indispensable pour Noël.
Ce second volet, à la durée de vie exceptionnelle, est encore plus beau et prenant que le premier.

PLAYER ONE : **95%**



Cette fois-ci on en est sûr, Tomb Raider II est bel et bien la bombe annoncée !

PLAYMAG : **19/20**

Core Design à tout simplement pondu le CHEF D'OEUVRE que tout le monde attendait... l'un des meilleurs jeux de la PlayStation.

PLAYSTATION MAGAZINE : **9/10**

Lara nous revient plus belle que jamais pour 18 niveaux d'une aventure hors du commun.

TOTAL PLAY : **9/10**



Considéré à juste titre comme le jeu le plus attendu de l'histoire des jeux vidéo, Tomb Raider II arrive enfin sur nos écrans... La regarder évoluer à travers les niveaux frôle l'extase.

JOYPAD : **95%**



Tomb Raider II est là et bien là. Il est à la hauteur de nos espérances. Impossible de passer Noël sans Lara.

GENERATION 4 : **5/6 HIT**

Fabuleux ! Tomb Raider II est un jeu d'action, un vrai... Qui ravira aussi bien les fans que les débutants.

PC FUN : **18/20**

A part Tomb Raider premier du nom, peu de jeux arrivent à la cheville de Tomb Raider II...

PC JEUX : **92%**

Pour vos longues soirées d'hivers, Tomb Raider II s'impose comme le tête à tête qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte.

Concours, Astuces et Solutions
Support Technique
08 36 68 19 22*
3615 TOMBRAIDER*
www.eidos-france.fr

2,23FF/mib.



Voilà, Noël est derrière nous. Enfin débarrassés ! Finis les harcèlements des pères Noël dans les magasins. Out les émissions niaises sur toutes les chaînes de télé.

Terminé le stress causé par la question existentielle : « N64 ou PlayStation, 64 Player ou Génération PlayStation ? »

Les dernières âmes perdues, indécises depuis des mois, ont probablement enfin choisi leur camp. Le Courrier des lecteurs, lui, n'a pas bougé pour autant. Vous envoyez des questions, j'y réponds. Et je le prouve tout de suite...

Sam

Est-ce qu'il y aura une suite à Goldeneye, Doom, Duke Nukem 64 et Quake sur Nintendo 64 ?

Arnaud

Oui, et elle s'appellera « Goldoomquakem 64 » ! Elle sera d'ailleurs vendue avec un paddle en chocolat. Sortie prévue à Pâques. Plus sérieusement, une suite de Goldeneye est prévue. Va faire un tour du côté des *Stop Infos* pour plus de détails !

Pourquoi la croix directionnelle du paddle de la N64 ne fonctionne pas avec tous les jeux ?

Bickha

Parce que de nombreux jeux ont été spécifiquement conçus pour être joués avec le petit joystick analogique de la manette. Jouer à ces softs au paddle ne ferait donc que dégrader leur jouabilité. Par ailleurs, en donnant la possibilité aux joueurs de choisir paddle ou joystick pour s'adonner à ces jeux, le risque serait qu'ils n'essaient même pas de jouer au joystick, par simple habitude. Imagine si de nombreuses personnes avaient joué à Super Mario 64 avec la croix directionnelle, juste parce qu'ils auraient trouvé très bizarre le maniement du joystick durant les premières secondes... Quel dommage cela aurait été !

Vous parlez beaucoup du mode Link, mais ne dites jamais comment ça marche. Peux-tu m'expliquer ?

Anonyme

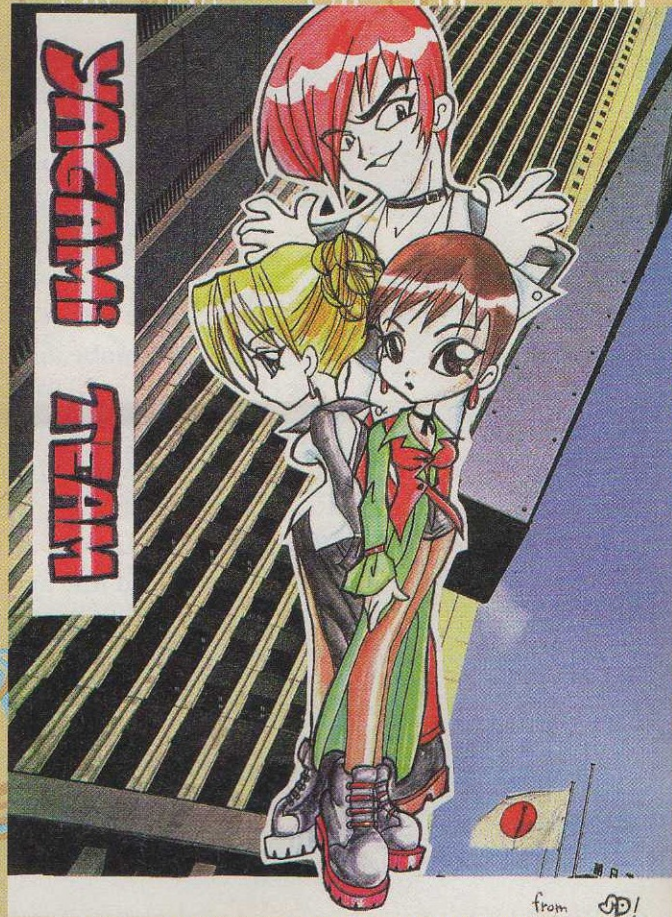
Nous avons expliqué déjà plusieurs fois ce qu'était le mode Link, mais cela doit, en effet, faire un certain temps que nous ne

l'avons pas redit. Donc, à l'intention des lecteurs fraîchement débarqués... le mode Link est un mode Deux joueurs un peu spécial, puisqu'il nécessite un câble « link » (que l'on trouve dans le commerce) qui relie deux PlayStation. Chaque console est alors branchée sur un téléviseur, ce qui permet à chacun des joueurs de disposer d'une image en plein écran et de toute la puissance d'affichage d'une console pour lui tout seul. L'autre caractéristique de ce type de jeu, c'est que les adversaires ne peuvent pas voir ce que fait l'autre en jouant, pour peu que les deux télévisions soient disposées correctement. Bien sûr, c'est un peu pénible à mettre en place dans la mesure où il faut réunir deux consoles, deux télévisions, et deux jeux dans une même pièce. Mais cela procure un plaisir réellement supérieur au jeu seul (Doom et Alerte Rouge sont d'ailleurs deux titres à essayer absolument en mode Link).

Je n'ai toujours pas trouvé la photo de Mahalia nue dans PO !

Bickha

Et pourtant, elle est publiée chaque mois depuis le numéro 78 ! En partie tout du moins... Il est en effet temps de révéler le secret de la photo de Mahalia. Pour la voir, il faut, dans chaque numéro, découper la première page de *C'est arrivé près de chez toi*, puis l'empiler sur les précédentes pages découpées. On voit alors apparaître le poster de Mahalia au format 30 x 70 cm. Évidemment, tant que tu n'auras pas empilé 70 cm de pages, tu ne pourras pas voir



entièrement l'image. Mais dès que tu posséderas les 1 796 prochains numéros, tu seras émerveillé. Si la médecine a fait des progrès... sinon, tes petits enfants en profiteront pour toi.

POUR M'ÉCRIRE :
PLAYER ONE, Sam Player
19 rue Louis Pasteur
92100 Boulogne

Ce qui est dommage dans « Player One », c'est que vous n'y mettez plus de posters. Tous les gars de ma classe de seconde ont arrêté d'acheter PO à cause de cela !

Marco

C'est l'histoire d'un lecteur qui veut une faveur, et qui ne sait pas comment l'obtenir. Alors, comme il n'est pas très malin, il invente un gros mensonge. Puis il écrit à Sam Player qui, en réponse, lui raconte l'histoire du lecteur qui veut une faveur mais qui n'est pas très malin.

Dans PO 80, tu dis qu'il est question d'inclure une sortie moniteur en plus de la sortie télé à la Dural, est-ce vrai ?

Ben-J

Non, j'ai menti, car je l'avoue, je mens tout le temps. C'est plus fort que moi, cela fait des années que ça dure, je ne fais qu'écrire des informations erronées. Plus le mensonge est gros, plus je suis content. Ce que j'suis content, là...

Qui est le Jannick qui donne son avis sur le jeu Colony Wars ?

Buzut

N'as-tu pas remarqué que le test de Pandemonium 2 était signé par un certain Nikja, jusqu'alors inconnu, quelques pages plus loin ? Tu pourrais me dire que cela ne répond pas à ta question, mais il faut savoir qu'il s'agit d'une seule et même personne (Jannick, son prénom, n'apparaîtra d'ailleurs plus). Il est venu en renfort à l'occasion des fêtes de fin d'année pour tester des jeux.

Je ne sais pas si tu as remarqué, mais on n'entend plus parler de la Saturn. A la télé, Sony et Nintendo nous envoient leur dose de pubs pour leur console. Tandis que pour la Saturn : que dalle ! Les tests de jeux Saturn sont peu nombreux, et très peu de pages sont consacrées à Sega. Même les magasins de jeux vidéo laissent moins de place à la Saturn qu'à la PlayStation et à la Nintendo 64 dans leurs publicités. Alors pourquoi Sega nous laisse le sentiment que la Saturn est morte ? Est-ce qu'ils économisent le plus de tunes possible pour faire de la Dural la console du siècle ?

Buzut

La Saturn est sur la pente descendante depuis des mois. Toutefois, un nombre assez élevé de consoles déjà vendues, notamment au Japon, lui assure encore quelques sorties de jeux. Mais, en France, Sega a perdu tout espoir d'imposer sa machine, au point de désertir complète-

ment le terrain publicitaire. Je ne suis pas sûr que cela assure au constructeur la fidélité des possesseurs de Saturn, ni la confiance des autres en vue du lancement de la Dural. Une console qui devrait étonner par ses performances, mais qui n'a pas la garantie de ne pas se faire couper l'herbe sous les pieds par Sony, comme ce fut le cas dans la bataille des 32 bits.

d'arrêter la casse tant qu'il en est temps. Si par malheur le développement de la daube est arrivé à terme, en écoulant quelques exemplaires sera toujours ça de gagné pour l'éditeur. Financièrement, parce qu'en terme d'image de marque...

Les plus belles interviews de Mahalia, c'est une bonne idée, mais ce serait mieux d'interviewer des programmeurs et des éditeurs, car savoir qu'Ophélie Winter a eu une crise de Game Boy, ça m'intéresse autant que sa peinture. On perd quand même deux pages et on se demande si on lit « Player One » ou « Voici ».

Troll

Je comprends, d'autant plus que je chausse du 43. Tu préférerais que Mahalia interviewe des programmeurs-chanteurs ou acteurs de cinéma ?

Si on fait le total des points attribués à tous les jeux du Top de « Player One », on obtient 58 759 points. Or si une lettre en faveur d'un jeu vaut un point, à raison de dix heures de travail par jour sans la moindre interruption, Matt doit ouvrir une lettre toutes les dix secondes. Alors je m'assieds, je réfléchis et j'en conclus que c'est impossible ! Merci donc de m'aider à résoudre le « mystère du Top impossible ».

Emmanuel

Entre parenthèses, pourquoï limites-tu ton calcul à 16 jours de travail ? Tu crées toi-même le problème en imaginant qu'une lettre vaut un point. Or, les lettres de vote pour le Top contiennent en général une liste de 20 jeux, classés par ordre de préférence. Tu vois alors que dans le pire des cas, une lettre peut contenir jusqu'à 210 points. Je te laisse le soin de calculer à nouveau le temps que Matt met vraiment pour dépouiller

l'ensemble des votes.

Je pense que vous devriez réintroduire la note de durée de vie dans la notation détaillée de vos tests car « moyen » ou « bonne » ne me semble pas assez approfondi pour un paramètre aussi important.

Fil

« Longue », « excellente », « bonne », « assez bonne », « moyenne », « très bonne », « convaincante », « intéressante », « limitée », « correcte » : comme je le constate sur les tests du numéro 81, et contrairement à ce que tu dis, la notation de la durée de vie n'est pas binaire. Difficile, de plus, de noter précisément une durée de vie sachant que ce critère dépend énormément du niveau du joueur.

Dessin de Laurie, alias Céline Dauthuille



Comment font certains éditeurs pour sortir des jeux pourris ? Parce qu'en y réfléchissant un peu, il faut vraiment être crétin pour ne pas se rendre compte que le jeu que l'on a réalisé est une daube. Donc, je ne vois pas l'intérêt de mettre en vente un jeu nul.

Buzut

Je te rassure, les éditeurs, eux, le voient l'intérêt. Quand ils ont investi des millions dans le développement d'un jeu, tu te doutes bien qu'ils ont vite fait d'oublier leur bonne conscience. Cela dit, il arrive que des développements de jeux soient interrompus avant leur terme. Cela est dû au fait qu'une faible proportion seulement des jeux qui sortent est rentable pour les éditeurs, et qu'il est préférable pour eux



Dessin de Ansel Didier

Est-ce que le kit vibration sera compatible avec beaucoup de jeux, et vaut-il le coup d'être acheté ?

Thibou

Le kit vibration n'est pas un accessoire indispensable. Toutefois son prix se révèle raisonnable (environ 150 F), d'autant plus que de très nombreux jeux en tirent partie. Avec plus ou moins de bonheur d'ailleurs... San Francisco Rush l'utilise à merveille (malheureusement le jeu n'est pas bien) puisque le paddle se met à trembler dès que la voiture que l'on conduit est à la limite du dérapage dans les virages. Goldeneye en fait lui aussi très bon usage. Donc, si tu as 150 F en trop après Noël, n'hésite pas ! (Garde aussi un peu d'argent pour y mettre des piles...)

J'ai rapporté un jeu défectueux au magasin où je l'avais acheté : images saccadées, blocage au chargement. Le problème ne vient pas de ma PlayStation, j'ai vérifié. Et cela fait trois

mois que je n'ai pas revu la couleur de mon jeu. Franchement, ça m'énerve ! N'y a-t-il pas un délai dans le service après-vente ?

Jérôme

Comment ça, tu n'as pas revu ton jeu ? Tu l'as laissé en réparation au service après-vente du magasin ! ? Quelqu'un s'est payé ta tête dans l'histoire, car on n'a jamais vu un SAV réparer un CD... Que faire dans ce genre de situation :

1/ Dans le meilleur des cas, le vendeur fait confiance au client, et remplace le CD. Si le vendeur déclare ne plus avoir ce jeu en stock, il faut demander le remboursement.
2/ Le vendeur vérifie sur le champ l'état du CD, constate le problème et remplace ou rembourse.

3/ Le vendeur regarde le client de travers et lui affirme que cela vient de sa console (si elle a été achetée ailleurs) ou du client lui-même (dans le cas contraire). Là, il faut simplement se montrer plus borné que lui, car le vendeur craque toujours en premier dans ces cas-là.

Dans tous les cas, il faut savoir qu'être accompagné d'un adulte pour les mineurs est souvent l'argument le plus convaincant aux yeux d'un revendeur...

Quant à toi, Jérôme, tu n'as plus qu'à exiger un nouveau CD ou le remboursement immédiat du jeu.

Quand vous attribuez des notes aux jeux, il s'agit de votre avis personnel, si je ne me trompe ? Donc, le résultat est un peu faussé, puisque les goûts diffèrent selon les gens !

Mimil

Les notes que nous attribuons n'ont pas d'autre valeur que celles données par un ensemble de personnes sur un jeu. Tu parles de résultat faussé, mais par rapport à quoi ? Quelle que soit la note attribuée à un jeu, elle correspondra toujours à l'avis de certains joueurs, mais pas à d'autres. Supposons l'existence d'une note non faussée. Comment la définirais-tu ? Comme une note qui correspondrait à un avis unanime ! Impossible puisque tu dis toi-même, à juste titre, qu'il n'y a jamais

d'unanimité totale sur un jeu. Ainsi, ce que tu entends par note « non faussée » n'existe pas. Et donc, parler de note faussée n'a pas de sens. Les notes attribuées par quelque magazine que ce soit sont subjectives, ça a toujours été comme ça, et il en sera toujours ainsi. Libre à toi de faire ou de ne pas faire confiance aux critiques que tu lis.

Dans votre supplément au n° 59, vous montrez des photos du fabuleux Super Mario 64, mais certaines n'apparaissent pas dans le jeu, comme celle de la première page par exemple. D'où proviennent ces photos.

Fil

Ces photos proviennent d'une version non définitive de Super Mario 64. Il arrive souvent que des éléments importants évoluent entre les premières versions d'un jeu montré à la presse et la version vendue et testée par cette même presse. Le niveau que tu as vu était expérimental.

Est-ce que le magazine N64 dépend de vous, car les articles sont signés de la main des testeurs de « Player One » ?

Mimil

Oui, 64 Player est d'ailleurs clairement annoncé comme un enfant de Player One, mais il se veut complémentaire. On y trouve ainsi des plans ultra-complets, dans l'esprit de ceux du regretté Ultra Player. Tout heureux possesseur du fabuleux mais difficile Goldeneye se doit de se procurer le dernier numéro. Le Flou a passé des semaines à l'élaboration des plans, et ça vaut le détour.

Beaucoup de gens ont eu des problèmes avec la lentille de la PlayStation, car le bord était en plastique. Je possède cette console depuis deux ans et je n'ai jamais eu de problème avec ma lentille de lecture, alors que son bord est en plastique. Est-ce normal ?

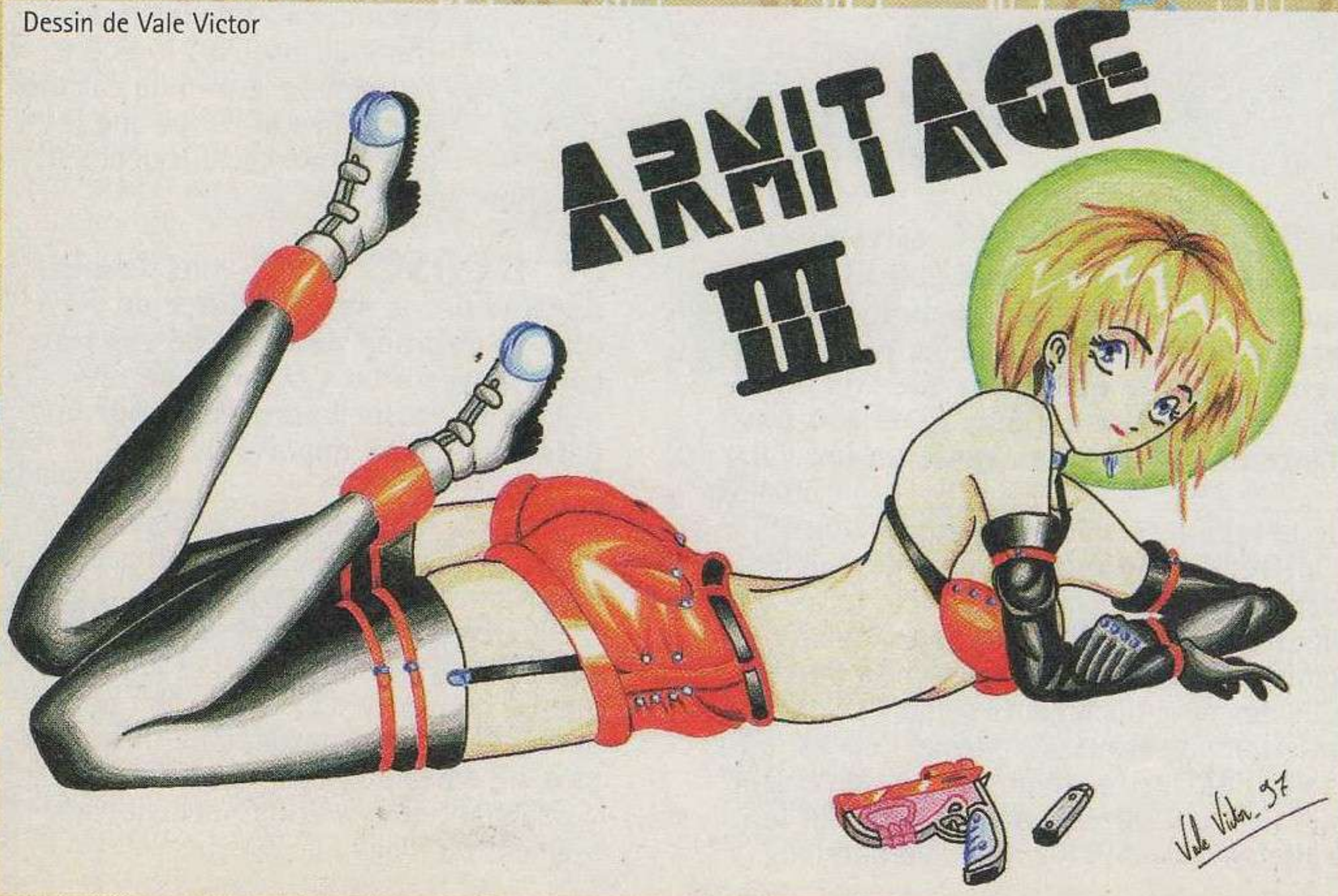
Mimil

Non, tu as raison, c'est très bizarre. Tu devrais ramener ta console au SAV et te plaindre de son bon fonctionnement. Je crois que tu peux même exiger son remplacement par une console défectueuse, sachant que ta PlayStation n'est plus sous garantie...

PS

Jaouad, je n'ai pas connaissance de ce genre de concours. Cybernich, Milouse te conseille de t'acheter des lunettes. Spartacus, les trois jeux que tu cites sont ou vont sortir sur PC. Pierre-Louis, je n'ai jamais dit que l'on pouvait brancher une N64 sur un moniteur de PC, tu as mal lu. Romain, merci pour ton petit cadeau. Rollie Tyller, ta lettre m'est arrivée trop tard.

Dessin de Vale Victor



Ils vous ont marqué ...



Adam & Eve



Bonnie & Clyde



Stone & Charden



Marc & Sophie



Jonathan & Jennifer

... ILS VONT VOUS
LES FAIRE OUBLIER !

NIKKI

FARGUS

PANDEMONIUM 2™

« PS » et « PS2 » marques déposées,
sont la propriété exclusive
de Sony Computer Entertainment Inc.

BMG
INTERACTIVE

Astuces, Infos, Cadeaux :
3615 BMGI®
08 36 68 90 89® - <http://www.bmginteractive.com>

CRYSTAL
DYNAMICS

Stop info

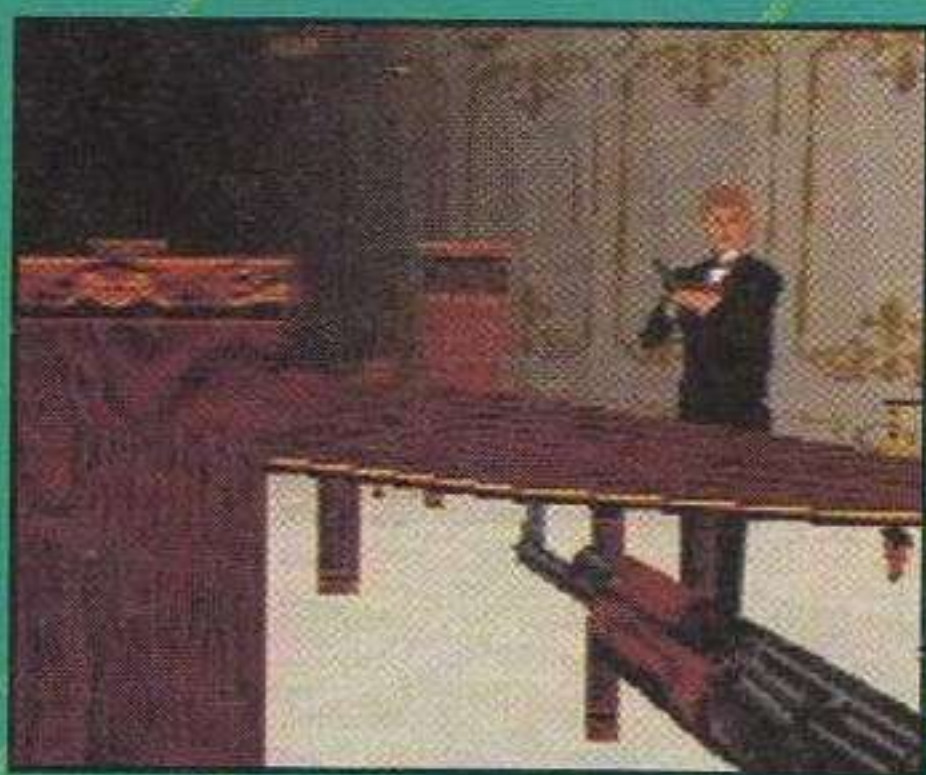
NINTENDO

Goldeneye La suite !

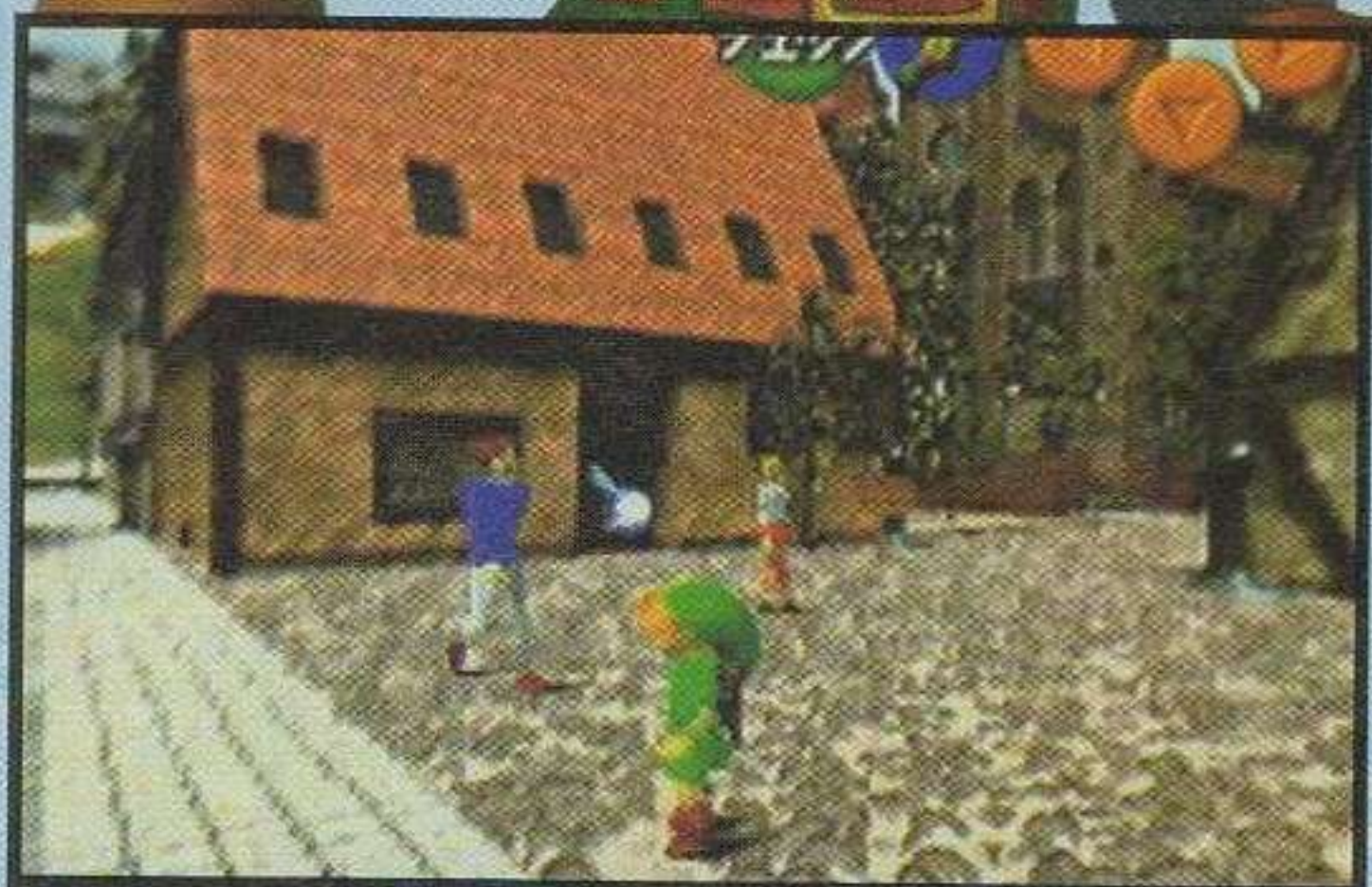
Eh oui, vous avez bien lu ! Chez Rare, les développeurs bûchent déjà sur la suite de Goldeneye. Mais à l'heure où nous écrivons ces lignes, peu d'infos nous sont parvenues. En tout cas une chose est sûre : ce second volet ne sera pas l'adaptation du dernier James Bond, « Tomorrow Never Dies », dont les droits sont détenus par la MGM (lire ci-dessous). Il semble plus vraisemblable que Rare décide d'adapter un vieux 007, ou encore de mixer plusieurs épisodes de la saga. Bref, le mystère reste entier... Restez à l'écoute, on en reparlera !

Tomorrow Never Dies Le jeu

Le plus célèbre des agents secrets semble être une source d'inspiration intarissable pour les éditeurs. La preuve avec « Tomorrow Never Dies »,



dont l'adaptation est en cours chez Black Ops (Treasure of the Deep). Mélangeant scènes de Doom-like, de ski, de conduite et de vol, il semble riche en action et en rebondissements. Mais sera-t-il aussi bon que Goldeneye ? Trop tôt pour le dire ; le jeu étant prévu pour fin 98 sur PlayStation !



Dans les villages, Link peut discuter avec les passants afin de récolter des infos précieuses.



Le Nintendo Space World est un salon typiquement japonais. Larges allées, grands espaces, ambiance sérieuse, voire studieuse... L'endroit idéal pour découvrir les nouveautés Nintendo !

Événement planétaire, le Nintendo Space World, édition 1997, a tenu toutes ses promesses, avec la présentation en exclusivité de dizaines de titres N64. Compte rendu de ce show mémorable qui s'est tenu du 21 au 23 novembre dernier dans la banlieue de Tokio.

Il y a deux ans, Super Mario 64 était dévoilé au monde entier. L'année dernière, les surprises furent peu nombreuses, et le salon décevant... Pour l'édition 1997 du Space World, Nintendo se devait donc de frapper très fort, de prouver que la N64 était encore capable de nous décoller la rétine. Le géant nippon a donc sorti l'artillerie lourde, en présentant un somptueux Zelda, accompagné d'une myriade d'autres titres très attendus sur N64 ! Mais voilà,

chez Nintendo, on ne cause pas uniquement 64 bits, on aime aussi créer la surprise, en réservant une bonne moitié de son salon à une console vieillissante : la Game Boy. En effet, côtoyant sans honte les bornes N64, la petite portable monochrome faisait son show. Affublée de multiples gadgets,



Link, aux prises avec un gigantesque monstre, devra faire parler le glaive !

elle s'est faite une seconde jeunesse. Pocket Monster, Pocket Camera, GB Cable... autant d'accessoires délirants qui transforment la machine en un objet high-tech.

DES JEUX À LA PELLE

Tous les titres développés par Nintendo étaient présents. Aucun ne manquait à l'appel. En revanche, côté éditeurs tiers, les absents étaient nombreux. Pas de Castlevania 64 chez Konami, pas de Mission Impossible chez Ocean... Vous l'aurez compris, les développements internes de Nintendo ont une nouvelle fois raflé la mise. Passage en revue de ces petites merveilles.

ZELDA, OCARINA OF TIME

Le premier Zelda est sorti en 1986, sous forme de disquette destinée au lecteur de la Famicon (qui n'a jamais été commercialisée en Europe, et aux États-Unis) Cela fait donc douze ans que Zelda existe, et aujourd'hui encore il demeure une référence que de très nombreux joueurs classent parmi leurs jeux préférés. Ce qui faisait le charme de Zelda, c'était la diversité des actions, ainsi que les nombreux objets à collecter. Zelda 64 conserve tous

SPACE WORLD 97

Stop info



les passages : c'est un partenaire idéal. Enfin, comme cette aventure est placée sous le signe du temps, vous contrôlez indifféremment Link, enfant ou adolescent, pour résoudre les énigmes de l'Ocarina du temps. Visuellement, Zelda 64 est une véritable « tuerie ». Mouvements de caméra à gogo, 3D impeccable et animations hyper réalistes vous scotchent



L'Odyssée d'Abé bis

Après un premier épisode absolument fabuleux, les talentueux programmeurs ricains d'Oddworld Inhabitants planchent sur deux nouveaux projets, reprenant l'univers délirant d'Abé. L'un est prévu pour fin 98 sur PlayStation et PC, l'autre pour 1999 sur les nouvelles générations de consoles, genre PlayStation 2.

ces atouts : les mouvements de Link sont plus réalistes que jamais grâce à la Motion Capture, et la réalisation plus envoûtante encore. Vous pouvez monter à cheval pour traverser de grandes étendues, et votre monture au galop recèle un secret inattendu... Le petit pixie protecteur de Link, nommé Navi, vous accompagne partout, vous aide à déceler les monstres et



à l'écran ! La jouabilité a été pensée par Miyamoto pour que le joueur s'immerge corps et âme dans le jeu. Tout se joue à l'instinct, comme les déplacements de Link au paddle, et on fait rapidement corps avec lui... La claque ! Pour finir, sachez que Zelda 64, Ocarina of Time sortira en avril au Japon. La version 64DD, quant à elle, est développée en parallèle par une autre équipe. On nous promet même une histoire radicalement différente... Mais il faudra encore patienter un bon moment pour en savoir plus, car Zelda DD (nom provisoire) ne sera pas commercialisé avant fin 98.

Chill L'arlésienne du surf

Ce jeu de snowboard annoncé en septembre dernier sur PlayStation avait disparu, sans explication, des plannings d'Eidos... pour finalement réapparaître il y a peu ! Ce come-back est le bienvenu, car Chill semble bourré de qualités. Verdict en avril dans le test...



Link, chevauchant son fidèle canasson... Voici une des nombreuses surprises que nous réserve ce Zelda.



Cette vue aérienne panoramique offre au joueur une perspective étendue fort pratique.

(TIPS #1 : des soluces et tips pareils, c'est à tomber raide... oui bon)

LES MEILLEURES ASTUCES,
LES SOLUCES LES PLUS FOUILLÉES
CHAQUE JOUR DÉCOUVRIRAS

3615 TIPS®

3615 TIPS [trôt sis kèz tips] n. m. (angl. fam. tips : tuyaux)

08 36 68 32 64

083668 comme téléphone 24h/24 7j/7 32 64 comme 32/64 bits

Tips (le minitel!) et la Tips Line (le téléphone!) sont enrichis quotidiennement. Depuis plus de 2 ans, ils contiennent la plus formidable base d'astuces et de solutions pour les consoles 32 et 64 bits. Nos testeurs écrivent des solutions originales et exhaustives, accompagnées de guides faisant le point sur certains aspects du jeu (Materia, Étoiles, Chocobos...). Si malgré tout tu coinces, tu peux nous questionner en direct le mardi de 17h à 20h et tout le temps dans la rubrique questions/réponses, nous te répondons sous 24h !

Pixel 2.23F.MX

Stop info

Épilepsie monstre

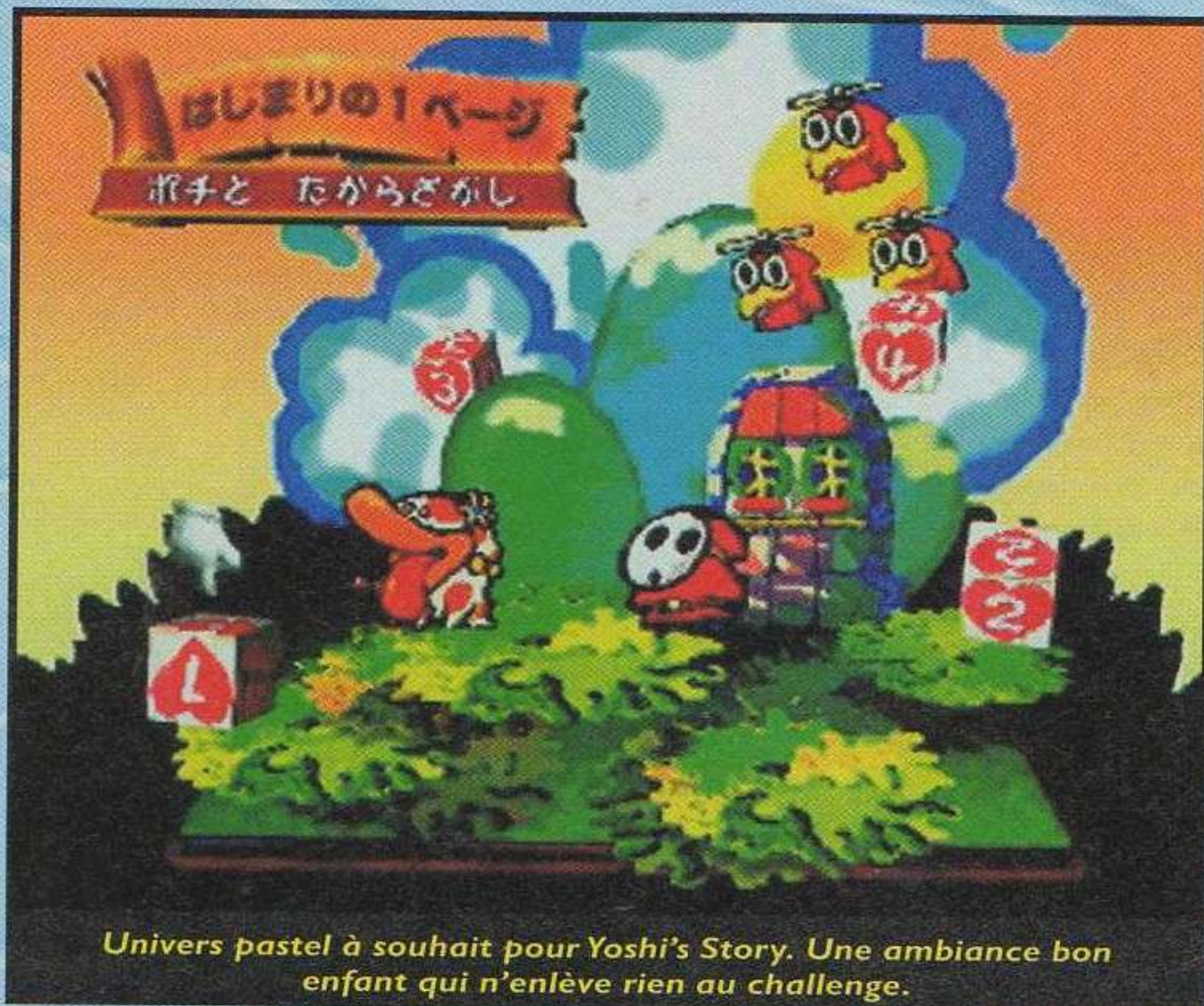
Le 16 décembre dernier à 18 h 30, la télévision japonaise passait un épisode du dessin animé Pokémon, une série très populaire chez les Nippons qui met en scène des Pocket Monster (voir p 18). Jusque-là tout va bien. Le hic, c'est qu'une des scènes de cet épisode diffuse avec force des images stroboscopiques rouges, simulant une explosion. Bilan : 618 enfants scotchés devant leur écran sont pris de convulsions, d'irritations et de vomissements. Bref, la majorité de ces bambins a tout bonnement fait une crise d'épilepsie ! Parions que cet incident va relancer les lobbies anti-jeux vidéo, même si dans le cas présent, il ne s'agit pas d'un jeu mis en cause mais d'un DA, il est vrai, issu d'un soft très célèbre au pays du Soleil-Levant. Ça n'empêche, ils ne rateront probablement pas une occasion de nuire à notre passion vidéoludique...

Need for Speed III

Après un second volet décevant, Electronic Arts tente de se rattraper avec ce Neef for speed III. Au programme, huit voitures de rêve, telles la Ferrari F355 ou la Lamborghini Diablo, dix circuits



variés et des courses poursuites à 300 km/h contre des flics acharnés. Ça sent bon les pointes de vitesse furieuses, dans un environnement graphique ultra-riche ! Si la jouabilité suit, on va peut-être se réconcilier avec NFS !

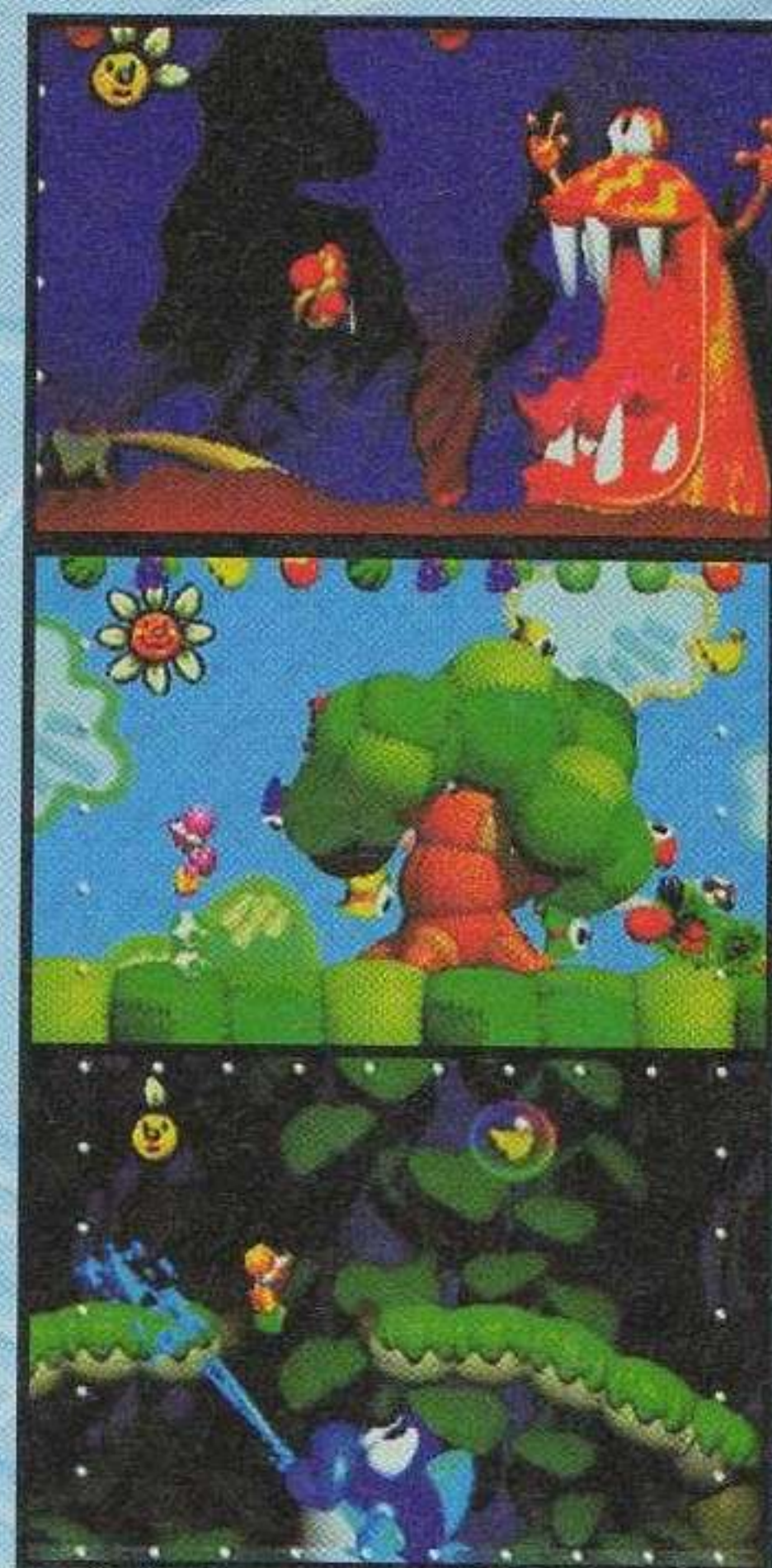


Univers pastel à souhait pour Yoshi's Story. Une ambiance bon enfant qui n'enlève rien au challenge.

YOSHI'S STORY

Yoshi's Island, le hit de la Super Nintendo, vendu à deux millions d'exemplaires au Japon, revient sur N64 ! Si vous trouvez que les graphismes en 3D c'est beau mais compliqué, car on ne sait pas trop où aller, alors Yoshi's Story, le nouveau volet des aventures du dino, est fait pour vous. Il s'agit, en effet, d'un jeu de plate-forme en 2D dans la lignée des premiers Mario ! Le scénario est mignon tout

plein : à la suite d'un sortilège lancé par Baby Koopa, l'île des Yoshis a été enfermée dans un livre d'images. Les six petits Yoshis colorés, qui ont échappé au drame, s'empresent alors de partir récupérer les fruits de l'île pour faire renaître « l'arbre du super bonheur ». Avec ses graphismes sympa qui évoquent un patchwork fait main, son animation à couper le souffle, sa maniabilité basée sur le stick 3D, et enfin ses célèbres ennemis, redoutables



mais rigolos, Yoshi's Story séduira les plus jeunes, comme les joueurs les plus confirmés. Une bonne surprise, qui permet à la N64 de renouer avec la 2D... Une régression fort bienvenue, lorsque l'on voit le résultat ! Dernière bonne nouvelle, Yoshi's Story est sorti au Japon fin décembre ; nous vous en reparlerons donc le mois prochain plus longuement...

F-ZERO X



Les fous de vitesse sont de retour pour de nouveaux duels sur des circuits entièrement en 3D. La visibilité est optimale, même sur les tracés les plus tortueux. Les reliefs, les côtes et les pentes sont superbement gérés, et il faudra s'accrocher pour bondir et foncer aux commandes d'un des trente bolides proposés. Dans F-Zero X, il n'y a plus de « voitures-bouchons » anonymes : chacun des véhicules possède ses propres caractéristiques.



LA GAME BOY SE « GADGÉTISE »



Les ingénieurs de Nintendo ont développé des trésors d'ingéniosité pour nous pondre des gadgets Game Boy délirants ! Le premier d'entre eux, la Pocket Camera, est un dispositif qui permet de transformer sa Game Boy en un petit appareil photo monochrome. On peut stocker quelques photos, retoucher son portrait, dessiner un décor ou bien coller sa tête dans un mini-jeu fourni avec l'appareil.

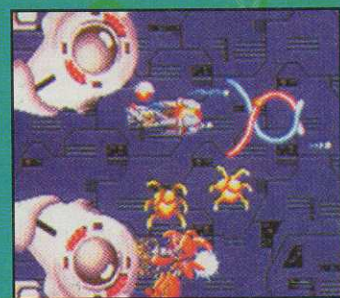


Accessoire complémentaire, le Pocket Printer est une petite imprimante à connecter sur la Game Boy pour imprimer ses photos. Le « GB Cable » est un projet de câble GB/N64 qui transformerait chacune des Game Boy reliées en « paddle intelligent ». Exemple : quatre joueurs jouent aux cartes ; chacun peut voir, sur l'écran de télé, la table de jeu et les mises, et, sur son petit écran Game Boy, les cartes qu'il a en main. Original !



R-Type Le revival

Le mythique shoot'em up d'Irem se refait une santé sur PlayStation. Une bonne nouvelle pour les nostalgiques, qui vont



pouvoir s'user les pouces au cours de parties endiablées. Sont prévus deux titres : R-Types qui compile les anciennés versions du jeu (février au Japon), et R-Type Triangle, une version entièrement nouvelle, tout en 3D, genre Einhander.



téristiques et chaque pilote a une personnalité différente. Si au tout début du jeu, seulement six bolides sont disponibles, au fil des victoires on peut augmenter ce nombre, et utiliser de nouveaux engins lors de mémorables parties à quatre joueurs.

Question sensations, F-Zero X fait très fort. On a rarement vu un jeu allant aussi vite ! L'adrénaline monte à chaque accélération, et les pistes sont tellement sinueuses qu'il faut avoir le cœur bien accroché. À fond, à fond, à fond ! Sortie prévue au Japon en juin.

SIM CITY

Deux titres N64 sont basés sur la célèbre simulation de Maxis,



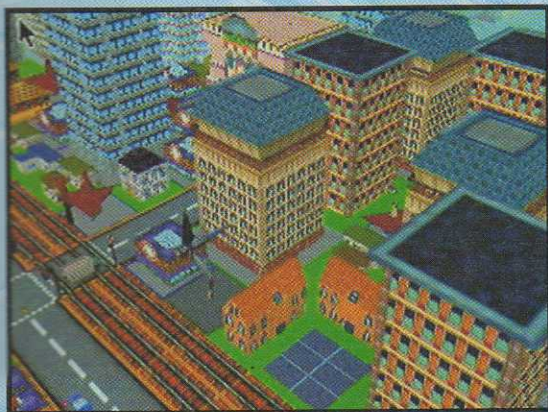
qui fit fureur sur micro. Le premier, Sim City 2000, utilise toutes les capacités graphiques en 2D haute résolution de la N64, et nous offre une version colorée et réussie du Sim City que nous connaissons. Sauf que cette fois, c'est dans une nef spatiale que vous créez votre propre cité !

Sim City 64, quant à lui, est loin d'être fini. Prévu pour le 64DD, il devrait receler plusieurs surprises de taille,

particulièrement au niveau de l'architecture des bâtiments. Ils seront tous en vraie 3D polygonale, et l'on pourra parcourir la ville entièrement modélisée sous plusieurs angles de caméra.

MARIO RPG 2

Après un Super Mario 64 en 3D, qui nous présentait le fameux plombier tout en rond, Mario RPG 2 risque d'en déboussoler plus d'un. Ce second opus du Mario RPG de la Super Famicom (développé à l'époque par Square, désormais passé chez l'ennemi) présente des



1 000 000

DE TAMAGOTCHI VENDU EN FRANCE PAR BANDAI

Eh oui, le désormais célèbre petit animal virtuel venu de l'espace a fait un gros carton ! Sorti le 12 mai 1997, ce gadget aura séduit en l'espace de quelques mois un bon million de Frenchies ! Remarquez, à l'échelle mondiale, le succès du Tamago laisse également songeur. Jugez plutôt : 24 millions d'exemplaires ont été écoulés sur notre bonne vieille Terre... L'hallu totale !

(Tips #2: t'en as pas marre de tout réécouter depuis le début?)

PAUSE FERAS, ET L'ASTUCE TRANQUILLEMENT NOTERAS



Exclusif ! Sur le 0836683264 -et nulle part ailleurs !- tu peux faire une pause en appuyant sur la touche 8 pendant que tu écoutes une astuce ou une solution.

Ainsi, tu as tout le temps de la noter ! Tu peux même appuyer sur la touche 7 pour revenir de quelques secondes en arrière. Comme sur un lecteur CD !

Mémo 0836683264

- 4 Jeu/Message/Titre... précédent
- 5 Relecture du message à partir du début
- 6 Jeu/Message/Titre... suivant
- 7 Recul de quelques secondes
- 8 Pause (8 pour relancer la lecture)
- 9 Avance de quelques secondes
- # Sélection Jeu/Message/Titre dans une liste
- * Retour au choix précédent
- ** Retour au menu principal



Stop info

Le paddle du manchot

ASCII nous gratifie d'un paddle très en vogue au Japon. Le Gtip concentre habilement toutes les commandes d'un pad normal. On peut ainsi jouer à (presque) n'importe quel jeu d'une main. RPG, wargame, et même shoot'em up sont praticables avec cet accessoire. À quoi ça sert ? Ben... si vous voulez faire de la muscu', vous broser les dents, téléphoner, jouer au Jokari avec un bras libre, c'est possible. Et puis vous pourrez le ressortir quand vous en aurez un dans le plâtre. Original...



Prix conseillé : 249 F

Race Leader 64

Même si les bonnes simulations de caisses ne sont pas légion sur N64, Race Leader pourrait en intéresser plus d'un. Cet ensemble volant-pédalier comprend plusieurs boutons, avec passage des vitesses au volant. Ce dernier peut être réglé en profondeur et en inclinaison. Enfin, bonne nouvelle, le boîtier volant possède deux énormes ventouses, pour une fois très efficaces.

Prix conseillé : 499 F



Final Fantasy VII
Le guide du jeu

36.15
PLAYER ONE

Tapez *HL



Banjo & Kazooie, mariage de raison entre un ours et un oiseau.



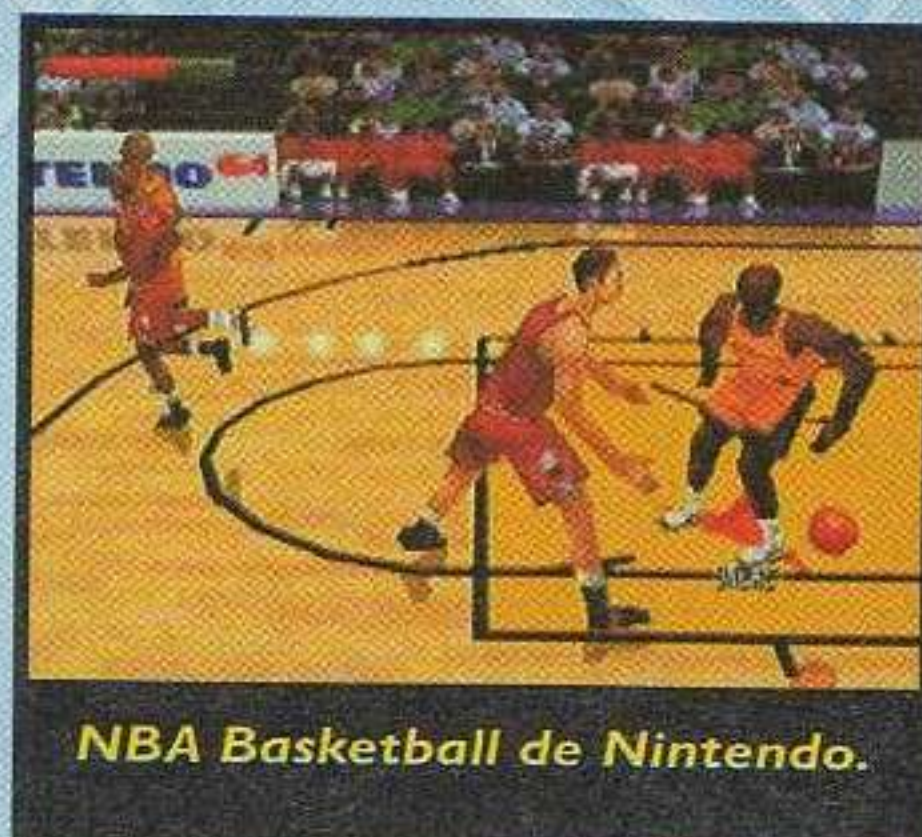
graphismes « plats » en 2D ! Mais attention, Miyamoto a doté le jeu de multiples effets 3D très subtils, qui confèrent à l'ensemble un aspect visuel inimitable.

Côté scénario, pour le moment, c'est le black-out. On ne sait pas exactement quelle sera la mission de Mario, mais faisons confiance au staff de Nintendo pour nous étonner ! Dernière

chose, sachez que Mario RPG 2 est prévu sur 64DD, et qu'il devrait sortir au Japon en 1998. C'est vague...

ET AUSSI...

Les jeux présentés précédemment sont sans conteste les plus intéressants, mais ils n'étaient pas les seuls à squatter les bornes du salon. Banjo



NBA Basketball de Nintendo.

La folie « POKÉMON »

Flash-back... Dès sa sortie en février 1996, le jeu Game Boy Pocket connaît un immense succès au Japon. C'est un RPG où l'on doit rassembler un grand nombre de monstres et les faire combattre. Pocket Monster tient autant du Tamagotchi que du Final Fantasy... et réunit les fans des deux genres, à la grande joie des commerciaux de chez Nintendo, qui ont décidé de mettre le paquet sur ce produit. Deux suites ont donc vu le jour, simultanément, l'été dernier : Pocket

Monster Blue et

Red ; deux cartouches contenant des monstres différents

que les joueurs pouvaient s'échanger via le câble Link. Nouveau succès ! Rien d'étonnant alors, à ce que deux autres suites soient lancées : Gold et Silver. Viennent ensuite les peluches, le jeu de plateau, les cartes à collectionner...

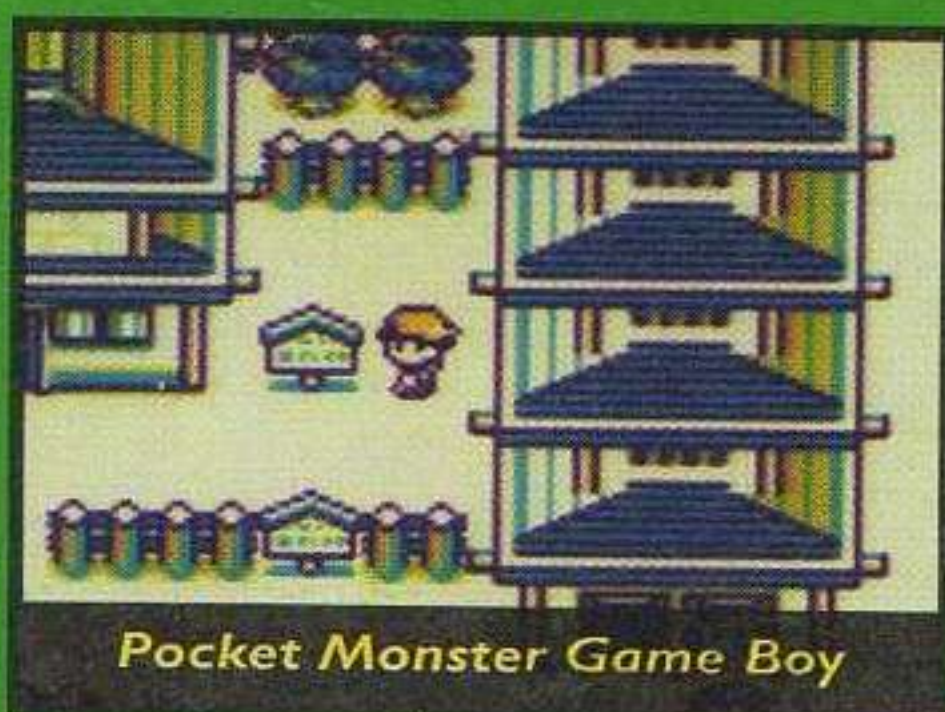


Pocket Monster Snap

Pocket Monster Snap propose au joueur de faire un safari photos dans une forêt habitée par les Pokémon. Ce sont plus des gadgets que de vrais jeux, mais enfin...

Pocket Monster Stadium, quant à lui, fait combattre sur N64,

dans un superbe environnement 3D, les monstres des cartouches Game Boy, en utilisant une sorte de « super Game Boy » qui se loge sous le pad' N64.



Pocket Monster Game Boy

Les derniers projets en date arrivent à point nommé pour faire la une du Space World et vendre le 64 DD de Nintendo. Pikatchu Genki Detchu vous propose de communiquer avec un petit animal, via un micro à reconnaissance vocale, et de vous en faire un ami.



Pikatchu Genki Detchu



Pocket Monster Stadium

Monkey Hero

En des temps ancestraux, cohabitait trois mondes : celui des rêves, de l'éveil et des cauchemars. Chacun d'eux régissait la vie de toute créature. Mais un jour, le monde des cauchemars décide de « foutre sa zone », en



volant l'esprit des enfants. L'anarchie commence à régner, et, devant un tel chaos, le roi du monde des rêves décide de créer un héros... Le Monkey Hero est né ! Sa mission : lutter contre le mal et rétablir l'équilibre de l'univers. Une mission difficile, que vous devrez relever dans ce jeu d'aventure au scénario bien ficelé.

Console : PlayStation
Éditeur : BMG
Sortie France : avril

Pro foot Contest 98

Bien que n'étant pas un produit officiel de la prochaine Coupe du monde, PFC 98 s'en inspire allégrement. Comme il se doit, les sélections nationales sont constituées des vrais joueurs. Graphiquement, c'est assez convaincant. D'un point de vue jouabilité, le jeu apparaît prometteur, avec une interface que l'on peut d'ores et déjà qualifier d'instinctive.

Console : PlayStation
Éditeur : BMG
Sortie France : mars



Enfin sur PlayStation ! TEKKEN 3

Après des mois d'attente, les infos concernant la sortie de Tekken 3 sur PlayStation nous arrivent enfin !

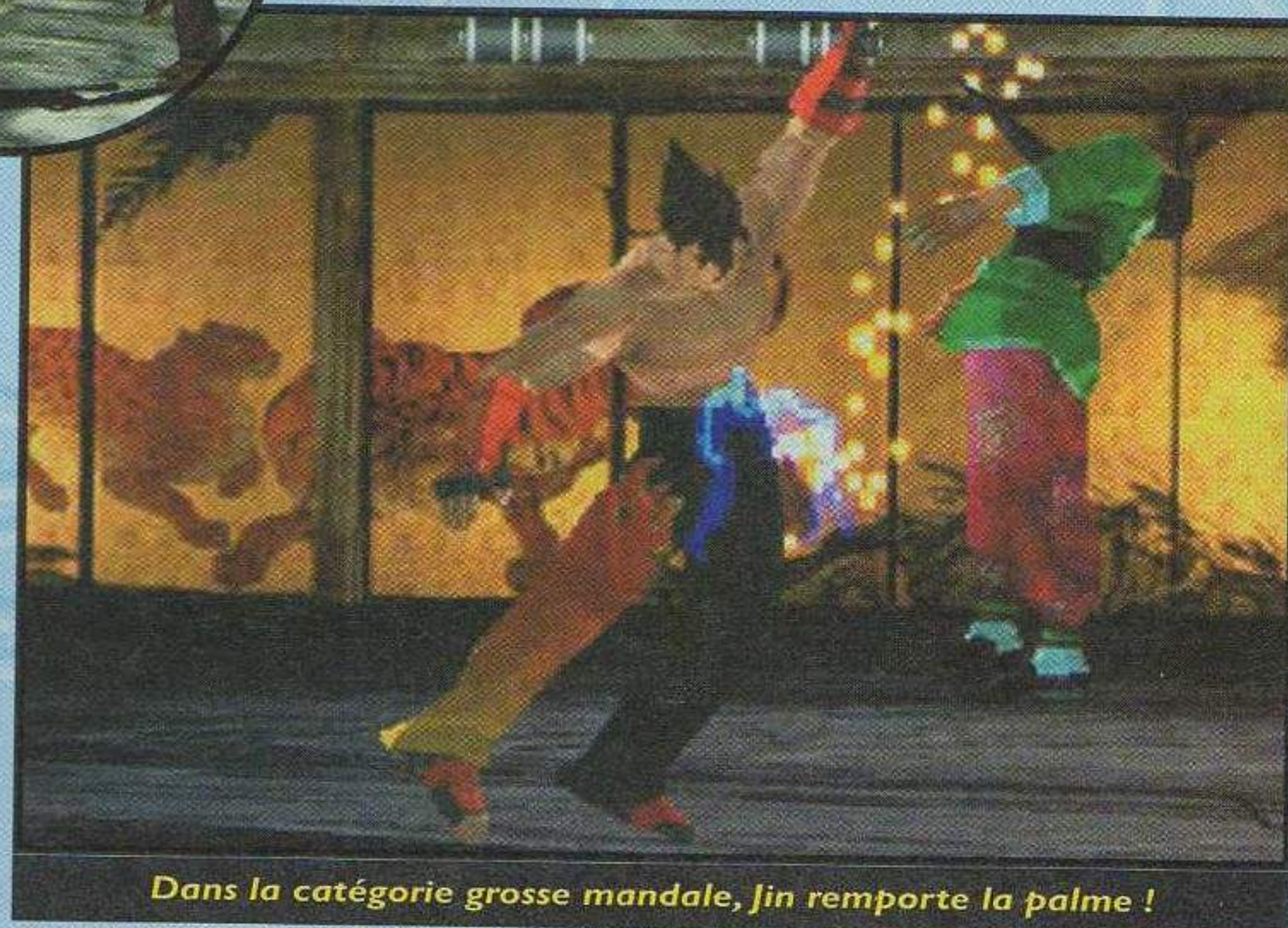
La célèbre et désormais mythique borne de Namco fait quasiment l'unanimité chez les fans de baston. Seulement voilà, alors que le troisième volet est sorti depuis des mois dans les salles, la conversion sur PlayStation n'était toujours pas annoncée officiellement ! Eh puis soudain, les petits gars de chez Namco se sont réveillés. Ils commencent à diffuser, au compte-gouttes, des photos du jeu et des infos sur ses caractéristiques.

Sachez donc qu'ils ne semblent pas décider à utiliser une extension mémoire pour booster les capacités de la PlayStation, comme certaines rumeurs l'avaient laissé entendre. Le jeu tournera donc sur une Play' classique, et les développeurs devront trouver un bon compromis entre richesse graphique et rapidité de l'animation. Remarquez, au regard des photos qui illustrent cette page, Tekken 3 semble esthétiquement proche de la borne. Les persos sont certes un peu plus cubiques, mais les décors paraissent en contrepartie plus fouillés. On a hâte de voir tout ça bouger !

Bref, ce petit bijou devrait tenir

toutes ses promesses. Sa sortie est annoncée, officiellement, pour avril au Japon et aux States. Et si cette date devait changer, comptez sur nous pour vous le faire savoir.

Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie Japon/US : avril



Dans la catégorie grosse mandale, Jin remporte la palme !

DANS LA FAMILLE MANGA PLAYER

La collection des Manga Player Collection n'en finit plus de s'étoffer, avec quatre nouveautés à paraître en janvier : Magic Knight Rayearth (vol. 4), Seraphic Feather (vol. 3), 3x3 Eyes (vol. 3) et Wing Man (vol. 4). Nous vous rappelons également que You're Under Arrest, le célèbre manga de Kosuke Fujishima, est à l'honneur dans Manga Player Vidéo, un hors-série Manga Player.

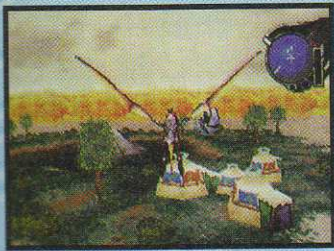
Miyuki et Natsumi, les héroïnes, sont deux mignonnes et intrépides policières qui nous entraînent dans des enquêtes pleines de suspense, de charme et d'action. Manga Player vous offre, dans son hors-série, deux épisodes complets de ce manga culte, mais également un poster-calendrier géant 1998 et un dossier spécial Kosuke Fujishima.

En vente chez tous les marchands de journaux : le magazine + la K7 de 55 minutes + le poster-calendrier, 69 F.



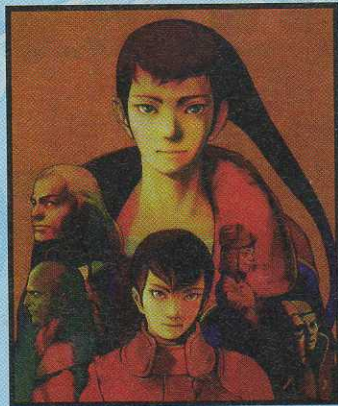
Panzer Dragoon

RPG



Le RPG reprenant l'univers de Panzer Dragoon avance à grands pas.

Le système de jeu et les scènes cinématiques sont, après des mois de préparation, sur le point d'être



finalisés. Azel Panzer Dragoon RPG propose un univers tellement riche et complexe qu'il est d'ores et déjà prévu pour tenir sur 4 CD, soit un de plus que Final Fantasy VII ! Sorte de RPG new-age où les sé-



quences de déplacement et de combat aérien à dos de Dragon seront la clé de voûte, il repose, de plus, sur un scénario en béton armé dans un monde désertique et envoûtant. Ainsi, le héros, Edge, découvre une jeune fille (Azel) et un dragon endormis depuis des décennies, en explorant des ruines antiques... Toute l'histoire est ponctuée par de superbes séquences aussi planantes que celles du premier épisode. La classe !

Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie Japon : février



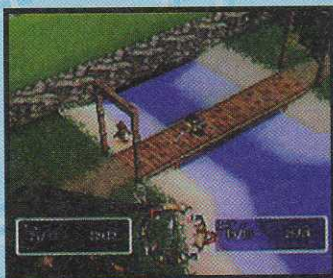
La quête éternelle BLAZE & BLADE

Reprenant les bonnes vieilles ficelles du jeu d'action mâtiné de RPG, Blaze & Blade vous invite à créer des personnages très détaillés, et à jouer en groupe. Après avoir choisi votre héros parmi 8, puis défini son sexe (ça donne 16 persos de base, cool pour un RPG !) l'action commence. En bon aventurier, vous cherchez l'ivresse des donjons. Comme le scénario n'est pas linéaire, vous participez aux quêtes qui vous intéressent. Vous pouvez être assisté par d'autres persos qui seront, ô joie, ô bonheur, contrôlés par les pads des potes qui voudront se joindre à l'aventure. Quatre



joueurs en simultané : de quoi retrouver l'esprit d'équipe, à l'heure où les autres RPG vous collent des heures tout seul devant la console !

Console : PlayStation
Éditeur : T&E Soft
Sortie Japon : début 98



3D KAKUTO TSUKURU

Comme son nom l'indique en japonais, « Je construis un combat 3D » permet à tout possesseur de PlayStation de créer son propre jeu à la Tekken, avec des personnages et des coups spéciaux entièrement issus de son imagination. Sans connaître une ligne de Basic (ou de C), et tout ça au paddle ! Comme tous les jeux ASCII de la série « Tsukuru », il permet à tous



les petits génies en herbe d'exprimer leurs talents. À quand sa commercialisation en France ?
Console : PlayStation
Éditeur : ASCII
Sortie Japon : NC

Stop info

Brave Prove

Sorte de jeu d'action mâtiné de RPG, contant une sombre histoire de cristal maléfique qui a envoûté la « princesse de service », Brave Prove semble très beau et bien défilant. Ça faisait bien



longtemps que Data West n'avait pas donné signe de vie ? Sont-ils toujours à la hauteur ?
Console : PlayStation
Éditeur : Data West
Sortie Japon : printemps

Seul contre tous... Crisis City

Vous mettant dans la peau d'un rebelle sanguinaire, Crisis City vous invite à investir le building d'une multinationale, armé de votre seul flingue. Vous choisissez votre Rambo parmi les sept proposés, et manipulez des armes inhumaines. Un beau carnage en perspective !

Console : PlayStation
Éditeur : Takara
Sortie Japon : fin février



Stop info

Gaia Breeder

Sous ce nom évocateur se cache une simulation dans le genre de Sim Earth. Dans Gaia Breeder, vous devez, à l'aide d'une machine à remonter le temps,



recupérer l'ADN d'espèces disparues durant la préhistoire pour les injecter dans les gènes d'animaux contemporains.

Tout ça pour repeupler la Terre du futur avec de nouvelles espèces plus résistantes aux cataclysmes.

Console : Saturn
Éditeur : Aspect
Sortie Japon : dispo.

Dragon Force 2

Le monde de Dragon Force 2 reprend celui du premier épisode, cinquante ans après. Le design des personnages semble très réussi, et Sega invite les joueurs japonais à envoyer leurs idées pour déterminer la personnalité et le nom de chaque héros. Les plus intéressantes seront retenues et intégrées dans le jeu.

Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie Japon : été



LE jeu de caisses GRAN TURISMO

Parmi tous les bons jeux qui sortent, certains peuvent être qualifiés d'exceptionnels. Au cœur de cette élite, il y a parfois même le jeu ultime... comme Gran Turismo !

La concurrence entre les équipes de développement est rude, parfois même au sein d'un seul éditeur. C'est le cas chez Sony où, d'un côté, Pascal Jarry développe Porsche Challenge 2 en Angleterre, et, de l'autre, les Japonais de Team Yamauchi bossent sur Gran Turismo. Chez Sony, l'information circule si vite qu'aux dernières nouvelles Pascal Jarry a renoncé à Porsche Challenge 2, tellement il a été impressionné par le projet japonais. On a voulu s'en rendre compte par nous-même...

Dès les premiers tours de piste, il faut se rendre à l'évidence : Gran Turismo est le plus beau jeu de course depuis « deux mille ans ». Les effets de lumière sur les textures de voiture sont extraordinaires, tandis que les décors en imposent vraiment. Hormis l'aspect esthétique irréprochable, GT est l'un des rares softs qui peut se targuer d'être une véritable simulation. Il exige un pilotage très pointu tout en restant abordable à un large public. Sur le



Quelques circuits proposent de la conduite de nuit.



D'habitude banale, la vue extérieure est, ici, impressionnante.



La vue intérieure met en évidence la qualité des textures, même de près.



plan des sensations, on s'y croit donc vraiment. Enfin, le challenge est bien conçu, lui garantissant une excellente durée de vie : pour piloter des bolides toujours plus puissants, on est obligé de repasser son permis ! Vous l'aurez compris, la rédaction est sur les dents...

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : avril

Pour criser seul... SOLO CRISIS

Dans Solo Crisis, vous incarnez un dieu, exactement comme dans Actraiser ou Populous. Vous devez mener



vos peuples à combattre les démons de l'enfer, en l'aidant à se développer et en usant de vos pouvoirs sur la nature. Vous pouvez aussi envoyer des paladins combattre les nids générateurs de monstres. La vue de trois quarts et la gestion des habitations laissent évidemment augurer d'un « Populous-like ». Mais attendons d'en savoir plus pour vous dire si ce jeu fera des miracles...

Console : Saturn
Éditeur : Quintet
Sortie Japon : fin janvier



Disco party **BUST A MOVE**

Vous avez toujours rêvé de devenir une star immortelle ? « La Fièvre du samedi soir », « Flashdance » et « Fame » sont vos films cultes. Essayez-ça pour voir !

Enix, qui n'en fait qu'à sa tête, a décidé de nous pondre un jeu qui va vous faire aimer la danse. Vous vous souvenez de Parappa ? Ce jeu vous invitait à rapper sur des mélodies sympa en pianotant le paddle. Eh bien Bust A Move (rien à voir avec le Tetris-like), partant d'un principe et d'une façon de jouer similaires, vous propose d'incarner un danseur, à choisir parmi dix, qui possède un style et un look propre, bref une personnalité bien prononcée. Vous serez amené à danser sur différents thèmes, et vos mouvements devront être parfaitement coordonnés pour devenir le danseur le plus cool de la galaxie. La Motion Capture a été utilisée pour ren-

dre vos déhanchements réalistes. Le plus fun : le jeu à deux, où l'on s'affronte dans la rue en duel virtuel. Groovy!



Pattes d'éph', couleurs flashies... Ambiance seventies garantie !

Console : PlayStation
Éditeur : Enix
Sortie Japon : février

Sanguinaire **BLOODY ROAR**

Nerveux, rapide et musclé ! Tels sont les termes qui qualifient le mieux Bloody Roar. Vous avez pu le constater dans l'OTW paru dans le numéro de novembre (PO 80), Bloody Roar



est un grand jeu de baston, même s'il souffre d'un certain manque de personnages — huit redoutables garous en quête de sang frais, tout de même... Privilegiant les réflexes et la vivacité aux tactiques de jeu, Bloody Roar séduit grâce à sa maniabilité tournée vers l'attaque, et son aspect grand spectacle. Reprenant brillamment le système de commandes de Virtua Fighter, il promet à tous les joueurs des

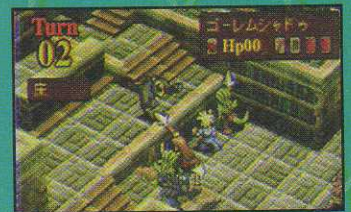


folles nuits à se frapper et à grogner de plaisir. Vite, vite, le test complet !

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : février

Rebus

Outre de nombreux personnages secondaires, Rebus met également en scène deux héros : un garçon et une fille qui vivent, chacun, leur propre scénario. Tous les protagonistes sont « désignés » par Yoshitaka Amano, déjà connu pour son travail sur Final Fantasy I à VI. Le



système de jeu, classique, est rehaussé par quelques innovations comme les « Cartia », ou runes, gravées sur des cartes magiques qui octroient des pouvoirs aux héros. La durée de vie de Rebus sera prolongée par un menu qui permet de troquer des objets rares avec ses amis, via les Memory Cards, et un mode Deux joueurs en duel.

Console : PlayStation
Éditeur : Atlus
Sortie Japon : NC

Choro Q 3

Oui, il s'agit bien du troisième opus de Choro Q, série qui a ses adeptes. Toujours plus fort, vous pouvez cette fois customiser votre bolide avec cent carrosseries différentes et cent accessoires (moteurs, pneus, châssis, klaxons...). La ville que vous traversez, plus grande que la pré-



cédente, se nomme Choro Q City, et bien sûr, de nouveaux circuits ont fait leur apparition.

Console : PlayStation
Éditeur : Takara
Sortie Japon : février



Avec Bust A Move, devenez le roi du Dance Floor. Discooo !!



Stop info

Princess of Darkness

Faisant partie d'un genre à la popularité grandissante, les RPG tactiques, *Princess of Darkness*, « Seirei Shokan » de son vrai nom, vous invite à sauver les elfes captifs et restaurer la paix dans le monde.



Il inclut des séquences de dialogues, hélas en nippon. À suivre pour le design très manga des personnages.

Console : PlayStation
Éditeur : Shueisha
Sortie Japon : février

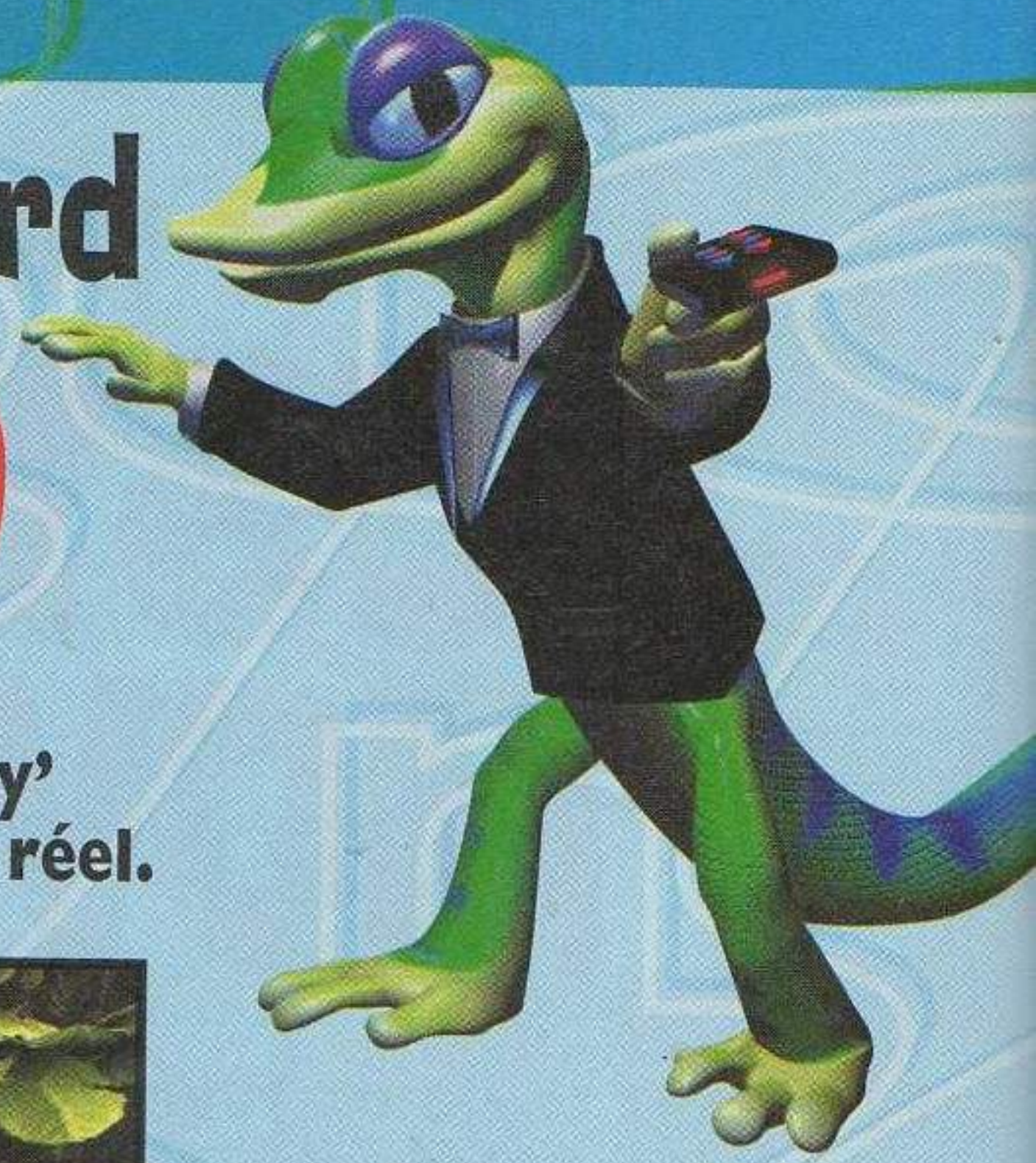
Rocky & Hopper 2

Tout comme dans *Rocky & Hopper* premier du nom, on a affaire à un jeu convivial, simple à jouer, et qui permet de passer des soirées mémorables avec des amis, même s'ils ne sont pas passionnés par les jeux vidéo. De un à quatre joueurs peuvent en effet participer aux mini-jeux genre « écraser les taupes » ou « sauter d'une caisse à l'autre », sans avoir jamais touché un paddle. Mais il existe également trois modes pour les solitaires. De bons moments en perspective avec les mignons petits pingouins !

Console : PlayStation
Éditeur : Culture Publishers
Sortie Japon : février

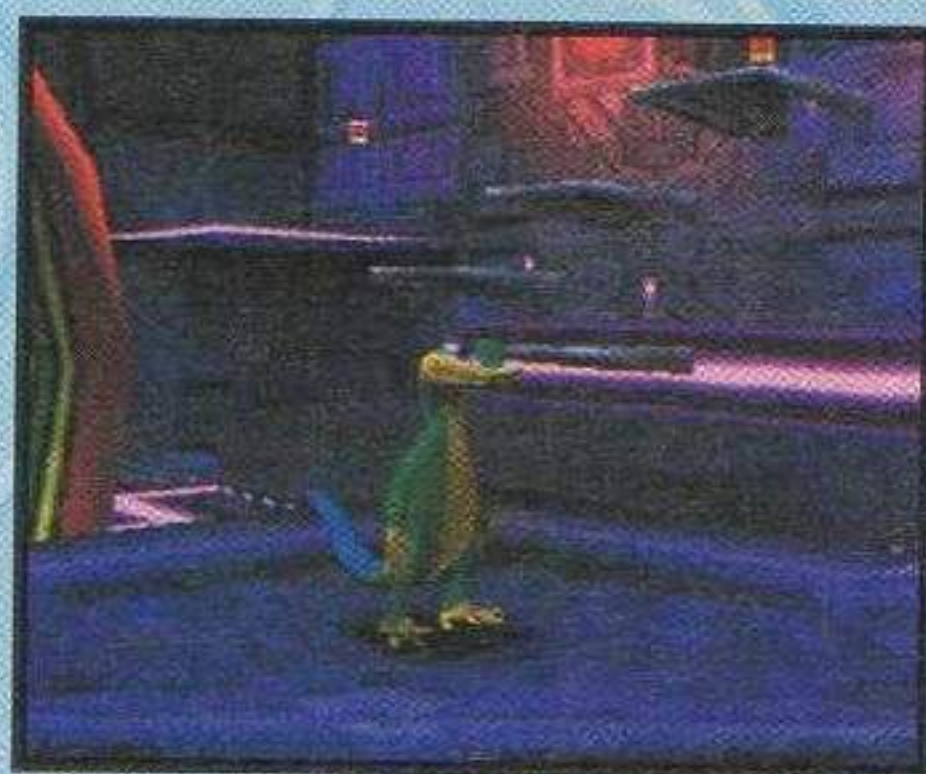


Le retour du lézard GEX 3D



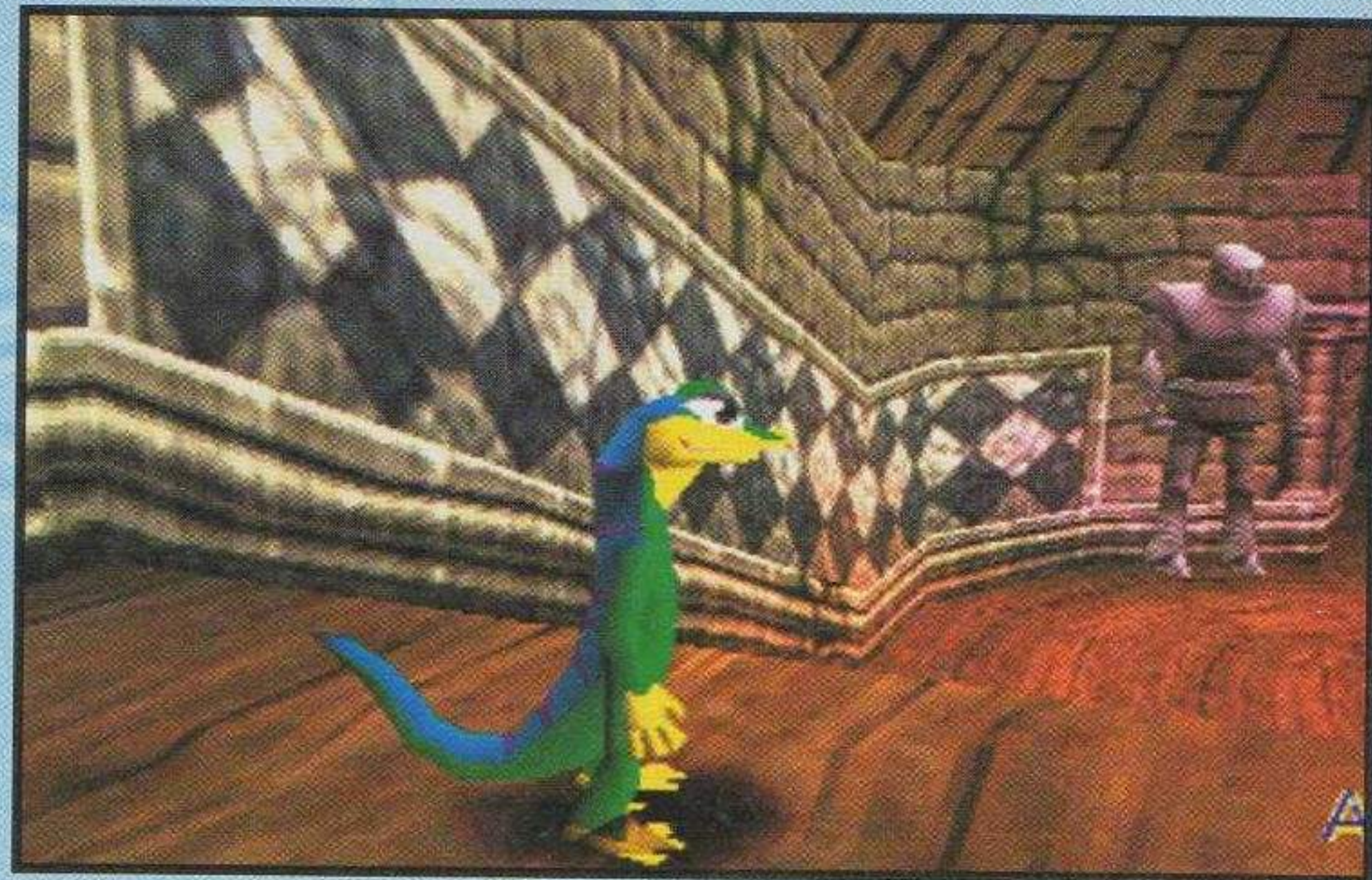
Gex, le lézard vert, réapparaît sur la Play' dans un jeu de plate-forme en 3D temps réel.

Sorti d'abord sur 3DO, Gex est apparu ensuite sur PlayStation en mars 96. Il s'agissait d'un jeu de plate-forme bien réalisé et intéressant, qui parodiait des séries télé. C'est toujours le cas dans cette nouvelle version, où vous retrouverez plusieurs genres (horreur, kung-fu, espionnage, etc.) La grande nouveauté, c'est que notre lézard évolue désormais dans un univers entièrement en 3D, comme dans *Super Mario 64*. Vous pouvez donc changer les caméras et observer dans toutes les directions, en haut, en bas, etc. Les graphismes sont très soignés, et l'animation n'est pas mauvai-



se. Bref, c'est avec impatience que l'on attend ces nouvelles aventures de Gex.

Console : PlayStation
Éditeur : BMG
Sortie France : mars

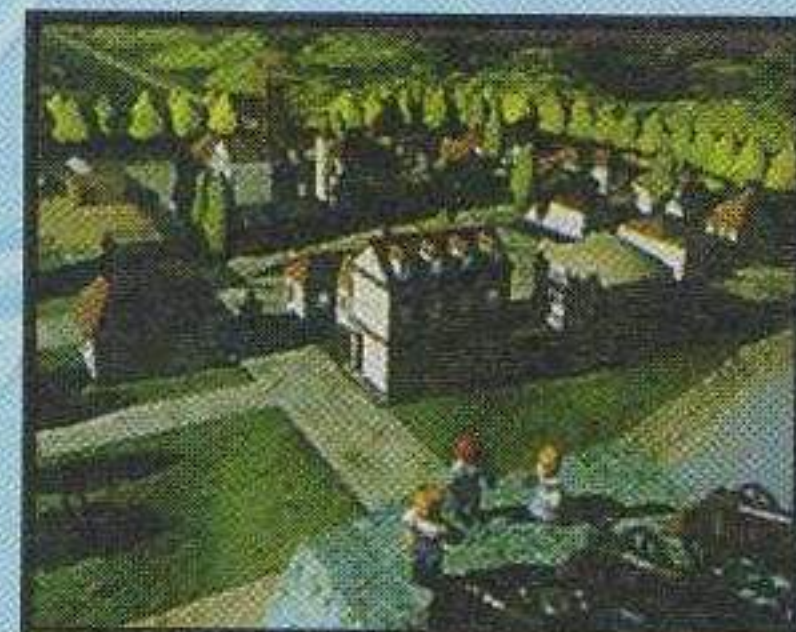


Une vieille histoire ANCIEN ROMAIN

Et hop ! encore un RPG de plus sur Play, avec ses petits héros qui partent, seuls, combattre le Mal et tout les sbires de l'Enfer. Sachez qu'il propose des films en images de synthèse (comme *Final Fantasy VII*), qui viennent agrémenter la narration. Il est à noter, détail intéressant, que les programmeurs sont surtout connus pour un très vieux jeu, puisqu'il

s'agit des auteurs de *Raiden Project* (le faux shoot them up culte de Leflou). On verra s'ils se débrouillent mieux pour les RPG.

Console : PlayStation
Éditeur : Nihon System
Sortie Japon : février



MACE

The Dark Age

la Mort est plus
Cruelle en 3D



Lancez des objets du décor.
Poussez votre adversaire
dans le feu ou la lave



16 personnages - 2 boss
6 personnages cachés



Une 3D explosive où tous les
coups sont permis

 GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

 MIDWAY™

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

* 2,23 F/min

NINTENDO 64


Mace - The Dark Age™ ©1997 AtariGames Corporation. All rights reserved. MIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc. Mace - The Dark Age and all character names are trademarks of Atari Games Corporation. Distributed by Midway Home Entertainment Inc. under license. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

Stop info

Tamagotchi Land

Dans Tamagotchi Parc sur Saturn, vous devez élever des Tamagotchi qui vivent en liberté dans un parc. Le jeu est bourré d'espèces jamais vues et de mini-jeux inédits. Dans Tamagot-



chi Planet sur Play, vous allez carrément sur la planète des Tamagotchi, rencontrer ces charmantes créatures : 50 Tamagotchi à apprivoiser et à élever, ça en fait du taf. Bref, avec ces deux nouveaux titres, on est en train de crouler sous le poids des Tamagotchi ! C'est de l'invasion mentale, nos esprits sont en état de siège ! À bas Bandai et son armée d'aliens de poche !

Console : Saturn/PS
Éditeur : Bandai
Sortie Japon : janvier/février

Retrouve la hot-line Player par téléphone

08 36 68 77 33

2,23F/mn

Lames de fond BUSHIDO BLADE 2

La plus space des productions Square nous revient dans une version corrigée mais à l'esprit identique ! Pour les épéistes en herbe.

Bushido Blade, on aime ou on déteste. Le principe du jeu permet de tuer l'ennemi d'un seul assaut, de courir à travers toute l'aire de jeu, de sélectionner librement un héros, dont le style de combat s'adapte à l'arme qu'on lui met entre les mains. Comme tout cela a été conservé dans le second opus, ceux qui n'ont

pas apprécié peuvent partir. Non ! attendez, laissez-lui une nouvelle chance de vous séduire... Une fois n'est pas coutume, Square a tenu compte des souhaits des acheteurs du premier volet, et a apporté un grand nombre de modifications. D'abord, trois personnages ont été remplacés : exit Black Lotus et Hotarubi,

les deux gajins (non-japonais), et le vieux Utsusemi, croulant sous le poids des années. Les nouveaux, au design réussi, viennent d'une école de sabre



différente ; aussi manient-ils les armes d'une façon radicalement opposée. Ensuite, le jeu est un remix des modes Chambara et Normal, c'est-à-dire que vous affrontez des dizaines de ninjas « jetables » avant de rencontrer votre adversaire suivant, comme dans un film ! Enfin, des tas de détails encourageants, comme la possibilité de prendre une arme dans chaque main (Nitoryu) ou la présence de sabres différenciés 1P/2P feront sans doute la joie des joueurs que nous sommes.

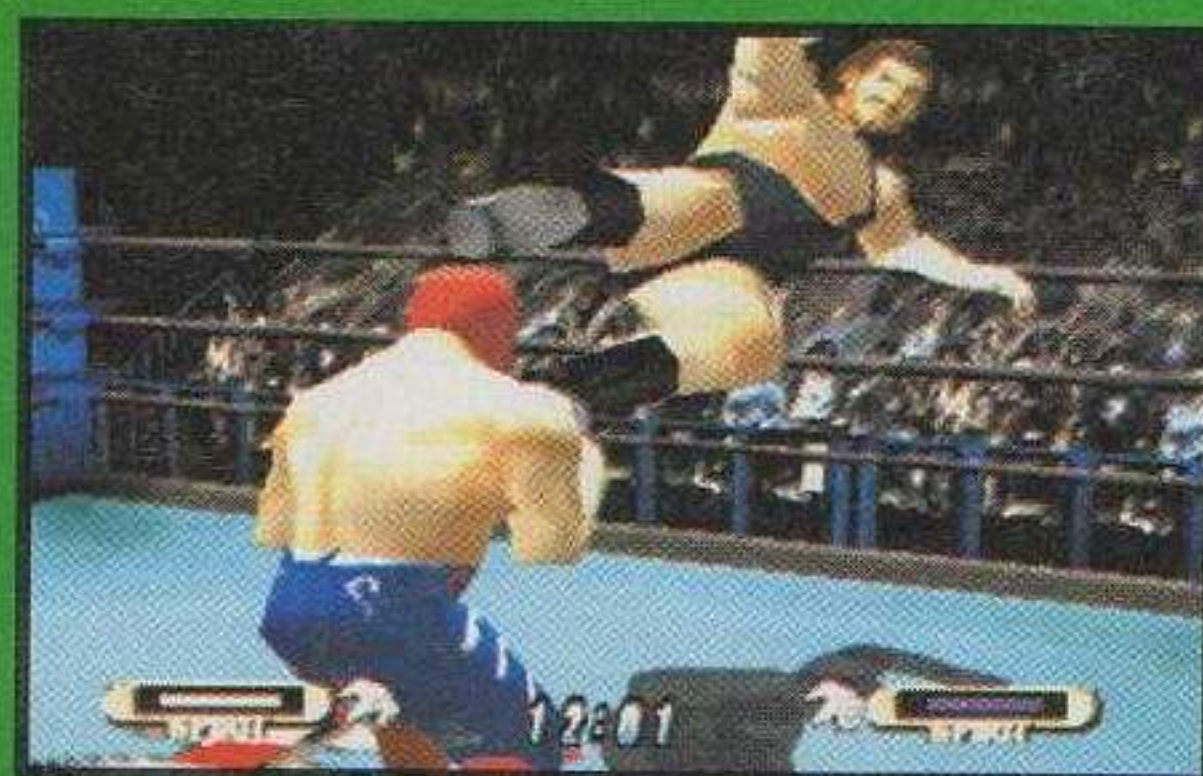
Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : NC

WCW vs NWO World Tour

Sous ce nom barbare se cache le premier jeu de catch sur N64. WCW vs NWO ne révolutionnera pas le genre, c'est sûr. Pourtant, ce soft est l'un des plus complets dans son genre, toutes consoles confondues. Sa richesse tient essentiellement au paddle, qui offre un large éventail de coups. Réalisés en 3D, les combattants sont très fins, et leur animation d'un réalisme étonnant. Jouable avec la croix de direction, il est parfois indispensable d'utiliser le joystick

pour réaliser certains coups. Ce n'est pas ce qu'il y a de plus ergonomique. Dans l'ensemble, ce jeu se révèle très concluant.

Console : N64
Éditeur : THQ
Sortie française : février



TAPE PAS SUR TES POTES !

Mais tape 3615 VirginGames* et gagne une borne d'arcade MARVEL SUPER HEROES.



Sur PlayStation et sur Saturn



1^{er} prix

UNE BORNE D'ARCADE
UN JEU ET UNE FIGURINE

2^e au 50^e prix

UN JEU ET UNE FIGURINE

51^e au 100^e prix

UNE FIGURINE
SPIDER-MAN



Trademarks of Marvel Characters, Inc and are used with permission. Copyright © 1997 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computers Entertainment. © Sega and the Sega Saturn logo are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



CAPCOM

Virgin INTERACTIVE



3615 Astuces,
infos,
cadeaux.

08 36 68 94 95*

*2,23 F la minute

Photo : Archive Photos

Photos non contractuelles.



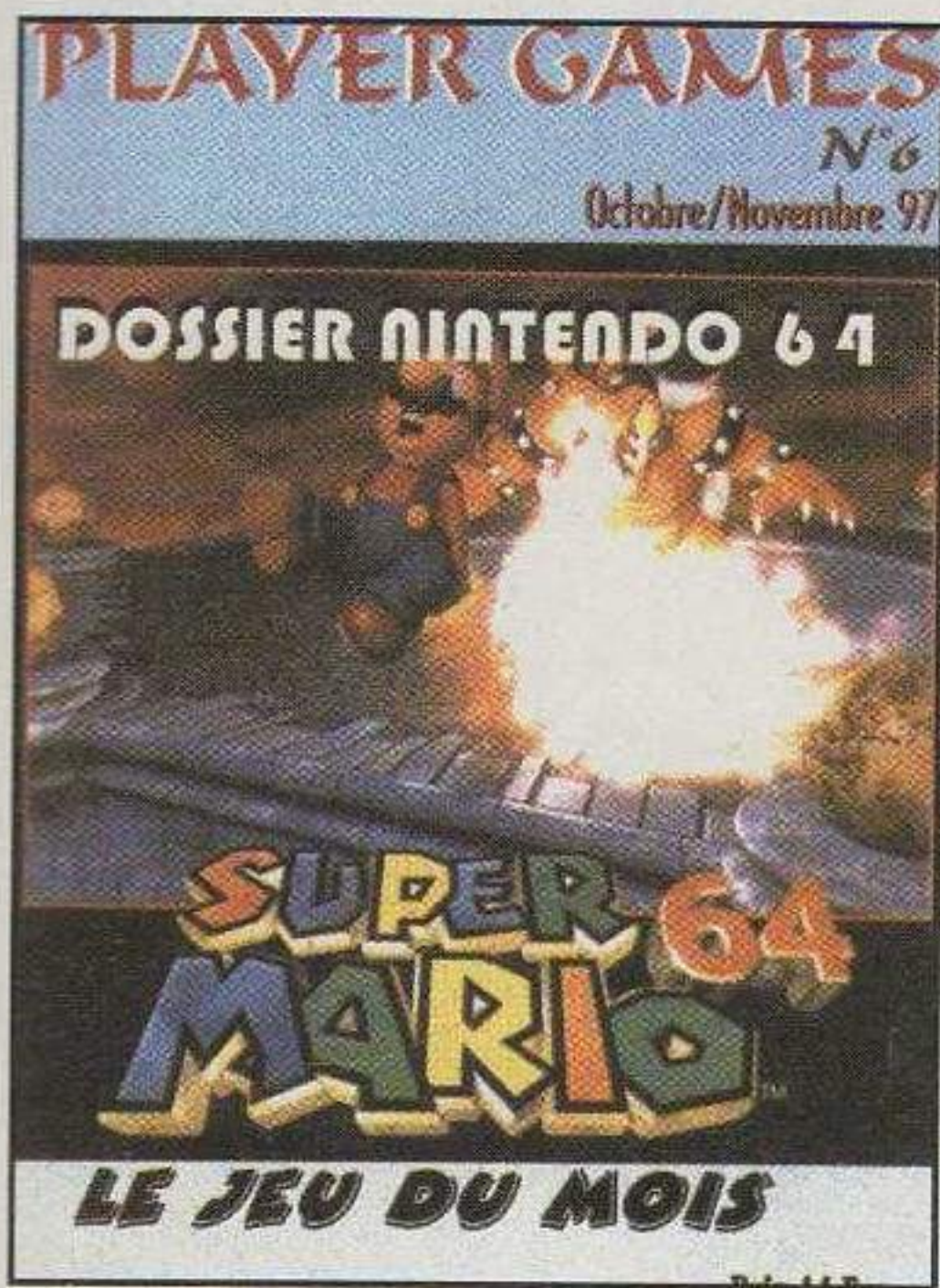
Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

JE REÇOIS TELLEMENT DE FANZINES QUE DEUX PAGES NE SUFFISENT PLUS. MAIS QUE CEUX DONT LE MAG' N'EST PAS PUBLIÉ SE RASSURENT, ILS SERONT PRIORITAIRES LE MOIS PROCHAIN. POUR LES TESTS À COMPLÉTER, N'ESSAYEZ PAS DE COPIER UN STYLE DÉJÀ EXISTANT...

SALUT JESSY,

Bravo pour ton fanzine, *Player Games* ! Beaucoup d'entre vous atteignent un tel degré de perfection que je me sens un peu inutile... Que dire, sinon que ton canard tient vraiment la route. La maquette



infos, sous forme d'encadrés, pourraient être mises dans le texte courant. À l'inverse, si tu veux parler d'un sujet différent, si petit soit-il, ne l'inclus pas dans tes tests car on ne comprend plus. Sinon, tes tests ne sont pas mal et c'est une bonne idée d'avoir mis les avis sur fond gris pour qu'ils se démarquent bien du reste. Bon courage pour le prochain.

AMIS D'AMIMAG, BONJOUR,

Comme d'habitude, sérieux, infos, application, conviction font la force de votre mag'. Malheureusement, il lui manque un peu d'humour, de légèreté... Cela est peut-être dû aussi à la maquette très chargée. Et puis, parfois, je ne comprends pas bien votre ligne éditoriale. Par exemple, l'article sur Cosmos 1999, très

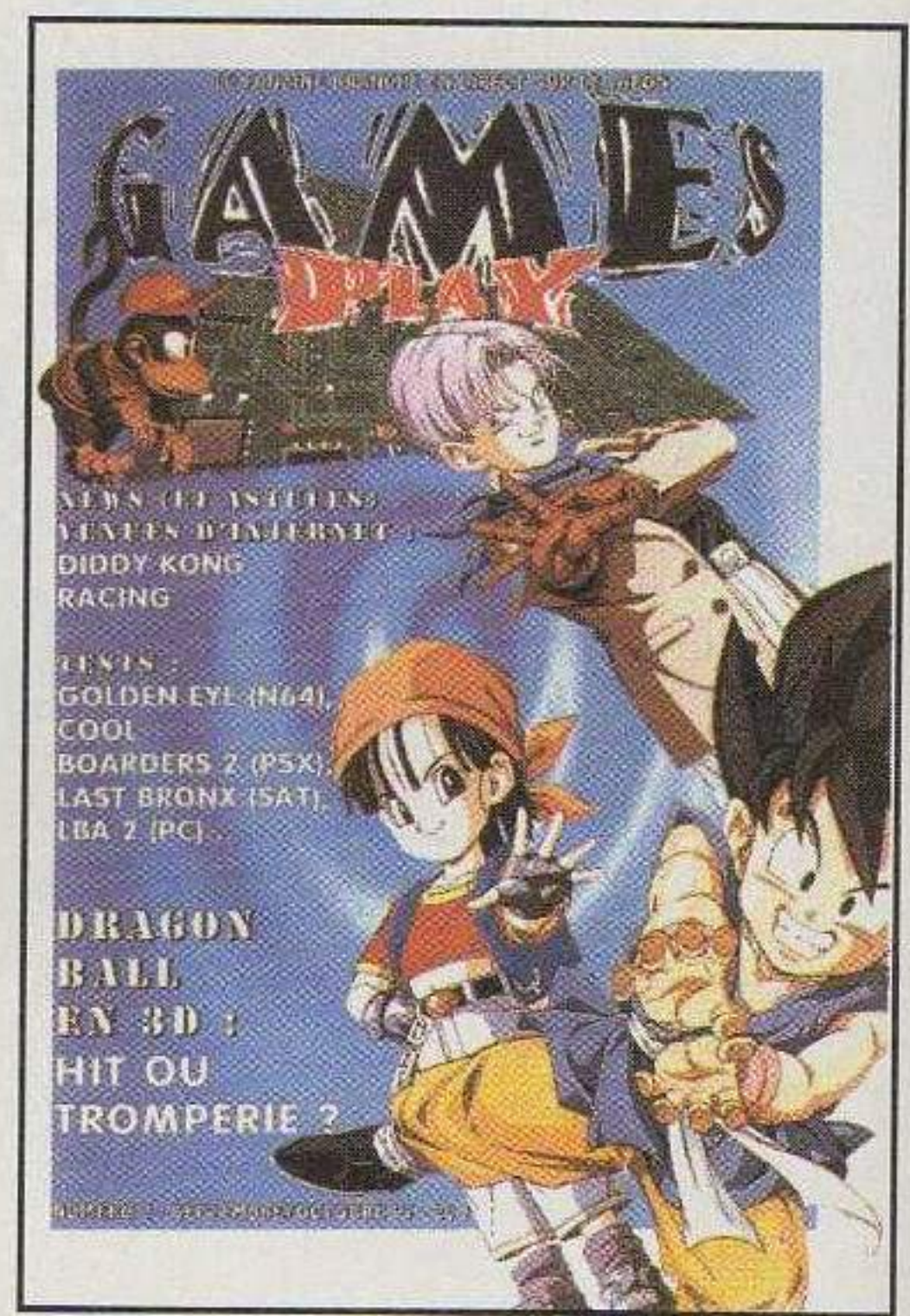


intéressant au demeurant, tombe un peu comme un cheveu sur la soupe... En tout cas, je trouve louable de votre part de parler des autres fanzines et d'indiquer leur coordonnées. Cela prouve que vous êtes de vrais passionnés !

Je signale à tous que grâce à *Amimag*, Guy Dedecker, le dessinateur qui y officiait, va publier sa première bande dessinée ! Bravo à tous.

YANNICK,

Pour de l'obstination, c'est de l'obstination ! Il est clair que tu aurais remué la terre entière pour sortir ton fanzine, *Games Play*. Permits-moi de dévoiler quelques-unes de tes démarches qui ont abouti. Yannick a frappé à la porte de tous les commerçants de son quartier afin de leur demander de l'aide. Ainsi, un salon de coiffure lui paie les cartouches d'encre de l'imprimante (qui lui sert uniquement pour la couv'), un magasin de jeux vidéo lui prête des softs et l'aide à vendre son mag', et une banque lui finance la couverture cartonnée et en couleurs. De plus, il participe à tous les concours organisés par certaines sociétés pour grappiller un maximum d'argent. Voilà l'exemple type d'un jeune « qui n'en veut ! ». Pour revenir à ton fanzine proprement dit, voici quelques



petites remarques... Il est dommage que tu n'aies pas un ordinateur pour taper tes textes, c'est plus joli que l'écriture manuscrite. Je ne doute pas de ta persévérance pour en trouver un ! Fais attention à ce que tu mets dans tes pavés techniques, tu te répètes souvent. Pour le reste, lis l'encadré sur les « Plus conseils ». Bon courage pour la suite et tiens-moi au courant !

Pour obtenir le fanzine de Yannick, écrivez à *Games Play*, 10, av. Pierre de Ronsard, 79000 NIORT. Prix : 20 F + 4 timbres.

RONAN,

Tu es un de nos habitués avec *PlayStation Spirit*, mais jusqu'à présent je ne savais pas comment tu fonctionnais. Eh bien, c'est chose faite ! Ronan possède un PC, une imprimante

BENOÏT,

J'ai bien reçu ton fanzine, *N64 Mag*. Première constatation : c'est trop le fouillis. Certaines

l'arcade dépasse les bornes

On les a essayés pour vous

Street Fighter III Giant Attack

Capcom

88%

La première chose qui frappe, avant même d'insérer une pièce dans ce nouveau volet de Street, c'est sa réelle avancée graphique. Il est bien plus agréable à l'œil, contient des

petites animations supplémentaires qui font sourire, et, gros bonus, nous

présente des décors bien plus excitants que ceux du volet précédent. L'écran de sélection des persos est désormais modifié pour accueillir onze portraits (plus un douzième, caché au-dessus des autres, qui est celui de Gohki Akuma).

Comme vous le savez, il y a deux nouveaux héros, grands et bien baraqués : Urien, sorte d'ange déchu, bronzé, athlétique et difficile à battre, et Hugo, gros catcheur échappé de Final Fight, qui possède des coups façon Zangief.

Yun et Yan sont désormais séparés, et suivent leur propre « voie du dragon » : la vitesse pour l'un, la force de frappe pour l'autre — même s'ils gardent des coups en commun. Autre plus, Sean et Ken sont mieux différenciés, grâce à des petits change-



ments dans leurs coups de base. En fait, à part Yun, aucun personnage ne possède de nouveaux coups spéciaux, mais certains peuvent être « boostés » en dépensant un peu de la barre de Pow, à la

Les jeux présentés au dernier Jamma Show commencent à débarquer en France ! La preuve avec **Le Mans 24**, dernier jeu de caisses de Sega, et **Hang Pilot**, un simulateur de deltaplane original et « space ». Quant à **Street Fighter III Giant Attack**, c'est le jeu de combat du mois.

Côté Japon, la Neo-Geo résiste toujours avec un nouveau jeu de combat, tandis que Sega dévoile ses prochaines productions.

manière de DarkStalker. Enfin, une sorte de provocation, le « personal action » permet d'améliorer un coup spécial. Par exemple, Alex fait tourner son bras, et la chope qui suit inflige 50 % de dégâts supplémentaires.

Ce nouveau Street attirera sûrement plus de monde que le précédent opus grâce à un choix plus conséquent de personnages, et un aspect graphique qui semble mieux tirer parti de la carte Système 3.

Points forts

L'animation.

Le meilleur choix de persos.

Le Mans 24

Sega

92%

Sega, fort de son modèle 3 et de Scud Race, nous sort un nouveau jeu basé sur la même technologie : **Le Mans 24**, second jeu d'arcade de l'histoire (souvenir : Wec Le Mans de

Konami en 1986...) à exploiter cette célèbre course d'endurance. D'emblée, vous avez deux possibilités : jouer en mode Endurance ou en mode Standard.

Dans le premier, vous pilotez pendant 24 heures (non Bubu, ce sont 24 heures virtuelles, c'est-à-dire 10 minutes en réalité !). Originalité, vous gagnez des secondes quand vous dépassez vos adversaires, et vous en perdez

dans le cas inverse... Ce système peut paraître bizarre, mais il permet aux bons pilotes de jouer plus longtemps. Autre originalité :





dans le cas de bornes reliées, vous pouvez entrer dans une partie en cours. En ce qui concerne le mode Standard, vous avez un circuit normal ou un circuit Hard, et il se joue comme dans toutes les simulations de conduite. Dernière nouveauté : de nuit, il faut maintenir enfoncé Start pour allumer les phares (si vous jouez en manuel, prévoyez le rouleau de scotch). Au final, Le Mans 24 est peut-être moins beau qu'un Scud Race mais il est promis à un bel avenir.

Points forts

Le système de timing. On peut entrer en cours de partie.



Hang Pilot Konami

88%

Derrière le nom de Hang Pilot se cache une simulation de deltaplane ! Vous avez deux écrans : l'un en contre-bas et l'autre face à vous. Celui du bas est placé en biais afin de vous donner l'impression de survoler le paysage (un peu comme le « tapis magique » du Futuroscope, toutes proportions gardées). Une barre se trouve à hauteur des mains pour faire office de delta ; vous pouvez la déplacer de haut en bas pour les déplacements en hauteur. Les genoux s'appuient sur un espèce de coussin, tandis que les

pieds reposent sur une planche type simu. de ski (pour les déplacements de gauche à droite). Une fois positionné, vous pouvez commencer à jouer. Vous avez le choix entre trois personnages plus ou moins efficaces, qui vous proposent, chacun, trois courses à la difficulté croissante. Votre choix fait, c'est enfin le grand saut ! Après quelques tâtonnements, on s'habitue aux commandes et on peut admirer les paysages (les graphismes sont superbes), tout en appréciant les sensations de vol (bien vu l'écran du bas). Pour le reste, c'est une question de connaissance du parcours. Le seul problème vient de la durée de la partie, qui ne dépasse guère la minute. Pour 10 balles, c'est un peu exagéré !

Points forts
C'est un Pilotwings-like. Les deux écrans. Les graphismes superbes.



MAIS AUSSI

D'autres jeux sont également sortis dans notre beau pays ! Capcom Sports Court est la première compilation sportive de... Capcom : sympa et très fun.

Winning Spikes de Konami est une simulation de volley sérieuse et de bonne qualité.

Sports Planet de Gaelco est un nouveau jeu de Snowboard étrange : il ne possède qu'une manette analogique à deux directions et aucun bouton !



Shock Troopers de Saurus est un jeu Neo-Geo (à la Commando) de bonne qualité, où il est possible de gérer une équipe de trois persos. Quant à Winter Heat de Sega et Cotton 2 de Succes, ils sont chroniqués en Over The World dans ce numéro.



LA TÊTE DANS LES NUAGES À BELLE ÉPINE

Non contents d'être quasiment les seuls à proposer, en exclusivité, les nouveautés de l'arcade en région parisienne, les centres « La Tête dans les nuages » fleurissent un peu partout en France. Dernier en date, celui de Belle Épine (au sud-est de Paris) qui propose sur 3 800 m² carrés, près de 160 bornes d'arcade, ainsi que de nombreuses attractions annexes, comme des autotamponneuses laser ou un « aqua-bowling ». Ouvert depuis le 6 décembre, ce complexe s'impose comme le plus grand centre de jeux vidéo de France.

Pour en finir avec « La Tête dans les nuages », sachez qu'un nouveau film vient d'arriver pour le Dynamax (salle de Richelieu-Drouot) : il s'appelle Voyage sur Mars et est aussi classe que les deux premiers films.

Nouvelles du Japon

Au programme ce mois-ci, beaucoup de baston, mais aussi du shoot'em up, histoire de satisfaire les fondus d'arcade que vous êtes.

Gekka No Kenshi

Les nouveaux samourais de la Neo-Geo sont désormais ceux de Gekka No Kenshi, qu'on pourrait traduire par « combattants de la fleur de lune ». Ce jeu, destiné à la vieille borne Neo, met en scène des duels entre samourais errants. Annoncé comme un jeu de baston réaliste, il contient finalement des coups spéciaux à base d'effets de glace, de feu ou de tonnerre... Côté réalisme, on a vu



mieux ! De plus, il reprend point par point le système habituel des jeux Neo : jauge de Power, barre de vie avec « furie » lors-

qu'on est dans le rouge... Rien de révolutionnaire. Les manipulations par contre ont le mérite d'être simples : bouton A pour les coups faibles, B pour les coups puissants, C pour « koudlatte », et enfin D pour les contres, un peu comme dans Dead or Alive. Explication : après avoir paré le coup, on déséquilibre l'ennemi, et on peut le frapper avant qu'il ne se remette en garde.

Psychic Force 2012

Ce jeu de combat dans un univers en « 3D spatiale », s'il avait beaucoup séduit notre ami Chris, renfermait néanmoins un petit défaut : celui de proposer un nombre limité de personnages. Eh bien ce deuxième volet offre, deux ans après, cinq nouveaux combattants, et conserve évidemment le système révolutionnaire de baston dans les airs, — qui aurait dû inspirer un peu les programmeurs de Dragonball Final Daube. Le jeu est programmé sur la dernière carte de Taito, la Taito Wolf, et profite d'une nouvelle génération de graphismes en 3D.



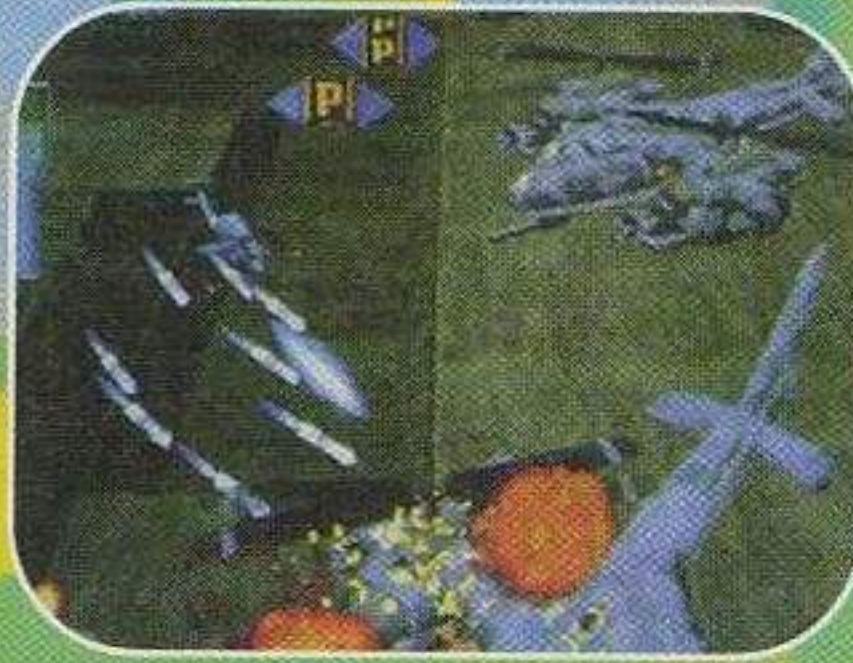
Zenippon Prowrestle - Featuring Virtua
Étonnant ! Il s'agit d'un jeu Saturn (présenté le mois dernier en OTW) adapté en arcade. Vu le manque de catch sur borne, on peut se réjouir de



la nouvelle ! Avec un système de jeu à la Virtua, une sélection de lutteurs japonais, et en bonus deux héros de VF — Jeffrey et Wolf —, cette borne pourrait bien créer la surprise.

Zero Gunner

C'est le nom du tout dernier shoot de Psikyo, tout en 3D polygonale : vous pilotez un hélicoptère, seul contre des hordes de terroristes. Vous commencez par choisir votre engin (Apache, Cobra et Gunship), puis passez au carnage en Asie, en



Europe ou aux States. Les paysages sont variés et excellents, chose appréciable pour un shoot, et les ennemis bien modélisés. Il n'y a que deux boutons, tir et bombes, et on peut jouer à deux, comme d'hab'. Zero Gunner est intéressant car il reprend un concept classique (Tiger Heli) avec une réalisation avant-gardiste. Espérons

qu'il ne tardera pas trop à nous parvenir, car Wonder trépigne comme un marteau piqueur.

Batrider Armed Police

Programmé par Eighting Raizing, qui nous a récemment gratifiés d'un Bloody Roar convaincant, ce shoot de folie, tout en 2D classique, propose un design des pilotes



vraiment classe, des tirs surpuissants et des boss monstrueux. L'astuce du jeu, c'est qu'on choisit au tout début une équipe de trois persos : les ex-flics corrompus, les criminels ou les pirates psychopathes.

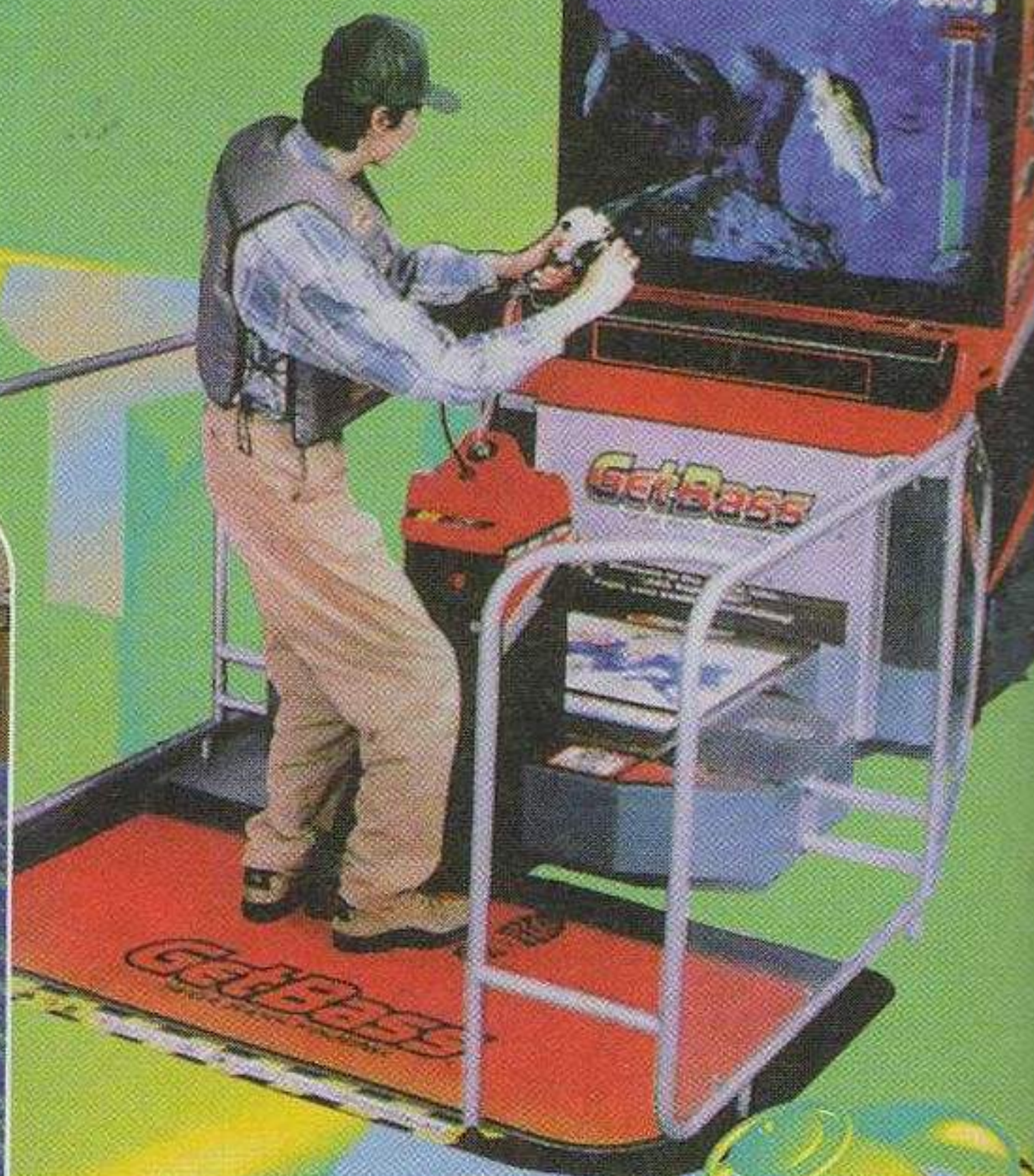
Chacun des membres d'une équipe possède un vaisseau, qui lui est propre. Ensuite, au début de chaque stage, on sélectionne le perso que l'on envoie au charbon ; s'il meurt, il en reste deux, et ainsi de suite. Ainsi, contrairement aux shoots habituels, on ne contrôle pas trois fois le même vaisseau : il est donc crucial de choisir le vaisseau adapté à chaque stage. Prions pour qu'il arrive vite sous nos latitudes !

Pour finir, les petites news : Libéro Grande est un jeu de foot de chez Namco, où vous maîtrisez un seul et unique joueur dans l'équipe de votre choix. Les autres sont contrôlés par la machine. Espérons qu'elle ne sera pas avare de passes !



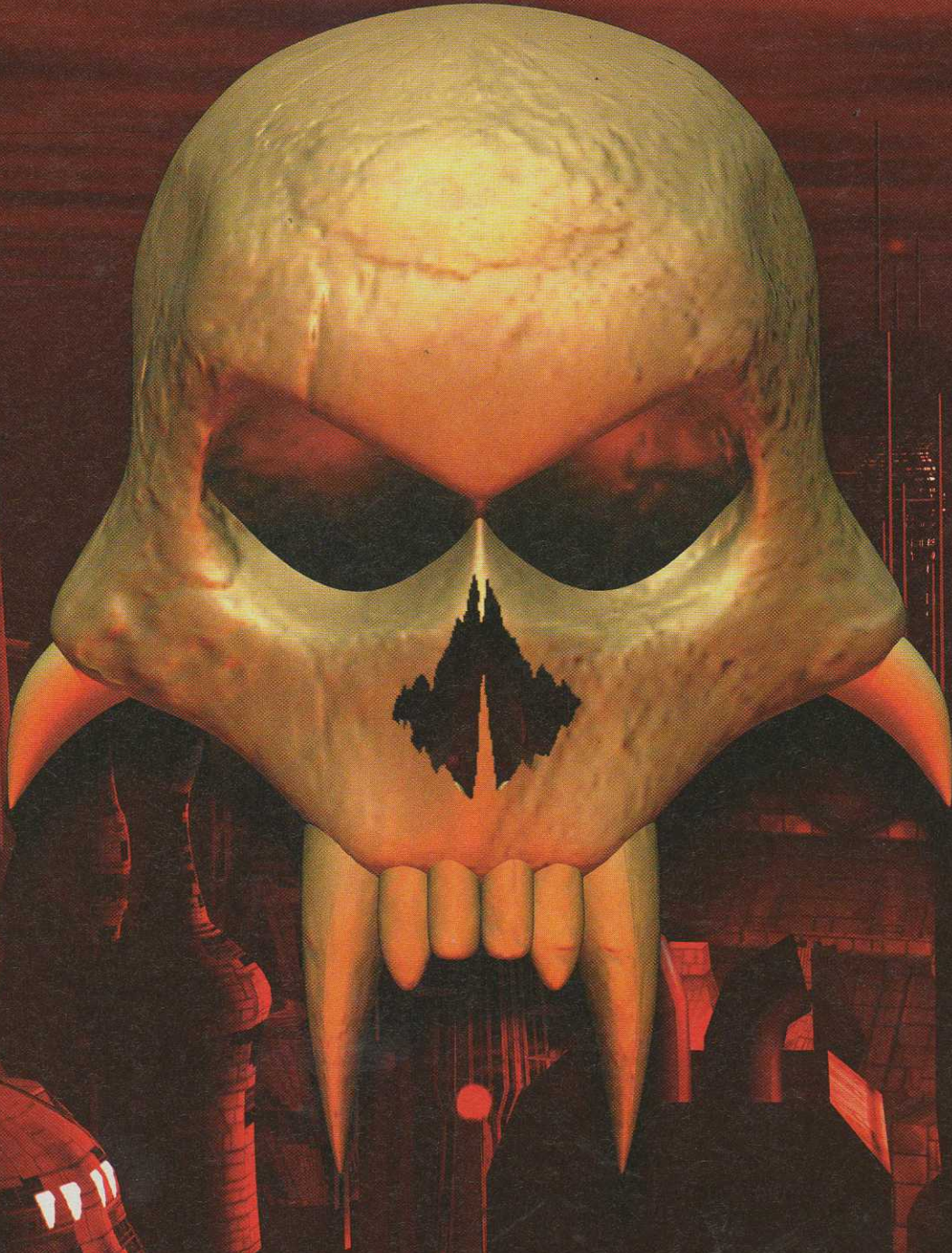
Getbass de Sega, lui, vous permet de pêcher au gros, les pieds au sec dans une salle d'arcade.

Rubrique réalisée par Wonder et Reyda



SHADOWMASTER

Survivre à l'apocalypse, par tous les moyens parce
qu'il n'y a pas d'autre choix possible.



disponible le 16 janvier sur PlayStation

dès février 1998 sur PC



www.psychosis.com

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Revoici les univers Capcom et Marvel rassemblés pour un cross over plus que terrifiant. Quinze héros et anti-héros sont présents ; à vous de choisir deux d'entre eux pour former l'équipe ultime qui vaincra toutes les autres. Outre les personnages classiques de Street Fighter comme Ryu, Ken et Dahlsim, et ceux de X-Men comme Cyclope et Wolverine, on est agréablement surpris par l'apparition de petits nouveaux : Gambit, Rogue et Sabertooth. D'autres personnages, qui étaient des boss, sont maintenant disponibles : Magneto, Juggernaut et Gohki

une équipe qui vous conviendra avant de vous lancer dans la bagarre... Le combat se joue en une seule manche et, comme au catch, on peut à tout moment laisser la main à son partenaire. Lorsqu'un perso n'est pas engagé, il récupère lentement ses points de vie (jusqu'à un certain stade) : il est donc crucial de bien gérer la relève... Pour ceux qui ne connaissent pas la borne d'arcade X-Men VS Street Fighter, sachez qu'elle reprend le système des deux jeux : les Chain Combos faciles à exécuter en « pianotant » sur le paddle, les Combos aériens (Aerial Rave) pour les pros, qui augmentent les possibilités



Ken possède toujours des coups faciles à placer. Quel tempérament enflammé !

beaucoup de puristes qui n'ont pas voulu jouer sur la borne d'arcade lors de sa sortie en France.

principalement à cause des super sauts qui font disparaître un des personnages de l'écran. Mais après un temps d'adaptation, on constate que ce système laisse en fait une très grande liberté au joueur, d'habitude coincé dans un étroit et petit quadrilatère qui sert d'aire de jeu. De plus, si au début on ne joue qu'avec les persos que l'on connaît déjà, genre Ryu et Cyclope, au fil des parties on se familiarise avec les nouveaux venus qui apportent un réel plus au jeu. Tous ces combattants sont dignes d'être essayés, les uns offrant des possibilités inédites, comme Juggernaut ou Rogue, d'autres des avantages lors des assauts combinés, comme Ryu ou Vega. Une fois qu'on est disposé à jouer avec tout le monde, on se rend vraiment compte de toute la richesse de X-Men VS Street...

X-Men VS Street Fighter Saturn

(Akuma) rejoignent le lot. Enfin, dernier petit bonheur, Cammy est de retour après des années d'absence. Le choix est donc vaste, avec 210 combinaisons différentes. Vous trouverez certainement

du combat au-dessus du sol ; et enfin une mobilité accrue par la possibilité de courir et d'exécuter des super sauts. Il est vrai qu'au début ça semble un peu confus, ce qui a d'ailleurs servi d'alibi à

On est certes dérouté par la rapidité des mouvements, le peu de temps dont on dispose pour effectuer certaines manipulations, et, surtout, on a du mal à se mettre en garde quand il le faut,



Gambit, brigand mais gentleman, a lui aussi son mot à dire. Et en français « mon cher » !



Wolverine va régler ses vieux comptes avec Sabertooth, son ennemi de toujours.



On profite alors d'un excellent jeu, programmé de main de maître, avec des tas de super pouvoirs exubérants, des attaques combinées dévastatrices et des contres bien pensés. Ce soft est donc une fidèle conversion de l'arcade. Il lui est même supérieur grâce au mode Turbo et aux nombreuses options disponibles. Tout cela grâce à la nouvelle cartouche Ram 4 mégas qui, dès le chargement initial, stocke le jeu dans

La magie cross over



Formez les équipes les plus inattendues !



Les anciens ont été « boostés » pour l'occasion.



Les Finish « flashy » sont toujours au rendez-vous.



Dahlsim est toujours aussi agréable à blaster.



Ça fait plaisir de retrouver Camille après une si longue absence. Son jeu de jambes reste exceptionnel.



Juggernaut, montagne de muscles que rien n'arrête, accule Chun-Li au désespoir.

Marvel d'or du meilleur pouvoir : Rogue

Malgré la présence de plusieurs héros très charismatiques, je décernerai la palme du meilleur personnage à Malicia (« Rogue » en VO). Non contente d'être agile et bagarreuse, elle possède un pouvoir des plus agréables : en étreignant l'adversaire, elle lui glisse un tendre baiser, qui lui permet de mémoriser ses souvenirs et techniques de combat. Cela se traduit dans le jeu par la possibilité d'utiliser un des coups spéciaux de l'ennemi enlacé. Exemple : Dahlsim, séduit par la belle, ne s'attendait pas à la voir cracher des flammes par la suite...



X-Men VS Street Fighter

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

CAPCOM

textes

ANGLAIS/JAPONAIS

genre

COMBAT

Quinze personnages !

L'arcade chez soi.

Pas de chargements interminables.

Des musiques perfectibles.

Dahlsim, Zangief, Vega... Non, je rigole !

sa totalité et évite les pertes de temps qui viendraient casser le rythme. La réalisation est donc impeccable ; le jeu pêche uniquement par les musiques qui ne sont « que » correctes.

Bref, X-Men VS Street est une excellente surprise et un achat vraiment indispensable pour les possesseurs de Saturn.

Reyda,
conquis.

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Chronoa est un personnage proche du chat, affublé d'oreilles de cocker en guise d'ailes. Une gentille créature, le regard ébahi, au look proche des mangas classiques ! Je ne vais pas vous conter, ici, l'histoire qui vous met aux commandes de ce « chat » à casquette. Sachez que le concept du jeu est celui de Pandemonium!. L'action se déroule sur une ligne qui, quelquefois, se dédouble et vous offre la possibilité de choisir un chemin plutôt qu'un autre. L'univers, lui, est en 3D donnant lieu à des mouvements de caméra autour de cette ligne de

conduite. Imaginez un plan séquence où la caméra peut se positionner n'importe où dans l'espace, zoomer sur le héros, faire une plongée ou une contre-plongée.

Chronoa est un classique du genre. Le héros utilise les ennemis pour sauter plus haut ou pour éliminer des gêneurs. Le but étant de collecter six poupées dans chaque niveau. Mais réussir cette mission n'est pas obligatoire pour progresser ou pour finir le jeu. Techniquement au point, le principal défaut réside dans le manque de pêche de l'action. Il faut parfois revenir sur ses pas pour progres-



Six poupées sont cachées dans chaque niveau. Plus on progresse, mieux elles sont dissimulées.

ser, éviter à nouveaux des pièges que l'on connaît déjà... Bref, certaines situations deviennent vite lassantes. L'autre problème vient du choix des cadrages parfois injustifié.

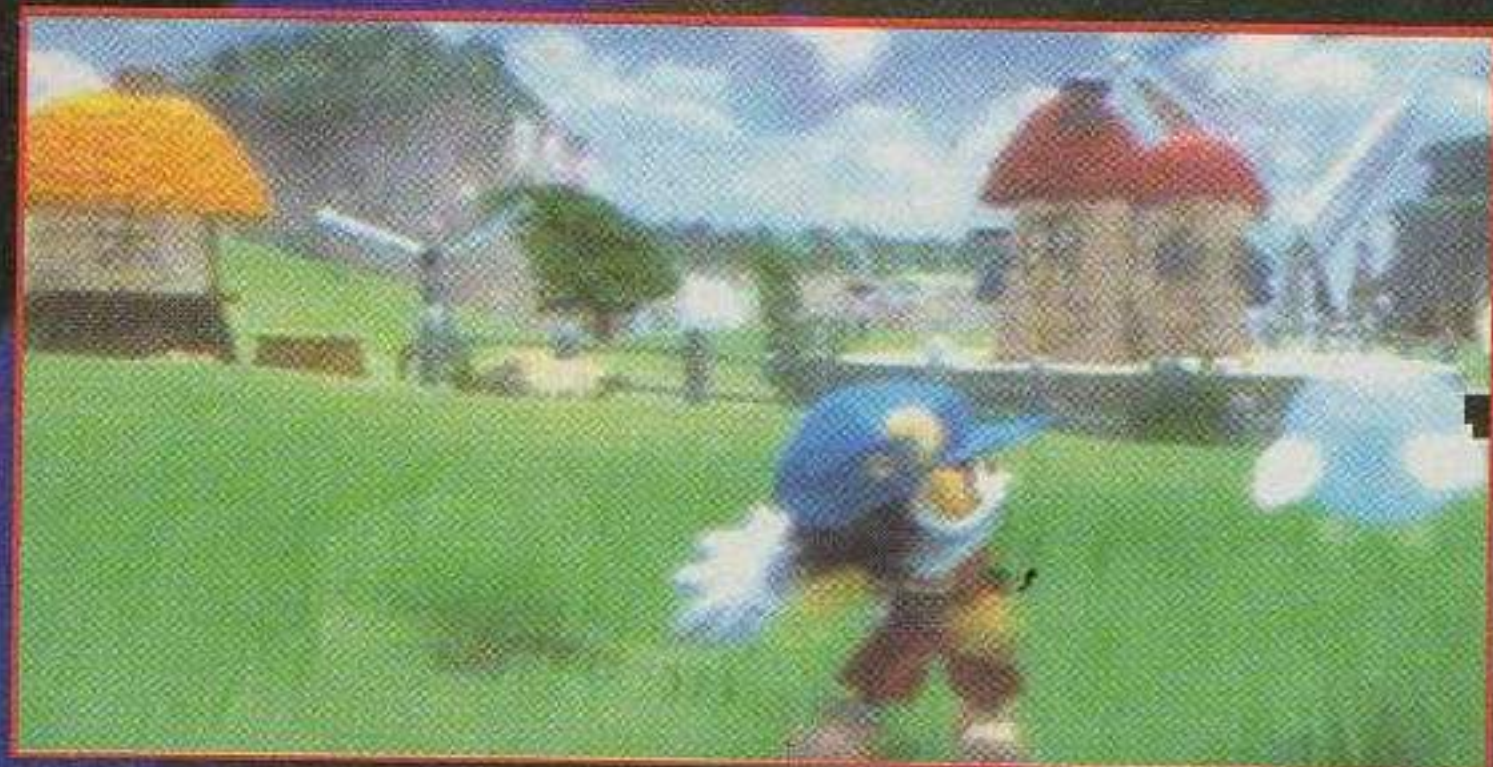
Si le concept « Pandemoniumesque » est là, on est loin de la mise en scène de ce dernier où un travelling se muait en lente plongée de plus en plus haute. Ici, tout est trop classique.

Chronoa of Wind

PlayStation

Cinématique

Comme la fabuleuse scène cinématique de Pandemonium!, celle de Chronoa restera dans les annales. Motion capture oblige, les animations sont d'un réalisme ébouriffant. La maîtrise des animateurs pour rendre vivant le petit personnage est impressionnante. Du super boulot !



Des tremplins permettent d'accéder aux plates-formes en hauteur. Un grand classique.



Les effets de caméra n'ont rien de délirant. Certains passages font plaisir à jouer.



Il faut trouver la clé si l'on veut passer cette porte. Un système classique dans ce genre de jeu.



Chaque monde a son gardien. Voici celui du premier : un petit joueur !



Les effets de lumière sont très travaillés et mettent bien dans l'ambiance.

Chrono of Wind

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

NAMCO

textes

JAPONAIS

genre

PLATE-FORME

Un univers mignon.
Techniquement bien fait.

Manque de pêche.
Des personnages sans caractère.

Rien ne vient surprendre le joueur, ou lui procurer des sensations de vertige. Il n'en reste pas moins que ce jeu est plutôt bon. On prend rapidement en main le personnage et l'histoire évolue, avec ses coups de théâtre et ses rebondissements.

Chrono of Wind est donc un produit sympa dont l'un des défauts réside dans la mauvaise utilisation de l'aspect 3D. Il aurait été tout aussi bon et peut-être un peu plus beau en 2D.

Le Flou

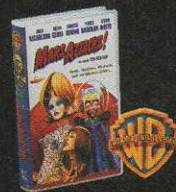
COLONY WARS

**UNISSEZ-VOUS
DANS LE COMBAT
LUTTEZ
POUR LA LIBERTÉ**

Le conseil de recrutement de la Ligue des Mondes Libres recherche activement des pilotes prêts à se battre pour la liberté. Les recrues sélectionnées mèneront des actions militaires contre les infrastructures de l'Empire Terre. Ceux qui souhaitent nous rejoindre doivent nous faire parvenir immédiatement leurs coordonnées personnelles ; des kits de formation seront distribués aux recrues les plus adaptées aux rigueurs du combat spatial. Veuillez noter que les kits de formation sont en nombre limité.

Participer au recrutement en appelant vite au 08 36 68 99 20* 2.23 FR\$ TTC/mn du 1/01/98 au 31/01/98

La meilleure recrue recevra une journée de formation avec l'équipe de développement de Colony Wars !*



Petits, Verdâtres, Méchants, mais terriblement Drôles...

DECOUVREZ COLONY WARS SUR LA CASSETTE VIDEO MARS ATTACKS! DISPONIBLE LE 26 NOVEMBRE 97 !!!



EXTRAIT DE RÈGLEMENT

Psychosis organise un concours, sur sa ligne Audiotel (Psycholine), du 1er au 31 janvier 1998. La meilleure recrue sera déterminée par un tirage au sort parmi les bonnes réponses aux questions posées sur le 08 36 68 99 20* 2.23 FR\$ TTC/mn. Le voyage gagné devra impérativement se dérouler avant le 31 mars 1998. Le règlement de ce jeu concours peut-être obtenu sur simple demande à l'adresse de Psychosis. Le jeu est ouvert à toute personne physique demeurant en France Métropolitaine, Corse incluse, à l'exclusion des membres du personnel des Sociétés organisatrices et de leur famille. visite du studio de développement anglais de Colony Wars.

Psychosis Ltd. 92 Avenue De Wagram. Paris. 75017

* "P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psychosis Ltd. Colony Wars, Psychosis and the Psychosis Logo are TM or ® and © of Psychosis Ltd.

5 nouveaux Micromania!

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL



Les TOPS Nintendo 64 sont chez Micromania



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



TOP

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



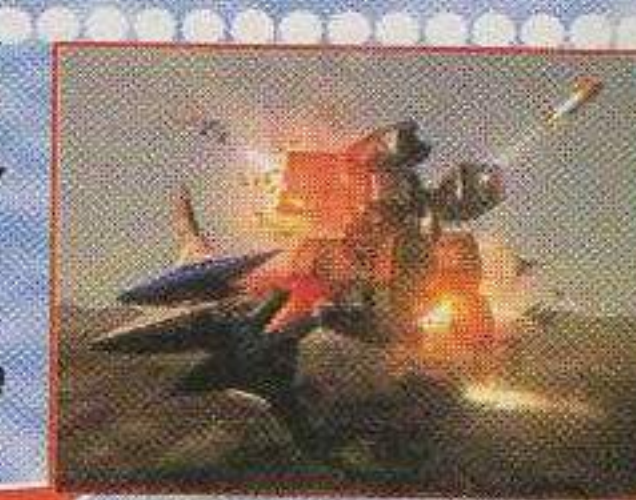
TOP
Incarnez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20 niveaux, Golden Eye reprend les meilleures scènes du film. De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de bonus secrets, des graphismes magnifiques ! Il est de plus COMPATIBLE avec le VIBREUR !!



Fox est de retour, pour de nouvelles aventures. Sur plus de 15 niveaux, plus fous les uns que les autres. Des décors tout en 3D, 3 véhicules différents et plusieurs façons de finir le jeu.



Les sensations provoquées par le VIBREUR LIVRÉ AVEC LE JEU simulant les chocs des armes ennemies, vous étonneront !



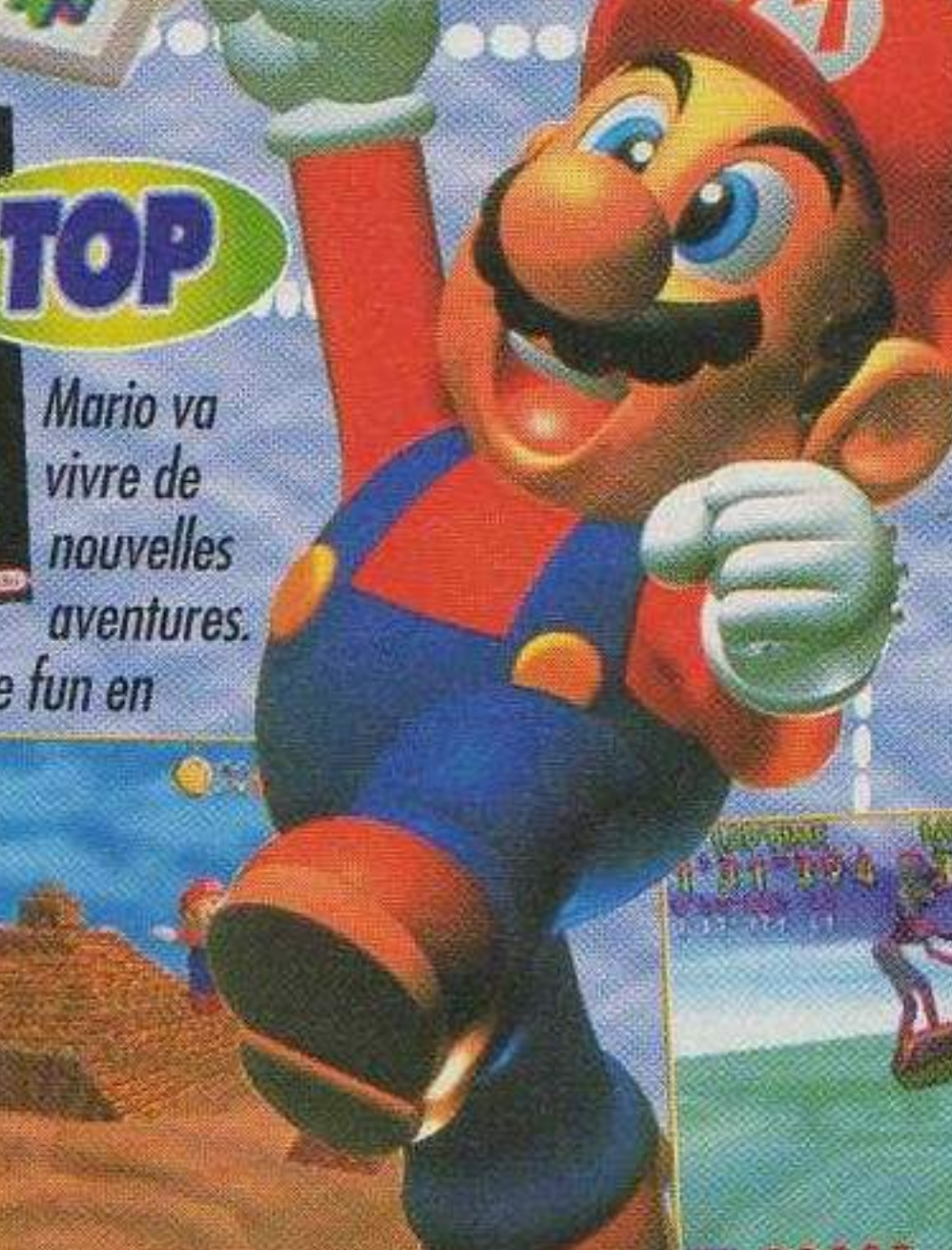
TOP



TOP
Un grand succès de la Super Nintendo arrive sur la Nintendo 64 ! 8 personnages, plus de 15 circuits, la possibilité de jouer à 4 ! Passez des heures de plaisir avec vos amis.



TOP
Mario va vivre de nouvelles aventures. 15 niveaux variés ! Des heures de fun en perspective.



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.



TOP



TOP
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 à 4 simultanément.



TOP
Conduisez sur 4 types de terrains différents : jungle, désert, montagne et front de mer ! Choisissez parmi 11 voitures, roulez de nuit, de jour, en plein brouillard, sur la neige... Ce jeu est compatible avec le Vibreur.

Lamborghini 64
TOP
Vous pourrez piloter votre Lamborghini Diablo sur 6 circuits ! Après chaque victoire de nouveaux bolides apparaissent. 3 modes différents : championnat, course simple et time attack. De plus vous pourrez jouer à 4 !



LA NINTENDO 64

+ 1 manette

999F



NOUVEAU SERVICE!
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64
 * Voir conditions à la caisse

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



TOP Voici le digne successeur de Doom ! Un arsenal de 10 armes, du pistolet au réducteur d'ennemis en passant par le bazooka, vous pourrez vous baisser, courir, sauter, nager et même voler en Jet-Pack,



BOMBERMAN 64
 Bomberman arrive sur la Nintendo 64 ! Tout en 3D, avec des graphismes encore plus beaux que Mario 64. Vous pourrez

jouer seul ou à 4, et passer des heures de fun, à faire exploser vos amis !



LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 **NEW**
 Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
 (A côté de Grand Optical)
 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL **NEW**
 Centre ccial Carrefour Grand Ciel
 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL **NEW**
 Centre Ccial Cora Cormontreuil
 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

Ouverts tous les dimanches
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
 Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
 Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
 Tél. 01 42 56 04 13

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

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

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

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

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

MICROMANIA LES ULIS 2
 Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
 Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

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

MICROMANIA LES ARCADES
 Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
 Centre Commercial Carrefour - 77190
 Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

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

MICROMANIA BELLE ÉPINE
 Centre Ccial 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

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

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

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT **NEW**
 Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER **NEW**
 Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever
 Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
 Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
 Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

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

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

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

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

MICROMANIA MONTPELLIER
 Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

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

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

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
 Centre Ccial Nice-Etoile Niveau -1
 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
 Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PIERRE
 Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Pierre
 Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURAILLE
 Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
 Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

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

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
 BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TEL. 04 92 94 36 00
 OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H



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

5 nouveaux Micromania!

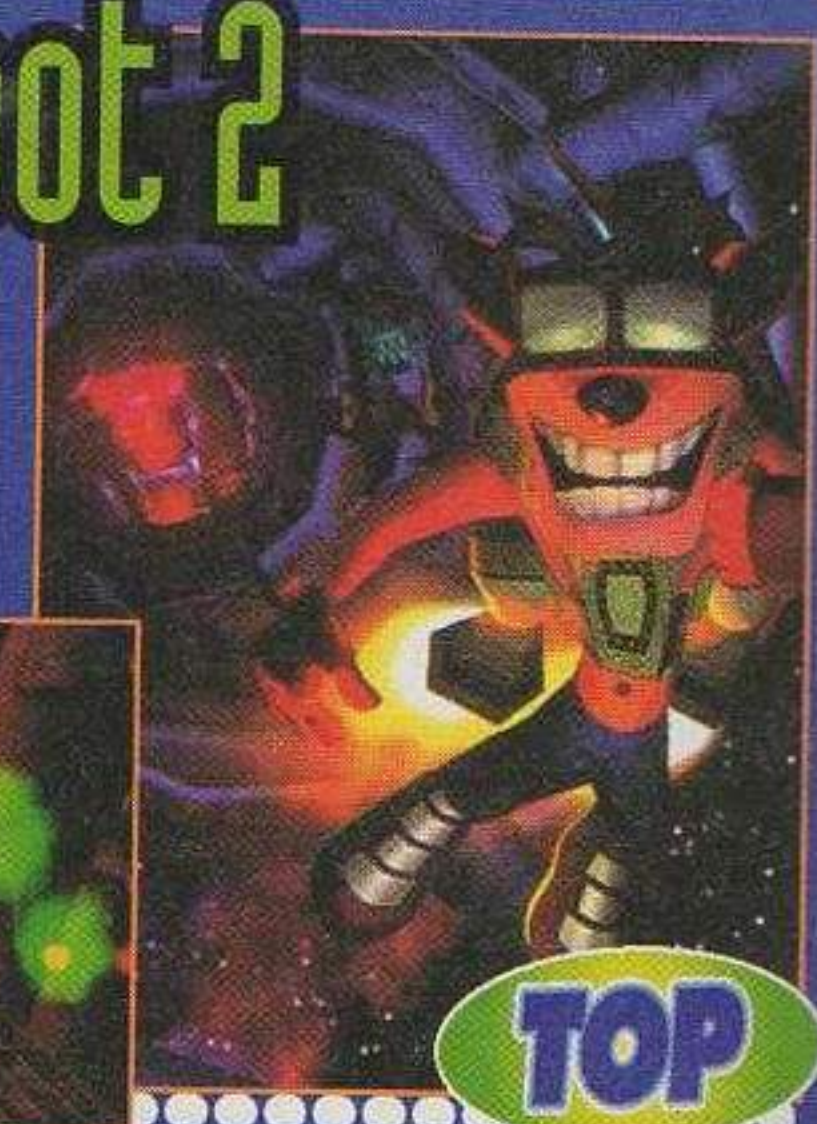
ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL



Les TOPS PlayStation sont chez Micromania

Crash Bandicoot 2

Crash est de retour pour notre plus grand plaisir ! Vous pouvez désormais plonger, glisser, grimper et nager dans un univers entièrement en 3D. Cette suite, deux fois plus vaste, se déroule sur 30 niveaux avec plusieurs angles de vue disponibles.



TOP

GRATUIT

Le catalogue PlayStation N°8 36 pages couleurs disponible chez Micromania !!



Les Boucliers Quetzacoatl

Dans ce jeu d'aventure en SVGA et au style « dessin animé », vous devrez aider Georges et son amie journaliste Nico. Elle découvre, suite à une enquête, un artefact religieux. Après expertise, ils vont vivre une aventure palpitante : ils voyageront d'Europe en Amérique Centrale...

TOP



TOP



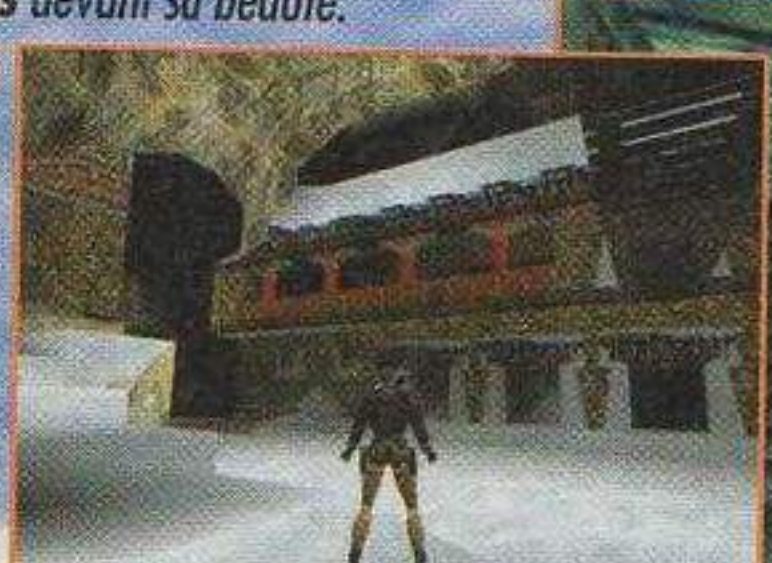
Le plus grand jeu de tir d'arcade arrive sur la PlayStation. Sur 6 niveaux, éliminez tout ce qui bouge ! Grâce au PISTOLET de chez Namco vous aurez vraiment des sensations nouvelles ! Cachez-vous derrière les voitures, les murs, les caisses de bois.....



TOMB RAIDER II

La belle Lara reprend du service contre une secte mystérieuse, à la recherche de la relique « Dague de Xian ». Baladez-vous dans 5 univers subdivisés en plusieurs niveaux, de la Chine à Venise et au Tibet. Lara pourra utiliser 2 objets en même temps, conduire des engins, de nouvelles armes, de nouveaux monstres. Les milliers de fans qui la connaissent seront encore plus ébahis devant sa beauté.

TOP



La référence en matière de jeu de stratégie arrive pour votre console : des missions toujours plus variées, des unités beaucoup plus spécialisées, des scénarios bien plus diversifiés.

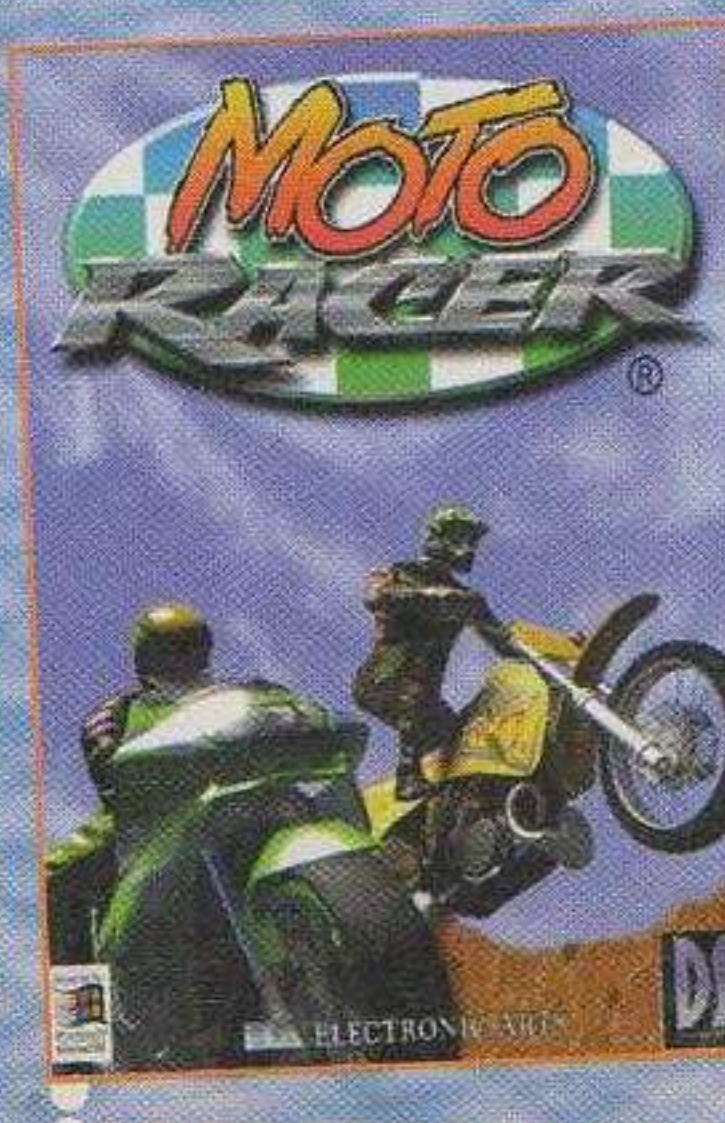
TOP



STREET FIGHTER plus alpha

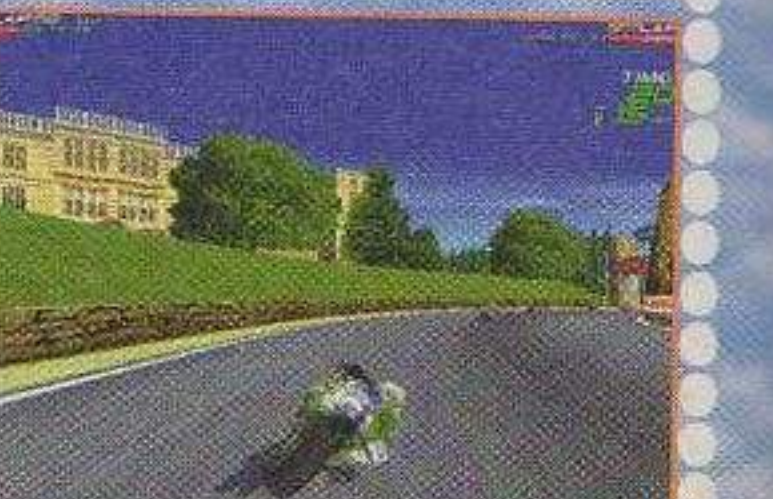
STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! Entièrement réalisé en 3D, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la Motion Capture, sont beaucoup plus réalistes. D'une jouabilité à toute épreuve, voici la renaissance d'une saga mythique !

TOP



Moto Racer débarque sur PlayStation ! Participez à des courses torrides seul ou à 2 sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !

TOP



LA PLAYSTATION + 1 manette

990F*



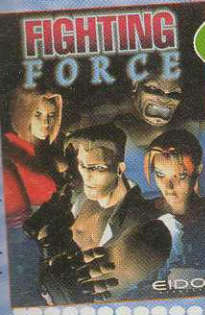
NOUVEAU SERVICE!
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64
* Voir conditions à la caisse

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



TOP Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console !
Beat'm all entièrement en 3D temps réel, vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'interactivité est poussée à son extrême. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !



TOP Un jeu de plateforme d'une richesse rare : décors en 3D, graphismes et personnages et surtout l'atmosphère particulière qui s'en dégage. Vous incarnez ABE, un être étrange qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir transformer en hamburger, et vous devrez aussi délivrer, avec votre compagnon ELUM, 99 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...

UN JEU EXCEPTIONNEL



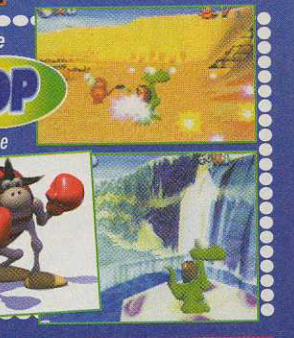
TOP Un événement : sortie simultanée du jeu et du film ! Soyez Hercule, dans une dizaine de niveaux endiablés, secouez la belle Meg. Pur jeu de plateforme, aux



couleurs sublimes, en 3D, des zooms sur les décors, de la fluidité et de la rapidité !!



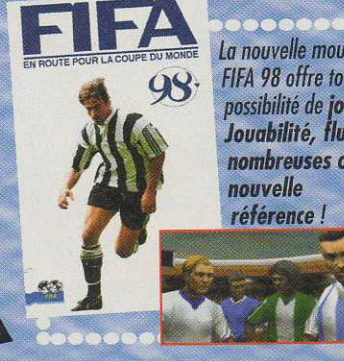
TOP Entièrement compatible avec la manette analogique, CROC renouvelle le genre plateforme. Avec des dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel, il offre une possibilité de déplacement total. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbols du tyran. Leur sort est entre vos mains.



TOP Une des plus grandes sagas de Squaresoft arrive enfin en Europe en version française intégrale. Square soft réinvente le



RPG; l'histoire tient sur 3 CD et vous emmène dans une longue quête pleine de magie, de rebondissements, et d'invocations aux dieux.



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



TOP Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillées, la météo

gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les chocs en temps réel. Deux modes proposés, arcade et grand prix. FORMULA 1 est entièrement compatible avec la manette analogique de SONY !



TOP Vous faites partie de la G-POLICE, escadron du futur. À bord de votre forteresse volante parcourrez 35 niveaux à la 3D éblouissante. Nombreuses scènes en PMV, musiques envoiées et action non stop !



Over the World

Princess Crown est un jeu fabuleux. Il m'a conquis en un rien de temps par son scénario, sa réalisation et son caractère « addictif » qui fait qu'on y revient sans cesse. Une fois n'est pas coutume, vous incarnez une petite gamine de treize ans, Gradriel, qui a été couronnée princesse pour succéder à sa mère. Désireuse de connaître et comprendre le peuple qu'elle va diriger, elle décide de partir incognito aider ses sujets. Elle se propose de résoudre leurs problèmes, comme retrouver des enfants fugueurs ou protéger un village de l'assaut d'un dragon. C'est le début



Discuter avec les gens permet de recueillir des conseils pour les combats.

d'une grande aventure qui va la lier à un jeune paladin et à un vieux loup de mer, et à l'issue de laquelle, après avoir fait son apprentissage de la vie et prouvé sa valeur, elle prendra le trône sous les ova-



Proserpine, la petite sorcière, est le premier adversaire réellement dangereux que vous rencontrez. Infligez-lui une bonne punition.

tions du peuple... Enfin, cela dépend de vous, évidemment !

L'action est plutôt simple à première vue puisque Princess Crown est un jeu en 2D (vue latérale), qui combine action et aventure, un peu comme Cadash en son

temps. L'aventure est sublimée par les graphismes des décors et les créatures rencontrées, bourrés de détails attachants. Mais ce qui surprend le plus, c'est la partie action : les hostilités donnent lieu à d'époustouflantes scènes

Princess Crown

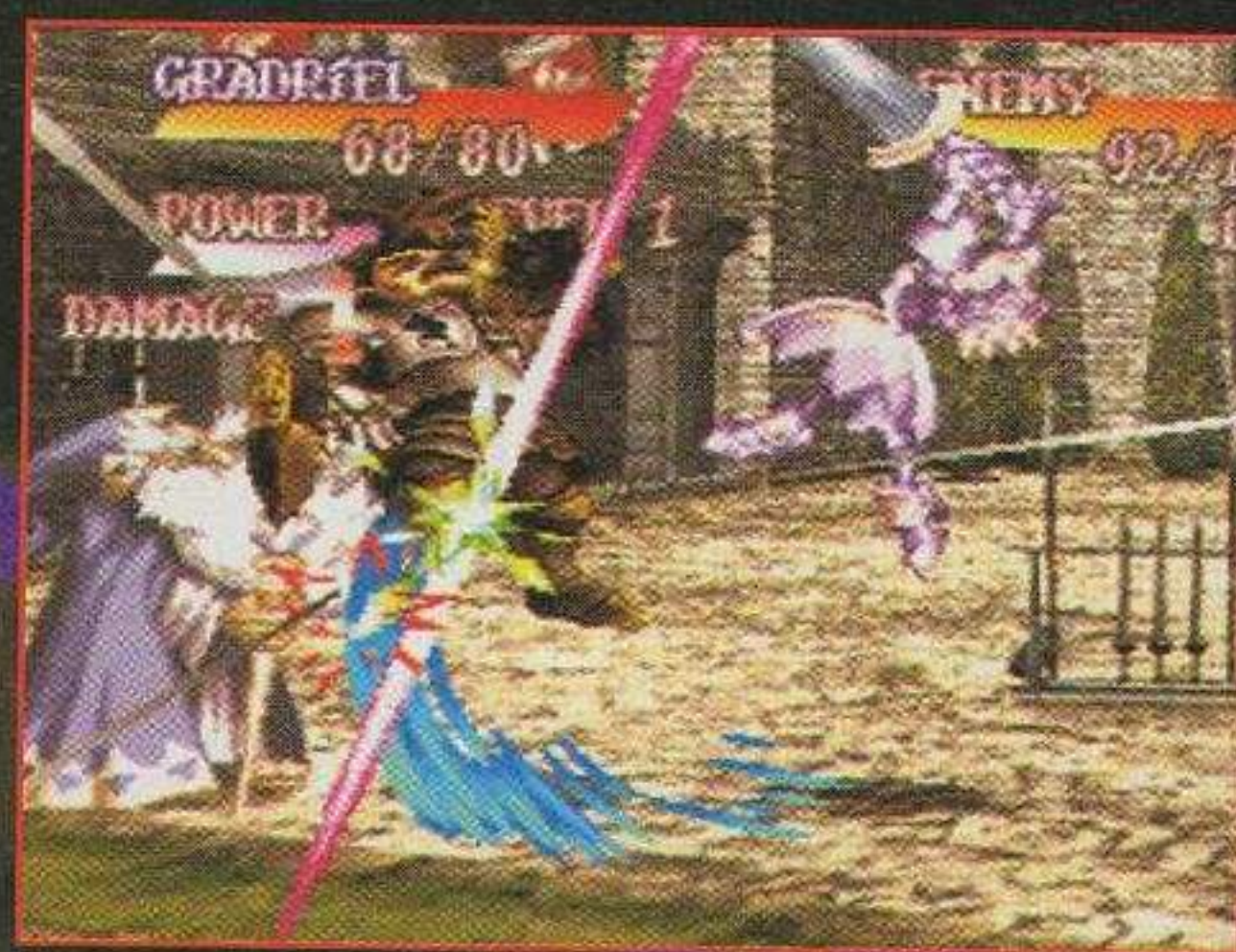
Saturn

Bréviaire du combat

Le maniement lors des duels est simple mais efficace. Le bouton A sert à utiliser un objet : parchemin, arme de jet ou en-cas. Le bouton B, pressé au bon moment, permet d'esquiver une attaque adverse par un bond en avant ou en arrière. Enfin, C est dédié aux coups d'épée. On peut sauter puis frapper, ou bien s'accroupir pour une attaque en glissade très vive. En mitraillant le bouton C, on enchaîne plusieurs coups alors qu'en le maintenant enfoncé, on réalise un coup spécial type « Dragon Punch », dévastateur contre certains types de monstres. La direction arrière permet de se protéger à l'aide d'un bouclier. Pendant les phases de combat, votre personnage peut à loisir se rapprocher ou s'éloigner afin d'attendre le moment propice pour contre-attaquer. Les escarmouches sont donc de véritables séquences d'arcade qui font appel à vos réflexes et à votre sang-froid. Mais on peut s'en tirer sans être un pro de Street Fighter !



イドステップでかわす



フェインの攻撃を防御！

de l'étranger 



Ce petit myconoïde (un champignon, quoi !) semble inoffensif... mais il peut vous empoisonner.

Princess Crown

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

ATLUS

textes

JAPONAIS

genre

ACTION/RPG

Une réalisation
impeccable.

Une jouabilité parfaite.

Plutôt linéaire.

d'arcade (lire Bréviaire du combat). Le jeu semble long et varié, même si les séquences de combat blaseront certains, et la jouabilité est parfaite. De plus, le niveau de difficulté des ennemis est conditionné par le premier combat que vous effectuez dans la cour du château. Le soft s'adapte donc au joueur pour offrir le meilleur challenge possible. C'est sans conteste un des meilleurs jeux Saturn de ces six derniers mois.

Reyda



Alors que vous croquez un fruit réparateur, un Dodo belliqueux vient vous chercher des crosses.



Le menu des objets est extrêmement bien conçu. On presse C pour utiliser celui qui est dans la paume de Gradriel.

Les meilleurs jeux de l'année 1997

PLAYER d'OR 97

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



Le magazine + la K7 vidéo, 42 F.

Les meilleurs jeux de l'année

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

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel

En vente chez tous les marchands de journaux.

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Shining aime à qualifier nombre de ses RPG du préfixe « Shining ». Il faut dire que, à une exception près, un « Shining » est une marque de qualité. Dans cette famille de RPG, il faut discerner deux catégories : Shining in the Darkness, suivi récemment de Shining the Holy Ark reposant sur la fausse 3D dite du case par case, et bien entendu la saga Shining Force à tendance wargame. Tous ces titres ayant comme point commun la même interface. On passera sous silence l'expérience ratée de Shining Wisdom pour ne pas dire l'escroquerie... Ce troisième volet de la saga de Shining Force est marqué par une apparition en

force de la 3D. Un environnement 3D qui n'est d'ailleurs pas sans rappeler celui de Dark Savior. Comme ses prédécesseurs, Shining Force III est un RPG tactique qui, pour la petite histoire, fut sans doute une source d'inspiration pour les développeurs de Vandal Hearts. Par définition, un RPG tactique repose sur son système de bataille proche du wargame. Contrairement à des jeux comme FF VII par exemple, chaque combat est, ici, unique et se termine lorsque vous avez atteint un objectif de victoire précis, ou par la mort de votre leader. Dans certains cas, la victoire est acquise par le simple fait de tuer le leader ennemi, mais le plus souvent, il s'agit d'accomplir une



L'animation des combats est à base de 3D polygonale, un peu dans l'esprit de FF VII.

tâche particulière. Les conditions de victoire étant, bien entendu, inscrites en japonais, il convient de se montrer attentif aux manœuvres de l'ennemi pour comprendre rapidement où il veut en venir. En général, cette phase d'observation implique de faire le combat deux fois.

Heureusement, l'interface est identique aux autres Shining. Aussi, si vous avez joué à Shining the Holy Ark, les menus ne vous poseront aucun problème, même en matière d'équipement du personnage ou d'inventaire plus généralement. La grande surprise est incontestablement la réso-

Shining Force III

Saturn

La Shining Force

Au départ, l'effectif de la Shining Force ne compte que quatre combattants. Tout au long de votre périple, vous rencontrerez des personnages susceptibles de se joindre à vous. Ceux-ci sont identifiables à leur nom d'une couleur différente des dialogues, accompagnés du portrait correspondant. Si un perso ne se joint pas spontanément, harcelez-le ou tâchez de déclencher un événement clef qui pourrait lui faire changer d'opinion.





L'armée ennemie



Shining Force III

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SEGA

textes

« BELOUCHISTANAIS »

genre

RPG TACTIQUE

Shining Force en 3D.
Combat 3D à la FF VII.

Les textes japonais.
Pas encore disponible
en France.

La cinématique

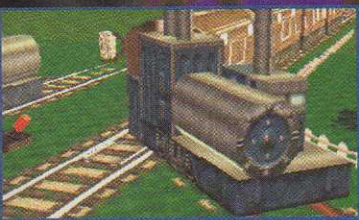
Le jeu débute par une séquence cinématique d'intro assez brève mais de très bonne facture. Le scénario étant divisé en plusieurs chapitres, on peut regretter l'absence de cinématique pour illustrer ces transitions.



lution des combats qui est, à l'instar de FF VII, intégralement en 3D polygonale. Il est vrai que les textures des personnages ne sont pas aussi riches, mais le

rendu visuel est des plus concluant. Je dois reconnaître qu'à ma grande surprise, je me suis pris au jeu, au point que les textes en japonais n'ont, pour une fois, pas constitué un obstacle majeur. J'ai ainsi eu du mal à m'arrêter : à peine avais-je terminé un combat qu'un simple coup d'œil sur le suivant m'encourageait à poursuivre ; et c'était reparti pour une ou deux heures. Bref, au bout d'un moment je me suis dit qu'il était plus sage d'attendre une version française avant d'atteindre le point de non-retour.

Wolfen



Au cours de cette bataille, en plus de vaincre les ennemis, vous devrez également jouer les aiguilleurs de trains.

SUNRISE

Horaires :
10 H / 19 H
NON STOP !

VPC : 14, rue des Messageries 75010 Paris

LE MEILLEUR SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT

PLAYSTATION

EINHANDER JAP
FARLAND STORY JAP
SPAWN US
WINNING ELEVEN 3 JAP
FRONT MISSION ALTERNATIVE JAP
HYPER OLYMPIC IN NAGANO JAP
ALUNDRA US
CHOCOBO NO DUNJON JAP
SAMURAI SPIRIT SPECIAL JAP
SHUKYU OURENTAI JAP
GRAB TURISMO JAP
TALES OF DESTINY JAP
TEKKEN 3 JAP
PARASITE EVE JAP/US
XENOGears JAP
BLOODY ROAR JAP
NEW PAD ANALOGIQUE VIBRANT
CABLE ROB
ETC...

SATURN

X-MEN VS STREET FIGHTER JAP
COTTON 2 JAP
PRINCES CROWN JAP
SHINNING FORCE 3 JAP
ORANDIA JAP
REAL BOUT SPECIAL JAP
AZEL PANZER DRAGON JAP
GRANDIA JAP
BURNING RANGERS JAP
BOMBERMAN FIGHT JAP
DUNJON 2 DRAGON JAP
SEGA TOURING CAR JAP
BLUE BREAKER JAP
LAYER SECTION 2 JAP
DEAD OR ALIVE JAP
MAGIC NIGHT RAYEARTH US
ETC...

TOUS LES
MAGAZINES
JAPONAIS !

NEO-Geo
CD/CART.
PC-FX
SFC

GUIDE JAP/US

Revendeurs,
contactez-nous !

TEL : 01.47.70.27.04

Du choix
Des prix
Un service
et surtout...
DES NEWS !

NINTENDO 64

YOSHI'S STORY JAP
SNOWBOW KIDS JAP
DUAL HEROES JAP
HYPER OLYMPIC IN NAGANO JAP
WILD SHOPPERS JAP
MIRU NO KEN/TWIN JAP
REV LIMIT JAP
SONIC YINGS ACTUALY US
LAW BORGHI 64 US
MADY BORGHI RACING US
ZAMISTA 64 JAP
KING GAUGE JAP
PAC OFFICIAL JAP
VINCE OFFICIAL JAP
PORTS CLEF OFFICIAL JAP
CAPTAINUR
ETC...

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

Le scénario d'Elemental Gearbolt est des plus élémentaire : c'est l'histoire de trois filles innocentes, transformées en machines de guerre par les forces du Mal. Un jour, deux d'entre elles se rebellent contre leur maître. C'est le point de départ d'un jeu... de tir au pistolet. À propos, bonne nouvelle pour ceux qui ont acheté (plus de 500 francs) le pack Time Crisis avec le G-Con 45 : Elemental est compatible avec le gun de Namco (ainsi qu'avec tous les autres flingues) ; ils vont enfin pouvoir rentabiliser leur achat. Le délire, c'est que l'on peut même brancher



Cette séquence sur la mer rappelle également Panzer Dragoon. Et ce boss, celui du niveau du désert de Panzer !

deux G-Con 45 en même temps ! Mais revenons plus précisément à Elemental, mon cher Watson. Par rapport aux autres productions du genre, celle-ci se



Vous venez juste d'exploser cette cité dans les nuages. Attention en bas, le ciel va vous tomber sur la tête !



Il est mal vu de rentrer en force dans les églises et de s'y battre. C'est pourtant ce que vous faites...

Elemental Gearbolt

date et lieu de sortie

JAPON

éditeur

SONY

textes

JAPONAIS

genre

TIR AU PISTOLET

Les mouvements de caméra.

Les musiques parfois superbes.

Le mode Deux joueurs.

L'action moyenne.

La durée de vie limitée.

Elemental Gearbolt

PlayStation



Cette scène se déroulant au-dessus d'un désert de sable, fait beaucoup penser à Panzer Dragoon... en moins planant.



Les niveaux sont ponctués de dessins animés typiquement nippons et fripons. Ils font office de repos du guerrier.



Certains niveaux tournent hélas à la confusion et à la laideur graphique. C'est le cas de ses grottes.

distingue par son ambiance gothique et... « panzer dragoonesque » !

En effet, de nombreuses scènes font étrangement penser au célèbre shoot them up de Sega. Tant mieux, me direz-vous. Vous progressez dans les niveaux, grâce à un mouvement de caméra en vue subjective (comme dans un doom-like), que vous ne maîtrisez malheureusement pas.

Vous disposez de tirs différents, sous forme de sorts. Chacun est adapté à une situation. À la fin de chaque niveau, selon le carton que vous avez fait et le nombre de nymphes disséminées que vous avez ramassées, vous pouvez augmenter vos points de score ou d'expérience ; ces derniers servant à

booster votre vitalité. Finalement, Elemental Gearbolt est un jeu inégal. Il y a de bonnes choses, mais l'ensemble est desservi par une réalisation moyenne.

Bubu, hé, l'emmental !

ENQUETE LECTEURS

Avec **PLAYER ONE** et en répondant à cette enquête lecteur... **GAGNEZ DE NOMBREUX LOTS.**

ans la limite des stocks disponibles

A retourner avant le 10/02/98

* Cochez la (ou les) cases correspondantes.

LES JEUX :

- **Quels sont les types de jeux que vous préférez * ?**
(classez-les en les numérotant par ordre croissant de préférence)

Baston <input type="checkbox"/>	Réflexion <input type="checkbox"/>	Auto moto <input type="checkbox"/>
Jeux de rôles <input type="checkbox"/>	Simulation <input type="checkbox"/>	Wargame <input type="checkbox"/>
Shoot-them-up <input type="checkbox"/>	Action <input type="checkbox"/>	Sport <input type="checkbox"/>
Plate-forme <input type="checkbox"/>	Tir <input type="checkbox"/>	Autre (précisez).....
Doom <input type="checkbox"/>		

- **Sur quoi jouez-vous * ?**

Console <input type="checkbox"/>	Micro <input type="checkbox"/>
Quelle(s) console(s) * :	
Super Nintendo <input type="checkbox"/>	N64 <input type="checkbox"/>
Mégadrive <input type="checkbox"/>	PlayStation <input type="checkbox"/>
Saturn <input type="checkbox"/>	Game Boy <input type="checkbox"/>
Néo Géô <input type="checkbox"/>	Game Gear <input type="checkbox"/>

- **Combien de temps passez-vous en moyenne chaque semaine à jouer ?**

.....heure(s)

- **Combien de jeux possédez-vous sur console ?**

Je possède jeux.

- **En moyenne vous achetez des jeux * ?**

Tous les mois <input type="checkbox"/>	3 à 4 fois par an <input type="checkbox"/>
Tous les 2 mois <input type="checkbox"/>	Moins de 3 fois par an <input type="checkbox"/>

- **Combien de jeux achetez-vous en moyenne pendant cette période ?**

..... jeux

- **Quel budget consacrez-vous en moyenne pour l'achat de jeux * ?**

Moins de 100 francs <input type="checkbox"/>	De 200 à 300 francs <input type="checkbox"/>
De 100 à 150 francs <input type="checkbox"/>	De 300 à 400 francs <input type="checkbox"/>
De 150 à 200 francs <input type="checkbox"/>	Plus de 400 francs <input type="checkbox"/>

- **Quelles sont les 3 raisons qui vous donnent envie d'acheter un nouveau jeu * ?**

RAISONS	1 ^{ère}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
La publicité des magazines	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La publicité télévisée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les tests des magazines spécialisés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les infos ou l'image sur l'emballage d'un jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les CD de démos jouables	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les démos dans les boutiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les conseils d'un ami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les conseils d'un vendeur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les K7 d'une vidéo de présentation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autre (précisez)			

9 - **Quels sont vos 3 jeux préférés ?**

1..... 2..... 3.....

10 - **Achetez-vous des jeux d'occasion * ?**

Souvent <input type="checkbox"/>	Parfois <input type="checkbox"/>	Jamais <input type="checkbox"/>
----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------

11 - **Faites-vous des échanges de jeux * ?**

Souvent <input type="checkbox"/>	Parfois <input type="checkbox"/>	Jamais <input type="checkbox"/>
----------------------------------	----------------------------------	---------------------------------

12 - **Où achetez-vous vos jeux * ?**

Boutiques spécialisées <input type="checkbox"/>	Par correspondance <input type="checkbox"/>
Fnac, Virgin, Darty, ... <input type="checkbox"/>	Supermarchés, Hypermarchés <input type="checkbox"/>

13 - **En import, vous achetez * ?**

Des jeux <input type="checkbox"/>	Des consoles <input type="checkbox"/>	Rien du tout <input type="checkbox"/>
-----------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

LES MAGAZINES :

14 - **Vous êtes * ?**

<input type="checkbox"/> Abonné depuis le N°	<input type="checkbox"/> Lecteur occasionnel
<input type="checkbox"/> Lecteur régulier depuis le N°	<input type="checkbox"/> Nouveau lecteur

15 - **Si vous avez acheté vous-même votre magazine Player One, quelles en sont les 3 raisons principales * ?**

RAISONS	1 ^{ère}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
C'est votre journal habituel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sur les conseils d'un ami	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Par simple curiosité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pour le CD audio de Coolboarders 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pour le dossier spécial glisse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16 - **Si ce n° de Player One vous a été prêté, vous ne l'avez pas acheté car * :**

Vous avez acheté un autre magazine dont les titres de couverture vous plaisaient plus	<input type="checkbox"/>
Vous n'avez pas acheté de magazine ce mois-ci	<input type="checkbox"/>
Ce numéro était trop cher	<input type="checkbox"/>
Vous avez acheté un magazine où le CD présenté vous plaisait plus	<input type="checkbox"/>

17 - **A part vous, combien de personnes lisent votre numéro de Player One ?**

..... Personne(s)

18 - **Depuis que vous lisez Player One, quelle couverture vous a le plus séduite ? (voir page 139)**

N°

19 - **Comment trouvez-vous les rubriques de Player One * ?**

MENTIONS	très bien	bien	moyen	limite	mauvais ou ne lis pas
RUBRIQUES					
Couverture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Edito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sommaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Courrier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stop Info	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interview	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Over The World	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Slayer One Infos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arcade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dossiers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vite Vu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trucs en Vrac	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Guides	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zoom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Champion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Top	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20 - **Etes-vous favorable aux Petites Annonces dans Player One * ?**

Oui <input type="checkbox"/>	Non <input type="checkbox"/>
------------------------------	------------------------------

21 - **Dans l'ensemble, comment trouvez-vous les tests jeux * ?**

Trop sévères <input type="checkbox"/>	Trop gentils <input type="checkbox"/>	Juste ce qu'il faut <input type="checkbox"/>
---------------------------------------	---------------------------------------	--

22 - **Trouvez-vous le système de notation en % justifié * ?**

Oui <input type="checkbox"/>	Non <input type="checkbox"/>
------------------------------	------------------------------

23 - **Si Non, quel système vous semble justifier * ?**

Note sur 20 <input type="checkbox"/>
Echelle de valeur (bon, moyen, nul ...) <input type="checkbox"/>
Autre (précisez).....

24 - **Comparez les tests des différents magazines par rapport aux tests de Player One, puis donnez une note à tous les magazines * ?**

MAGAZINES / TESTS	+ SEVERES	PAREILS	- SEVERES	NOTE sur 10
Console +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joypad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD Consoles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation Magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Playmag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crazy Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Play 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
64 Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consoles News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Player One	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

25 - **Quelle importance accordez-vous au nombre de pages attribuées au test * ?**

Très important <input type="checkbox"/>	Important <input type="checkbox"/>	Peu important <input type="checkbox"/>
---	------------------------------------	--

26 - **Pour vous un bon test c'est * ?**

Pour un jeu moyen :		
Moins de 2 pages <input type="checkbox"/>	2 à 3 pages <input type="checkbox"/>	Plus de 3 pages <input type="checkbox"/>
Pour un bon jeu :		
2 pages et moins <input type="checkbox"/>	3 à 4 pages <input type="checkbox"/>	5 pages et plus <input type="checkbox"/>

27 - **Quelle importance donnez-vous aux images des jeux testés (insérées dans les pages) * ?**

Très important <input type="checkbox"/>	Important <input type="checkbox"/>	Peu important <input type="checkbox"/>
---	------------------------------------	--

28 - Quelles sont les 3 rubriques que vous préférez ?
 1..... 2..... 3.....

29 - Quelles sont celles que vous aimez le moins ?
 1..... 2..... 3.....
 Pourquoi ?

30 - quel(s) point(s) voudriez-vous voir aborder ou développer dans Player One ?

31 - quel(s) point(s) voudriez-vous voir supprimé ou réduit dans Player One ?

32 - Avez-vous des remarques ou suggestions à faire ?

33 - Etes-vous lecteur d'autres publications de Player * ?
 Manga Player Player d'Or Manga Player Vidéo PC Player Junior
 PC Player Génération PlayStation 64 Player

34 - En dehors de Player One, quel(s) autre(s) magazine(s) de consoles lisez-vous et combien de fois * ?

MAGAZINES	ABONNÉ	SOUVENT	PARFOIS	RAREMENT	JAMAIS
Console +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joypad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Playmag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo Magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD Consoles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
64 Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crazy Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
X64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Play 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consoles News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation Magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

35 - En général, quels sont les magazines que vous préférez ?
 1..... 2..... 3.....

36 - Comment choisissez-vous le magazine que vous achetez * ?
 (classez vos réponses dans un ordre croissant de 1 à 10)
 Les titres de la couverture La publicité qui lui est faite
 Le jeu présenté en couverture Les concours
 Le cadeau offert en couverture Les conseils d'un ami
 Le prix C'est votre journal habituel
 Le nombre de pages Autre (précisez).....

37 - La part des Zooms dans Player One vous semble * ?
 Trop importante Justifiée Pas assez importante

38 - Les démos jouables vous incitent-elles à l'achat d'un magazine plutôt qu'un autre * ?
 Oui Non

39 - Etes vous prêts à payer plus cher un magazine s'il propose des démos jouables * ?
 Oui Non

40 - Entre deux magazines dont l'un propose une démo jouable et l'autre un cadeau, lequel préférez-vous acheter * ?
 Magazine avec démo jouable Magazine avec cadeau

41 - Avez-vous déjà acheté un magazine que vous n'aimez pas d'habitude parce qu'il y avait un CD de démos en couverture ?
 Oui Non

42 - Votre magazine habituel et un autre proposent chacun un CD de démos, que faites-vous * ?
 Vous achetez votre magazine habituel
 Vous achetez le moins cher des 2
 Vous achetez les 2 sans vous préoccuper de leur contenu
 Vous achetez celui dont la démo vous attire le plus sans vous préoccuper de son contenu
 Vous achetez le magazine qui vous plaît le plus, sans vous préoccuper du CD de démo

43 - Quels sont les 3 cadeaux que vous préféreriez trouver en couverture de Player One * ?

CADEAUX	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
Un gadget (CD audio, règle...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un guide de tips, soluces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un CD démo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Une cassette vidéo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des cards	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des stick'n play	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des posters	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un transfert pour tee-shirt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Un porte-clef avec personnage de jeu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Des réductions sur l'achat des jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autre (précisez)			

44 - Connaissez-vous le 36.15 Player One * ?
 Oui Non

45 - Qui vous connaissez le 36.15 Player One ; que pensez-vous des rubriques suivantes * :

MENTIONS RUBRIQUES	très bien	bien	moyen	limite	mauvais
Présentation générale du service	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mise à jour des News et Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualité et intérêt des News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diversité et nombre des astuces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diversité et nombre des solutions de jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mise à jour des astuces et solutions de jeux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rapidité du temps de réponse sur la Hot Line	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualité des réponses aux questions (Hot Line)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Qualité et intérêt des lots proposés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

46 - Participez-vous aux concours Player One * ?
 Toujours Parfois Rarement Jamais

47 - Si vous ne participez jamais, pourquoi * ?
 Vous n'avez pas de Minitel Vous ne trouvez pas les cadeaux intéressants
 Vous préféreriez le téléphone Autre (précisez)

48 - Qu'aimeriez-vous voir proposer comme cadeaux dans les concours ?

QUI ETES VOUS ???

49 - Vous êtes * :
 Un homme Une femme Autre (précisez)

50 - Quel âge avez-vous ?
 ans

51 - Quels sont les 3 derniers films que vous ayez vu au cinéma ?
 1..... 2..... 3.....

52 - Quel genre de musique écoutez-vous * ?

53 - Quels sont vos groupes préférés ?

54 - Quelle(s) radio(s) écoutez-vous ?

55 - Quelles sont vos émissions TV préférées ?

56 - Quel(s) sport(s) pratiquez-vous ?

57 - Quelles sont vos marques préférées (3 choix maxi)?
 1 Fringues :
 2 Sucreries : (Mars, M&M's,...) :
 3 Boissons :

58 - Outre des magazines de consoles, que lisez-vous ?

59 - Quels sont vos 3 héros préférés, en dehors des personnages de jeux vidéo
 1..... 2..... 3.....

60 - Dans votre foyer, êtes-vous équipé de * :
 Chaîne HI-FI Camescope Baladeur TV Câble
 Discman Canal + Magnétoscope PC
 CD-I Mac CD-V Autre (précisez).....

61 - Pour vous qui possédez un micro, avez-vous un modem * ?
 Oui Non

62 - Avez-vous accès à internet * ?
 Oui, quand je le veux Oui, occasionnellement Non, jamais

63 - Vous êtes * :
 Collégien Sans profession Étudiant
 Lycéen Autre (précisez)

Pour gagner de nombreux lots ...

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code Postal / / / / / / VILLE :

Toute l'équipe de Player One vous remercie d'avoir répondu à ce questionnaire et vous souhaite Bonne Chance.

Pour ne pas abîmer votre magazine ou faire participer vos amis, envoyez ce questionnaire à : Player One, 36.15, 10 rue de la République, 92000 Nanterre.

Over the World

Ayrton Senna Kart Duel premier du nom, sorti en novembre 96 au Japon, et seulement deux mois plus tard en Europe, était la première simulation de karting à sortir sur console. La prise en main était délicate, mais après quelques tours, on éprouvait de bonnes sensations. Dans ce second volet, la possibilité de régler votre kart permet de vous y adapter instantanément. Le mode Deux joueurs, autrefois disponible en link, est désormais traité par le biais d'un split d'écran horizontal. Et la bonne surprise, c'est que l'animation n'en souffre pas.

première version. Notez que certains d'entre eux, comme le Gaps, ne sont pas du tout typés karting ! Heureusement, quelques tracés sinueux et techniques sont là pour nous rappeler que cette discipline demande du tact et du doigté. Le menu didactique sur le kart est toujours présent, ainsi que celui consacré au champion brésilien. Ce dernier comporte 29 photos et 2 menus vidéo, qui permettent d'admirer Senna faire du kart, du ski nautique et donner des interviews. À l'instar de la première version, les graphismes ne sont pas top mais ce n'est pas non plus catastrophique. Le bruit du



Ayrton Senna était facilement identifiable grâce à son casque aux couleurs du Brésil.



Quand vous avez ouvert tous les circuits, vous devez battre un adversaire en duel. La moindre erreur est fatale.

Ayrton Senna Kart Duel 2

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

GAPS

textes

JAPONAIS

genre

KARTING

La prise en main.

Le pilotage.

Le mode Deux joueurs.

L'impression de vitesse.

Les textes en japonais.

Les graphismes.

Le bruit du moteur.

Ayrton Senna Kart Duel 2

PlayStation

L'impression de vitesse est vraiment très bonne, seul comme à deux. Côté circuits, vous avez le choix entre huit nouveaux tracés, contre neuf dans la

moteur est toujours aussi stressant mais, globalement, ASKD 2 est meilleur que le premier, et comprend quelques surprises quand vous le terminez.



Le mode Deux joueurs, avec écran splitté, est tout à fait réussi. L'animation reste très bonne.



La vue « extérieure » n'offre pas les mêmes sensations que la vue subjective, et se révèle même moins jouable.

Enfin, vu que les textes sont en japonais, avec quelques menus en anglais, je vous conseille d'attendre la sortie de la version européenne, plus

que probable. Mais si vous ne pouvez pas patienter, foncez, vous n'aurez pas à le regretter.

Chon

Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

Il y a bien un jeu dont je ne me méfiais pas, c'est Gallop Racer 2. Certes les courses de chevaux sont très prisées au Japon, surtout des jeunes, mais la qualité et le soin apportés à la réalisation de ce jeu sont étonnants. C'est simple, les premiers menus font penser à Rage Racer, en mieux. Parmi les modes de jeux proposés, le plus intéressant est celui où vous gérez la carrière d'un (ou d'une) jockey professionnel. Vous choisissez alors les courses auxquelles vous participez, gagnez des points de renommée — « jockey points » — qui ouvrent les portes de prestigieux derby.



Une dizaine de paramètres interviennent lors de l'achat des chevaux : l'âge, l'endurance... et le prix !

l'extrême, mais tout est compréhensible sans effort. Vous devez posséder plusieurs canassons car, entre chaque compétition, il faut les laisser se reposer,



Un deuxième mode « Splitté » offre une plus grande sensation de vitesse.



Il faut absolument respecter le comportement naturel du cheval, sous peine de perdre rapidement son contrôle.

Gallop Racer 2

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

TECMO

textes

JAPONAIS

genre

ÉQUITATION

Réalisation impeccable.

Jeu à deux impressionnant.

Menus en anglais accessibles.

Absence de sauts d'obstacles.

PlayStation

Gallop Racer 2

Évidemment, vous vous procurez vos montures en fonction de ces jockey points, et le choix des chevaux est déterminant dans la réussite de chaque course. Leurs caractéristiques sont détaillées à

et les inscrire dans celles où ils ont leur chance. N'allez pas monter un « sprinter » pour un 3 000 mètres... Les courses proprement dites sont d'un réalisme époustouflant : les chevaux sont bien

modélisés, leurs mouvements naturels, tout comme les postures des jockeys. Pour arriver dans les premiers, il faut à la fois être ferme et indulgent avec votre monture, et ne pas trop contrarier sa

trajectoire. Avec vos premières victoires s'installera l'envie de continuer, de gagner à nouveau, et vous serez vite scotché à ce jeu.

Reyda



La course est d'un grand réalisme, et les angles de vue disponibles ne gênent pas le joueur, au contraire.



Le jeu à deux par écran splitté offre des sensations excellentes, mais ne permet pas de gérer une carrière de jockey.

Over the World

On l'a attendu longtemps, ce petit dernier de chez Konami ! Dans ce mix de jeu d'aventure/action, avec des données de RPG, vous incarnez un jeune garçon qui part à l'aventure dans une tour magique, édifice millénaire posé au milieu du désert, afin de retrouver des œufs de monstres pour les vendre. Ou se faire de nouveaux compagnons d'aventure : les monstres, pris dès qu'ils sortent de leur œuf, peuvent en effet être apprivoisés pour devenir de fidèles alliés, bien utiles pour affronter les créatures hostiles. Visuellement, le jeu vous place au centre de l'écran, et vous pouvez faire tourner la



La gestion de l'équipement est plus cruciale que jamais : si vous mourez tout est à refaire.

caméra librement et choisir l'angle de vue. Vous vous déplacez « case par case », tout comme les monstres, et devez donc ruser pour éviter d'être encerclé ou coincé contre un obstacle. Une carte, plutôt



Certains halls sont très agréables à l'œil. Vous pouvez vous y reposer pour récupérer vos « HP ».



Voici la pièce où vous choisirez, plus tard, les bêtes que vous aurez dressées.

Other Life, Azure Dreams

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

KONAMI/KCET

textes

JAPONAIS

genre

LABYRINTHE/RPG

Un nouveau donjon à chaque partie.

Les monstres alliés.

Le design des personnages.

Les graphismes pas terribles.

L'interface compliquée.

Other Life, Azure Dreams

PlayStation



Les combats donnent lieu à des animations amusantes. Ne vous laissez pas encercler...

bienvenue, vous permet de ne pas tourner en rond trop longtemps. D'autant que le gigantesque labyrinthe, sur plusieurs niveaux, est géré de façon aléatoire. Other Life a tout pour rappeler Furai No Siren, qui semble être le modèle de référence. Techniquement, on note une petite faiblesse au niveau des graphismes et de l'animation. Mais tout le reste est satisfaisant, les thèmes musicaux et la jouabilité étant bien paufinés. Peu d'entraves, donc, dans cette quête aux œufs de monstres, si ce n'est la grande difficulté de l'aventure. Lorsqu'on meurt, on est catapulté au début de l'aventure, et on redescend au premier niveau d'expérience. Mais rassurez-vous, vous conservez les monstres qui vous accompa-



Les niveaux sont reliés par des espèces d'ascenseurs.

gnent. Au fil des niveaux, on récupère des cerbères plus impressionnants, des armes plus performantes, et on se prend à rêver du jour où l'on atteindra le dernier étage de cette satanée tour...

Reyda

RESTEZ SUR LA BONNE PENTE !

10
séjours à
AVORIAZ
à gagner.*

POUR JOUER,
TÉLÉPHONEZ AU
08 36 68 01 10 OU**
TAPEZ 3615 SEGA***
DU 5 JANVIER AU 15 FÉVRIER 1998



SORTIE : JANVIER 1998



SORTIE : FÉVRIER 1998

**Et pour ne pas perdre
la main, continuez à glisser
avec Steep Slope Sliders
et Winter Heat.**



SEGA SATURN

ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

Over the World

Wild Choppers, l'arlésienne de la simulation d'hélicoptère, est enfin sorti de son hangar ! On attendait un « Strike Killer » sur N64, on se retrouve avec un jeu plus proche de Thunderhawk Firestorm 2 — ce qui n'est pas plus mal.

Le scénario est sans originalité : dans un futur proche, dominé par des guerres nationalistes, une organisation terroriste profite de l'anarchie pour tenter de prendre le pouvoir. Un groupe de huit pilotes d'élite, surnommé les Wild Choppers, va la combattre. Chacun de ses membres possède son proche hélico,



Ce Rambo s'agrippe à votre hélico, vous empêchant de manœuvrer comme vous voulez.

Strike, sont nettement moins bien scénarisées. Après un bref briefing, vous équipez l'engin de votre choix avec des missiles anti-aérien, anti-chars, des bombes et des leurres... et c'est parti !



Ce radar fait partie de vos objectifs. Méfiez-vous, dès que vous l'approchez, des chars et des hélicos se ramènent.



Lorsque vous avez un missile à tête chercheuse aux fesses, lâchez un leurre ! Le missile sera attiré par sa chaleur.

Wild Choppers

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SETA

textes

JAPONAIS

genre

SIMU. D'HÉLICOPTÈRE

La 3D.

Les combats.

La stratégie.

La lenteur.

Impossibilité de changer d'hélico entre chaque mission.

Wild Choppers

Nintendo 64

au look et aux caractéristiques radicalement différents : gros transporteur ressemblant à une baleine, hybride entre un hélico et un « Zéro », etc. Les missions, si elles ressemblent à celles de Soviet

En cours de jeu, l'action est moins subtile que dans un Strike, et strictement concentrée sur la destruction des objectifs et le ravitaillement. Par contre, les combats sont plus jouables et nette-



Comme dans Soviet Strike, détruisez les baraquements pour récupérer des munitions, de l'énergie, et autres bonus.



Escortez cet avion tout en déviant les tirs ennemis avec des leurres, et en éliminant ces salopards avec vos missiles.

ment plus intéressants. Notamment grâce à la vue, proche de celle d'un simulateur de vol. Quel plaisir d'éviter un missile à tête chercheuse en lançant un leurre, ou de suivre le sien jusqu'à l'im-

pact fatal ! Bref, comme son nom l'indique, Wild Choppers est une « simulation » d'hélicoptère bien sauvage.

Bubu



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

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



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

Offre valable jusqu'au 30/06/98

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



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

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité!
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains!
- Une Garantie d'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

BON D'ESSAI GRATUIT

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

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Pour mes jeux, je choisis une version
 PSX Saturn

Je possède également un ordinateur : PC MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Envoyez-moi (lettes) Jeux dont j'ai noté (lettes) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous (lettes) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de (lettes) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimedia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et 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 pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon 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 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon 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 Multimedia)

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.

Date _____

Signature obligatoire _____

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur. Nous n'acceptons qu'une seule signature par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commandes sans règlement de signature. Le Club Européen du Multimedia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou erroné. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/06/98.

Code Postal _____ Ville _____

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn



Chirdé ici

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

Over the World

SquareSoft poursuit sa diversification ! Après le genre baston, l'éditeur nippon se lance dans le shoot them up, avec *Einhänder* (non Didou, je n'ai pas dit Highlander) ! Vous connaissez les productions Square, elles ne font pas les choses à moitié. Vous ne serez donc pas surpris si l'on vous annonce d'emblée qu'*Einhänder* (c'est ch... à écrire !), se place sur le podium des meilleurs shoot them up sur 32 bits. Et ce n'est pas grâce à son scénario — une histoire de guerre entre la terre et la lune, genre *Goldorak* ! — dans lequel vous incarnez un « lunérien ». Votre engin de guerre est



Ça tire en haut, en bas, au milieu... Au secours !

un méchant mécha (une espèce de machin, entre le vaisseau et le robot) désarmé, où presque... C'est en récupérant des armes sur les ennemis, que vous devenez un véritable Golgot. Il existe douze pétoires différentes, dont deux



Récupérez les armes spéciales sur les ennemis et pointez-les vers eux, ça leur fera les pieds !



Les boss utilisent une flopée d'armes et sont très résistants. Moins lorsqu'on trouve leur point faible...

Einhänder

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

SQUARESOFT

textes

JAPONAIS

genre

SHOOT THEM UP

Armement.

Durée de vie.

Effets visuels.

Surprises.

Graphismes pas si top.

Certains (genre moi) auraient préféré un shoot vertical.

Einhänder

PlayStation



Les scènes en 3D isométrique sont très esthétiques. Mais elles font surtout office de transition, entre deux vrais moments d'action.



Vous êtes coincé entre deux rayons laser, votre marge de manœuvre est vraiment étroite.

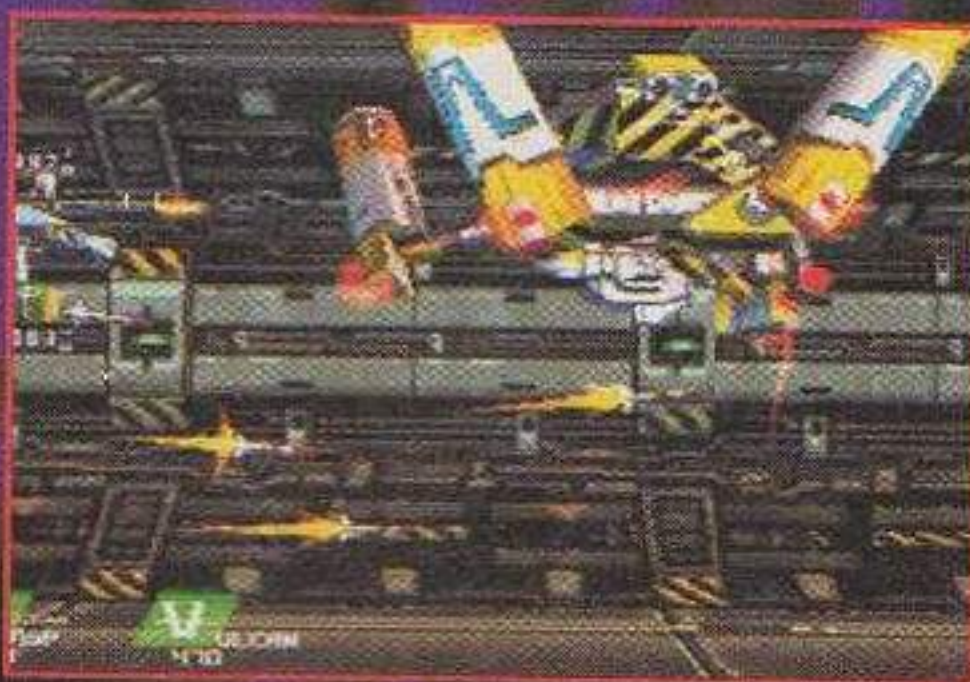
cachées et trois modèles de méchas. Une fois votre engin configuré à votre goût, vous devenez tellement puissant que vous pouvez même enchaîner des

espèces de Hits Combos. La classe ! La réalisation est très bonne, tout en 3D, avec de superbes effets visuels et une animation nickel. De plus, une fois n'est

pas coutume, ce shoot them up est (relativement) long. D'ailleurs, quand on croit avoir atteint la fin, le jeu continue, vous réservant quelques surprises de taille... Bref, c'est du 100 % qualité SquareSoft. Mais attention, malgré ce tableau idyllique, *Einhänder* n'est pas le FF VII du shoot them up. C'est juste un très bon jeu, dans son genre.

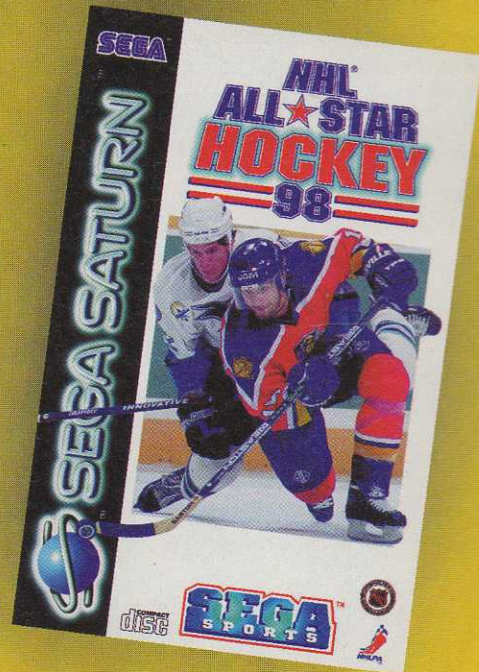
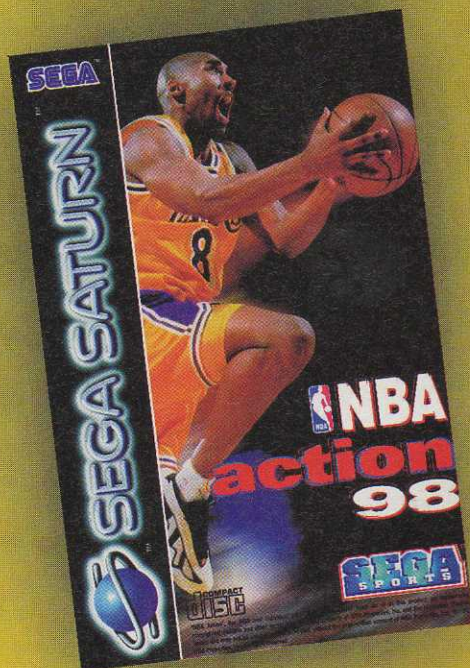
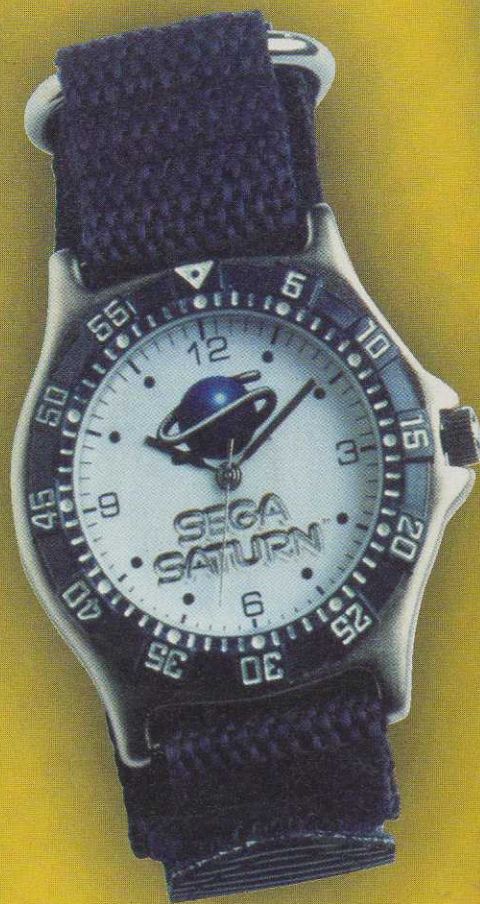
Bubu,
à vos souhaits.

Des boss parmi d'autres...



DANS LEQUEL DE CES SPORTS SEREZ-VOUS LE PLUS FORT ?

Avec SEGA SATURN, gagnez des jeux Winter Heat, NBA Action 98, NHL Hockey 98, Steep Slope Sliders et des montres !



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

Pour participer au concours, composez 36.15 Player One sur votre Minitel et tapez *J

Over the World

Les meilleurs jeux venant

Blue Knight - Berzerga Monogatari

Bubble Symphony

Aerofighters Assault

Blue Breaker

machine
NINTENDO 64
éditeur
VIC TOKAI
texte
ANGLAIS

machine
SATURN
éditeur
HUMAN
texte
JAPONAIS

machine
PLAYSTATION
éditeur
TAKARA
texte
JAPONAIS

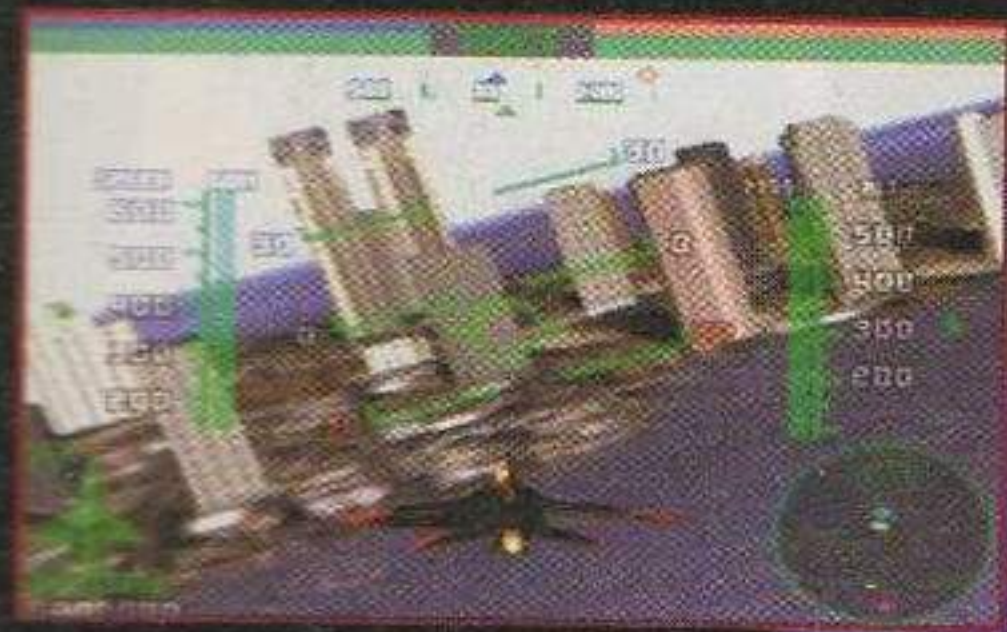
machine
SATURN
éditeur
VINC
texte
JAPONAIS

Aerofighters se veut être l'équivalent N64 d'Air Combat (PlayStation) ou de Wing Arms (Saturn). La réalisation est très moyenne et s'il n'y avait pas ce traditionnel flou inhérent à la N64, on jurerait

Conversion d'un jeu PC-FX, Blue Breaker, vous invite à devenir un héros tout en recherchant activement une fille à épouser. Si l'idée de départ est amusante, la réalisation, indigente, ne suit pas, et le jeu n'a au final rien de convaincant. Il existe des tas de RPG bien mieux fichus sur Saturn, pour vous empêtrer dans celui-ci, qui ne fait même pas honneur à la PC-FX. Dommage car il

Ce jeu d'action, où l'on est aux commandes d'un mecha blindé, a de quoi ravir les fans de la série Armored Trooper Votoms, dont il est inspiré. Proposant une partie aventure aux graphismes léchés et une grande

Bubble Symphony n'est rien d'autre que l'adaptation du célèbre Bubble Bobble, sorti il y a des lustres sur Amstrad. Le principe est simple : vous devez éliminer tous les ennemis présents à l'écran. Pour ce faire, vous pouvez cracher des bulles qui les emprisonnent, avant de les tuer en éclatant



avoir affaire à un mauvais jeu 32 bits. Question jouabilité, ça passe encore, bien que l'interface ne soit pas des plus évidente à dompter. Bref, aucun intérêt pour les novices, idem pour les mordus de « dogfighting », qui courent droit à la frustration.

contenait des tas de concepts intéressants, tel la guilda des aventuriers qui permet de recruter des filles...

liberté dans la « customisation » des machines de combat, il renferme, en théorie, un potentiel fort. Hélas, la partie combat proprement dite est un peu confuse, et semble finalement proposer peu de possibilités. La 3D employée est vraiment obsolète, et il n'y a aucun effet marquant pour relever le niveau technique. Mais il devrait quand même combler un certain public plus avide de mécanique, que de sensations.

lesdites bulles. Ces dernières servent également à accéder à des endroits trop haut. Il suffit de rebondir sur une bulle en maintenant le bouton de saut enfoncé. Deux players peuvent jouer simultanément sur le même tableau. Il ne peuvent pas se tuer, mais sont néanmoins

Wolfen, NRV

Reyda, déçu.

Reyda



rivaux. C'est à celui qui éliminera le plus d'ennemis, et récupérera les bonus qu'ils laissent en trépassant. Vous aurez aussi des boss à buter, avec des options représentant des éléments comme le vent, l'eau, la foudre... Vos bulles deviennent alors des armes. Il suffit de les percer pour libérer l'élément contenu. Bref, ce Bubble s'adresse surtout aux nostalgiques...

Chon

Cotton 2

machine
SATURN
éditeur
SEGA/SUCCESS
texte
JAPONAIS/ANGLAIS

Cotton 2, dont le premier épisode était sorti sur SNES et Megadrive, est un shoot'em up mignon tout plein, dans la lignée des Parodius et autres Pop'n Twin Bee. Il vous met dans la peau d'une petite sorcière chevauchant son balai, dont la mission est la destruction de diverses créatures maléfiques, tout droit sorties d'un conte de fées. Techniquement, c'est correct, le scroll est horizontal et le jeu en 2D avec des boss en 3D (comme Donkey Kong Country). Son intérêt vient du système de tir avec lock, des Hits Combos, des enchaînements d'ennemis tués, et des magies (bombes) évolutives. Enfin, il est à noter que ce jeu vient tout juste de sortir en arcade. Étrange !

Wonder



Reyda



sur leur nom, qu'hélas seul un Japonais peut saisir. Au fil de la partie, Nanatsu Kaze construit un roman illustré, qui reprend point par point votre progression, et que vous pouvez consulter à loisir. Excellente idée, réalisation à la hauteur... ce jeu pourrait vraiment plaire, mais la langue est sans doute un trop grand obstacle. Enfin, un peu de poésie sur console, ça ne fait pas de mal !

Reyda

Dual Heroes

machine
NINTENDO 64
éditeur
HUDSON
texte
JAPONAIS

Un jeu de baston médiocre, sur un ring flottant dans un univers en 3D. C'est tout ce que j'ai à dire sur Dual Heroes. D'habitude, les jeux Hudson sont autrement plus réussis, mais là... C'est mou, un peu inspiré de Tobal parce



qu'on peut courir partout. Par contre, il n'y a que trois boutons utilisés, d'où des enchaînements plutôt faiblards. D'ailleurs, les personnages eux-mêmes



sont peu ragoûtants, on dirait des super héros nippons, genre Bioman ! En plus, l'ambiance est soporifique au possible. Bref, ce jeu ne devrait plaire à personne.

Nanatsu Kaze

machine
SATURN
éditeur
ENIX
texte
JAPONAIS

Pour son premier jeu sur 32 bits, Enix a contrarié un peu ses habitudes, puisqu'il ne s'agit pas d'un RPG du type Dragonquest. Nanatsu Kaze no Shima Monogatari est plutôt une sorte de livre de contes interactifs, haut en



couleur, qui se joue un peu comme à un dessin animé interactif. Reprenant l'univers fantasmagorique de l'illustrateur Keita Amemiya, ce jeu propose des graphismes étonnants et une animation très réussie. Dans la peau d'un dragonnet savant, le professeur Garp, vous devez explorer l'île aux Sept vents et rencontrer tous ses habitants, si possible en vous y faisant des amis. Les créatures indigènes sont suprenantes et leur apparence est issue d'un jeu de mots



Saturn Bomberman Fight

machine
SATURN
éditeur
HUDSON
texte
JAPONAIS

Avec Saturn Bomberman Fight, Hudson nous propose d'incarner une nouvelle fois les célèbres poseurs de bombes. Le concept ne change pas : vous devez toujours exploser les adversaires à l'aide de vos bombes. Petit plus, on peut choisir des personnages aux caractéris-



tiques différentes (puissance du lancer de bombe, rapidité...). Autre nouveauté, les Bombermen possèdent désormais des points de vie, et il ne suffit plus d'une simple bombe bien placée pour éliminer l'ennemi. Les joutes sont donc plus longues. Cette bonne idée est malheureusement desservie par une réalisation en 3D très moyenne, une jouabilité médiocre et des graphismes brouillons. Vous l'avez compris, un jeu à éviter.

Leflou, bombeurkman.

3 La glisse au pa

L'an dernier, à la même époque, c'était le néant. Le monde était plongé dans une période d'obscurantisme.

Et soudain, la lumière fut.

Sorti d'on ne sait

où, arriva Cool

Boarders. En quelques

semaines, ce jeu de

snowboard, pourtant accueilli dans

l'indifférence, fit un véritable carton. Motivés

par un tel succès, les développeurs de tous bords se

sont livrés à un duel acharné, à coup de routines de

programmation et d'originalités, pour imposer leur jeu de

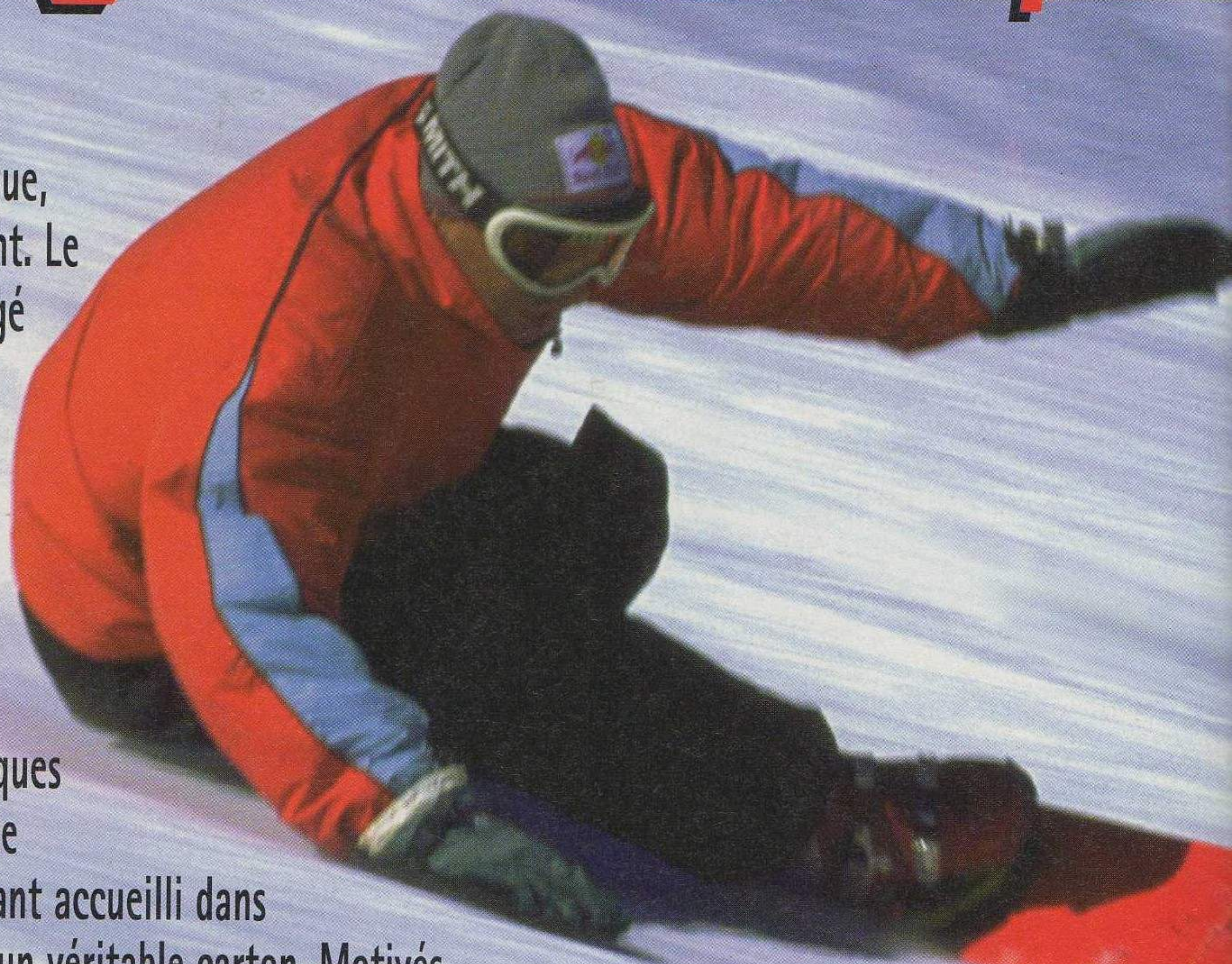
glisse et, pourquoi pas, déboulonner Cool Boarders de son

piédestal. Snowboard, ski, J.O. d'hiver... À quelques semaines

des Jeux Olympiques d'hiver de

Nagano (Japon), passage en

revue des prétendants au titre !



ys des consoles



COOL BOARDERS 2

PlayStation



Depuis Cool Boarders, vous êtes nombreux à avoir été conquis par le snowboard et, au moins autant, à guetter le très attendu second volet. Nous vous le présentions en *Over the World*, en septembre (PO 79) : aujourd'hui, place au test !

En quelques années, le snowboard, discipline marginale à ses débuts, s'est démocratisé au point qu'il est enfin reconnu par le CIO (le Comité international olympique) comme sport olympique à part entière. Il sera donc présent aux prochains J.O. d'hiver de Nagano, dans quelques semaines. Mais le snowboard, c'est avant tout un état d'esprit, pour ne pas dire un style de vie. Cool Boarders 2 correspond tout à fait à cette définition, tout en conservant cet aspect arcade extrême qui caractérisait déjà le premier volet. Il semble que les développeurs de UEP Systems ont pris acte des reproches de



l'ensemble de la presse spécialisée, émis à l'encontre de son premier bébé. Ils ont corrigé quelques défauts mineurs, et ajouté tout ce qui manquait à son prédécesseur. État des lieux.

À FOND LE FUN !

Lorsqu'on est face au menu principal, on ne sait vraiment pas où donner du paddle tellement les choix sont nombreux. Un peu de freestyle est donc idéal pour se

(re)familiariser avec l'interface, qui demeure globalement identique au premier volet. Au passage cela permet de constater que les graphismes et l'animation n'ont pas tellement évolué : ils restent donc très concluants. Enfin, les musiques ont pris une orientation légèrement « technoïsante », qui ne paraît pas des plus judicieuses (NDLR, eh oui Wolfen, c'est pas du Magma), mais bon. L'étape suivante consiste à affronter huit snow-

Dossier réalisé par Wolfen



Le jeu à deux était le mode qui manquait le plus à Cool Boarders. C'est désormais possible avec deux splits d'écran disponibles. Et l'animation ne s'en ressent quasiment pas.



Difficiles à prendre, les raccourcis vous emmènent dans des passages délirants tels que cette mine de cristal.

1st STAGE RESULT				ROUND 1	
2nd TRY				PRESS START	
RANK	BOARDER	BOARD	TOTAL	TIMELAG	
1	YAGGI	T-3	1270 Pts	0.0sec	
2	BOSS	T-3	765 Pts	4.0sec	
3	KELLY	T-1	754 Pts	6.1sec	
4	IRIN	T-2	648 Pts	9.1sec	
5	CINDY	T-2	405 Pts	13.1sec	
6	NICK	T-2	396 Pts	15.2sec	
7	JIN	T-3	326 Pts	17.9sec	
8	JICCHI	T-1	259 Pts	20.6sec	

En championnat, les positions de départ sont déterminées en fonction de la qualité de deux sauts de « qualification ».



LE DOMAINE SKIABLE

L'étendu du domaine skiable a plus que doublé par rapport au volet précédent. Vous disposez désormais de dix pistes standards toujours aussi délirantes, dont la moitié (au moins) renferme des raccourcis. Parmi les grandes nouveautés, il y a le « snow-park ». Il s'agit d'une piste très large, équipée d'obstacles, de tremplins... bref, de tout ce qui peut pimenter la vie d'un surfeur passionné. Il faut également compter avec le half-pipe. Cette piste toute droite aux bords relevés en « U » permet d'exprimer sa maîtrise des acrobaties. Enfin, pour compléter ce paradis du surfeur, trois tremplins permettent de réaliser un unique saut, noté en fonction de critères techniques et esthétiques.

PISTES STANDARDS



1- White Resort



2- Sunset Down Hill



3- Bear in the Forest



4- Railroad Trip



5- Take it Easy



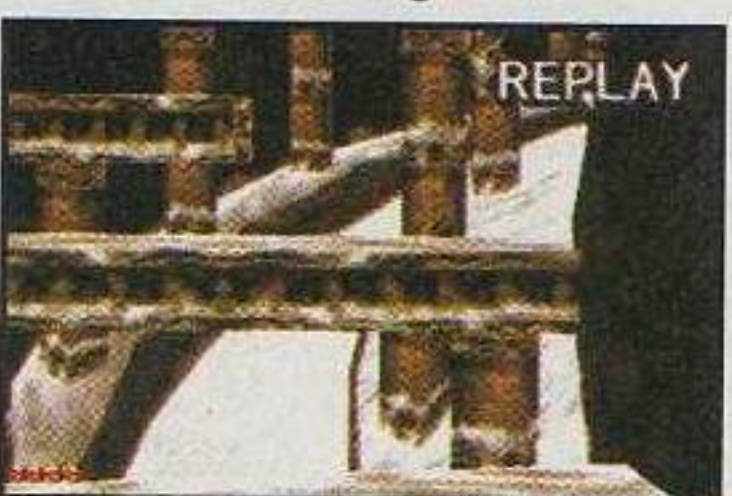
6- Pipeline Canyon



7- Freezing Point



8- Winding River



9- Snow Ruins



10- Dive into the Cave

PISTES SPÉCIALES TRIX



11- Boardpark



12- Half-Pipe



13- Stadium Kickers



14- Ice Fang



15- Titan's Toe

L'ENCYCLOPÉDIE DES ACROBATIES

boarders chevronnés au cours d'un championnat, afin d'ouvrir toutes les pistes. S'il s'agit de vitesse pure, votre position de départ est déterminée au préalable par des notes obtenues lors de deux sauts sur l'un des tremplins. Ce n'est pas tout, puisque la différence de points avec le meilleur se traduira par un handicap de temps infligé au départ.

Une fois le titre de champion remporté et toutes les pistes ouvertes, vous pourrez alors vous replonger dans l'ambiance du premier Cool Boarders, en tombant les chronos, les records de figures et les scores du combiné. Ce ne sont plus cinq mais dix pistes qui vous attendent, la moitié d'entre elles étant agrémentée de raccourcis. Enfin... raccourcis, d'un point de vue strictement géographique. Ils sont tellement techniques et difficiles à pren-

L'aspect « stunt » (ou acrobatie) a été considérablement enrichi en un an. Si l'on retrouve les mêmes sauts de base (sauts périlleux, vrilles ou combiné des deux), le nombre de chopes a, lui, quasiment triplé. De plus, il est désormais possible de combiner plusieurs chopes lors d'un même saut. Voici la liste de ces prises de surf en images, plus les manips pour les réaliser.



1- Nose Grab



2- Mute Grab



3- Stiffie



4- Tweak



5- Indy Grab



6- Tail Grab



7- Melancholy



8- Stalefish



9- Lien Air



10- Method



11- Indy Nosebone



Il existe trois autres chopes, dont les manips ne sont pas présentées sur les écrans de chargement. Les voici :

Shifty : **L1** Freshfish : **↓+R2** Shuffle : **L1** puis **L2**

ÉDITEUR DE PLANCHES

Tous ceux qui se sentent une âme d'artiste pourront réaliser le design de leur planche à l'aide d'un petit utilitaire graphique. Pour cela vous disposez d'une trentaine de motifs de base à enrichir, comme bon vous semble, grâce à une demi-douzaine d'outils. Son utilisation n'est pas très instinctive, mais avec un peu d'effort, on peut arriver à des résultats concluants.

Une fois votre œuvre sauvegardée, elle viendra s'ajouter à la liste des planches déjà disponibles à l'écran de sélection.



En remportant toutes les coupes, on retrouve la compagne d'une vieille connaissance...



Le mode Freestyle est l'un des nombreux modes de jeu. On y retrouve la remise des coupes récompensant vos perfs de vitesse, d'accrobaties ou en combiné.



Toujours en championnat, vous affrontez huit concurrents.



En remportant le championnat, vous gagnerez le droit de participer au mode Hard, puis ensuite au mode Miroir.

« boardpark », où le but consiste à exécuter des sauts et jouer avec le décor ; autrement dit à être le plus cool possible ! Plus sérieusement, vous pourrez relever le challenge des trente points à atteindre sur la piste de half-pipe. Ce score prend en compte cinq caractéristiques, notées sur dix, comme la maîtrise des manœuvres de base, l'amplitude, la rotation et la qualité de l'atterrissage de vos sauts ; le mérite technique parachevant enfin le tout.

Au cas où vous n'en auriez pas assez, rendez-vous ensuite sur les tremplins afin de tomber



les records de la figure la plus extrême, ou bien travailler votre technique dans le challenge Master. Voilà pour les fondus de chronos et de records.

Désormais, Cool Boarders 2 est également synonyme de convivialité avec la possibilité de jouer à deux par le biais de l'écran split-té. Là aussi, l'aspect

développeur	UEP SYSTEMS
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SNOWBOARD EXTRÊME
joueur(s)	1A2
sauvegarde	MEMORY CARD continue
difficulté	NON
durée de vie	VARIABLE DÉMENTIELLE
prix	A B C D E F



en résumé

Cool Boarders 2, c'est Cool Boarders puissance 3. Trois fois plus de pistes, d'acrobaties, de modes de jeu...

acrobatie est important — les points attribués après chaque saut vous donnant un boost temporaire sensible. Bref, cette année, si la concurrence s'annonce rude, Cool Boarders 2 n'en demeure pas moins l'un des grands favoris dans la course au succès.

GRAPHISME

Classe ! Même si les surfeurs auraient gagné en finesse, avec plus de polygones.

90%

ANIMATION

Conséquence directe des graphismes, l'animation des surfeurs est moyenne !

90%

SON

Excellente ambiance sonore, malgré quelques dérapages musicaux.

95%

JOUABILITÉ

Irréprochable. C'est l'interface du premier volet, enrichi pour l'aspect chope.

95%

RANKING TITAN'S TOE

BIG AIR CONTEST

1st 1350 PTS W O 2 3 2 FREESTYLESP

Fakie to Misty 1080

Shuffle to Method

2nd 1301 PTS W O 2 3 2 FREESTYLETA

3rd 1297 PTS W O 2 3 2 FREESTYLETA

RANKING WHITE RESORT

TIME

1st 1'20"355 W O 2 3 2

TRICK

1st 3453 PTS W O 2 3 2 FREESTYLETA

TOTAL

1st 6707 PTS W O 2 3 2 FREESTYLESP

Le jeu permet de sauvegarder plus d'une centaine de chronos et de scores dans plus de trente catégories !!!

CONGRATULATIONS!
YOU GET A ALLAROUND SPECIAL BOARD!!

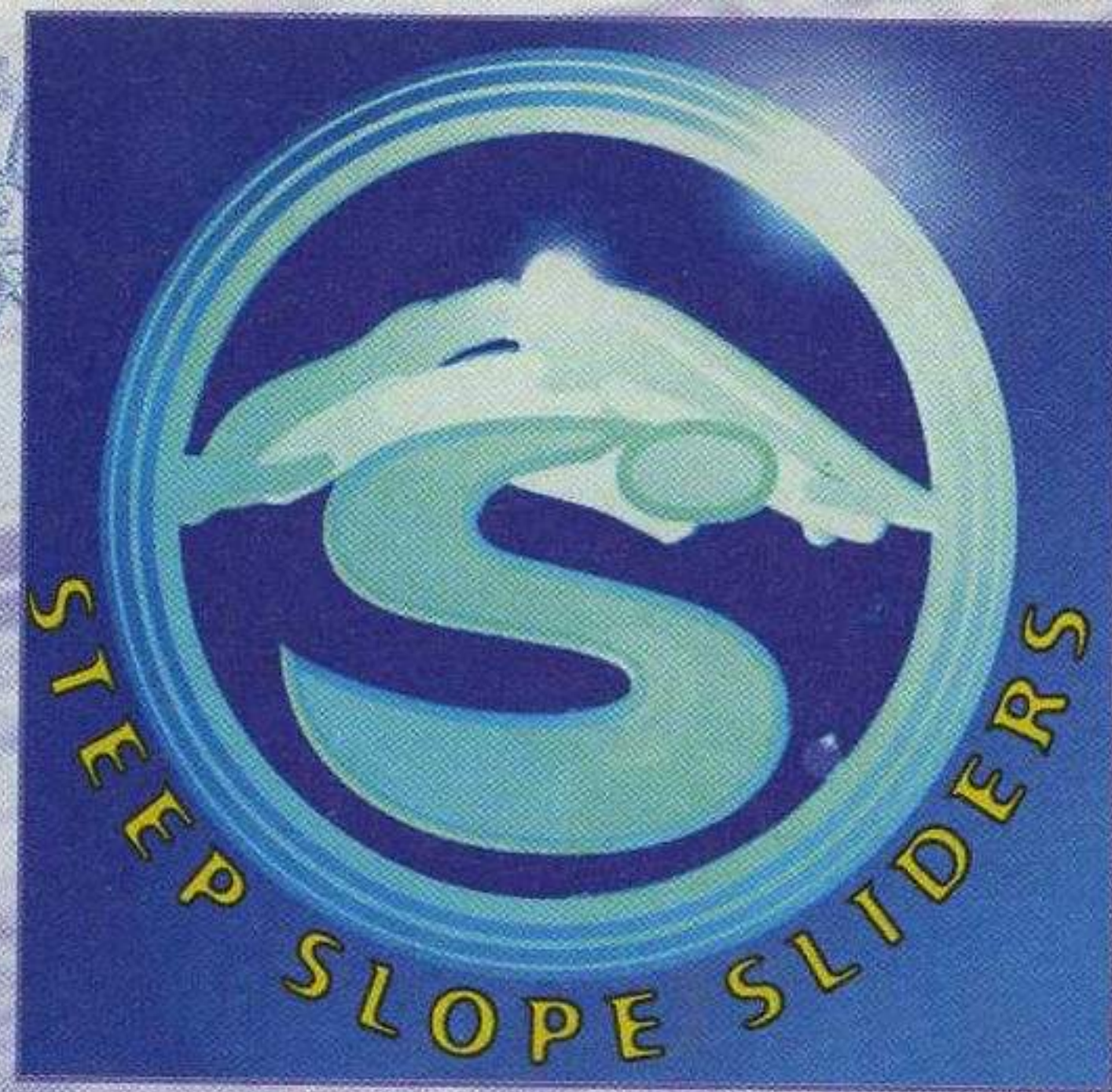
MAN SPEED
RESPONSE
STABILITY

En décrochant toutes les coupes des cinq premières pistes, vous obtenez trois planches bonus.

COMPETITION NEW LOAD
FREE STYLE 1P 2P
BIG AIR CONTEST MASTER
HALFPIPE

BOARD
HARD-L1
MIRROR-R1
OPTIONS

Bien qu'en anglais, l'immonde et incompréhensible lettrage des menus (façon tag) de la version japonaise a cédé sa place à des caractères lisibles.



Saturn



Parmi l'armada de jeux de ski qui sort en ce moment, Steep Slope Sliders fait office d'outsider. N'ayant rien à envier au Cool Boarders d'en face, cette petite merveille de glisse débarque sur Saturn avec de gros atouts !

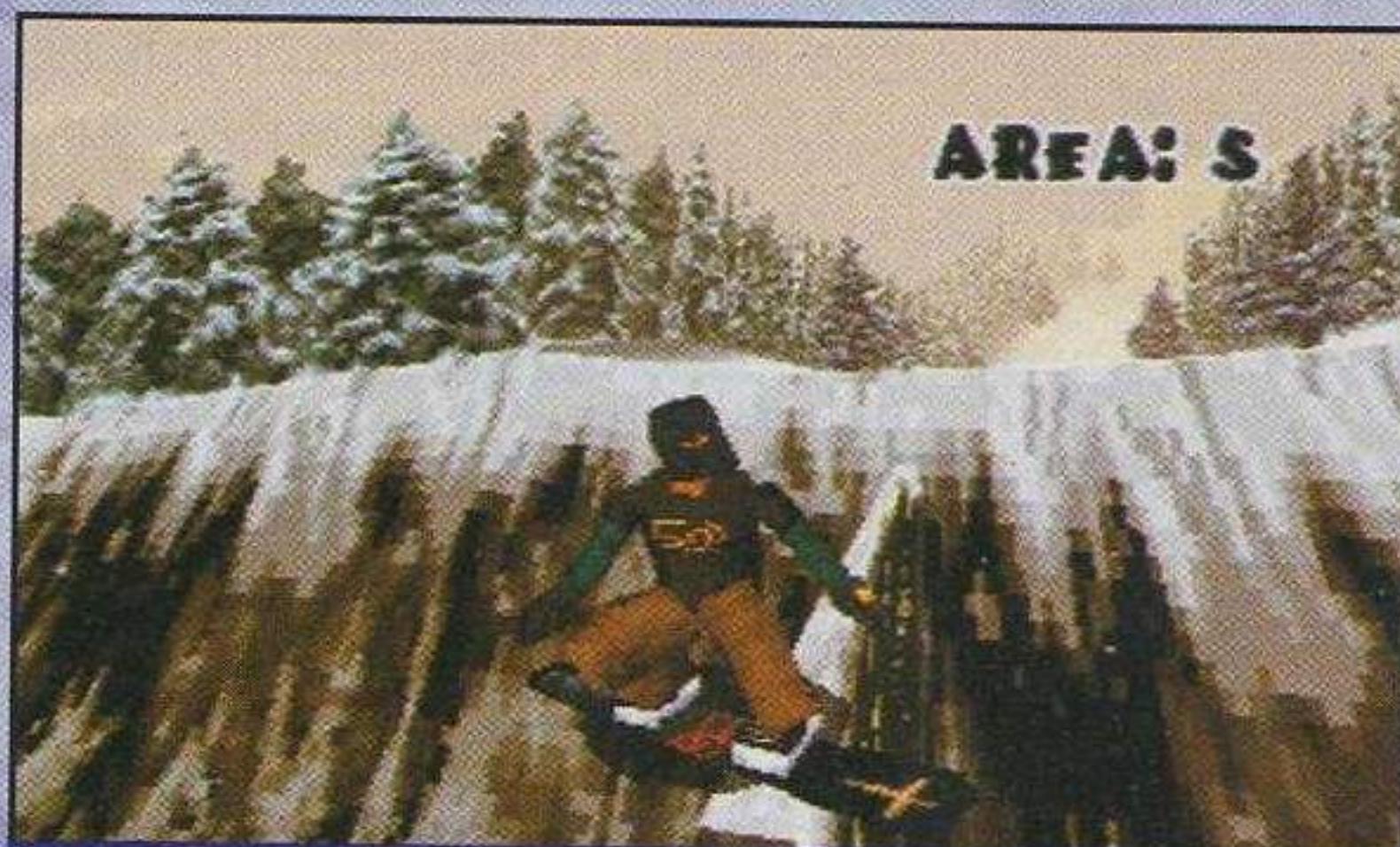
Le moins que l'on puisse dire, c'est que les possesseurs de Saturn n'ont pas été gâtés en matière de snowboard. Au Japon, pourtant, une tentative a été faite avec un certains Zap ! Snowboarding Trix vraiment pitoyable, qui n'a bien entendu pas donné lieu à une commercialisation française. Et puis en septembre, la version japonaise de Steep Slope Sliders est arrivée à la rédac' et, là, ce fut la révélation. Très simple de prise en main, cette simulation de snowboard nous a immédiatement conquis. En approfondissant un peu le sujet, il s'est très vite avéré que Steep Slope Sliders était le jeu de snowboard qui manquait à la Saturn. On pourra certes lui reprocher ses décors de qualité assez moyenne, mais le rendu visuel et l'animation des surfeurs compensent aisément cette carence, d'autant que les sensations sont bel et bien là. Il ne faisait alors aucun doute

que Sega France prendrait la décision qui s'impose. Et effectivement, les choses n'ont

pas traîné : deux jours après, sa commercialisation était officiellement annoncée.



Contrairement à Cool Boarders, S.S.S. permet d'utiliser des éléments du décor en guise de tremplin. Ça sent les planches de location.



Les surfeurs sont, par définition, très joueurs, pour ne pas dire frimeurs. Ne vous gênez pas pour l'être vous aussi. Ici, c'est sans danger !

ESPRIT DU SURF, ES-TU LA ?

C'est en effet la vraie question qu'il faut se poser... et la réponse est indiscutablement : oui ! D'entrée, Steep Slope Sliders s'impose par une interface d'une étonnante facilité de prise en main. Elle est peut-être même plus logique que celle de Cool Boarders, puisque ce sont les flip-

pers latéraux qui commandent les coups de carres de façon beaucoup plus souple que dans Cool. Grâce à ce principe, la chasse au chrono se révèle donc d'une subtilité hors pair. Mais je m'é gare...

S.S.S. c'est aussi et avant tout un jeu de snowboard de l'extrême, qui met l'accent sur les acrobaties. À l'instar des chronos, les figures sont,

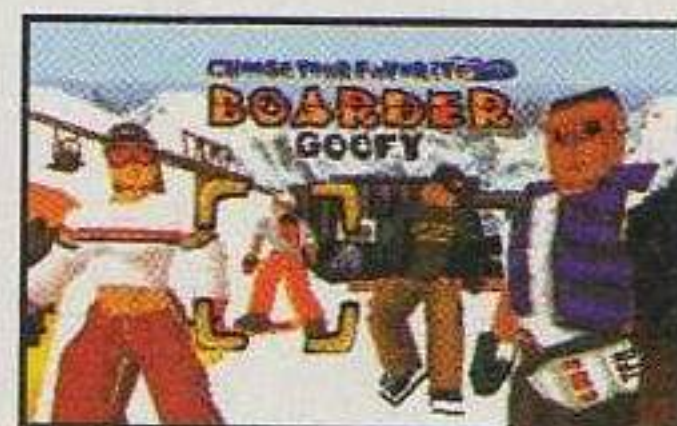


Tiens, tiens ! ce personnage ne vous rappelle-t-il rien ?

LES SNOWBOARDERS

Au départ, Steep Slope Sliders propose quatre surfeurs aux caractéristiques sensiblement équivalentes, mais dotés, chacun, de spécialités en matière de chopes de planches. Par la suite, vous pourrez jouer avec des surfeurs un peu plus délirants : le Surfeur d'Argent, un skinhead, un gamin et un surfeur de vitesse (ce dernier ne fait pas de figure).

Enfin, il existe quatre derniers surfeurs totalement incongrus, à l'exception d'une surfeuse asiatique : un chien, un robot et la créature de Roswell !





REPLAY EDIT EXOTRIMÉ 02

AREA	C	D	E
CAM	CAM2	CAM1	CAM4
ANGLE	RF1	TOP	FRNT
DIS	LONG	SHORT	MID
SLOW	ON	OFF	OFF
EFF1	ROT1	ROL1	CUT3
EFF2	COL2	FLS3	COL5
BGM	STRINGS BLEW AWAY		
SAVE	REPLAY		
EXIT	PREVIEW		

Le jeu est doté d'une mini-régie qui permet d'agrémenter vos replays d'effets spéciaux variés.

LES ACROBATIES

Elles sont au nombre de quinze, soit une de plus que Cool Boarders. Toutefois, chaque snowboarder ne peut en réaliser que quatre différentes. Les voici illustrées en images avec des filtres de couleurs obtenus à l'aide de l'éditeur de clips, accessible par le menu Options.



Arrest



Intuition



Scatter



Canned Grab



Method



Stiffie



Chicken Salad



Mute Grab



Tail Grab



Indy Grab



Nose Grab



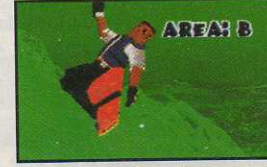
Tail Nosebone



Indy Nosebone



Salvation



Tweak

à la fois, très simples et très subtiles à réaliser. Vous pouvez exécuter vos sauts et vos figures n'importe où, sans être stoppé net dans votre descente par un « mur » invisible, comme c'est le cas dans Cool 2. Les tremplins étant une denrée assez rare, vous devrez donc composer avec le décor pour vous arracher du sol. Un rebord surélevé, une bosse ou un rocher égaré au milieu de la piste font parfaitement l'affaire. Sachez toutefois que

seules les cinq meilleures figures sont comptabilisées. À vous donc d'identifier les endroits offrant des impulsions propices à la réalisation de sauts complexes.

Question durée de vie, il faut aimer la chasse aux scores et aux chronos puisqu'il n'y a ni jeu à deux, ni championnat. Mais, après tout, n'est-ce pas ce qui a fait le charme (et le succès) de Cool Boarders 1. J'ajouterai qu'avec onze pistes (dont quatre cachées), douze surfeurs (dont huit



STEEP SLOPE SLIDERS

100

95%

LES PISTES

L'air de rien, le domaine skiable de Steep Slope Sliders n'a rien à envier à celui de Cool Boarders 2 — ce dernier offrant douze pistes contre onze dans S.S.S. Les sept pistes disponibles au départ sont globalement assez réalistes, à quelques détails près. Il faut attendre d'obtenir les quatre pistes cachées pour se retrouver plongé en pleine science-fiction. Au menu : une piste ayant pour cadre le Pôle Sud ; l'« Astoro Pipe » qui n'est autre qu'un half-pipe à faible gravité permettant de réaliser des sauts de fou ; une ceinture d'astéroïdes sur laquelle le Surfeur d'Argent se sent chez lui, la « Vallée artificielle », enfin, qui n'a aucun intérêt car trop étroite et sans bosse.



Russia



USA



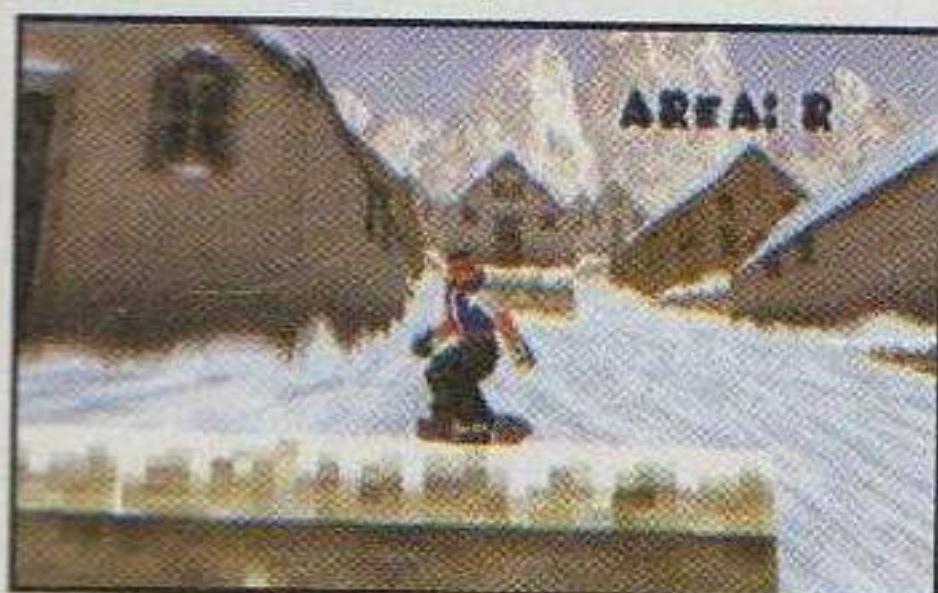
Canada



Japon



Asteroid



Italie



Pôle Sud



Naeba Prince



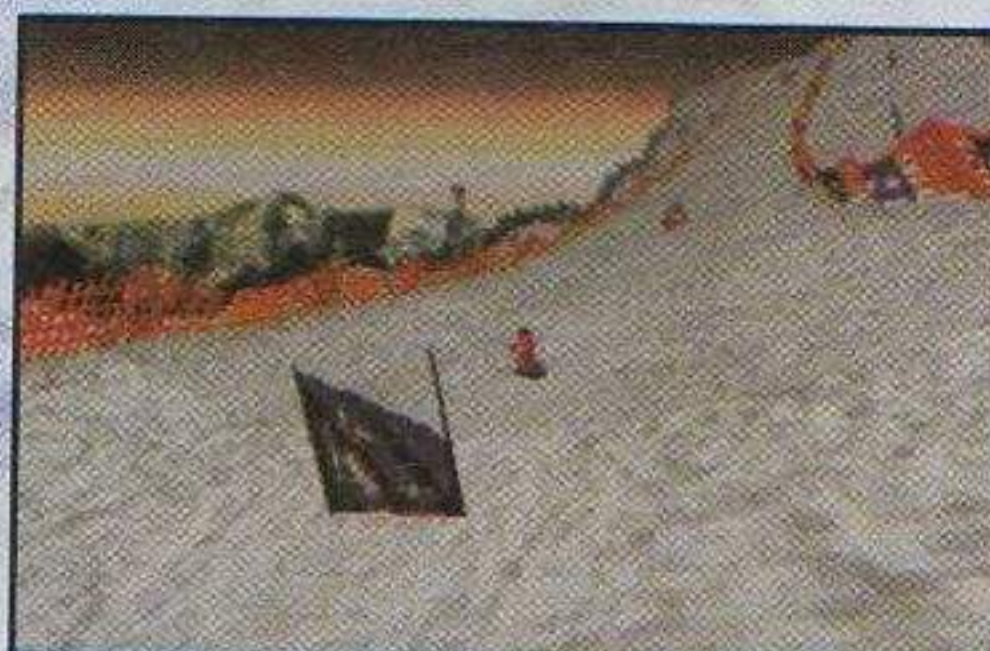
Art Valley



Nouvelle-Zélande



Astoro Pipe



Lorsqu'elle est activée, l'option « Time Prog » prend en compte l'heure de la descente et, par extension, l'éclairage des pistes.

cachés) et quinze figures, Steep Slope Sliders peut se permettre de coller un coup de coude à Cool Boarders 2 sur la plus haute marche du podium de l'intérêt. Enfin, notons que dans le menu Options est dissimulé un éditeur de clips, ou plus exactement de replays. Une fois votre course sauvegardée, vous pourrez alors placer différentes caméras sur plusieurs dizaines de points jalonnant le parcours. Vous aurez en outre la capacité d'agrémenter les figures d'effets spéciaux tels que des filtres de couleur, des zooms, des rotations, des ralentis image par image... Le parfait outil pour l'apprenti réalisateur qui sommeille en vous.

J'ai longuement joué à Cool Boarders 2 et S.S.S., et je dois avouer que j'ai du mal à déterminer lequel est intrinsèquement le meilleur. Enfin, si je devais faire un choix, je pense que la balance pencherait du côté de Steep Slope Sliders, mais ça se joue à deux grammes de pixels près...

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



en résumé

L'arrivée de S.S.S. sur Saturn est une excellente nouvelle. Ce jeu de qualité met enfin le snowboard à la portée de tous.

GRAPHISME

Si les décors sont assez moyens, les surfeurs, eux, sont très fins.

89%

ANIMATION

L'animation des surfeurs, en particulier au cours des figures, est excellente.

95%

SON

La plupart des musiques sont excellentes sauf un ou deux morceaux de techno égarés.

95%

JOUABILITÉ

La prise en main est d'une étonnante simplicité.

95%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

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

COOL BOARDERS 2

sur 36.15
Player One !



Chaque jour,
une nouvelle
chance de
gagner !

Pour participer au concours, tapez *J



PlayStation and the PlayStation
are trademarks of Sony
Computer Entertainment.

Une montagne de no

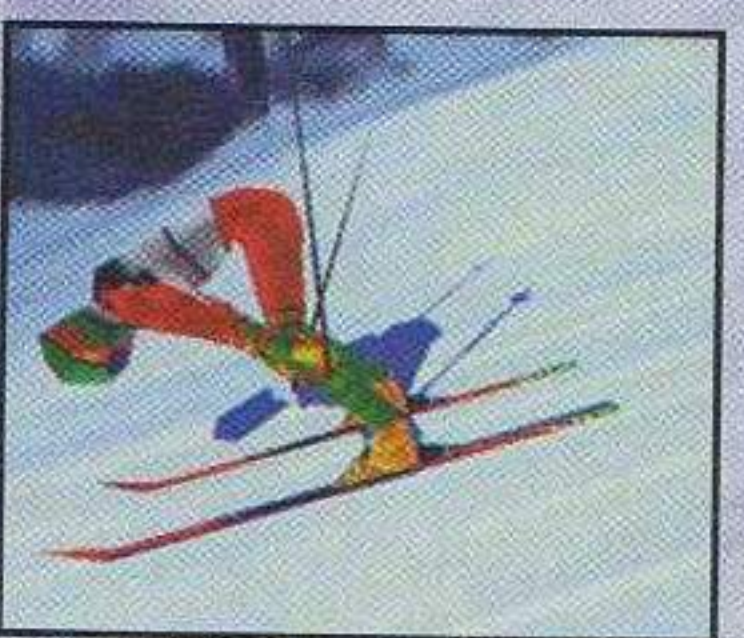
Snowboard, ski, épreuves olympiques... dans les mois à venir, de nombreux titres axés glisse vont débouler sur vos consoles. Cette profusion est la bienvenue pour tous les fans de sports d'hiver, l'autant plus que la qualité est au rendez-vous ! Alors n'hésitez plus, enfiler vos ombis, chaussez votre planche, et laissez-vous glisser dans le monde magique de la poudreuse...

SNOW RACER 98

LE BON COMPROMIS

PlayStation
Éditeur : Ocean/PAM
Sortie France : février

Il n'y a pas que le snowboard dans la vie d'un montagnard. Il y a aussi l'Appremont, la fondue savoyarde et... le ski traditionnel sur deux planches. PAM (le développeur gaulois, créateur de Mr Nutz), l'a bien compris et nous propose une simulation de glisse dédiée au surf et au ski traditionnel. Snow Racer renferme pas moins d'une quinzaine de pistes aux dénivelés et aux difficultés très variables sur lesquelles vous pourrez exprimer vos talents. La première descente est délicate car il est difficile de ne pas laisser traîner un œil sur ces magnifiques décors aux couleurs agréablement vives.



Les textures restituent à merveille l'aspect de la fraîche poudreuse striée de quelques traces laissées par les skieurs matinaux. Bien que le snowboard soit doté d'un mode Figure et de pistes vous laissant une grande liberté dans le choix des itinéraires, Snow Racer se démarque surtout des jeux concurrents par son

aspect course très complet (championnat, Time Attack, mode Deux joueurs). Il mise également sur la qualité de l'animation, d'une étonnante rapidité (y compris lors de l'inévitable split d'écran du mode Deux joueurs). Mention spéciale enfin pour les mouvements des persos, très dynami-

ques et beaucoup plus réalistes que dans Cool 2. Certes la version à laquelle nous avons jouée n'était pas définitive, mais elle laisse augurer d'intéressantes perspectives. Pour l'heure, Snow Racer semble bien être le compromis idéal alliant surf des neiges et ski alpin.

NAGANO WINTER OLYMPIC 98

L'OFFICIEL DES J.O.

PlayStation/N64
Éditeur : Konami
Sortie France : février

Konami s'est offert les droits pour développer l'adaptation officielle des J.O. d'hiver de Nagano. Seulement voilà, les jeux développés sous licence incitent, par principe, à la plus grande méfiance, car ladite licence cache souvent un ersatz de jeu sans intérêt. Nagano Winter Olympic semble être l'une des rares exceptions, qui confirme la règle. Les J.O. étant par définition « multi-épreuve », NWO apparaît comme le jeu généraliste des sports d'hiver.

Au programme, on retrouve treize disciplines olympiques. Quatre épreuves de ski sont proposées : la descente, l'épreuve reine, les slaloms géants et super-G pour le ski traditionnel, plus une piste de slalom dédiée au snowboard. Le patinage est également à l'honneur avec deux épreuves de vitesse et autant de short track. Le bobsleigh et la luge sont certainement les disciplines les plus subtiles grâce à



Beautés

l'aspect pilotage plutôt pointu, où chaque centième compte. Le saut à skis est, quant à lui, la discipline la plus spectaculaire, comme dans la réalité. On trouve également une épreuve de saut à skis artistique assez curieuse : l'idée consiste à choisir une figure, qu'il faut ensuite réaliser en reproduisant frénétiquement une combinaison de touches prédéfinie. Vous allez sans doute rire, mais la discipline

PlayStation



qui nous a le plus séduits, en l'état actuel des choses, est le curling. Sachez que ce sport n'est ni plus ni moins que la « pétanque des pays nordiques » ! Conçu selon le même principe que Track & Field, NWO met l'accent sur la convivialité, en offrant la possibilité de jouer à quatre. Si l'on excepte les sports de glace, toutes les autres disciplines se déroulent en alternance. Mais contrairement à Track & Field, le « bourinage » n'est plus de mise... à deux exceptions près : le patinage de vitesse et le saut à skis artistique. Pour les autres épreuves, nul besoin d'accessoires (briquet, marker, enclume) pour prendre de la vitesse et réaliser de bonnes performances. Bref, NWO est un jeu à part, qui ne souffre d'aucune concurrence.

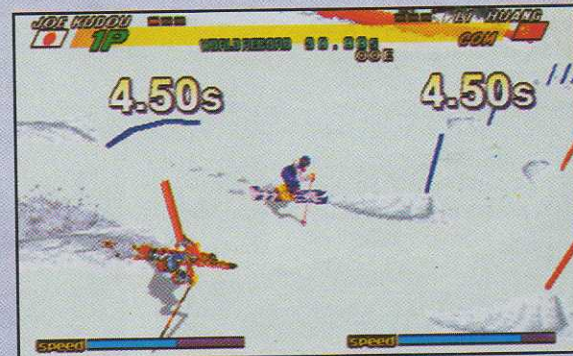
Nintendo 64



WINTER HEAT LE DECATHLETE D'HIVER

Saturn
Éditeur : Sega
Sortie France : février

À l'instar de Konami, Sega nous propose une adaptation hivernale de son jeu d'athlétisme (Athlete Kings). Une bonne nouvelle, car après Steep Slope Sliders, Winter Heat est le second jeu basé sur les



sports de glisse à voir le jour sur Saturn. Au programme de ces J.O. officieux, huit disciplines consacrées essentiellement au ski, et dans une moindre mesure aux sports de glace (patinage de vitesse et bobsleigh). On retrouve donc les incontournables descente et slaloms ; plus original, le saut à skis, le slalom parallèle ou encore le ski de fond. La version qui nous a été présentée ne comptait que trois disciplines jouables. Et l'enthousiasme qu'elles ont suscité laissent augurer de bons délires. D'autant plus que Winter Heat propose des graphismes hauts en cou-

leur, une animation riche et des persos bien fous (les mêmes que dans Athlete Kings). Bref, on est aussi impatient que vous de découvrir la suite.



1080 DEGREES SNOWBOARDING

LE SURF PAR NINTENDO

Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon/US : février

Après le jet-ski, Nintendo reste dans les sports « liquides » avec un 1080 Degrees Snowboarding excessivement prometteur. Développé depuis cinq mois par l'équipe de Wave Race (tiens, tiens...), ce titre était présenté lors du récent Nintendo Space World (voir les Stop Infos). La version présentée ne proposait que trois surfeurs et autant de



circuits. Mais cette mise en bouche est cependant très prometteuse. 1080 Degrees offre une qualité graphique et des sensations bien plus abouties que celles d'un Cool Boarders. L'impression de glisse frise la perfection, les effets de lumière sont éblouissants, et les circuits regorgent de raccourcis et de tremplins. Ajoutez à cela de nombreux mode de jeux, des possibilités de figures « à la Wave Race », un mode Deux joueurs, et vous obtenez un des jeux

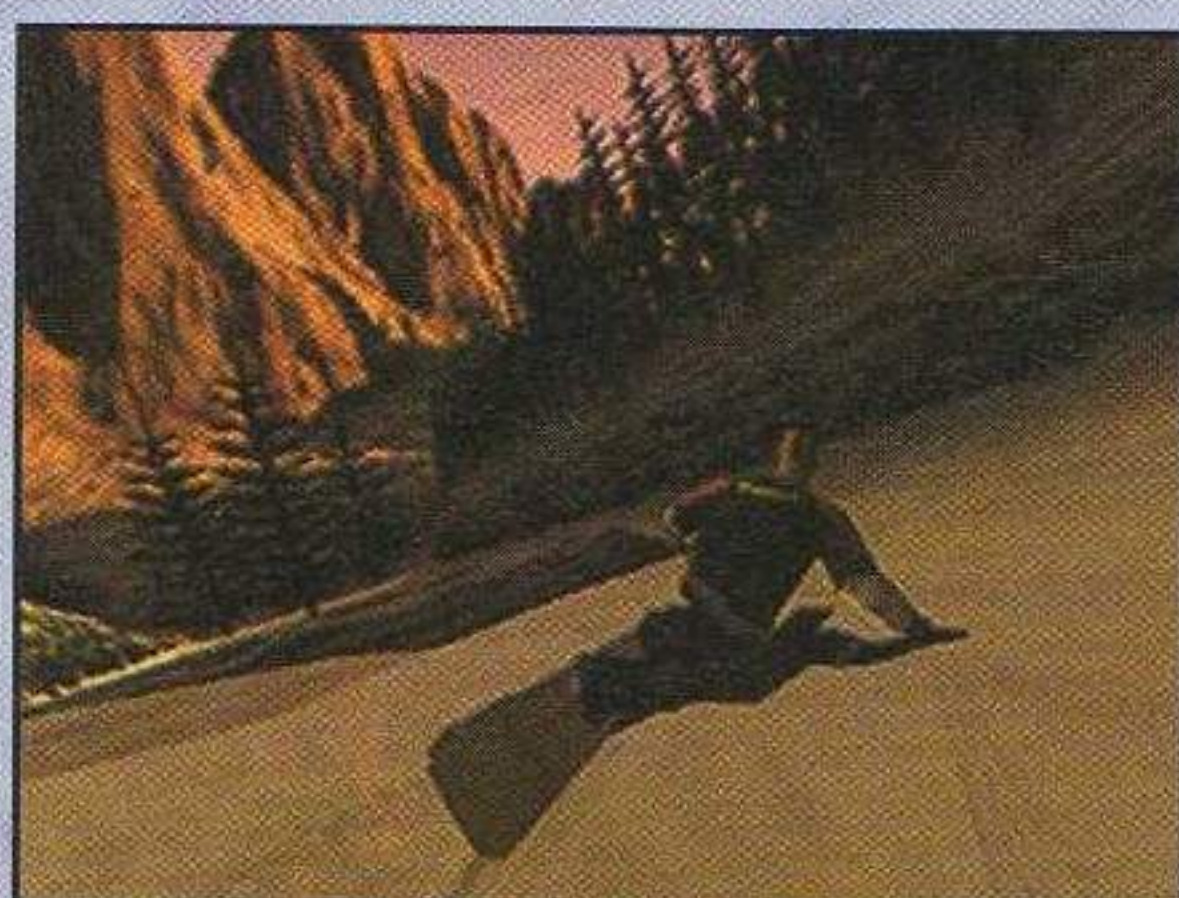


de snow les plus attendu de la Nintendo 64.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

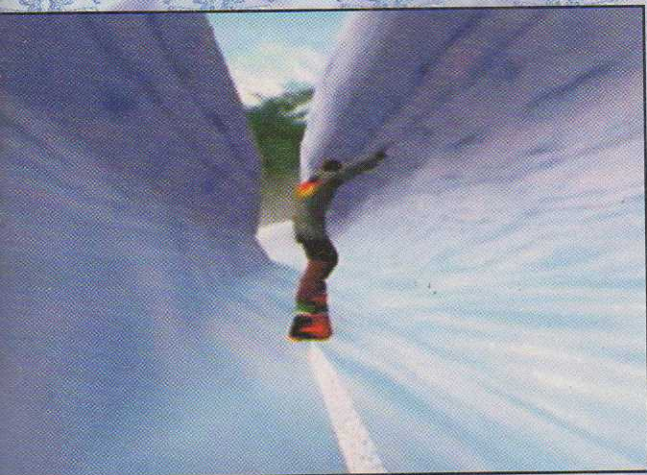
RIEN QUE DU SURF!

Nintendo 64
Éditeur : Boss
Sortie US : mars

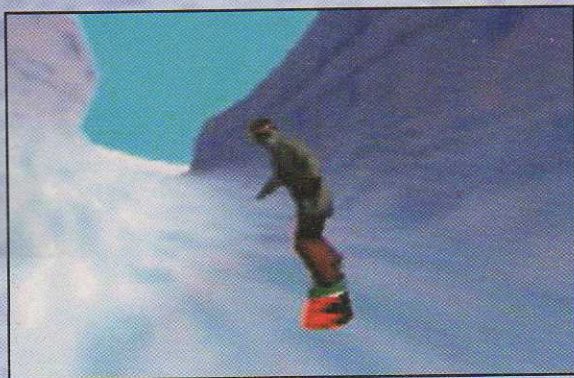


Développé par Boss Games Studios (Top Gear Rally), Twisted Edge Snowboarding semble assez proche du titre développé par Nintendo. Le jeu propose six pistes bourrées de raccourcis et de pièges, et huit snowboarders aux styles différents. Selon les développeurs, Twisted Edge offre le même genre de sensations que Wave Race. Grâce au paddle analogique, l'éventail de mouvements est vaste et permet de développer de folles acrobaties. Visuellement, les décors semblent somptueux, bien qu'un peu simples. Espérons que les sensations de vitesse et de glisse sauront pallier cette simplicité graphique. Car ce qui compte avant tout dans un jeu de surf, c'est le senti-





ment « d'y être ». Là encore, on nous promet une jouabilité impeccable et un contrôle précis des surfers. Rendez-vous donc dans quelques mois pour tester ce Twisted Edge Snowboarding.



SNOWBO KIDS

MARIO KART-LIKE ?

Nintendo 64
Éditeur : Atlus
Sortie Japon :
dispo.

Aux antipodes des simulations de surf « qui se prennent au sérieux », Snowbo Kids joue la carte du pur délire. Visuellement axé cartoon, ce titre d'Atlus propose des graphismes colorés et enfantins dans l'esprit de Mario Kart. Mais la ressemblance avec le hit de Nintendo ne s'arrête pas là. En effet, cha-

cune des huit pistes est truffée d'options diverses à récolter. Elles vous permettent de blaster vos adversaires, d'exécuter de folles figures, ou encore de profiter d'un coup de turbo... Ça vous rappelle quelque chose ?

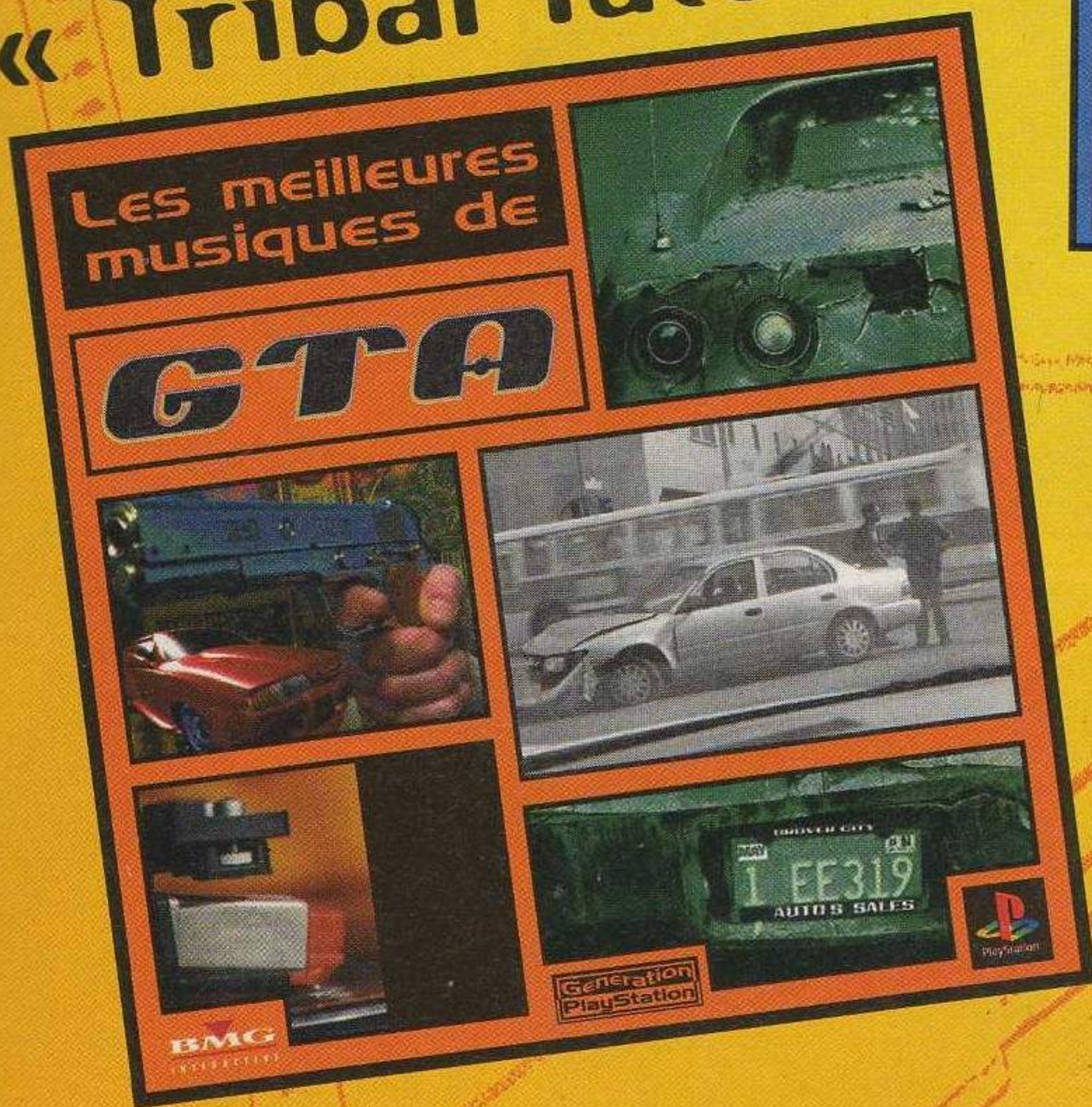
Bref, l'originalité ne semble pas au rendez-vous, mais si Snowbo Kids propose une jouabilité correcte, et une bonne dose de convivialité grâce à son mode Quatre joueurs, il pourrait bien créer la surprise...



Il revient... Le magazine de la nouvelle génération

Musique, cinéma, télé,
mode, jeux vidéo...

2 cadeaux :
le CD audio GTA
et les
« Tribal Tattoos »



Le mag + les 2 cadeaux

Un hors-série Player One

Generation PlayStation

IAM
en concert
gagnez
des places
backstage

Toute
l'actualité
Jeux vidéo
Mode
Cinéma
Musique

QU'EST-CE
QUI FAIT
JOUER
LES
FILLES ?

Dans ce
numéro

les Tribal
Tatoos
le CD

Interviews
Bonaldi
ScanX
Mourousi
Akhenaton
Total Eclipse

Un hors-série
Player One
Janvier février 98

39F

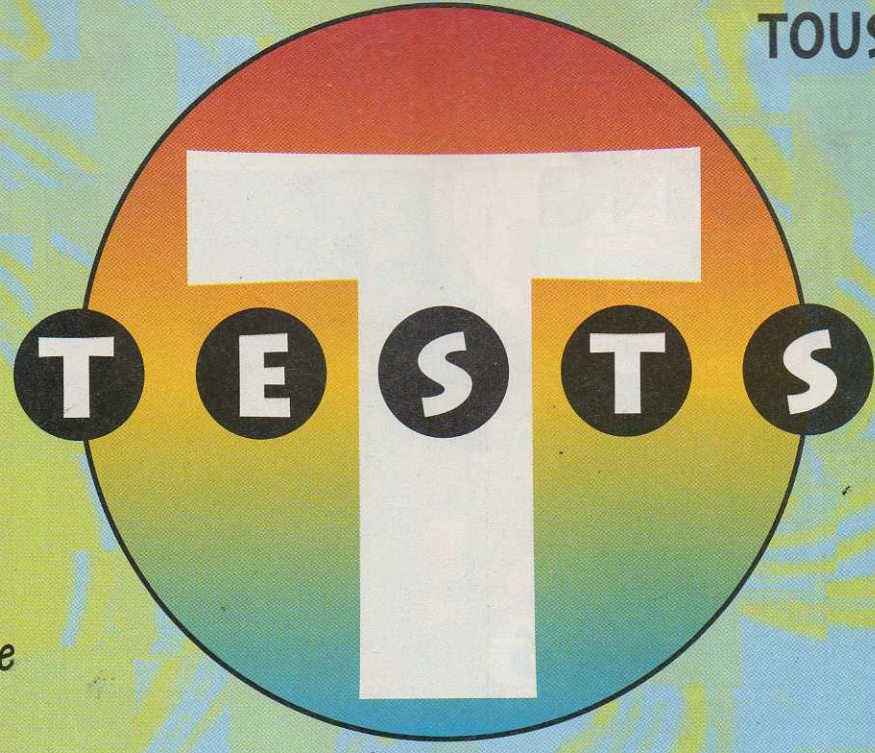


39 F
seulement !



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

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



LES TESTS DÉCODÉS

- PlayStation**
- Actua Soccer 2
 - Versailles
 - Marvel Super Heroes
 - Ark of Time
 - NBA Pro 98
 - Bugriders
 - Last Report
 - Jersey Devil
 - Auto Destruct
 - VMX Racing
 - NHL Breakaway 98
 - GTA
 - Monopoly
 - Risk

- Saturn**
- NBA Action 98
 - Tennis Arena
 - NHL All Star Hockey 98

- Nintendo 64**
- Diddy Kong Racing
 - FIFA 98
 - NFL Quarterback 98

- Super Nintendo**
- Terranigma
- Game Boy**
- Tamagotchi

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

Données techniques

Type de console

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

Introduction

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

Encadré texte

Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée

Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé

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

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

DIDDY KONG RACING

Après le fabuleux Goldeneye, Rare nous propose Diddy Kong Racing, véritable bombe dans son genre. Mario Kart 64 n'a qu'à bien se tenir, face à ce challenger de première classe !



En créant ce jeu de course, Rare prend le risque de marcher sur les plates-bandes de Nintendo. L'intérêt d'une telle démarche n'est pas évident, puisque Rare est la branche américaine de développement des jeux officiels Nintendo. On peut alors se demander si Rare n'est pas en train de damer le pion aux Japonais sur la N64... Si Nintendo possède Mario, Rare possède Diddy Kong. Le voici donc

ser et la princesse Peach ! Diddy Kong a une particularité : celle de devoir y jouer seul avant d'être « partagé ». Au départ, seuls quatre circuits sont accessibles, pas de mode Battle. Bref, la zone ! Le seul moyen de s'en sortir est de commencer une partie en mode Aventure. Celui-ci vous place dans un monde que vous pouvez explorer à loisir en kart, en hydroglisseur ou en avion, chacun de ces moyens de locomotion



MARIO VS DIDDY

Y'a pas photo ! Diddy Kong surpasse en intérêt, en fun et en beauté son aîné. Plus subtil dans le pilotage, aussi agréable en solo qu'à plusieurs, il est l'équivalent de Mario Kart sur Snes.



pour sa première apparition dans un jeu N64. À ses côtés, les héros des prochains jeux de plate-forme Rare : Conker et Banjo Kazooie. Au total, c'est une petite dizaine de nouvelles têtes mignonnes à craquer que l'on découvre. Certains vieux de la vieille (comme Didou) n'apprécient pas ce sang neuf, mais une chose est sûre, ils ont plus la patate que Luigi, Bow-



Après chaque victoire, l'éléphant magique vous donne un œuf. Les portes s'ouvrent...

LES OPTIONS

Chaque couleur de ballon correspond à une option particulière (arme ou défense). En amassant jusqu'à trois ballons, vous boostez la puissance de l'option. Les bananes permettent d'augmenter la vitesse maximale du véhicule.



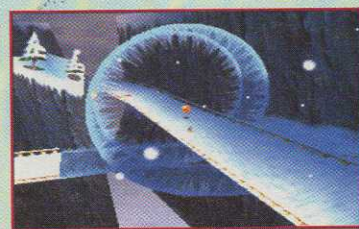
Les avis

MILOUSE : « Avec ses modes Battle très sympa, ses graphismes vraiment jolis, et son mode Aventure qui est sans conteste un modèle du genre, je ne trouve pas grand-chose à reprocher à ce jeu... sinon le manque de lisibilité lors des parties à quatre. Un détail propre à de nombreux jeux sur cette machine. »

CHON : « Diddy Kong est basé sur le même principe que Mario Kart 64, et l'élève dépasse même le maître, en tout cas sur Nintendo 64. La présence d'autres véhicules que le kart apporte un plus fantastique, notamment l'avion qui rappelle un peu Pilotwings par sa maniabilité. Le mode Multijoueur est un modèle de convivialité, et les graphismes sont superbes. Dois-je vraiment en rajouter ? Pas de doute, ce Diddy est un véritable hit ».



PETITE VISITE GUIDÉE



Cachés dans les recoins des circuits, les clés donnent accès aux modes Battle.

▶ ayant sa particularité de pilotage. Ce monde possède quatre portes numérotées qui mènent à des salles où l'on trouve encore d'autres portes. En fait, l'univers de DKR s'explore un peu comme dans Super Mario 64. Mais au lieu de collecter des étoiles, il faut récupérer des ballons. Le nombre de ballons que vous possédez vous permet d'ouvrir les portes marquées d'un chiffre inférieur ou égal à ce nombre. C'est bête comme chou ! On peut diviser l'univers en quatre parties, contenant chacune quatre circuits ainsi qu'un mode Battle.

Sachez qu'une cinquième partie existe. Au total, on dénombre donc vingt circuits et quatre modes Battle (plus fort que Mario Kart 64 !). Accéder à tous ces circuits n'est pas chose aisée. Il faut finir premier sur chacun des quatre circuits, puis combattre un boss, et concourir à nouveau sur les mêmes quatre circuits avec cette fois-ci des pièces à amasser pendant la course. Ce n'est pas fini, puisque vous affronterez une deuxième fois le boss, puis, pour remporter le trophée, vous courez une dernière fois sur les quatre circuits



Ce genre de place vous permet de choisir une course, d'affronter le boss et bien d'autres choses.

d'affilée. Enfin il faudra pour chaque partie, trouver une clé qui se niche dans un recoin d'un des circuits. Cette clé donne accès au mode Battle. Pas évident, mais redoutablement stimulant.

ou s'écraser comme un flan sur les obstacles. En pilotant l'hydroglisseur, on prend un pied d'enfer, notamment en surfant sur les vagues comme dans Wave Race. L'effet de transparence de l'eau est magnifique, les sensations sont pures et les poissons sont les seuls témoins de vos naufrages. Quant aux courses en avion, elles mélangent stress (la victoire est au prix d'une course effrénée), et calme planant d'un vol à la Pilotwings. Loopings et virages sur l'aile sont vos seuls atouts pour éviter les obstacles et les missiles ennemis.

Tout comme dans Mario Kart 64,

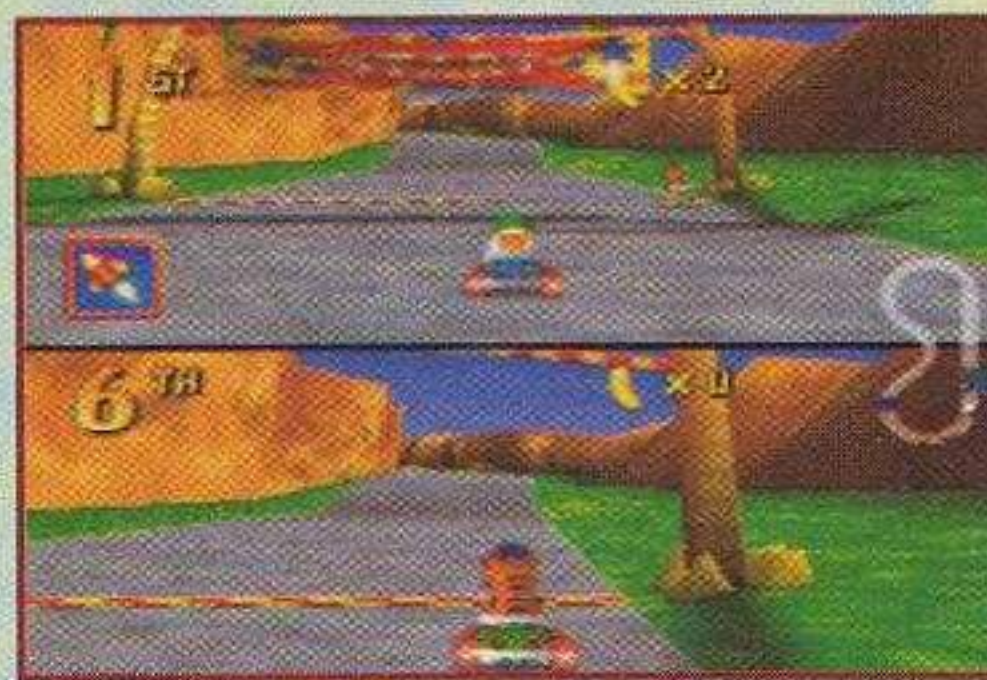
Nintendo ? C'est flou !

Malgré toutes les qualités ludiques et esthétiques de Diddy Kong Racing, celui-ci (comme tous les jeux Nintendo 64) souffre d'un « mal ». L'effet principalement utilisé dans les jeux N64 corrige les effets de pixellisation de textures. Cet effet rend les jeux en 3D beaucoup plus réalistes mais, en contrepartie, un léger flou



persiste. La plupart du temps, nous passons outre ce petit « détail » mais il me semble important d'en parler, car il se peut que des joueurs soient gênés. Ce problème sera peut-être corrigé dans le futur avec les jeux en haute résolution. Il est donc

grand temps que Nintendo se décide à réagir. Pour le moment, nous n'avons qu'à plisser les yeux et à jouer de préférence sur une petite télé (55 ou 36 cm). Cela étant dit, ça ne m'empêche pas de jouer à Goldeneye ou Diddy !



CONVIVIALITÉ

Diddy Kong Racing permet à quatre joueurs de s'affronter. Le nombre des courses est vaste, et la possibilité pour chaque joueur de choisir son moyen de locomotion assure des parties originales et haletantes. Ainsi, le conducteur au sol connaîtra la peur d'une attaque aérienne. Les missiles à tête chercheuse font mouche rapidement. Un signal sonore prévient les joueurs que le missile se rapproche ; une esquive est heureusement toujours possible. Les modes Battle, eux, proposent quelques variantes. On trouve les classiques « je te trouve, je t'explose », qui côtoient deux niveaux battle où le but du jeu est de collecter des œufs ou des bananes.

MÉTISSAGE

Diddy Kong Racing vous propose de courir sur terre, sur l'eau et dans les airs. Mixer les trois genres de course permet de ne pas s'ennuyer une seule seconde. En kart, on fait de suite le parallèle avec Mario Kart 64. On dérape sur quatre ou deux roues, et on utilise les aspérités de la route pour s'envoler sur quelques mètres...

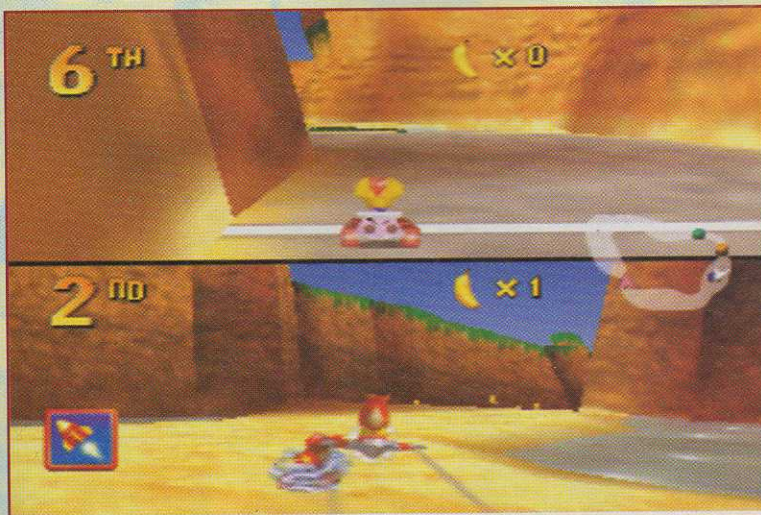


Planant, c'est le mot ; on se croirait dans Pilotwings. Le plaisir est là !

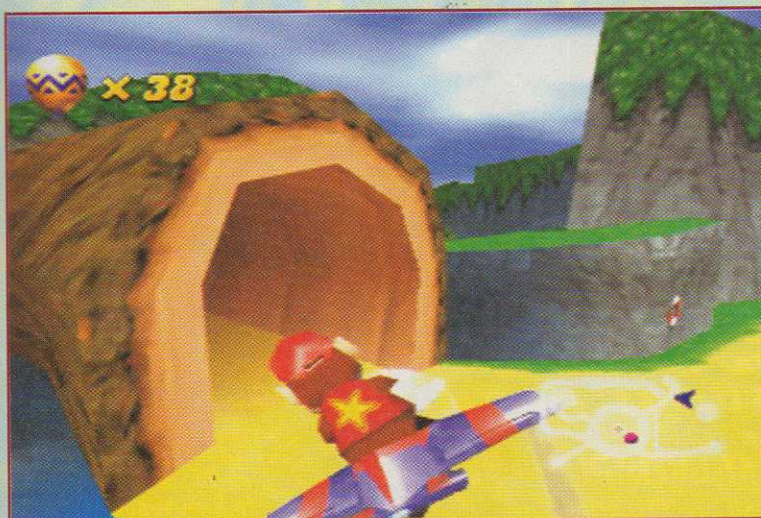


Ce panneau cache un secret qui permet de découvrir les quatre circuits cachés.

vous disposez d'armes offensives ou défensives. Ces dernières se trouvent dans des ballons de couleur (voir encadré Options). Détail important à signaler : les adversaires ne trichent pas comme c'était le cas dans Mario Kart 64 ! Lorsque vous êtes en tête, ils ne vous collent pas au train et ne vont pas dix fois plus vite que vous. De même, les options proposées ont



Une fois le jeu fini en solitaire, il est possible de parcourir le mode Aventure à deux.



L'exploration de l'île est l'étape de base avant de se lancer dans les courses.

à une juste valeur. Il ne suffit pas d'être bien armé pour gagner, il faut apprendre à piloter correctement. Les parties sont parfaitement équilibrées et gratifiantes pour les acharnés du paddle. Vous n'éprouverez pas la frustration du bon joueur, puni seulement parce qu'il est en tête. Un vrai régal pour les players que vous êtes.

L'ÉCLATE À PLUSIEURS

Indispensable pour un jeu de ce style, les modes Battle proposés sont variés dans leurs objectifs. Et il ne suffit pas de détruire l'adversaire pour s'assurer la victoire. Par ailleurs, les parties en Multijoueur sont vraiment délirantes. La plupart des circuits permettent à chacun de choisir son mode favori de transport. On peut donc faire une course mélangeant kart, hydroglisseur et avion. Une idée classe et bien exploitée. Au fond, Rare démontre une nouvelle fois sa maîtrise dans la conception d'un jeu. Le moindre détail est pensé, pour notre plus grand plaisir.

Leflou,
conquis et ravi.



En Time Trial, le petit T.T. vous défie. Une surprise vous attend si vous le battez sur tous les circuits.



LES QUÊTES

Diddy Kong Racing vous propose des challenges pour avancer dans le jeu et maîtriser le pilotage des divers véhicules. Un système intelligent et progressif, dans la lignée de Super Mario Kart.

GRAPHISME

Textures bien choisies. Un régal pour les yeux !

95%

ANIMATION

Très acceptable, même si elle est légèrement moins fluide que Mario Kart.

89%

SON

Musiques gentillettes mais variées, et bons bruitages.

85%

JOUABILITE

On découvre des subtilités de pilotage au fur et à mesure. J'adore !

96%

Nintendo 64 DIDDY KONG RACING

développeur
RARE
éditeur
NINTENDO
textes
FRANÇAIS

genre
COURSE
joueur(s)
1A4

sauvegarde
CARTOUCHE ET
MEMORY PACK
continue
INFINI

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
EXCELLENTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
97%

en résumé

Audacieux mélange de Wave Race, Pilotwings et Mario Kart, DKR est beau, riche et subtil. Une réussite totale !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

TOMB RAIDER II



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

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

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

CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI 02.43.70.37.45

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



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



Echapper aux pièges sadique de ce jeu de plateforme en 3D



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



Enfourchez des cylindres d'exception avec Road Rash.

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

QUIMPER CENTER
Galerie de Kereon
02.98.64.29.15

GENEVE 4
Cc de Meyrin
av. feuillasse 24
022.980.07.80

YVERDON LES BAINS
Galerie des Ramparts 11
024.426.58.00

VALENCIENNES CENTER
1, place Tournai
03.27.47.30.60

ST NAZAIRE
28, av. de la République
(CONSULTER LE MINITEL)

GENEVE 3
rue des eaux vives 63
022.700.83.83

ST QUENTIN
4, rue du Gouvernement
(CONSULTER LE MINITEL)

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

CHAMBERY
120, rue Croix d'Or
04.79.60.03.81

NEUCHATEL
rue Seyon 32
032.724.12.55

RENNES ANCIEN SEQUENCE NEWS
3, rue du Puits Mauger
02.99.31.11.26

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.78.60.33.60

CREIL CENTER NOUVELLE ADRESSE
75-77, rue de la République
03.44.25.56.64

SIGNY
Cc de Signy
022.363.03.09

THONVILLE
21, rue de l'ancien Hôpital
03.82.54.44.11

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 : 03.21.23.45.25
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50

DUNKERQUE CENTER

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

SARREGUEMINES

SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	(consulter le Minitel)
ST QUENTIN	(consulter le Minitel)
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONVILLE	Tél : 03.82.54.44.11
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 CENTER	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

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

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

DOM TOM

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



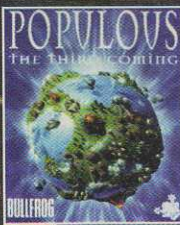
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



AUTO DESTRUCT



Au volant de voiture, combattez en duel à travers des mégapoles futuriste.



Une nouvelle façon d'incarner Dieu.



Traitez les urgences et enravez les épidémies le plus rapidement possible.



CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS



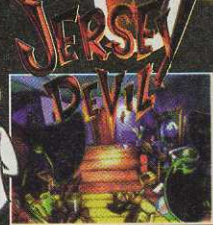
Les tribulations de trois héros de la mythologie grecques.



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



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



Le jeu de plateforme 3D qui manquait à votre Playstation.

DOCK GAMES VOUS SOUHAITE UNE BONNE ANNÉE 98



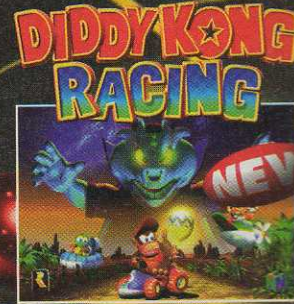
Découvrez la navigation à 360° dans un univers tout en 3D.



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



Superbe simulation de Football américain.



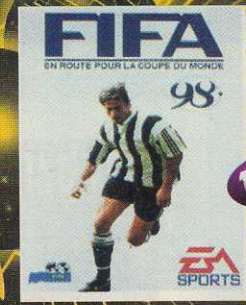
Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.



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



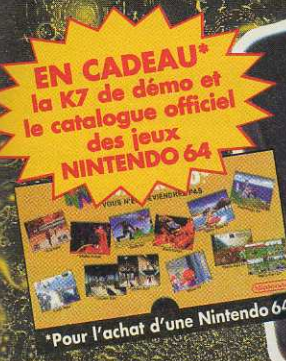
Un jeu de plateforme avec plus de 50 stages, dont certains de stratégies.



Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.



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



EN CADEAU* la K7 de démo et le catalogue officiel des jeux NINTENDO 64

*Pour l'achat d'une Nintendo 64



CONSOLE NINTENDO64 (Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS

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

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

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

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

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

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

ACTUA SOCCER 2

PlayStation

Après un premier volet assez décevant, sorti à l'occasion de la dernière Coupe d'Europe des nations, Funsoft lance Actua



Sorti en mars 96, Actua Soccer se distinguait surtout par ses commentaires, assurés par Thierry Roland. Le résultat n'était cependant guère brillant, tout comme le soft dans son ensemble. En tout cas pas à la hauteur de la concurrence, vu la quantité de jeux de

foot commercialisés à cette époque. Pour la Coupe du monde 98, l'équipe de Gremlin a revu sa copie. Et sans être supérieur à FIFA 98 ou ISS Pro, Actua Soccer 2 s'en tire avec les honneurs, grâce à quelques idées simples, qui apportent un réel plus. Tout d'abord, la jouabilité est basée



LES TRAJECTOIRES

Le replay permet de voir la trajectoire de la balle matérialisée, sous l'angle de caméra et à la vitesse désirés.



Soccer 2. Une suite nettement plus aboutie!

actua
SOCCER 2

TEAM SETUP

PLAYER ONE	CO	PA	TA	SH	SP	HE
1 STONE	96	96	26	96	96	7
4 LEFLOU	96	96	96	96	96	17
5 TINTIN	96	68	96	96	96	12
6 LYONEL	96	92	96	92	96	21
3 GAMBAS	96	96	96	96	96	17
10 PEYDA	96	92	96	96	96	96
11 BUBU	96	92	96	96	96	96
12 MR. OUSE	96	92	96	96	96	96
9 ELWOOD	96	96	96	96	96	96
15 CHON	96	96	96	96	96	96
16 DIDOU	96	96	96	96	96	96
2 PEDRO	96	64	12	96	96	7
7 MAHALIA	78	73	87	78	96	17
13 ACNES	92	78	59	96	96	78
17 MISTER K	96	96	96	96	96	96
19 ATTACKER 5	7	7	7	7	7	7

4-4-2

ATTACKING

LONG BALL

MAN TO MAN

DONE

PRESS X BUTTON WHEN FINISHED WITH THIS SCREEN
SELECT USE L1 BUTTON AND R1 BUTTON TO SCROLL UP AND DOWN LIST BACK

Grâce à l'éditeur de joueurs, vous vous « taillez » une équipe sur mesure, disponible en mode Personnalisé uniquement.

sur le réalisme : dès que vous utilisez la touche turbo pour accélérer, la balle ne vous colle plus aux pieds, mais part en avant. Du coup, si vous changez de trajectoire vous aurez du mal à la récupérer. Par ailleurs, une jauge de puissance apparaît chaque fois que vous tirez. Ce qui est fort utile pour bien doser ses frappes. Autre bonne idée, celle de matérialiser la trajectoire de la balle lors des replays. Et comme on peut donner facilement de l'effet au ballon, c'est intéressant de bien revoir les phases de jeu.

LA REMISE EN JEU

Lors d'une remise en jeu (touche, corner, coup franc ou dégagement de sortie de but), la vue s'abaisse et vous pouvez sélectionner le destinataire du ballon.



Comme dans la réalité, Reyda atteint péniblement la taille d'un nain de jardin moyen. Toujours grâce à l'éditeur de joueurs !

vos équipes de rêve (jusqu'à 24) en distribuant des points aux différents joueurs de vos formations. Les modes de jeu sont classiques (entraînement, coupes, championnats traditionnels ou personnalisés, etc.), et les commentaires en français toujours aussi peu convaincants. Mais c'est le lot de tous les titres du genre ! Bref, sans être au top techniquement, Actua Soccer 2 est un bon jeu de foot, qui apporte quelques innovations sympathiques. Juste de quoi jouer dans la cour des grands...

Chon



LES VUES

Au nombre de dix, certaines peuvent même être zoomées, ce qui permet de jouer avec de gros persos. Mais le champ de vision restreint affecte alors la jouabilité...

UNE ÉQUIPE HORS DU TEMPS

Enfin, dernier petit plus, la présence de l'équipe Shearers All Stars, sorte de Dream Team, qui fait fi des lois du temps, puisqu'elle réunit des joueurs prestigieux, appartenant à des générations différentes. Ainsi, on retrouve Platini, aux côtés de Ronaldo,

Gullit ou encore du roi Pelé. Quant à vous, rien ne vous empêche de créer



Quand une action est terminée, un joueur apparaît en gros plan, et quelques stats vous informent sur ses tâches et ses passes.

développeur
GREMLIN
éditeur
FUNSOFT
textes
FRANÇAIS

genre
SIMU. DE FOOT
joueur(s)
1A4

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON

difficulté
MOYENNE
durée de vie
ASSEZ BONNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
94%

en résumé

Un second volet bien plus réussi que le premier, et qui propose de nouvelles choses, comme la « Dream Team ».

GRAPHISME

C'est correct, mais les textures sont moins bonnes que dans FIFA.

90%

ANIMATION

Quelques rares et courts ralentissements sans conséquence.

88%

SON

Écoutez les commentaires en anglais, de préférence.

80%

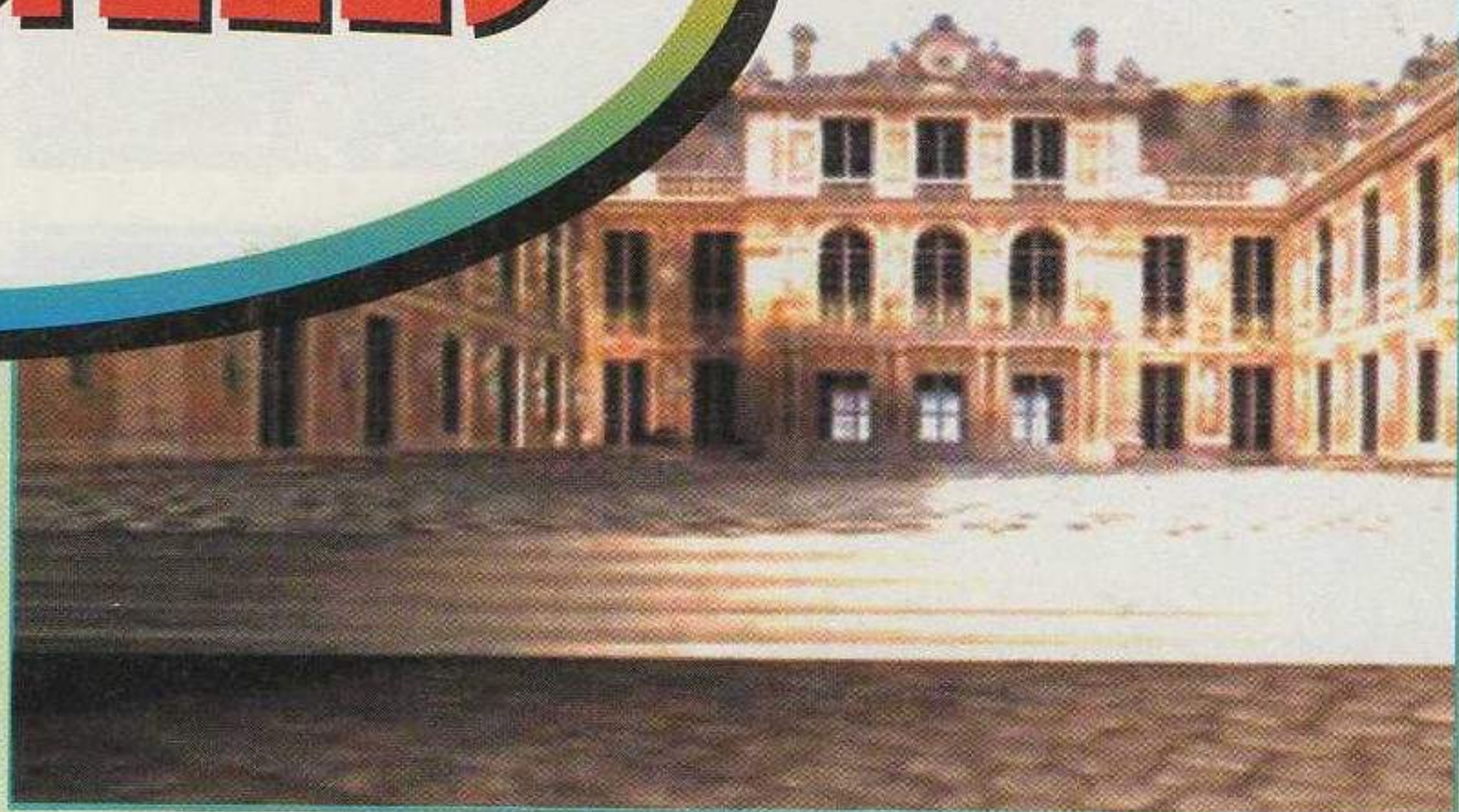
JOUABILITÉ

Très réaliste mais pas trop difficile non plus. Le juste milieu !

93%

100
95
90
88%
80
75
70
65
60
55
50

VERSAILLES



L'usage veut que les jeux de Cryo soient somptueux, mais parfois dénués d'intérêt. Cette fois, la perfection graphique est à la hauteur de l'intérêt ludique et... culturel.

Richement documenté, ce jeu d'aventure, axé enquête, a pour cadre le château de Versailles.

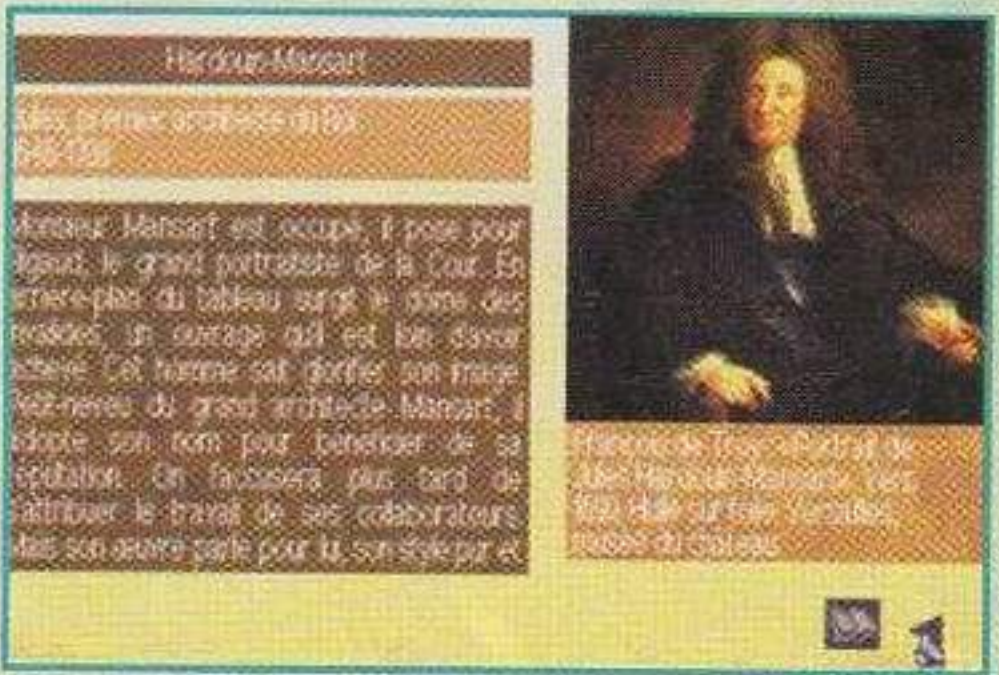


UN PEU DE CULTURE

Versailles est le premier jeu console doté d'un aspect éducatif. L'espace documentaire est illustré par de nombreuses images commentées en une quinzaine de lignes. Les thèmes abordés touchent à la vie quotidienne à la cour, aux arts, etc. Il y a également une chronologie complète des faits historiques.

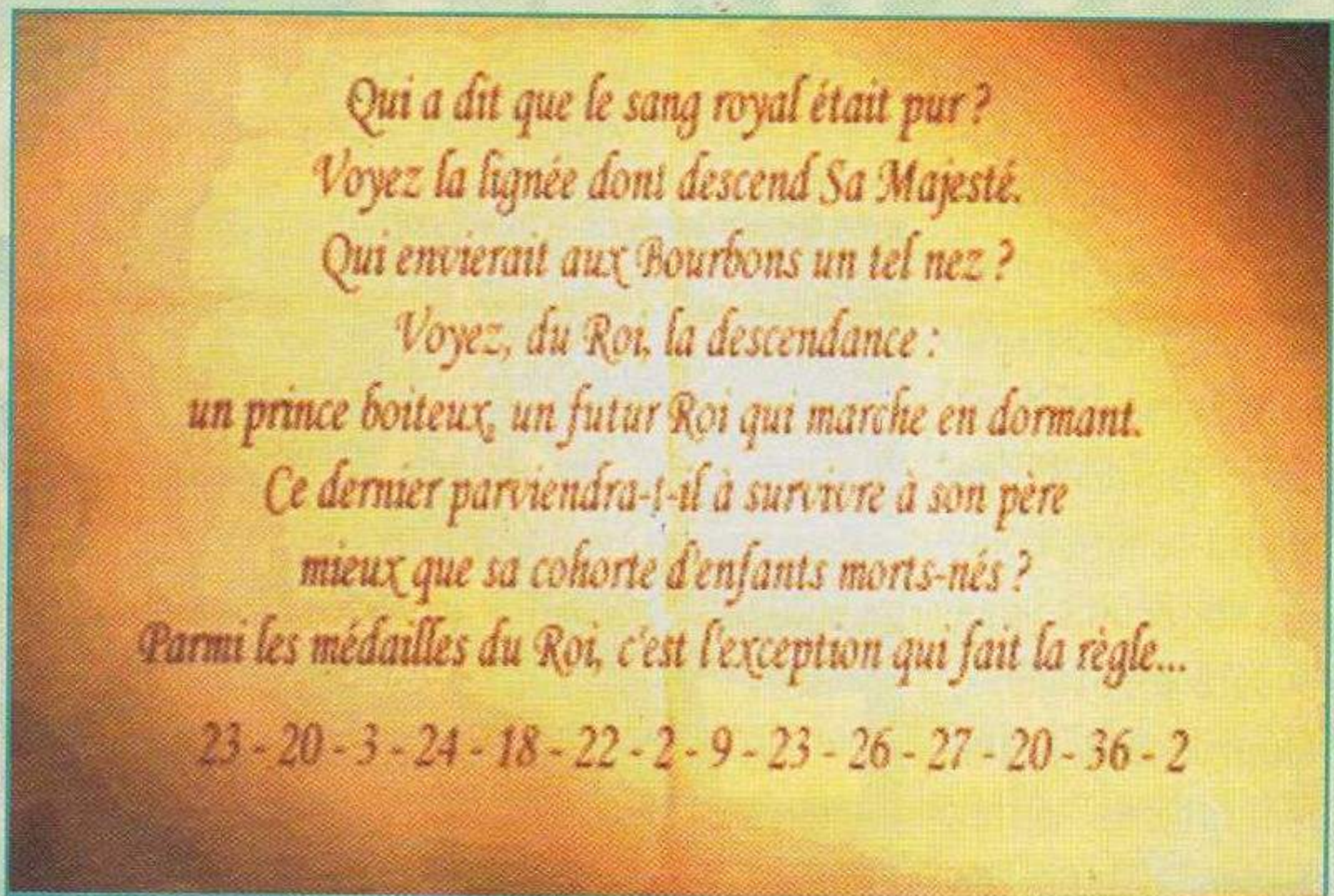
La création d'un jeu d'aventure de ce type requiert plusieurs ingrédients. Le plus important est de trouver un contexte historique intéressant et, tant qu'à faire, un cadre qui va bien. Versailles à l'époque de Louis XIV était donc tout désigné pour un tel exercice. Il convient ensuite de créer une reconstitution virtuelle du site à l'aide d'outils vidéo. Cet exploit, Cryo l'a réalisé de superbe façon (lire Visite guidée). Enfin, il faut trouver une intrigue prenante et l'intégrer habilement dans le contexte.

Votre enquête se déroule en parallèle d'une journée type du roi Soleil. Au fil des événements, vous découvrez

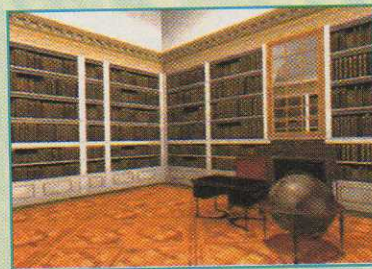
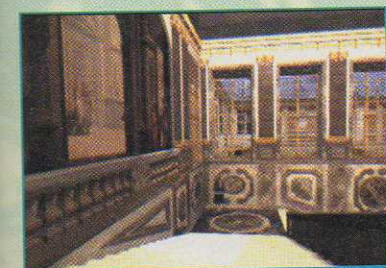
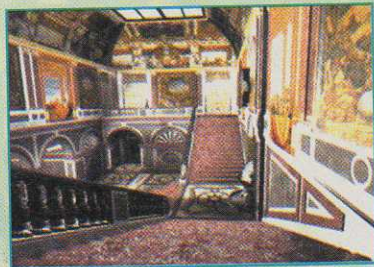


LES PERSONNALITÉS

Au cours de votre enquête, vous aurez l'occasion de rencontrer d'illustres personnalités historiques. Racine, La Fontaine et Molière représentent la littérature, Lully, la catégorie des compositeurs. Vous pourrez également admirer les œuvres picturales de monsieur Lebrun et bien d'autres. Il faudra bien entendu fréquenter nombre de personnalités politiques ainsi que l'ensemble du personnel.



Voici l'un des pamphlets à l'origine d'une certaine suspicion dans l'entourage de Roi.



VISITE GUIDÉE

Au service de monsieur Bontemps, un proche du roi, vous êtes autorisé à aller et venir quasiment à votre guise dans les couloirs du château. Cette enquête étant divisée en chapitres, vous êtes toutefois cantonné à un secteur par chapitre. Le fait de regarder de près un tableau ou dialoguer avec un personnage particulier se traduira par un accès automatique à l'espace documentaire. En fait, cette enquête vous permettra d'en apprendre bien plus sur Versailles qu'au cours d'une véritable visite guidée !

qu'un intrigant sème le trouble dans l'entourage du roi par le biais de pamphlets jetant le discrédit sur de nombreuses personnalités. Si l'intrigue est purement fictive, l'environnement et les protagonistes sont rigoureusement authentiques. Il est vrai qu'une fois encore, on a affaire à une interface typiquement micro qui n'est pas des plus adaptée à la console. Mais ça reste globalement cohérent et assez instinctif. En plus d'une intrigue à saisir, vous serez confronté à de petites énigmes

(trouver la combinaison d'un coffre à l'aide d'indices, révéler un texte écrit à l'encre sympathique à l'aide d'une bougie...). Bref, un jeu d'aventure dans un cadre tel que le château de Versailles est un fait unique dans les annales des jeux vidéo. Bien construit et bien documenté, ce titre devrait s'attirer les faveurs des amateurs de jeux d'aventure sans cesse plus nombreux. En tout cas je vous le recommande chaudement.

Wolfen,
n'oubliez pas le guide.

développeur

CRYO

éditeur

SONY

textes

FRANÇAIS

genre

ENQUÊTE

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

VARIÉE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
95%

en résumé

Cryo réussit le pari de créer un jeu doublé d'un véritable CD-Rom culturel. Une première qui devrait en appeler d'autres !

GRAPHISME

Cette reconstitution virtuelle du château de Versailles est d'une qualité exceptionnelle.

99%

ANIMATION

Les animations des déplacements sont précalculées. Moyen pour les persos.

89%

SON

Un extrait de classique par chapitre. Un fond sonore plutôt sympa.

90%

JOUABILITÉ

Déconcertante au début. Mais Cryo a fait des progrès dans ce domaine.

87%

FIFA 98

Après une version PlayStation de très bonne qualité, FIFA 98 arrive sur Nintendo 64. Une mouture équivalente

Suite à son premier essai désastreux avec FIFA 64, Electronic Arts n'avait pas droit à l'erreur en décidant d'adapter FIFA 98 sur Nintendo 64. Eh bien, ce nouveau soft, conversion fidèle de la version PlayStation (testée dans le précédent PO) tient toutes ses pro-

messes. Mais est-ce vraiment le top ? La comparaison avec ISS 64 est inévitable. Sur le plan technique, les deux softs se valent. Malgré des graphismes aux couleurs moins vives, FIFA 98 présente une finesse supérieure, avec notamment l'absence de flou, un peu gênant dans ISS 64. En

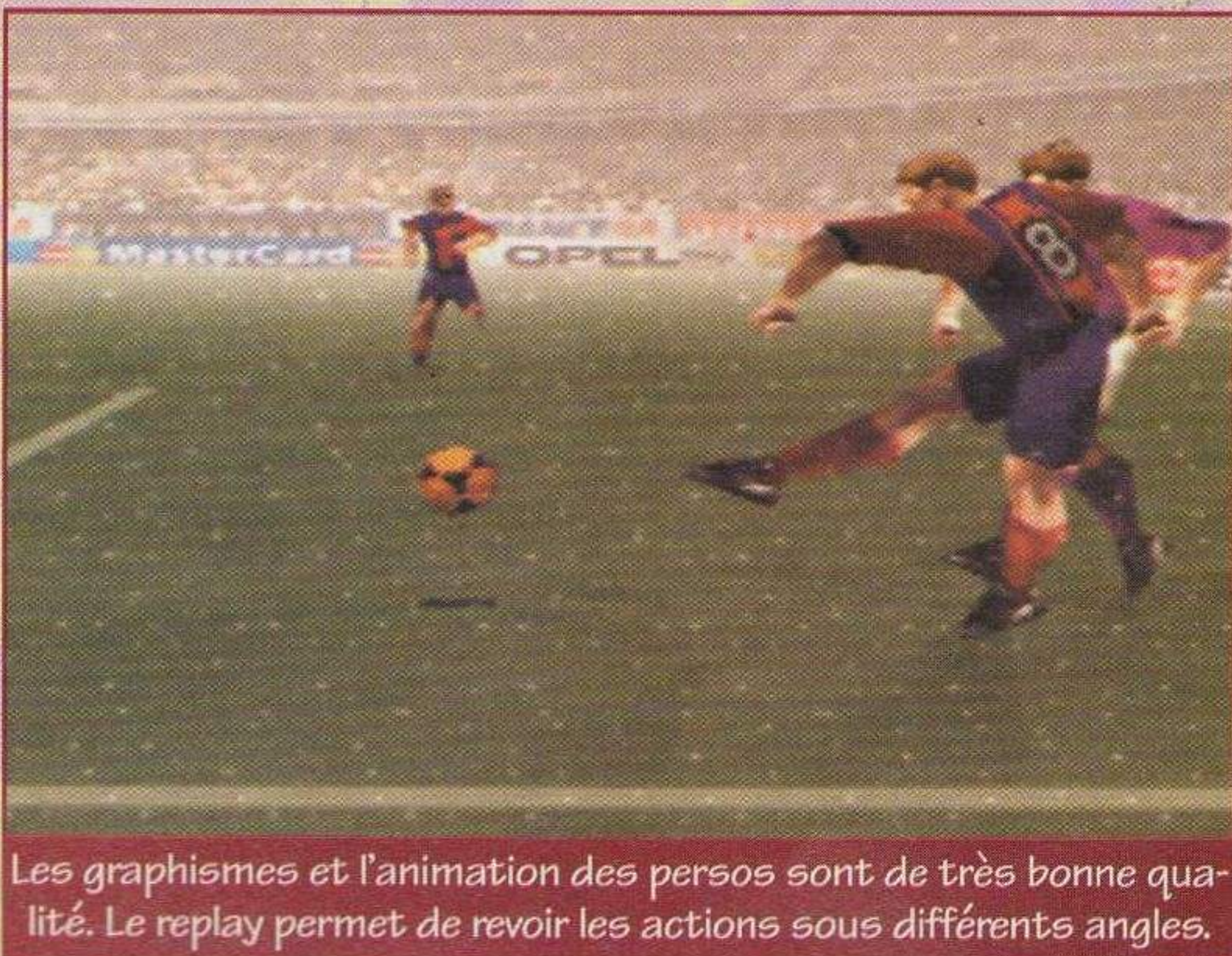


LES BUTS

Pour marquer, la combinaison passe longue/reprise de volée, ou la variante centre/tête plongeante restent une valeur sûre.



qui fait jeu égal avec l'excellent ISS 64.



Les graphismes et l'animation des persos sont de très bonne qualité. Le replay permet de revoir les actions sous différents angles.

ce qui concerne l'animation, là encore c'est du cinquante/cinquante, même si ISS possède peut-être un léger avantage avec sa palette de coups et de mouvements, plus riche.

LES PLUS

Les deux titres présentent en outre des modes de jeu différents et intéressants. Le soft de Konami dispose de son fameux mode Scénario, qui permet de revivre des matchs « désespérés », et de changer l'histoire. En revanche, FIFA propose de nombreux championnats nationaux, ➤

LES FEINTES

Outre le classique dribble en crochet, il existe d'autres actions pour mettre la défense adverse dans le vent. Comme le déplacement latéral ou le petit saut, pratique pour esquiver les tacles.



L'arbitre ne se laisse nullement impressionner par la tentative d'intimidation de Christophe Dugarry, et le renvoie aux vestiaires.

un mode Coupe du monde, et une licence officielle bienvenue pour les vrais fondus de ballon rond. La jouabilité demande un petit temps d'adaptation dans les deux cas, avant de réaliser des actions complexes. Au final, même s'il ne s'avère pas meilleur que son rival, FIFA 98 sur N64 est indéniablement aussi bon. Difficile donc, pour ne pas dire impossible, de départager ces deux titres. À vous de voir lequel aura les faveurs de votre bourse, suivant vos affinités. L'idéal étant de posséder les deux, car ils sont incontournables.

Chon en résumé

- développeur **ELECTRONICARTS**
- éditeur **ELECTRONICARTS**
- textes **FRANÇAIS**
- genre **FOOT**
- joueur(s) **1A4**
- sauvegarde **MEMORY CARD**
- continue **NON**
- difficulté **MOYENNE**
- durée de vie **BONNE**
- prix **A B C D E F**



LES VUES

Vous avez le choix entre huit vues : la caméra TV, depuis la touche, le stade, le gardien, les tribunes, au niveau de la balle, du terrain et l'aérienne. Voici, dans l'ordre, les six premières.

Une version superbe, aux antipodes du lamentable FIFA 64. La concurrence avec ISS 64 s'annonce chaude !

Personnalisation des équipes

Vous pouvez personnaliser le jeu à votre convenance, en effectuant des transferts entre clubs (jusqu'à trois cents), ce qui vous permet de remettre à jour le jeu en fonction

des transferts réels. Vous pouvez aussi, comme Aymé Jacquet, modifier la composition des équipes nationales. Enfin, vous vous amusez à transformer l'apparence physique des joueurs (couleur de peau, des cheveux, morphologie du visage, barbe...).



GRAPHISME

C'est soigné, et sans le flou inhérent à la N64.



ANIMATION

Pas de problème. Les mouvements des persos sont réalistes.



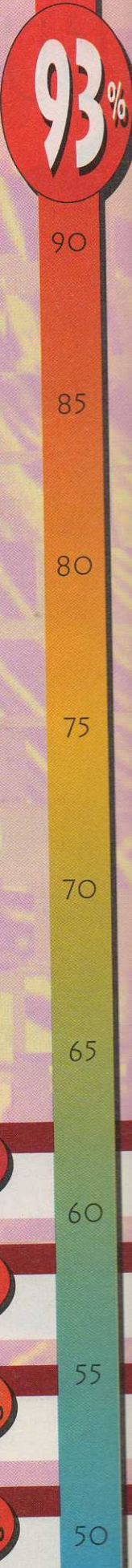
SON

Bien réalisé, sans être exceptionnel.



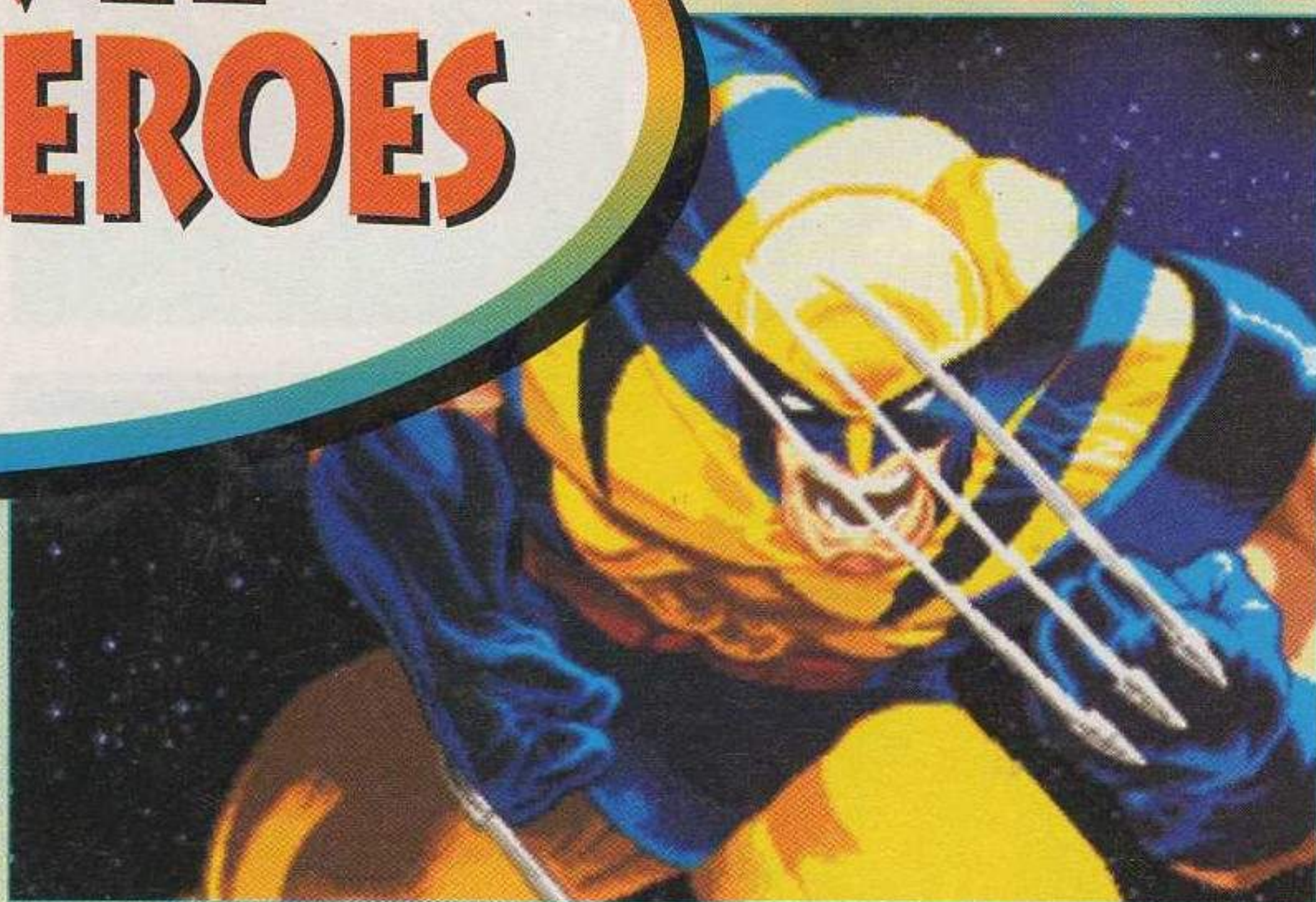
JOUABILITÉ

Bonne. On peut jouer avec ou sans l'assistance de la console.



MARVEL SUPER HEROES

PlayStation



Alors que sur Saturn nous parvient le très réussi X-Men VS Street Fighter, la PlayStation accueille à son tour ceux qui incarnent l'imaginaire américain : les super héros Marvel.

Tout comme X-Men VS Street, Marvel Super Heroes est l'adaptation d'une borne d'arcade qui fit fureur en son temps. Il est vrai qu'elle proposait une action très speed (grâce au mode Turbo), et des personnages qui ne demandaient qu'à envahir nos salles d'arcade — les tentatives pour convertir les super héros en jeu vidéo n'ayant pas été très convaincantes jusqu'à présent. Le mal est réparé : on peut désormais revivre chez-soi dans un fauteuil, les exploits de Glouton, de Spiderman, d'Ironman, de Magnéto-scope, du Capitaine Amérique et consorts. C'est évidemment d'un jeu de baston dont il s'agit puisque le

Pénurie de héros...

Eh oui, il n'y a que dix personnages disponibles. C'est faible, mais une petite manipulation permet d'ajouter les boss, Dr Doom et Thanos, à la liste de ces combattants. Cela étant, pour pallier ce

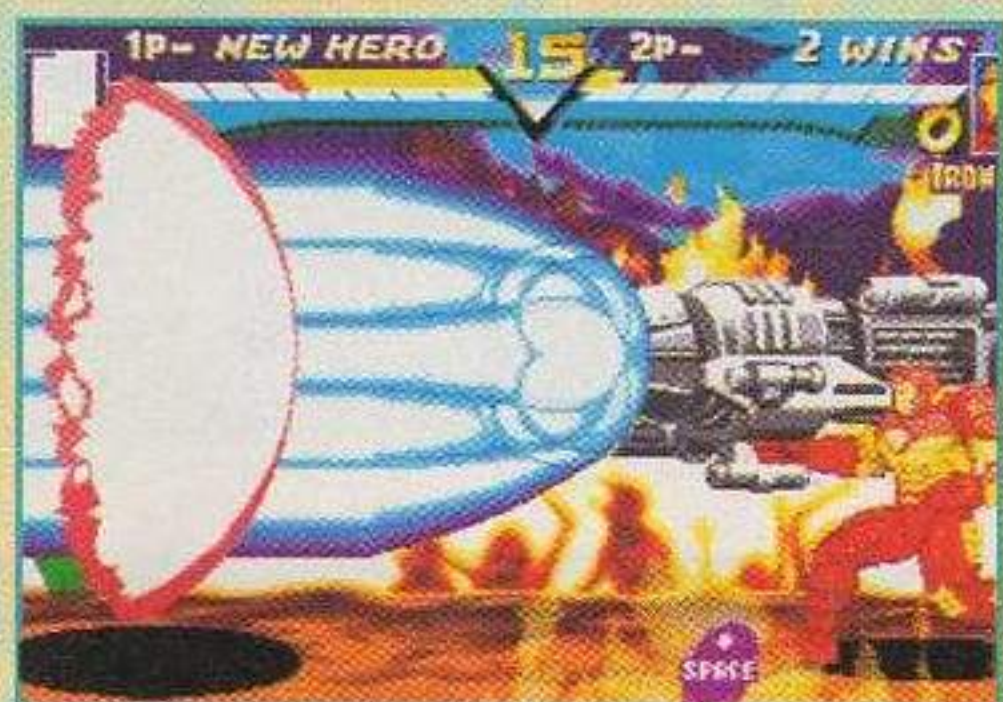


nombre de persos un peu limité, face aux jeux comme King of Fighters ou Fatal Fury, les programmeurs auraient pu nous gratifier d'autres persos que Black Heart et surtout l'infâme Shuma Gorath, et mettre à la place d'autres super héros. Il faut bien mettre des méchants dans le jeu, alors... Reconnaissons tout de même que les deux « machins » sont assez agréables à jouer : Shuma, par exemple, peut drainer les points de vie de ses adversaires, et Black Heart (le fils de Mephisto) possède une palette de coups imprévisibles. Essayez-les donc !



Les deux « aliens » du jeu proposent des coups inédits. Chewing-gum attaque !

soft arrive tout droit de chez Capcom, et il tire sur les bonnes vieilles ficelles des six boutons (trois coups de pied, trois coups de poing). Ajoutons des coups spéciaux d'une exubérance bienvenue, des petits pouvoirs propres aux héros : Wolverine possède le « facteur régénérant », Ironman peut voler... Bref, le staff de Capcom a créé un jeu qui se démarque de



Quand on parle de super coups bourrins, on se doit de citer Iron Man et son Canon à Protons.

la concurrence et qui séduit même les anti-comics primaires.

FACTEURS DE SÉDUCTION

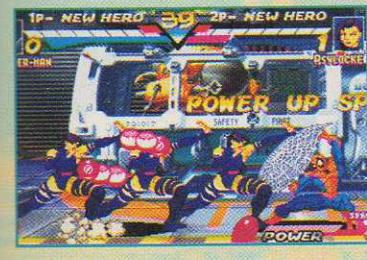
Les combattants disposent d'une grande mobilité et peuvent facilement réaliser des coups impressionnants : même les néophytes seront



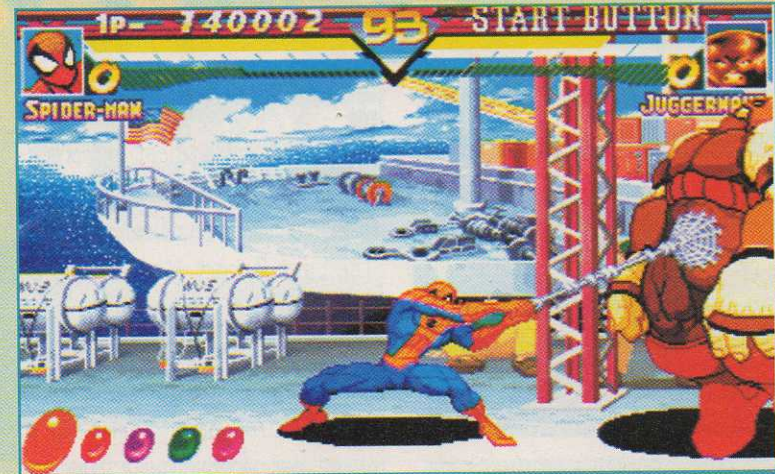
Notre héros va affronter le terrible Thanos, porteur du « gantelet de l'infini ». Thor sera-t-il sauvé ?



Captain America, dans son célèbre costume patriotique. Son bouclier est une excellente arme d'appoint.



Spiderman est aux prises avec Dr Doom, un des premiers méchants, et aussi un des plus crédibles.



Spidey, toujours plein de ressources, joue à « Thierry la fronde » avec le mastoc Juggernaut !

LES GEMMES, J'AIME

Les gemmes de pouvoir permettent d'augmenter ses caractéristiques pendant un certain temps. De plus, selon le héros que vous contrôlez, elles vous offrent un pouvoir supplémentaire : Spidey se dédouble avec la gemme de vitesse ; Psylocke est cloné deux fois avec la gemme de puissance ; Juggernaut devient totalement insensible aux coups avec la gemme d'armure... À vous de trouver la gemme qui correspond le mieux à votre perso.

aux anges. Le jeu à deux est pimenté par la présence des « gemmes de pouvoir », sorte d'orbes (des sphères magiques) qui décuplent les capacités du porteur. On les récupère sur l'ennemi après l'avoir enchaîné, et leur utilisation influence l'issue du combat, tout en renouvelant l'intérêt des parties. Tel joueur agressif peut ainsi se muter en agneau pour ne pas risquer de perdre, lors d'une



Magnéto possède des coups très attirants. Au sens physique du terme...

contre-attaque consistante, la puissante gemme de vitalité qui restaure la barre de vie. Un jeu bourré de bonnes idées, à jouer encore et encore...

Reyda,
 en pyjama bleu et rouge.

GRAPHISME

Les couleurs sont criardes, mais c'est dû au style « comics » du jeu.

88%

ANIMATION

Suffisante, mais pas aussi rapide en 50 Hz qu'en 60 !

85%

SON

Les mélodies sont entraînantes, mais l'orchestration dépassée.

86%

JOUABILITÉ

Claire, précise, avec des plus qui différencient les persos.

94%

- développeur **CAPCOM**
- éditeur **VIRGIN**
- textes **ANGLAIS**
- genre **COMBAT**
- joueur(s) **1A2**
- sauvegarde **MEMORY CARD**
- continue **INFINI**
- difficulté **PARAMÉTRABLE**
- durée de vie **MOYENNE**
- prix **A B C D E F**

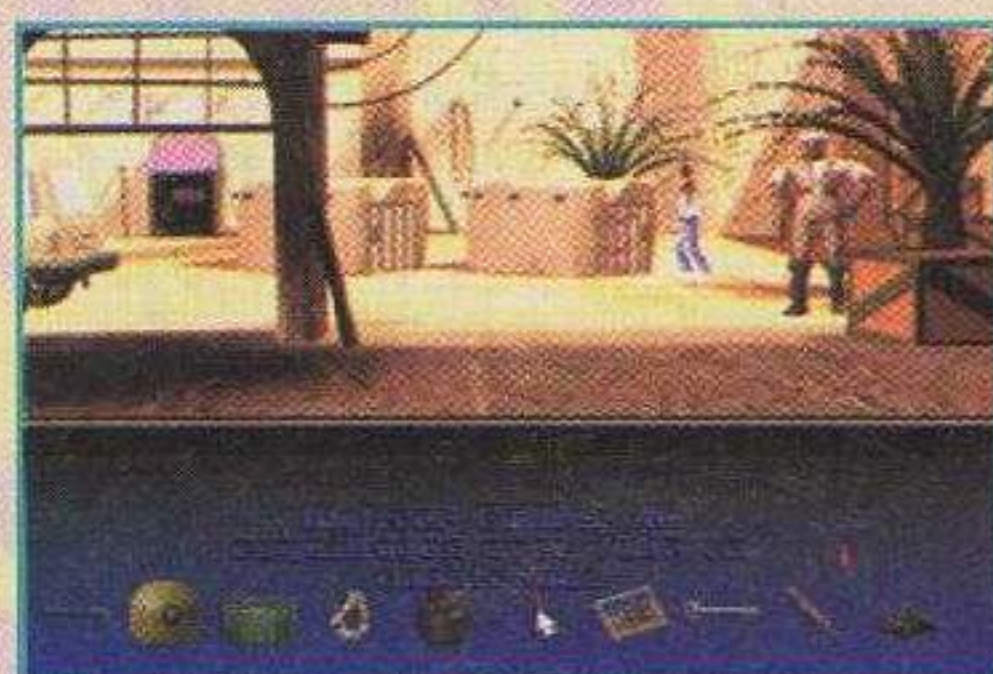
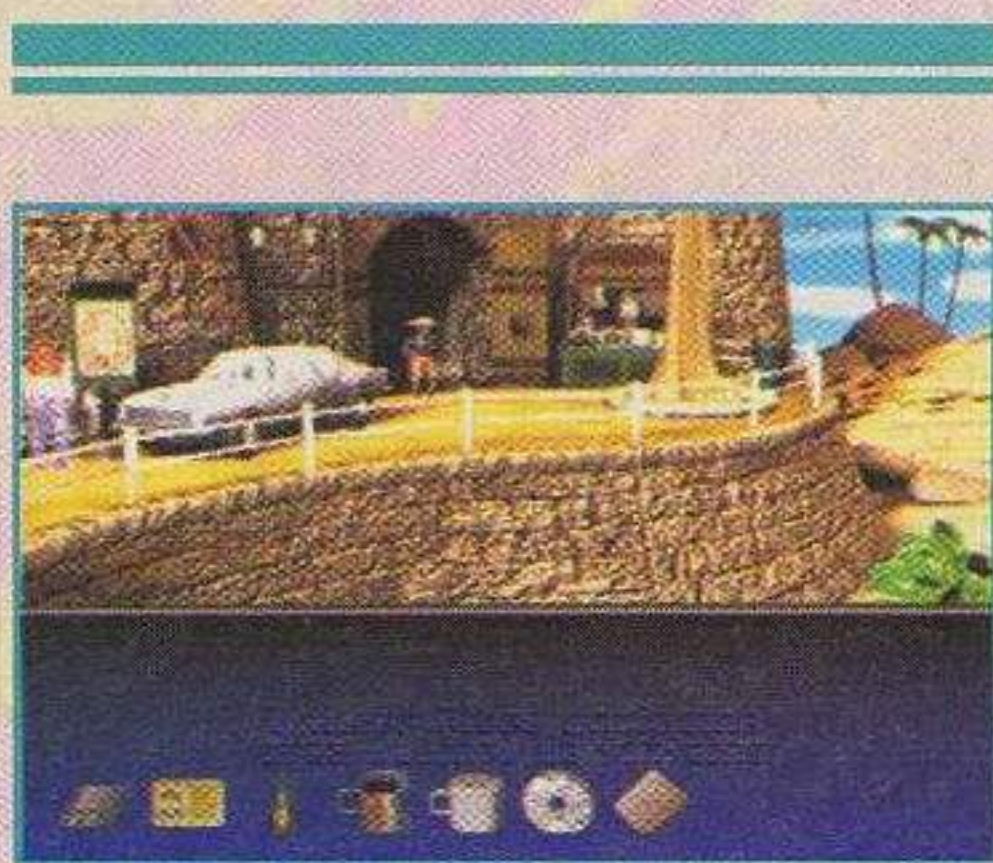
PLAYER FUZ
93%

ARK OF TIME

PlayStation



Développé par une petite boîte anglaise, Ark of Time s'annonce comme le concurrent direct des Boucliers de Quetzalcoatl à bien des égards. Cette aventure, qui a pour toile de fond le continent de l'Atlantide, est un gros morceau... à ne pas mettre entre toutes les mains.



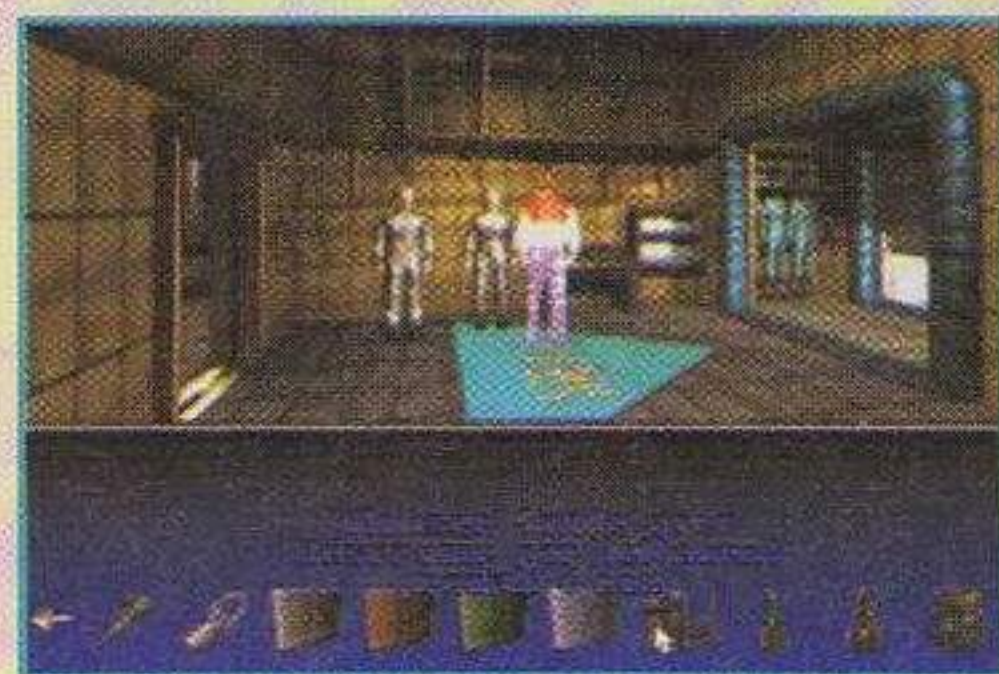
L'INTERFACE

Pas de surprise. À l'instar des nombreux jeux d'aventure concurrents, l'interface d'Ark of Time est spécifiquement conçue pour être jouée à la souris, bien que compatible avec le paddle. À quand un jeu d'aventure doté d'une interface plus axée console ? Il y a des tonnes d'idées qui pourraient être puisées dans les RPG.

Le journaliste est un personnage de jeu d'aventure plutôt en vogue en ce moment. Avec The Last Report (testé dans ce numéro), Ark of Time met également en scène un fouineur de première catégorie. À l'instar de Quetzalcoatl, l'aventure repose en partie sur le « triptyque géographique » : Londres-Caraïbes-Amérique Centrale. Heureusement, d'autres destinations telles que les îles de Pâques, l'Afrique ou encore Stonehenge sont au programme, évitant que l'on crie au plagiat.

FAUX 16/9

Les graphismes, en particulier les décors, sont assez réussis. Mais, une



LES ÉNIGMES À RÉSOUDRE

Au début, les énigmes auxquelles vous serez confronté peuvent être résolues en utilisant simplement un objet de votre inventaire. Par la suite, d'autres énigmes à base de mécanisme mettront votre matière grise à contribution. Dans cette série de photos, vous trouverez quelques énigmes solutionnées ou en cours de résolution.



Les principaux événements sont agrémentés de séquences cinématiques. Dommage que certaines d'entre elles soient bâclées.

TOUR D'HORIZON



développeur
PROJECT TWO INTERACTIVE
éditeur
PROJECT TWO INTERACTIVE
textes
SOUS-TITRES FRANÇAIS

genre
AVENTURE
joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
DÉMONIAQUE
durée de vie
UN SACRÉ MOMENT

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
90%

en résumé

Très difficile, Ark of Time se traduit donc par une longue durée de vie. À noter des énigmes pas trop tordues, et une intrigue sympa.

Wolfen

GRAPHISME

Graphisme 2D de bonne facture dans une fenêtre réduite. Cinématique très très moyenne.

82%

ANIMATION

Comme tout jeu d'aventure, l'animation n'est pas trop mise à contribution.

80%

SON

Les voix, malheureusement en anglais, sont pleines de conviction.

90%

JOUABILITÉ

Jouable au paddle ; la souris est toutefois recommandée.

90%

fois n'est pas coutume, on peut déplorer l'étroitesse de la fenêtre de vue s'affichant au-dessus d'une énorme fenêtre bleue, présente en permanence et dédiée à la gestion de l'équipement et aux dialogues. À quelques exceptions près (du style : sonde + tube en caoutchouc + collier de coquillage = faux serpent, à utiliser sur le dromadaire), les énigmes ne

sont pas trop tordues. Toutefois vos zones d'investigations s'élargissent à mesure que vous progressez, et la multitude d'objets trimbalés (avoisnant la cinquantaine vers la fin) font qu'il est parfois difficile d'avoir la juste inspiration au bon endroit... Les voix convaincantes et les textes non dénués d'humour sont malheureusement exclusivement en anglais.

Pour la version française, il faudra donc composer avec les sous-titres. Bref, de par sa difficulté se traduisant par une longue durée de vie, Ark



Voici l'ensemble des destinations que vous serez amené à visiter au cours de votre reportage.

NBA ACTION 98

Saturn

Ce dernier-né des jeux développés par Sega Sports est une simulation de basket correcte, mais qui souffre d'une réalisation moyenne. Ce qui est hélas le cas de toute la production de jeux de basket sur Saturn. Mais que l'on se rassure, le Gameplay est néanmoins bon.



À l'instar de NBA Live 97, sorti en avril dernier, NBA Action mise tout sur le réalisme. Certes, le menu d'options permet de choisir entre arcade et simulation, mais dans les deux cas, le pourcentage de réussite des tirs (même à deux points) ne sera pas très élevé si vous ne vous appliquez pas. La seule différence visible, au cours du jeu, concerne les sorties du ballon hors des limites du terrain, qui ne sont pas prises en compte en arcade. Bien sûr, vous avez la possibilité de paramétrer le jeu selon vos

goûts, en déterminant la durée des quarts temps (3, 5, 8, ou 12 minutes), la difficulté (Rookie, Pro, All Stars), la vitesse du jeu (Slow, Normal, Fast). Vous pouvez également activer (ou non) les blessures, définir la forme des joueurs, supprimer certaines règles comme le Shot Clock, le Goaltending, le Backcourt violation, etc. C'est relativement complet.

TECHNIQUEMENT MOYEN

Sur le terrain, la prise en main est assez instinctive, et l'on peut rapidement réaliser de belles actions



Le nom de Michaël Jordan, le célèbre arrière des Bulls, n'apparaît toujours pas !



LE REPLAY

Le classique replay, permettant de mater les actions sous plusieurs angles, est bien sûr présent. Vous pouvez changer la caméra et choisir la vitesse de défilement.

comme des Alley Hoop, des bras roulés... Plusieurs vues sont dispo. (voir Les vues), mais certaines sont moins jouables en raison du champ de vision restreint qu'elles offrent. Techniquement, on ne peut pas dire que nous sommes en présence d'une bombe, car les graphismes auraient pu gagner en finesse. C'est malheureusement le lot de tous les softs de basket tournant sur Saturn. Quoi qu'il en soit, le plaisir de jeu est pré-



En Practice vous vous entraînez avec deux joueurs, et n'affrontez pas d'adversaire.

Saturn NBA ACTION 98



Full Court High



Full Court Med



Full Court Low



Side High



Side Med



Side Low



Iso High



Iso Med



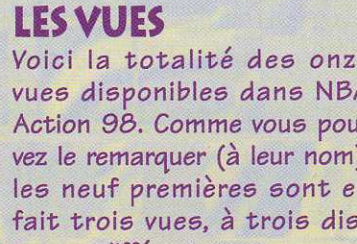
Iso Low



Action



Rafter



LES VUES

Voici la totalité des onze vues disponibles dans NBA Action 98. Comme vous pouvez le remarquer (à leur nom), les neuf premières sont en fait trois vues, à trois distances différentes.

développeur

SEGA

éditeur

SEGA

textes

ANGLAIS

genre

BASKET

joueur(s)

1A4

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

MOYENNE

durée de vie

BONNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
87%

en résumé

Ce titre, axé simulation, pourrait bien faire de l'ombre à NBA Live 97, qui n'est pas mieux réalisé.

Chon

GRAPHISME

Un domaine qui peut être largement amélioré.

80%

ANIMATION

Assez bonne, surtout en vitesse rapide.

90%

SON

C'est correct, mais rien d'exceptionnel.

85%

JOUABILITÉ

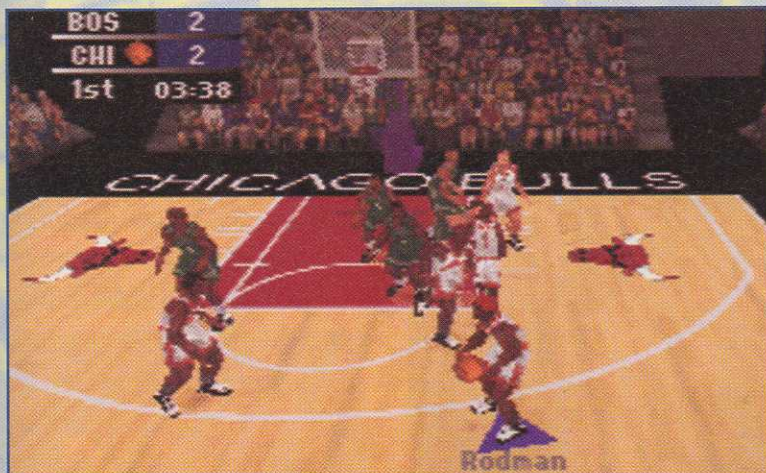
Pas de problème. Sinon, il reste le mode Entraînement.

90%

sent, et c'est peut-être bien là l'essentiel. Pour débiter, et vous familiariser avec les commandes du jeu, vous avez la possibilité de vous

entraîner sur un terrain, sans être dérangé par les adversaires. Bref, sans être un méga-hit, NBA Action 98 est un bon jeu de basket sur

Saturn, qui parvient même à rivaliser avec le NBA Live 97 d'Electronic Arts.



Dennis Rodman arbore une couleur de cheveux excentrique. Une image à laquelle nous sommes maintenant habitués.

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

NBA PRO 98

Sous ce nom, se cache en fait le troisième volet de la série NBA In The Zone. Dans la lignée de ses prédécesseurs,



Tout comme les deux premiers épisodes, cette nouvelle mouture de NBA In The Zone, rebaptisée NBA Pro 98, dispose d'une réalisation technique globalement bonne. Mais elle reste en deçà de celle de son rival de toujours, Total NBA, qui peut se vanter de graphis-

mes nettement supérieurs, avec des reflets au sol de toute beauté. Quant aux modes de jeu et autres menus d'options, ils sont relativement classiques et complets. Match d'exhibition, Play-Off, et saison pour les premiers. Les seconds permettant de paramétrer la difficulté (Rookie,



LE REPLAY

Vous pouvez utiliser le mode Replay à tout moment, pour visionner les paniers de votre choix sous différents angles.



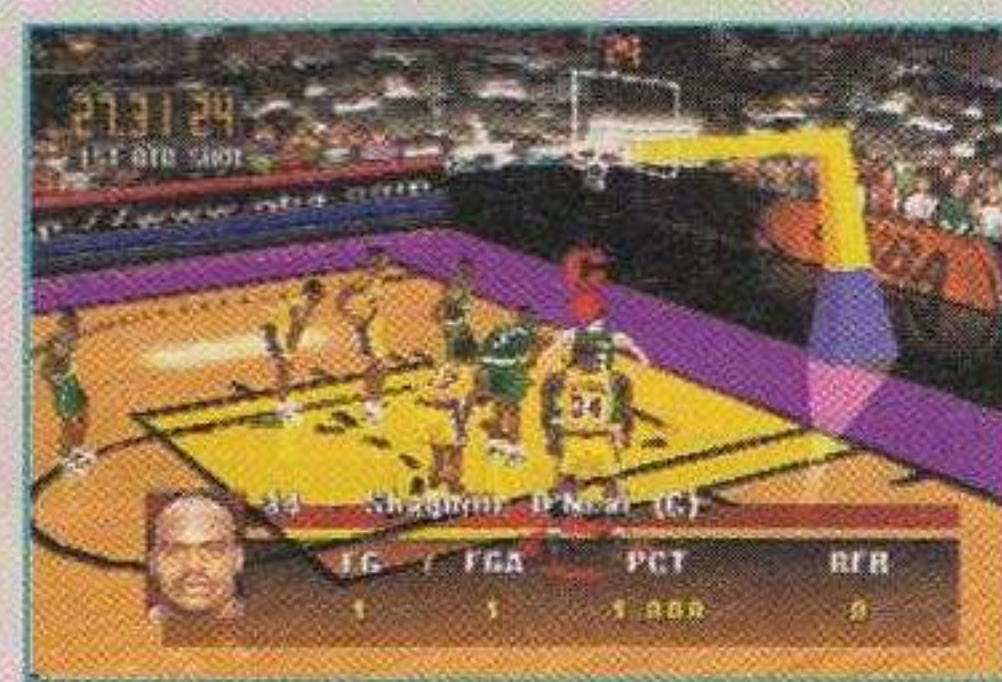
Vue normale



Vue de côté



Vue de côté



Vue de trois quarts

ce titre se révèle toutefois un peu juste face au concurrent Total NBA 97... et bientôt 98.

Change All-Star Lineup

All-Star East		NEXT CHANCE		Boston Celtics	
NO. 10	POS G	'98-'97 SEASON		NO. 20	POS G
T. Hardaway		81	C 70	T. Edney	
S. Smith		1844	PTS 485	D. Barros	
T. Corbin		20.3	AVG 8.9	R. Mercer	
T. Hui		575	FG 150	A. Walker	
L. Langley		.416	FG% .384	T. Knight	
J. Starks		203	3FC 8	D. Brown	
T. Bay		.344	3FC% .190	C. Sims	
G. White-side		291	FT 177	C. Minor	
T. Rizzo		.799	FT% .823	R. Kasper	
J. Caffey		277	REB 113	W. McCarty	
R. Makara		3.4	RPC 1.8	A. Redding	
C. Gudicy		9	BLK 2	P. Egan	
		.111	BPG .029		
		151	STL 80		
		1.9	SPG .857		
		895	AST 228		
		8.8	APG 3.2		

← Select Item, → Determine

De nombreuses stats sur les joueurs sont disponibles. Un principe devenu incontournable dans les softs de ce type.

Starter, ou All Stars), la durée des quarts temps (de 1 à 12 minutes), la Stamina, ou encore le Home Court Advantage, etc. Vous avez également la possibilité d'infliger un handicap à l'une des deux équipes, pour équilibrer les forces en présence.

PRISE EN MAIN IMMÉDIATE

D'une manière générale, ce nouveau volet n'apporte rien de révolutionnaire, mais se révèle fun et convivial à plusieurs (jusqu'à quatre players). La possibilité d'effectuer des dribbles et des dunks sans trop de difficulté

LES DUNKS

Un jeu de basket sans dunks ne serait plus un jeu de basket. Vous pouvez en effectuer plusieurs sortes : à deux mains, une main, de dos, etc. Les revoir est un vrai plaisir.



Certaines fautes entraînent un ou plusieurs lancers francs. Cette vue est alors adoptée.

apporte toujours autant de plaisir, et offre aux joueurs inexpérimentés d'être de suite dans le coup. Enfin, un menu de stratégie permet de donner des ordres différents à chaque joueur, et ce à tout moment de la partie. Comme ses prédécesseurs, NBA Pro est un jeu bien réalisé plutôt axé arcade, et à la prise en main immédiate. Les amateurs de simulations réalistes n'y trouveront peut-être pas leur compte, et lui préféreront sans doute Total NBA, dont la version 98 ne devrait plus tarder.

Chon

développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

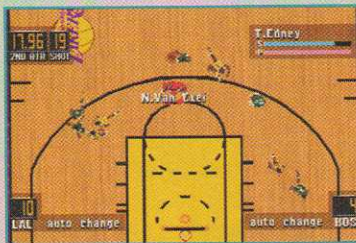


en résumé

La suite de NBA In The Zone 2 est de bonne qualité, mais inférieure à Total NBA 97, la référence du genre sur console.



Vue « live »



Vue du dessus

DE TROIS QUARTS, DU DESSUS...

Vous avez le choix entre cinq vues différentes plus ou moins jouables. Vous trouverez forcément celle qui vous conviendra le mieux.

NBA Pro sur N64

La version N64 de NBA Pro devrait sortir très prochainement. Celle-ci ne nous étant pas parvenue à temps pour le bouclage, c'est dans le prochain numéro que nous vous présenterons la bête. Toutefois, pour vous faire patienter, voici



quelques photos, qui laissent augurer du meilleur. Verdict le mois prochain !



GRAPHISME

C'est correct, mais on est loin des reflets de Total !

90%

ANIMATION

Pas de problème de ce côté, ça bouge bien.

89%

SON

Convenable, sans plus...

84%

JOUABILITÉ

No problemo ! On fait ce qu'on veut aisément.

93%

NFL QBC 98

Après le hockey,
le foot et avant le
basket, c'est au tour
du foot US de
squatter le port
cartouche de la
Nintendo 64...
pour le plus grand
bonheur des fans !



LES CHEATS

Un menu permet d'entrer des cheat modes (un seul à la fois). En voici trois aux effets visuels, qui vous permettent de jouer avec des persos énormes, minuscules ou aplatis.

Nintendo 64

Caméra personnalisée



Si les nombreuses vues disponibles ne vous conviennent pas, vous avez la possibilité d'en créer une nouvelle. Il suffit de régler plusieurs paramètres. Les modifications apportées s'affichent alors au fur et à mesure, on trouve rapidement l'angle idéal.

Soyons clair ! Si vous n'avez jamais rien compris à ce sport, peu populaire sous nos latitudes, mais très prisé aux States, NFL QBC 98 n'y changera rien. Sans une bonne connaissance des règles, et surtout des nom-

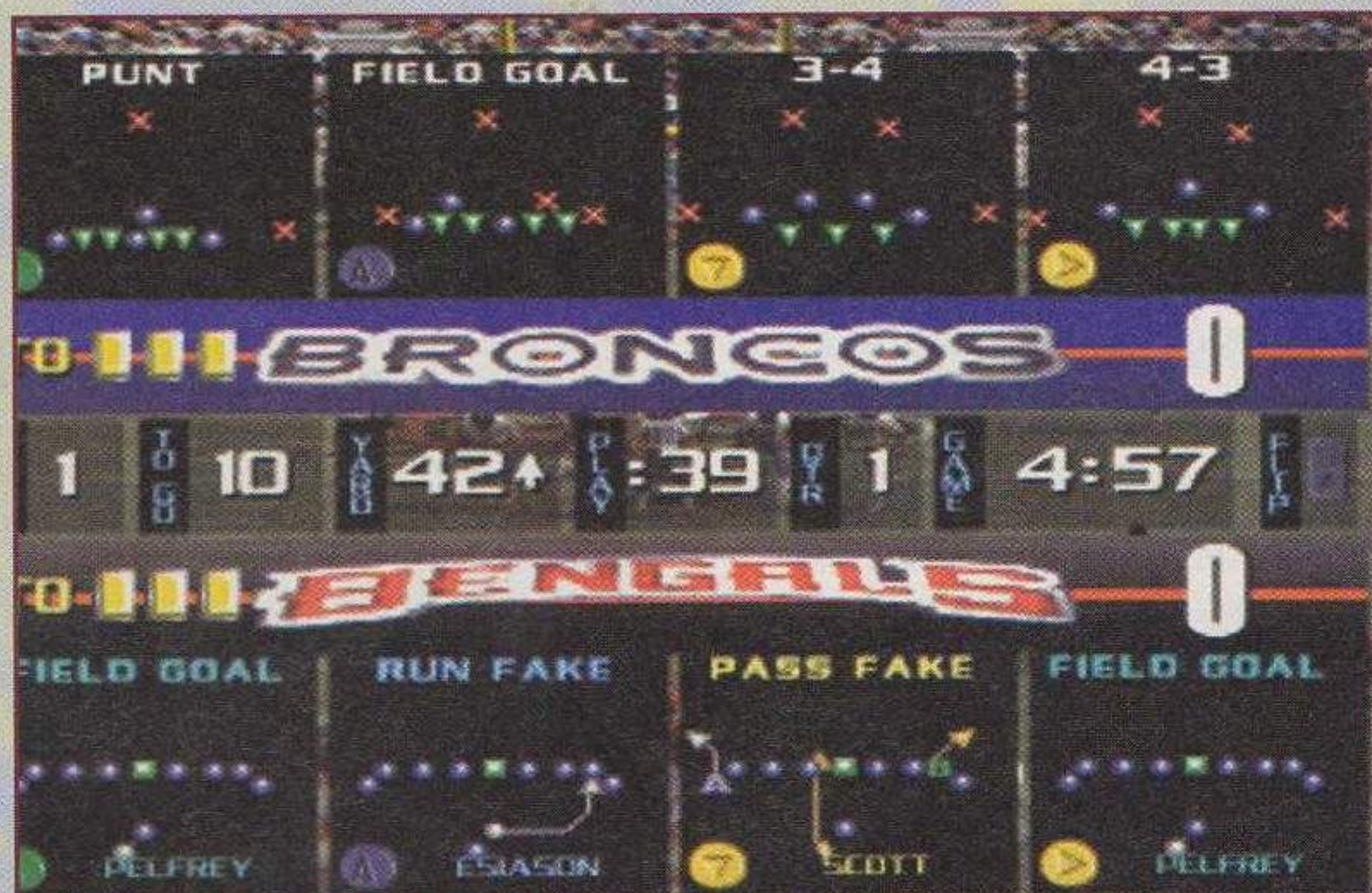


Lors de l'engagement, il faut taper le plus loin possible, et monter de suite pour plaquer le possesseur du ballon.

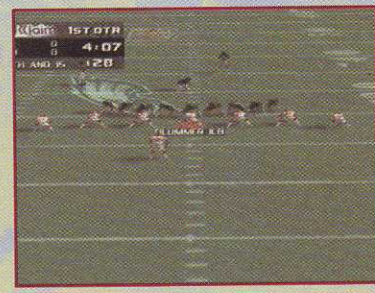
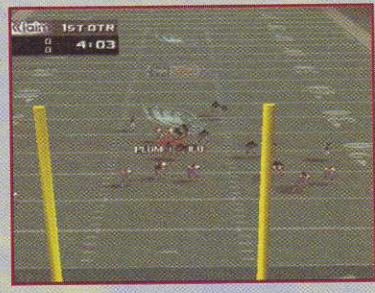
breuses stratégies applicables, il y a de fortes chances pour que vous abandonniez rapidement. En revanche, si vous êtes aussi mordru qu'un Américain moyen, et que vous maîtrisez parfaitement toutes les finesses tactiques, vous allez prendre votre pied comme jamais. Car le foot US a beau être un cousin du rugby, il est beaucoup plus complexe.

LE MUST DU GENRE

Une fois sur le terrain, on constate que la qualité technique est au rendez-vous. Les persos n'ont jamais été aussi gros, aussi beaux, et aussi bien animés. Concernant les modes de jeu, NFL est également très com-



Entre chaque tentative de progression sur le terrain, vous devez déterminer votre stratégie en fonction de celle de votre adversaire.



COMME À LA TÉLÉ !

Le jeu contient un nombre impressionnant de vues et d'angles de caméra différents. En voici un petit aperçu. Si toutefois rien ne vous convient, vous pouvez toujours créer votre caméra perso.

- développeur **ACCLAIM**
- éditeur **ACCLAIM**
- textes **ANGLAIS**
- genre **FOOT US**
- joueur(s) **1A4**
- sauvegarde **MEMORY PACK**
- continue **NON**
- difficulté **MOYENNE**
- durée de vie **ASSEZ BONNE**
- prix **A B C D E F**



en résumé

Un jeu très bien réalisé qui ravira la poignée de fans du genre. Une bonne connaissance des règles est indispensable pour s'amuser.

GRAPHISME **93%**
C'est assurément le plus beau jeu du genre sur console.

ANIMATION **92%**
Rien à dire, c'est très correct.

SON **85%**
Bon, sans plus...

JOUABILITÉ **93%**
Bonne maniabilité et interface très claire.

plet, puisque vous pouvez disputer un match amical, une « pré-saison », une saison, les Play-Off ou encore un tournoi. Le menu Simulation, désormais classique, est lui aussi disponible. Rappelons qu'il vous permet de récrire l'histoire de ce sport (comme dans ISS) en modifiant les scénarios de rencontres vécues. Mais vous pouvez également créer vos propres parties « catastrophiques », si vous le souhaitez. Par ailleurs, de nombreuses stats peuvent être consultées sur les diffé-

rents Quarterbacks (joueurs principaux, véritables piliers des équipes), présents dans chaque formation du championnat américain. Bref, NFL QBC 98 s'impose comme la nouvelle référence en matière de foot US, tant par sa réalisation que par son contenu très riche. Les fans y trouveront forcément leur compte ! Mais encore une fois, si vous ne comprenez pas tout à ce sport, vous risquez de vous ennuyer assez rapidement. Vous êtes prévenus.

Chon

BUGRIDERS



Les jeux de course pullulent en ce moment, aussi est-il assez difficile de faire le tri... Par son aspect original et ses montures délirantes, Bugriders constitue un challenge intéressant.

Bugriders est un jeu de course pour le moins curieux, dans lequel vos montures sont des insectes volants géants. Passée la surprise, on se lance dans une première course pour découvrir que la cravache tient lieu d'accélérateur. Graphiquement convaincants les « circuits » sont réalisés en 3D, mais à l'instar d'un Pandemonium 2 ou d'un Crash Bandicoot, vous n'êtes pas libre d'aller où vous voulez. Cette 3D dirigée est assez déconcertante et il convient de bien connaître les parcours pour s'en sortir. Parmi les modes de jeux disponibles,



outre les traditionnels Time Attack et Championnat, il y en a un au cours duquel vous devez massacrer vos rivaux à l'aide d'armes assez délirantes, rappelant un peu Panzer Dragon. Enfin, un mode Deux joueurs via l'écran splitté permet de se tirer la bourre avec un pote. L'idée a le mérite d'être assez originale et bien réalisée. Toutefois, en ce qui me concerne, j'ai eu du mal à entrer dans le jeu.

Wolfen

PlayStation
BUGRIDERS

développeur
GT INTERACTIVE

éditeur
GT INTERACTIVE

textes
ANGLAIS

genre
COURSE

joueur(s)
1 A 2

sauvegarde
OUI

continue
3

difficulté
MOYENNE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

85%

PLAYER FUN
80%

en résumé

Bugriders est un jeu de course fun, qui sort des sentiers battus. Esthétiquement irréprochable, il devrait se trouver un public.

GRAPHISME

Les graphismes sont plutôt réussis, en particulier ceux des décors.

91%

ANIMATION

Rapide et fluide. Que dire de plus ?

90%

SON

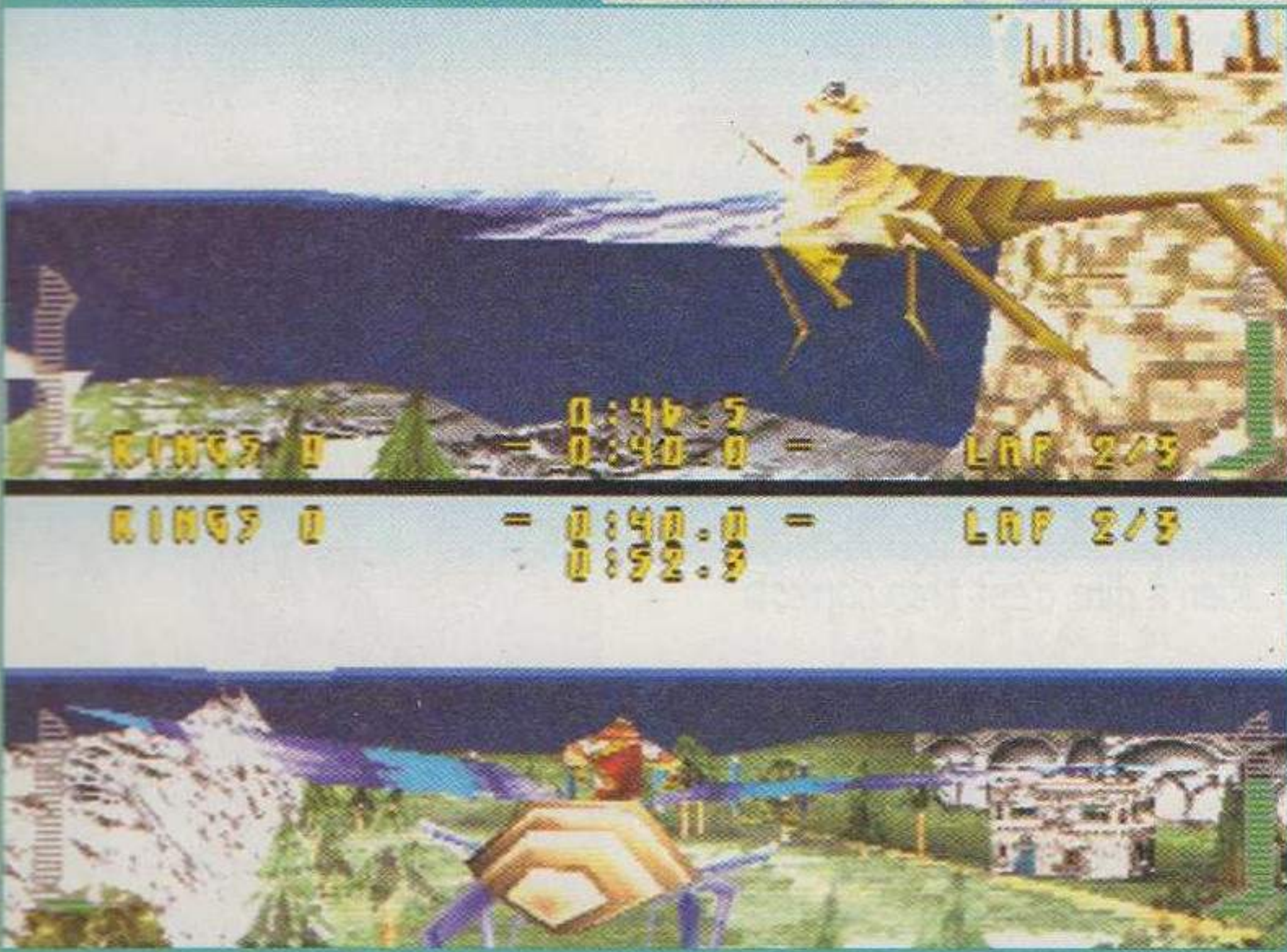
Les musiques sont sympa, sans plus. Effets spéciaux bons pour le service.

80%

JOUABILITÉ

L'aspect « 3D dirigée » est un peu déconcertant au début.

85%



Le jeu à deux se déroule par le biais de l'écran splitté. La vue est alors assez réduite mais, globalement, ça tient la route.

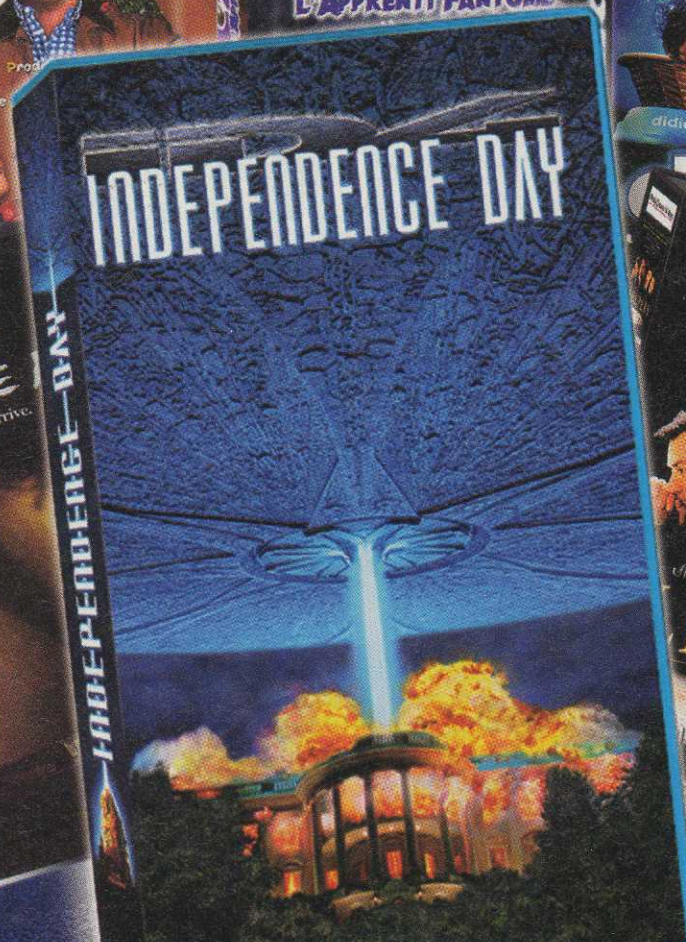
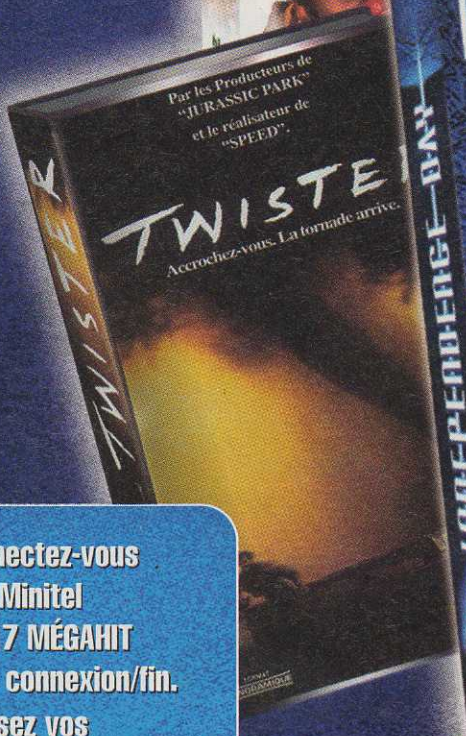
100
95
90
85%
80
75
70
65
60
55
50

Recevez les nouveautés

Gratuitement*

chez vous !

Des centaines
de titres
disponibles



- 1 Connectez-vous sur Minitel 36 17 MÉGAHIT puis connexion/fin.
- 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.

Accès direct sur Minitel

36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.

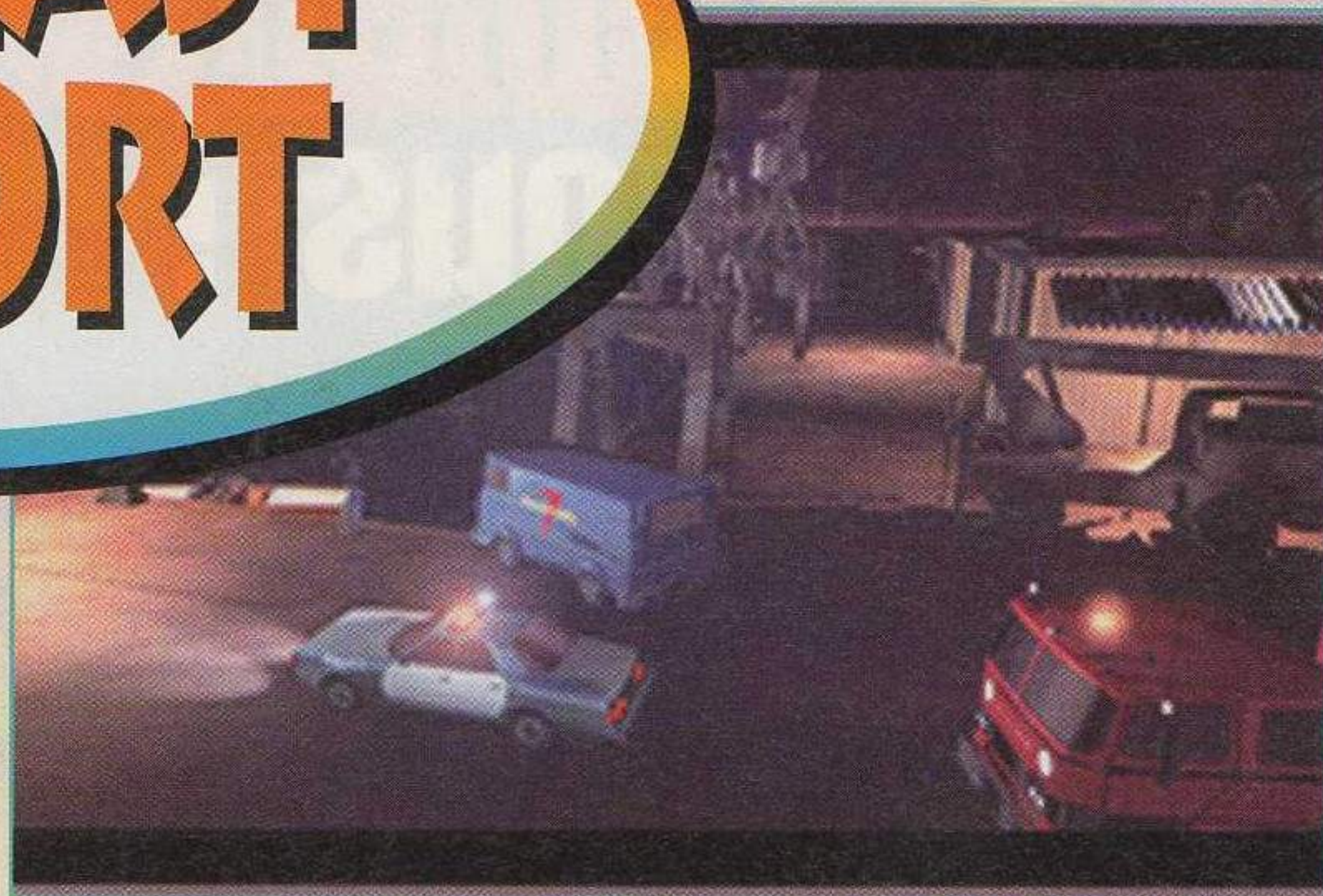
THE LAST REPORT

PlayStation

PlayStation
THE LAST REPORT

100

Ce mois de janvier est incontestablement placé sous le signe du jeu d'aventure. Avec Versailles et Ark of Time, The Last Report est le troisième larron de la foire.



Le jeu démarre par un court monologue du héros, durant lequel on apprend sa profession et sa situation. Un coup de téléphone de son amie Sarah marque le début de l'aventure. On commence alors à batailler avec l'interface « galère » qui, honte à elle, ne gère même pas la souris. L'autre aspect pénible est la taille réduite de la fenêtre de jeu, qui se trouve affublée de larges bandes noires. Quant aux animations précalculées, elles reposent sur des séquences réalisées à base d'images de synthèse pas géniales, mais qui créent une excellente ambiance sombre, voire noire.

Après quelques minutes de lutte avec l'interface, vous arrivez devant l'im-

meuble de votre amie pour apprendre qu'elle a été assassinée dans d'étranges circonstances. Votre situation se complique car la police vous soupçonne d'être impliqué dans cette sale histoire.

UN POLAR BIEN FICELÉ

Il est à noter que le système de dialogues est bien construit et les voix bien dans le ton. Malgré quelques défauts assez importants, Last Report repose sur une bonne ambiance et une enquête à l'intrigue bien ficelée, qui devrait tenir en haleine les joueurs persévérants.

L'inspecteur Wolfen, ne renonce jamais, ou presque.

développeur	MICROIDS
éditeur	MICROIDS
textes	FRANÇAIS
genre	ENQUETE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	CRISPANTE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

95

90

85

PLAYER FUZ
80%

80%

en résumé

Malgré une réalisation moyenne et une interface pénible, The Last Report bénéficie d'une ambiance sombre et d'un scénario en béton.

75

70

65



Quand un éditeur parviendra-t-il à nous pondre une interface spécialement conçue pour le support console ?

GRAPHISME

Dépouillé, mais clair. On distingue parfaitement ce qui se passe à l'écran.

75%

60

ANIMATION

Animations précalculées, pas franchement transcendantes.

80%

55

SON

Les voix des personnages sont bien dans le ton. Rien à dire.

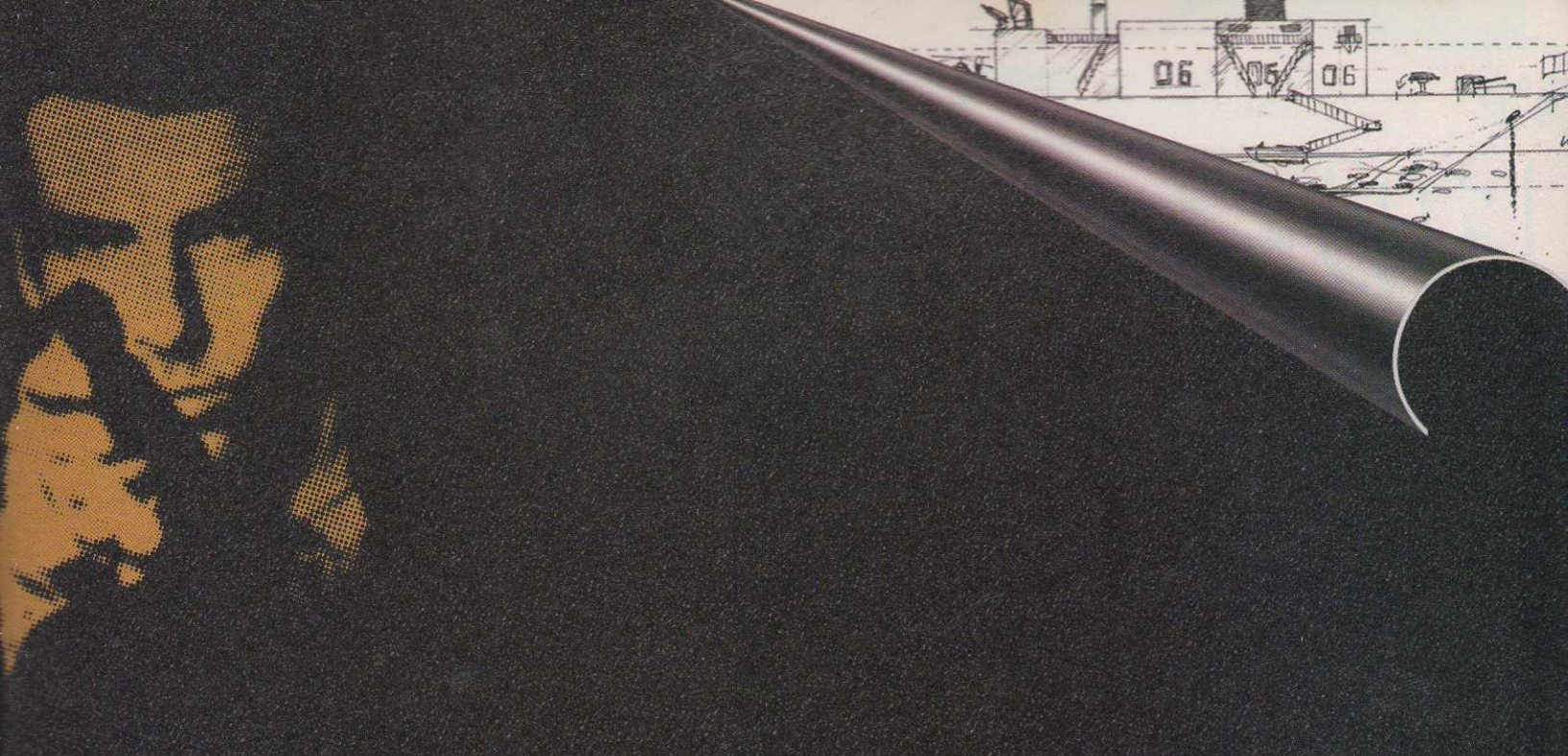
90%

JOUABILITÉ

L'interface n'est pas instinctive pour deux sous. Dommage...

70%

50



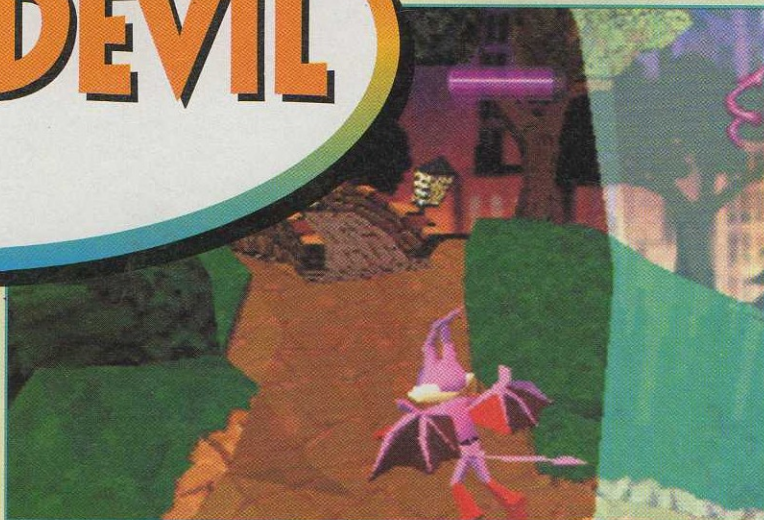
**DOSSIER
SECRET 007**

**LES PLANS COMPLETS
DE GOLDENEYE DANS**

64 *TRAYER*

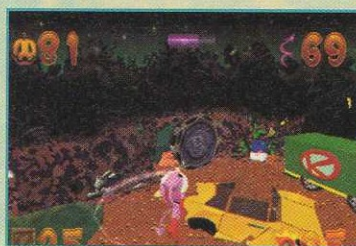
JERSEY DEVIL

JERSEY DEVIL



Présenté comme un jeu délirant à l'esprit cartoon, et offrant une grande liberté au joueur, Jersey Devil avait de quoi nous allécher...

Ce jeu de plate-forme 3D vous propose d'évoluer dans un univers graphiquement bien rendu, qui vaudrait le détour s'il était plus original... Le personnage manquant également de personnalité, reste le challenge. Eh bien, malgré une réalisation à la hauteur, on a l'impression de s'ennuyer dans les passages trop faciles (on se balade dans des endroits vides, où seuls deux monstres tentent de vous barrer le passage) ; et on s'énerve dans les parties trop dures (lorsqu'on doit bondir hardiment d'une plate-forme à l'autre, par exemple). La précision des sauts n'est pas top, et des monstres volants vous barrent le passage.



Cerise sur le gâteau : la 3D vous trompe sur leur emplacement ! Le niveau de difficulté n'est, quant à lui, pas évolutif : on fracasse le pad dès le premier niveau. C'est dommage car la suite est jolie. Heureusement, l'action demeure correcte, avec quelques bonnes idées, un paquet de niveaux et une flopée de warp zone... Un bon challenge pour les plus acharnés d'entre vous !

Reyda

développeur	MALOFILM INTER.
éditeur	OCEAN
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ 70%

en résumé

Techniquement correct, Jersey Devil manque, hélas, de fun et est doté d'une jouabilité approximative.

GRAPHISME

Haute résolution, certes, mais couleurs peu variées. C'est déjà bien.

85%

ANIMATION

Ça bouge plutôt bien, le monde 3D est fluide et profond.

90%

SON

Thèmes « batmanesques » réussis, mais qui ne collent pas toujours à l'action.

92%

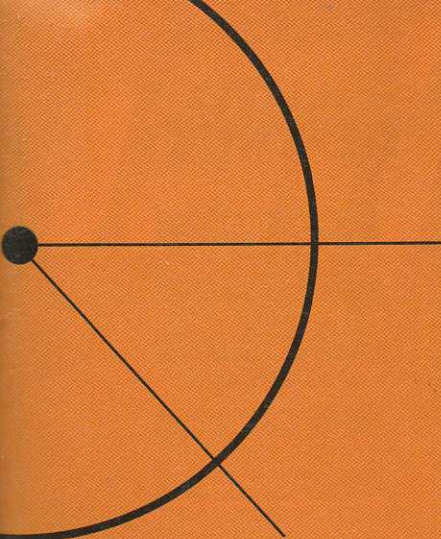
JOUABILITÉ

Sauts ratés, heurts avec des monstres pourtant éloignés : on enrage presto !

70%



Les séquences où l'on « surfe » sont un vrai régal. Dommage qu'elles n'interviennent que tard dans le jeu.



36.15
Player One

Plus de
100.000 F
de cadeaux à
gagner
dont le jeu Final Fantasy VII.

36.15 *Player One*

et **08 36 68 77 33**

Retrouvez plus de **5 000 ASTUCES,**
guides, **SOLUCES** et **TESTS**
Gagnez des centaines **DE JEUX**
Consultez les news des **8 à 64 bits**



AUTO DESTRUCT

Il y a les jeux de course... et les jeux de course poursuite, à la Mad Max! Auto Destruct, fortement inspiré par le jeu de voiture de Die Hard Trilogy, fait partie de cette dernière catégorie.



Dans un futur proche, des terroristes tentent de faire main basse sur votre ville. Au cours d'une de leurs exactions, ils tuent votre famille! Vous devenez alors comme fou et décidez de rejoindre une unité spéciale de la police. À bord de votre voiture blindée et surarmée, vous poursuivez ces salopards. Votre assistante vous informe, par radio, de vos missions. Après un petit briefing, vous consultez la carte de la ville, puis vous partez sur les chapeaux de roue. Pour vous repérer dans la mégalopole, vous disposez d'un radar boussole. Des flèches vous indiquent en temps réel où se situent les ennemis, vos alliés, les garages, les



Votre voiture est amochée, ou vous n'avez plus assez d'essence, passez au garage. Les réparations sont à vos frais...

armes, etc. Vous devez alors rattraper et détruire les véhicules ennemis, parfois en un temps limité. Les missions sont de plus en plus longues, bien scénarisées, et pleines de rebondissements. Bref, Auto Destruct est un bon petit jeu à la Mad Max.

Bubu



Vous devez escorter la limousine du maire. Défendez-la contre les attaques des hommes, des voitures, des hélicoptères et des chars!

PlayStation

PlayStation
AUTO DESTRUCT

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE POURSUITE
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMOIRE, PASSWORDS
continue	INFINI
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	ASSEZ BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Auto Destruct est un bon jeu de caisses et de tir. Mais le concept et la réalisation sont limités pour convaincre les Mad Max en herbe.

GRAPHISME

Pas mal, mais répétitif. Les explosions sont par contre magnifiques.

83%

ANIMATION

Fluide et rapide; on ne peut pas lui reprocher grand-chose.

88%

SON

Mention spéciale pour la voix de votre assistante, qui parle en français.

88%

JOUABILITÉ

Ça ne vaut pas celle d'un vrai jeu de course, mais c'est maniable.

80%

100

95

90

85

80%

75

70

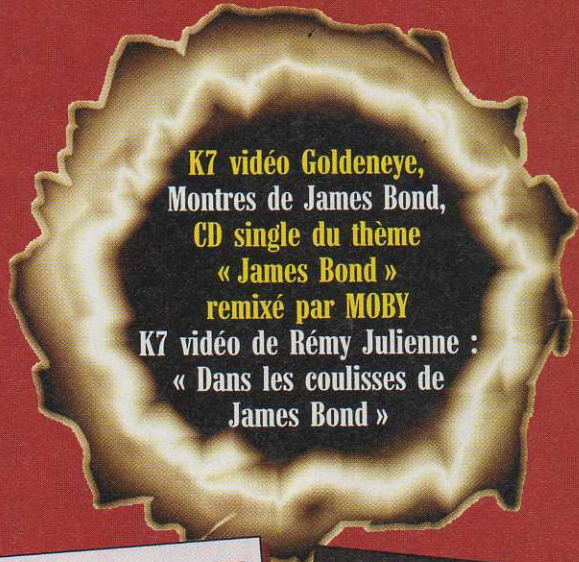
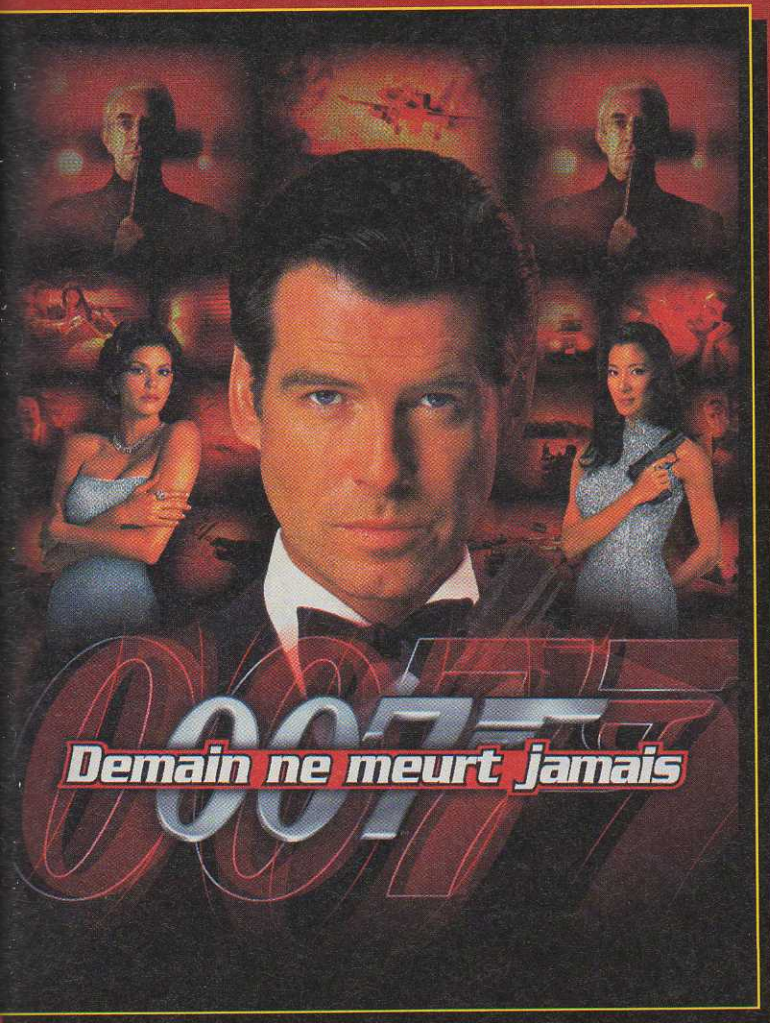
65

60

55

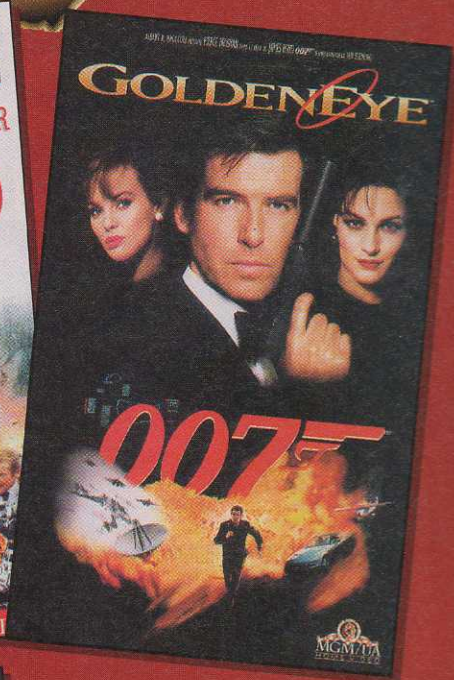
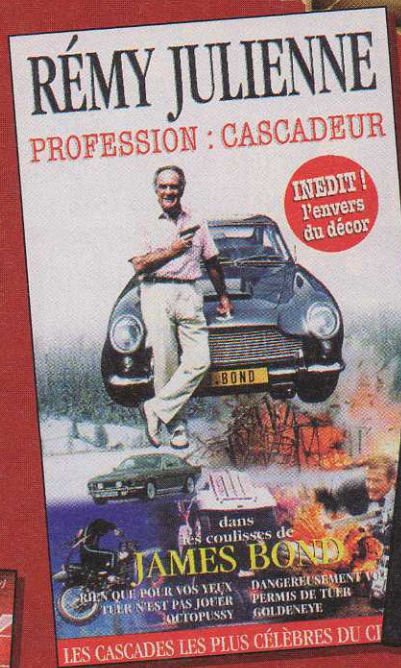
50

Défiiez James Bond et gagnez des centaines de cadeaux !

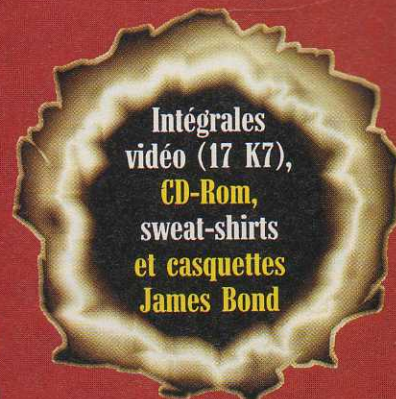
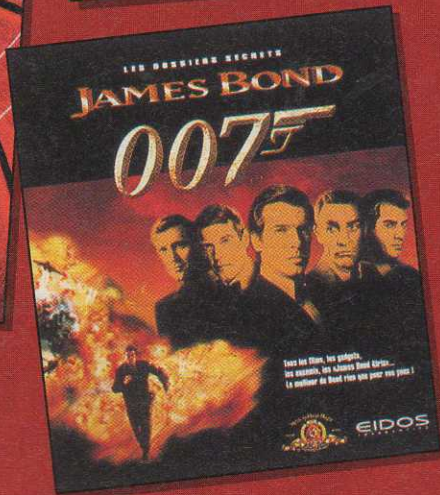
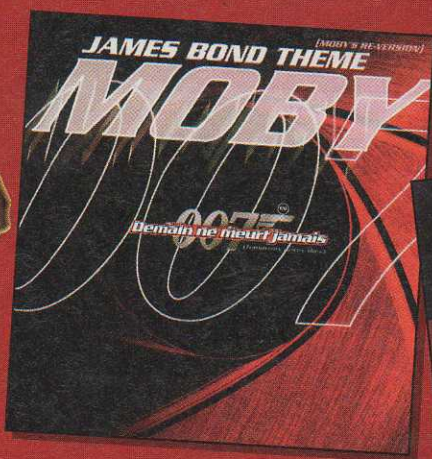


K7 vidéo Goldeneye,
Montres de James Bond,
CD single du thème
« James Bond »
remixé par MOBY

K7 vidéo de Rémy Julienne :
« Dans les coulisses de
James Bond »



Places de cinéma
et CD de la B.O.
du film
« Demain ne
meurt jamais »



Intégrales
vidéo (17 K7),
CD-Rom,
sweat-shirts
et casquettes
James Bond

Pour participer aux concours :
36.15 PLAYER ONE (jeu James Bond)
08 36 68 14 98

TAMAGOTCHI

Soucieux de comparer les réactions d'un Tamagotchi à celles d'un véritable nourrisson, je me suis amusé à recréer quelques membres de la rédaction...



Chon tout bébé et déjà grognon. Hé, Chon, cheese !

Première étape lors de la création d'un Tamagotchi : on choisit un œuf parmi huit, et on le nomme. La grande aventure peut alors commencer ! Il faut toujours garder un œil sur les caractéristiques de l'animal. A-t-il faim ? Est-il de mauvaise humeur ? Ce sont les deux principaux besoins à satisfaire. Ensuite, vous pourrez vous occuper de son éducation physique et intellectuelle (une nouveauté). Félicitez-le lorsqu'il réussit une épreuve d'intelligence ou un exploit sportif, et, à l'inverse, élevez la voix s'il réclame un peu trop. Des réactions basiques, mais qui fonctionnent bien. Autres nouveautés : la possibilité de faire participer son animal à des concours de vitesse, d'intelligence ou de beauté. On peut également élever jusqu'à

trois Tamagotchi simultanément (bonjour le boulot !). Voilà un jeu de gestion sympathique, et moins prise de tête que le véritable Tamagotchi. Car c'est vous qui décidez quand jouer, grâce à une pile qui sauvegarde la position au moment de l'extinction du Game Boy. Du coup, on se sent libre et on allume la console avec plaisir.

Leflou

GRAPHISME

On a vu plus fouillé sur Game Boy. Sympa tout de même.

80%

ANIMATION

Le strict minimum ! Un décor fixe et le Tamagotchi qui vivote.

75%

SON

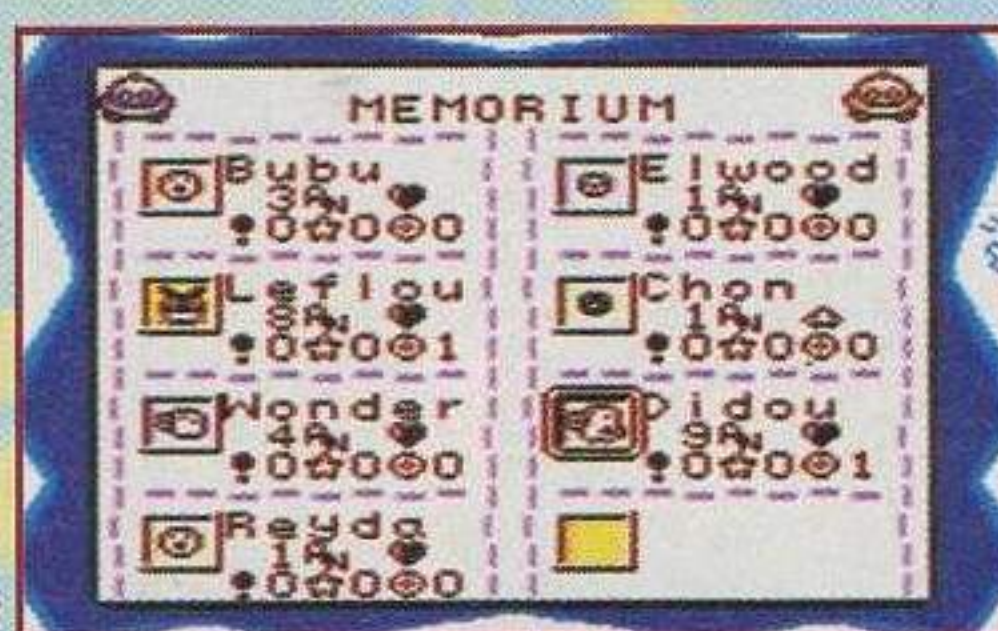
Musique vite saoulante... Heureusement, on peut la couper.

60%

JOUABILITÉ

Bonne ergonomie et prise en main facile.

93%



Bubu, toujours rond. Leflou, une tronche pas possible. Wonder, Reyda et les autres...

Game Boy
TAMAGOTCHI

développeur

BANDAI

éditeur

BANDAI

textes

FRANÇAIS

genre

TAMAGOTCHI

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

OUI

difficulté

MOYEN

durée de vie

MOYEN

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Ce Tamagotchi GB se révèle moins aliénant et légèrement plus intéressant que l'original. Un petit jeu bien adapté pour la portable.

100

95

90

85

80

75

70

65

60

55

50

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

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 280 F + 770 Crédits Player au lieu de 352 F.

770

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

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

680

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

1 000

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

2 000

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. Article 2. Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. Article 3. Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. Article 4. 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.



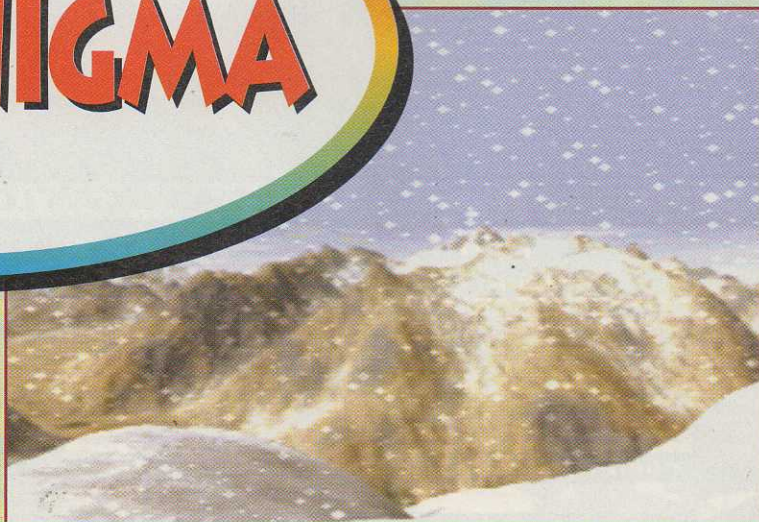
TERRANIGMA

Serait-ce l'effet
Final Fantasy VII ?
Un nouveau jeu
d'action/RPG du nom
de Terranigma sort
sur Super Nintendo.
Bon esprit, mais
n'est-il pas trop tard ?

Super Nintendo

Super Nintendo

TERRANIGMA



Enix, le deuxième plus grand pourvoyeur de RPG au Japon derrière Square, n'est pas un inconnu en France. Après Actraiser et Illusion Of Time, l'éditeur nippon crée la surprise en sortant un Zelda-like sur Super Nintendo ! Dans Terranigma (Ark Odyssey au Japon), vous incarnez Ark, un petit garçon habitant le seul village souterrain, qui ait survécu au grand cataclysme opposant les forces de la Lumière et des Ténèbres. Sa première mission est de réparer la Terre, en libérant les âmes emprisonnées dans cinq tours, lesquelles correspondent aux cinq continents. Après avoir rempli cet objectif, il pourra visiter la surface du globe et aider à la réapparition des



... où dans le monde de la Lumière, les effets sont d'excellente qualité.

plantes, des animaux et enfin des hommes. Techniquement, le jeu est parfait : musiques de qualité et graphismes exceptionnels pour une 16 bits, avec des effets en mode 7 encore jamais vus. Alors, si vous avez encore votre SNES, n'hésitez pas : Terranigma, c'est du tout bon !

Wonder

GRAPHISME

Certaines pages sont en haute résolution et représentent des paysages en fractales.

96%

ANIMATION

C'est correct, bien que ce ne soit pas primordial dans ce type de jeu.

90%

SON

Mélodies harmonieuses et bruitages de qualité, rien à redire.

92%

JOUABILITÉ

Les commandes sont faciles et les techniques martiales du héros rapidement maîtrisées.

96%

développeur

ENIX

éditeur

NINTENDO

textes

FRANÇAIS

genre

ACTION/RPG

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

OUI

difficulté

NORMALE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
92%

en résumé


Un excellent jeu d'action/RPG, qui souffre d'un seul défaut : il aurait été plus judicieux de le sortir il y a deux ans !



Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu de mode 7 !
Que ce soit dans le monde des Ténèbres...


Vite Vite



PLAYSTATION	prix ^{A B C D E F} 50%
VMX Racing	éditeur FUNSOFT
	textes ANGLAIS
	genre COURSE MOTOS
	nombre de joueurs 1
	sauvegarde OUI
	continue OUI

VMX Racing vient concurrencer Moto Racer dans le domaine des courses de motocross. Comme ce dernier, ce n'est pas vraiment une simulation. Cependant, le maniement des motos est assez réaliste. Dommage toutefois qu'il ne le soit pas davantage, car on a beau atterrir sur la roue avant, on ne se vautre pas. Et dommage qu'il le soit parfois trop, car quand on fonce dans l'herbe, c'est la chute immédiate. Enfin, dommage que les graphismes soient la plupart du temps affreux. Sans ces gros défauts, VMX Racing aurait pu être un bon jeu.

Bubu

PLAYSTATION	prix ^{A B C D E F} 65%
GTA	éditeur BMG
	textes FRANÇAIS
	genre VA SAVOIR...
	nombre de joueurs 1
	sauvegarde CARTE MEMOIRE
	continue NON

Loin du politiquement correct de certains jeux, Grand Theft Auto vous propose de devenir l'ennemi public n° 1. Vous voilà donc plongé dans la peau de l'homme de main d'un gros truand. Vos missions vont du vol de voitures à l'homicide de keufs, en passant par le convoyage de drogue...




Le tout agrémenté de textes bien crus, immoraux à souhait. Mais au fait, à quel genre de jeu avons-nous à faire ? Un jeu de caisses ? Mouais, alors du style Micro Machines (pour la vue aérienne) en solitaire, et sans course à proprement parler. Un jeu de tir, alors ? Dans ce cas ce serait plus de la loterie, tant le perso est peu maniable. Un jeu d'aventure peut-être ? Pour peu que vous arriviez à vous identifier à un conglomérat de pixels muets ou à une tuture Majorette... Bref, GTA s'avère absolument inclassable ! Et c'est bien le problème. On pourrait finalement le qualifier de jeu d'orientation. En fait, vous passez votre temps à chercher votre chemin dans un dédale sans fin de rues encombrées (heureusement, le jeu est vendu avec les maps des villes), en suivant une petite flèche jaune qui vous indique le cap. Pour ceux qui seraient tentés, qu'ils soient prévenus : les graphismes sont tout juste à la hauteur d'une 16 bits, et parfois même si mal foutus qu'il est possible de perdre son perso à l'écran en pleine fusillade. Pour finir, sur un bon point, reconnaissons que les ziks sont vraiment de bonne qualité. Bref, même si le concept de GTA



est plutôt cool et que les idées ne manquent pas, force est de constater que la réalisation ne tient vraiment pas la route. C'est dommage...

Nikja,
cave en cavale.

PLAYSTATION	prix ^{A B C D E F} 75%
NHL Breakaway 98	éditeur ACCLAIM
	textes ANGLAIS
	genre SIMU. DE HOCKEY
	nombre de joueurs 1A8
	sauvegarde OUI
	continue NON

L'arrivée de NHL Breakaway 98 s'est finalement traduite par la déception. Très prometteur de prime abord, ce soft de hockey reste marqué par quelques défauts « d'origine ». L'action est un peu trop rapide, et l'inertie résultant du patinage pas très bien restituée — ce dernier point constituant l'élément primordial d'une simulation de hockey réussie. Le jeu est néanmoins doté d'un système de passes très pointu permettant de choisir avec précision le destinataire du palet. Mais face au NHL d'Electronic Arts, ce Breakaway 98 ne pèse pas bien lourd.

Wolfen



LE ZOOM DE VITE VU

Le hockey est un sport violent, viril et spectaculaire. La preuve en images !

PLAYSTATION

Monopoly



Boulevard De La Villette F14000

prix **40%**

éditeur
HASBROINTERACTIVE

textes
FRANÇAIS

genre
JEU DE SOCIÉTÉ

nombre de joueurs
1A4

sauvegarde
OUI

continue
NON

Je ne connais personne qui n'ait pas joué au moins une fois au Monopoly. Son arrivée aujourd'hui sur console s'accompagne d'un léger remix des règles enrichissant un brin l'intérêt. Cependant, le Monopoly est avant tout un jeu d'ambiance, qui ne transparait malheureusement pas dans le cadre d'un jeu vidéo. Ajoutons que l'interface n'est pas ce qu'il y a de plus ergonomique et que l'intelligence artificielle est un peu limite, notamment à l'occasion des transactions. Bref, je peux concevoir une partie de Monopoly, mais autour d'une table.

Wolfen

SATURN

NHL All Star Hockey 98



prix **93%**

éditeur
SEGA

textes
FRANÇAIS

genre
SIMU. DE HOCKEY

nombre de joueurs
1A8

sauvegarde
OUI

continue
NON

Deux ans après un excellent NHL All Star, Sega nous a concocté un second volet qui n'est pas piqué des hannetons. Contrairement à certains éditeurs, Sega ne nous fait pas le coup de la mise à jour. En effet, la première évolution notable est relative au rendu visuel. Cette fois, les joueurs sont en 3D polygonale — tandis qu'auparavant on avait affaire à des sprites, qui pixellisaient lors des zooms. Côté gameplay, NHL All Star 98 est un véritable bijou. Bref ce soft s'impose comme la simulation indispensable pour les aficionados.

Wolfen

PLAYSTATION

Risk



prix **80%**

éditeur
HASBROINTERACTIVE

textes
FRANÇAIS

genre
JEU DE SOCIÉTÉ

nombre de joueurs
1A4

sauvegarde
OUI

continue
NON

Si le Monopoly n'a rien à faire sur console, le Risk y a sa place. Rappelons que ce jeu de société est l'ancêtre de nos actuels wargames. Il est vrai que son aspect stratégique est un brin limité, aussi les développeurs ont-ils eu la bonne idée d'ajouter quelques options tactiques assez intéressantes : troupes d'élite, climat, fortifications, prisonniers de guerre... Bref, Risk est le soft idéal pour s'initier aux jeux de stratégie et aux wargames en particulier.

Wolfen

SATURN

Tennis Arena



prix **90%**

éditeur
UBI SOFT

textes
FRANÇAIS

genre
TENNIS

nombre de joueurs
1A4

sauvegarde
MEMORY CARD

continue
NON

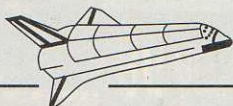
Après une version PlayStation de bonne qualité, Tennis Arena arrive sur Saturn. Le jeu n'a pas trop souffert de la conversion, même si les textures sont un peu moins fines que sur Play. Les modes de jeu sont exactement identiques, et on retrouve les mêmes persos loufoques avec plaisir. La jouabilité est de bonne qualité, et les coups spéciaux sont, bien sûr, toujours présents. Bref, cette version Saturn est la sœur jumelle de celle tournant sur la 32 bits de Sony. C'est pourquoi je vous renvoie au test paru dans le PO 80, si vous souhaitez en savoir plus.

Chon

games
ESPACE 3

Super Nintendo

CASPER	349,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DBZ HYPER DIMENSION		SIM CITY 2000	349,00
+ 1 MANETTE	449,00	SPIROU	199,00
FIFA 98	329,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		TERRANIGMA + GUIDE	399,00
SOCCER DE LUXE	399,00	TETRIS ATTACK	349,00
LE ROI LION	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LOST VIKING 2	299,00		
LUCKY LUCKE	249,00	• MANETTE RHINO	69,00
NBA LIVE 97	249,00	• MANETTE ASCII	99,00
SCHTROUMPFS 2	299,00	• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
		• PRISE PERITEL	149,00



Promos

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

Megadrive

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

• MANETTE 6 BOUTONS 69,00



Promos

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

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR
MULTIJEUX 999 F

DINOSAURE VIRTUEL
+ CALCULATRICE
OU
CHIEN VIRTUEL + CALCULATRICE
99 F

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

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

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 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

DINOSAURE, CHIEN
OU DAUPHIN VIRTUEL
49 F

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 299,00

Jaguar

Tous les jeux
à 99 F !

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

3DO

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

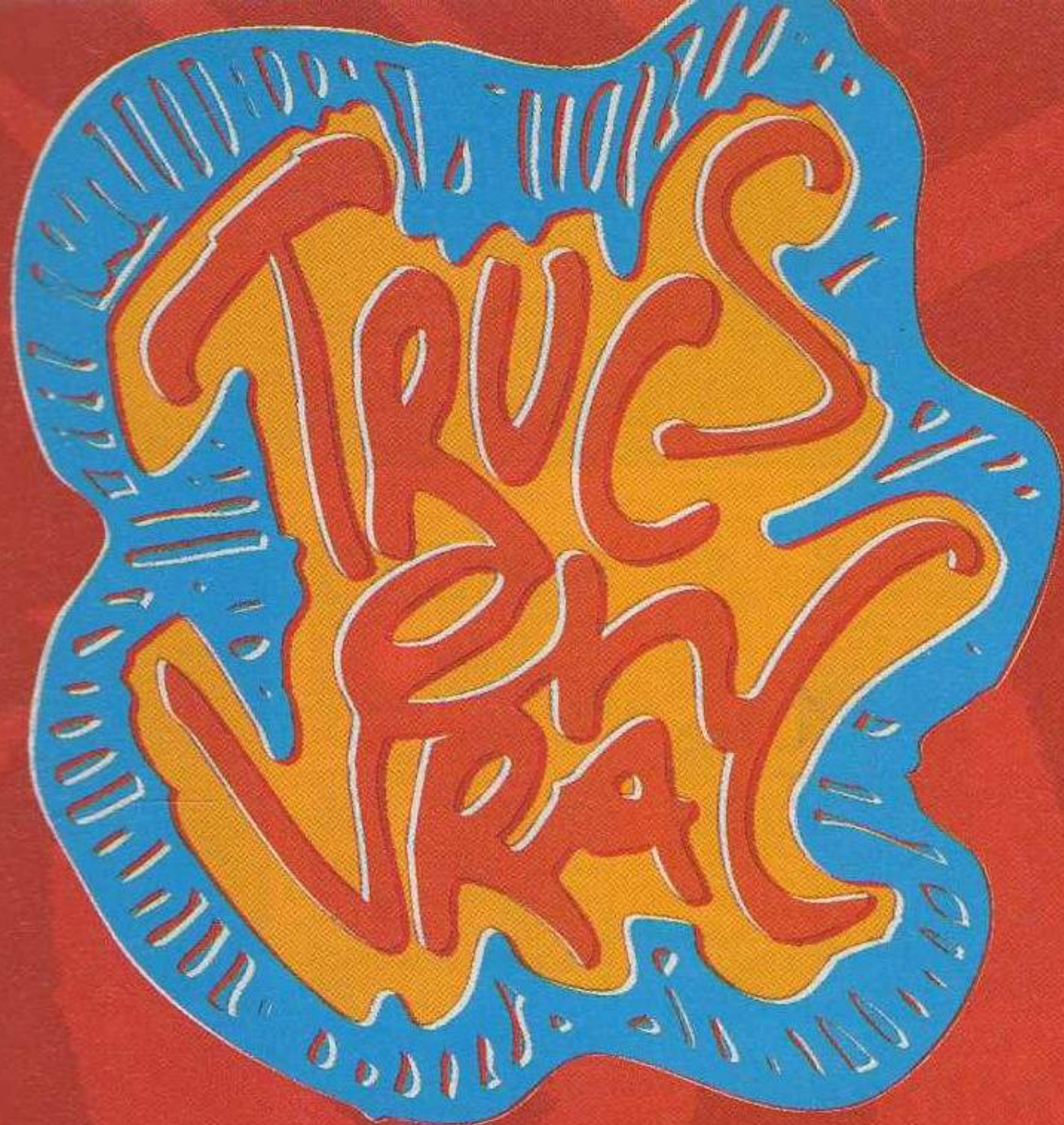
Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	KING OF FIGHTER 97	1690,00
FATAL FURY II	249,00	WORLD HEROES II	249,00

Neo Geo CD

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

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



Ce n'est pas original, mais je vous souhaite une bonne année ! J'espère qu'elle sera pleine de passwords, cheats, astuces, codes Action Replay, trucs et bidules... et que cela simplifiera votre vie de joueur. Et puis, je vous souhaite d'être sélectionné pour le plan du mois, et de gagner le jeu de votre choix. Enfin, je souhaite une bonne santé à euh... votre console, pour qu'elle ne tombe pas en panne !

Bubu

Codes Action Replay

Formula One 97 (PlayStation)

Temps infini en course (99) :
800B3838 FFFF

Croc (PlayStation)

Vies infinies :
80075234 00FF

Lost World (PlayStation)

Vies infinies :
80014D74 0000

Mots de passe

Rapid Racer (PlayStation)

Entrez les codes ci-dessous à la place de votre nom. Un bruit de klaxon doit confirmer l'exactitude du mot de passe. Sachez que vous pouvez cumuler les codes. Les « _ »

Mace The Dark Age

Nouveaux persos, niveaux, grosses têtes and co.

Bubu

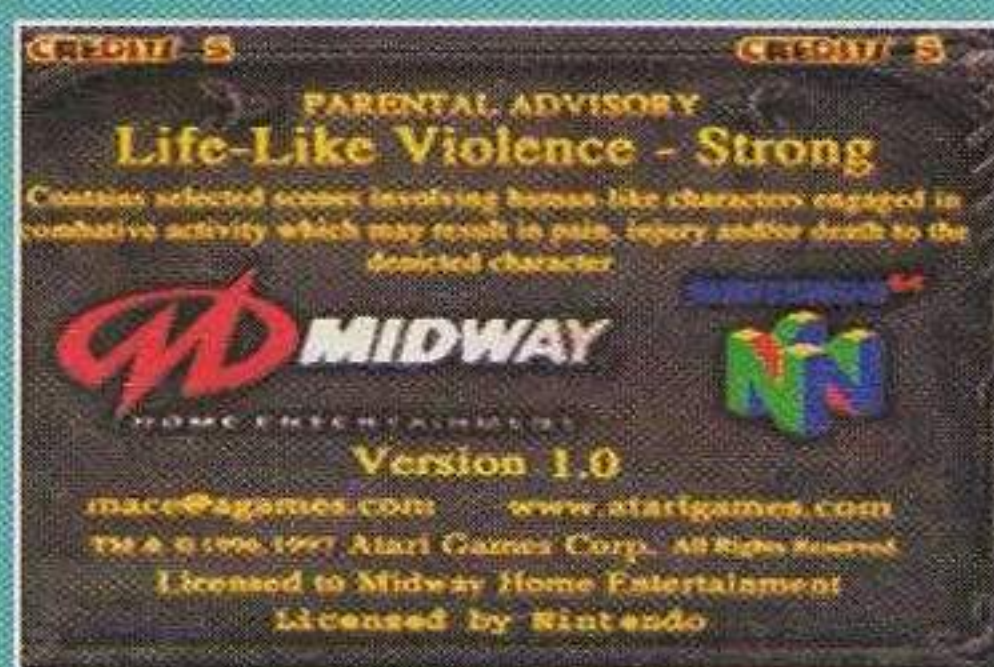


Ainsi, à l'écran des Copyrights, faites, avec la croix de direction, des rotations dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre (jusqu'à ce qu'un bruit confirme la réussite du code). Allez ensuite à l'écran du choix des combattants pour y découvrir (en haut) deux persos cachés : Ichiro et Gar Gunderson.

C'est à ce même écran que se font tous les codes ci-dessous. Attention, la plupart d'entre eux ne fonctionnent qu'en mode Deux joueurs.
- Perso caché : Ned. Mettez le curseur sur Koyasha et pressez Start ; placez le curseur sur Executioner et appuyez sur Start ; mettez ensuite le curseur sur Lord Deimos et tapez sur Start ; enfin, positionnez le



LE CODE DU MOIS



curseur sur Xiao Long, pressez et maintenez Start, puis A ou B pour le changer en Ned.
- Boss : Grendal. Il faut au préalable gagner trois parties en mode Versus. Puis à l'écran de sélection des persos, maintenez Start et mettez le curseur sur l'Executioner ; puis laissez Start enfoncé et pressez B pour commencer le match.
- Pour combattre dans le niveau



appartenant à un perso de votre choix : placez le curseur sur le perso dont le niveau vous intéresse, et appuyez quatre fois sur Start. Vous pouvez ensuite sélectionner un autre combattant si vous voulez.
- Niveau Mini-golf : positionnez le curseur sur Koyasha (Start), Mordus Kull (Start), et Takeshi (Start). Puis commencez...



- Niveau Château : mettez le curseur sur Mordus Kull (Start), Taria (Start), Ragnar (Start). Puis choisissez vos persos.
- Inverser les têtes des deux persos : mettez le curseur sur Al'Rashid (Start), Takeshi (Start), Mordus Kull (Start), Xiao Long (Start), Namira (Start). Puis démarrez la partie.
- Bunny Shoes : mettez successivement le curseur sur Ragnar (Start), Dregan (Start), et Koyasha (Start). Choisissez ensuite les persos que vous voulez.
- Pour modifier les couleurs du perso : maintenez enfoncé un des boutons jaunes et validez.
- Grosses têtes : placez le curseur sur Ragnar (Start), Al'Rashid (Start), Takeshi (Start). Et commencez le match.
- Petits persos : positionnez successivement le curseur sur Takeshi (Start), Al'Rachid (Start), Ragnar (Start), et Xiao Long (Start). Puis débutez la partie.



Mots de passe

pour le joueur 1.

- Etre Exor : (2791), (1972). Fonctionne uniquement pour le joueur 2.
- Niveau 1 : (5550), (5556).
- Niveau 2 : (5551), (5556).
- Niveau 3 : (5552), (5556).
- Niveau 4 : (5553), (5556).
- Niveau 5 : (5554), (5556).
- Niveau 6 : (5555), (5556).
- Niveau 7 : (5557), (5556).

Castlevania X (PlayStation)

Après avoir fini le jeu une fois (sauvegarde...), entrez les mots de passe suivants :

- Pour avoir d'emblée une super armure dans votre inventaire, entrez : AXEARMOR
- Pour avoir une meilleure intelligence au départ (mais une force moindre) : X-X IV
- Pour jouer avec Richter Belmont : RICHTER

Tetrisphere (Nintendo 64)

À la place de votre nom (New Name), inscrivez le mot « VORTEX », puis validez. Appuyez ensuite sur le bouton Reset de la console (vous avez

Kurushi

Choix des niveaux

Bubu



À la rédac', certains d'entre nous ont finalement craqué pour ce jeu. Si vous n'arrivez pas à passer certains niveaux, voici l'astuce permettant d'ouvrir les principaux. Elle fonctionne de la même manière pour tous. Une fois la manip' réussie, le niveau se lance automatiquement.

- Niveau 5, en difficulté 1 : allez dans les Options, puis le **Game Mode**, et mettez le **Level** de ce dernier sur 1. Sortez de ces menus, et allez dans celui dénommé **Rule Section**.

Là, maintenez successivement **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 1** (sans lâcher les boutons).

- Niveau 5, en difficulté 2 : changez le **Level** du **Game Mode** pour 2. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 1**.

- Niveau 5, en difficulté 3 : mettez le **Level** du **Game Mode** sur 3. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 1**.

- Niveau 5, en difficulté 4 : changez le **Level** du **Game Mode** en 4. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et choisissez **Demo 1**.

- Niveau final, en difficulté 1 : mettez le **Level** du **Game Mode**

GAME MODE

SYSTEM NORMAL

LEVEL 0 1 2 3 4

EXIT



sur 1. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 3**.

- Niveau final, en difficulté 2 :

modifiez le **Level** du **Game Mode** en 2. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 2**.

- Niveau final, en difficulté 3 : mettez le **Level** du **Game Mode** sur 3. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et choisissez **Demo 3**.

- Niveau final, en difficulté 4 : mettez le **Level** du **Game Mode** sur 4. Puis dans le **Rule Section**, maintenez **R1, R2, L1, L2**, et sélectionnez **Demo 3**.

Duke Nukem 64

Invincibilité, niveaux, etc.

Duke Ellington



Voici des codes qui vont vous rendre imbattable. D'abord,

vous devez faire apparaître le menu Cheat à l'écran titre, en tapant : Croix-Gauche, Croix-Bas, bouton L, bouton L, Croix-Haut, Croix-Droite,



Jaune-Gauche, Jaune-Haut. Un son retenti et « Cheat Menu » s'affiche comme par magie. En rentrant dans ce menu, vous voyez plusieurs fonctions, mais elles sont désactivées. Pour les activer, il faut faire une manipulation pour chacune à l'écran titre :

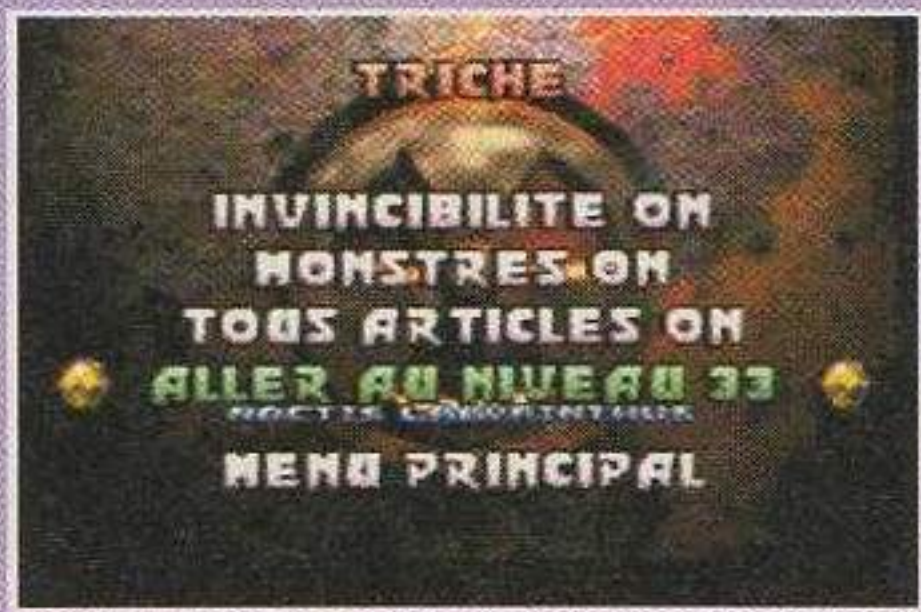
- Invincibilité : bouton L, bouton R, bouton R, bouton L, bouton R, bouton R, bouton R, Croix-Gauche.

- Pas de monstre : bouton L,

Jaune-Haut, Croix-Gauche, bouton L, Jaune-Bas, bouton R, Croix-Gauche, Jaune-Droite.

- Toutes les armes et bonus : bouton L, Croix-Gauche, Croix-Bas, bouton L, Jaune-Haut, Croix-Gauche, bouton R, Croix-Gauche.

- Choisir le niveau : bouton L, bouton R, bouton R, Jaune-Bas, Croix-Droite, Jaune-Haut, Croix-Gauche, Croix-Haut.



Nightmare Creatures

Cheat Menu, niveaux

Bubu



Dans les passwords, entrez :

Gauche, Haut, X, Bas, Bas, Bas,

pour le Menu Cheat.

Codes des niveaux :

- Niveau 2 : Haut, Gauche, Bas, Bas, Bas,
- Niveau 3 : Haut, Bas, Bas, Bas, Bas,



- Niveau 4 : Haut, Bas, Bas, Bas, Bas,

- Niveau 7 : Gauche, Bas, Bas, Bas, Bas,

- Niveau 8 : Droite, Bas, Bas, Bas, Bas,

- Niveau 9 : Bas, Bas, Bas, Bas, Bas,

- Niveau 10 : Droite, Bas, Bas, Bas, Bas.

La hot-line la plus complète !

3615 PLAYER ONE

Tapez *HL

Mots de passe

- Tranquille : la mitraillette ne sature jamais.

Rosco Mc Queen (PlayStation)

- Laundry 2 : FLUFFY
- Laundry 3 : SWEATY
- Auto 1 : HOTROD
- Auto 2 : GREASE
- Auto 3 : BIGEND
- Harolds 1 : SMELLY
- Harolds 2 : WIDETV
- Harolds 3 : PILLOW
- Leisure 1 : TRICEP
- Leisure 2 : MOTION
- Leisure 3 : HIPHOP
- Residential 1 : KENNEL
- Residential 2 : BARREL
- Runaround : SPLASH

NHL 98 (PlayStation)

- Grosses têtes : BRAINY
- Gros joueurs : BIGBIG
- Enfants : NHLKIDS
- Nains : PLAYTIME
- Vidéo de fin : STANLEY

Explosive Racing (PlayStation)

Quand un mot de passe est bon, vous quittez alors le menu. Les codes peuvent se cumuler.

- Mode Miroir : NARCIS
- Circuits Chine et Antarctique : IGLOO
- Circuit de San Francisco : SFO
- Six nouveaux véhicules : WINNER
- Voiture de keuf : HUTCH
- Petites voitures : QUARK

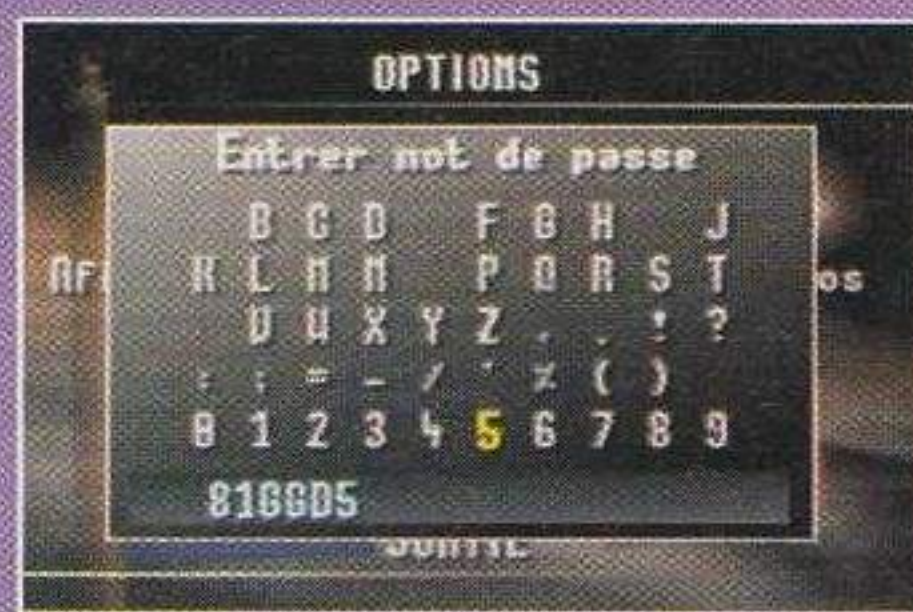
Extreme G

Circuits, motos, délires

Bubu



Pour ouvrir tous les circuits (dont celui caché), ainsi que les motos Roach et Neon, inscrivez dans les mots de passe : **81GGD5**. Puis commencez une partie. Vous verrez les nouveautés aux écrans correspondants.



Tapez ensuite les mots ci-dessous à la place de votre nom. Pour cela, à l'écran du choix du bolide, appuyez sur R pour faire apparaître un menu ; puis positionnez le curseur sur le nom du joueur et appuyez sur A. Changez ensuite le nom pour un des mots ci-dessous. Si la manip' est bonne, vous entendrez un bruit. Vous pouvez rentrer plusieurs codes en même temps.

- NITROID : nitros à l'infini.
- FISHEYE : vue dite de « poisson ».
- STEALTH : les véhicules sont invisibles
- WIRED : les graphismes sont en fil de fer.
- ROLLER : pour que toutes les

- motos deviennent des pierres.
- GHOSTLY : le décor est (un peu) transparent.
- MAGNIFY : les éléments du décor sont grossis.
- XTREME : votre bolide est encore plus rapide.
- UGLYMODE : supprime l'effet de flou.
- ARSENAL : armes à l'infini apparaissant de manière aléatoires et incessante.
- ANTIGRAV : l'écran est retourné.



LE PLAN DU MOIS

Ce sont en quelque sorte les étrennes pour David Morales, qui habite Paris. En effet, David gagne le jeu que le père Noël ne lui a pas offert : ISS 64. Et c'est Ubi Soft qui a joué la mamie gâteau sur ce coup. Merci mamie Ubi ! Mais c'est vrai, tu l'as bien mérité ton cadeau mon petit, vu le superbe plan de Mario que tu as dessiné. Maintenant, il faut voir si tu peux me faire un plan aussi utile sur ISS 64...



- PIÈCES ROUGES (8 = ★)
- PIÈCES JAUNES (100 = ★)
- ÉTOILES (7)
- ENNEMIS
- THE BOSS
- GRANDES ET PETITES CAISSES
- "FRIENDS" (= AMIS)
- PLOTS À ENFONCER
- TÉLÉPORTATION
- CANONS
- CASQUETTE AILÉE

Envoyez vos astuces à Bubu.

3615 PLAYER ONE

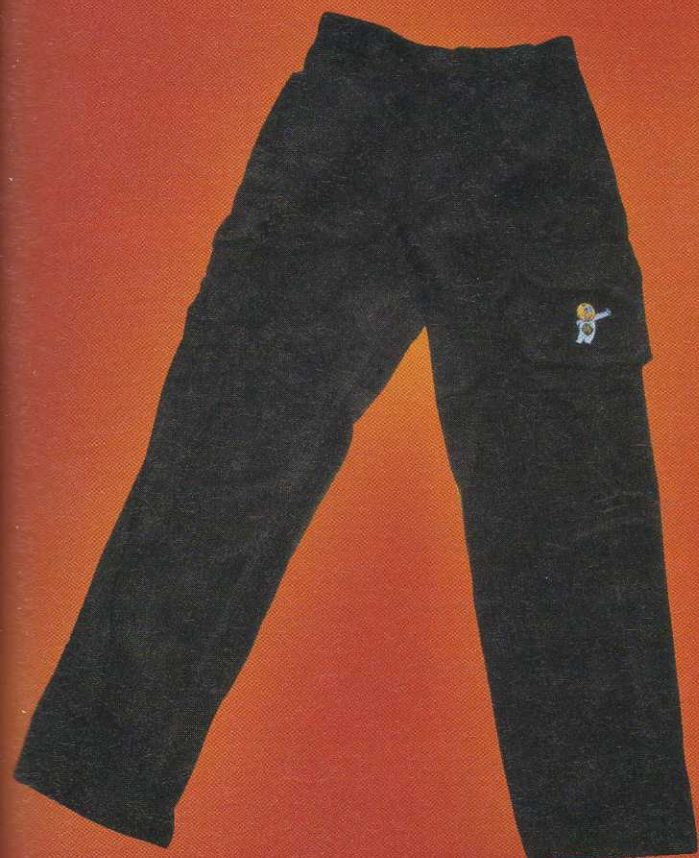
Tapez *HL

Avec



gagnez
10 tenues
complètes

ddp :
pull +
pantalon +
blouson !

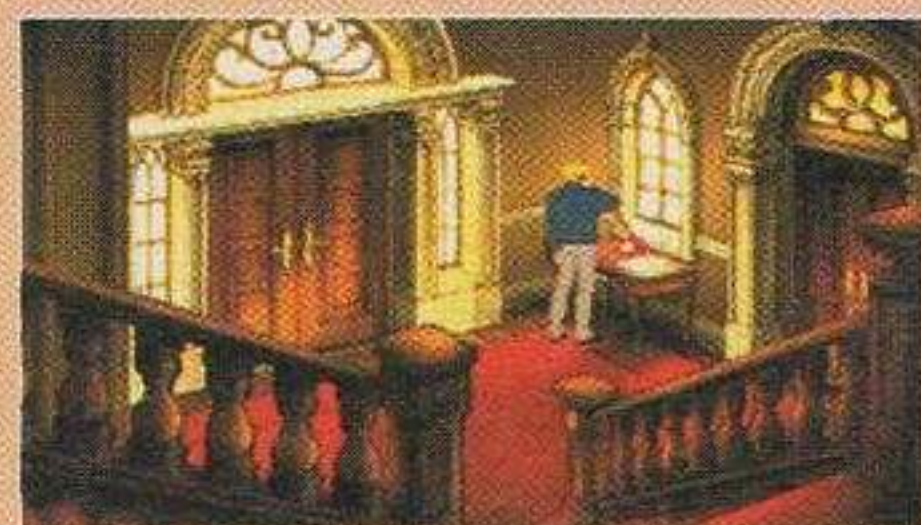


Pour participer au concours,
composez 36.15 Player One
sur votre Minitel et tapez *J

Les Bouchiers de Metzacoatl

2 LE HALL D'ENTRÉE

Commencez par lire la lettre qui était dans le sac à main de Nicole. Vous y trouverez le numéro de téléphone d'André Lobineau. Appelez-le afin de prendre rendez-vous avec lui. Puis consultez la coupure de presse près du téléphone. À l'intérieur, vous découvrirez un relevé bancaire appartenant à Oubier : il fait état d'importants retraits d'espèces à Marseille. Utilisez la clef trouvée précédemment dans le pot pour ouvrir la porte.



3 LE CAFÉ MONTFAUCON

Installez-vous en terrasse et engagez la conversation avec le pochtron, qui vous racontera son histoire. Au niveau de sa main gauche, vous remarquerez la présence d'une flasque. Interpelez le garçon qui fait mine de vous ignorer ; insistez et com-



mandez un café. Abordez tous les sujets de conversation, en particulier ceux d'Oubier et de l'absynthe. Lobineau arrive à ce moment-là et s'installe à votre table. Discutez également avec lui de tous les sujets possibles. Son départ est ensuite suivi d'une séquence cinématique à l'issue de laquelle vous engagez de nouveau la conversation avec l'ivrogne. Parlez-lui du sort de Nico. Attristé, celui-ci baisse la tête. Mettez cet instant d'inattention à profit pour lui dérober sa flasque.

Vous êtes nombreux à nous réclamer à cor et à cri des éclaircissements sur tel ou tel point obscur de cet excellent jeu d'aventure qui est la suite des Chevaliers de Baphomet ! Voici donc, rien que pour vous, la solution très complète qui vous permettra de mener à bien la quête de Georges et Nicole. Toutefois, si vous ne voulez pas vous gâcher complètement le plaisir de la découverte, rien ne vous empêche de délaisser ce guide...

1 LA MAISON D'OUBIER

L'aventure proprement dite démarre alors que vous êtes attaché à une chaise, à demi-

Utilisez ensuite le crochet qui retient la bibliothèque pour vous défaire de vos liens. Puis ouvrez le

fléchette empoisonnée et utilisez-la pour crocheter la commode, située près de l'incendie. Servez-vous de la culotte en nylon (récupérée au préalable



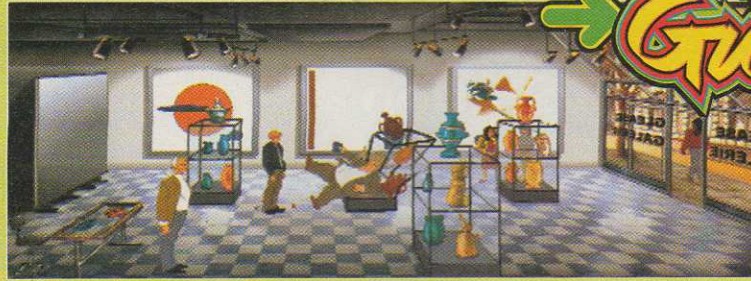
inconscient, qu'un incendie se propage dans la pièce et qu'une araignée venimeuse est à vos pieds... Sale histoire ! Commencez par donner un coup de pied sur la cale, remplaçant le pied manquant de la bibliothèque. Cette cale est cachée par les genoux de George.

secrétaire situé sous la photo encadrée au mur et rincez-vous le gosier d'un coup de tequilla. Ramassez le ver recraché par George (il s'agit des deux pixels situés à droite de ses pieds). Ouvrez à présent le tiroir et prenez le pot Maya qui s'y trouve ; ce dernier renferme une clef. Récupérez la pointe de la

dans le sac de Nicole) pour prendre le cylindre métallique. Placez ce dernier dans la bouteille d'eau de Seltz. Il ne vous reste plus qu'à utiliser cet assemblage digne de Mc Gyver pour éteindre l'incendie. Enfin, pour quitter la pièce, enfoncez la porte d'un coup de pied rageur.

4 LA GALERIE GLEASE

Parlez au propriétaire de la galerie afin de lui soutirer quelques renseignements. Puis versez, à deux reprises, de l'absynthe dans le verre de l'homme obèse. Terrassé par l'alcool, celui-ci s'effondre en renversant une vitrine. Catastrophé, le



propriétaire se précipite au chevet de l'homme. Profitez de la panique pour inspecter la caisse dans l'arrière-boutique et prenez le morceau d'étiquette. Ensuite cap sur Marseille !

5 LE PORTIER DES DOCKS

Vous arrivez à l'aube sur les docks de Marseille. Jetez un œil à la fenêtre de la cabane du gardien et, éventuellement, abordez avec lui les sujets de conversation qui vous intéressent.



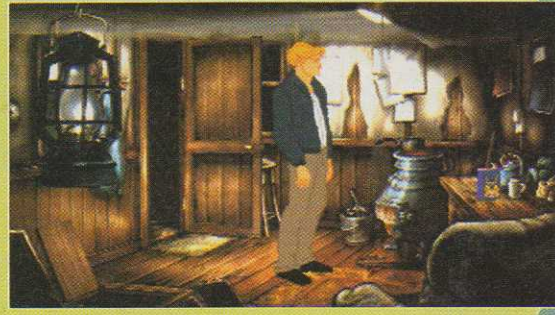
6 L'EMBARCADÈRE



Descendez l'escalier, derrière la cabane, pour gagner la jetée. Dans l'eau, au pied des marches, vous trouverez une gaffe (perche servant à accrocher le poisson). Utilisez cette dernière pour récupérer la bouteille flottant sous la cabane.

8 À L'INTÉRIEUR DE LA CABANE

Redescendez sur la jetée et hissez-vous à l'intérieur de la cabane par la trappe. Prenez les biscuits pour chien sur la table et un morceau de bois dans le sceau près du poêle, puis sortez par où vous êtes entré.



9 L'EMBARCADÈRE 2

Sur le mur de gauche, sous la cabane, se trouve une plate-forme. Jetez-y un biscuit pour chien et utilisez la gaffe pour faire tomber le chien à l'eau. Remontez et introduisez-vous dans les docks en escaladant la grille.



7 SABOTAGE

Remontez et essayez d'ôter le capuchon couvrant la cheminée. Versez le contenu de la bouteille sur le



capuchon de cheminée afin de le refroidir suffisamment et le récupérer sans dommage. Enfin, bloquez la cheminée à l'aide de la bouteille. La cabane est alors envahie par la fumée et le gardien sort en suffoquant.

10 UN COUP D'ŒIL PAR LA FENÊTRE

Montez à l'échelle pour gagner la corniche surplombant la porte de l'entre-pôt. Ouvrez la première fenêtre



et utilisez la gaffe pour bloquer la ventilation.

14 QUARAMONTE CITY

11 LES DOCKS

Descendez et frappez à la porte. Dès que le cerbère ouvre le vasistas, demandez-lui si vous êtes bien dans les



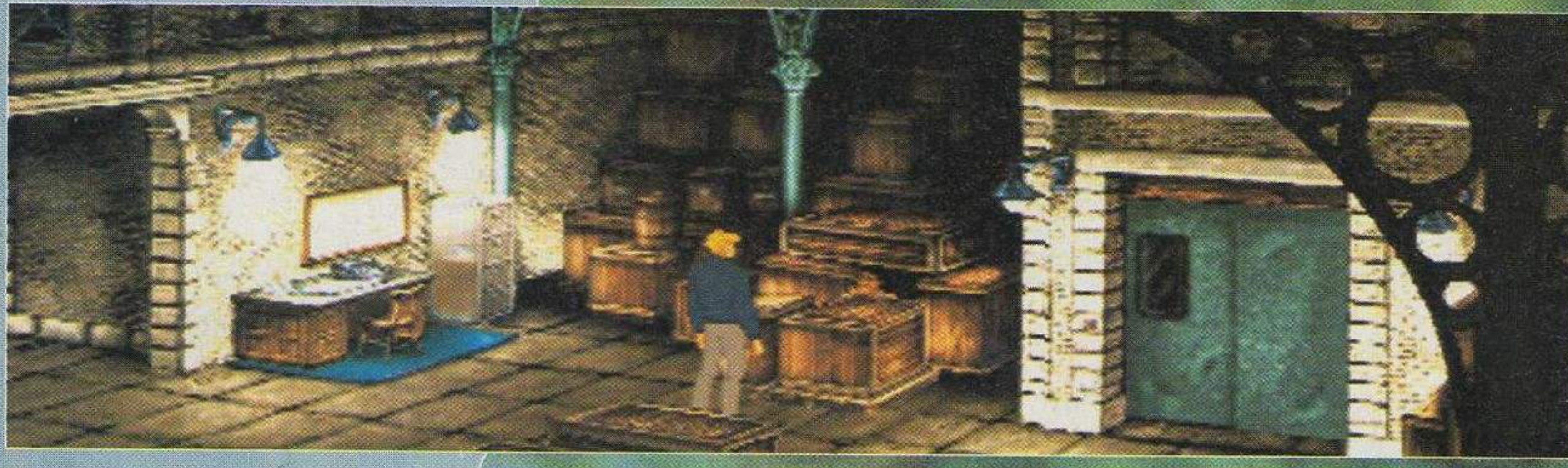
locaux de la Condor Transglobal. Remontez aussitôt sur la corniche. Actionnez le mécanisme de chargement de tonneau,

lorsque l'homme ouvre la porte. Un premier tonneau tombe à l'eau. Attiré par le bruit l'indien va voir de plus près. Lorsque

celui-ci est dans l'axe, actionnez le mécanisme à nouveau pour le faire tomber à l'eau. Entrez ensuite dans l'entrepôt.

12 L'ENTREPÔT DE LA CONDOR TRANSGLOBAL

Fouillez les tiroirs du bureau et prenez la clef qui s'y trouve. Jetez un œil au tableau mural pour y découvrir la domiciliation de la Condor Transglobal, siutée quelque part en Amérique Centrale. Adressez-vous ensuite au nain dissimulé derrière les caisses et abordez le sujet de la clef en cuivre. Délivrez-le ensuite de ses menottes et laissez-le s'enfuir. Enfin, appelez le monte-charge en appuyant sur le bouton et montez à l'étage.



13 L'ÉTAGE SUPÉRIEUR

À l'étage, déplacez la caisse de droite pour bloquer la fermeture de la porte du monte-charge. Allumez la lumière à l'aide de l'interrupteur placé à droite de la porte. En regardant attentivement au pied du mur (à gauche de la statue), vous découvrirez des marques disposées en arc de cercle. Étudiez

le mur afin de découvrir une porte dérobée derrière laquelle Nicole est retenue captive. Détachez-la puis ramassez la petite idole, de même que le petit morceau de scotch à droite de cette dernière. Il ne vous est pas interdit de questionner longuement Nicole sur ce qu'elle sait. Collez le scotch sur la cellule photo-électrique de l'ascenseur, puis repla-

Après un rapide crochet par la Galerie Glease, vous mettez le cap sur Quaramonte City en Amérique Centrale. Vous aurez la surprise d'y découvrir Pearl et Duane, le couple d'Américains excentriques rencontré dans le volet précédent. Prenez de leurs nouvelles avant de discuter avec les musiciens.



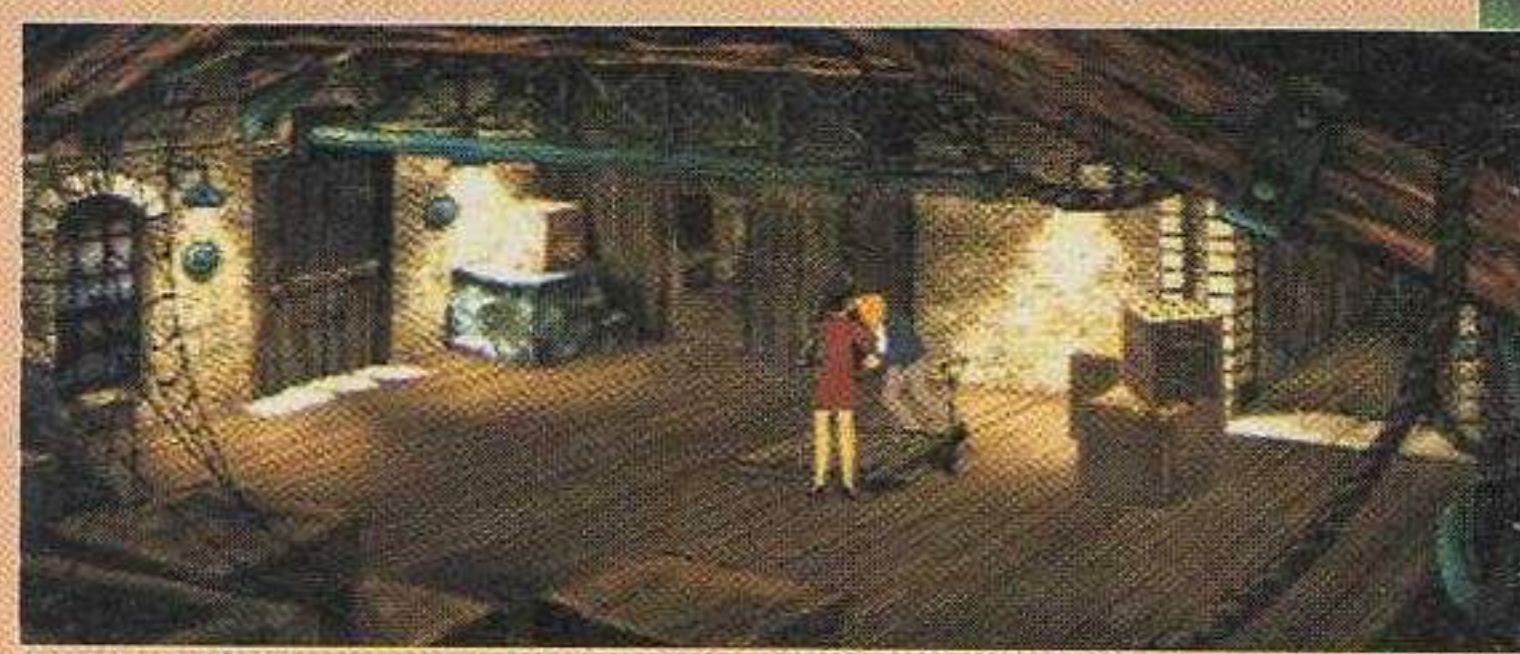
15 LE POSTE DE POLICE

Entrez dans le commissariat, puis adressez-vous au général Graciento qui se fera une joie de répondre à vos questions. Adressez-vous ensuite à Renaldo, puis essayez de consulter la carte fixée au mur.



cez la caisse à son emplacement d'origine. Déplacez ensuite la petite caisse du haut sur celle de droite, puis celle, isolée, contre le mur. Ensuite fixez la corde autour du cou de la statue, et utilisez l'élévateur. À présent, attachez le bout de corde à la poulie, avant de descendre la palette. Poussez la

statue avec l'aide de Nicole pour défoncer la porte. Dehors, utilisez les menottes pour vous laisser glisser le long d'une corde.



16 ENTRETIEN AVEC OUBIER

Après un petit conciliabule avec Nicole, parlez au couple Duane/Oubier qui a de nombreuses informations à vous fournir, puis jetez un œil par la fenêtre de la prison.



17 LE BUREAU DE LA MINE

Rendez visite à Conchita, la directrice du bureau de la mine. À l'instar des autres protagonistes, elle possède



d'importantes informations qui vous permettent de bien saisir la trame de l'histoire. Sortez et reparlez avec Duane, qui vous apprend qu'il a besoin d'un

détonateur. Retournez au bureau de la mine, et demandez à Conchita un détonateur, puis parlez-lui de la carte dans le commissariat.

18 LA DIVERSION DE NICOLE



Demandez ensuite à Nicole d'occuper le général afin que vous puissiez jeter un œil à cette fameuse carte. Pour ce faire, allez au commissariat et fixez au général un rencard avec Nicole. Après leur

départ, rappelez à Renaldo sa promesse d'emmener Pearl en excursion. Allez prévenir Pearl que tout est arrangé. Une fois seul, jetez un œil à la carte.

19 LE DÉTONATEUR

Retournez une nouvelle fois au bureau de la mine, et dites à Conchita que vous avez pu consulter la carte. Reconnaisante, elle vous laisse prendre un détonateur dans l'armoire placée derrière elle.



Rapportez ensuite votre trouvaille à Duane.

20 GEORGE EMPRISONNÉ

Entrez dans le poste de police, et dirigez-vous vers les cellules pour voir Miguel. C'est ce moment que choisit Renaldo pour faire son retour : il vous intime l'ordre d'entrer dans la cellule voisine avant de vous y enfermer.



21 NICOLE COURTISÉE

C'est à Nicole de jouer à présent. Jetez un œil au décor environnant, en particulier la télé, le portrait sur le mur, la lampe à lave et la peau de tigre. Ensuite abordez ces quatre sujets avec le général. C'est alors que la mère de ce dernier fait irruption posant mille questions à son fils et à Nicole.



22 UNE ÉVASION ROCAMBOLESQUE

La main est donnée à George. Après que Duane a échoué dans sa tentative de dynamitage de la prison, parlez à Miguel et insistez pour qu'il



vous donne la corde. Accrochez celle-ci aux barreaux de votre geôle. Saisissez l'extrémité de la corde et donnez-la à Duane, à l'aide l'icône de dialogue. Après l'effondrement d'une partie de la façade, vous retrouvez Nicole et prenez la fuite sur un bateau.

23 L'ÉTRANGE PÈRE HUBERT

Après l'attaque de votre bateau, l'action reprend avec George en solo. Pour commencer, prenez les lianes encombrant la roue en bois. Déposez le relevé bancaire dans

le tas de feuilles au pied de l'arbre. Utilisez ensuite la statue de silex sur le mécanisme de ventilation afin d'enflammer le tas de feuilles. Le père Hubert, un prêtre à moitié fou, sortira de la maison et descendra s'entretenir avec vous. Nico est à l'agonie dans sa cabane, et les indiens du coin semblent être les seuls en mesure de vous fournir un antidote. Ce prêtre farfelu refuse de

vous emmener au village avant que vous n'ayez trouvé un moyen de repasser son col ! Alors faites une courroie à l'aide des lianes, et placez-la dans la presse artisanale constituée de deux pierres rondes. Placez le col entre les pierres, puis utilisez la croix en bois en guise de levier. Rendez son col repassé au prêtre et enjoignez-lui de se remuer un peu.



24 LE VILLAGE INDIEN

Arrivés aux portes du village, le prêtre vous plante là. Parlez aux gardes et demandez à voir le shaman. Offrez leur les biscuits pour chien en guise de

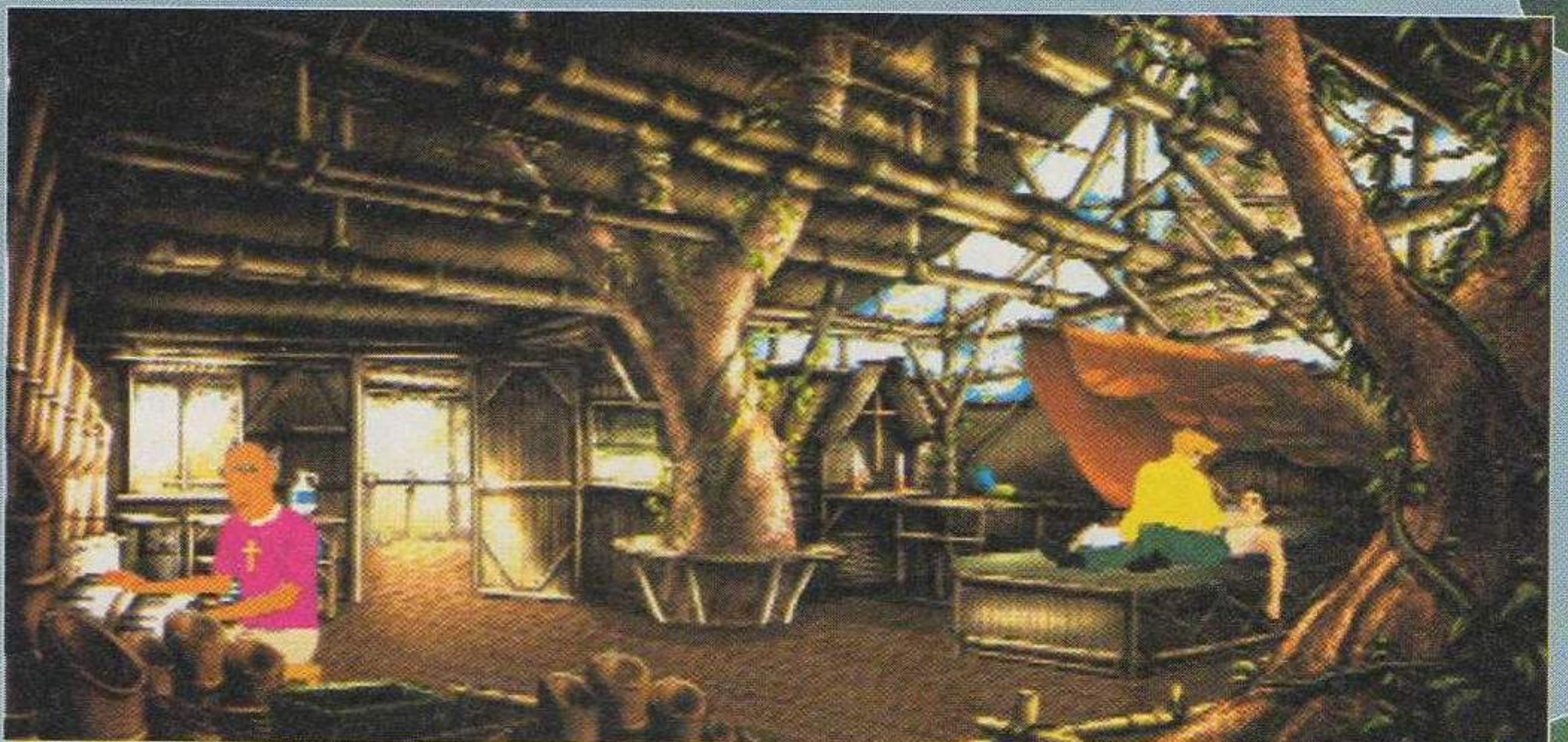
tribut. Le problème, c'est qu'ils en exigeront d'autres... Placez la pierre d'obsidienne dans la boîte de biscuits vide et donnez-la au garde. Enfin le shaman acceptera de vous

recevoir. Asseyez-vous autour du feu et écoutez ses étonnantes révélations, à l'issue desquelles vous apprendrez que vous devez sauver l'humanité ! Ensuite, il vous remet la racine tant convoitée.



25 LA MAISON DU PÈRE HUBERT

De retour à l'ermitage du père Hubert, positionnez le cône de métal dérobé à Marseille sous le pressoir. Placez la racine entre les pierres et actionnez le pressoir à l'aide de la croix. Une fois le jus de la racine recueilli, récupérez le récipient de fortune et faites boire son contenu à Nicole. Dès qu'elle est remise sur pied, vous décidez de vous séparer pour partir, chacun de votre côté, à la recherche d'une obsidienne.



26 LA PLAGE DU DOMAINE KETCH

En débarquant sur l'île Ketch, vous rencontrez un géomètre peu coopératif. Lorsqu'il est occupé avec ses plans, jetez un œil dans son théodolite (instrument de visée). Puis regardez ses plans lorsqu'il utilise le théodolite.



27 DEVANT LE MUSÉE

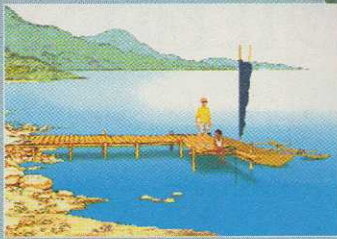
Montez l'escalier et parlez aux deux vieilles Anglaises. Après avoir pris une petite leçon d'histoi-



re, déployez l'échelle et redescendez sur la plage.

28 LE PONTON

Allez sur le ponton et parlez au pêcheur, puis de nouveau à Bronson. Montez voir les sœurs Ketch, et essayez d'ouvrir la porte. Les pimbèches vous expliquent que le musée est fermé. Parlez-leur de Rio et laissez les cracher leur venin. Ensuite abordez le sujet Emily jusqu'à ce qu'elles descendent sur la plage. Retournez voir Rio sur le ponton, parlez-lui d'Emily, et demandez-lui un poisson. Donnez-lui le ver que vous

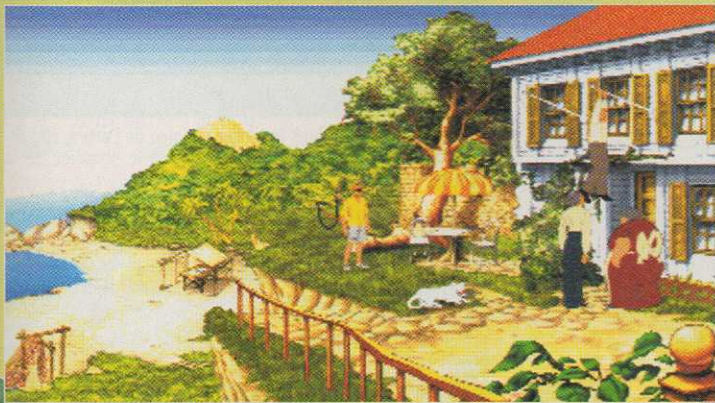


trimbalez depuis le début. Pendant qu'il se met à l'œuvre, allez parler à Bronson, puis revenez près de Rio. Sa première prise est un vieux vélo rouillé. Récupérez une chambre à air, et parlez-lui. Cette fois-ci est la bonne : vous obtenez enfin votre poisson.

29 BRONSON DÉMASQUÉ

Remontez devant le musée, et grimpez à l'échelle. Accrochez la chambre à air au mât du drapeau puis, au sol, fixez le poisson à l'extrémité pendante. Le chat se désintéressera alors de sa balle pour s'occuper du poisson. Profitez-en pour lui emprunter sa balle. Récupérez la chambre à air, et accrochez-la aux branches en forme de fourche. Placez la

balle dans cette catapulte improvisée et dégommez la cible du géomètre. Attendez l'arrivée de Bronson en colère. Lorsqu'il monte sur le mât pour fixer une nouvelle cible, repliez sournoisement l'échelle. Ramassez la cible. Descendez emprunter les plans de Bronson et le théodolite, puis révélez l'escroquerie en donnant le projet aux « vieilles ».



30 LE BRITISH MUSEUM

On se retrouve en compagnie de Nicole en visite au British Museum. Demandez au gardien de vous renseigner sur le pirate El Draco. Jetez un œil aux trois vitrines identiques (l'une sous un masque contre le mur de droite, la deuxième derrière le gardien, la dernière enfin à côté d'une statue du mur de droi-

te). Interrogez à nouveau le gardien sur les sujets Mayas proposés. Oubier fait une courte apparition, à l'issue de laquelle la pierre du Jaguar disparaît. Vous êtes sommé de ne pas quitter le musée. Récupérez la petite clef sur le pré-



sentoire de la pierre volée, et utilisez-la pour ouvrir la vitrine exposant le poignard, que vous dérobez. Reparlez au gardien à propos de la

clef trouvée. Pendant qu'il appelle la police, écarterez le rideau puis forcez la serrure de l'issue de secours avec le poignard.

31 LE MUSÉE KETCH

Retour à Georges. Commencez par ouvrir le coffre sous la fenêtre. Parlez ensuite à Emily, puis regardez le portrait accroché au mur derrière la barre. Reparlez à Emily de sa croix. Prenez la lanterne et la carte géographique. Placez ces deux objets sur le pupitre devant lequel se tient Emily. Enfin, prenez la plume près de l'encrier.



32 GEORGE, LE ROI DU TROC

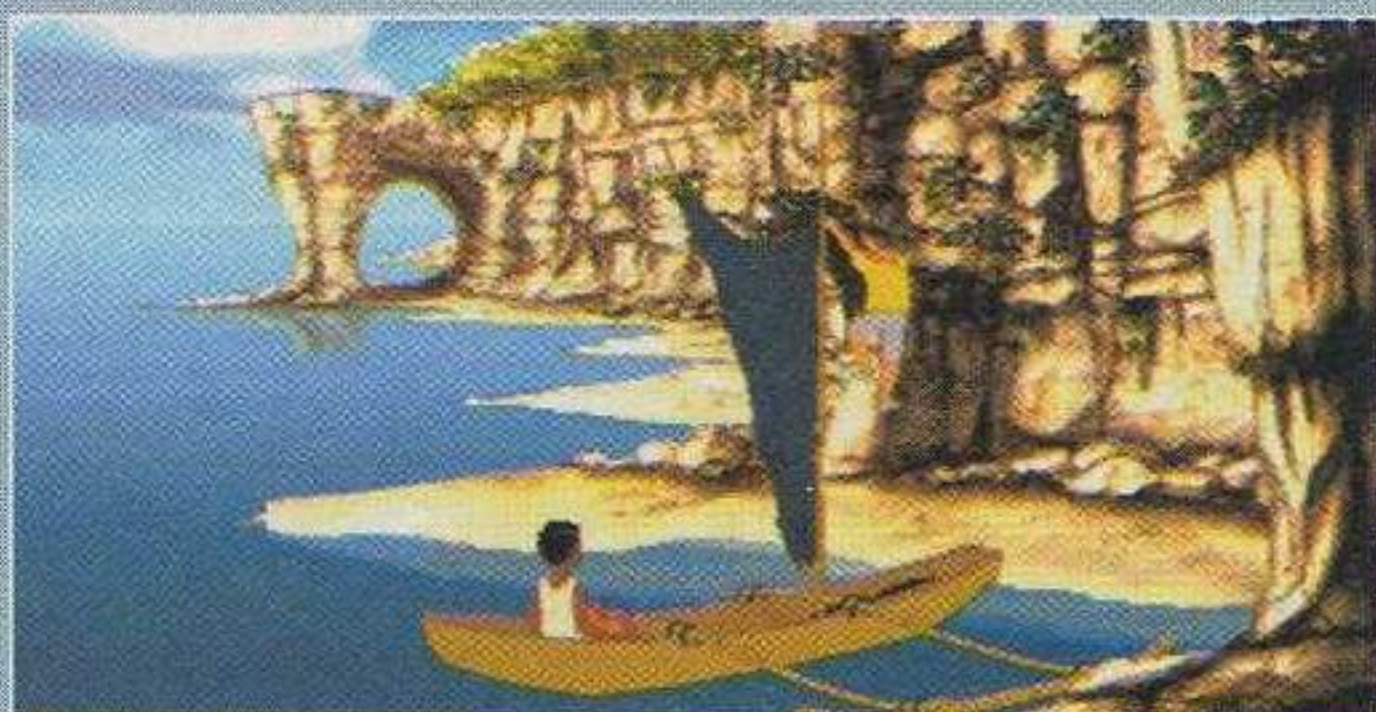
Sortez du musée et donnez la plume au chat qui s'empresse de la mettre en miettes. Ramassez les morceaux et allez voir Rio. Demandez-lui une idée de cadeau pour Emily, et échangez les débris de plume contre une conque. Retournez voir Emily et donnez-lui la conque en échange de sa croix. Placez enfin cette dernière dans le porte-plume pour compléter le dispositif. Vous tenez enfin l'emplacement du trésor du capitaine Ketch.



34 LE MÉTRO DE LONDRES

33 L'ÎLE AUX ZOMBIES

Demandez à Rio de vous conduire sur l'île aux zombies. Après avoir débarqué, étudiez les alentours, et plus particulièrement le bateau et la falaise à droite du mât. Empruntez un filet de pêche à Rio. Placez celui-ci sur le surplomb, et escaladez l'à-pic.



On retrouve Nicole débouchant dans une station de métro désaffectée. Regardez le contenu du sac à main, et insérez sa barette dans le monnayeur du distributeur de confiseries. Récupérez le penny dans la coupelle des pièces refusées. Mettez ce penny dans le monnayeur et prenez une barre de chocolat ainsi que votre pièce.

Utilisez ensuite la pièce dans le pèse-personne. Servez-vous enfin du poignard en obsidienne pour forcer le boîtier électrique (sous le plan du métro), et achevez le travail avec le carton donné par le pèse-personne. Appuyez sur l'interrupteur activant le feu rouge. Vous n'avez plus qu'à attendre le prochain métro !



35 GEORGE OF THE JUNGLE

Ce passage est un véritable cauchemard ! Ce petit cheminement en neuf images est un raccourci qui fait gagner un temps considérable

par rapport à l'itinéraire standard. Observez attentivement où sont placés les doigts sur les photos. Ils vous indiquent précisément les issues à emprunter.



1/ Prenez le chemin s'enfonçant en diagonale dans la forêt.



2/ Ramassez un roseau aux pieds de Stobbart. Sortez en haut à droite.



3/ Placez le roseau dans le terrier, au pied de l'arbre, et parcourez le chemin inverse pour rejoindre le sommet de la falaise.



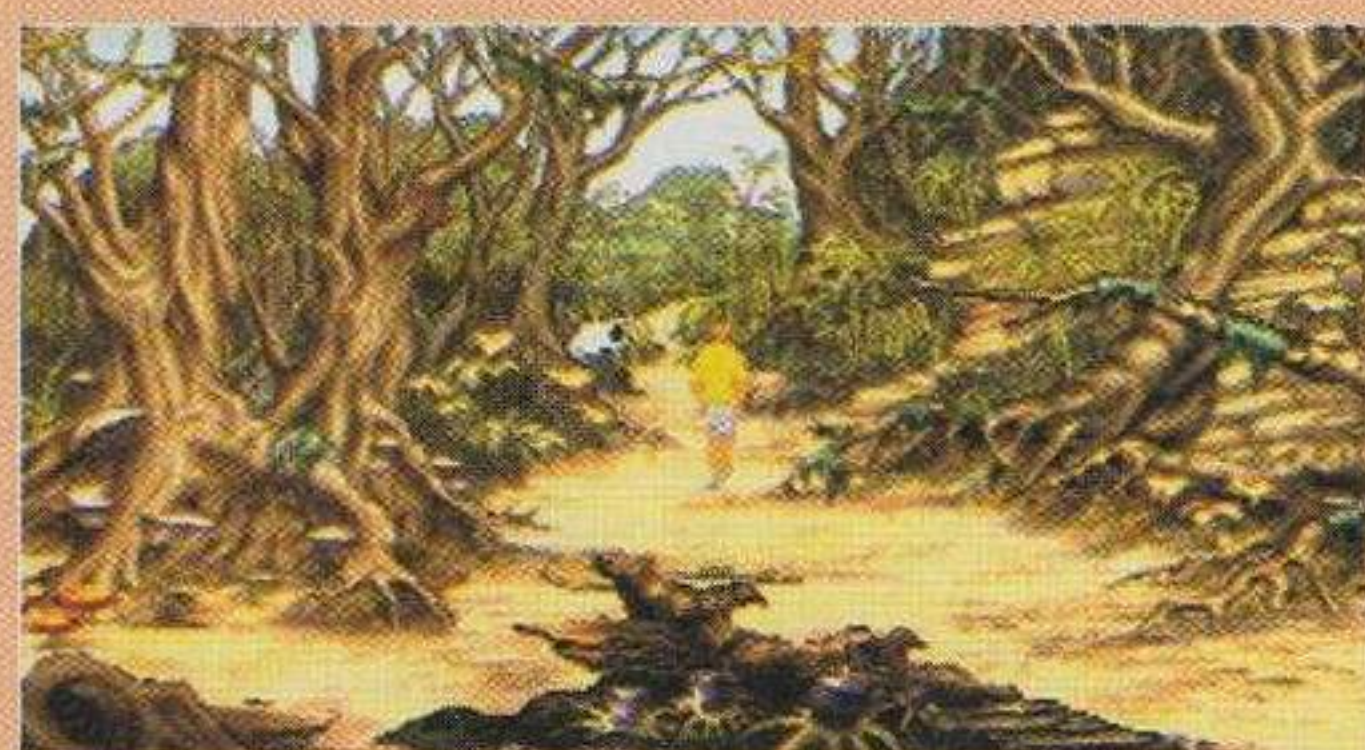
4/ Du point de départ, partez à droite.



5/ Vous tombez nez-à-nez avec une espèce de sanglier. Placez la fléchette empoisonnée dans le roseau, et visez la bête avec. Lorsque cette dernière charge, agrippez-vous à la branche qui vous surplombe. Le sanglier modifie sa course, normalement prévue pour révéler un nouveau passage. Ignorez-le pour l'instant et sortez à droite.



6/ Débroussailliez le monolithe. Attachez votre filet aux lianes, puis la cible de géomètre sur cet assemblage incongru. Placez le tout au sommet du monolithe



7/ Retournez à l'écran où vous avez « affronté » le sanglier, et prenez l'issue qu'il a révélée.



8/ Vous voici au sommet de la montagne ! Regardez dans le théodolite.



9/ Déplacez la vue sur la droite jusqu'à repérer cette série de pythons rocheux. En bas (de la vue), vous distinguez la cible de géomètre. Cliquez dessus, puis sur le python rocheux situé dans l'axe. Et quittez le sommet de droite (si l'action ne passe pas immédiatement à Nicole, c'est que vous n'avez pas pris le bon chemin).



36 LES QUAIS DE LONDRES

On se retrouve de nouveau à Londres : c'est à Nicole d'agir, mais avant tout sauvegardez ! Positionnez Nicole derrière la caisse, située à droite de la passerelle. La suite est une question de timing... En observant le garde, vous constaterez qu'il s'arrête tous les trois tours faire la causette à Pablo. Profitez

d'une de ses poses pour grimper l'échelle et vous dissimuler sur le toit. Attendez une nouvelle pose, ouvrez la porte près de l'échelle et remontez rapidement. Lorsque le garde découvre la porte ouverte, celui-ci y jette un coup d'œil. Descendez rapidement, refermez la

porte derrière lui et bloquez-la avec le balais. Jetez un œil dans le hublot de gauche pour assister à la fin tragique d'Oubier.



37 DANS LA CABINE DE KARZAC

Une fois que Karzac sort parler à l'indien, entrez et assurez-vous qu'Oubier est bien mort, avec l'icône des dialogues, avant de lui voler sa pierre. Lorsque ce fourbe de Karzac tente de vous étrangler, emparez-vous rapidement de la dague en obsidienne, et plantez-la lui dans la jambe.



38 LE TOURNAGE

George arrive près de la côte et perturbe le déroulement d'un tournage. Parlez à l'acteur, au cascadeur, à l'actrice et enfin au réalisateur. Celui-ci décrète la pause déjeuner, et demande au cascadeur de se mettre en place. Approchez-vous de la table et prenez un bun, une crêpe et du sirop d'érable (ces trois articles se tiennent en quelques pixels). Cliquez sur le buisson à gauche de l'actrice, avant de combiner le sirop d'érable et la crêpe. Donnez la crêpe au cascadeur et lancez un bun dans le buisson. Retournez chercher un autre

bun, que vous lancez également dans le buisson. Après une petite panique, le tournage se poursuit sur la plage.



40 LE VILLAGE BRÛLE

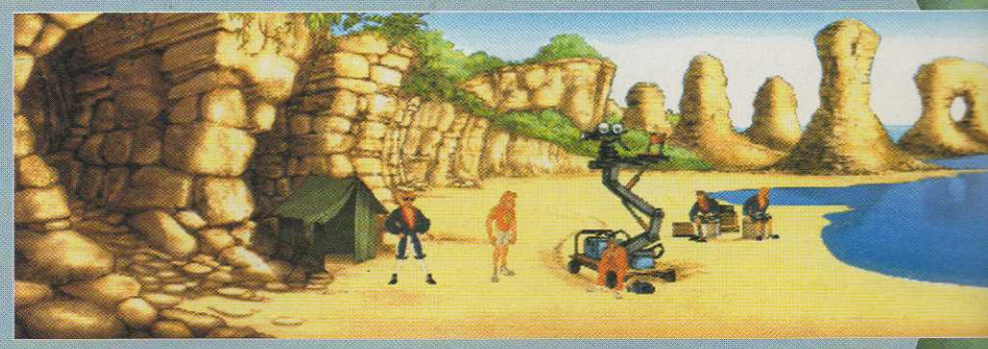
Nicole arrive au village indien où elle avait rendez-vous avec Georges. Là, elle ne trouve que ruines et cendres fumantes. Parlez au nain Titipoco et demandez-lui des nouvelles de George. En cherchant derrière le tonneau, vous trouverez les lunettes de soleil de George. Essayez ensuite de prendre la pierre à gauche du tonneau. Tentez de renverser le tonneau, et demandez ensuite à Titipoco de vous aider. La pierre du coyote est maintenant refroidie et peut être prise sans danger. Quittez le village par la gauche.



39 GEORGE CASCADEUR

La caméra est enlisée et le réalisateur catastrophé par le refus de son cascadeur de bosser. Parlez au réalisateur, à Burt puis au caméraman. Regardez la caméra portable

à ses pieds, et suggérez-lui de l'utiliser. Proposez ensuite au réalisateur d'effectuer vous-même la cascade. Après vous être changé, vous voici parti à l'attaque du python.



41 AU PIED DE LA PYRAMIDE

Regardez l'échaffaudage. Ramassez la corde et demandez à Titipoco de l'attacher en haut de l'édifice. Reliez les deux morceaux au moteur du monte-charge, afin de confectionner une courroie. À l'aide de la dague, crevez le réservoir situé sur la face

gauche du groupe électrogène. Déterminez votre trouvaille de carburant. Déversez le contenu du cylindre dans le petit réservoir du moteur du monte-charge (au-dessus du bouton rouge). Démarrez le moteur à l'aide du bouton, et actionnez le levier. Demandez à Titipoco de faire comme vous, à votre signal. Placez-vous sur le



gauche du groupe électrogène. Démontez le cylindre à droite du réservoir et remplissez

le réservoir du monte-charge, parlez au nain, et vous voici catapulté au sommet de la pyramide.

42 GEORGE PRISONNIER

Vous découvrez George ligoté sur un autel de sacrifice. Pablo et le général sont là. Emparez-vous discrètement d'une cartouchiere et redescendez. Au pied de la pyramide, approchez-vous des



gardes et parlez-leur. Dites que vous avez l'autorisation du général. Prenez ensuite la torche, demandez à Titipoco de l'allumer et jetez-la dans la flaque d'essence. Balancez ensuite la cartouchiere au même endroit pour faire détalier les gardes comme des lapins. L'action reprend en haut. Allez parler au général et délivrez George à l'aide de la dague.

43 L'ENTRÉE DE LA PYRAMIDE

Actionnez les deux leviers, et demandez à George de vous donner un coup de main. En les bougeant simultanément, vous actionnez l'ouverture d'une trappe vous projetant dans les entrailles de la pyramide. Le groupe est séparé.



44 LA SALLE DES ROUES



C'est l'énigme la plus déroutante ! Faites tourner les roues de telle sorte à faire coïncider deux symboles, que l'on retrouve par paire sur le panneau composé de dix plaques. Lorsque deux symboles coïnci-

dent, appuyez sur la plaque correspondante sur le panneau de dix. Lorsque les symboles 1 et 2 sont enfoncés, appuyez sur la plaque n° 3, sur le panneau. Faites de même avec les combinaisons 4 et 5 pour enfoncer la



45 CUL-DE-SAC

Georges et Titipoco arrivent dans un cul-de-sac. Prenez la torche sur le mur et demandez au nain de l'allumer. En inspectant le bas-relief à gauche de la statue, vous découvrirez un levier. Actionnez-le...



dalle 6 ; combinaisons 7 et 8 pour la dalle 9 ; combinaisons 10 et 11 enfin pour la dalle 12.

Une fois les quatre plaques sous

la statue enfoncée, un passage secret se dévoile. Lorsque Nico s'y engage, la main passe à George.

combinaison n°1



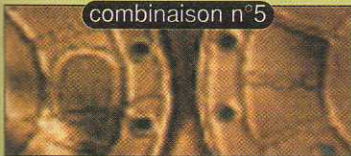
combinaison n°2



combinaison n°4



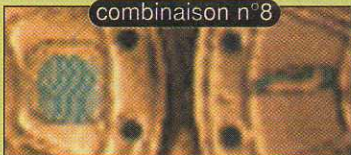
combinaison n°5



combinaison n°7



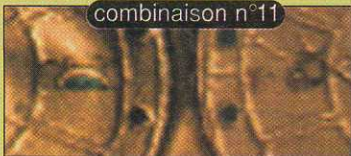
combinaison n°8



combinaison n°10



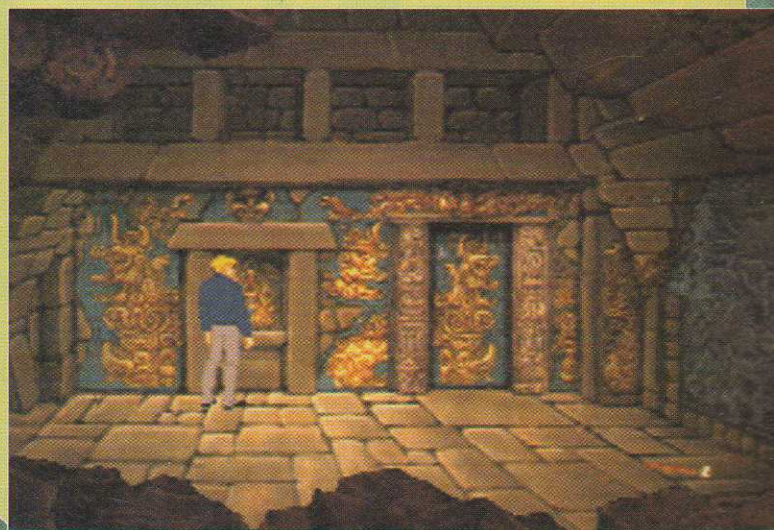
combinaison n°11



46 LA SÉRIE DE LEVIERS

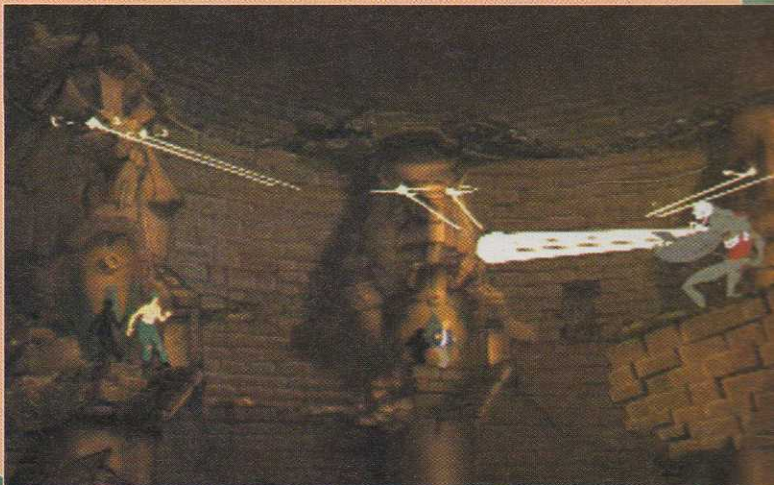
Georges se retrouve dans une salle, séparé de Titipocò. Ramassez votre torche et utilisez-la pour enflammer celle qui se trouve contre le mur de droite. Actionnez alors le levier situé dans la niche. Sortez par l'issue de gauche. Dans la pièce suivante, actionnez le levier de droite qui

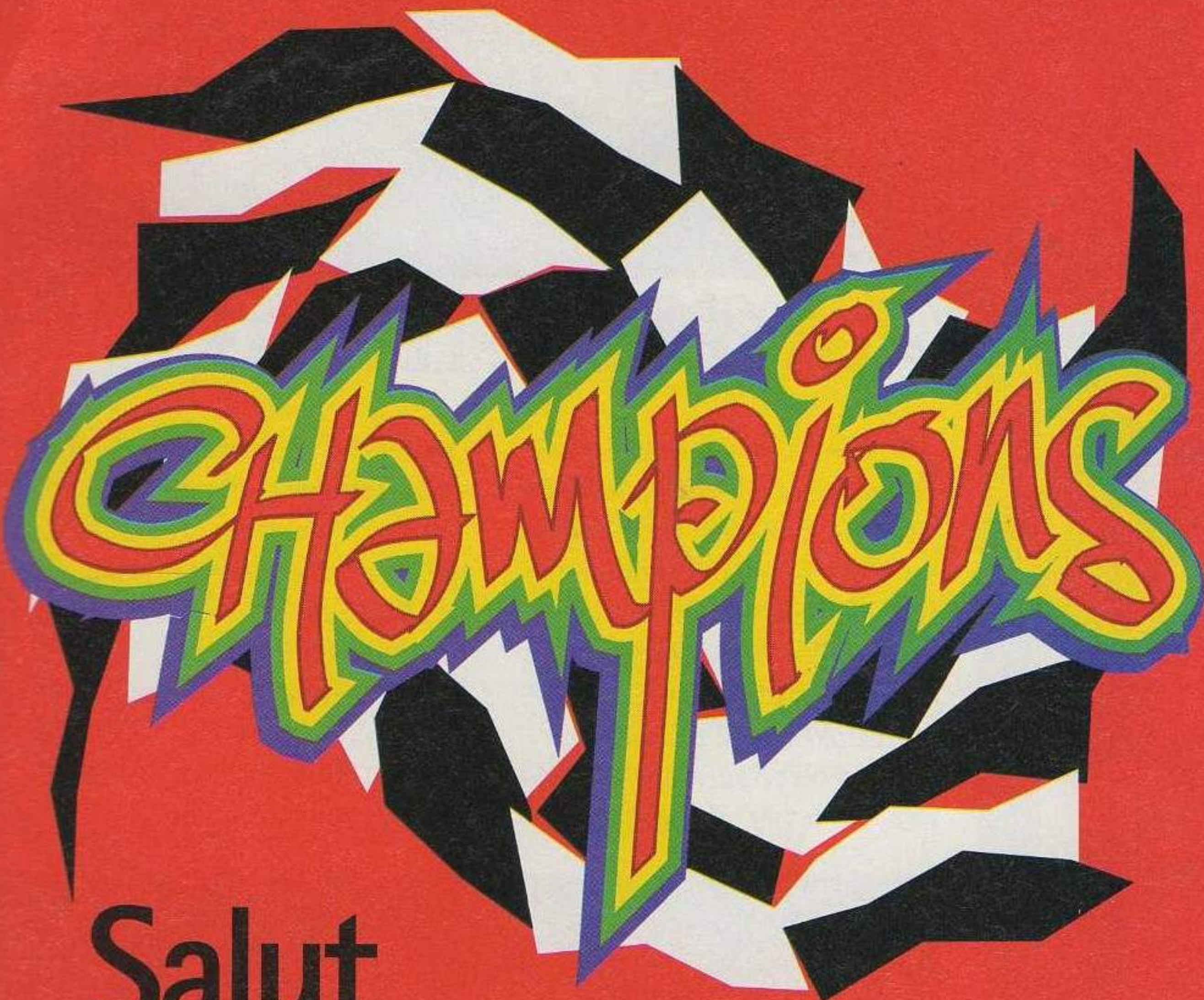
enclenche l'ouverture de l'issue, puis le levier de gauche qui referme l'entrée. Quittez la pièce par la nouvelle issue, et regagnez la salle de la torche par le passage dérobé. Emparez-vous de la torche et descendez l'escalier qui s'y trouve. Allez, plus qu'un levier et vous touchez au but...



47 THE END

Je vous laisse apprécier la séquence finale, suivie d'un générique quelque peu décevant après tant d'efforts !





Salut les champs

Tiens tiens, l'approche des fêtes aurait-elle quelque chose à voir avec la participation plutôt moyenne à la rubrique ? Allez, on se ressaisit ! Félicitations au « heavy métallurgiste » Romain Morlot pour sa réalisation de clips alliant Cool Boarders à des thèmes de hard-rock.

Enfin, il vous reste encore une petite quinzaine pour participer au défi Formula One 97. Petit rappel : réalisez le meilleur temps sur le circuit de Monte-Carlo en mode Time Attack (arcade). Sur ce, bonne bourre pour 98 !

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières. Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

**ULTRA
PLAYER ONE
CHAMPIONS**
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Wolfen



WIPEOUT - KARBONIS V

1- Francis GEISSERT :	1' 42" 6
2- Hugo BULTHE :	1' 48" 7
3- Isabelle NEUMANN :	1' 50" 9
4- Éric CAUDRON :	1' 51" 7
5- Jean HOEPFNER :	1' 52" 3

WIPEOUT - KARBONIS V (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	33" 7
2- Isabelle NEUMANN :	35" 2
3- Éric CAUDRON :	35" 3
4- Hugo BULTHE :	35" 5
5- Christophe OTT :	36" 3

WIPEOUT HORODERA

1- Francis GEISSERT :	2' 58" 1
2- Éric CAUDRON :	3' 10" 8
3- Jean HOEPFNER :	3' 12" 2
4- Christophe OTT :	3' 15" 9
5- Isabelle NEUMANN :	3' 17" 7

WIPEOUT HORODERA (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	58" 3
2- Isabelle NEUMANN :	1' 00" 2
3- Christophe OTT :	1' 02" 3
4- Éric CAUDRON :	1' 02" 8
*- Jean HOEPFNER :	1' 02" 8

WIPEOUT ARRIDOS IV

1- Francis GEISSERT :	2' 35" 4
2- Jean HOEPFNER :	2' 46" 6
3- Isabelle NEUMANN :	2' 49" 6
4- Éric CAUDRON :	2' 51" 3
5- Christophe OTT :	2' 54" 4

WIPEOUT ARRIDOS IV (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	50" 3
2- Isabelle NEUMANN :	53" 7
3- Jean HOEPFNER :	54" 6
4- Christophe OTT :	54" 8
5- Eric CAUDRON :	56" 1

WIPEOUT SILVER STREAM

1- Francis GEISSERT :	2' 11" 7
2- Isabelle NEUMANN :	2' 17" 1
3- Jean HOEPFNER :	2' 18" 4
4- Éric CAUDRON :	2' 22" 1
5- Christophe OTT :	2' 26" 0

WIPEOUT SILVER STREAM (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	42" 6
2- Isabelle NEUMANN :	43" 3
3- Jean HOEPFNER :	43" 9
4- Christophe OTT :	44" 8
5- Éric CAUDRON :	45" 1

WIPEOUT FIRESTAR

1- Francis GEISSERT :	2' 10" 9
2- Isabelle NEUMANN :	2' 20" 8
3- Éric CAUDRON :	2' 22" 7
4- Jean HOEPFNER :	2' 24" 5
5- Christophe OTT :	2' 28" 2

WIPEOUT FIRESTAR (FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	42" 0
2- Christophe OTT :	44" 5
3- Éric CAUDRON :	45" 1
4- Antoine FILOU :	45" 2
5- Isabelle NEUMANN :	45" 3



FORMULA ONE 97 (ARCADE - HOCKENHEIM)

1- Guillaume BARBET :	1' 15" 603
2- Mickaël PERRIN :	1' 16" 575
3- Yann DUVAL :	1' 17" 520
4- Steve MARTENS :	1' 18" 013
5- Guillaume BERTRAND :	1' 18" 580

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SILVERSTONE)

1- Guillaume BARBET :	58" 095
2- Mickaël PERRIN :	1' 02" 850
3- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 429
4- Steve MARTENS :	1' 03" 486
5- Yann DUVAL :	1' 03" 654

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - IMOLA)**

1- Guillaume BARBET :	1' 00" 151
2- Mickaël PERRIN :	1' 00" 368
3- Yannick DUVAL :	1' 01" 767
4- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 768
5- Steve MARTENS :	1' 05" 823

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - BARCELONA)**

1- Guillaume BARBET :	59" 207
2- Mickaël PERRIN :	1' 00" 257
3- Guillaume BERTRAND :	1' 01" 370
4- Yannick DUVAL :	1' 01" 702
5- Steve MARTENS :	1' 02" 309

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - MONTREAL)**

1- Guillaume BARBET :	1' 00" 839
2- Mickaël PERRIN :	1' 02" 626
3- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 680
4- Yannick DUVAL :	1' 04" 475
5- Steve MARTENS :	1' 05" 501

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - ADIA)**

1- Guillaume BARBET :	51" 459
2- Mickaël PERRIN :	52" 675
3- Steve MARTENS :	53" 030
4- Guillaume BERTRAND :	54" 661
5- Yannick DUVAL :	55" 438

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - ESTORIL)**

1- Guillaume BARBET :	58" 007
2- Mickaël PERRIN :	59" 893
3- Steve MARTENS :	59" 950
4- Yannick DUVAL :	1' 00" 908
5- Guillaume BERTRAND :	1' 01" 012

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - NURBURGRING)**

1- Mickaël PERRIN :	56" 734
2- Guillaume BARBET :	57" 572
3- Guillaume BERTRAND :	58" 667
4- Steve MARTENS :	59" 995
5- Yannick DUVAL :	1' 00" 558

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - HUNGARORING)**

1- Guillaume BARBET :	51" 850
2- Steve MARTENS :	53" 213
3- Mickaël PERRIN :	53" 681
4- Guillaume BERTRAND :	54" 000
5- Yannick DUVAL :	54" 274

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - MAGNY-COURS)**

1- Guillaume BARBET :	54" 617
2- Mickaël PERRIN :	56" 734
3- Guillaume BERTRAND :	57" 830
4- Steve MARTENS :	58" 285
5- Yannick DUVAL :	58" 827

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - MONZA)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 03" 944
2- Guillaume BARBET :	1' 04" 131
3- Guillaume BERTRAND :	1' 04" 925
4- Yannick DUVAL :	1' 06" 399
5- Steve MARTENS :	1' 07" 037

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - EDIALEDA)**

1- Guillaume BERTRAND :	56" 236
2- Mickaël PERRIN :	56" 321
3- Yannick DUVAL :	57" 943
4- Gregory GERMAIN :	59" 280
5- Steve MARTENS :	1' 03" 300

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - SUZUKA)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 14" 980
2- Guillaume BERTRAND :	1' 16" 490
3- Gregory GERMAIN :	1' 20" 373
4- Yannick DUVAL :	1' 20" 706
5- Steve MARTENS :	1' 23" 621

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - BUENOS-AIRES)**

1- Guillaume BERTRAND :	55" 724
2- Yannick DUVAL :	56" 225
3- Mickaël PERRIN :	58" 608
4- Steve MARTENS :	1' 02" 899
5- Gregory GERMAIN :	1' 03" 009

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - SPA
FRANCORCHAMPS)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 25" 222
2- Guillaume BERTRAND :	1' 27" 425
3- Yannick DUVAL :	1' 27" 643
4- Steve MARTENS :	1' 28" 248
5- Gregory GERMAIN :	1' 31" 980

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - INTERLAGOS)**

1- Guillaume BARBET :	49" 797
2- Yannick DUVAL :	50" 364
3- Mickaël PERRIN :	50" 962
4- Guillaume BERTRAND :	51" 287
5- Steve MARTENS :	52" 657

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - JEREZ)**

1- Mickaël PERRIN :	56" 585
2- Steve MARTENS :	56" 911
3- Guillaume BERTRAND :	59" 470
4- Gregory GERMAIN :	59" 673
5- Yannick DUVAL :	59" 930

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - SUNOB)**

1- Guillaume BERTRAND :	54" 112
2- Yannick DUVAL :	54" 379
3- Mickaël PERRIN :	54" 755
4- Steve MARTENS :	59" 114
5- Gregory GERMAIN :	59" 194

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - MELBOURNE)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 02" 625
2- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 991
3- Yannick DUVAL :	1' 04" 522
4- Steve MARTENS :	1' 05" 183
5- Gregory GERMAIN :	1' 08" 563

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - A1 RING)**

1- Mickaël PERRIN :	56" 015
2- Guillaume BERTRAND :	57" 322
3- Steve MARTENS :	57" 415
4- Yannick DUVAL :	57" 922
5- Gregory GERMAIN :	59" 507

**FORMULA ONE 97
(ARCADE - SIXTIES)**

1- Guillaume BARBET :	59" 014
2- Yannick DUVAL :	1' 03" 037
3- Mickaël PERRIN :	1' 03" 092
4- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 582
5- Steve MARTENS :	1' 05" 423

**PORSCHE CHALLENGE
(STUTTGART - COURSE)**

1- Guillaume BARBET :	1' 57" 6
2- Frédéric MANDET :	1' 57" 9
3- Nicolas CAYRE :	1' 58" 7
4- Karim BENDOUMA :	1' 58" 9
5- Ludovic BOSETTI :	1' 59" 5

**PORSCHE CHALLENGE
(STUTTGART - FASTEST LAP)**

1- Guillaume BARBET :	39" 0
2- Frédéric MANDET :	39" 1
*- Francis GEISSERT :	39" 1
4- Karim BENDOUMA :	39" 2
5- Nicolas CAYRE :	39" 4

**PORSCHE CHALLENGE
(USA - COURSE)**

1- Guillaume BARBET :	1' 56" 5
2- Frédéric MANDET :	1' 57" 2
3- Karim BENDOUMA :	1' 58" 1
4- Nicolas CAYRE :	1' 58" 7
5- FRANCIS GEISSERT :	1' 59" 1

**PORSCHE CHALLENGE
(USA - FASTEST LAP)**

1- Guillaume BARBET :	38" 6
2- Francis GEISSERT :	38" 8
3- Frédéric MANDET :	38" 9
4- Karim BENDOUMA :	39" 1
5- Nicolas CAYRE :	39" 2

**PORSCHE CHALLENGE
(JAPON - COURSE)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 57" 5
2- Nicolas CAYRE :	1' 57" 8
3- Karim BENDOUMA :	1' 57" 9
4- Frédéric MANDET :	1' 58" 2
5- Guillaume BARBET :	1' 59" 3

**PORSCHE CHALLENGE
(JAPON - FASTEST LAP)**

1- Guillaume BARBET :	36" 8
2- Frédéric MANDET :	38" 9
*- Karim BENDOUMA :	38" 9
4- Nicolas CAYRE :	39" 0
5- Cédric COUHE :	39" 4

**PORSCHE CHALLENGE
(ALPES - COURSE)**

1- Frédéric MANDET :	1' 51" 8
2- Guillaume BARBET :	1' 53" 8
3- Karim BENDOUMA :	1' 54" 3
4- Nicolas CAYRE :	1' 56" 0
5- Michaël PERRIN :	1' 56" 2

**PORSCHE CHALLENGE
(ALPES - FASTEST LAP)**

1- Frédéric MANDET :	36" 6
2- Guillaume BARBET :	36" 8
3- Karim BENDOUMA :	37" 5
4- Nicolas CAYRE :	37" 9
5- Cédric COUHE :	38" 2

**SOUL BLADE
(TIME ATTACK - ARCADE)**

1- Jonathan GUILLER :	27" 86
2- Kook PRINIOTAKIS :	31" 03
3- Guillaume BERTRAND :	34" 33
4- Pierre-Emmanuel BOULANGER :	34" 63
5- Rémi BRUN :	40" 89

**SOUL BLADE
(TIME ATTACK - NORMAL
WEAPON)**

1- Anthony de TRAZEGNIES :	5' 42" 16
2- Guillaume BERTRAND :	7' 08" 06
3- Olivier LEONARD :	7' 10" 86
4- Pierre-Emmanuel BOULANGER :	7' 19" 73
5- Aurélien PARDON :	14' 31" 23

**SOUL BLADE
(TIME ATTACK - SPECIAL
WEAPON)**

1- Kook PRINIOTAKIS :	1' 48" 18
2- Yoann VENTRIBOUT :	3' 11" 79
3- Sébastien REMY :	3' 15" 83
4- Pierre-Emmanuel BOULANGER :	3' 27" 66
5- Nicolas BRUNET :	3' 29" 93

**SOUL BLADE
(SURVIVAL - SPECIAL WEAPON)**

1- Olivier LEONARD :	444 victoires
2- Kook PRINIOTAKIS :	428
3- Yoann VENTRIBOUT :	391
4- Stéphane BOURSIER :	289
5- SEBASTIEN LOPEZ :	232

**TEKKEN 2
(TIME ATTACK - ARCADE)**

1- Julien BOISIAUD :	1' 40" 06
2- Erwin WICKI :	1' 41" 95
3- Laurent REMY :	1' 46" 24
4- Gwénaél ROCHER :	1' 59" 68
5- Carlos da SILVA :	2' 13" 50

**TEKKEN 2
(SURVIVAL)**

1- Julien BOISIAUD :	157 victoires
2- Maxime VOCELLA :	82
3- Francis GEISSERT :	69
4- Guillaume Le LAY :	60
5- Yannick JAKUBIAK :	49

**V-RALLY
(TIME TRIAL - ES1 CORSE)**

1- Guillaume BARBET :	41" 52
2- David le GARFF :	41" 56
3- Karim BENDOUMA :	41" 92
4- Frédéric MANDET :	42" 12
5- Guillaume BERTRAND :	42" 32

**V-RALLY
(TIME TRIAL - ES2 INDONÉSIE)**

1- Guillaume BARBET :	44" 40
2- David le GARFF :	45" 52
3- Guillaume BERTRAND :	45" 64
4- Frédéric MANDET :	45" 76
5- Sébastien REMY :	46" 08

**V-RALLY
(TIME TRIAL - ES3 ESPAGNE)**

1- Guillaume BARBET :	45" 68
2- Frédéric MANDET :	45" 80
3- Karim BENDOUMA :	46" 24
4- Guillaume BERTRAND :	46" 32
5- David le GARFF :	47" 12

**V-RALLY
(TIME TRIAL - ES4
ANGLETERRE)**

1- Frédéric MANDET :	55" 52
2- Guillaume BARBET :	55" 60
3- Guillaume BERTRAND :	56" 04
4- Karim BENDOUMA :	56" 16
5- David le GARFF :	56" 24

**V-RALLY
(TIME TRIAL - MS1 SAFARI)**

1- Frédéric MANDET :	47" 28
2- David le GARFF :	48" 40
3- Julien BOISIAUD :	48" 68
4- Guillaume BERTRAND :	48" 88
5- Karim BENDOUMA :	49" 44

**V-RALLY
(TIME TRIAL - MS2 NOUVELLE
ZÉLANDE)**

1- David le GARFF :	59" 24
2- Frédéric MANDET :	59" 76
3- Julien BOISIAUD :	1' 00" 16
4- Guillaume BERTRAND :	1' 00" 92
5- Karim BENDOUMA :	1' 01" 72

**V-RALLY
(TIME TRIAL - MS3
ANGLETERRE)**

1- Frédéric MANDET :	42" 72
2- David le GARFF :	42" 84
3- Guillaume BERTRAND :	43" 44
4- Sébastien REMY :	43" 52
5- Pascal GOLDSCHIEDER :	43" 60

**V-RALLY
(TIME TRIAL - MS4 CORSE)**

1- Frédéric MANDET :	44" 40
*- David le GARFF :	44" 40
3- Julien BOISIAUD :	45" 00
4- Guillaume BERTRAND :	45" 64
5- Karim BENDOUMA :	45" 72

**V-RALLY
(TIME TRIAL - MS5 INDONÉSIE)**

1- Frédéric MANDET :	49" 16
2- David le GARFF :	49" 68
3- Julien BOISIAUD :	49" 80
4- Karim BENDOUMA :	49" 84
5- Guillaume BERTRAND :	50" 92

**V-RALLY
(TIME TRIAL - MS6 ALPES)**

1- Frédéric MANDET :	59" 00
2- Guillaume BERTRAND :	59" 68
*- Karim BENDOUMA :	59" 68
*- David le GARFF :	59" 68
5- José BRANCE :	59" 76

**WIPEOUT 2097
(TALON'S REACH - BEST RACE
TIME)**

1- Cédric COUHE :	1' 01" 2
2- Guillaume BERTRAND :	1' 03" 5
3- Karim BENDOUMA :	1' 03" 7
*- Mickaël PERRIN :	1' 03" 7
5- Steve MARTENS :	1' 03" 8

**WIPEOUT 2097
(TALON'S REACH - FASTEST
LAP)**

1- Michaël PERRIN :	16" 9
2- Karim BENDOUMA :	17" 1
3- Julien DOUCET :	17" 2
*- Guillaume BERTRAND :	17" 2
5- Steve MARTENS :	17" 4

**WIPEOUT 2097
(SAGARMANTHA - BEST RACE
TIME)**

1- Karim BENDOUMA :	1' 01" 2
2- Guillaume BERTRAND :	1' 01" 8
3- Cédric COUHE :	1' 02" 6
4- Steve MARTENS :	1' 00" 6
5- Julien DOUCET :	1' 02" 7

**WIPEOUT 2097
(SAGARMANTHA - FASTEST
LAP)**

1- Julien DOUCET :	17" 8
2- Guillaume BERTRAND :	18" 0
3- Karim BENDOUMA :	18" 2
4- Yannick MALLET :	18" 3
5- Steve MARTENS :	18" 4

**WIPEOUT 2097
(VALSPARRISO - BEST RACE
TIME)**

1- Guillaume BERTRAND :	1' 32" 6
2- Cédric COUHE :	1' 33" 3
3- Julien DOUCET :	1' 34" 2
4- Steve MARTENS :	1' 35" 3
5- Michaël PERRIN :	1' 35" 5

**WIPEOUT 2097
(VALSPARRISO - FASTEST LAP)**

1- Julien DOUCET :	28" 0
2- Guillaume BERTRAND :	28" 5
3- Cédric COUHE :	29" 0
*- Karim BENDOUMA :	29" 0
5- Steve MARTENS :	29" 3

**WIPEOUT 2097
(PHENITIA PARK - BEST RACE
TIME)**

1- Cédric COUHE :	1' 30" 5
2- Guillaume BERTRAND :	1' 30" 7
3- Karim BENDOUMA :	1' 30" 8
4- Julien DOUCET :	1' 31" 3
5- Steve MARTENS :	1' 33" 8

**WIPEOUT 2097
(PHENITIA PARK - FASTEST
LAP)**

1- Guillaume BERTRAND :	27" 8
2- Karim BENDOUMA :	28" 7
*- Julien DOUCET :	28" 7
4- Cédric COUHE :	29" 5
5- Patrick PERONNY :	29" 6

**WIPEOUT 2097
(GARE D'EUROPA - BEST RACE
TIME)**

1- Guillaume BERTRAND :	1' 33" 5
2- Cédric COUHE :	1' 34" 3
3- Julien DOUCET :	1' 34" 8
4- Karim BENDOUMA :	1' 35" 2
5- Patrick PERONNY :	1' 36" 2

**WIPEOUT 2097
(GARE D'EUROPA - FASTEST
LAP)**

1- Guillaume BERTRAND :	30" 1
2- Julien DOUCET :	31" 0
3- Cédric COUHE :	31" 3
4- Karim BENDOUMA :	31" 7
5- Steve MARTENS :	31" 8

**WIPEOUT 2097
(ODESSA KEYS - BEST RACE
TIME)**

1- Cédric COUHE :	1' 34" 1
2- Karim BENDOUMA :	1' 34" 5
3- Julien DOUCET :	1' 34" 6
4- Guillaume BERTRAND :	1' 36" 7
5- Michaël PERRIN :	1' 38" 3

**WIPEOUT 2097
(ODESSA KEYS - FASTEST
LAP)**

1- Karim BENDOUMA :	29" 2
*- Guillaume BERTRAND :	29" 2
3- Michaël PERRIN :	31" 2
4- Julien DOUCET :	31" 6
5- Steve MARTENS :	32" 7

**WIPEOUT 2097
(VOSTOK ISLAND - BEST RACE
TIME)**

1- Guillaume BERTRAND :	2' 07" 4
2- Michaël PERRIN :	2' 13" 7
3- Cédric COUHE :	2' 15" 7
4- Karim BENDOUMA :	2' 17" 3
5- Steve MARTENS :	2' 19" 8

**WIPEOUT 2097
(VOSTOK ISLAND - FASTEST
LAP)**

1- Guillaume BERTRAND :	28" 3
2- Cédric COUHE :	30" 7
3- Karim BENDOUMA :	31" 1
4- Michaël PERRIN :	31" 3
5- Steve MARTENS :	31" 6

**WIPEOUT 2097
(SPILSKINNIKE - BEST RACE
TIME)**

1- Michaël PERRIN :	1' 45" 6
2- Karim BENDOUMA :	1' 50" 6
3- Christophe MONZAT :	1' 51" 1
4- Steve MARTENS :	1' 56" 0
5- Patrick PERONNY :	1' 58" 2

**WIPEOUT 2097
(SPILSKINNIKE - FASTEST
LAP)**

1- Michaël PERRIN :	24" 8
2- Karim BENDOUMA :	25" 6
3- Steve MARTENS :	25" 8
4- Christophe MONZAT :	26" 1
5- Patrick PERONNY :	26" 4

**MARIO KART 64
(LUIGI RACEWAY - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 47" 41
2- Dave ZEPH :	1' 53" 37
3- Mickaël PERRIN :	2' 02" 72
4- Pierre VIGIER :	2' 04" 45
5- Antoine FILOU :	2' 04" 68

**MARIO KART 64
(LUIGI RACEWAY - FASTEST
LAP)**

1- Mickaël PERRIN :	34" 04
2- Francis GEISSERT :	34" 37
3- Dave ZEPH :	36" 67
4- Antoine FILOU :	40" 34
5- Remi BENARD :	40" 94

**MARIO KART 64
(MOO MOO FARM - TIME TRIAL)**

1- Mickaël PERRIN :	1' 35" 52
2- Francis GEISSERT :	1' 35" 67
3- Serge FORGIARINI :	1' 36" 81
4- Nicolas DURAND :	1' 36" 98
5- Pierrick FAVIER :	1' 37" 04

**MARIO KART 64
(MOO MOO FARM - FASTEST
LAP)**

1- Michaël PERRIN :	30" 83
2- Francis GEISSERT :	31" 27
3- Serge FORGIARINI :	31" 98
4- Pierrick FAVIER :	32" 00
5- Remi BENARD :	32" 14

**MARIO KART 64
(KOOA TROOPA BEACH - TIME
TRIAL)**

1- Cédric VERT :	1' 45" 97
2- Antoine FILOU :	1' 46" 67
3- Francis GEISSERT :	1' 47" 58
4- Mickaël PERRIN :	1' 47" 92
5- Pierrick FAVIER :	1' 48" 36

**MARIO KART 64
(KOOA TROOPA BEACH -
FASTEST LAP)**

1- Cédric VERT :	34" 58
2- Antoine FILOU :	34" 76
3- Michaël PERRIN :	34" 86
4- Francis GEISSERT :	34" 88
5- Pierrick FAVIER :	35" 74

**MARIO KART 64
(KALIMARI DESERT - TIME
TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	2' 16" 71
2- Remi BENARD :	2' 17" 23
3- Serge FORGIARINI :	2' 18" 74
4- Pierre VIGIER :	2' 18" 97
5- Michaël PERRIN :	2' 22" 40

**MARIO KART 64
(KALIMARI DESERT - FASTEST
LAP)**

1- Francis GEISSERT :	42" 84
2- Remi BENARD :	44" 74
3- Serge FORGIARINI :	45" 98
4- Michaël PERRIN :	45" 99
5- Nicolas DURAND :	47" 31

**MARIO KART 64
(TOADS TURNPIKE - TIME TRIAL)**

1- Pierre VIGIER :	3' 10" 10
2- Remi BENARD :	3' 11" 53
3- Cédric VERT :	3' 12" 03
4- Francis GEISSERT :	3' 16" 19
5- Michaël PERRIN :	3' 16" 52

**MARIO KART 64
(TOADS TURNPIKE - FASTEST
LAP)**

1- Cédric VERT :	1' 03" 04
2- Remi BENARD :	1' 03" 09
3- Francis GEISSERT :	1' 04" 68
4- Michaël PERRIN :	1' 04" 93
5- Gwénaél ROCHER :	1' 05" 68

**MARIO KART 64
(FRAPPE SNOWLAND - TIME
TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 16" 13
2- Cédric VERT :	2' 14" 71
3- Remi BENARD :	2' 15" 79
4- Michaël PERRIN :	2' 16" 14
5- Sébastien PIEDFERT :	2' 18" 27

**MARIO KART 64
(FRAPPE SNOWLAND - FASTEST
LAP)**

1- Francis GEISSERT :	23" 52
2- Cédric VERT :	44" 24
3- Michaël PERRIN :	44" 59
4- Remi BENARD :	44" 92
5- Sébastien PIEDFERT :	45" 99

**MARIO KART 64
(CHOCO MOUNTAIN - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 54" 91
2- Michaël PERRIN :	2' 04" 29
3- Daniel SENDELIN :	2' 06" 53
4- Cédric VERT :	2' 09" 92
5- Nicolas DURAND :	2' 12" 99

**MARIO KART 64
(CHOCO MOUNTAIN - FASTEST
LAP)**

1- Michaël PERRIN :	34" 52
2- Francis GEISSERT :	37" 19
3- Pierre VIGIER :	40" 90
4- Cédric VERT :	42" 78
5- Remi BENARD :	43" 13

**MARIO KART 64
(MARIO RACEWAY - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	1' 24" 70
2- Mickaël PERRIN :	1' 27" 88
3- Antoine FILOU :	1' 32" 02
4- Serge FORGIARINI :	1' 37" 77
5- Pierre VIGIER :	1' 39" 68

**MARIO KART 64
(MARIO RACEWAY - FASTEST
LAP)**

1- Michaël PERRIN :	21" 39
2- Francis GEISSERT :	23" 71
3- Antoine FILOU :	25" 18
4- Remi BENARD :	32" 32
5- Serge FORGIARINI :	32" 34

**MARIO KART 64
(WARIO STADIUM - TIME TRIAL)**

1- Remi BENARD :	2' 38" 58
2- Michaël PERRIN :	2' 41" 56
3- Francis GEISSERT :	2' 55" 58
4- Daniel SENDELIN :	4' 20" 61
5- Serge FORGIARINI :	4' 44" 73

**MARIO KART 64
(WARIO STADIUM - FASTEST
LAP)**

1- Remi BENARD :	52" 40
2- Michaël PERRIN :	53" 60
3- Francis GEISSERT :	55" 58
4- Serge FORGIARINI :	1' 34" 28
5- Frédéric GERARDIN :	1' 38" 93

**MARIO KART 64
(SHERBET LAND - TIME TRIAL)**

1- Michaël PERRIN :	2' 11" 86
2- Francis GEISSERT :	2' 12" 61
3- Remi BENARD :	2' 12" 87
4- Paul-Antoine CHAUVEL :	2' 16" 63
5- Pierre VIGIER :	2' 17" 15

**MARIO KART 64
(SHERBET LAND - FASTEST
LAP)**

1- Michaël PERRIN :	42" 97
2- Francis GEISSERT :	43" 38
3- Remi BENARD :	44" 20
4- Paul-Antoine CHAUVEL :	44" 84
5- Serge FORGIARINI :	46" 70

**MARIO KART 64
(ROYAL RACEWAY - TIME TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	2' 18" 86
2- Antoine FILOU :	3' 05" 52
3- Cédric VERT :	3' 05" 78
4- Serge FORGIARINI :	3' 05" 90
5- Remi BENARD :	3' 07" 61

**MARIO KART 64
(ROYAL RACEWAY - FASTEST
LAP)**

1- Francis GEISSERT :	45" 20
2- Cédric VERT :	1' 00" 61
3- Antoine FILOU :	1' 00" 81
4- Serge FORGIARINI :	1' 01" 09
5- Remi BENARD :	1' 02" 31

**MARIO KART 64
(BOWSER'S CASTLE - TIME TRIAL)**

1- Antoine FILOU :	2' 27" 13
2- Francis GEISSERT :	2' 27" 45
3- Michaël PERRIN :	2' 27" 55
4- Remi BENARD :	2' 28" 25
5- Cédric VERT :	2' 32" 88

**MARIO KART 64
(BOWSER'S CASTLE - FASTEST
LAP)**

1- Antoine FILOU :	47" 42
2- Michaël PERRIN :	48" 00
3- Francis GEISSERT :	48" 08
4- Remi BENARD :	49" 20
5- Cédric VERT :	50" 33

**MARIO KART 64
(DK'S JUNGLE PARKWAY - TIME
TRIAL)**

1- Francis GEISSERT :	2' 04" 91
2- Cédric VERT :	2' 33" 57
3- Antoine FILOU :	2' 35" 59
4- Mickaël PERRIN :	2' 38" 07
5- Remi BENARD :	2' 41" 04

**MARIO KART 64
(DK'S JUNGLE PARKWAY -
FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	22" 89
2- Cédric VERT :	49" 17
3- Mickaël PERRIN :	49" 51
4- Antoine FILOU :	50" 52
5- Remi BENARD :	50" 94

**MARIO KART 64
(YOSHI VALLEY - TIME TRIAL)**

1- Antoine FILOU :	2' 05" 79
2- Cédric VERT :	2' 05" 84
3- Michaël PERRIN :	2' 06" 69
4- Francis GEISSERT :	2' 07" 26
5- Remi BENARD :	2' 08" 23

**MARIO KART 64
(YOSHI VALLEY - FASTEST
LAP)**

1- Francis GEISSERT :	39" 78
2- Michaël PERRIN :	40" 63
3- Cédric VERT :	40" 68
4- Antoine FILOU :	40" 77
5- Pierre VIGIER :	41" 54

**MARIO KART 64
(BANSHEE BOARDWALK - TIME
TRIAL)**

1- Cédric VERT :	2' 17" 24
2- Francis GEISSERT :	2' 17" 77
3- Michaël PERRIN :	2' 19" 93
4- Remi BENARD :	2' 20" 58
5- Pierre VIGIER :	2' 22" 85

**MARIO KART 64
(BANSHEE BOARDWALK -
FASTEST LAP)**

1- Francis GEISSERT :	45" 61
2- Michaël PERRIN :	45" 80
3- Cédric VERT :	45" 86
4- Pierre VIGIER :	46" 73
5- Remi BENARD :	46" 75

**MARIO KART 64
(RAINBOW ROAD - TIME TRIAL)**

1- Pierre VIGIER :	4' 55" 05
2- Francis GEISSERT :	4' 57" 96
3- Antoine FILOU :	4' 59" 37
4- Mickaël PERRIN :	4' 59" 59
5- Jérémy PERRIN :	5' 01" 43
*- Pascal BECART :	5' 01" 43

**MARIO KART 64
(RAINBOW ROAD - FASTEST
LAP)**

1- Antoine FILOU :	1' 37" 01
2- Mickaël PERRIN :	1' 38" 38
3- Francis GEISSERT :	1' 38" 51
4- Remi BENARD :	1' 39" 06
5- Cédric VERT :	1' 40" 26

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

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

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(M^o Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

CRETEIL (94)
5 r. du G. Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(M^o V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys 'r' us)
Tél : 01 48 76 6000

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M^o Convention)
Tél : 01 53 688 688

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

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv. 1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 08 36 685 686

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE
(face au M^o Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LILLE (59)
52 Rue Esquemoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

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

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc -
Niv. 10
92100 BOULOGNE
M^o Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél : 01 46 665 666

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulien
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

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

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

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

590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU



SuperPad N64
5 boutons
8 directions
Realizing laetitia
VIEW (visual feedback)
149F

Zero Pad PSX
99F

MEMORY CARD PLAYSTATION 89F

MEMORY CARD NINTENDO 64 169F

ATLANTIS
SATURN
NEW

FIFA 98
SATURN
349F

NBA 98
SATURN
349F

CROC
SATURN
349F

NIGHTMARE CREATURE
PLAYSTATION
329F

COOL BOARDER II
PLAYSTATION
329F

NAMCO MUSEUM 5
PLAYSTATION
269F

SKULL MONKEYS
PLAYSTATION
349F

THEME HOSPITAL
PLAYSTATION
349F

AUTO DESTRUCK
PLAYSTATION
349F

DUKE NUKEM
PLAYSTATION
349F

TOMB RAIDER II
PLAYSTATION
349F

CHAMELEON TWIST
NINTENDO 64
NEW

DIDDY KONG RACING
NINTENDO 64
369F

FIFA 98
NINTENDO 64
469F

MADDEN 98
NINTENDO 64
469F

DUKE NUKEM
NINTENDO 64
469F

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
▶ PRIX DE VENTE DES JEUX
▶ LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
▶ TRUCS ET ASTUCES
▶ COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
▶ DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES
GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

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

Nom Prénom
Adresse Ville :
Code Postal Date de Naissance/...../..... Code client [] [] [] [] [] [] [] []
N° de tél. :

Jeux	Console	Neuf	Ocasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOI 48H (1 à 6 jeux 29F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 60FF				
FRAIS DE PORT EN ENVOI 24H (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) OU CONSOLE 80FF				
TOTAL A PAYER				

Chèque Mandat
 Carte bancaire
Expire le/.....
Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine



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

Top

La déferlante !

Goldeneye, FF VII, Abe, Diddy Kong Racing, Alerte Rouge, Tomb Raider 2, Dragon Force, Duke Nukem, Parappa, Castlevania... les bons jeux ne manquent pas en ce début d'année. Tous les styles sont représentés et le choix risque de s'avérer difficile. Comme quoi, la guerre que se livrent en ce moment les constructeurs profite aux consommateurs. Les prix baissent et le niveau des jeux s'améliore d'année en année. Du côté du Top, versons une petite larme : le Top SNES disparaîtra le mois prochain pour laisser la place à 20 jeux N64.

Matt

Top Ultra mode d'emploi

(9)(1)(27) 492 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

- ↑ Progrès par rapport au Top précédent
- ↔ Reste à la même place par rapport au Top précédent
- ↓ Chute par rapport au Top précédent
- ← Nouvelle entrée
- ←← Retour dans le Top



Nintendo 64



1 GOLDENEYE 007 (6)(1)(2) | 994 pts

Hop ! À peine sorti, le meilleur Doom-like sur console recueille vos suffrages et vient taquiner Sony sur son propre terrain. Difficile de décrocher avant d'avoir fini cette petite merveille. Vous êtes sceptique ? Essayez pour voir !



- ↓ 2 SUPER MARIO 64 (1)(1)(5) | 843 pts
- ↓ 3 ISS 64 (2)(4)(4) | 820 pts
- ↓ 4 MARIO KART 64 (3)(2)(5) | 659 pts
- ↓ 5 WAVE RACE 64 (4)(2)(5) | 245 pts
- ↑ 6 DUKE NUKEM 3D (9)(6)(2) | 098 pts
- ↓ 7 TUROK DINOSAUR HUNTER (5)(3)(5) | 052 pts
- ↓ 8 LYLAT WARS (7)(3)(3) | 876 pts
- ← 9 EXTREME G (-)(9)(1) | 531 pts
- ↓ 10 DOOM (8)(8)(3) | 270 pts

Super Nintendo



← → 1 SUPER MARIO KART (1)(1)(38) | 996 pts

L'ancien ! Trente huit fois classé dans le Top, c'est un record seulement égalé par Zelda 3, placé juste derrière. Il faut reconnaître que vous êtes toujours nombreux à rester fidèles à SMK !



- ← → 2 ZELDA 3 (2)(1)(39) | 937 pts
- ↑ 3 DONKEY KONG COUNTRY 3 (5)(1)(7) | 673 pts
- ← 4 DONKEY KONG COUNTRY 2 (-)(2)(12) | 438 pts
- ↓ 5 DONKEY KONG COUNTRY (4)(1)(19) | 109 pts

Saturn

1 DUKE NUKEM 3D (-) (1) (1) 962 pts

Impossible de prévoir cette entrée en flèche. Cela prouve que les possesseurs de Saturn ne veulent pas rester sur la touche en ne profitant pas d'un genre ultra-populaire. D'autant plus que Duke Nukem en est l'un des meilleurs ambassadeurs...



- ↑ **2 RESIDENT EVIL**
(5) (2) (3) 806 pts
- ↓ **3 WORLDWIDE SOCCER 98**
(1) (1) (8) 740 pts
- ↑ **4 WIPEOUT 2097**
(9) (4) (2) 712 pts
- ↓ **5 SEGA RALLY**
(3) (1) (12) 697 pts
- ↑ **6 TOMB RAIDER**
(14) (1) (9) 656 pts
- ↓ **7 DRAGON FORCE**
(2) (2) (3) 627 pts
- ↑ **8 SEGA TOURING CAR**
(19) (8) (2) 611 pts

Meilleure entrée



9 LAST BRONX (-) (9) (1) 588 pts



Seconde entrée choc de ce Top pour un jeu de baston qui a su trouver son public. Le genre reste donc bien présent sur la Saturn grâce à ce titre développé par l'équipe d'AM3.

- ↓ **10 VIRTUA FIGHTER 2**
(6) (2) (12) 569 pts
- ↑ **11 VIRTUA COP 2**
(18) (10) (9) 547 pts
- ↓ **12 NIGHTS**
(4) (2) (11) 501 pts
- ← **13 FORMULA KARTS**
(-) (13) (1) 432 pts
- ↓ **14 PANZER DRAGOON ZWEI**
(12) (3) (12) 426 pts
- ↓ **15 SHINING THE HOLY ARK**
(7) (2) (4) 413 pts
- ↓ **16 MANX-TT**
(10) (9) (7) 398 pts
- ↑ **17 BOMBERMAN SATURN**
(20) (9) (5) 218 pts
- ↓ **18 STORY OF THOR 2**
(16) (16) (2) 208 pts
- ↓ **19 PANDEMONIUM!**
(11) (11) (5) 125 pts
- ↓ **20 EXHUMED**
(15) (14) (4) 81 pts

PlayStation

1 V-RALLY (1) (1) (4) 2 173 pts

Infogrames annonçait, il y a peu, 300 000 V-Rally vendus en France. Un beau carton pour un jeu français, d'autant plus qu'il s'accompagne d'un succès international. Et ce n'est pas fini, fêtes de fin d'année oblige...



- ↑ **2 FINAL FANTASY VII**
(7) (2) (2) 2 171 pts
- ↑ **3 FORMULA ONE 97**
(5) (3) (3) 2 137 pts
- ↓ **4 RESIDENT EVIL**
(2) (1) (12) 2 107 pts
- ↑ **5 ISS PRO**
(11) (4) (3) 1 642 pts
- ↑ **6 TOMB RAIDER**
(8) (1) (9) 1 498 pts
- ↑ **7 L'ODYSSEE D'ABE**
(9) (6) (2) 1 472 pts
- ↑ **8 COMMAND AND CONQUER**
(17) (4) (5) 1 450 pts
- ↑ **9 WARCRAFT 2**
(14) (8) (2) 1 129 pts
- ↑ **10 MICRO MACHINES V3**
(16) (9) (6) 1 036 pts
- ↑ **11 DIE HARD TRILOGY**
(15) (9) (6) 943 pts
- ← ↑ **12 COOL BOARDERS**
(12) (3) (7) 937 pt
- ↓ **13 TEKKEN 2**
(6) (2) (12) 834 pts
- ↑ **14 PARAPPA THE RAPPER**
(20) (13) (2) 766 pts

Meilleure entrée

15 RAPID RACER (-) (14) (1) 716 pts

Débarquement timide du jeu qui demande un cœur bien accroché... enfin, selon la pub. Rapid Racer et ses graphismes en haute résolution est tout de même loin d'être le meilleur jeu de course de la PlayStation.



- ↓ **16 DIE HARD TRILOGY**
(15) (9) (6) 570 pts
- ↑ **17 DESTRUCTION DERBY 2**
(19) (7) (9) 531 pts
- ↓ **18 WIPEOUT 2097**
(4) (2) (9) 511 pts
- ← **19 G-POLICE**
(-) (19) (1) 324 pts
- ← **20 SF EX + ALPHA**
(-) (20) (1) 313 pts

Il y a une vie après les jeux vidéo...

ZOOM événement

« TITANIC »

Enfin ! C'est le 7 janvier qu'embarque le mastodonte de James Cameron, un film-titan qui a littéralement « liquéfié » notre journaliste ! Sauvé in extremis des eaux glacées de l'Atlantique, Ino témoigne...

Point de vue

« 10 avril 1912. Les deux décennies précédant cette date ont permis d'assister à une cascade de miracles technologiques, et nombreux sont ceux qui voient déjà se prolonger à l'infini cette spirale de progrès. Quelle plus belle démonstration de la maîtrise de l'homme sur la nature que le lancement du Titanic, le plus grand et le plus luxueux navire de notre histoire ? Mais quatre jours et demi plus tard, tout s'écroule. Le voyage inaugural du "vaisseau de rêve" s'achève en un cauchemar qui dépasse l'entendement. La foi de l'homme dans sa propre puissance est à jamais détruite par des défauts qui n'appartiennent qu'à

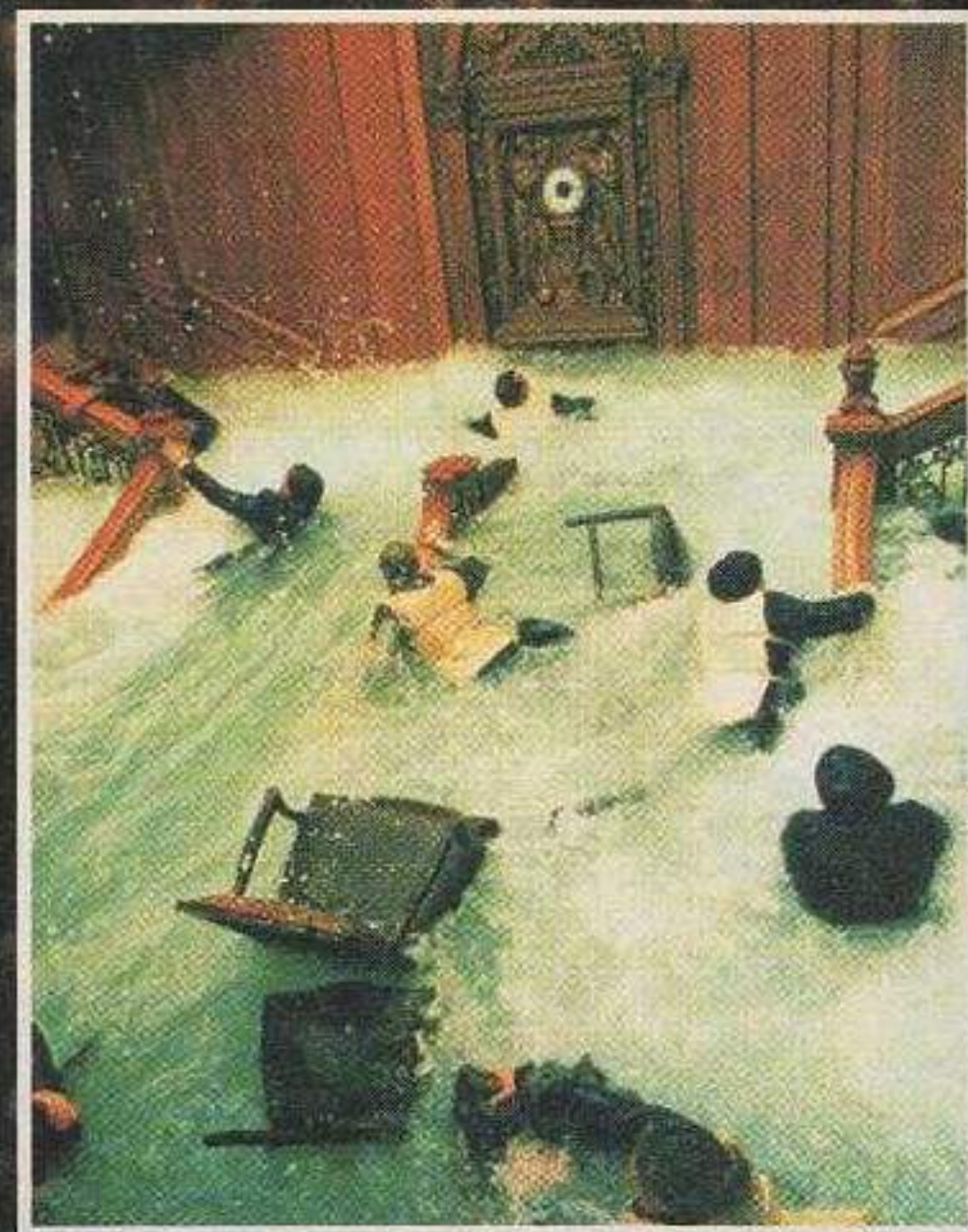
lui : arrogance, complaisance, avidité. En faisant ce film, je n'ai pas simplement tenté d'illustrer la mort tragique de ce bateau tristement légendaire, je me suis attaché aussi à évoquer sa brève et glorieuse existence ; à capter la beauté, l'exubérance, l'optimisme et les espoirs dont étaient porteurs le Titanic, ses passagers et son équipage ; à dévoiler les carences humaines sous-jacentes à cette tragédie tout en célébrant le pouvoir illimité de l'esprit humain. Car Titanic n'est pas seulement un avertissement, un mythe, une parabole, une métaphore sur les maux de l'humanité. C'est aussi une histoire de foi, de courage, de sacrifice et, surtout, une his-

toire d'amour. »

James Cameron (scénariste-réalisateur), 1997.

Un drame humain

Notre époque. Non loin du 41^e degré de latitude nord, une expédition américaine explore l'épave du Titanic, qui gît à près de 4 000 mètres de profondeur. Les explorateurs remontent le portrait d'une jeune fille, qui arbore un diamant légendaire, le « Cœur de l'Océan ». Perplexe, Brock Lovett, le chef du groupe, alerte les médias qui se font l'écho de cette découverte. Peu après, Lovett a la surprise d'être contacté par une certaine Rose Dewitt Butaker, une centenaire qui prétend



A l'intérieur du Titanic, l'eau arrache tout sur son passage...

TITANIC »

UN FILM D'AMOUR ET D'EAU FRAICHE



Rose dans les bras de Jack, son romantique sauveur...

de la fille) des bourgeois de l'époque, avec ses dîners mondains, son snobisme, ses « super thés » entre mères... L'horreur, quoi !

Rose est loin de se douter que, parmi les passagers de troisième classe, un certain Jack Dawson, jeune artiste sans le sou qui vient de gagner sa place au poker, va changer sa vie...

Au cours du dîner du premier soir, l'ambiance déprime tellement Rose qu'elle décide d'en finir. Elle sort du salon et décide de se jeter à la mer, par-dessus le bastingage. Heureusement, Jack



Filmer les pieds dans l'eau, un exercice que connaît bien Cameron.

l'aperçoit et réussit à la dissuader de commettre le geste fatal !

Pour l'en remercier, Cal et la mère de Rose invitent Jack à dîner. Officiellement, c'est pour le remercier ; en fait c'est pour se moquer de lui (il a le tort d'être pauvre). La manœuvre échoue et l'assistance (et tout particulièrement Rose) est touchée par la personnalité du jeune sauveur.

Le temps passe ; Jack et Rose deviennent, comme on s'en doute, de plus en plus proches. Ils finissent par devenir vraiment intimes et tombent amoureux ! Kate Winslet, l'interprète de Rose, explique : « Jack est la première personne, et à coup sûr le premier homme, à s'intéresser aux rêves et désirs de Rose. Ils ont en commun les mêmes passions, mais, lui, les a pleinement vécues, alors qu'elle aspire encore à les satisfaire. »

être l'inconnue du dessin. La vieille femme accepte de se rendre sur les lieux du naufrage et raconte à Lovett et ses hommes l'histoire de sa vie, qui prit un tour tragique à bord du Titanic, une nuit de 1912...

Tout commence, à terre, peu avant le départ du Titanic. Rose est une jeune femme de la haute société, qui n'en peut plus des contraintes de toutes sortes, imposées aux gens de sa classe sociale. Le pire, c'est que, malgré son origine sociale, Rose et sa mère sont complètement fauchées et que cette jeune femme a été fiancée à un mufler fini, mais plein aux as du nom de Cal. Rose, le goujat et sa mère doivent mener la vie lénifiante (aux yeux



... tandis qu'à l'extérieur, les passagers, paniqués, quittent le navire dans une totale confusion ! Des scènes filmées de mains de maître par Cameron.

Cameron poursuit : « Le choc de cette rencontre fait de Rose, « fiancée-geisha edwardienne » promise à un mariage sans amour, une jeune fille vibrante, pleine d'allant et avide de goûter à une vie nouvelle. Car Jack possède l'énergie naturelle, la pureté d'esprit qui rendent possible une telle métamorphose. »

Plus le voyage avance, plus Rose se lâche en compagnie de Jack, qui la dessine (cf. le portrait trouvé au début du film, tout s'éclaire, hein !).

Évidemment, arrive le choc, en pleine nuit, avec un iceberg. Le film respecte parfaitement la triste chronologie du naufrage (filmé en temps réel !).

Chronologie

14 avril 1912

- 23 h 40 : le navire heurte un iceberg à 40 km/h. Le choc n'est pas ressenti par la plupart des 2 200 (et plus) passagers.

- 23 h 50 : la mer est montée à plus de quatre mètres à la proue.

15 avril

- 00 h 05 : le court de squash, qui est à plus de 10 mètres au-dessus de la quille, est sous l'eau. Ordre est donné de préparer les canots de sauvetage. Il n'y a que 1178 places pour 2227 personnes à bord...

- 02 h 18 : le bateau, qui coule par l'avant, bascule puis se brise en deux.

- 02 h 20 : la partie arrière reste



Tout semble paisible sur le pont du Titanic... Jusqu'à la dramatique collision avec un Iceberg !



quelques instants à flots, les passagers se trouvant presque à la verticale, 75 mètres au-dessus des eaux. Enfin l'arrière du navire coule, entraînant 1500 personnes.

- 04 h 10 : arrivée des premiers secours.

Cameron commente : « Une étude a révélé des infos saisissantes : un homme voyageant en troisième classe sur le Titanic avait une chance sur dix de survivre au naufrage ; un passager de première classe, une chance sur deux ; une voyageuse de première, virtuellement 100 % de chances de se tirer d'affaire, et une femme de troisième classe environ 25 %.

En clair, votre salut dépendait de deux paramètres : votre sexe et votre origine sociale. C'est la première fois que la classe sociale était aussi clairement un facteur de survie. »

On ne vous détaillera pas l'horreur du spectacle...



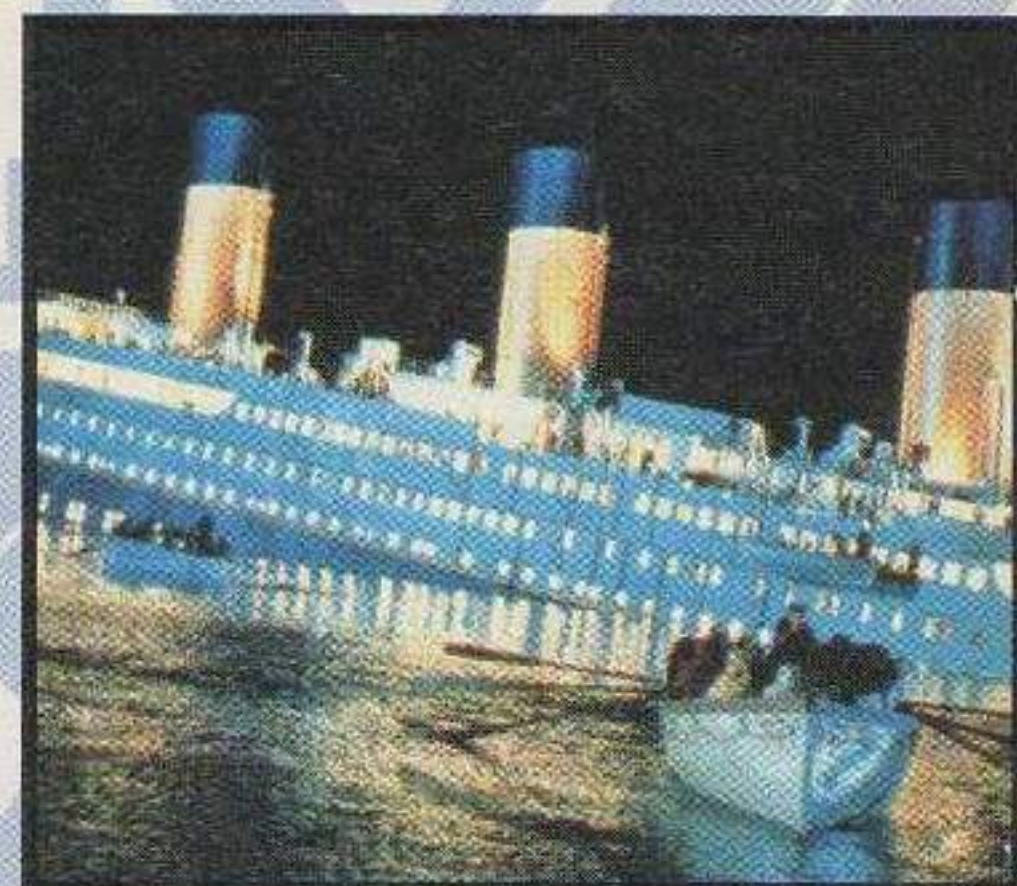
titanesque ! Signalons simplement que le film est loin de bien se finir.

Colossal

Le fait que le film soit le plus cher de toute l'histoire du cinéma a déjà fait couler beaucoup d'encre. Nous nous bornerons simplement à dire que chaque cent investi est à l'écran ! Cela n'est d'ailleurs pas étonnant de la part de James Cameron, qui a repoussé les limites des trucages digitaux dans des films comme *Abyss* ou *Terminator 2*. Il est de plus bien connu que les tournages sur l'eau (cf. le ruineux — à tout point de vue — *Waterworld*) sont de vrais gouffres financiers. Ne reculant devant rien, Cameron (un grand fan de plongée) a lui-même dirigé les prises de vues sous-marines de l'épave. Prêt à tout pour reconstituer la catastrophe, il a fait construire une réplique à l'échelle 9/10^e du navire, qu'il a immergé, grâce à un énorme système hydraulique.

Encore plus flagrante que lors du tournage d'*Abyss*, la force de l'eau amène Cameron à dire : « Chaque fois que nous avons eu affaire à l'eau, nous avons été frustrés par sa puissance. C'est un des éléments les plus fascinants de la catastrophe du Titanic. Les architectes de ce navire se sont pris pour les seigneurs des mers, ils ont cru pouvoir dominer la nature. Mais la nature ne se laisse pas dominer, il faut apprendre à vivre et composer avec elle, sans jamais imaginer qu'on puisse la contrôler... »

On notera aussi l'étonnante virulence



ce sociale du film ; le scénariste-réalisateur ne perdant jamais une occasion de stigmatiser les injustices insupportables de la société de l'époque. De même, il est important de signaler qu'à aucun moment, la passion qui lie Rose et Jack ne verse dans la mièvrerie.

Titanic est tout simplement un film beau. Résolument beau. Un spectacle titanesque à découvrir obligatoirement au cinéma, sur écran géant. Sans aucun doute le premier film du XXI^e siècle !

La note d'Ino : 19/20 !

Sortie nationale : le 7 janvier

Les projets (secrets...) de Cameron

Annoncé un temps, *Terminator 3* semble repoussé sine die (l'achat des droits de propriété des personnages ayant donné lieu à une de ces batailles juridiques typiquement hollywoodiennes). Sibyllin, le réalisateur, préfère ne rien révéler de ses projets...

complétez votre collection !



74 avril 97
Tests : Micro Machines V3, LBA, Tropic Challenge, Dark Forces, Fatal NBA 97, Adidas Power Soccer International 97, Hexen...
OTW : Macross VF-X, Gangoku Nutsu Elevator Action Returns, Lawton's Gate, Choro Q2...
Ultra Player One : Dark Savior (1^{re} 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, Blastozzer, Doom 64, Dracula X, Rally Cross, Fifa 94, Doraemon, VGoal 97...
Ultra Player One : LBA (1^{re} partie), Dark Savior, Les Chevaliers de Baphomet.
Cadeau : Stick'n Play Scory



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



77 juillet/août 97
Dossier : E3 : tous les hits à venir.
Tests : ISS 64, V-Rally, Shining the Holy Ark, Rally Cross, Explosive Racing...
OTW : Ace Combat 2, Runabout, Riot Stars, Néo Rude...
Ultra Player One : Vandal Hearts (2^e partie), soluce Overblood...
Cadeaux : 6 cartes X-Files + Dunksers Batman™ & Robin™ + supplément Troc en Stock



78 septembre 97
Dossier : Nintendo 64 (Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, Pilotwings 64, Turok).
Tests : Warcraft 2, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Rapper, Formula One 97...
OTW : Time Crisis, Final Fantasy Tactics, Samurai Spirits RPG, The King of Fighters'96, Zero Divide 2...
Ultra Player One : Vandal Hearts, LBA



79 octobre 97
Tests : L'Odyssée d'Abe, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover...
OTW : Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Ghost in the Shell, DB Final Bout, FF VII, Garbare Goemon, Tetrisphere...
Ultra Player One : LBA (fin), Shining the Holy Ark.
Cadeaux : la règle marque-page Fighting Force, Troc en Stock.



80 novembre 97
Dossier : Final Fantasy VII
Tests : Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98...
OTW : Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III...
Ultra Player One : Shining the Holy Ark.
Cadeaux : Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98.



81 décembre 97
Dossier : Tomb Raider II
Tests : 50 jeux testés : Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98...
OTW : Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga...
Cadeaux : CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2.



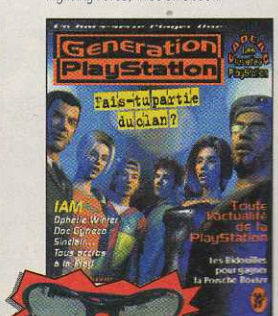
64 player 1
octobre/novembre 97
 Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64



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



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



Hors-série n° 7
 Génération PlayStation juillet/août 97 un magazine + les lunettes PlayStation
 La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Bii - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 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 *.

										Attention !				
										Les numéros				
										1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53				
										sont épuisés.				
25	26	28	29	30	32	33				Prix par exemplaire	Qté	Total		
36	37	38	39	40	41							35 F (28 F + 7 F)		
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	64-1	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	78			
79	80													
77	81											42 F (35 F + 7 F)		
H-S n° 5	51 F (35 F + 16 F)	H-S n° 6	55 F (39 F + 16 F)	H-S n° 7	55 F (39 F + 16 F)									

Nom : Prénom : Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

Adresse :
 Code postal : Ville :

Commandez aussi sur le 3615 Player One

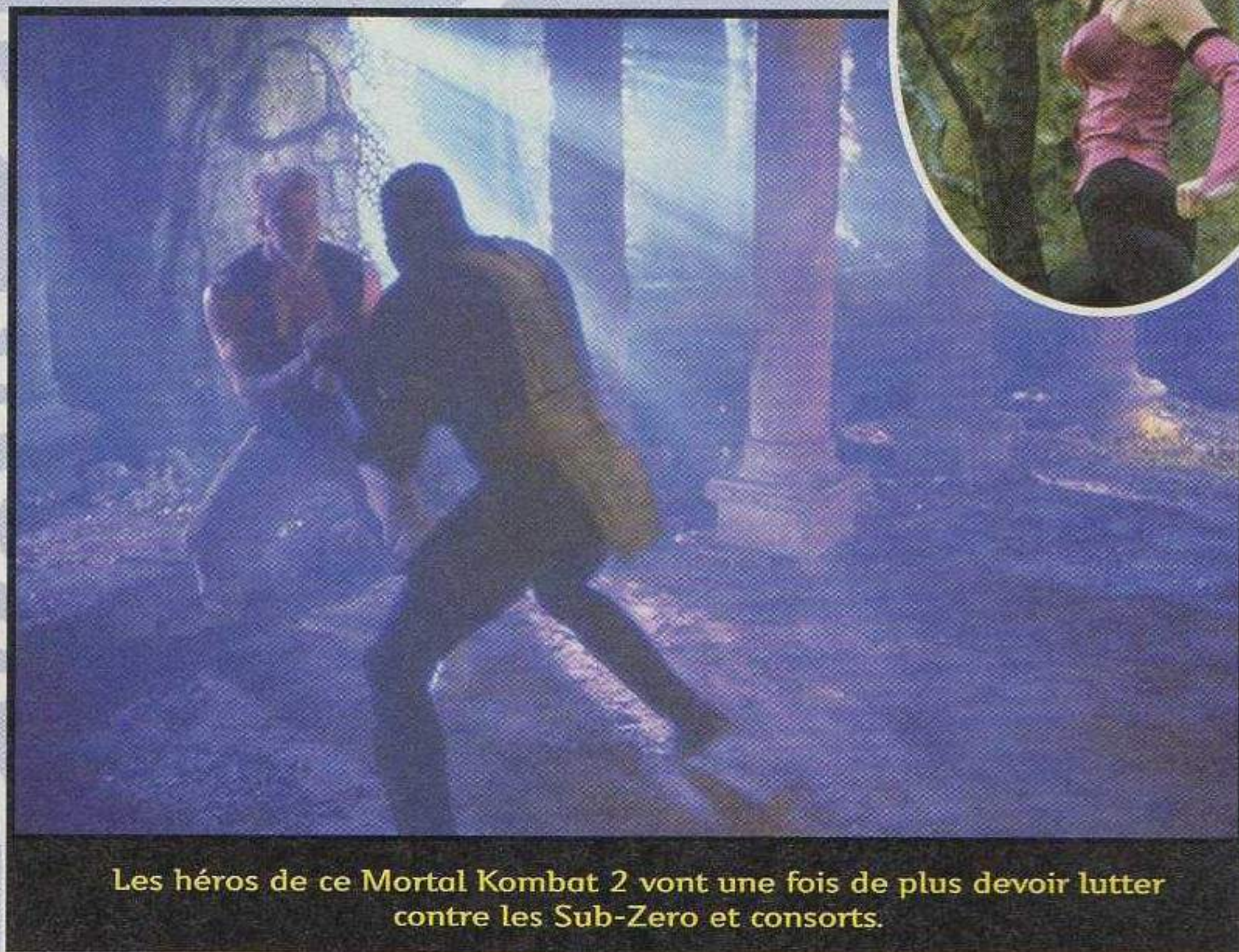
« MORTAL KOMBAT : ANNIHILATION »



Trois ans après le premier film, les héros du hit de Midway retrouvent le grand écran pour un nouveau défi, annoncé en février sur nos écrans. Résumé pour vous, voici ce que l'on en sait...

« Tout ce que nous n'avions pas pu faire dans le premier film se trouve dans cet épisode, proclame Larry Kasanoff, le producteur. Ce film ne se borne pas à être une suite, c'est un chapitre nouveau, plus important et meilleur, des aventures d'un groupe de personnages monstrueusement populaire, qui ont lieu dans un univers appelé *Mortal Kombat* ! »

Le scénario, d'une intelligence fulgurante (!), nous permet de retrouver Liu Kang (Robin Shou), héros qui remporta le premier *Mortal Kombat*, mais aussi Sonya Blade (Sandra Hess), combattante des Forces Spéciales et Johnny Cage (Chris Conrad), acteur d'Hollywood qui prouva sa valeur dans le royaume infernal d'*Outworld*. Toujours à leurs côtés, les



Les héros de ce *Mortal Kombat 2* vont une fois de plus devoir lutter contre les Sub-Zero et consorts.

non moins célèbres Princesse Kitana (Talisa Soto), échappée d'*Outworld*, et Rayden (James Remar), dieu du tonnerre et des éclairs. Eh oui ! Christophe Lambert n'est plus de la partie. De nouveaux héros se joignent au groupe comme Jax (Lynn Red Williams), ancien partenaire de Sonya, aux bras équipés « d'exosquelettes » en titanium, Jade (Irina Pantaeva), autre minette sortie d'*Outworld*, et Nightwolf (Litefoot), un shaman indien. Du côté des méchants, on aura la joie de découvrir un



nouveau boss, l'empereur Shao-Kahn (Brian Thompson), et ses légions de sbires comme Sindel, une reine devenue une sorte de mort vivant ; Sheeva, une machine de combat dotée de quatre bras ; Motaro, un centaure ; Cyrax, un « cybeminja » équipé d'un lanceur de missiles dans la poitrine et Mileena, la maléfique sœur jumelle de Kitana... Quant à Sub-Zero et Scorpion, ils sont aussi de la baston ! Inutile de s'appeler Cassandra pour comprendre que ce *Mortal Kombat : Annihilation* n'a qu'un but : montrer le maximum de castagne. Les producteurs ont mobilisé pour cela des dizaines d'effets spéciaux, numériques ou animatroniques.

Le film a été dirigé par John Leonetti, dont c'est le premier travail en tant que metteur en scène (il était directeur de la photo sur le premier film et sur *The Mask*). *Mortal Kombat : Annihilation* sort le mois prochain : on vous donnera notre avis dans le *Player 83*.

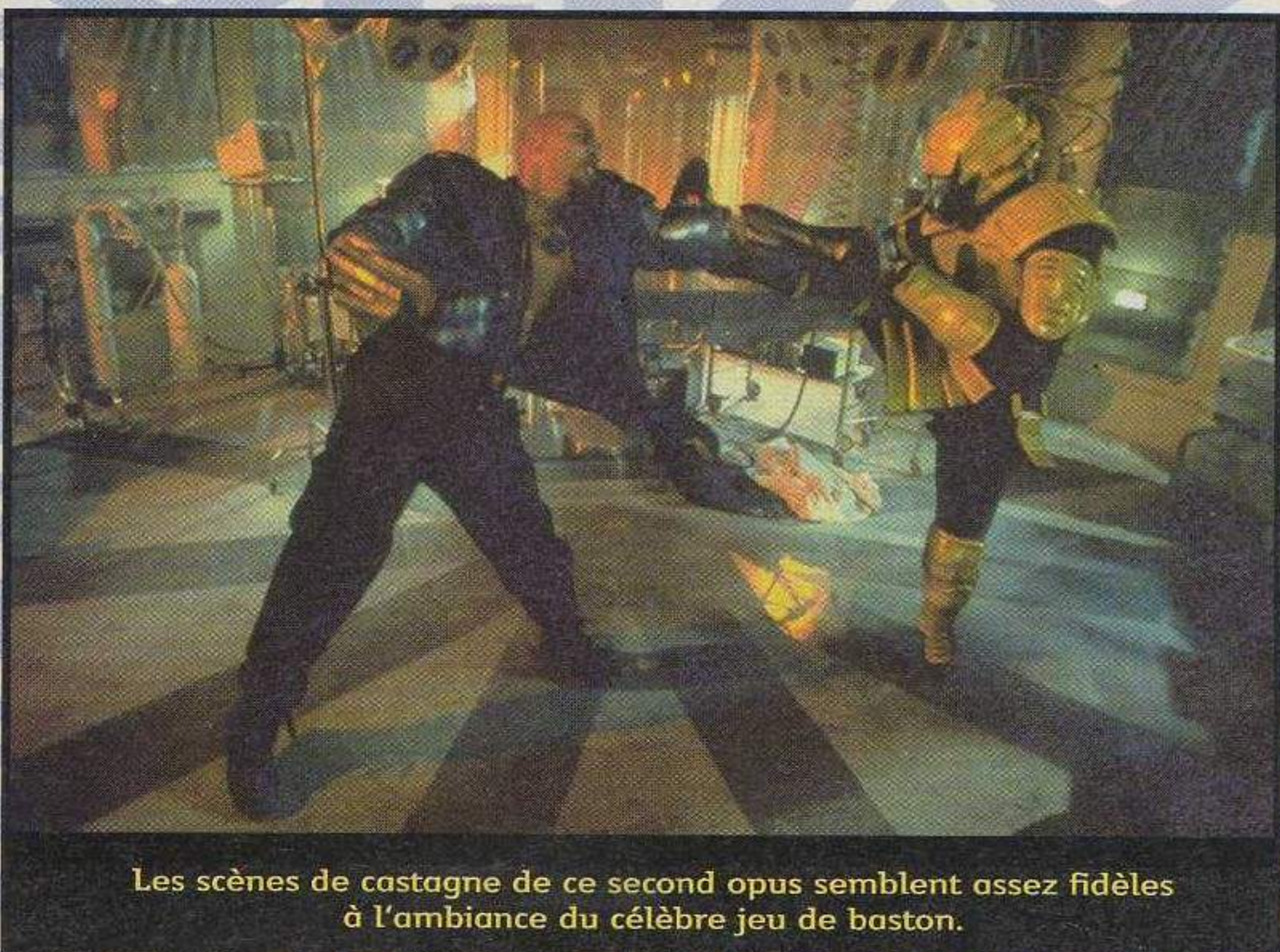
Autres sorties

L'année commence très fort puisque, une semaine après *Titanic*, sort *U Turn*, le 14 janvier, (cela veut dire demi-tour dans le code de la route US), le nouveau film d'Oliver Stone (*Les Doors*, *Tueurs Nés...*). C'est un thriller country interprété par Sean Penn et la fabuleusement sexy Jennifer Lopez. À visionner, bien sûr...

Le 21, débarquement des *Starship Troopers* de Paul Verhoeven (*RoboCop*, *Total Recall*) dont nous vous avons parlé le mois dernier. À voir obligatoirement pour tout fan de shoot them up (à déconseiller aux personnes sensibles, qui ne lisent pas, de toutes les manières, *Player*)...

Le 14 février, retour très attendu des *Visiteurs*, dans une suite toujours réalisée par Jean-Marie Poiré, et encore interprétée par Jean Reno et Christian Clavier, avec, dans le principal rôle féminin, Muriel Robin. Tout est possible...

En mars, arrivée du nouveau Spielberg, *Amistad*, qui raconte une mutinerie d'esclaves en Amérique, dans les années 1830. Un film qui promet d'être une sorte d'hybride entre *La Couleur pourpre* et *La Liste de Schindler*. Enfin, et on croise les doigts pour qu'il n'y ait pas d'embrouille, c'est en mai que devrait sortir *Princesse Mononoke*, le nouvel anime de Miyazaki (*Mon Voisin Totoro*, *Porco Rosso*), le plus grand animateur du monde !



Les scènes de castagne de ce second opus semblent assez fidèles à l'ambiance du célèbre jeu de baston.

EXCLUSIF !

Abonne-toi à Player One
et reçois gratuitement*

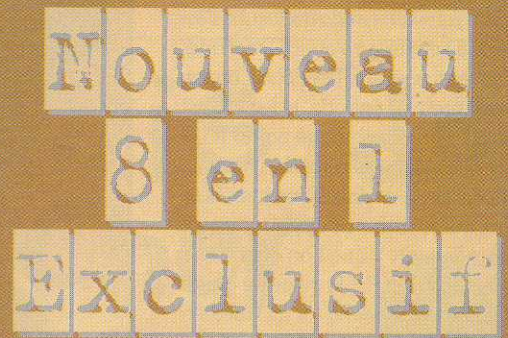
TEE-TEE WA Friends

8 animaux virtuels en 1 !



Exceptionnel !

11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends :
289 F seulement au lieu de 441 F **



Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Tee-Tee Wa - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui, je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

● 11 numéros + le Tee-Tee Wa Friends* : 289 F + expédition en recommandé : 20 F. Total à payer : 309 F.
Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.

● 11 numéros : 352 F.

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

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

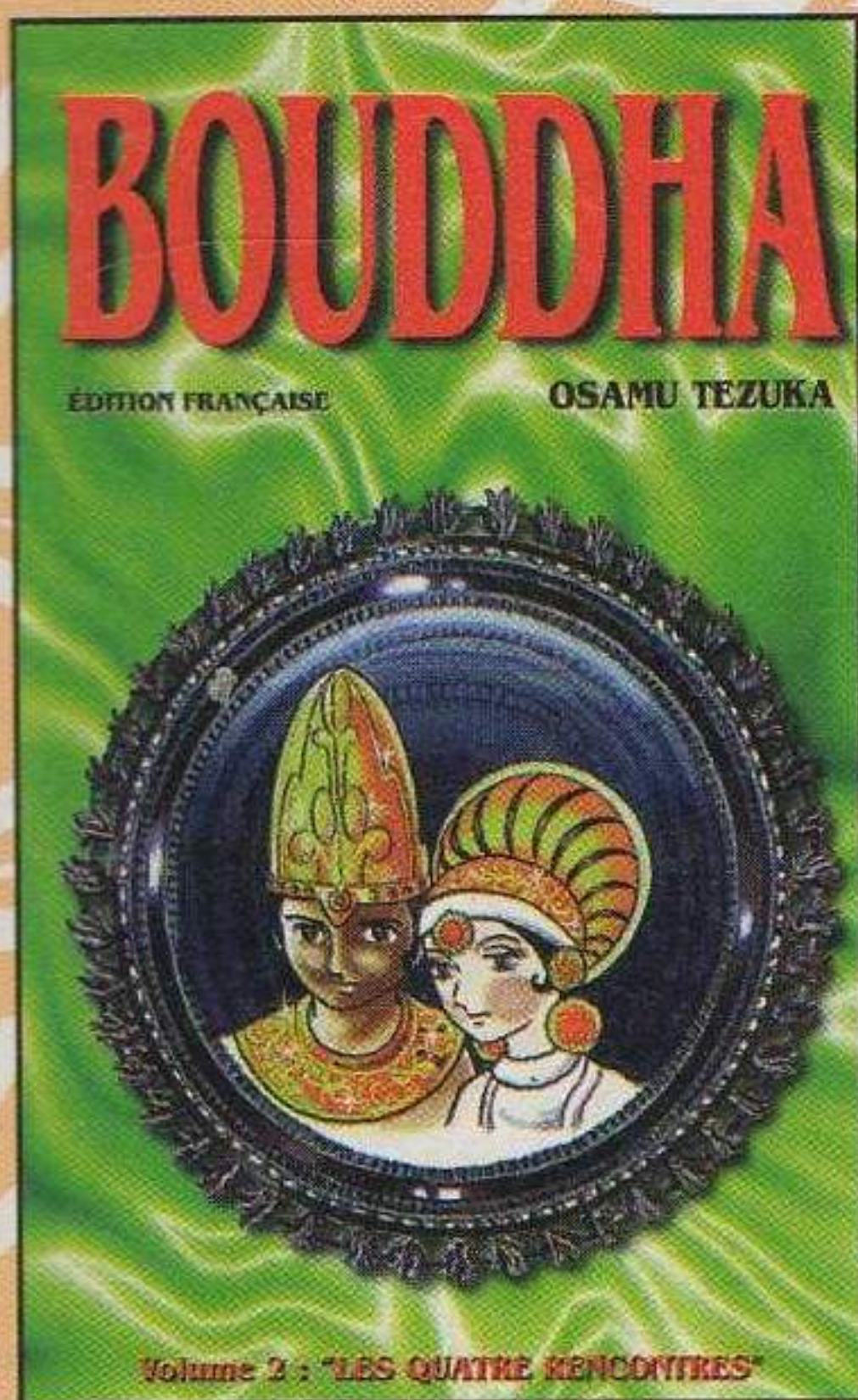
Signature obligatoire *
des parents pour les mineurs

ZOOM

BD/manga

«Bouddha» (tome 2)

de Osamu Tezuka (textes et dessins)



Le second tome (il y en aura en tout huit) du colossal manga de Tezuka s'intéresse à l'enfance du prince Siddhârta, qui deviendra un jour Bouddha. Comme dans le premier épisode, le lecteur est littéralement estomaqué par la puissance de cette œuvre véritable, un monument de génie, un de ces trop rares bouquins qui justifient l'appellation de « neuvième art » que l'on donne à la bande dessinée. Pas la peine de gloser des heures : *Bouddha* est un vrai chef-d'œuvre. C'est tout !

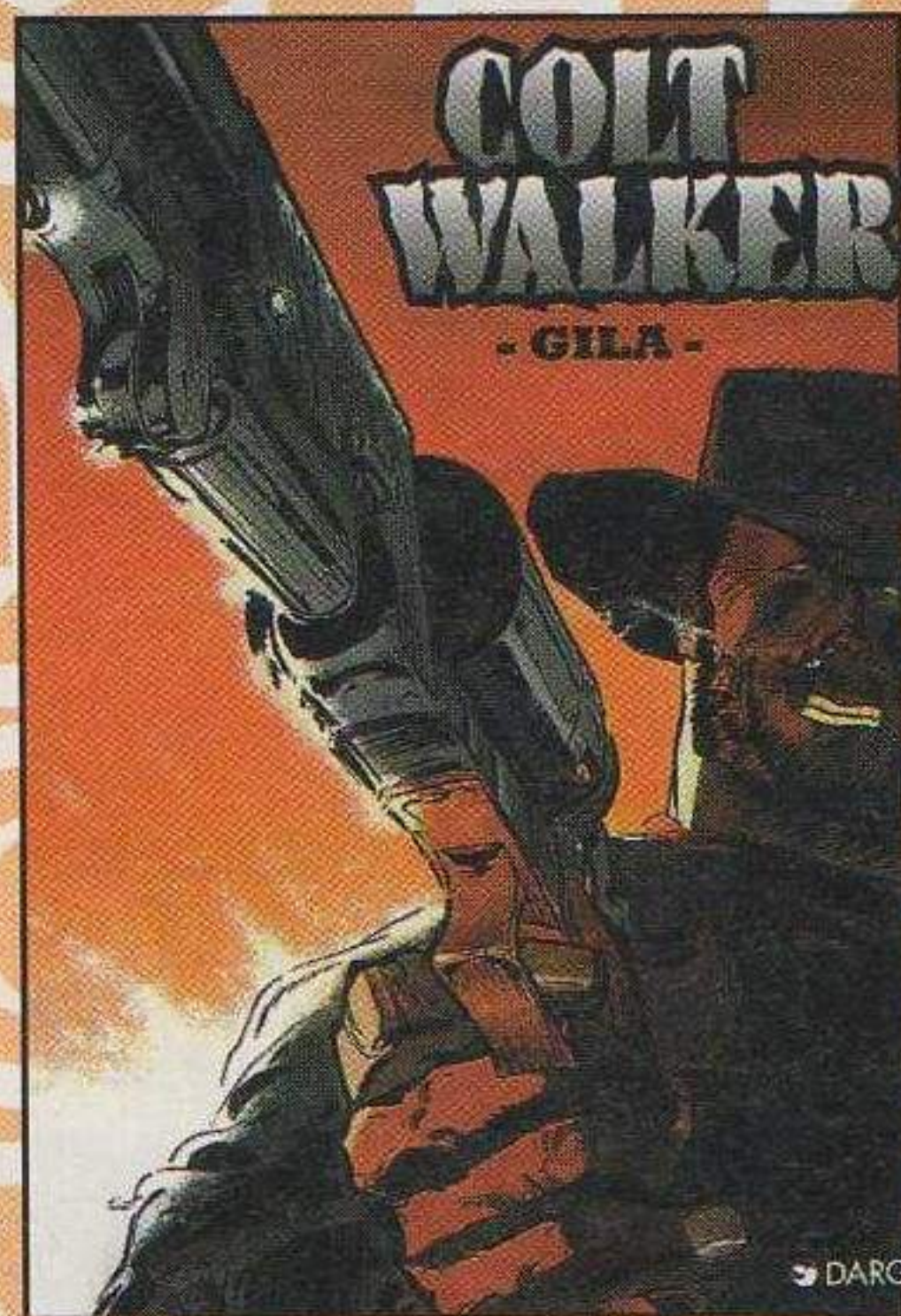
Éditions Tonkam

La note d'I'no : 20/20 !

«Colt Walker» (tome 1)

de Yann (textes) et Lamy (dessins)

On ne présente plus Yann, scénariste — entre autres joyusetés — des mythiques *Innommables*. Furieux touche à tout, Yann a débauché Lamy, un jeune spécialiste du western (*Adios Palomita* chez Delcourt, c'était lui) pour brosser une vision gore du Far West dans cette nouvelle série, dont le héros ressemble à une sorte de Clint Eastwood culturiste ! Ce pistolero, sans foi ni loi, déboule dans un village de l'Utah, siège historique des Mormons, à la recherche d'une donzelle kidnappée après une razzia d'une milice de religieux. Là, il réussit à se faire embaucher dans les troupes de choc du gourou local, une brute lubrique et sadique surnommée « le Gila », du nom d'un reptile veni-



meux, qui hante ces étendues désertiques. Au fur et à mesure des pages, on découvre la véritable dictature mise en place par le Gila, notre homme étant plongé dans un enfer de violence et de cruauté...

Inspiré à 200 % par les cyniques westerns européens des années 60/70, *Colt Walker* n'y va pas de main morte. Les cadavres s'accumulent au gré des pages, dans un tourbillon de violence de plus en plus baroque. Résolument barbare, le scénario joue la carte de la noirceur et du désespoir jusqu'à la dernière planche. Les dessins très caricaturaux mais finalement assez énergiques de Lamy soutiennent les tueries avec force couleurs criardes. Certes, il ne s'agit en aucune manière d'un grand album mais force est de constater que l'odyssée brutale de *Colt Walker* est aussi jouissive

qu'un bon « western spaghetti ».

Éditions Dargaud

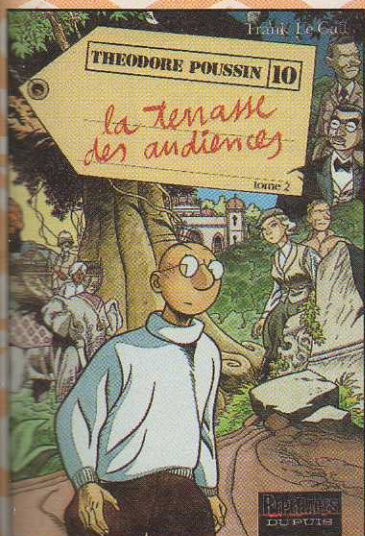
La note d'I'no : 14/20

«Théodore Poussin : La Terrasse des audiences» (tome 10)

de Frank Le Gall (textes et dessins)

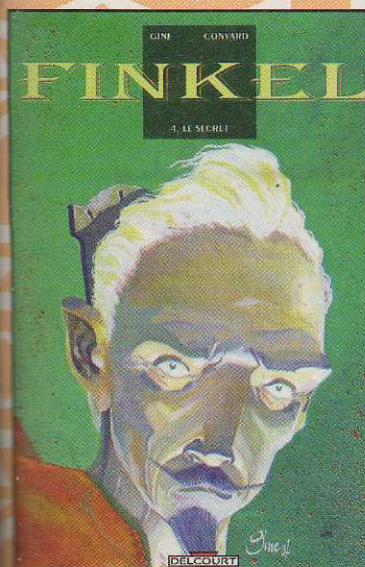
Sorte d'héritier de Tintin, Théodore





Poussin est un globe-trotter, qui sillonne le monde, à l'époque des puissances coloniales. Cette fois, notre ami héros se trouve plongé dans les manigances compliquées qui perturbent un protectorat français établi dans une principauté fictive de la péninsule malaise. Tous les ingrédients sont au rendez-vous : chasse au tigre, « exotisme toc », romance vaporeuse et embrouilles de palais à faire rougir la cour byzantine. Tous ces éléments sont certes, classiques, mais le professionnalisme et le talent incontestables de Le Gall garantissent au lecteur amoureux du genre, un excellent moment. Pas étonnant dans ces conditions que cette série rencontre un grand succès commercial. Bien !
Editions Dupuis
La note d'I'no : 14/20

Finkel: le Secret
(tome 4)
de Convard (textes) et Gine (dessins)



Situé dans un univers fantastique et étonnant, Finkel constitue un bel échantillon de ce que l'on peut appeler « l'école Delcourt » ; des récits de fantasy moderne qui reposent sur des scénarios souvent assez classiques et



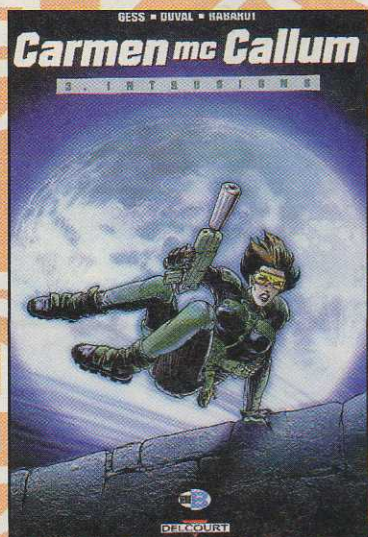
des dessins, conciliant dynamisme et recherche graphique. Dans le genre, Finkel est une réussite : les auteurs parviennent aisément à intéresser le lecteur aux vicissitudes de leurs héros. Cette série très divertissante et fort bien réalisée devrait donc séduire tous les amateurs du style.

Éditions Delcourt

La note d'I'no : 14/20

« Carmen mc Callum : Intrusions » (tome 3)

de Duval, Vatiné, Blanchard (textes) et Gess (dessins)



Comme dans les précédents albums, cette nouvelle aventure de Carmen mc Callum se déroule (normal, c'est la suite) dans un univers cyberpunk particulièrement destroy. Personne ne s'en étonnera puisque le dessinateur n'est nul autre que Gess, dont la série Teddy Bear avait particulièrement enthousiasmé



la rédaction. Certes, Carmen mc Callum s'avère beaucoup plus classique dans sa réalisation, notamment au niveau graphique. Mais cette fusion de space opera et de cyberpunk dispose de suffisamment d'atouts pour arracher moult grognements de satisfaction aux fans du genre.

Disons, histoire de simplifier, que Carmen mc Callum est un hybride de comics US, de bédé de SF made in France et d'influences mangas (les méchas)... L'ensemble est donc bien cool !

Éditions Delcourt

La note d'I'no : 14/20

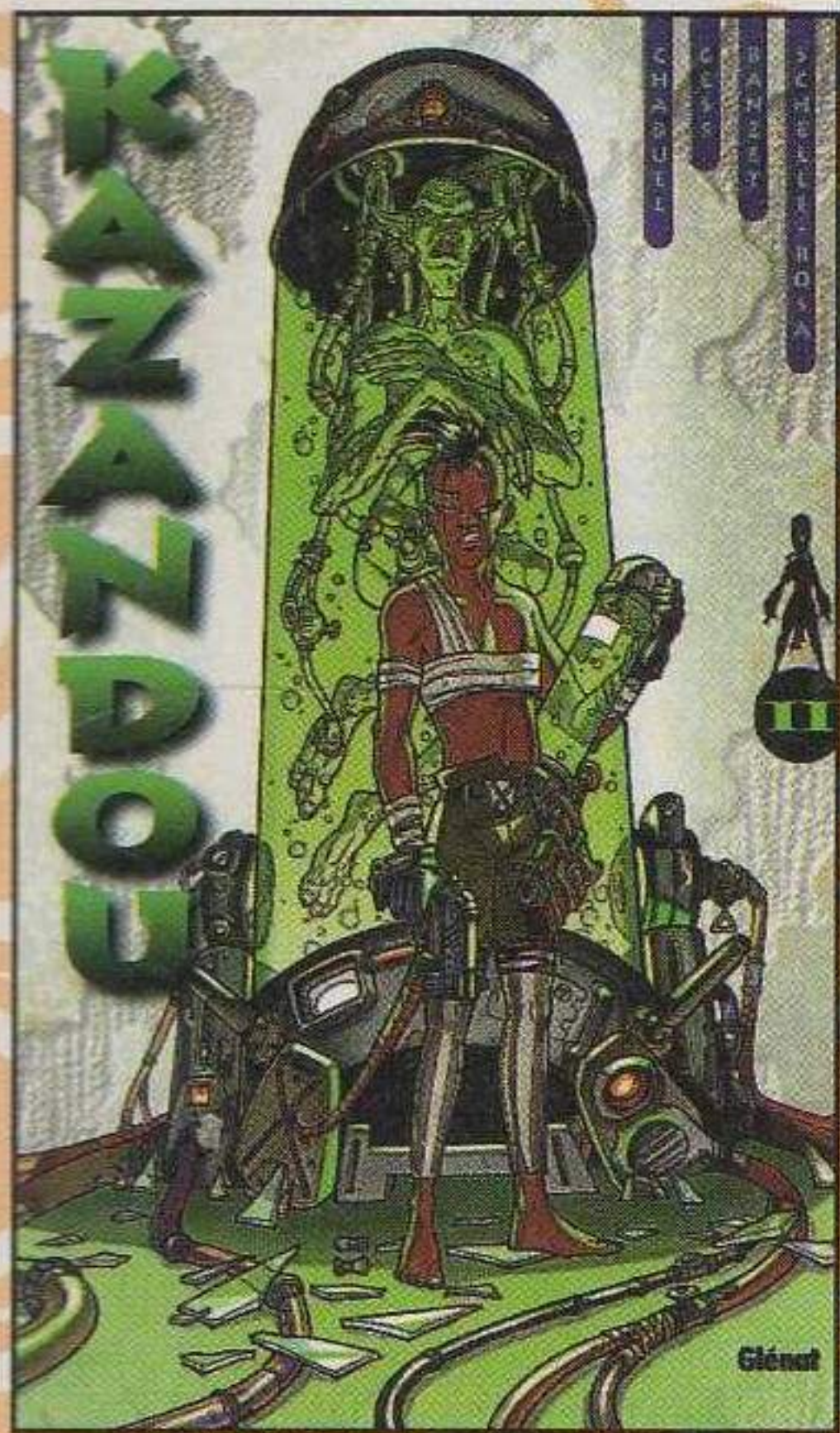
Permis de tricher

08 36 68 77 33

Des milliers d'astuces pour 32 et 64 bits.



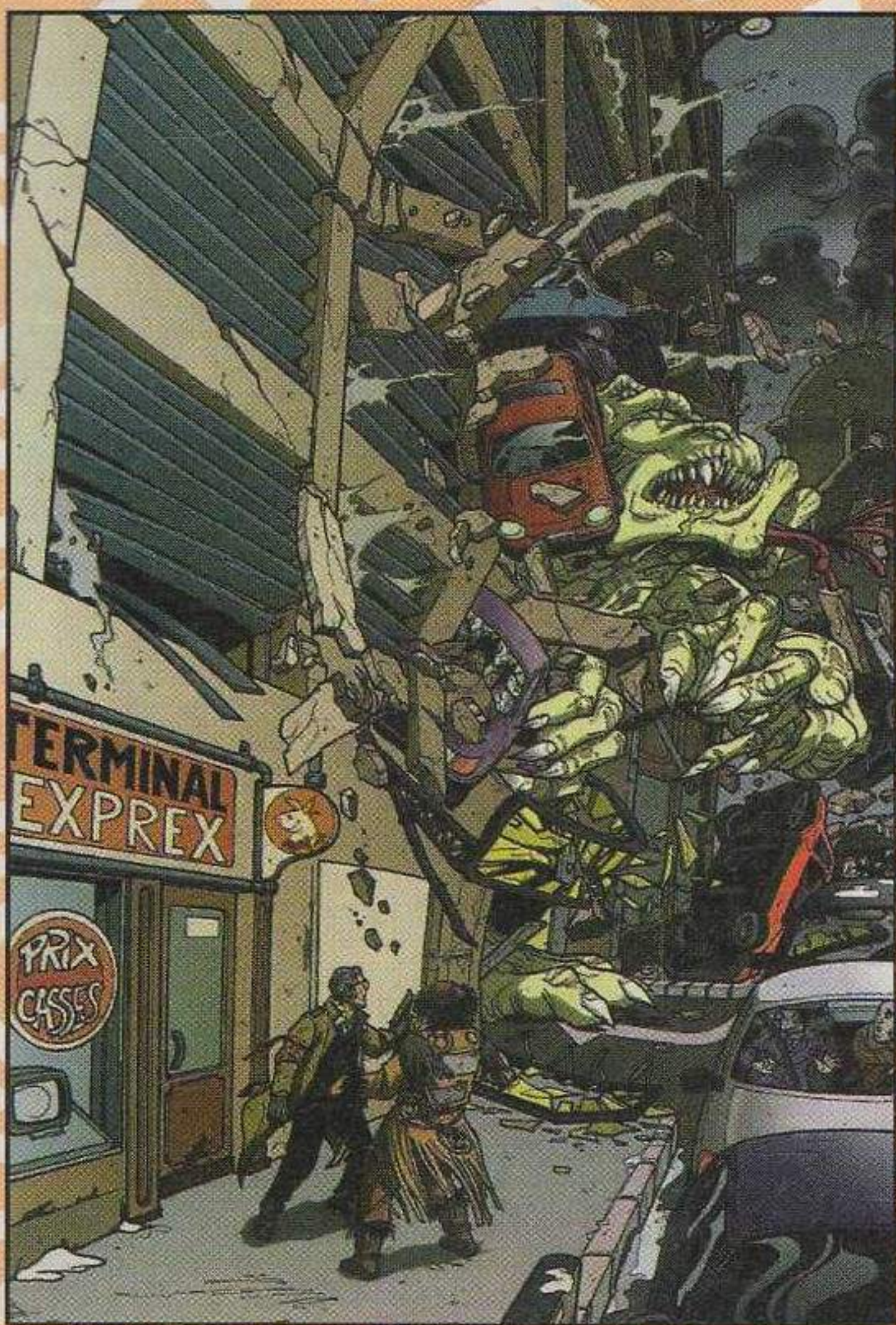
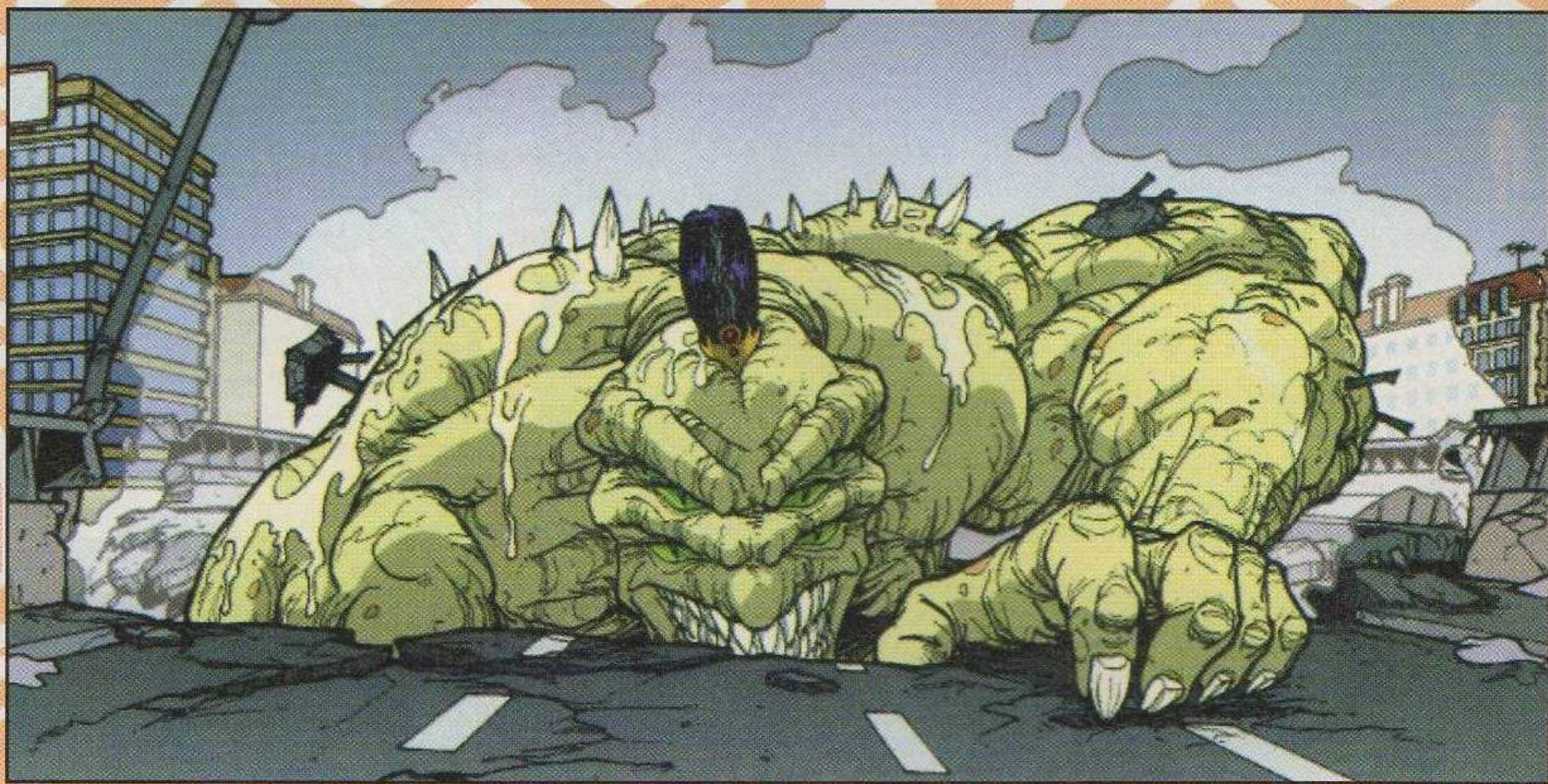
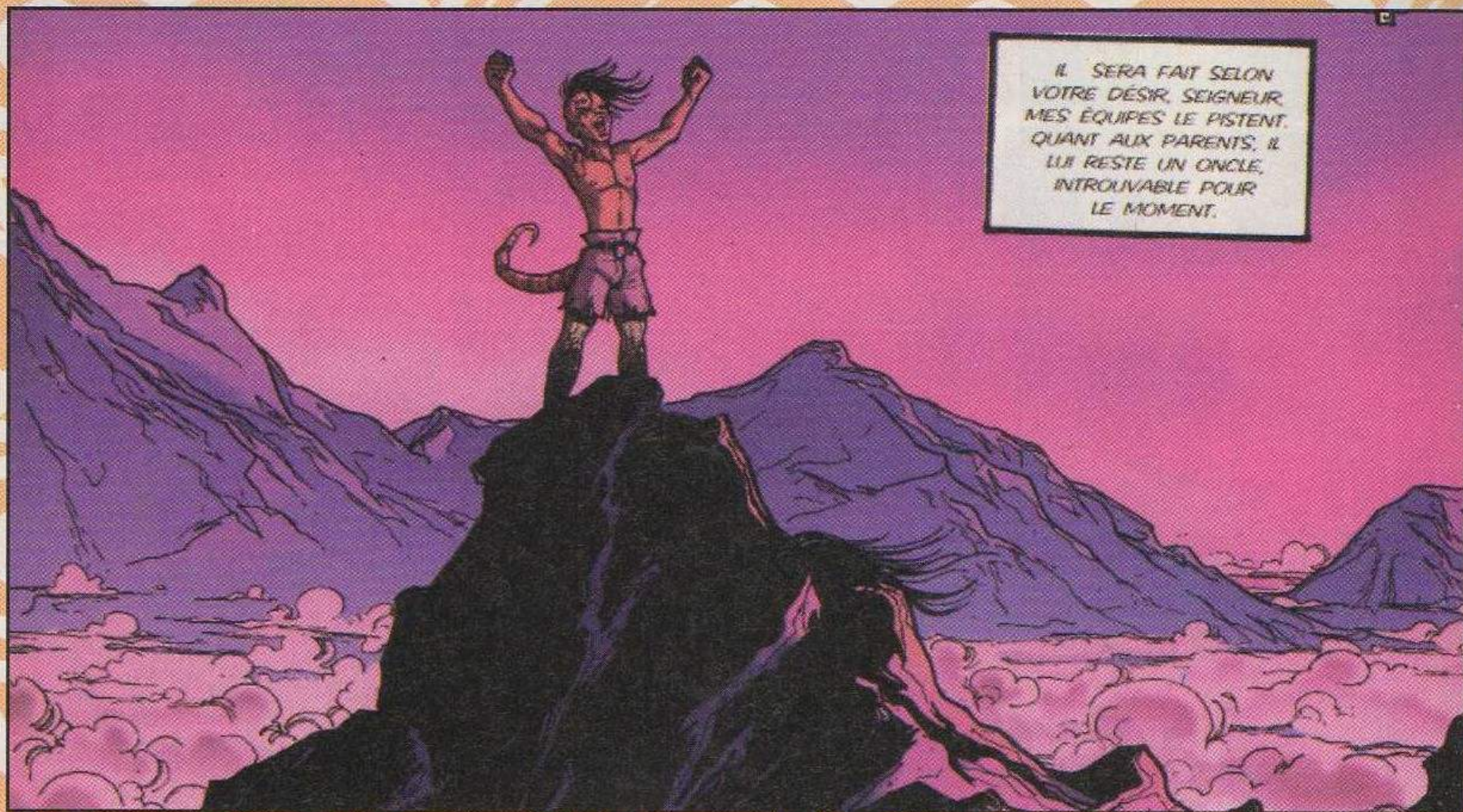
M.S.E. 2,23 F/mn.



« Kazandou » (tome 2)

de Gess (textes) et Chabuel & Banzet (dessins)

Où l'on retrouve Gess, illustrateur de *Carmen mc Callum*, qui abandonne ses pinceaux pour écrire le scénario de cette série — ô surprise ! — de cyberpunk. Annoncé comme un « manga à la française », le premier épisode de *Kazandou* avait été bien accueilli, la réalisation de l'album étant plutôt encourageante. La bonne, l'excellente nouvelle, c'est que ce deuxième chapitre confirme les espérances du premier bouquin. Pour preuve, les excellents dessins de Chabuel, qui



allient précision et dynamisme — un dynamisme vraiment remarquable que l'on retrouve avec bonheur dans le découpage hyper speed des planches. Ne mâchons pas nos mots : graphiquement, *Kazandou* est une réussite totale, une sorte de relecture juvénile des travaux de Masamune Shirow (*Appleseed*), un album qui n'a aucunement à rougir de la comparaison avec les meilleurs mangas de science-fiction ! Quant au scénario de Gess, il tiendra même en haleine les néophytes du genre. Cette empoignade interdimensionnelle entre mutants et peuples inconnus a de

quoi exciter tout fan d'aventures de science-fiction. Bref, *Kazandou* est une vraie réussite qui augure de bonnes et grandes choses pour les années à venir. Dorénavant, on peut en être sûr, une nouvelle école de dessinateurs, qui a complètement intégré les forces des mangas et des comics, est née. Et on n'a encore rien vu...

Éditions Glénat

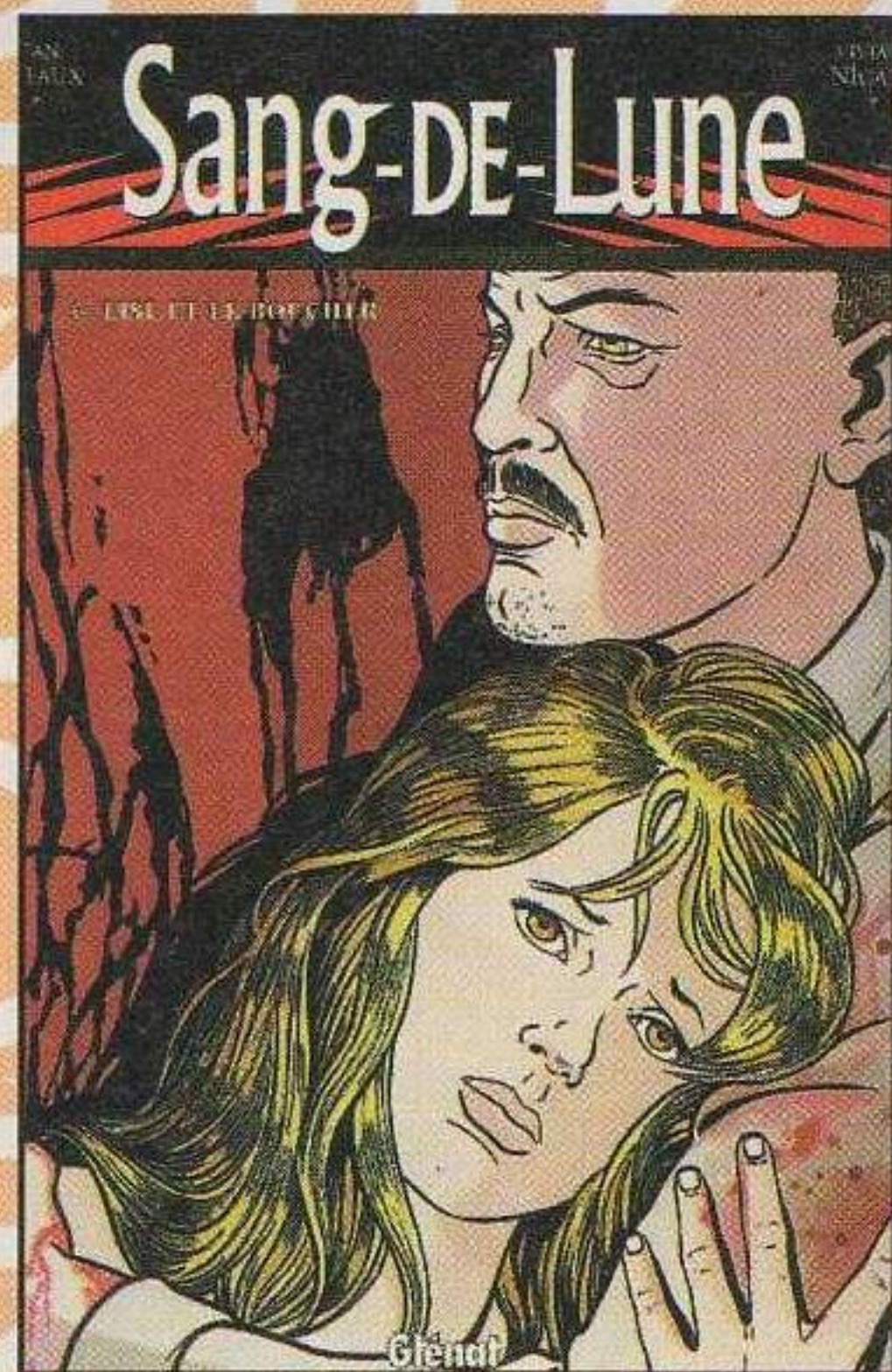
La note d'I'no : 16/20

« Sang de Lune: Lise et le Boucher » (tome 6)

de Jean Dufaux (textes) et Viviane Nicaise (dessins)

Dans la vie, le boucher exerce bien sûr son métier, mais est aussi envoyé par le chef des Sang de Lune pour tuer les enfants quand ils ne respectent pas la loi en vigueur : ne pas héberger les renards ! Pour éradiquer ce mal, Sang Tonnerre (c'est le chef) envoie donc le boucher !

Très étrange, le scénario de la série devrait facilement séduire ceux d'entre



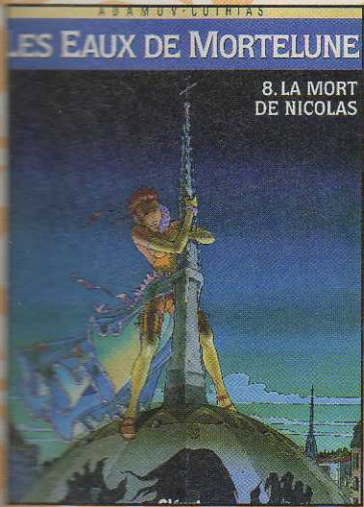
vous qui sont à la recherche d'histoires, un tant soit peu originales. Dommage que les dessins « réalistes » ne soient pas à la hauteur...

Éditions Glénat

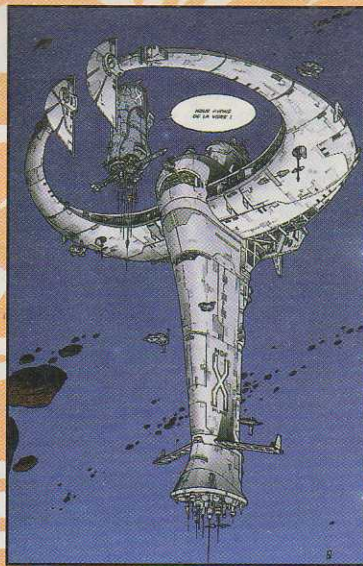
La note d'I'no : 12/20

« Les eaux de Mortelune : La mort de Nicolas » (tome 8)

de Cothias (textes) et Adamov (dessins)
Très populaire, cette série (illustrée par un habitué de la SF, Adamov) se déroule



à une époque imaginaire, éloignée de plus de mille ans de notre ère, dans un monde frappé par une forte pénurie d'eau. Mortelune est une sorte de Paris de fantasy, immergée sous l'eau mais protégée par une coupole invisible, un champ répulsif d'ordre psychologique (une barrière mentale)... Le scénario de

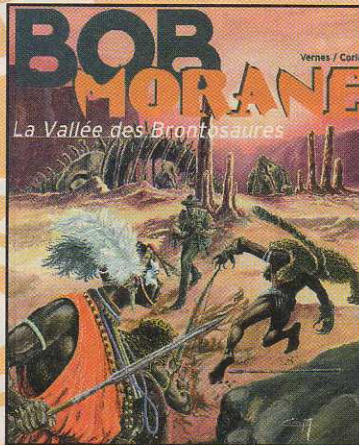


Cothias, un grand professionnel, tient admirablement la route ; le monde de Mortelune frappant par sa cohérence. De son côté, Adamov brosse avec force et talent cet univers médiévalo-futuriste, et se fait un plaisir de dessiner des tronches assez réussies de persos en tout genre. Un album de SF classique, fort bien conçu, qui mérite donc l'attention de tout fan du genre.

Éditions Glénat
La note d'I'no : 14/20

« Bob Morane : La vallée des brontosaures »

de Vernes (textes) et Coria (dessins)



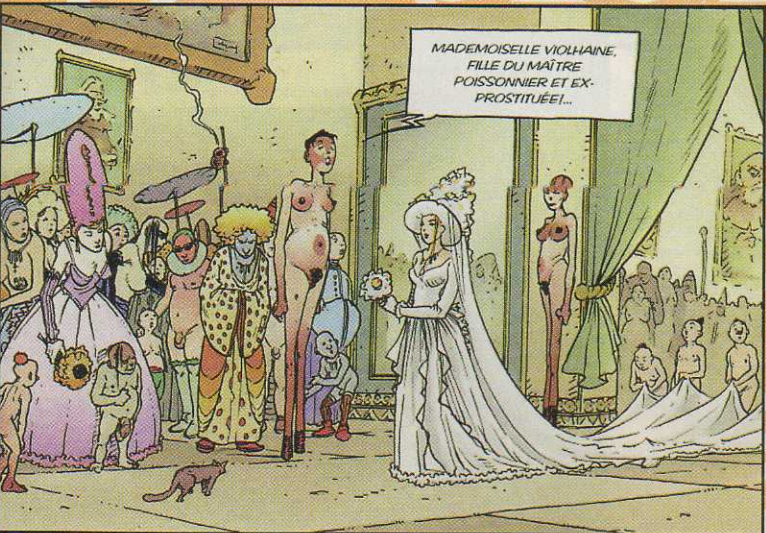
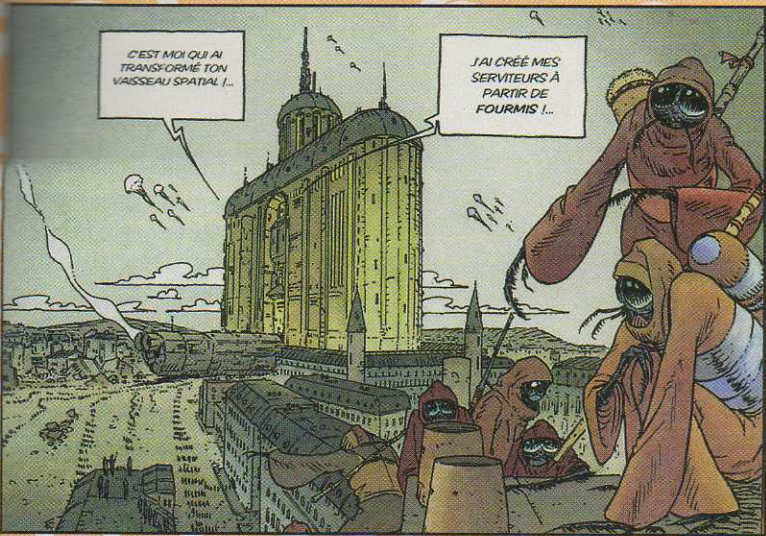
Célèbre héros d'une série de romans d'aventures fantastiques des années 1960, Bob Morane a donné lieu à de nombreuses adaptations en BD, qui reproduisaient fidèlement ces histoires viriles et traditionnelles. Dans l'album qui nous intéresse aujourd'hui, le bon Bob (un héros macho dans la grande tradition du genre) déboule en Afrique, afin de visiter les dernières contrées inexplorées du continent (il en reste ?). Sur place, il rencontre une jeune donzelle qui lui révèle un terrible secret : il existerait dans ces zones inconnues un cimetière de brachyosaures, sauriens préhistoriques qui, jusqu'à ce jour, auraient seulement peuplés l'Amérique...

Diable ! Cela mérite d'en savoir plus, n'est-il pas ? Bob et ses nouveaux amis décident donc de partir à la recherche d'indices sur cette petite révolution scientifique... En cours de route, ils croisent des tribus d'Africains attardés et sanguinaires, de douteux chercheurs de trésor... bref la ribambelle habituelle de personnages des romans et bédés d'aventure d'avant-guerre. Résolument ringard, Bob Morane ne s'adresse qu'aux nostalgiques de cette époque révolue, les autres s'enfuient, effrayés par le racisme latent du scénario et son imbécillité chronique !

Éditions Le Lombard
La note d'I'no : 9/20

Angoulême 1998

Fans de petits Mickey, de gros nez, de super héros et d'héroïnes voluptueuses, vous savez déjà que le XXV^e Festival international de la bande dessinée aura lieu à Angoulême du 22 au 25 janvier. À noter, dans cette édition qui promet d'être très spectaculaire, une méga expo sur la BD internationale où l'on pourra admirer des originaux de Toriyama (« Dragon Ball »), Shirow (« Ghost In The Shell »), Otomo (« Akira »), Katsura (« Video Girl Ai »), Andy Seto (« Cyber Weapon Z », l'auteur sera présent) ou Frank Miller (« Sin City »). Bref, cette édition s'annonce encore plus intéressante, hystérique (et arrosée) que les précédentes. Et, avec un peu de chance (?), vous croiserez peut-être Elwood et I'no, déambulant d'un cocktail à l'autre, l'œil fou et le visage hilare...



Le magazine N°1 des fans de Manga
MANGA
Player

Dans le numéro de janvier, 5 séries :

- You're Under Arrest.
- Gunsmith Cats.
- Flag Fighter.
- Compiler.
- 3X3 Eyes.

+ toute l'actualité sur la janimation

132 pages

En vente le 30 décembre.

100% mangas

« Délius, une chanson d'été »

de David Calvo

En juillet 1897, à Londres, sévit une sorte de Jack l'éventreur, plein de délicatesses, qui remplit ses victimes de jolies fleurs rouges et jaunes après les avoir éventrées. C'est forcément une question de botanique, se disent les autorités qui font donc appel à un spécialiste de l'espèce végétale, Laceyjambe, secondé par son meilleur ami Fenby, elficologue de son état (comprenez spécialiste des mœurs des elfes). Les deux compères tentent d'abord de joindre Sherlock Holmes, avant de se rendre compte que celui-ci n'est malheureusement qu'un personnage de roman, né de l'imagination d'Arthur Conan Doyle... Les voici donc avec un seul indice, issu des croyances farfelues de Fenby : de la même façon que l'homme est lié à l'amour et le vin aux comètes (!), les fleurs sont liées aux fées... Ainsi débute ce conte hallucinant, qui reprend, pour les détourner avec humour, tous les motifs du roman policier, et déploie plusieurs récits parallèles sans jamais y perdre son lecteur. Le style déjà maîtrisé de David Calvo, qui écrit là son premier livre, se nourrit en fait du sujet principal du récit, en en copiant la légèreté et la fantaisie : la valse féerique. Puisque Fenby est à jamais marqué par ces instants où il a osé trois pas

de danse à l'intérieur du Cercle des Fées, sans savoir qu'il vieillirait de plusieurs années en quelques secondes : « Encore aujourd'hui il entendait résonner les étranges accords d'une valse hors du temps. Il savait qu'un jour il comprendrait. Il savait qu'un jour, il saurait qui étaient les êtres qui lui avaient pris dix ans de sa vie en lui faisant croire qu'une danse pouvait le rendre meilleur. »

Leur folle enquête, parsemée de chants et de poèmes, fait tourner la tête jusqu'au vertige pour finalement engendrer une sensation très curieuse : celle d'avoir fait une incursion furtive en Faëris.

Et un auteur comme celui-ci, qui possède un passe pour le royaume des fées, mérite une attention vraiment particulière...

Éditions Mnémos

« Les Cantiques de Mercure »

de Fabrice Colin

On avait déjà signalé, ici même en mars dernier, le premier roman de Fabrice Colin, *Neuvième Cercle*, où il inspectait les catacombes grouillantes d'un New

York apocalyptique. Changement de décor mais pas de cauchemar dans ce nouvel ouvrage, pour une Venise labyrinthique, entrevue sur plusieurs époques : du 16^e au 21^e siècle, Mercure, demi-dieu déchu, traîne ses lambeaux de raison à travers les épidémies de peste et les camavals sordides de cette ville, et tente d'échapper à de pauvres fous qui veulent l'utiliser pour passer dans « l'outre-monde ».

« Il faut comprendre qu'en cet automne 1575, Venise n'avait déjà plus rien d'une ville : elle était devenu un songe — un fantôme boursoufflé et fiévreux, une rêverie baroque, imprévisible et terrifiante, échappant à tout contrôle ». Le récit de Colin respire la déchéance aussi fortement que la cité dans laquelle il prend place. L'histoire, crue et vio-

lente tâtonne sans cesse du côté de l'Enfer et de ses antichambres, en ramène des bulles d'horreur, puis s'amuse à effacer les frontières jusqu'à vider la notion de réalité de tout son sens. Les deux derniers mots effrayants du bouquin laissent le lecteur dans une position aussi inconfortable que s'il était immobilisé par une camisole de force. Glacial...

Éditions Mnémos

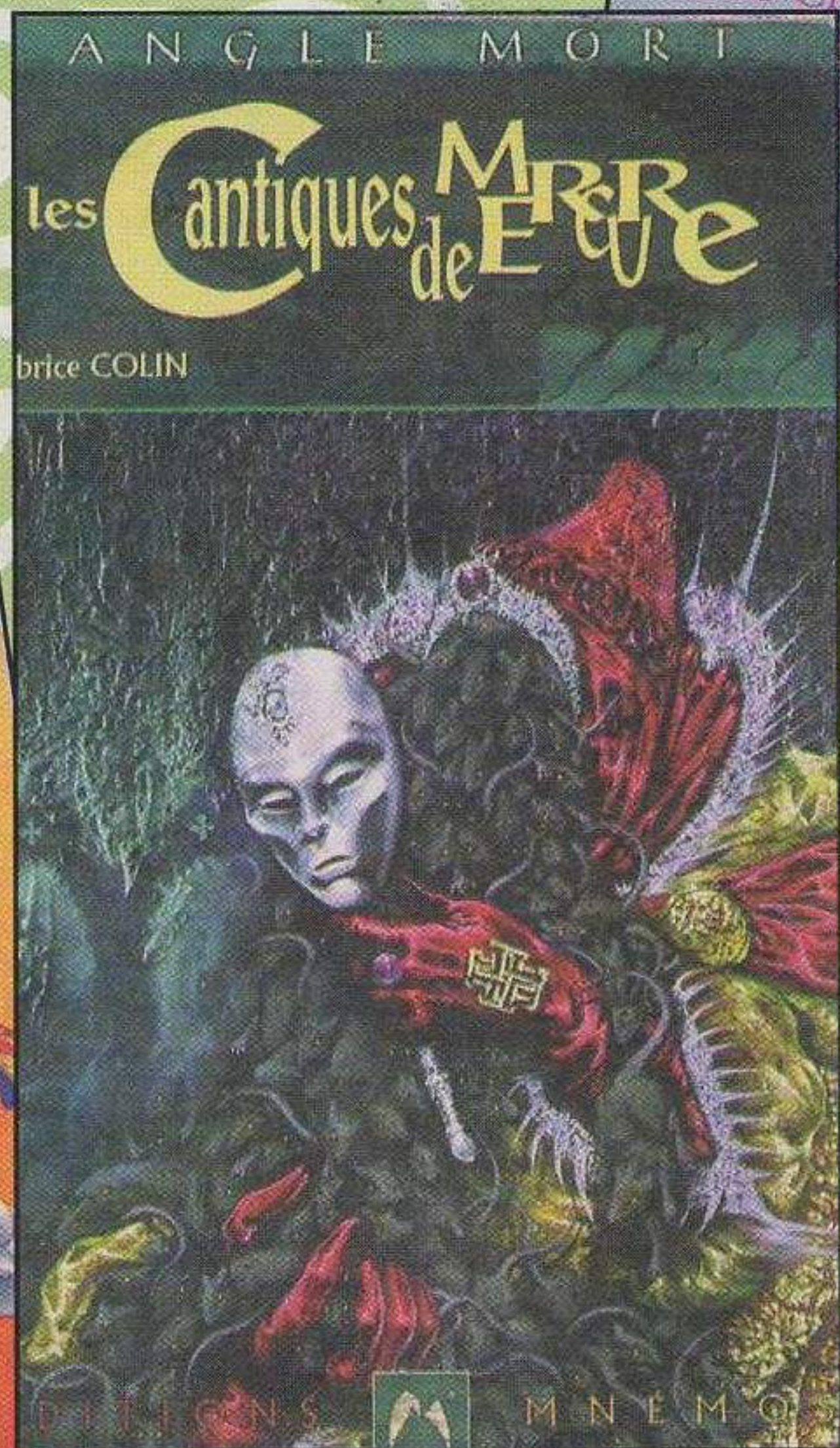
« La Piste du loup blanc » (Chroniques des Cheysulis)

de Jennifer Roberson

Quatrième volet attendu des Chroniques de Roberson, *La Piste du loup blanc* poursuit le récit de la destinée d'une race fascinante : celle du « guerrier-métamorphe », qui communique par télépathie avec ses deux « Lirs » (des animaux magiques), qui peut prendre leur forme et est lié à eux jusqu'à la mort. L'aventure précédente (*L'Épée du destin*) mettait en scène Donal, prince héritier d'Homana, tenaillé douloureusement entre son peuple et son devoir. Mêmes souffrances, ici, pour ses fils et filles dont les sangs mêlés sont autant de promesses, de déchirements intérieurs...

Cette série, l'une des plus agréables à suivre actuellement, reprend le thème central de la mythologie grecque : le poids de la fatalité, et la certitude désespérante que l'homme est prédestiné, c'est-à-dire que son sort est depuis longtemps écrit par les dieux. Croyance qui transforme la figure du héros en vulgaires gesticulations de pantin... Suite à guetter en février 98 pour la sortie de la cinquième partie : *Une nichée de prince*.

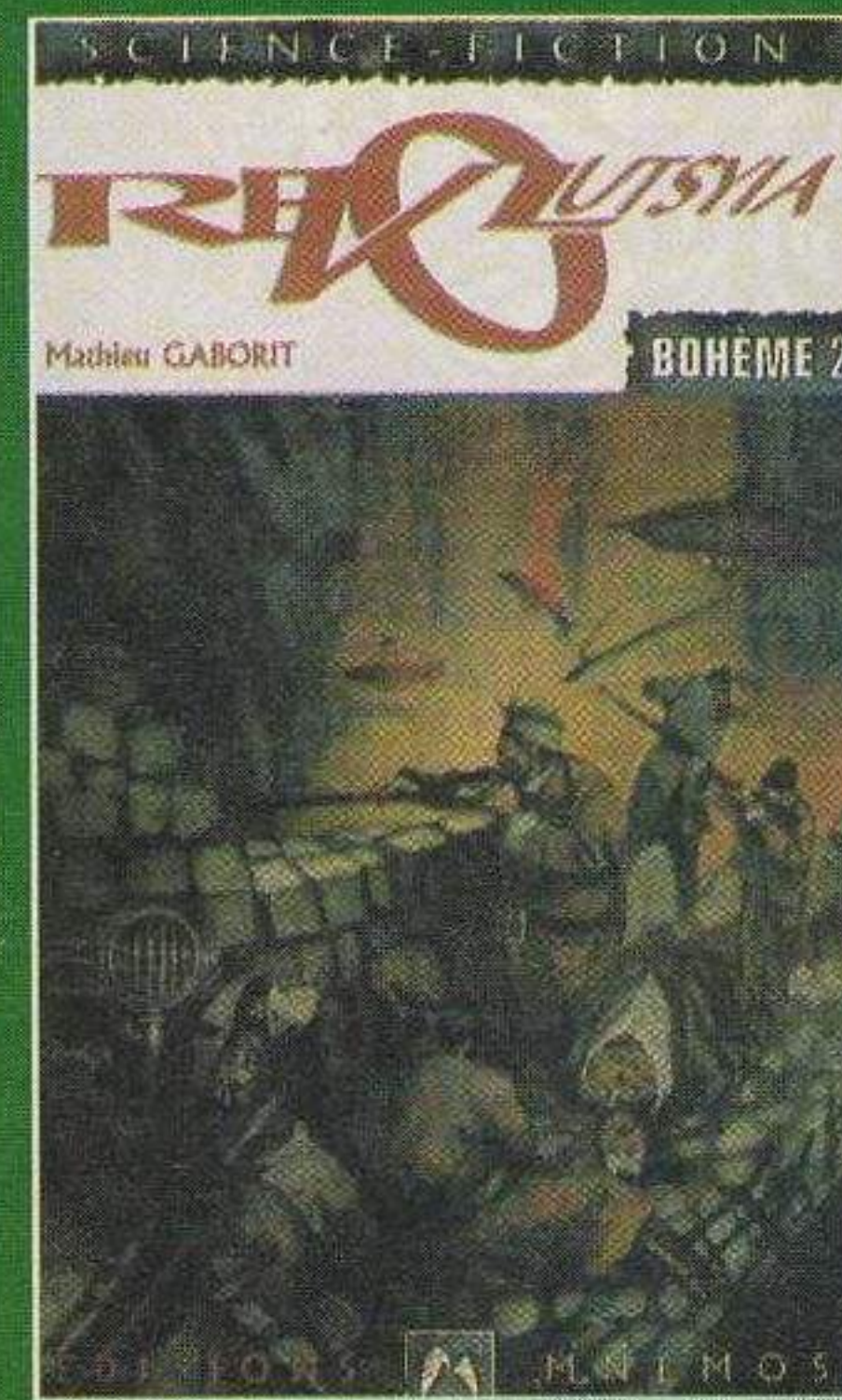
Éditions Pocket



Ne passez pas à côté...

La seconde partie de « Bohème », conte ensorceleur de Matthieu Gaborit, est sorti : *Revolustyia* poursuit son enquête sur cette substance appelée « Ecryme ». Le récit débute très fort par un terrifiant spectacle de théâtre, où la peur des enfants spectateurs est utilisée pour engendrer des monstres. La suite a un peu plus de mal à convaincre...

Éditions Mnémos



Manue

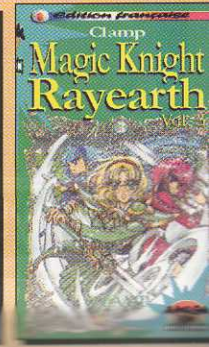
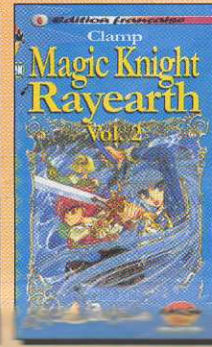
Les meilleurs mangas en version française



Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)



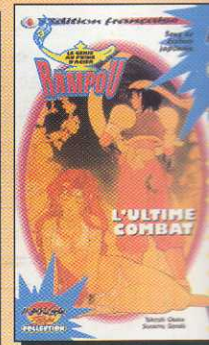
Ryu Seiki,
Dragon Century vol. 1 (194 pages N & B)



Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2 et 3 (208 pages N & B, 8 pages couleur)



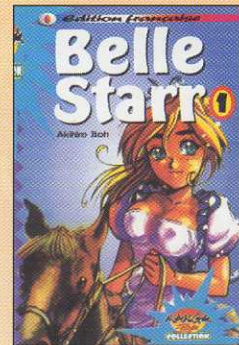
3x3 Eyes
vol.1, 2 et 3 (256 pages N & B)



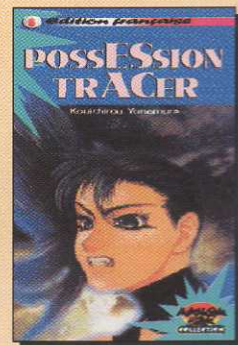
Rampou
vol. 1, 2 et 3 (203 pages N & B, sens de lecture japonais)



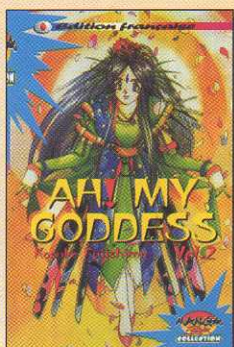
WingMan
vol. 1, 2, 3 et 4 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)



Belle Starr
(192 pages N & B)



Possession Tracer
(176 pages N & B)



Ah! My Goddess
vol.1 et 2 (184 pages N & B)

Pour connaître
la liste des revendeurs
Manga Player Collection,
3615 Player One.

Nouvelle
collection
42 F
3x3 Eyes : 45 F

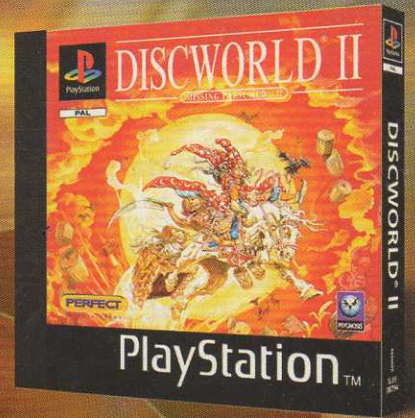
accélérateurs de sensations



"Intro superbe, cinématiques divines, jeu tout en français: on frôle la perfection..."
Consoles + 94 % Méga Hit



"...la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite"
PlayStation Magazine 9/10



"Les énigmes sont toujours aussi tordues et drôles, les voix sublimes (...) et la durée de vie toujours aussi longue"
Joypad 90 %



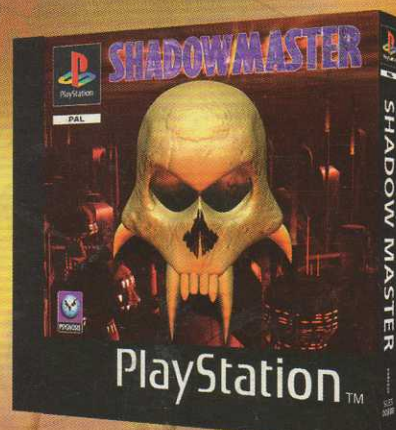
"Colony Wars est sans aucun doute le meilleur shoot'em du moment"
CD Consoles HIT ★★★★★



"APS2 s'annonce comme un petit bijou"
CD Consoles



"Overboard fait penser aux premiers jeux vidéo: simplicité du scénario, prise en main rapide et principe délirant"
Consoles +



"Un jeu très complet, angoissant et bien conçu, que l'on attend avec impatience"
PlayMag



La Nouvelle Génération



PSYGNOSIS FRANCE - 92 Avenue de Wagram, 75017 PARIS - Tél - 01 44 40 71 99 - Fax - 01 44 40 71 66 Psygnosis France - RCS PARIS B 393 925 821

"B" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo, G-Police, Colony Wars, Overboard!, Formula 1 97, adidas Power Soccer 2 are trade marks or registered trade marks and copyright 1990-1997 of Psygnosis Ltd. adidas is a registered trade mark of adidas AG used under licence. Shadow Master, and the Shadow Master logo are TM or © and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. Discworld 2 is © Perfect Entertainment published by Psygnosis under exclusive licence. The intellectual property on Discworld 2 is owned by Terry & Lynne Pratchett.