

Cadeau
Le Stick'n play
pour ta
PlayStation

TRAVIER

32

PlayStation
Moins chère
plus de jeux

- Little Big Adventure
- Micro Machines V3
- Porsche Challenge
- Total NBA 97...

Gagnez
plus de
100 jeux
et Mangas



Le cahier
Ultra
Player
Des tonnes de plans
de trucs et d'astuces

Bushido
Blade
On y a
joué!

Notre sélection



MANX TT

Le célèbre jeu d'arcade enfin sur Saturne. Enfourchez votre moto pour affronter vos adversaires sur le véritable circuit de l'île de Man. Simulation de moto en mode deux joueurs. Ecran "splité". 3 rues différentes.



On n'est pas sur la même planète !

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute)

Géant. J'ai envie

SEGA SATURN, SEGA, MANX TT, WINNER TRIC, M.S.B., Alligator, COMPACT disc, SEGA SATURN, SEGA, MANX TT, WINNER TRIC, M.S.B., Alligator, COMPACT disc, SEGA SATURN

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57.
08 36 68 77 33 (Jeu) / 3616 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : sans@player1m.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Directeur de la rédaction :

Pierre WALLS (pwall@player1m.fr).

Rédacteur en chef :

François TARRAIN (elwood@player1m.fr).

Secrétaires de rédaction :

Nathalie ROY-REUILLE, Christophe YERON.

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

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

Mahalia GARRAUD, Guillaume L'ASSALLE (El Didou - respon-

sable Stop Infos), Stéphane FILET (LeFlou), Christophe

POTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Royda SEDDIKI,

Ken TAKARA (correspondant au Japon), Julien VAN DE

STEENE (Milouse).

Traducteur : Royda SEDDIKI.

MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO.

Maquettistes :

Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY, Lionel FAVERIE.

Infographistes : Gilles RENOULT.

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.

Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.

Photogravure : PFM.

Impression : SNI.

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40

Responsable publicité et marketing :

Ferrine MICHAELIS.

Chef de publicité : Delphine BRONN.

Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE.

Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN.

Service abonnement

B.U. - BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

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 EP6.

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

RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.

Responsable financier et comptable : Sylvie BRUTINAUD.

Comptabilité : Christine BERNADET.

Secrétariat : Valérie COURTOIS.

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

janvier 1997. Tous les documents envoyés sont publiés sous la

responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYGSEN.

Illustrations de couverture :

LBA © Adelinte Software.

Star Wars © Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment

Company. All rights reserved. Used under authorization.

Ce numéro comporte en supplément un autocollant Star

Wars® pour PlayStation, déposé sur la une de couverture, et

une carte Sony collée à l'intérieur du magazine en page 79

ne pouvant être vendus séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

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

Sam Player, PLAYER ONE,

19, rue Louis-Pasteur,

92513 Boulogne Cedex.

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



EDITORIAL

SHOWTIME !



Après quelques mois de vaches maigres, les grosses sorties font leur come-back. Entre LBA, Micro Machines V3 et Porsche Challenge, les éditeurs ne nous avaient pas habitués par le passé à lancer de si gros titres au mois d'avril. Remarquez, qui s'en plaindra ? Au lieu de voir débarquer des hordes indigestes de hits à la seule période de Noël, n'est-il pas plus intéressant d'étaler les sorties sur des mois dits « creux » ? Seul bémol, les nouveautés Saturn. Sega semble en effet oublier qu'une console sans jeux ne sert pas à grand-chose, si ce n'est peut-être caler un canapé bancal ! À l'inverse, sur PlayStation, c'est le raz-de-marée. Les jeux n'en finissent plus de débarquer, et on ne peut que saluer cette prolifération bien venue.

Pour preuve, allez donc faire un tour du côté des tests, nombreux et variés. Ne manquez pas non plus dans ce Player One, les Stop Info, les Zoom, C'est arrivé... et surtout, le cahier Ultra Player qui accueille deux rubriques star : Champions (la rubrique ultime sur vos meilleurs scores) et le Top (chaque mois, le classement de vos jeux préférés). Cerise sur le gâteau, l'autocollant Stick'n Play Star Wars, qui donnera à votre PlayStation un air de fête... et de Force.

Alors même si Nintendo France ne nous a pas encore annoncé de date officielle — et définitive — pour la sortie de la N64 (peut-être en juin, voire en septembre...), qu'importe ! On arrête de fantasmer sur une console fantôme et on se concentre sur celles qui sont bel et bien là. Tiens, d'ailleurs, j'entends Cool Boarders qui tourne en salle de test... J'vous laisse avec votre Player, y a le chrono qui m'attend !

Be seeing you.

Elwood

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

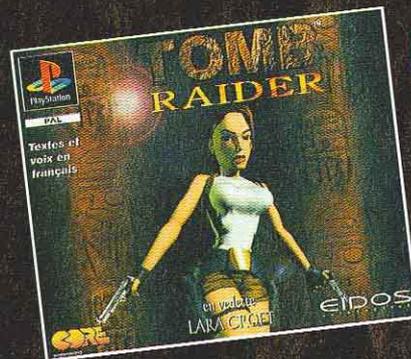
Mega Pack

TOMB RAIDER

LARA SORT LE GRAND JEU POUR TOI



**Le mega pack avec
le jeu Tomb Raider PlayStation™
+ 1 carte mémoire
+ 1 Turbo Pad pour 399F***



**Le jeu Tomb Raider
sur PlayStation™**

Le plus grand jeu d'aventure et d'action.

PlayStation Magazine : **5/5**
CD Consoles : **5/6** - Consoles + : **97%**
Joypad : **95%** - Games Machine : **98%**

Carte mémoire couleur
1 meg, 15 blocks, 4 couleurs au choix
(rouge, vert, bleu, gris).



**Pad PlayStation
Turbo station**
Croix de direction 8 voix,
8 boutons de tir programmables
(ralenti et turbo), 4 couleurs au choix (rouge, vert, bleu, gris).

**Série limitée :
30 000 exemplaires**

**ENSEIGNES
PARTICIPANT
A L'OPERATION**

Auchan, BHV (Paris RP),
Dock Games, Espace 3,
Fnac, Le Furet du Nord,
Galeries Lafayette, Game's,
Hypermédia, Madison,
Micromania, Nouvelles Galeries,
Nuggets, Printemps Haussmann,
Score Games, Surcouf,
Toy R Us, Ultima, Virgin.

Des cadeaux, des infos, des solutions
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
* 2,23 la minute.

PlayStation et "PlayStation" : marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

EIDOS

INTERACTIVE

6 boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex

<http://www.eidosinteractive.com>

*Prix public conseillé

Publicité non contractuelle

SOMMAIRE

CONCOURS

- 3615 LBA..... 99
- 3668 Belle Star..... 107
- 3615 Player Manager .. 129
- 3615 1 jeu PSX par jour 137



Infogrames se la donne avec V-Rally et Lucky Luke. Square au top avec Tobal 2 et Bushido Blade. Et la N64 qui fait toujours parler d'elle !

8

Courrier

12

Stop Info

36

C'est arrivé près de chez toi



Sous le flot de vos requêtes, Mahalia s'en donne à cœur joie et répond à vos missives.



Alors Ophélie, les jeux vidéo te passionnent ? Réponse dans une interview menée tambour battant par Dame Mahalia.

38

Interview

40

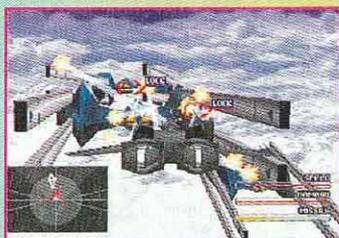
Arcade



Fin du compte-rendu sur l'ATEI et sélection des dernières nouveautés venues du Japon, tel le prometteur Vampire Savior...

46

Over The World



De Macross VFX à Choro Q2 en passant par Sangoku Musou, les OTW vous présentent tous les jeux made in Japan.

57

Tests



La PlayStation est à l'honneur avec le formidable LBA et l'irrésistible Micro Machines V3. Quant à la Saturn, elle suit en ce moment un régime draconien en matière de sorties !

74

Poster



109

Ultra Player One

Après les pages de Guide, Ultra Player intègre désormais les Trucs en Vrac et surtout ses deux rubriques interactives : Champion et le Top. Le pied !



134

Zoom



Ici vous dévoile une actualité mangas/BD bien dense ainsi que les dernières sorties ciné à ne pas rater.

ABONNEMENT
PAGE 145

OFFRE SPÉCIALE

PlayStation™

**POWER
PACK**

Ne passez pas à côté
**DE SENSATIONS
EXCEPTIONNELLES**

1290 F*
T.T.C



**UNE CONSOLE
+ DEUX MANETTES
+ UNE CARTE MÉMOIRE
+ UN SAC DJ**



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

Merci à tous pour vos lettres de réconfort et d'encouragement suite à l'arrêt d'*Ultra Player*. Cela nous a fait plaisir de constater que vous savez être derrière nous, ce qui ne fait que confirmer le lien particulier qui lie *Player One* à ses lecteurs. Mais, signe de la continuité, ce courrier comporte son habituel lot de critiques, preuve que vous ne perdez pas le nord pour autant ! Bienvenue, donc, aux lecteurs transfuges d'*Ultra Player*, et à tous, à bientôt.

Sam

Il y a un peu plus d'un an, *Player One* ne faisait que vanter les jeux sortis sur Saturn. Parmi eux, *Virtua Fighter 2* et *Sega Rally* (pour ne pas les citer). Ça sentait la préférence à plein nez ! Mais maintenant, ça a changé ; tout a changé ! C'est la PlayStation qui a pris les devants, et le cachet est impossible pour vous. Ah ! Je me marre bien, tiens ! Il n'y a plus personne pour vanter la Saturn, et chose bizarre, plus personne non plus pour nous citer les jeux de la PlayStation.

Steph

Au moins, je suis content que cela te fasse marrer. Nous n'y sommes pour rien si *Sega Rally* et *VF 2* sont sortis il y a plus d'un an. On ne va tout de même pas tester à nouveau ces deux jeux pour respecter la parité PlayStation/Saturn. Au risque de te conforter dans ta mauvaise impression, nous recevons pas mal de lettres telles que la tienne. Les possesseurs de Saturn sont les premiers à se plaindre du manque de tests pour leur console, mais la PlayStation a clairement pris un ascendant sur la console de Sega. Il n'y a pas à faire de favoritisme, les jeux sortent simplement beaucoup plus nombreux sur PlayStation. Par ailleurs, je peux t'assurer que je n'ai jamais vu un rédacteur descendre un jeu parce qu'il était sur Saturn. Celle-ci est d'ailleurs restée la console préférée de certains d'entre nous. Et pour tout te dire, comme nous avons toutes les consoles à portée de main, il nous est totalement indifférent de jouer sur l'une ou l'autre.

J'aime bien Doc Gyneco, mais l'interview du PO 73 n'était pas géniale. Vous l'aviez fait jouer au *Virtual Boy* ou quoi ?

Joe

Sur le coup, les réponses du chanteur nous ont un peu surpris, mais en relisant l'interview, on la trouve plutôt marrante. Ça nous change de la langue de bois de ce milieu, et puis comme ça tu connais sa vraie nature, et pas simplement sa façade.

Mon père est burlesque et n'avait jamais connu d'affaire comme celle qui s'est passée pour *Ultra Player*. Il a crié au scandale ! D'autres journaux, comme *Voici* ou *Télé Club Plus* sont-ils des « magazines d'information et d'intérêt général » ? De qui se moque-t-on ?

Gersende

De nous tous, malheureusement. Les instances ont jugé que *Voici* devait être soutenu, mais qu'*Ultra Player* et ses lecteurs pouvaient « crever la gueule ouverte ». Un comportement qui laisse songeur...

Attendez-vous vraiment de retrouver Miguel (la 3DO), ou est-ce une histoire inventée ?

Patisman

Cela n'est évidemment pas une histoire inventée, puisqu'elle met en cause un revendeur. Les *Slayers* se sont emparés de cette petite affaire pour dénoncer le culot d'un revendeur à qui *Player* a confié une console en réparation et sous garantie il y a

déjà plusieurs mois. La machine ne nous manque pas vraiment, mais c'est une bonne occasion de voir jusqu'à quel point l'incompétence ou la malhonnêteté peuvent aller. Les responsables du magasin sont bien sûrs au courant de nos articles les concernant, et plutôt que de renvoyer la console, ils ont fait savoir à une époque qu'ils voulaient mettre la main sur les *Slayers*. Ces derniers en sont très honorés...

Dessin de Frédéric Puyjarinet





Lors du test de Tomb Raider, la note de jouabilité était de 75 %, et Milouse a écrit que celle-ci : « constitue l'un des plus gros défauts du jeu. » Bizarre, car un de vos confrères, lui, notait 97 % la jouabilité de ce jeu. Puis-je avoir de plus amples informations ?

Ga'l B.

Nous avons eu maintes et maintes occasions de parler et reparrer de Tomb Raider ici même, mais tu soulèves un point intéressant sur la manière dont on teste les nouveautés. Le fait qu'un jeu soit globalement un très bon jeu, voire un excellent jeu, n'oblige en rien le testeur à lui coller des notes maxima dans tous les domaines. Si Tomb Raider n'a eu que 75 % de jouabilité — ce qui ne l'empêche pas de passionner de très nombreuses personnes —, c'est qu'il est perfectible sur ce point. En te référant au texte du test, tu trouveras la justification de cette note : la lourdeur des commandes (contraignant le joueur à se concentrer pour sauter par-dessus un vulgaire cailloux), et le fait de se faire tirer dessus sans même voir les ennemis, par moment, justifient le bémol mis à la note de jouabilité. Je comprends que la passion rende parfois aveugle, mais c'est de notre devoir de garder la tête froide.

Je vous écris pour vous dire que votre magazine Player One est le meilleur que je connaisse (je les ai tous essayés). Vous donnez vraiment toutes les informations sur tout (jeux vidéo, BD-mangas, cinéma...). Je suis abonné depuis novembre, et maintenant je sais quels jeux choisir sans me faire avoir et regretter l'achat dix minutes après avoir commencé à y jouer ! Continuez comme cela, c'est super !

Tommy Laloupo

Ahhhhhhhhh... Que ça fait du bien ! Eh ben quoi ? On ne peut plus se faire un petit plaisir maintenant ?

B

onjour la rédac' du most wonderful magazine in der Universum (devinez donc de quelle langue il s'agit). Avant tout, je vous préviens que si vous ne me publiez pas, je reprends mon chèque en blanc, d'accord ? Bon, j'ai quelques questions.

1) Qu'est-ce qu'un bit ? Vous savez les consoles de jeux, là, les 16, 32, ou 64 bits...

2) J'ai l'impression que le stick analogique que j'ai acheté avec Nights est une arnaque ! Je ne connais en effet aucun autre jeu que Nights, excellent jeu, et Daytona CE, une daube, qui soit compatible avec le stick. Donc, soyez sympa, donnez-moi quelques titres de bons jeux compatibles avec ce stick, qui est d'ailleurs très bien, je l'avoue.

3) Votre notation est une arnaque, et si ça continue, je change de mag et je vais chez les concurrents. Je m'explique : dans le numéro 70 de PO, le jeu Command & Conquer a une note de 95 %, alors que dans le détail, les autres notes ne dépassent pas 90 %. Donc expliquez-moi comment vous arrivez à une moyenne de 95 % ?

4) Je suis en manque de jeu de bagnoles ! Il m'en faut un où je peux tout défoncer, du genre Stock Car ou 4x4. Donc je vous supplie de me conseiller LE meilleur jeu du genre sur Saturn. Il me faut aussi un jeu de baston où je peux tous les tuer !

5) Une dernière chose : je me demande pourquoi il existe deux Saturn différentes, et quelles sont les différences.

Sing-Loon

Je n'ai pas trouvé le chèque. Je te publie quand même, en espérant qu'il s'agit d'un oubli que tu sauras réparer au plus vite.

1) Un bit est par définition un nombre pouvant prendre seulement deux valeurs, que l'on note 0 et 1. Pour son fonctionnement, une console a besoin de manipuler de très grandes quantités de bits (les données de ses calculs). Plutôt que de les faire circuler un par un, elle les regroupe par paquets de 8, 16, 32, ou 64 bits (selon la console). Comme deux paquets de 8 ou de 64 bits se déplacent aussi vite l'un que l'autre, une console 64 bits a un très net avantage. Il faut toutefois garder à l'esprit « qu'avoir beaucoup de bits » (en fait cela ne veut rien dire) est nécessaire mais pas suffisant pour être plus puissant que les autres. Il n'y a qu'à constater la différence de performances entre une 3DO et une PlayStation, deux 32 bits, pour s'en convaincre.

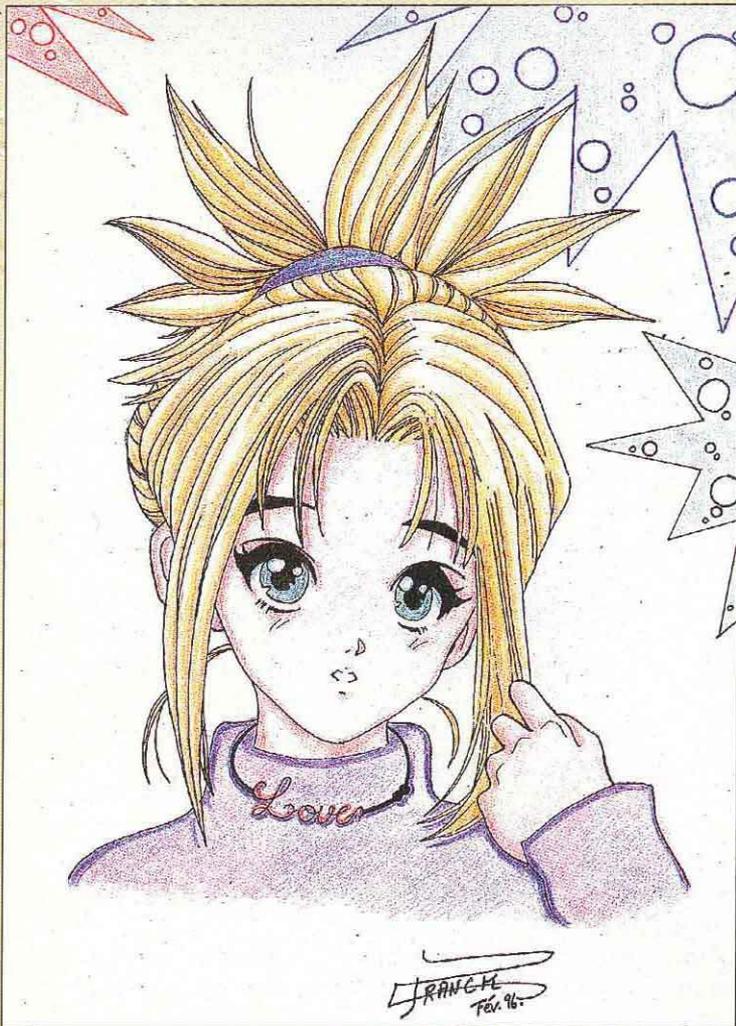
2) En théorie, tous les jeux compatibles avec l'Arcade Racer le sont avec le paddle analogique (ça n'est d'ailleurs pas un stick, qui signifie « bâton » en anglais). Dans la pratique, ce paddle s'adapte mal aux jeux de course. Il est ainsi très difficile de jouer avec à Sega Rally. La seule exception que j'ai constatée est ManX TT, bien mieux avec le paddle analogique.

3) J'ai déjà expliqué ce que signifie les notes, deux fois au cours de la dernière année, mais tu as visiblement séché... Tu ajouteras un zéro sur le chèque pour la peine ! La note mise en évidence dans les tests, celle se situant sur une échelle verticale, est une note d'intérêt. Faire la moyenne des autres notes n'aurait absolument aucun sens. Prenons un exemple : si nous devions refaire le test du mythique Tetris, ses notes de graphisme, animation et son ne voleraient pas haut. Par contre, grâce à son intérêt dément, il mériterait bien une note générale de 99 % !

4) Tu pourrais te faire prescrire quelques sédatifs, c'est sûrement ce qui te conviendrait le mieux. Mais tu vas dire ensuite que je me dérobe. Alors pour la tôle à froisser, tu peux voir du côté de Destruction Derby, seul jeu du genre sur Saturn. Pour la baston (pardon, la mise à mort), cours acheter Virtua Fighter 2, en attendant le 3, ou Fighter Megamix qui devrait sortir en France prochainement.

5) Seul le marché japonais a pu accueillir deux Saturn différentes. Comme il l'avait déjà fait avec la Megadrive, Sega a remplacé la Saturn première génération par une Saturn plus petite, de couleur différente et légèrement moins chère à produire.

Sam



bien avant que l'on ne reçoive ton code. Quel intérêt aurions-nous de voler la paternité des codes, qui sont d'ailleurs toujours les bienvenus ?

J'ai écrit déjà le mois dernier, mais sans succès.... alors je récidive. Quel choc ! Ultra Player n'est plus ! La mort du petit frère de Player One m'attriste profondément. Je le suivais depuis le numéro 1, tout comme PO. La commission paritaire a « mis en deuil » de nombreux aficionados d'UP, quelle injustice ! Mais en reprenant mes esprits, je me suis dit : « UP n'est pas totalement mort, il va survivre grâce à son grand-frère qui l'accueille généreusement ! » Cette nouvelle m'a fait énormément plaisir. Merci.

J'espère que je ne t'ai pas trop ennuyé, en tout cas. Cette petite lettre est un témoignage de sympathie et de soutien à toute la rédaction d'UP, ainsi qu'à Goombas (tu ne m'accueilleras plus dans tes fameux « PS », snifffff...). À bientôt.

Happy Buster

« Bon esprit », comme dirait Wolfen.

C'est peut-être idiot comme question, mais que signifie RPG ?

Florian

Ce n'est pas idiot, d'autant plus que nous n'avons pas rappelé cette signification lors de notre dernier dossier sur les RPG. RPG : Role Playing Game, soit en bon français « jeu de rôle ».

La Net Yaroze (PO n° 73) de Sony me fait peur. Je pense que c'est avec des machines de ce type qu'on va s'éloigner de la démocratisation du multimédia en tant que loisir. Cinq mille balles, c'est beaucoup, sans compter qu'il faut un PC (environ dix mille balles), un accès à Internet, et des notions de programmation. Autrement dit, c'est une machine de « bourge » !

—*Laurent Camite*
Machine de passionné conviendrait mieux... Je ne suis en effet pas du tout d'accord avec ton point de vue. Pourquoi être effrayé ? Car si la Net Yaroze en comblera quelques uns, elle ne retirera rien à

personne. Sa sortie n'influe ni sur le prix, ni sur la qualité des consoles de jeu. Certes, elle s'adresse à une poignée de personnes, mais pourquoi priver une minorité de quelque chose sous le seul prétexte que la majorité n'en a pas besoin ?

J'ai remarqué que, dans Resident Evil, il y a des chargements entre chaque pièce, alors que dans Tomb Raider, il n'y en a aucun. Pourquoi ?

Le fou

Effectivement, les chargements n'interviennent qu'entre les niveaux dans Tomb Raider. L'explication de ce phénomène est simple : la 3D tient beaucoup moins de place en mémoire que des graphismes 2D. Or les décors de Tomb Raider sont en 3D, ceux de Resident Evil en 2D (contrairement aux personnages).

Penses-tu que Tekken 3 surpasse Virtua Fighter 3 côté programmation, et si oui, sur quels points ?

Romain

Impossible de répondre à ta question. Pour déclarer un jeu mieux programmé qu'un autre, il faut que les deux tournent sur la même machine. Or, le matériel qui équipe ces bornes d'arcade est différent.

Je voudrais savoir une bonne fois pour toutes si les consoles détériorent le fonctionnement de la télé ?

Mathieu

Non, plus avec les télévisions d'aujourd'hui. La raison pour laquelle on s'est méfié des consoles est qu'elles affichent parfois des images fixes, susceptibles de laisser des traces sur l'écran. Si c'était le cas, il y a bien longtemps que tu verrais les logos des chaînes de télé incrustés définitivement sur ton écran ! Les seules télévisions qui peuvent être endommagées sont les très grands écrans à rétroprojection. On les reconnaît à leur image terne et à leur prix exorbitant.

Il me semble que vous privilégiez la PlayStation par rapport à la Saturn. Vous interviewez les programmeurs des jeux sortis sur PlayStation alors qu'il n'y en a pas pour les tests de jeux Saturn sortis dans la même catégorie, et au moins aussi bien notés : Nights (94 %) et Dark Savior (95 %) n'ont pas d'interview, alors que Crash Bandicoot (92 %) et Legacy of Kain (95 %) en comportent. De même dans le PO 69, vous avez fait dix pages sur Adidas Power Soccer (92 %) et pas sur World Wide Soccer 97 (94 %). Pourquoi ?

Mario

Des jeux ont été privilégiés, oui ! Mais ce n'est pas parce qu'ils sortaient sur PlayStation. Si nous avons fait un dossier sur Adidas Power Soccer, c'est parce que le jeu a été créé en France, et que cela était l'occasion de montrer les coulisses d'un jeu. Et puis le dossier ne parlait pas que de ce jeu précis. Pour les interviews, la raison de la différence de traitement n'est pas non plus la console, mais l'origine des jeux : contrairement aux deux titres PlayStation,

Le mois dernier, j'ai envoyé le mot de passe qui donnait accès à tous les niveaux de Pandemonium ! Ce mot de passe a bel et bien été publié, mais signé par Stef Le Flou. Je trouve égoïste d'avoir publié son nom à la place du mien.

Bricessmith Cats

Ce n'est pas très correct de ta part de nous traiter d'égoïste. As-tu pensé au cas où plusieurs lecteurs envoient un même code ? Dans ce cas, nous publions bien sûr le nom du premier à nous l'avoir donné ou envoyé. Est-ce de l'égoïsme ? Le Flou avait fini le jeu lors du test, et d'ailleurs la rubrique de Bubû était bouclée

Ecrivez à la rédaction

**LE NOUVEAU
3615 PLAYER ONE**

Tapez *QR

ceux de la Saturn ont été développés au Japon, où il est beaucoup plus difficile d'interviewer les créateurs.

Dans « C'est arrivé près de chez toi », Mahalia conseille à David de faire attention aux fautes d'orthographe. Or, j'ai le regret de vous dire que votre mag est loin d'en être exempt. Alors une seule question me vient à l'esprit : nous prend-elle pour des crétins ?

Groggyman.

Mahalia n'a pas pour prétention de faire la morale, mais de donner des petits conseils utiles. Nous avons tous fait des fautes d'orthographe dans notre vie, ce qui ne nous empêche pas de noter celles des autres. Les articles qui paraissent dans *PO* sont lus et relus, mais certaines erreurs nous échappent. Les secrétaires de rédaction de *PO* ne sont pas des machines, et je m'associe à leurs excuses pour les quelques fautes qui passent de temps en temps entre les mailles du filet.

Hiroshi Yamauchi (un des fous qui bossent chez Nintendo) avait-il trop fumé de moquette lorsqu'il a

affirmé que les jeux PlayStation étaient pourris ? Je ne pense pas que les deux millions d'exemplaires de Final Fantasy VII, vendus en trois jours, soient un argument valable pour justifier cette affirmation gratuite et sans intérêt !

Sylvain R.

L'affirmation n'est pas gratuite dans la mesure où elle est censée faire du tort à la console concurrente ! M. Yamauchi a dû oublier de jouer à Tekken 2, WipEout 2097, et autres Final Fantasy VII, pour n'en citer que quelques uns... Sa déclaration aurait été fondée s'il avait précisé « dans le domaine des jeux de plate-forme », par exemple.

Comment faites-vous pour choisir le journaliste qui va tester tel jeu ? Les testeurs de *PO* ont-ils des préférences ?

Paul et Petmagic

Elwood tire l'attribution des tests à la courte paille, mais comme il utilise régulièrement des pailles de même longueur, il fait effectivement son choix en fonction des affinités. Par exemple, je peux déjà t'annoncer que Wolfen ne testera pas le prochain jeu de baston, mais qu'il risque bien

de signer le prochain test de jeu d'aventure. Chaque testeur possède ainsi quelques spécialités, sans que cela ne limite en rien (nous avons réussi à mettre Wolfen à Virtua Fighter 2). Par exemple, Reyda aime particulièrement les jeux de baston et les RPG, si possible en 2D ratée et en quatre couleurs ; Bubu ne se sent pas à l'aise sans quelques explosions ; Milouse affectionne les simulations de course et les jeux de plate-forme ; Chon aime bien les jeux de

Dessin de Kara Hanifé



sport ; Chris connaît tous les jeux de baston et aime bien toucher à l'ensemble des genres ; quant à Le Flou, son truc c'est... c'est... dit Le Flou, c'est quoi ton truc à toi ? Eh, ho ! Le Flou ? Il est pas encore revenu de l'armée, Le Flou ?

J'ai remarqué que depuis le mois de janvier, les numéros de *PO* connaissent une baisse de leur pagination, ce qui m'attriste bien. Alors pourquoi ? Un manque de jeux à tester ? Ou alors des reporters malades ? Enfin, c'est quoi ce bin's ?

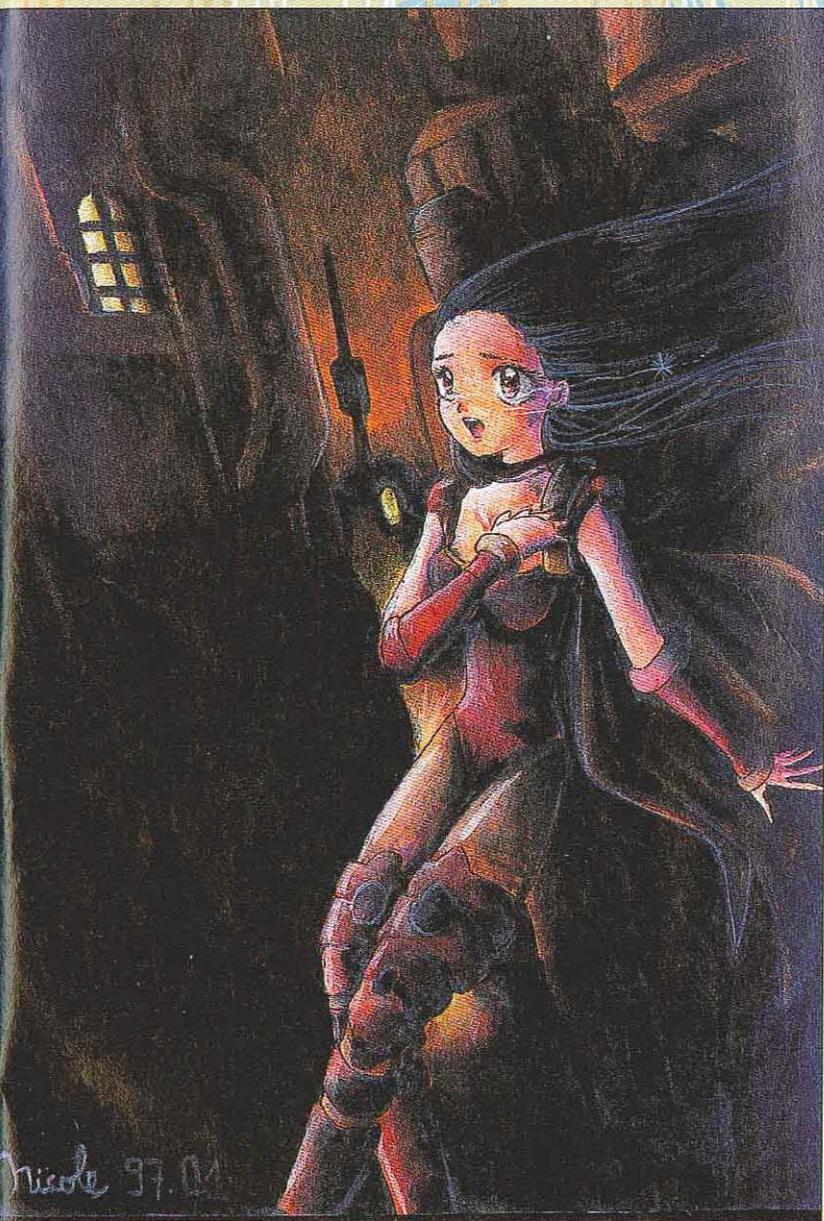
Jonathan

Ce n'est pas un problème chronique. D'ailleurs, seul le numéro de février a perdu quelques pages, faute d'actualité. En effet, alors que 27 jeux nous sont arrivés pour test en janvier, nous avons dû nous contenter de 16 titres seulement au mois de février et mars. L'année dernière, c'est le numéro de janvier qui avait été quelque peu rétréci, et ce phénomène se répète chaque année, à cette même période. Réjouis-toi : le marché des jeux entre à nouveau dans une phase plus active.

Les PS

Patisman, à quinze jours près, ta lettre arrivait dans les temps ! Franck, il n'y a pas de cycle d'étude particulier pour devenir scénariste. La base est une bonne maîtrise de la langue écrite, et ensuite, c'est de la pratique. Le proverbe « C'est en forgeant que l'on devient forgeron » s'applique aussi à l'écriture. Jonathan, je n'ai pas trouvé trace de ce que tu écris dans la rubrique de Mahalia, mais venir à la redac' faire des photos pour ton fanzine est impossible, désolé. Keum, Tomb Raider et Soviet Strike sont deux jeux de genres différents, et comparer leur note n'a donc aucune signification.

Dessin de Nicole Vang



Stop INFO

LES VEINARDS !

Les joueurs anglais et allemands sont plus vernis que nous autres Français puisqu'ils ont enfin reçu leur première livraison de N64 : 20 000 pièces en Angleterre et 30 000 en Allemagne. Inutile de courir là-bas, toutes les consoles ont été vendues dès la première journée ! Dans notre beau pays, en revanche, Nintendo à vendu 100 000 Game Boy Pocket, ainsi que 30 000 DKC 3 sur la courte période des fêtes de fin d'année. Bravoouoooo !

RECIPRO HEAT 5000

Changeant agréablement des courses de voitures, Recipro Heat, sur PlayStation, vous invite à jouer les casse-cou aux commandes d'un avion de la Seconde Guerre mondiale (Messerschmit, Zero



Fighter, etc.) Au total, dix avions répondent à l'appel, et l'on sait déjà qu'il y en a encore d'autres, cachés. Les appareils se distinguent par leurs performances et leurs

Pour les distraits qui ne savent toujours pas de qui l'on parle, place au petit jeu. Attention ! les mains sur le buzzer, top chrono : « Je suis spécialiste des adaptations de bédé, je fais partie des rares éditeurs à sortir encore des softs pour 8 et 16 bits, et j'ai un jeu de course sur le feu qui me promet une belle année 1997. Je suis, je suis... Infogrames ! » Chapeau bas, et bien le bonjour à Villeurbanne, banlieue est de Lyon où sont conçues dans les murs d'Infogrames, deux futurs grosses sorties.

On débute avec ce qui sera certainement, après DKC 3, le prochain carton de la Super Nintendo en matière de plate-forme/action : Lucky Luke ! Première bonne nouvelle : la qualité des graphismes. Comme pour Tintin, les membres de l'équipe ont apporté un soin particulier aux décors afin qu'ils respectent parfaitement les univers du cow-boy solitaire. On



GARE AU TATOU

« INVRAIGRA

Player One n'a pas viré dans le reportage animalier, non ! Si l'on vous demande de prêter attention à ce mammifère d'Amérique tropicale, couvert de plaques cornées et pouvant se rouler en boule, c'est parce qu'il est simplement l'emblème d'une célèbre boîte d'édition et de développement française.



retrouve inévitablement des stages avec pour toile de fond le pénitencier, le saloon, les canyons et on en passe évidemment, puisque le jeu est composé de 12 niveaux. « Alors, il y a moins de niveaux que dans Tintin et le Temple du Soleil ! »

« Certes, certes, c'est une pertinente remarque, mais pour votre gouverne jeune homme, sachez que les levels de Lucky sont plus vastes que ceux du reporter au sobriquet farfelu. On compte cette fois une qua-

rantaine d'écrans en moyenne par niveau (une vingtaine pour Tintin). Soit plus de recherche, d'action et de pièges. »

Et le père Lucky dans tout ça ? Égal à lui-même, tireur émérite (les ani-



mations lorsqu'il fait feu sont bétonnés), propre sur lui et toujours prêt à ramener au pénitencier les desperados en cavale (la trame de l'histoire). On retrouve évidemment les Dalton et beaucoup d'autres seconds rôles des bédés, comme Finger le magicien ou encore l'inénarrable Rantanplan. On peut d'ores et déjà admettre qu'ils sont tous graphiquement très réussis, vu qu'on les reconnaît au premier coup d'œil. L'action semble, quant à elle, pour le moins classique. Il reste à espérer que Lucky Luke, le jeu, soit aussi palpitant qu'attractif. La réponse évidemment lors de son test, prévu pour juin.

MES » ... DE FINESSE !

StOp

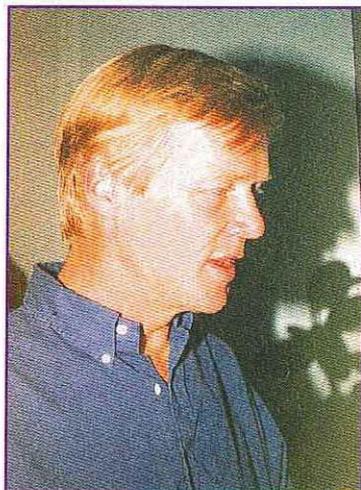
INFO



LE CAS V-RALLY

Si Lucky Luke n'est pas une grosse surprise (il fallait bien s'y attendre), l'annonce du développement d'un jeu de course chez Infogrames laisse dubitatif. À vrai dire on ne les attendait pas sur ce terrain, et pourtant... V-Rally, leur futur soft de course automobile pour PlayStation, pourrait supplanter Sega Rally, la référence du genre. Si l'idée de développer un jeu de ce type germait depuis un petit moment dans l'esprit des membres de l'équipe (tous fondus de sport auto), Sega Rally a été en partie le déclencheur de l'orientation rally. De type arcade, le jeu se devra d'avoir un caractère vraiment fun, même s'il est difficile de faire plus spectaculaire qu'une course de rally (les dérapages contrôlés, les petits sauts de gués et le pilotage sur l'asphalte, la neige ou la terre). Et pour accentuer ce fun, contrairement aux véritables courses du genre, il sera possible de se frotter de près aux autres concurrents. Niveau réalisation, un moteur 3D a été spécialement conçu pour ce jeu ; il devrait d'ailleurs servir pour d'autres types de softs dans le futur, sur PlayStation comme sur

N64 — une console qu'Infogrames compte bien exploiter rapidement (à moins qu'ils n'aient déjà commencé ?). Même si la simulation n'est pas le genre de V-Rally, les voitures présenteront toutefois des réactions réalistes sur les circuits. Et pour tout ce qui concerne ce domai-



Ari Vatanen

ne « dynamique », c'est monsieur Ari Vatanen en personne qui fait office de consultant. Il n'est pas là pour prêter son nom, mais bel et bien pour faire profiter de son expérience de champion de rally. Autre gage de qualité, l'ambiance sonore, gérée par un système de son 3D, devrait dépoter un maximum. On nous promet du prologit en temps réel, contrairement à Formula One. On entendra ainsi une voiture venir de loin et, les yeux fermés, on saura de quel côté elle s'apprête à doubler (enco-

re faut-il avoir le « matos-son » adéquate). Soyons francs, à l'heure actuelle V-Rally ressemble à une bombe à retardement. C'est speed, technique et d'une qualité graphique qui n'a pas grand chose à envier aux autres jeux de course... bien au contraire. Bien sûr pour le moment, il n'est pas encore terminé, et le pire comme le meilleur peut encore arriver. Mais après tout ce qu'on nous a montré, il est difficile d'imaginer que V-Rally ne fasse pas parler de lui, en bien. Sa sortie est également prévue en juin.



caractéristiques : vitesse maximale, accélération et mobilité. Quatre courses différentes sont disponibles, chacune correspondant à un niveau de difficulté. Vous pourrez voler au-dessus de villes, de montagnes enneigées, ou bien encore vous risquer à l'intérieur de canyons... Une chose est sûre, vous allez voir du paysage. La prise en main promet d'être rapide et le vol à basse altitude devrait procurer une grande sensation de vitesse. Le jeu à deux via écran splitté est également prévu.

Editeur : Xing
Sortie Japon : 25 avril



ATTENTION, IL VA ENCORE FRAPPER !

© 1997 BUNGI TERASAWA F.M.S © 1995 I.D.E./AK VIDEO

Stop INFO

BRUCE WILLIS

Activision prépare actuellement *Apocalypse* sur PlayStation, un jeu d'action (axé tir) en 3D. Bruce Willis, fer de lance de ce futur titre, ne sera pourtant pas le héros number one ; il jouera le rôle de votre compagnon de bataille, une sorte de garde du corps. Eh oui ! vous ne dirigerez pas la



star américaine contrairement au jeu *Die Hard Trilogy*, mais un perso banal. Pour le moment, le soft n'est pas suffisamment avancé pour que l'on puisse émettre un avis, mais on nous promet du spectacle à la John Woo (réalisateur de *Hong-Kong*, célèbre pour ses films d'action) et des décors grandioses tout en 3D. À suivre donc de très près.
Éditeur : Activision
Sortie France : octobre

DRAGON QUEST VII SUR PLAYSTATION

Le titre, à lui seul, vous dit déjà tout. C'est désormais officiel, Enix va proposer un nouvel épisode de sa série vedette, sur la console de chez Sony. Après la folie *FF VII*, les Japonais vont sans doute se ruer sur ce soft dès qu'il sortira... mais cela peut-être dans très longtemps. Enix en est encore à demander aux joueurs d'envoyer des suggestions pour savoir ce que le public attend le plus de leur production...

Toute l'actualité
des consoles !

LE NOUVEAU
3615 PLAYER ONE

Tapez *N

« ÇA VA PÉTER ! »

SATURN BOMBERMAN



De longs mois après la version japonaise, le Bomberman de la Saturn arrive enfin en France. Une nouvelle excellente dont peuvent se réjouir les nombreux fans de lancers de bombinettes virtuelles.

La version française de Bomberman Saturn reprend exactement les menus du jeu original japonais, avec son mode Story, Master Game (où vous devez passer vingt tableaux et plusieurs boss afin d'atteindre le grade le plus élevé possible) et, le plus important, son



mode Battle Game. Là, vous pouvez jouer à plusieurs (jusqu'à dix ! écran 16/9^e recommandé), et les huit tableaux de jeu différents qui vous attendent se révèlent tous plus fun les uns que les autres. Il y a le terrain de foot, où vous pouvez tirer vos bombes dans les cages, le désert, avec ses sables mouvants, etc. Les menus, assez nombreux, que peu d'initiés avaient le privilège de pouvoir déchiffrer sont traduits en anglais. On s'en sort nettement mieux ! De même, quelques petites voix digits

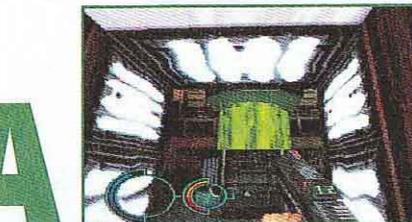


— toujours en anglais — viennent égayer les parties. Un jeu toujours aussi excellent, dont nous vous présenterons le test le mois prochain.

Éditeur : Sega
Sortie France : mai

LIFEFORCE TENKA

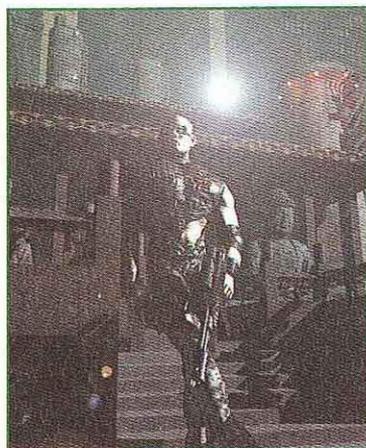
Psygnosis présente son premier héros de doom-like : il répond au doux nom de Tenka — Joey pour les intimes. Et c'est avec ce dernier que vous blasterez dans une vingtaine de niveaux futuristes, mutants, droïdes et humanoïdes. Si les graphismes ne sont pas aussi fin que ceux de *Disruptor*, l'ambiance semble elle à la hauteur des plus grands jeux du genre. On avance à tâtons en guettant le moindre râlement ou bruit étrange. L'arme que l'on possède n'est pas impressionnante au premier abord, mais au fur et à mesure elle évolue



et devient toujours plus destructrice. Rien de bien original, c'est le genre qui veut ça. Pratiquement toutes en « indoor », les salles sont à la fois sombres et colorées par des néons de toutes sortes. Cela confère

à Tenka un certain cachet auquel vous serez peut-être sensible. À propos des missions cela semble assez classique (clef, point de rendez-vous...) mais seul un test approfondi nous en révélera plus.

Éditeur : Psygnosis
Sortie France : mai



850 FRANCS

PRIX DE LA N64 AU JAPON

Eh oui, la bataille des prix fait rage au Japon. Alors que la PlayStation nue est vendue 15 000 yen, soit environ 750 francs, Nintendo vient de baisser le prix de la N64. Elle est ainsi passée le 14 mars à 16 800 yen et se rapproche petit à petit de la PlayStation. Cette ristourne importante (l'ancien prix était de 25 000 yen soit 1 250 francs) se répercutera peut-être aux États-Unis où la N64 coûte pour l'heure 199 \$ (1 000 francs). Mais qu'en est-il de l'Europe ? Seul l'avenir le dira...

HORREUR ... MALHEUR ! NIGHTMARE CREATURES

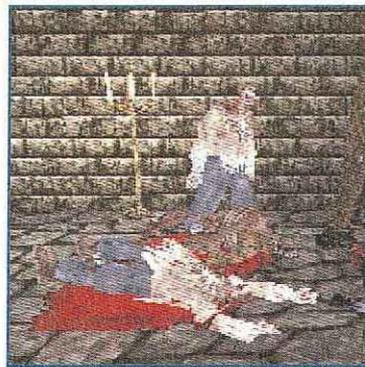
Incarner un héros face à une bande de monstres, vous connaissez. Seulement dans Nightmare Creatures sur PlayStation, l'action se déroule en 1834 dans les quartiers inquiétants de Londres — et ça c'est un peu plus original !

Vous aurez le choix entre deux persos, Ignatius ou Shirley, pour bouter hors de la capitale anglaise, monstres et démons de toutes sortes. Dans un univers



entièrement en 3D texturée, le joueur avance avec une liberté de mouvements non négligeable. C'est, pour le genre, du beat'em all agrémenté d'une once de recherche. Le succès du jeu repose sur son ambiance glauque et inquiétante, propre à l'époque et au lieu. Les ennemis sont dotés d'une certaine intelligence et possèdent tous une attaque correspondant à leurs caractéristiques, ce qui donne lieu à des combats dantesques.

Il ne nous manque plus maintenant que la version finale de Nightmare



Creatures pour nous prononcer plus sérieusement. Alors, à la prochaine les démons !

Développeur : Kalisto
Sortie France : septembre

StOp INFO

CAT THE RIPPER

Mais qui est le chat éventreur ? C'est la question que vous vous posez lorsque, ouvrant les yeux, vous découvrez un cadavre au-dessus duquel est inscrit : « Cat the ripper ». Jeu d'aventure pur et dur, sur Saturn, ce titre fait beaucoup penser, dans le genre, à Dracula Detective.



Éditeur : Tonkin House
Sortie Japon : juillet

IL EST DE RETOUR ! PITFALL 3D

Certains se souviennent peut-être de Pitfall sorti en 1979 sur Atari 2600, ou plus récemment des versions 16 bits qui avaient, à l'époque, remporté un franc succès au sein de la rédaction. Si vous aussi vous aviez apprécié ce jeu de plate-forme aux allures d'Indiana Jones, vous serez probablement joyeux à l'annonce d'un nouveau Pitfall. Ce dernier qui devrait sortir sur PlayStation n'échappe pas à la grande tendance 3D qui frappe toutes les nouvelles sorties 32 bits. Contrairement à Crash Bandicoot ou Pandemonium, le joueur aura dans Pitfall 3D une plus grande liberté de mouvements.



À ce jour, le seul niveau du jeu que nous ayons pu voir n'est pas spectaculaire, mais c'est avec un certain plaisir que l'on y retrouve les fameux passages de liane en liane. Et puis rappelons tout de même que le jeu est loin d'être terminé.

Quatre univers différents, comme les ruines ou le volcan, sont annoncés, ainsi que des niveaux bonus et des boss très travaillés, comme celui de la prison composé d'une multitude de cages (?). On espère maintenant que Pitfall 3D sera à la hauteur de ses promesses.

Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : septembre



VOUS NE POURREZ PAS LE MANQUER...

© 1992 DUNCH TERASAWA/T.M.S. © 1995 I.D.E./AK VIDEO.

StOp INFO

NEO-GEO 64 SAMURAI SPIRITS

SNK a enfin levé le voile du mystère : il développe un nouveau système d'arcade basé sur la technologie 64 bits. Le premier titre à voir le jour sur cette machine sera un nouveau Samurai Spirits.



On ne sait pas encore si cette nouvelle borne sera compatible Jamma (le système le plus répandu en arcade), mais une console de salon sera sans doute développée par la suite (à quel prix ?). Samurai Spirits 64 est prévu pour la fin de l'année. On attend donc avec impatience de voir ce qu'il peut donner ; seule une démo est disponible.

KOF 97

Après un premier sondage, SNK a dévoilé la liste officielle des personnages plébiscités par les fans pour le prochain King of Fighters. Ce sont, dans l'ordre décroissant de préférence :



Yamazaki, Billy, Duck, Blue Mary, Kuroko (arbitre Samurai Spirits), Rugal, Eiji, Hon-Fu, Heavy-D! et Heidern. Les premiers ont de fortes chances de se retrouver dans le jeu. Quant aux autres, le bon vouloir de M. SNK décidera...

ULTIMA UNDERWORLD



Jusqu'alors réservée aux possesseurs de micro-ordinateurs, la série des Ultima débarque sur consoles...

Il y a bien eu Ultima IV sur Master System, mais bon... Ce manque va désormais être comblé avec Ultima Underworld, sur PlayStation. Quoique marqué par les ans, le jeu se révèle toujours aussi intéressant et prenant. Perdu



dans une espèce de labyrinthe souterrain à plusieurs étages appelé The Abyss, vous devez essayer de retrouver une princesse enlevée et la ramener à la surface pour prouver votre innocence (on vous a balancé dans The Abyss car on vous croit coupable). De nombreux monstres habitent cet endroit, mais vous pourrez tenter de discuter avec certains d'entre eux. Le côté psychologique est omniprésent et de nombreux détails (utilisation de runes pour la magie, nombreuses compétences personnage à gérer...) rendent en fin de compte Ultima Underworld assez pointu. Le jeu, heureusement amé-



lioré par rapport à la version originale (qui date de 1992), proposera des personnages en 3D et quelques scènes cinématiques.

Éditeur : EAV

Sortie Japon : 14 mars

OTHER LIFE AZURE DREAMS

Décidément intéressé par le RPG, Konami nous prépare un jeu au nom très poétique dans lequel vous incarnez un jeune aventurier prêt à tout pour percer les mystères de « la tour du démon ». Très axé exploration, Other Life... est basé sur un système de scénarios libres. Les actions que vous effectuez, les dialogues que vous entamez influent sur la suite de l'histoire, et d'une partie à l'autre, vous vivrez différentes choses. Lorsque vous pénétrez dans la tour du démon, qui se trouve tout près de votre village, vous ne pouvez emmener que cinq objets. C'est très peu. Un système assez original de « monstres domptés » vous autorise à être accompagné de différents animaux aux pouvoirs particuliers (très utiles, notamment, pour balancer des

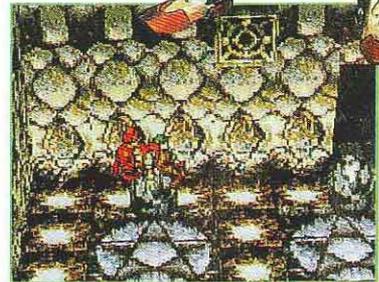


magies). Vous pouvez trouver des œufs de créatures différentes dans la tour, et les ramener dans votre village pour les faire éclore. Seul bémol : lorsque vous sortez,

tous vos points d'expérience s'envolent (ce n'est pas le cas pour les animaux). Les objets ramenés, selon leur valeur, vous permettront de créer certains bâtiments. Vous devrez alors savoir gérer votre affaire dans une espèce de mini Sim City. Bref, Other Life... semble certes original, mais il est aussi très curieux. Reste

à y jouer pour savoir ce qu'il vaut.

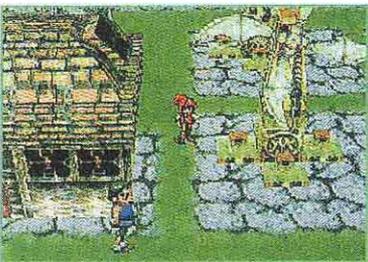
Éditeur : Konami
Sortie Japon : non communiquée



MOTOR MASH

Décidément, la veine Micro Machines n'a pas fini d'inspirer les éditeurs. Après l'excellent Supersonic Racer, c'est au tour de Eutechnyx (anciennement Merit Studios) de se fendre de sa petite création « Micro Machiniesque » ! Motor Mash sur PlayStation reprend en effet le même principe, assaisonné à la sauce 3D. Ça a l'air bien fun et assez réussi graphiquement. Reste à savoir si l'intérêt général révolutionne le genre...

Éditeur : Ocean. Sortie France : juin.

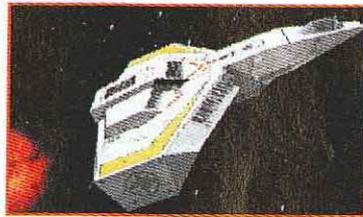


WING COMMANDER IV



Wing Commander quatrième du nom s'annonce comme le digne successeur du volet précédent.

Fort d'un budget doublé (six millions de dollars) par rapport à Wing Commander III, Origin s'est donné de gros moyens pour la réalisation de ce nouveau jeu qui, comme toujours, mélange film et simulateur de vol. On retrouve la même distribution de stars, dont Mark Hamill et Malcom Mac Dowell, qui évoluent cette fois dans de véritables décors conçus spécialement pour WC IV. L'aspect simulation a été lui aussi



considérablement amélioré par rapport au précédent volet. L'animation est beaucoup plus fluide, ce qui n'est pas une mince affaire lorsque l'on sait combien WC III était saccadé. La version dont nous disposons actuellement se révèle malheureusement « intenable », mais rassurez-vous, dès le mois prochain vous devriez trouver les tests complets dans votre Player.

Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : avril



CRYO ET LA BD HARD BOILED



Tiré de la célèbre bédé de Frank Miller et Geoff Darrow, Hard Boiled sur PlayStation et Saturn est un mélange explosif entre WipEout 2097 et Tunnel B1. Shoot'em up 3D dans l'âme, il vous propose de prendre les commandes d'une vieille Ford Eastwood volante (ambiance ZZ Top garantie) et de partir à l'assaut



d'une horde d'ennemis dirigé par Willeford, un despote qui a pris le contrôle de Los Angeles. Agrémenté de superbes séquences cinématiques, Hard Boiled vous fera découvrir la cité des anges dévastée, à travers cinq niveaux plus ou moins balèzes. Ça va très vite, c'est assez flashy et l'action ne faiblit pas ! Malheureusement pour l'heure, le jeu n'est pas finalisé, mais il nous a cependant laissé un bon a priori. Et pour cause, certains stages rappellent le mythique R-Type ! Prometteur...

ces cinématiques, Hard Boiled vous fera découvrir la cité des anges dévastée, à travers cinq niveaux plus ou moins balèzes. Ça va très vite, c'est assez flashy et l'action ne faiblit pas ! Malheureusement pour l'heure, le jeu n'est pas finalisé, mais il nous a cependant laissé un bon a priori. Et pour cause, certains stages rappellent le mythique R-Type ! Prometteur...

Editeur : Cryo
Sortie France : juin

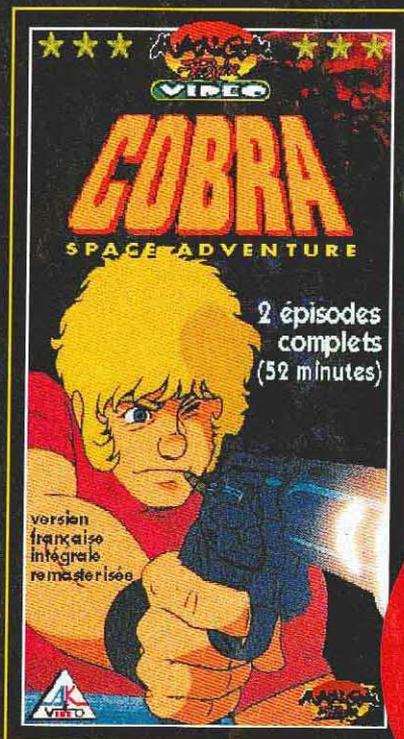


Retrouvez COBRA

dans



Un hors-série de Manga Player



La K7
vidéo de
52
minutes
+
le fascicule

69F
seulement

La K7 vidéo :
2 épisodes complets en VF
(Une vieille Promesse
et Un très mauvais Génie).

Le fascicule :
100% Cobra

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel.
Chez tous les marchands de journaux
dès le 10 avril.

Stop INFO

RÉSULTATS DU QUIZ RELOADED PARU DANS PO 72 :

Du 1^{er} au 15^e prix : 1 jeu Reloaded. Tchao de Elbon, Capel Dulin de Moissac, Mahasen de Aubervilliers, Munch de Wantzenau, Berot de Douvres la Delivrande, Gianni de Rueil Malmaison, Fourmarier de Malakoff, Brault de Houilles, Valy de Ruffiac, Chatelain Iden de Thionville, Marine de Troyes, Vanney de Droiturier, Amegan de Ozoir la Ferrière, Peluso de Menton, Delaplanque de Querqueville.

Résultats du concours MN8 paru dans PO 72 :

1^{er} prix : 1 PlayStation dédiée + 1 album MN8. El Hassane de Thonon les Bains.

Du 2^e au 10^e prix : 1 album MN8. Valette de Landelles, Ozdag Ozen de Paris, Melo de Rennes, Hanouz de La Garenne Colombes, Desgris de Cuhon, Guesne de Aubervilliers, Ayoub de Paris, Harroch de Montmagny, Sanzo de St Medard en Jalles.

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

TOMB RAIDER

Depuis le 24 mars et jusqu'au 30 avril, Tomb Raider (version PlayStation) est disponible avec un paddle et une carte mémoire — les deux en couleur — le tout pour 399 francs (prix de vente conseillé).

Tomb Raider qui, rappelons-le, a obtenu une très bonne note lors de son test dans

Player One et qui fut également récompensé au salon Imagina en obtenant le 1^{er} prix Pixel-Ina, catégorie jeux. Encore bravo et à une prochaine fois miss Lara Croft.



Gagnez plein, plein, plein de beaux cadeaux !!!

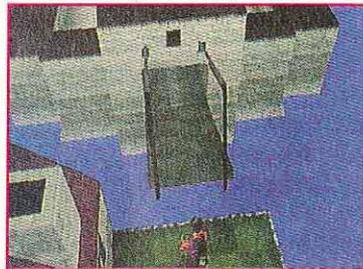
LE NOUVEAU
3615 PLAYER ONE

Tapez +J

PERFECT ! TOBAL 2

Avec Tobal 2, Square repousse encore les limites de l'innovation et de la technique. Un tour de force !

Nous vous avons présenté les premières photos de Tobal 2 il y a deux mois, mais depuis beaucoup d'informations nous sont parvenues, et il paraissait indispensable de vous en faire profiter. Premier point, nous connaissons les deux nouveaux personnages. Il y avait déjà Chako (la fille en rouge), maintenant nous pouvons également vous présenter Doctor V, un grand black au sourire carnassier. Côté innovations techniques, le système de projections, déjà très poussé, a subi de grands changements. À présent, dans Tobal 2, vous pourrez soulever votre adversaire du sol, marcher en le tenant à bout de bras, et le jeter hors du ring. Évidemment, le perso en



autres points majeurs : la présence d'un super coup imparable, d'un « KO » (on peut rendre un adversaire groggy), et la possibilité qui vous est offerte de frapper ou bien d'attraper un adversaire à terre. Espérons que tous ces points seront convenablement gérés pour éviter les abus. En ce qui concerne le Quest Mode, les

photos désormais disponibles se révèlent carrément hallucinantes. Le jeu promet d'être plus vaste, plus intéressant et — c'est flagrant sur les images — plus beau. Vous pourrez rencontrer tout un tas de nouveaux adver-



saires et, parmi eux, nous noterons la présence remarquable d'une bestiole bien connue des joueurs de Final Fantasy : le Chocobo. La faim de votre personnage sera gérée, et il sera encore plus indispensable de vous nourrir que dans le premier épisode. Signalons enfin, pour terminer, difficulté aura des solutions pour se dégager. De plus, un personnage projeté a la possibilité d'essayer de se rétablir pour encaisser moins de dégâts (« brise-chute »). Autre nouveauté : l'enchaînement après saisie. Au lieu de donner un coup simple (de tête ou de genou), vous pouvez balancer trois coups d'affilée. De même, vous pourrez pousser violemment votre adversaire vers l'avant ou l'arrière (pour le déséquilibrer), ou bien encore le lâcher vous-même après l'avoir saisi. Restent trois



saires et, parmi eux, nous noterons la présence remarquable d'une bestiole bien connue des joueurs de Final Fantasy : le Chocobo. La faim de votre personnage sera gérée, et il sera encore plus indispensable de vous nourrir que dans le premier épisode. Signalons enfin, pour terminer,



une innovation assez spéciale : en Quest Mode, vos différentes façons de combattre peuvent se développer individuellement. Par exemple, si vous utilisez surtout les balayages, vous deviendrez très fort dans cette discipline, mais serez moins performant dans d'autres domaines (enchaînement de coups, projections...). C'est assez curieux comme principe mais cela vous oblige à varier vos attaques pour avoir un personnage équilibré. Bref, Tobal 2 s'annonce d'ores et déjà comme étant le FF VII des jeux de baston.

Éditeur : Square.
Sortie Japon : 25 avril

STICK'N PLAY VOUS EN AVEZ REVÊ, PLAYER ONE L'A FAIT !

Une première mondiale ! Ubi Soft s'est associé à Player One pour vous faire rentrer dans l'univers Star Wars. Redonnez vie à votre PlayStation grâce au Stick'n Play : le seul et unique moyen de personnaliser votre console. En créant le Stick'n Play, Player One vous donne enfin l'occasion de rendre votre console unique. Placez cet autocollant (repositionnable) sur le capot de votre PlayStation, et admirez le résultat : désormais les Storm Troopers de Star Wars vous accompagneront dans toutes vos parties endiablées ! Pour découvrir d'autres Stick'n Play, ne ratez pas les prochains numéros de Player One.

NOUVELLE VAGUE

DRAGON BALL Z

AVEC SNIPER

● **DBZ**
HYPER DIMENSION
+ SNIPER
POUR SUPER NINTENDO

490 F

JOY-STICK

LE NOUVEAU SNIPER

L'ACCESSOIRE INDISPENSABLE POUR AMELIORER VOS SCORES!

● MANIABLE, PRÉCIS ET SENSIBLE AU TOUCHER
● MONTAGE - DÉMONTAGE SIMPLE ET RAPIDE
● ERGONOMIQUE



SNIPER est un produit MANZO BODRONE et fait l'objet d'un brevet international.

BREVET DÉPOSÉ

Manzo Bodrone

Enfin, un véritable joy-stick pour Game Boy™*, Super Nintendo™*, et Play Station™* de Sony

Il se nomme Sniper, de taille réduite, il se compose en trois parties : une collerette, un support, une manette et pèse à peine 5,5 g. Sniper est de conception mécanique, sans aucun élément électronique. Que les inconditionnels de la petite croix noire se rassurent, Sniper est amovible et se démonte d'un seul geste. Les précurseurs de Sniper nous disent : «Il a une maniabilité et une sensibilité qui permet, rapidité et précision ce qui facilite la façon de jouer. Notamment pour les coups spéciaux sur les jeux de combat, la précision pour les jeux de simulation de pilotage et l'anticipation des mouvements sur l'ensemble des jeux». C'est donc pour toutes ces raisons que Sniper est plus que jamais l'accessoire indispensable pour améliorer vos scores !!!

Quelques adresses où le Joy-stick «SNIPER» est disponible :

- CYBER GAME SHOP - 23, Rue Antrain - 35000 RENNES
- CYBER FUN Jeu Vidéo - 73, Bd. Carnot - 06400 CANNES
- CYBER SOFT - 48, Rue Poincaré - 54000 NANCY
- DIFINTEL MICRO - 21, Rue Albert 1er - 30100 ALES
- D. M. Sarl Genius - 60, Av. Edouard VII - 64200 BIARRITZ
- DIFINTEL MICRO - C. Cial. Shopping - Rue de L'Industrie - 74100 ETREMBIERES
- DIFINTEL MICRO - 27, Rue Tupin - 69002 LYON
- DIFINTEL MICRO - 58, en Fournirue - 57000 METZ
- D.M. Top Jeux - 14, bis place Claudel - 78180 MONTIGNY
- D.M. Cybernet - 14, Rue Pont Mouja - 54000 NANCY
- DIFINTEL MICRO - 45 Rue C. de Gaulle - 42000 ST. ETIENNE
- DOCK GAMES - 101, Cours Victor Hugo - 47000 AGEN
- DOCK GAMES - 2, Rue Lapepède - 13100 AIX EN PROVEN.
- DOCK GAMES - 3, Rue Paix - 74100 ANNECY
- DOCK GAMES - 11, Rue Adrien ligue - 74100 ANNEMASSE
- DOCK GAMES - 7, Rue de la République - 60100 CREIL
- DOCK GAMES - 16, Rue Devoise - 21000 DIJON
- DOCK GAMES - 9, Rue Rémouleurs - 03100 MONTLUÇON
- DOCK GAMES - 9, Rue des Halles - 44000 NANTES
- DOCK GAMES - 15, Bd. Dr Ferroul - 11100 NARBONNE
- DOCK GAMES - 20, Rue Aguilierie - 24000 PERIGUEUX
- DOCK GAMES - 16, Bd. St.Louis - 43000 LE PUY EN VELAY
- DOCK GAMES - 29, Av. Felix Faure - 26000 VALENCE
- FAN GAMES - 6, Rue Octavio Mey - 69005 LYON
- FESTA ZITELLINA - RN 194 KM 6 - 20167 MEZZAVIA - CORSE
- GAMES ZONE - 27, Rue Gambetta - 83310 GOGOLIN
- KIAI - 4, Rue Gambetta - 77400 LAGNY SUR MARNE
- LA CONSOLE MAGIQUE - 32, Rue Roé - 49000 ANGERS
- LA CONSOLE MAGIQUE - 10, Rue Gambetta - 72000 LE MANS
- LA CONSOLE MAGIQUE - 69, Rue Colbert - 37000 TOURS
- LIGNE CLAIRE - Rue des Capucins - 7000 MONS - BELGIQUE
- LOISIRS OCCASIONS - 22, Rue Terme - 69001 LYON
- MONDE VIRTUEL - 22, Rue A. Ramond - 11000 CARCASSONNE
- OBJECTIF GAMES - 10, Av. du G. de Gaulle - 68300 ST. LOUIS
- OTAKU - Centre cial. le Polygone Montosoro - 20600 BASTIA
- PLANE JEUX VIDEO - 02, Rue Carmes - 15000 AURILLIAC
- PLANETE KIDS - 1, Rue du Cdt. Rolland - 13008 MARSEILLE
- POLYHEDRON - 11, bis cours Barria - 38000 GRENOBLE
- RECALL - 40, Av. Garibaldi - 87000 LIMOGES
- SEQUENCE NEWS - 3, Rue du Puits Mauget - 35000 RENNES
- SHOOT AGAIN - 70, Rue Val de Mayenne - 63000 LAVAL
- SPACE GAMES - 6, Rue Henri IV Galerie Jacobins - 81100 CASTRES
- STAR GAMES - 105, Rue de Paris - 89000 AUXERRE
- STAR GAMES - 17, Avenue Guynemer - 86000 PERPIGNAN
- STOCK GAMES - 2 place Eglise - 94200 IVRY SUR SEINE
- STRATA GAMES - 30, Rue des Electriciens Centre Cial. Saint Bernabé - 13012 MARSEILLE
- SUPER SAYASINS JEUX - 1, Rue Chastel - 48000 MENDE
- TOP GAMES Jeux Vidéo - 1, Rue Saint Come - 34000 MONTPELLIER
- ULTIMA - 2, passage Gruffaz - 74000 ANNECY
- ULTIMA - 995, Av. de la Marne - 92600 ASNIERES
- ULTIMA - 203, Rue Ste. Catherine - 33000 BORDEAUX
- ULTIMA - Centre Cial. les Triangles - 34000 MONTPELLIER
- ULTIMA - 11, Rue des Lois - 31000 TOULOUSE
- ULTIMA GAMES SIRIUS SARL - Centre Cial. Les 3 Moulins ZAC Sainte Lucie - 92130 ISSY LES MOULINEAUX
- VIRTUA GAMES - Centre Commercial Val d'Hyeres 2 - 91480 BOUSSY SAINT ANTOINE
- VIRTUAL ZONE - 42, Av. Pierre Verdier - 34500 BEZIERS
- VIDEO GAMES - 32, Rue du Camp de droite - 62200 BOULOGNE SUR MER
- VIDEO GAMES - 14, Rue Bertrand - 36000 CHATEAUROUX
- VIDEO GAMES CLUB - 120, Boulevard. Saint Loup - 13010 MARSEILLE
- VIDEO GAMES 88 - Galerie Saint Nicolas 40, Rue Léopold - 88000 EPINAL
- VIDEOMANIA Cent. - Rte.St.G.d'Orques - 34990 JUVIGNAC
- WARP ZONE - 31, Rue Pierre Brossolette - 92300 LEVALLOIS PERRET
- WARP ZONE - 13, Rue des Augustins - 76000 ROUEN
- YATSU GAMES - 18, Rue Pasteur - 91800 BRUNOY

Le Joy-stick «SNIPER» est disponible dans tous les magasins

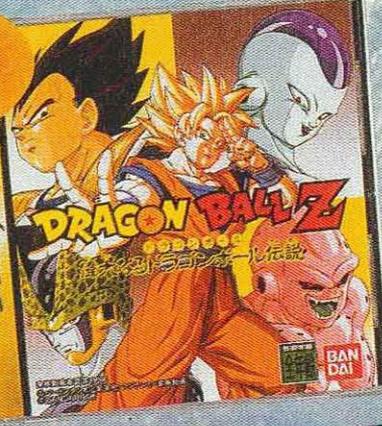
DOCK GAMES
Jeux vidéo neufs et Occasions

Si vous désirez commercialiser le Sniper, contactez I.D. MAMBO

Tél. 04 93 42 86 43
Fax. 04 93 40 70 46

● **DBZ**
LA LEGENDE
POUR SEGA SATURN

339 F



JOY-STICK

LE NOUVEAU SNIPER

L'ACCESSOIRE INDISPENSABLE POUR AMELIORER VOS SCORES!

● MANIABLE, PRÉCIS ET SENSIBLE AU TOUCHER
● MONTAGE - DÉMONTAGE SIMPLE ET RAPIDE
● ERGONOMIQUE



SNIPER est un produit MANZO BODRONE et fait l'objet d'un brevet international.

JOY-STICK

LE NOUVEAU SNIPER

L'ACCESSOIRE INDISPENSABLE POUR AMELIORER VOS SCORES!

● MANIABLE, PRÉCIS ET SENSIBLE AU TOUCHER
● MONTAGE - DÉMONTAGE SIMPLE ET RAPIDE
● ERGONOMIQUE



SNIPER est un produit MANZO BODRONE et fait l'objet d'un brevet international.

BREVET DÉPOSÉ

Manzo Bodrone

* SUPER NINTENDO™ et GAME BOY™ sont des marques déposées propriété de Nintendo Ltd. Le «SNIPER» n'est pas commercialisé par Nintendo Ltd.
* PlayStation™ est une marque déposée propriété de Sony Computer Entertainment Inc. Sony marque déposée est la propriété exclusive de Sony Corporation™. Cet article n'est pas commercialisé par Sony Computer Entertainment Inc.

BON DE COMMANDE

à compléter et retourner à I.D. MAMBO - 484 Chemin de la Tuilière - 06580 PEGOMAS accompagné du chèque de règlement libellé à l'ordre de : I.D. MAMBO

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Joystick SNIPER pour GAME BOY **55 F frais de port inclus**

Joystick SNIPER pour SUPER NINTENDO **55 F frais de port inclus**

Joystick SNIPER pour PLAY STATION DE SONY **55 F frais de port inclus**

DBZ HYPER DIMENSION + Joystick SNIPER **490 F + 30 F de frais de port = 520 F**

DBZ LA LEGENDE **359 F + 30 F de frais de port = 389 F**

Sous total.....

TOTAL TTC.....

MEDAILLE AU 23^e SALON INTERNATIONAL DES INVENTIONS (GENEVE 1993), AU CONCOURS LEPINE DES INVENTIONS (PARIS 1996), AU INPEX XII (PITTSBURG USA 96)

STAR WARS™

PILOTEZ VOTRE ET FONCEZ AU



DARK FORCES™

Dark Forces™ est un jeu d'action - aventure avec une vue à la première personne. Votre mission : infiltrer un Destroyer Stellaire Impérial et dérober les plans de l'Étoile Noire. N'hésitez pas à éliminer tout homme, tout robot ou toute créature appartenant à l'Empire... et n'oubliez pas que vous êtes le seul à pouvoir déjouer les plans diaboliques de

Dark Vador !

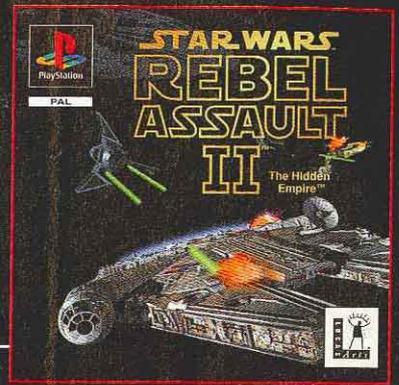
Disponible en Mai 1997



- ▶ Toute la variété et la richesse de l'univers de la *Guerre des Etoiles*.
- ▶ 14 niveaux différents.
- ▶ 10 armes mortelles pour abattre plus de 20 ennemis différents.
- ▶ Une technologie JEDI™ en 3D.
- ▶ Un environnement très réaliste.
- ▶ Un Hit sur CD Rom.



PLAYSTATION COEUR DE L'EMPIRE



REBEL ASSAULT II™ The Hidden Empire™

De superbes graphismes et de multiples séquences vidéo dans ce jeu d'action - arcade en 3D !
Pilotez les meilleurs vaisseaux de l'Alliance : X-wings, Y-wings, B-wings, et le *Millennium Falcon* - like freighter, chevauchez un speeder bike, affrontez storm-troopers, TIE-fighters et super destroyers stellaires. Le héros de la *Guerre des Etoiles*, c'est vous !
Disponible en Avril 1997

- ▶ Une VRAIE version française.
- ▶ 16 niveaux à explorer.
- ▶ 3 niveaux de difficulté.
- ▶ Une technologie JEDI™ en 3D.
- ▶ Une luminosité et une richesse d'animation hors du commun.
- ▶ Possibilité d'utiliser un pistolet pour remplacer la manette.
- ▶ Un Hit sur CD Rom.

<http://www.ubisoft.fr>
<http://www.lucasarts.com>



SiOp INFO

DISSIDENCE

Electronic Arts, chez qui on avoue être surpris par le succès de la Nintendo 64, a fait savoir qu'il ne développerait que peu de titres pour cette console. La raison invoquée à cette politique est le choix d'utilisation du support cartouche par Nintendo, à la fois trop cher et limité en espace. La position d'EA est en réalité plus politique que technique, et tendrait à inciter Nintendo à réviser les tarifs élevés qu'il fait subir aux éditeurs tiers.

RED ASPHALT

Cela fait un bon moment que l'on attend l'arrivée de Rock and Roll Racing sur 32 bits. Le jeu a changé de nom, et l'on comprend pourquoi en voyant les dernières images. Le temps de la gentille course en 3D isométrique est révolue, place à la 3D, la vraie, la polygonale !

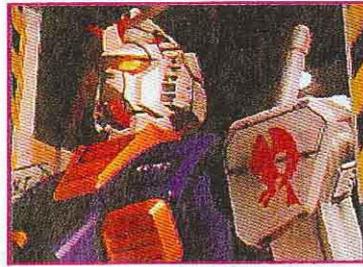


Le principe du jeu ne réserve, lui, pas de surprise : chaque concurrent doit aligner les quelques tours de circuits en blastant au besoin ses adversaires à l'aide des armes ramassées sur la piste, ou celles achetées entre les courses. Seules cinq voitures différentes pourront être sélectionnées, mais Interplay annonce — sans rire ni sourcilier — que les quatre planètes servant de décors au jeu accueilleront pas moins d'une centaine de tracés !

BEAUX LES ROBOTS GUNDAM

Les jeux inspirés de la série Gundam abordent tous les genres et se développent à une vitesse effrénée au Japon. Un bon filon pour Bandai !

Des quatre Gundam que nous vous présentons ici, le premier, Zeta Gundam (28 mars), est le seul à sévir sur Saturn. Ce premier Gundam est donc un shoot them up/action, en pseudo 3D, dans lequel vous pouvez locker des ennemis. Un concept un peu léger pour un jeu qui, tout de même, semble devoir être le premier d'une série de plusieurs épisodes. Gundam 0079 (début avril), lui, est un film interactif qui tient sur 2 CD. Les actions de votre robot, à



Gundam 0079



SD Gundam GCentury

l'écran, sont déterminées par l'appui sur certains boutons (le carré pour se protéger, le rond pour changer d'arme, etc.). SD Gundam GCentury (mars), un wargame agrémenté de quelques



Mobile Suit Gundam

phases shoot them up auquel on peut s'essayer jusqu'à quatre et qui propose 40 missions, paraît beaucoup plus intéressant. Les différents scénarios permettent de revivre toutes les batailles de l'anime. Reste enfin Mobile Suit Gundam - Perfect One Year War (été 97) : on peut y jouer seul ou à deux et il semble, lui, vraiment prometteur. Vous pourrez y incarner le héros Amuro Rei ou bien l'amiral Bright Noa. Les possibilités de scénarios sont nombreuses et l'histoire se modifie selon vos victoires ou défaites. L'aspect tactique semble très poussé.

BERDESERBA SENKI

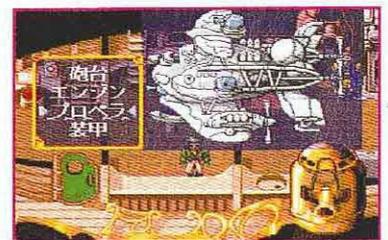
On vous avait déjà succinctement parlé de ce jeu d'aventure/simulateur de vol sur PlayStation, dans lequel vous pilotez un bon vieux coucou au design « rétro-SF », comme on peut en voir dans les films de Miyazaki. D'abord, parlons de la partie aventure, qui reste très conventionnelle puisqu'elle est en 2D, avec des individus qui vous donneront des conseils utiles, ainsi que des marchands qui vous vendront de quoi améliorer les différentes parties de votre avion.



La partie simulateur, est quant à elle tout simplement géniale ! Le pilotage semble un peu confus au début, mais après un temps d'adaptation, on fait vraiment ce que l'on veut, surtout lorsqu'on utilise le joystick analogique de la PlayStation. Les commandes de vol et celles de tir sont divisées, et des tourelles placées sur votre machine permettent de



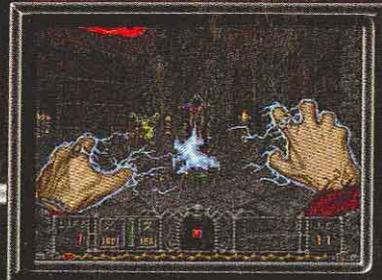
canarder dans toutes les directions avec diverses munitions. Les missions sont intéressantes et pas trop complexes, si bien que tout le monde peut profiter de ce jeu. Bref un simulateur de vol fun et visuellement très agréable dont nous



vous parlerons plus en détail dès sa sortie.

Éditeur : Sony
Sortie : mi-avril

Hexen™ (© 1995, 1996, 1997 Raven Software, Inc. All rights reserved. Published by I.D. Software, Inc. Distributed by GT Interactive Software France



L'HORREUR A UNE NOUVELLE ADRESSE... LA VOTRE !

Ce grand succès sur PC arrive enfin sur PlayStation et Saturn ! Développé par les créateurs de Doom, Hexen va vous plonger dans un univers médiéval fantastique sombre et violent. Incarnez un mage, un clerc ou un guerrier et vengez votre peuple, massacré par des hordes de monstres venues d'une autre dimension ! Avec Hexen, ce sont plus de trente niveaux d'angoisse, de magie et de violence en 3D qui vous attendent.



* 2,28fr/min.

adresse pour GT Interactive Software France



GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT Interactive* Ligne GT : 08 36 68 14 11*

SiOp INFO

QUAND LA RAISON L'EMPORTE

Sega, après avoir tablé sur une vente 4,6 millions de Saturn en 1997, a revu ses prévisions à la baisse, en espérant un timide mais honorable 4 millions d'unités écoulées.

LARA SE LA JOUE HARD

Ha, les rumeurs... parfois, on en retirerait bien les «y paraît» et autres «peut-être» ! C'est le cas pour cette dernière : Tomb Raider 2 sur Saturn tirerait partie de l'extension que Sega commercialisera avec Virtua Fighter 3. Rappelons que cette extension, se logeant dans le port cartouche, devrait booster les performances de la console pour lui permettre d'accueillir décemment VF3.

ATOMISEUR DE CANARD

Enfin ! Depuis le temps qu'on attendait ne serait-ce qu'une seule image de Duke Nukem 3D sur console, cette petite photo Saturn est à bénir. Espérons que le développement du jeu va s'accélérer un peu et qu'une date de sortie fiable pourra nous être donnée. Toujours sur Saturn, la conversion de ce hit du PC



devrait utiliser le NetLink pour permettre à plusieurs joueurs de s'affronter à distance. Une nouvelle qui serait merveilleuse... si Sega daignait sortir son extension en France !

200 % TECHNIQUE BUSHIDO BLADE

À l'opposé de jeux de combat à l'épée comme Soul Edge ou Sangoku Musou, Bushido Blade joue à fond la carte du jeu hyper technique.

Ceux d'entre vous qui ont eu la chance de découvrir la démo de Bushido Blade fournie avec le CD japonais de Tobal s'en souviennent peut-être encore d'une manière émue. Depuis, nous avons réussi à mettre la main sur une version non finalisée mais jouable de cette simulation atypique de combat à



l'épée. Le résultat se révèle aussi fabuleux que déstabilisant. Première surprise, la jouabilité n'a rien de commun avec tout ce qui s'est fait jusqu'à présent. Il n'y a pas de bouton de garde ou de barre de vie, par exemple. Ici, c'est votre arme qui doit faire corps avec vous, et vous allez devoir l'utiliser à la perfection. Un seul coup bien placé, et vous tuez votre adversaire sans autre forme de procès...

Bushido Blade est en fait basé sur un système assez poussé d'attaques hautes, moyennes ou basses et de contres qui permettent de détourner un coup en gardant son équilibre afin de contre-attaquer ou bien de s'esquiver. Selon la façon dont votre adversaire tient son arme, vous apprendrez bientôt quel



genre de coup il risque d'essayer de vous placer. Ne rentrent plus alors en ligne de compte que les feintes et la rapidité d'exécution. C'est très très chaud. La liberté de mouvements dans Bushido Blade est impressionnante, et vous pouvez vous balader sur toute l'aire de jeu. Le relief est géré et vous pouvez monter, par exemple, sur une terrasse surélevée pour échapper à votre adversaire. Le décor a son importance également. Si vous combattez un adversaire armé d'une lance, il sera désavantagé, avec son allonge si vous l'emenez dans un endroit où il y a beaucoup d'arbres.

De même, vous pouvez jouer les vicieux en jetant une poignée de terre à sa figure. Plus fort encore : les blessures sont gérées, et vous pouvez n'avoir plus qu'un bras ou une jambe valide. On pourrait dire encore beaucoup de choses sur Bushido Blade mais il faudrait pour cela disposer de tout un dossier ! Nous vous reparlerons en tout cas de ce jeu plus en détail dès le mois prochain.

Éditeur : Square/Light Weight
Sortie Japon : 14 mars

QUI L'EUT CRU ?

Cela peut paraître aberrant et pourtant c'est tristement véridique : si la N64 n'est pas encore distribuée en France, c'est à cause d'une vulgaire faute de frappe ou plus exactement de listing ! Explications.

Tout le monde sait que l'Europe fait partie des derniers objectifs commerciaux de Nintendo Japan, qui a préféré dans un premier temps inonder le Japon et les USA (un marché beaucoup plus juteux). Seulement pourquoi l'Allemagne et l'Angleterre avant la France ? C'est au hasard d'une conversation avec un responsable de Nintendo of America (as promised, I keep his name secret !) en visite dans l'Hexagone à l'occasion du salon Imagina, que nous avons appris que la France n'avait vraiment pas eu de chance (il en rigole même le bougre !). En fait, toute l'Europe aurait dû recevoir la console au même moment ; le hic, c'est que dans les fichiers informatiques du département responsable des ventes internationales de Nintendo, la lettre F avait disparu ! Comment peut-on oublier notre beau pays ? En fait notre nouvel ami s'explique (sans aucune diplomatie !) : « Aux USA, la France est considérée comme une vague région de l'Europe (...), peu d'Américains connaissent vraiment votre pays. (...) C'est pourquoi, cet oubli est passé complètement inaperçu dans la société et, en fait, suite à l'appel d'un détaillant finlandais qui s'inquiétait des dates de sortie de la N64, nous nous sommes rendus compte de notre erreur ! » Sans commentaire !

DRAGON BALL GT

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

Dragon Ball

met le turbo

(La preuve par 5)

1 CARDDASS

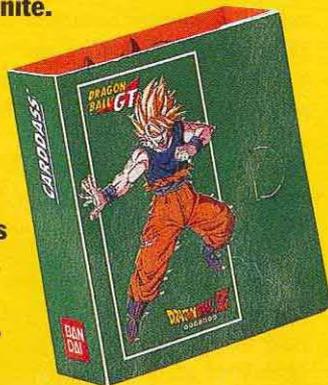
Des cartes à abatte

Voici 46 nouvelles cartes à collectionner avec lesquelles on peut vraiment jouer! (chaque série comporte 7 cartes prismes, une prisme "hors série" et une spéciale Flash!) Ces cartes sont également vendues en distributeur automatique à 2 F l'unité.

2 CARDDASS

Toujours et partout!

Le mini classeur se glisse dans les cartables, dans les poches, partout où il y a de la place! Il peut contenir jusqu'à 48 cartes.



3 CARDDASS

Accroche toi!

Le porte carte Carddass s'accroche à la ceinture! Il peut contenir plus de 50 cartes que l'on peut toujours avoir sur soi pour jouer, à la récré, ou dans le bus.



4 BOOLZZ

Prise-surprises

Ces capsules de toutes les couleurs contiennent des figurines à collectionner ou des porte clés représentant les personnages de la série Dragon Ball. Au total 16 nouveaux personnages à découvrir!



5 BONKDO

Qui a dit pas de cadeau?

Chaque étui contient une nouvelle figurine Dragon Ball (série 2) et un bonbon qui pétille. Ca c'est un bon cadeau!



Dragon Ball, une série culte

Dragon Ball a des millions de fans dans le monde entier.

C'est la série culte des années 90! En France ce célébrissime dessin animé déchaîne les passions! Aujourd'hui vous pouvez retrouver vos héros préférés sous forme de figurines et suivre leurs exploits sur des cartes à collectionner avec lesquelles on peut vraiment jouer!



Collection

DEMENTI

Sega a officiellement démenti la rumeur selon laquelle Virtua Fighter aurait pu voir le jour sur PlayStation suite à la fusion Sega-Bandai.

SQUARE AIME LA PLAYSTATION...

... et le prouve en annonçant les jeux en préparation pour cette l'année, tous prévus sur PlayStation : (dates japonaises)

- Bushido Blade (14 mars)
 - Final Fantasy IV (21 mars)
 - Tobal 2 (25 avril)
 - Final Fantasy Tactics (23 mai)
 - Saga Frontier (11 juillet)
 - Secret of Mana 4 (Seiken Densetsu 4)
 - Front Mission 3
 - Last Saga
 - Final Fantasy I, II, III
- Pour l'année suivante, c'est Final Fantasy VIII qui est attendu.

D'autre part, Square va ouvrir un centre de développement de plus d'une centaine de personnes à Hawaï, en vue d'utiliser le savoir-faire local en matière d'images de synthèse pour Final Fantasy IX (pas avant l'an 2000). Une rumeur fait également état d'un film Final Fantasy en projet, lui aussi basé sur cette même technique. On peut déjà dire que Square a pour le moins réussi son émancipation après qu'il a quitté le giron de Nintendo.

DERNIERE NOUVELLES DU FRONT NINTENDO 64

Nintendo ne semble pas décidé à nous apporter QUE des mauvaises nouvelles !

Zelda 3 devrait en effet voir le jour sur cartouche à l'automne, avant même sa sortie sur 64DD. La cartouche pèsera probablement 96 Mbits, soit l'équivalent de Mario Kart. On se demande dès lors si ce Zelda avait vraiment les moyens d'être révolutionnaire. Toujours est-il que la version pour 64DD apportera de nouvelles possibilités, sujet sur lequel Nintendo est peu bavard.

LES JEUX DU 64DD

Et le 64DD dans tout ça ? Et oui, perdre l'exclusivité de Zelda le rend forcément moins désirable. Mais Nintendo semble bien décidé à supporter son périphérique à 100 %, comme en témoigne l'annonce des titres prévus. Mario 64 DD constituera une version évoluée de celle que l'on connaît déjà avec, entre autre, la possibilité de diriger plusieurs personnages différents. Sim City 64 sera en fait le Sim City 3000 actuellement en développement sur PC. Mother 3 et Mario RPG 2 aideront le 64DD à s'attirer les faveurs des fans de RPG. Sont aussi prévus Fire Emblem 64, Pocket Monsters 64, et Mario Paint 64 (!). Tous ces titres alléchants ne sont toutefois attendus que pour 1998 au Japon !



Human's Grand Prix



Body Harvest



Dual Heroes

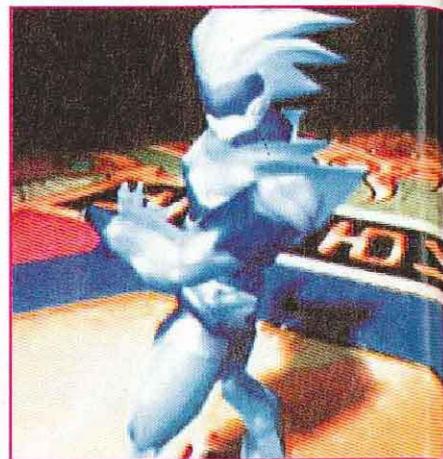
LES AUTRES TITRES

Hudson a décidé de reprendre à zéro la conception de Bomberman 64. L'objectif fixé est de conserver l'esprit de l'original tout en tirant partie des capacités en matière de 3D de la N64. Pour la fin de l'année, Hudson a un autre jeu dans ses cartons : Dual Heroes. Les persos au style Power Rangers ne sont pas très engageants mais révèlent un souci évident pour la qualité graphique du jeu. L'accent sera également mis sur l'intelligence artificielle des combattants gérés par la console.

Alors qu'on le croyait annulé, Nintendo a soudainement publié de nouvelles photos de Kirby's Dream Course. Si ce jeu devait sortir, on peut croire qu'il serait alors très différent de la version à laquelle nous avons joué, il y a plus d'un an ! L'univers de Goemon 64, apparaît quant à lui comme très proche de celui du premier volet sorti sur Super Nintendo, et qui nous avait complètement conquis par ses graphismes somptueux et son intérêt béton.

Autre transfuge de l'univers 16 bits, Human's Grand Prix est une simulation de Formule 1 en 3D. Il semblerait que Human s'oriente vers des décors constitués de peu de polygones afin de favoriser la rapidité et la fluidité de l'animation, ainsi que le détail des voitures. La présence d'un mode 4 joueurs est pressentie mais n'a pas encore été confirmée.

Body Harvest part d'un scénario pas franchement gai : à l'origine, les humains



Dual Heroes

ont été implantés sur terre pour y être élevés (comme du bétail) par des extraterrestres qui ont enfin décidé de venir récolter leur nourriture. À charge pour le joueur de se rebiffer, en s'impliquant dans les différentes phases de jeu, à la Shadow of the Empire : shoot them up, pilotage, et combat/stratégie ; sans oublier le voyage dans le temps pour effectuer quelques mises au point. Les véhicules des humains et des extraterrestres sont en nombre incroyable (plus d'une centaine), et le joueur pourra emprunter tous ceux qu'il rencontre au cours de ses pérégrinations. De plus, comme vous pouvez le constater, les graphismes sont de plus en plus grandioses au fil du temps. Bref, Nintendo pourrait bien créer une belle surprise avec ce jeu, attendu d'ici l'automne au Japon.



Goemon 64



Kirby's Dream Course

Quand sort tel jeu ?
Quel jeu acheter ?
Posez nous vos questions !

LE NOUVEAU
3615 PLAYER ONE

Tapez *QJ

LA REGLE : FONCER ! RUNABOUT

« Vroom-vroom, paf !, argh, boum-boum ». Runabout, c'est quelque chose comme ça...

Jeu de course-poursuite assez destroy, Runabout, sur PlayStation, vous invite à jouer les fous du volant en ville, où les passants, victimes potentielles, sont nombreux et les flics pas toujours très vigilants. De nombreux véhicules, souvent très différents, sont à votre disposition (de la Limousine au camion, l'éventail est large) et vous pourrez, à votre convenance, leur faire subir les pires outrages. Runabout ne possède pas de véritable but. Vous pouvez essayer d'établir un chrono ou bien vous amuser à détruire le plus d'éléments possible — vous avez même la possibilité de rentrer dans certains bâtiments — mais rien ne vous est imposé (un mode Story,



toutefois, vous propose d'essayer de retrouver plusieurs clés afin d'ouvrir un trésor. Curieux). Le jeu se termine lorsque votre voiture est détruite ou lorsque vous n'avez plus de carburant. Bref, c'est bourrin à mort, mais c'est sans doute ça qui rendra Runabout éclatant et drôle.

Éditeur : Yanoman Games/Climax
Sortie Japon : mai

BAISSE DES PRIX CHEZ SONY

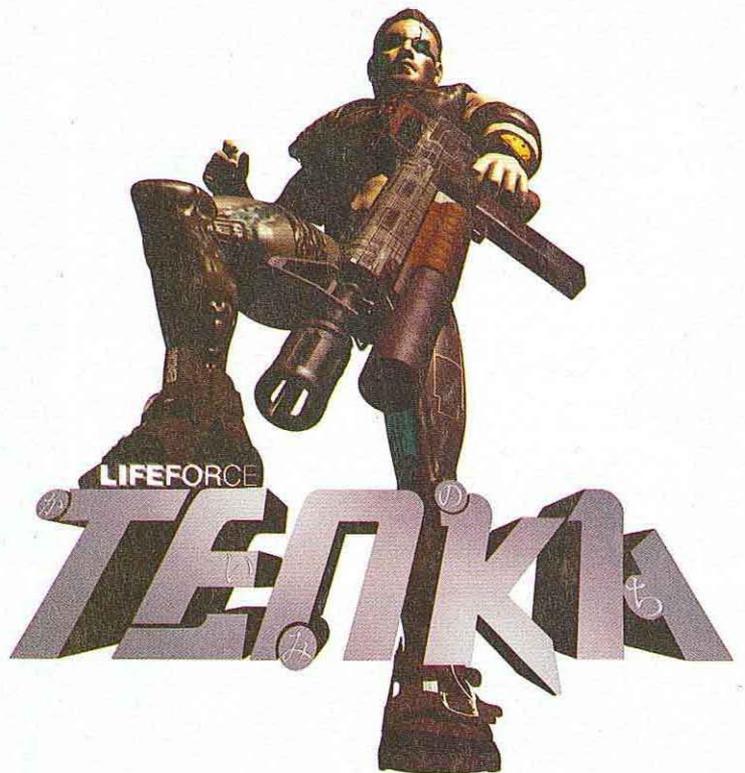


Depuis le 15 mars, vous devriez normalement pouvoir trouver en magasin le Power Pack de Sony pour environ 1 300 francs. Ce dernier comprend une console PlayStation, deux manettes, une carte mémoire et un sac pour transporter le tout. Voici une baisse de prix non négligeable qui devrait faire pas mal d'heureux ! Mais attention, l'offre Power Pack prendra fin au mois de mai. Cela étant, on peut supposer qu'après cette date on trouvera la console « nue » aux alentours de 1 000 F



(nouvelle concurrence oblige...). Par ailleurs, la grande braderie « sauce » Sony se poursuit avec la sortie d'une Gamme Platinum. Cette dernière propose en fait les premiers hits de la PlayStation au prix (encore approximatif) de 150 francs : Ridge Racer, Tekken, Air Combat, Battle Arena Toshinden, Wipeout et Destruction Derby. Une bonne nouvelle pour ceux qui en rêvaient ! Une moins bonne en revanche pour tous ceux qui les ont payés le prix fort... Ceux-là pourront toujours se consoler avec la baisse de prix des nouveautés éditées par Sony, en commençant par Total NBA 97 et Porsche Challenge lancés au prix alléchant de 300 F.

ATTENTION CET HOMME EST DANGEREUX

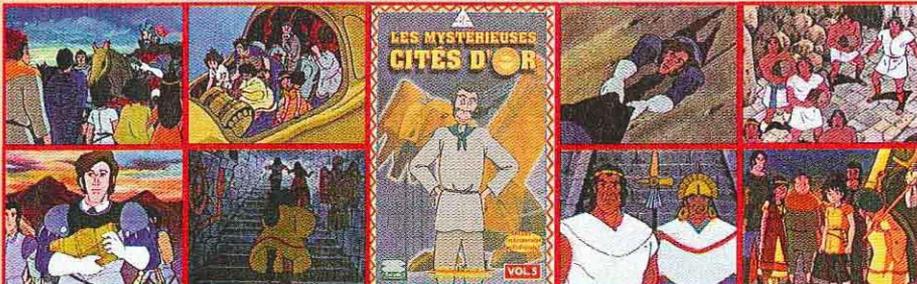


EN MAI, IL VA FAIRE EXPLOSER VOTRE CONSOLE!



PS and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc. LifeForce Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited.
©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

13 boulevard Voltaire - 75011 Paris Boutiques contactez nous au Tél. : 01 48 06 19 38 / Télécopie : 01 48 06 20 59



Les Mysterieuses Cités d'Or Vol. 5

17-Pour se venger, les Hurubus cherchent à capturer Zia, Le seul moyen de leur échapper est de traverser la Vallée de la Mort.

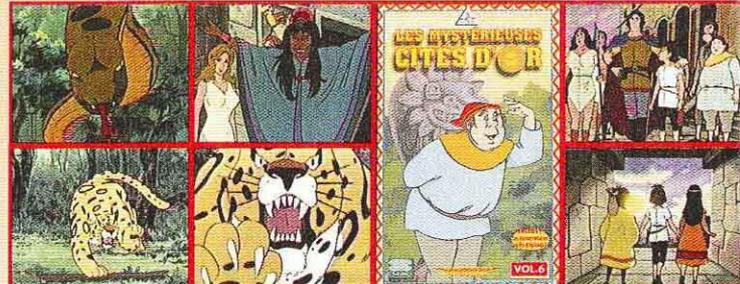
18- Esteban et ses compagnons viennent de découvrir le Grand Condor.

19-Le Grand Condoremmène nos amis vers l'ouest, en suivant le soleil.

20- Nos héros retournent au Vieux Pic pour obtenir des renseignements sur le pays Maya.

AK Vidéo

119 F



Les Mysterieuses Cités d'Or Vol. 6

21-Le Grand Condor traverse un orage et doit se passer en pleine jungle amazonienne.

22- Morka, la petite guerrière d'Amazone demande à Esteban de l'aider.

23-Le levier de commande du Grand Condorcesse de fonctionner et nos amis font un atterrissage forcé dans une Grotte

24- Esteban et ses amis sont capturés par le Docteur et Marinché, deux personnes qui sont aussi à la recherche des cités d'Or

AK Vidéo

119 F



Les Chroniques de la Guerre de Lodoss Vol 4

Des forces de nature inconnue se déchaînent sur l'île maudite de Lodoss. Qui en est responsable ; Les Elfes Noirs, le roi Belci, la sorcière légendaire Karla, les anciens dragons ou bien les dieux eux-mêmes ? C'est alors que le jeune guerrier Parn, son ami le prêtre Eto, le nain Ghim, le magicien Slayne, le voleur Woodchuck et la Haute Elfe Deedlit joignent leurs forces pur découvrir la vraie nature du chaos . Une fantastique quête commence, un monde s'écroule....

Kaze Animation

109 F



el Hazard Vol 4 1h30

Nous n'avons pas encore le texte mais c'est de la BOMBE ...

Kaze Animation

119 F



Bubblegum Crisis Vol 6

Année 2033 AD , le mystérieux Largo infiltré la Genom et utilise de nouveaux Boomers pour défier les Knight Sabers avec l'aide de Anri, une des survivantes de l'évasion de la station spatiale .

Le plan de Largo pour remodeler le monde à l'image de sa vision terrible du paradis est donc maintenant en place . Nos heroines vont-elles pouvoir faire face à ce fou dangereux, alors que Priss ne s'est pas encore remis de la mort de Sylvie ?

Kaze Anumation

99 F



Les chroniques de la guerre de Lodoss Vol 3

Episodes 6 et 7

Comme des millions de spectateurs ébahis à travers le monde, venez rejoindre le jeune guerrier Parn, le prêtre Eto, le magicien Slayne, le voleur Woodchuck, le nain Ghim et l'elfe Deedlit dans leur quête pour comprendre les troubles ressentis sur l'île de Lodoss... Alors que la confrontation ultime entre les armées des ténèbres et celles de la lumière va avoir lieu, nos héros retrouvent le vieux sage Wort pour en apprendre plus sur Karla.

C'est sur un duel des titans entre les deux anciens héros de Lodoss maintenant devenus Rois, Fawn et Beld, que repose le sort de l'île. Du moins à condition que la sorcière grise ne s'en mêle pas...

Kaze Animation - Mami Watanabe

119 F

Player Cherbourg
Galerie Jean Bari
50100 CHERBOURG
Tel : 02 33 94 28 66

Ha Do Ken
C.C Leclerc rue Carnot
59150 Watterlos
Tel : 03 20 80 27 64

Warp Zone
13, rue des Augustin
76000 Rouen
Tel : 02 35 89 02 78

Mille Sabords
20, rue du Palais
17000 la Rochelle
Tel : 02 48 41 73 73

Fragments
11, rue St Laurent
14300 Caen
Tel : 02 31 86 29 16

Dixi Jeux Video
23, rue du Docteur Berthole
74700 Sallanches
Tel : 04 50 91 20 87

Dock Games
48,50 Route des Couteliers
03000 Moulin
Tel : 04 70 34 09 95

Vitamine C
68, rue d'Erlon
51000 REIMS
Tel : 04 26 88 42 38

Game Partenaire
93, Avenue de Clichy
75017 Paris
Tel : 01 42 63 41 08

Golden Games
15, rue du General de Gaulle
10000 Troyes
Tel : 03 25 73 63 78

Music Pop Import
Centre Commercial Parinor
93600 Aulnay Sous Bois
Tel : 01 48 67 88 72

Librairie Bulle
6, rue Saint Honoré
72000 Vieux Mans
Tel : 02 43 28 06 23

Cyber Savoie
11, Place Croisillet
74150 Rumilly
Tel : 04 50 01 18 33

Dock Games
35, rue du Marechal Foch
66000 Perpignan
Tel : 04 68 34 05 11

Diablo
15, rue Mathieu Lalanne
64000 PAU
Tel : 05 59 27 16 89

Microvella
C.C Geant Casino
13730 ST VICTOIRE
Tel : 04 42 75 24 24

Dock Games Ajaccio
Galerie Napoleon 19 Cour
20000 AJACCIO
Tel : 04 95 21 19 05

Dock Games Dijon
16, Rue Devosge
21000 DIJON
Tel : 03 80 58 95 94

Librairie de A à Z
22, rue Gabriel Perle
31000 Toulouse
Tel : 05 61 62 36 11

Fighter
22, rue du 11 Novembre
42100 SAINT ETIENNE
Tel : 04 77 47 27 69

Cyber Soft
48, rue Henri Poincarre
54000 NANCY
Tel : 03 83 37 82 72



Max et Compagnie Vol 3

Le Message Rouge
Madoka surprend son père en train d'embrasser une femme qui n'est pas sa mère. Troublée, elle décide de quitter la ville... définitivement .
Le retour d'Akane
Akane, la fille métamorphe, est de retour . Seulement cette fois-ci elle a un peu trop bu. Un bon aperçu des méfaits de l'alcool ! <pauvre Kyosuke ...

Kaze Animation

99 J

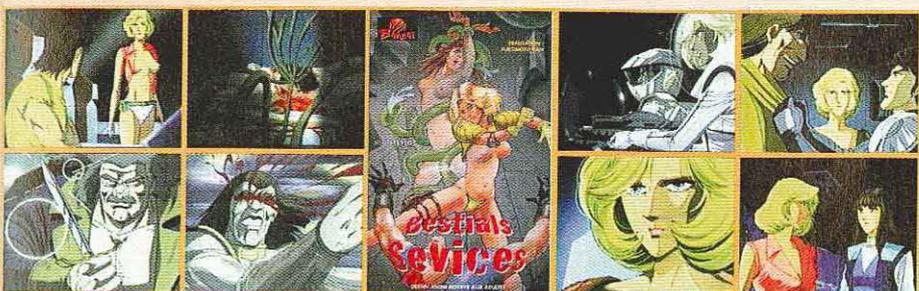


Macross 2 Vol 3 O.A.V 5 et 6

L'U.N. Spacy met en batterie le canon Macross (SDF-1) contre les forces d'invasion Marduk. Pendant qu'une gigantesque bataille a lieu dans l'espace, Hibiki est arrêté par la Police Militaire sur Terre.
Sylvie Gena veut utiliser l'antique SDF-1 pour mener un assaut désespéré contre le vaisseau amiral des Marduks.

Kaze Animation

99 J



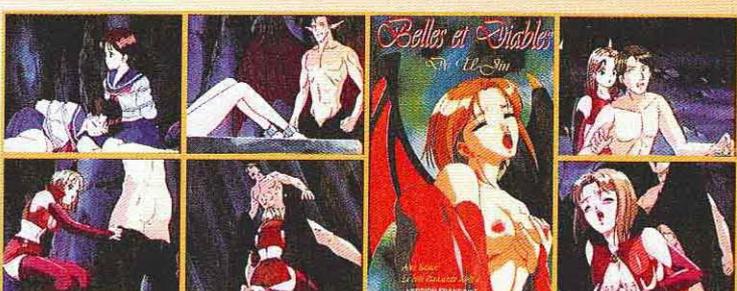
Bestial Services

ANNÉE 3013, Les humains ont quitté le système solaire, le Grand Exode est orchestré par l'Organisation Mondiale des Etats Réunis : «O.M.E.R.» . Du fait de la surpopulation terrestre et de la pollution effroyable déclanchée par l'homme, la terre est devenue invivable. Tout n'est que ruine et désolation. Des Bandes organisées attaquent, violent et violent sans foi ni loi. Devant ce chaos, l'organisation recrute des mercenaires sur entraînés afin d'explorer les systèmes lointains à la découverte de nouvelles planètes. La sensuelle Tina, mercenaire de pointe, avec son commando, seront envoyés en mission pour sonder la mystérieuse « Alpha 52 » . La force sera avec eux et Tina se défonce au corps à corps

Banzaï / Fukumoto Kan

Film interdit aux moins de 18 ans

99 J



Belle et Diable

Dans cette Université, la s'écoule au rythme des rencontres entre garçons et filles . Tout va bien jusqu'au jour où des disparitions suspectes de belles étudiantes sèment l'émoi . La rumeur commence à se répandre qu'un mystérieux vampire sévit à la nuit tombée dans les couloirs des dortoirs des filles . Les belles étudiantes un peu craintives , mais très excitées décident alors de tendre un piège à Dracula . Et c'est la jolie Sayuri, qui finira par découvrir la vérité et aidera à prendre une revanche très épuisante

I.D

Film interdit aux moins de 18 ans

99 J



Cris et Châtiments

Masao, jeune lycéen accompagne ses parents au Tibet, au cour de l'expédition, ils seront victimes d'un massacre perpétré par des puissances maléfiques. Seul Masao restera vivant en qui s'est incarné le roi des ténèbres : Le Démon ESE. Il sera téléporté dans son lycée, qui est infiltré par toutes sortes de démons à l'apparence humaine. Une lutte pour la prise de pouvoir se déchînera entre ses forces diaboliques.

Banzaï

Film interdit aux moins de 18 ans

99 J



Select 'X

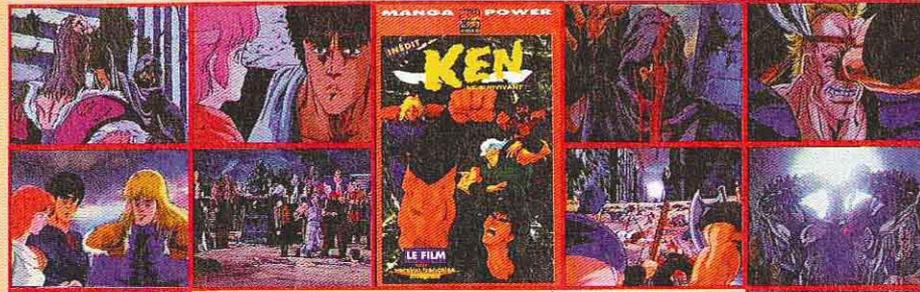
La sélection des séquences les plus hards du manga enfin réunies sur la même cassette !
La cassette la plus chaude de l'année !
Film interdit aux moins de 18 ans.
Le Manga Hard le plus vendu en 1997

Katsumi vidéo

99 J

- | | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|--|
| Difintel Micro
112, Grand' Place
38100 Grenoble
Tel : 04 76 09 26 68 | Polymedron
11, bis Cours Berriat
38000 Grenoble
Tel : 04 76 43 27 93 | Dock Games
12, rue Gargouilleau
17000 la Rochelle
Tel : 05 46 41 29 01 | Golden Games
2, avenue Clemenceau
57100 Thionville
Tel : 03 82 53 72 90 | Espace Video
12, route de Bondy
93600 AULNAY SOUS BOIS
Tel : 01 48 69 81 47 | Tengu
110, rue de Lannoy
59100 Roubaix
Tel : 02 20 73 49 43 | Tips Games
41 bis Cours de L'Ysere
33800 Bordeaux
Tel : 05 56 92 29 29 |
| Dock Games
9, rue des Remouleurs
03100 Montluçon
Tel : 04 70 05 94 82 | Atomic Club
17, rue Trousseau
75011 Paris
Tel : 01 48 05 06 03 | JMB Kid
8, place Renoux
63000 Clermont Ferrand
Tel : 04 73 92 08 19 | Fou de BD
2, rue Mascoinat
06300 Nice
Tel : 04 93 80 51 04 | ATC
BP 5
94301 VINCENNES CEDEX
Tel : 01 41 74 62 04 | Cybervision
37, rue de Latte
75011 Paris
Tel : 01 43 14 04 49 | Mega Jeux
9, Avenue Thiers
77000 Melun
Tel : 01 64 39 46 99 |
| Cine Games
59, Boulevard Ferrand
63000 Clermont-Ferrand
Tel : 04 73 91 58 67 | Flash Video
13, rue de l'Hotel
81000 ALBI
Tel : 05 63 38 41 74 | Gametest
C.C les Arcades porte 14
93160 Noisy le Grand
Tel : 01 43 04 98 41 | Ayato
3, rue Estelle
13001 Marseille
Tel : 04 91 55 67 73 | Espace Video
8, Av Anatole France
94600 CHOISY LE ROI
Tel : 01 48 52 05 99 | Excalibur
44, rue jeanine
21000 Dijon
Tel : 03 80 65 82 99 | Cellules Crises
60 Evry 2 Place de L'Agora
91000 Evry
Tel : 01 64 97 81 74 |

13 boulevard Voltaire - 75011 Paris Boutiques contactez nous au Tél. : 01 48 06 19 38 / Télécopie : 01 48 06 20 59

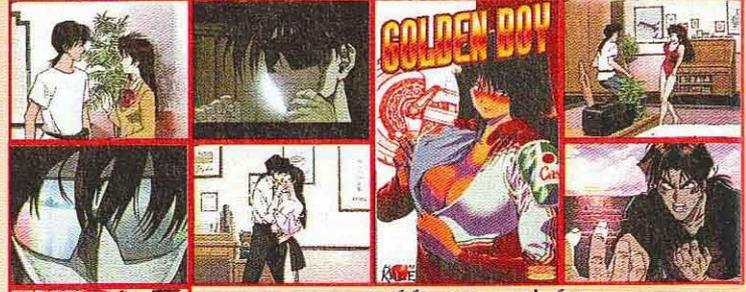


Ken le Survivant (110 mn)

Dans un univers post-apocalyptique, seuls les plus forts sont appelés à survivre. Les plus grandes écoles d'art martiaux comme le Hokuto et le Nanto, sont les seules à fournir les champions d'un nouvel ordre. Mais l'ambition conduit nombre d'entre eux à vouloir dominer ce monde de chaos et de misère. C'est le cas de Raoul qui s'auto-proclame roi du Hakuto. Un seul homme est capable de le vaincre : Ken. Laisse pour mort et couvert des sept cicatrices que lui a infligé son meilleur ami, il est parti à la recherche de sa bien aimée Julia. Saura-t-il protéger le monde d'une nouvelle destruction ?

Manga Power

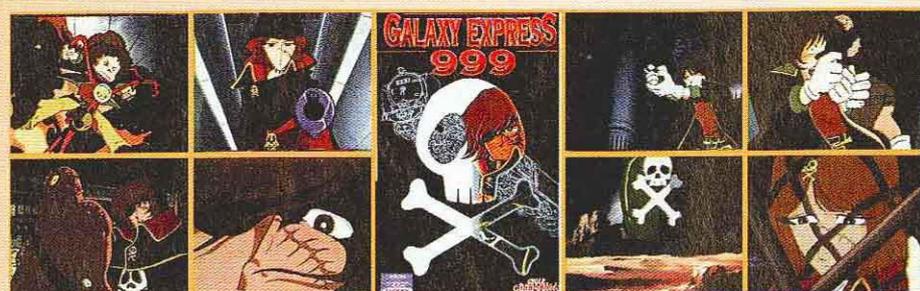
89 F



Golden Boy Vol 3

Les vicissitudes de l'ascension sociale et des relations avec le beau sexe vus par l'humour japonais...
OAV 5 : Kintaro est remercié de son poste d'homme à tout faire pour Daitokuro Terayama, un millionnaire japonais. Il a néanmoins flashé sur la jeune femme du riche personnage qui n'aime pourtant que sa moto. Elle s'aperçoit vite de ce faible, et lui propose un défi... jamais vous n'aurez autant ri qu'en assistant à la course de vitesse la plus folle de l'animation. OAV 6 : Coursier, cuisinier, coordinateur des tâches, majeure de choc, Kintaro apporte une aide précieuse dans un studio d'animation (ou l'équipe qui a œuvré sur Golden Boy est pastichée !). Surchargée de travail, la société risque de ne pas pouvoir honorer sa commande de dessins animés. Votre Golden Boy préféré arrivera-t-il à sauver le studio de la faillite ? Cet épisode met un point final à cette série complètement hilarante se déclinant en trois volumes.

109 F



Galaxy Express 999

Le jeune Tetsuro Hoshino ne rêve que d'être transformé en homme-robot pour acquérir l'immortalité. Il quitte pour cela Mégapolis pour s'embarquer à bord du 999, le train spatial. C'est à son insu dans une fabuleuse quête qu'il n'a jamais rêvé. Ce merveilleux long métrage de plus de deux heures réunit tous les ingrédients qui ont fait le succès du monde créé par Leiji Matsumoto et conclut la célèbre série de même nom. Outre Esmeraldas, la femme pirate, Alfred (Tochiro) et L'Atlantis (Arcadia), vous y retrouverez, Albatros (Capitaine Harlock) pour la première fois dans un long-métrage

Kaze Cinémanga - Leiji Matsumoto / Rin Taro

119 F



Gunsmithcats Vol 3 : Haute Voltige

Dans ce dernier épisode de Gunsmith Cats, des têtes vont tomber ! Rallye et Minnie auront fort à faire contre la mercenaire et des gunfights musclés se préparent. Qui a commandité les meurtres des épisodes précédents ? Est-ce un simple trafic d'armes ou bien des manigances de politiciens ?

Ne ratez pas cette fabuleuse conclusion indispensable à tout amateur de voitures, d'armes à feu et de jolies filles...

Kaze Animation - Kenichi Sonoda / Takeshi Mori

109 F

- Arion 1h30 * V.F 119 F
- Armitage Vol 1 à 4 * V.F 89 F
- Art Of Fighting V.F 89 F
- Babel Vol 1 à 2 V.F 89 F
- Baoh le Visiteur * V.F 89 F
- Black Jack Vol 1 à 4 * V.F.S 89 F
- Borgman Vol 1 à 2 V.F.S 89 F
- Bubble Crisis Vol 1 à 4 * V.F.S 89 F
- Bubble Crisis Vol 5 à 6 * V.F.S 99 F
- Burn Up * V.F 89 F
- Chasseurs de Vampires * V.F 99 F
- Chronique de Lodoss Vol 1 à 6 * V.F.S 89 F
- Chronique de Lodoss Vol 1 à 2 * V.F 99 F
- Chronique de Lodoss Vol 3 à 4 * V.F 109 F
- City Hunter O.A.V 1h30 * V.F.S 119 F
- Cobra Vol 1 à 10 * V.F 89 F
- Crying Freeman Vol 1 à 4 V.F 99 F
- Dancougour * V.F 99 F
- Dragon Ball Vol 1 à 3 V.F 79 F
- Dragon Ball Z Vol 1 à 11 V.F 99 F
- Dragon Ball Z le Film Vol 12 * V.F 89 F
- Dominion Vol 1 à 2 V.F 89 F
- Eight Man Vol 1 à 2 V.F 99 F
- El Hazard Vol 1 à 2 * V.F 109 F
- El Hazard Vol 3 à 4 * V.F 99 F
- Ellicia * V.F.S 109 F
- Fire Emblem V.F 89 F
- Fatal Fury Vol 1 à 3 V.F 119 F
- Galaxy Express 999 * V.F 99 F
- Golden Boy Vol 1 à 2 * V.F 109 F
- Golden Boy Vol 3 * V.F 99 F
- Gunsmith Cats Vol 1 à 2 * V.F 99 F

KAZE CINEMANGA

ARION

CYCLE CINEMANGA

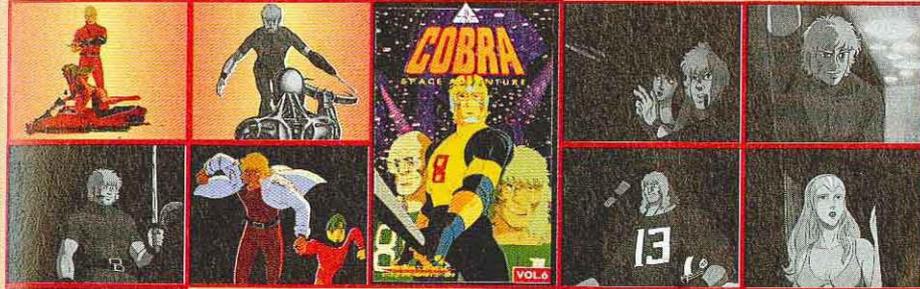
- Gunsmith Cats Vol 3 * V.F 109 F
- Humming Bird V.F.S 89 F
- Iria Vol 1 à 3 * V.F.S 89 F
- Kamui * V.F 99 F
- Ken le Survivant V.F 99 F
- Ken Episode Vol 1 à 4 V.F 99 F
- Kishin Heidan Vol 1 à 3 * V.F 89 F
- Kishin Heidan Vol 4 * V.F 99 F
- Kojiro Vol 1 à 4 * V.F 99 F
- Kojiro le Film * V.F 99 F
- Les Cités D'or Vol 1 à 2 * V.F 119 F
- Les Cités D'or Vol 3 à 8 * V.F 119 F
- Les Heros de la Galaxie * V.F 89 F
- La Légende de Lemnear * V.F.S 89 F
- Macross Robotech V.F 89 F
- Macross 2 Vol 1 à 2 * V.F 99 F
- Macross 2 Vol 3 * V.F 99 F
- Maps Vol 1 à 2 * V.F.S 89 F
- Max et Compagnie le Film V.F 99 F
- Max et Compagnie O.A.V V.F 99 F
- Megalopolis Vol 1 à 4 V.F 89 F
- Magical Twilight Vol 1 à 3 * V.F 89 F
- Moldiver Vol 1 à 3 * V.F 89 F
- Monther Sarah épuisé V.F 89 F
- Moonlight la Pierre de Lune * V.F 99 F
- Nicky Larson épisode Vol 1 à 4 V.F 59 F
- Nom de Code Love City V.F 89 F
- Nuku- Nuku Vol 1 à 2 V.F.S 99 F
- Nuku- Nuku Vol 3 V.F.S 109 F
- Orange Road Vol 1 à 2 * V.F 89 F
- Orange Road Vol 3 * V.F 99 F
- Plastic Little * V.F 89 F

Manga' Distribution

LE SPÉCIALISTE DU
PLUS DE 100 000
PLUS DE 200 K7V
DU JAPON
VENEZ VOUS
AU 13 BLD VOLTAIRE

- | | | | | | | |
|--|---|---|---|--|---|---|
| U B C Akira
2, rue St Siagre
06000 NICE
Tel : 04 93 80 63 32 | Art'n Magic
21, rue des Tanneurs
13100 AIX EN PROVENCE
Tel : 04 42 26 77 80 | Difintel Micro
19, rue Gabriel Jeanton
71000 Macon
Tel : 03 85 39 09 52 | L'Antre des Dragons
56, rue du Loup
33000 BORDEAUX
Tel : 05 56 51 73 78 | Game Over
12, rue JJ Rousseau
44000 NANTES
Tel : 02 40 69 26 97 | Espace Vidéo
1 Ter rue D'Alsace
78200 Mante la Jolie
Tel : 01 30 33 57 57 | Excalibur
9 , rue Salin
51100 Reims
Tel : 03 26 77 91 10 |
| Axe Loisir
25 Bld Salvator
13001 MARSEILLE
Tel : 04 91 55 61 58 | Neurones
rue de la Préf Emeraude du Lac
74000 Annecy
Tel: 0450515870 | JDS
11, rue des Chapeliers
30000 NIMES
Tel : 04 66 67 84 67 | Top Games
1, rue Saint Come
34000 MONTPELLIER
Tel : 04 67 52 97 05 | Game Over
18, rue Lenepveu
49100 ANGERS
Tel : 02 41 87 93 31 | Games Mania Poitiers
3, rue du Chaudron d'Or
86000 POITIER
Tel : 05 49 37 00 80 | Excalibur
1, Avenue Ney Galatée
57000 Metz
Tel : 03 87 74 95 58 |
| Calculs Actuels
49, rue Paradis
13006 MARSEILLE
Tel : 04 91 33 33 44 | La Boite à Jeux
53, rue Nationale
72000 Le Mans
Tel : 02 43 23 96 81 | Librairie Bedecine
7, rue Romiguières
31000 TOULOUSE
Tel : 03 61 21 64 44 | Games Mania
17, rue Nationale
37000 TOURS
Tel : 02 47 20 21 37 | Game Over
10, rue Braudraillie
35000 RENNES
Tel : 02 99 78 28 93 | Virtua Story
9, rue Aimable Lagane
83500 LA SEYNE SUR MER
Tel : 04 94 94 85 49 | Excalibur
44, rue Jeanin
21000 Dijon
Tel : 03 80 65 82 99 |

13 boulevard Voltaire - 75011 Paris Boutiques contactez nous au Tél. : 01 48 06 19 38 / Télécopie : 01 48 06 20 59



Cobra Vol 1 à 10

Serie Culte d'une durée d'environ 12H00, 31 épisodes la deuxième meilleur vente Manga de l'année 1995
En bonus : Les génériques originaux japonais de début et de fin, « Cobra » et « Secret Desire ».

AK Vidéo

89 F



El Hazard Vol 3 - le Monde Magnifique

Quatrième nuit : le monde du Dieu Démon. Le Dieu Démon de l'île interdite s'est éveillé, et ce n'est autre qu'Ifurita, celle qui a amené nos héros dans El Hazard. Alors que Jinnaï et ses Bugroms veulent prendre son contrôle, Makoto s'efforce vainement de lui rafraîchir la mémoire.

Cinquième nuit : le monde du tonnerre. La princesse Fatora, séquestrée par la tribu fantôme, est indispensable pour activer l'Œil de Dieu. Le royaume tombe alors à la merci des Bugroms et surtout d'Ifurita, aussi ravissante que dévastatrice. La situation semble désespérée pour le monde d'El Hazard...

109 F



Dragon Ball Z Gogeta et Tapion

Gogeta : Le maître des Kaïohs décide d'organiser au royaume des morts un tournoi entre les guerriers. Une finale entre Sangoku et Païkuhan est très attendue.
Tapion: L'histoire se situe quelques temps après la bataille contre Super Bou et Bou. Végéta et Sangoku sont sur terre avec leur famille. Videll est fiancée à Sangohan avec qui elle vit de grandes aventures. Ensemble, les deux héros protègent la ville de Satan City contre le vol et le crime.

Manga Power

99 F



Réincarnations Vol 3

5- Téléportation

Haruhiko accepte de jouer le jeu de Rin et se rend à la réunion. Mais Alice a refusé d'y aller, doutant toujours de sa propre identité. Quand à Jimpachi, il trouve que malgré son apparence, le comportement d'Haruhiko lui fait plus penser à Shūkaidō qu'à Shion ...

6- Épilogue

Un terrible combat oppose Rin et Haruhiko. Le petit garçon est bien décidé à lui faire payer maintenant la souffrance qu'il a enduré neuf années auparavant sur la lune. Mais avait-il réellement retrouvé tous ses souvenirs ?

AK Vidéo

119 F

- Ranma 1/2 le Film Vol 1 à 2 V.F 99 F
- Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4 V.F 59 F
- Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3* V.F.S 89 F
- Réincarnation Vol 1 à 2* V.F.S 99 F
- Réincarnation Vol 3* V.F.S 119 F
- Sailor Moon épisode Vol 1 à 4 V.F 59 F
- Saint Seiya le Film Vol 1 à 4 V.F 89 F
- Samourai Shodown V.F 89 F
- Slow Step Vol 1 à 3 V.F.S 89 F
- Spider-Man la Piqûre Scorpion V.F 99 F
- Spider-Man les ExtraTerrestres V.F 99 F
- Suikoden* V.F 119 F
- Tation Master Vol 1* V.F 99 F
- Tenchi Muyo Vol 1 à 3* V.F 89 F
- The Cocpit* V.F 99 F
- The Hard* V.F 89 F
- Watt Poe V.F.S 89 F
- Yoko Leda* V.F.S 109 F
- Yoma des Ténèbres* V.F 99 F
- Yotoden V.F.S 119 F



Franchise

Si vous avez un projet dans notre créneau
Si vous êtes dans une zone chalandise,
D'environ 50 000 habitants
Si vous disposez d'un apport
personnel de 150 KF,
ALORS CONTACTEZ NOUS
Nous nous occupons de tous
(LOCAL, AGENCEMENT, ADMINISTRATIF, STOCK ETC.)
Manga Distribution, nous sommes Grossiste en
Jeux Vidéo et nous distribuons en exclusivité
environ 70 % des films Mangas sortis en France

Les Mangas interdits aux moins de 18 ans

- Photocopie d'Identité Obligatoire V.F 99 F
- Ange des Ténèbres Vol 1 à 4* V.F 99 F
- Belle et Diable* V.F 99 F
- Bestials Sévices* V.F 99 F
- Cris et Châtiments* V.F 99 F
- Dark Side Blue* V.F.S 89 F
- Dragon Pink Vol 1 à 3* V.F 89 F
- Docteur Feel Good V.F 99 F
- Esclaves et Soumise* V.F 69 F
- Fantômes Charnels* V.F 69 F
- Hard Stock* V.F 99 F
- Imma Yojo Vol 1 à 2* V.F 89 F
- La 51è Galaxie V.F 99 F
- L'Odyssée du Plaisir* V.F 69 F
- Ma Sorcière Rei-Rei Vol 1 à 2* V.F 89 F
- Mademoiselle Météo Vol 1 à 2* V.F 89 F
- Magical Twilight Vol 1 à 3* V.F 89 F
- Mission Extreme* V.F 89 F
- Miss Visionary Vol 1 à 3 V.F 99 F
- Ogenki Clinic* V.F 89 F
- Parade, Parade* V.F 89 F
- Possessions Diaboliques* V.F 69 F
- Poupée du Vice* V.F 89 F
- Sailor Guerrières Vol 1 à 2 V.F 99 F
- Select X!* V.F 99 F
- Sex Fighter* V.F 99 F
- Shin Angel Vol 1 à 5* V.F 89 F
- Stainless Night* V.F 89 F
- Twin Angel Vol 1 à 4* V.F 99 F
- Twin Dolls Vol 1 à 2* V.F 89 F
- Urotsukidoj 3 Vol 1 à 4* V.F 99 F
- Visionary Vol 1 à 3* V.F 99 F

ATTENTION

TOUTES LES K7 Vidéo SUIVIES
D'UNE ASTERISQUE SONT
AUSSI DISPONIBLE EN PAL

(AMIS FRANCOPHONE CONTACTEZ NOUS)

Manga Distribution
LA JAPANIMATION
K7 VIDÉO EN STOCK
VIDÉO DIFFÉRENTES
SIS VU !!
VOUS VOIR
IRE 75 011 PARIS

Difintel Micro
33, rue St Désire
39000 Lons le Saunier
Tel : 03 84 24 41 59

Imagika
86, rue de Baudricourt
75013 PARIS
Tel : 01 44 24 92 91

Fantasy Games
52, rue de l'Université
69007 LYON
Tel : 04 72 71 99 63

Frequence B D
49, rue de la Monnaie
59800 LILLE
Tel : 03 20 74 97 66

Japanese World
BP 03
75131 MONT ST AIGNAN
Tel : 02 35 75 46 86

Konci
123, boulevard Voltaire
75011 PARIS
Tel : 01 44 93 51 31

Boulevard de la B D
20, rue Lanterne
69001 LYON
Tel : 04 78 30 49 69

Otaking
15, rue Paille
68100 MULHOUSE
Tel : 03 89 66 51 55

Presse Eco
100, Boulevard de Belleville
75020 PARIS
Tel : 01 43 58 63 66

Album
7, rue Dante
75005 PARIS
Tel : 01 43 25 54 76

City Games
1, rue Lanterne
69001 LYON
Tel : 04 78 29 93 59

Liberté Vidéo
2, boulevard Felix Mercader
66000 PERPIGNAN
Tel : 04 68 54 28 36

OU POUR NE PAS ABIMER VOTRE MAGAZINE RÉCOPIEZ MOI, SUR PAPIER LIBRE À ENVOYER À MANGA STORE 13 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 01 47 00 99 57

Nom	Titre du Film		Prix
Prénom			
Adresse			
Code Postal			
Ville			
Tel			
Frais de Port Colissimo Jour + 2, 25 F			
Frais de Port Chronopost Jour + 1, 40 F			
Règlement : Chèque, C.B, Mandat			
N° C.B			
Expire à Fin le / /			
		Frais de port Belgique, Suisse, Dom Tom 70F	
		Total à Payer+Port	

Stop INFO

SF III EN FRANCE !

Dernière minute : la borne d'arcade de SF III est arrivée en France le 12 mars. C'est le centre Sega du 2 passage des princes (M^o Richelieu-Drouot), à Paris, qui a reçu le premier cette borne qui promet de faire beaucoup de bruit. Les fans de la série habitant la capitale vont tous se ruer dessus. On vous en reparlera dans la rubrique arcade, le mois prochain. Une dernière chose : il est fort possible (ce n'est pas confirmé) que Scud Race soit présent dans cette même salle à l'heure où vous lirez ces lignes.

SALON CARTOONIST 97

Le 5^e Festival du Film d'Animation, Cartoonist, ouvrira ses portes au Palais Neptune, le Palais des Congrès de la ville de Toulon, du 25 au 27 avril 1997. Ce salon semi-public présentera les dernières nouveautés en matière de dessin, maquette et scénario, et des conférences dirigées par des dessinateurs et des réalisateurs. Plusieurs invités d'honneur seront présents pour répondre aux questions du public et satisfaire les fans de dédicaces : parmi eux, Monsieur Yuki, créateur des Chroniques de la Guerre de Lodoss, Monsieur Deyries, créateur des Mystérieuses Cités d'Or. Manga Player et ses livres seront présents sur les stands 19 et 20. Prix d'entrée : 30 F.

LA BOMBE DE NAMCO SOUL BLADE



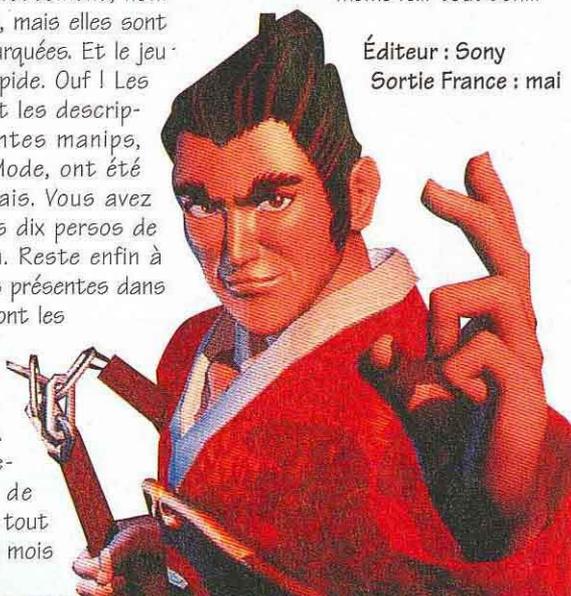
Présenté en OTW il y a deux mois, Soul Edge, dont le tranchant (edge) de la lame (blade) a laissé les traducteurs indécis, arrive dans l'Hexagone. Ce jeu va faire un malheur !

Fidèle à sa politique, Namco a programmé, avec Soul Blade, un titre superbe et extrêmement impressionnant sur PlayStation. Ce jeu de combat à l'arme blanche en 3D a en effet fait halluciner la plupart de ceux qui ont eu le privilège d'y jouer. Passé une intro sublime (sans doute la plus belle à ce jour sur PlayStation), on découvre avec émerveillement les ballets féeriques auxquels s'adonnent les combattants lorsqu'ils s'affrontent. Les différences entre la version européenne du jeu et l'original japonais sont peu nombreuses mais essentielles. Premier point, l'intro est plus tassée (avec de grosses bandes noires sur le haut et sur le bas de

l'écran). Le jeu a-t-il subi le même traitement ? Manifestement, non. Les bandes sont là, mais elles sont beaucoup moins marquées. Et le jeu est resté aussi rapide. Ouf ! Les noms des coups et les descriptions de différentes manips, dans le Training Mode, ont été traduites en anglais. Vous avez donc les coups des dix persos de base à disposition. Reste enfin à vérifier si les armes présentes dans les deux versions sont les mêmes (rappelons que chaque perso peut récupérer huit armes différentes). Ce « détail » prenant pas mal de temps, vous saurez tout en lisant le test le mois

prochain. En attendant, ça a quand même l'air tout bon...

Éditeur : Sony
Sortie France : mai



SAUCE 3D MORTAL KOMBAT 4

Les premières images de Mortal Kombat 4 arrivent. La 2D fait désormais partie du passé, le jeu tournant sur une borne d'arcade équipée de deux puissants processeurs Voodoo de 3Dfx (qui équipe les dernières



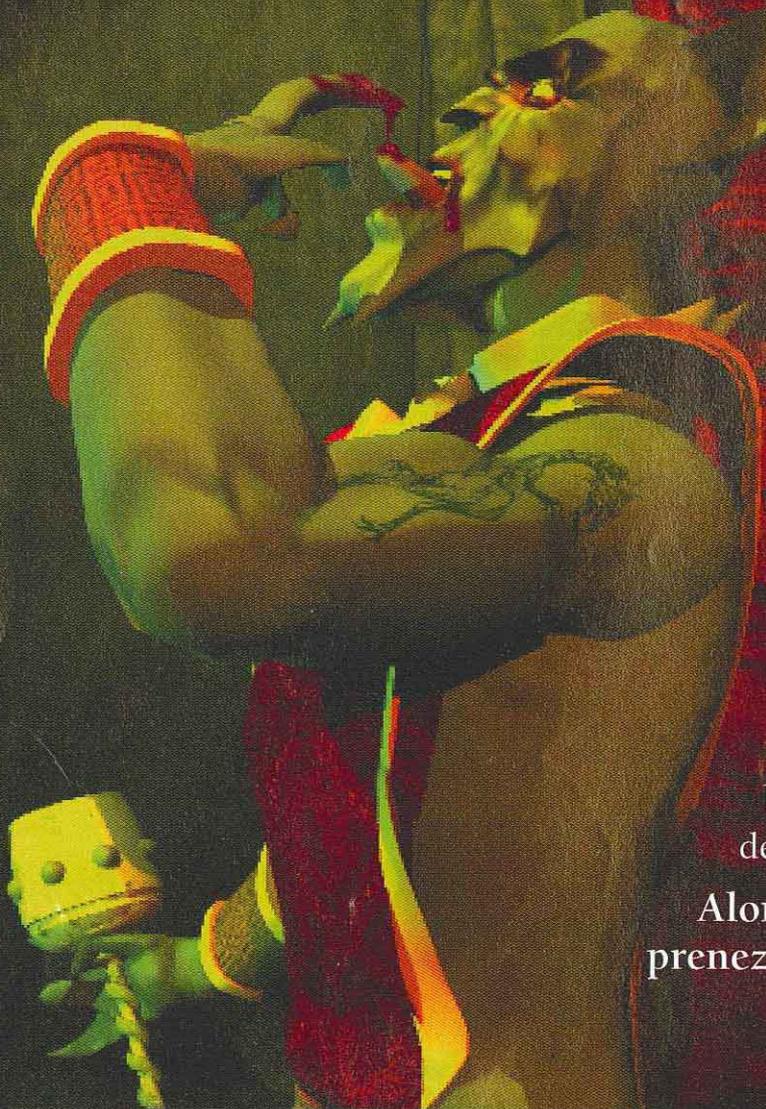
cartes 3D pour PC). Chose surprenante, et qui en décevra certains, les fatalités ont disparu du jeu ! On est tout de même impatient de découvrir ce que la douzaine de nouveaux persos donnera, animée en 3D.

Vous reprendrez bien un verre pour la route ?



BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN™

La mort mérite d'être vécue...



Incarnerez un vampire et régnerez en maître sur le monde des ténèbres pour retrouver votre forme humaine. Votre quête du mal sera longue, périlleuse et votre chemin parsemé d'obstacles et d'ennemis. Ah, j'allais oublier ! Pour survivre, vous avez besoin de sang, de beaucoup de sang...

Alors un petit conseil : prenez des réserves !

La presse Sang pour Sang unanime !

PlayStation Magazine : 5/5 - CD Consoles : 5/5 **OR** - Joypad : 94 % **Superstar** - Playmag : 92 %
Consoles + : 93 % **MegaHit** - Consoles News : 97 % - Player one : 95 %



Services consommateurs :
08 36 68 90 89 - 36 15 BMGI
(2,23 F/mn)

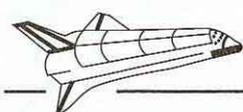


Labus de sang est dangereux pour la santé. Sachez apprécier avec modération.

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE		499 F
BREATH OF FIRE 2	449,00	SCHTROUMPFS 2 449,00
DBZ HYPER DIMENSION	489,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE 399,00
DONKEY KONG 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE 449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00	SIM CITY 2000 399,00
FIFA 97	369,00	SPIROU 249,00
FINAL FIGHT 3	349,00	STREET FIGHTER ALPHA 2 499,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL 449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	449,00	WORMS 349,00
NBA GIVE N GO	249,00	WRESTLEMANIA 249,00
NBA LIVE 97	369,00	LOST VIKING 2 329,00
NHL 97	399,00	
PGA TOUR GOLF 97	399,00	

• MANETTE ASCII 99,00
 • ALIMENTATION SECTEUR 159,00
 • PRISE PERITEL 149,00



Promos

BATMAN FOR EVER	149,00	NFL QUARTERBACK 96	199,00
CLAYMATE	99,00	NHL 96	169,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	PAC MAN 2	199,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PACK ATTACK	149,00
GOOF TROOP	129,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
HAGANE	129,00	PLOK	129,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00	PREHISTORIC MAN	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	REVOLUTION X	99,00
JUDGE DREDD	149,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
KID KLOWN	99,00	SHAQ FU	129,00
KILLER INSTINCT	99,00	STAR TREK THE DEEP SPACE	149,00
MEGAMAN X	149,00	SUPER BC KID	149,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	TERMINATOR 2	99,00
MORTAL KOMBAT	129,00	TINTIN AU TIBET	299,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	299,00
MYSTIC QUEST	149,00	WARIO WOOD	149,00
		WARLOCK	149,00
		WORLD MASTER GOLF	149,00
		ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 97 (EUR)	329,00	NBA LIVE 97	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00	NHL 97 (EUR)	349,00
J. MADDEN 97(EUR)	349,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00	PINOCCHIO (EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	199,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00

• ACTION REPLAY 99,00
 • MANETTE 6 BOUTONS 69,00



Promos

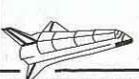
ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	149,00
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	149,00	NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	129,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	169,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP)	199,00	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	199,00	POWER RANGERS 2	149,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER	99,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	RISTAR (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	SHINING FORCE (EUR)	129,00
FIFA SOCCER 96	169,00	SOLEIL (EUR)	149,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	SONIC SPINBALL	149,00
GENERAL CHAOS (EUR)	129,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	149,00
GYNOUG (EUR)	99,00	SPARKSTER (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	SPEEDY GONZALES	129,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	STAR STREK (EUR)	129,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	TIME KILLER	99,00
MARSUPLAMI	169,00	TINTIN AU TIBET	199,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	149,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	ZOOL (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	129,00	ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO + 1 jeu	690 F	INCREDIBLE MACHINE	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS:
MAGAZINE + DEMO	50,00	IRON ANGEL	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	JOYPAD PANASONIC	99,00	79,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	KING DOM :		SHOCK WAVE 1
BATTLE SPORT	99,00	THE FAR REACHES	99,00	69,00
CAPTAIN QUAZAR	99,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SHOCK WAVE 2
CASPER (NTSC)	299,00	MAC DOG MAC CREE	149,00	99,00
DEMOLITION MAN	149,00	LUCCENNE QUEST	299,00	SNOW JOB
DOOM	149,00	MAD DOG MC CREE	149,00	99,00
FIFA SOCCER	99,00	OLYMPIC GAMES	299,00	SPACE HULK
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	PEEPLER BEACH GOLF	99,00	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	PGA 96	99,00	SPACE PIRATE
FOE OF ALI	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	99,00
HELL	99,00	QUARANTINE	99,00	STAR BLADE
IMMERCENARY	99,00	RETURN FIRE	99,00	99,00
		RISE OF THE ROBOT	99,00	STATION INVASION
				99,00
				STELLA 7
				79,00
				SYNDICATE
				99,00
				THEME PARK
				99,00
				TOTAL ECLIPSE
				99,00
				VIRTUOSO
				99,00
				WHO SHOT JOHNNY ROCK
				99,00
				WING COMMANDER 3
				99,00
				ZNADNOST
				99,00

Super NES Usa

EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	449,00
Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACES	



Promos

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

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FEDA	199,00
FINAL FANTASY 5	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3	
(SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	390,00
YS 5	399,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 390,00

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD	249 F	FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	1690,00
ART OF FIGHTING	249,00	GHOST PILOT	249,00
ART OF FIGHTING 3	690,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
FATAL FURY II	249,00	SAMOURAI SHODOWN III	690,00
FATAL FURY III	690,00	VIEW POINT	499,00
FATAL FURY REAL BOUT	690,00	WORLD HEROES II	249,00
		WORLD HEROES II JET	349,00

Neo Geo Cd

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix	2990 F	KING OF FIGHTER 96	449,00
3 COUNT BOUT	199,00	KING OF FIGHTER 96 COLL.	299,00
AERO FIGHTER 2	199,00	KING OF MONSTER 2	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	METAL SLUG	449,00
ALFA MISSION 2	199,00	MUTATION NATION	199,00
ART OF FIGHTING 2	199,00	NINJA MASTER	349,00
ART OF FIGHTING 3	449,00	POWER SPIKES	149,00
BASE BALL 2020	199,00	PULSTAR	199,00
BURNING FIGHT	199,00	RAGNAGARD	349,00
DOUBLE DRAGON	199,00	ROBO ARMY	199,00
FATAL FURY 3	349,00	SAMOURAI SHODOWN 4	449,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN 3	349,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	449,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	TOP HUNTER	199,00
GHOST PILOT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	399,00
KABUKI KLASH	199,00	VIEW POINT	199,00
		WORLD HEROES PERFECT	199,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1690 F
 TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD 199 F
 → DUO + 1 JEU 990 F
CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

PARIS

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

PARIS

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

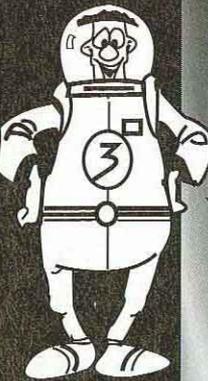
LILLE

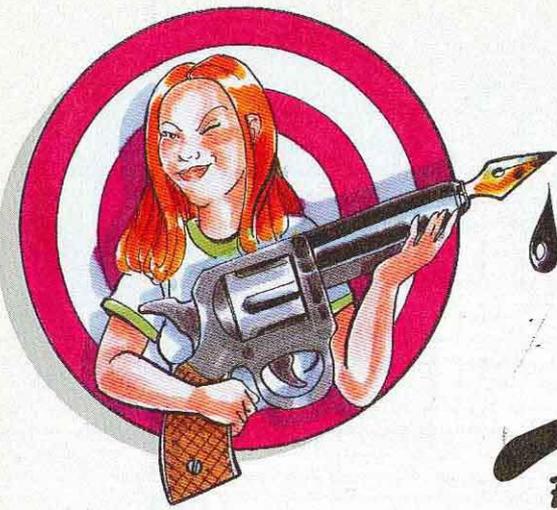
2, rue Faidherbe
 Tél : 03 20 55 67 43
 44, rue de Béthune
 Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

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

ESPACE 3 Games





Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

BRAVO POUR LE DYNAMISME ET LA PASSION QUE VOUS TRANSMETTEZ DANS VOS FANZINES. PAR AILLEURS, IL EST DE PLUS EN PLUS DIFFICILE DE DÉPARTAGER VOS TESTS. N'HÉSITEZ PAS À ÊTRE INCISIFS ET À FAIRE PREUVE DE PLUS D'HUMOUR !

SOLEIL LEVANT

Ce mois-ci, chers lecteurs, Reyda, samouraï de garde, vous a sélectionné quelques petits caractères qui vous feront frissonner. Le bestiaire monstrueux des créatures surnaturelles du Japon...

Oni

鬼

C'est le monstre de légende par excellence.

Humanoïde, grand, costaud, à la peau rouge, bleue, ou verte, cet ogre nippon au visage effrayant fait peur aux enfants, comme notre bon vieux croque-mitaine. Ah bon ! le croque-mitaine ne fait plus peur aux enfants ?

Gaki

餓

鬼

Ces petites créatures à

l'allure enfantine sont des gnomes hurleurs, assoiffés de chair humaine. C'est aussi une grande figure des superstitions japonaises.

Yurei

幽

霊

Ce mot désigne un fantôme

me que l'on distingue d'une personne vivante par son absence de jambes. On emploie aussi le mot « Hitodama » lorsqu'il devient une flamme bleue représentant l'âme d'un trépassé.

REYDA

Salut Janet,

Je te remercie pour tes encouragements. En ce qui concerne l'organisation d'un salon, cela peut évidemment se faire. Tu peux demander à la mairie de te prêter une salle et une photocopieuse pour faire des affiches. Et pour que ce soit attrayant, pourquoi ne pas organiser des concours de jeux vidéo, cela pourrait attirer pas mal de jeunes. Tu peux également solliciter l'aide des magasins de jeux de ta région. De toute façon, il te faut monter un petit dossier expliquant pourquoi tu veux faire ce salon, ce qu'il apportera à la ville et ses habitants... En clair, tenter de

convaincre le plus de monde possible.

Cher Romain,

Il est vrai que vendre un fanzine dans une petite commune n'est pas chose facile. Essaie par exemple d'exposer des numéros de ton fanzine chez quelques commerçants de ta ville, ou d'y afficher une annonce avec tes coordonnées expliquant que tu vends des fanzines. Tu peux aussi en parler avec le directeur de ton école pour qu'il en propose en salle d'études ou à la bibliothèque de ton établissement. Bonne

chance, et n'oublie pas de m'envoyer un exemplaire de ton mag.

Salut Gaël, Yannick et Thierry,

On peut dire que le marketing c'est une deuxième nature chez vous !

Toutes vos idées sont des plus intéressantes.

Il est clair que vous êtes passionnés et prêts à remuer ciel et

terre pour vendre votre fanzine (dont je lirais bien un exemplaire soit dit en passant). Si cela ne vous dérange pas, j'aimerais en faire part aux autres qui, comme vous,

TOP 3 DES LECTEURS :

1 : Resident Evil (PS).

2 : Tomb Raider (PS).

3 : Crash Bandicoot Tekken 2 (PS).

LES TROIS GAGNANTS DE CE MOIS SONT :

Baptiste Magrit qui gagne un sac Sony grâce au test sur Cool Boarders noté 95 % : « Wouah ! Sony n'en finira pas de nous étonner car avec Cool Boarders vous n'êtes pas près de lâcher votre paddle. Une idée originale, un réalisme de jeu de toute beauté, fluide et fun. Alors si vous hésitez encore, plus la peine de

réfléchir, c'est du tout vu ! »

Nicolas Mandet remporte un sac Sony pour son test de Sim City 2000 auquel il attribue la note de 96 % : « Bénéficiant d'un concept unique et génial, Sim City 2000 n'a pour tout dire que deux défauts : des graphismes loin des capacités de la PlayStation et l'obligation de posséder une souris et une Memory Card pour vraiment l'apprécier. Sinon, c'est du tout bon : la simu-

lation reste un must. »

Florent Deloison rafle lui aussi un sac Sony pour son test sur Donkey Kong 3 noté 93 % : « Les possesseurs de Super Nintendo peuvent se frotter les mains, Nintendo signe une fois de plus un vrai chef-d'œuvre. Graphismes superbes, animation parfaite, une vraie bombe même s'il est un peu décevant par rapport aux deux autres volets. En bref, une merveille... »



Est-il nécessaire de présenter Ophélie Winter... ? Nous avons rencontré une jeune femme ouverte, drôle, naturelle et sympathique. Des qualités morales en totale harmonie avec son physique, qui fait craquer à raison tous les mecs. Entretien en direct sur un lit... Messieurs restez calmes !

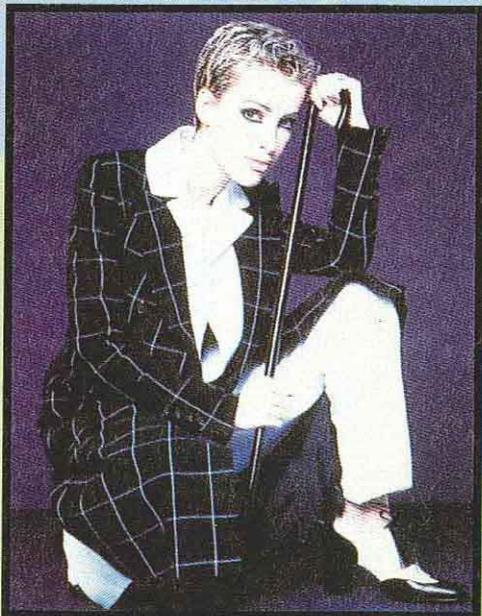
Ophélie Winter

Connais-tu l'univers des jeux vidéo ?

Je connais bien. J'adore ça, je suis même une hystérique de la PlayStation ! J'adore WipEout, Tekken 1 et 2, et le dernier que j'ai acheté, Toshinden, est trop mortel. Il y en a un autre aussi que j'ai dû finir 40 fois, mais je ne me souviens plus du nom. Le soir quand je suis un peu énervée, je me bats avec mon mec ; ça défoule.

Avec quelle console, as-tu commencé ?

Celui qui m'a élevé était ingénieur à Tokyo et à Taïwan, et il nous ramenait les premiers jeux électroniques qui sortaient là-bas. On les avait tous avant tout le monde. J'ai dû en avoir 150. Ensuite j'ai arrêté ; et il y a plus



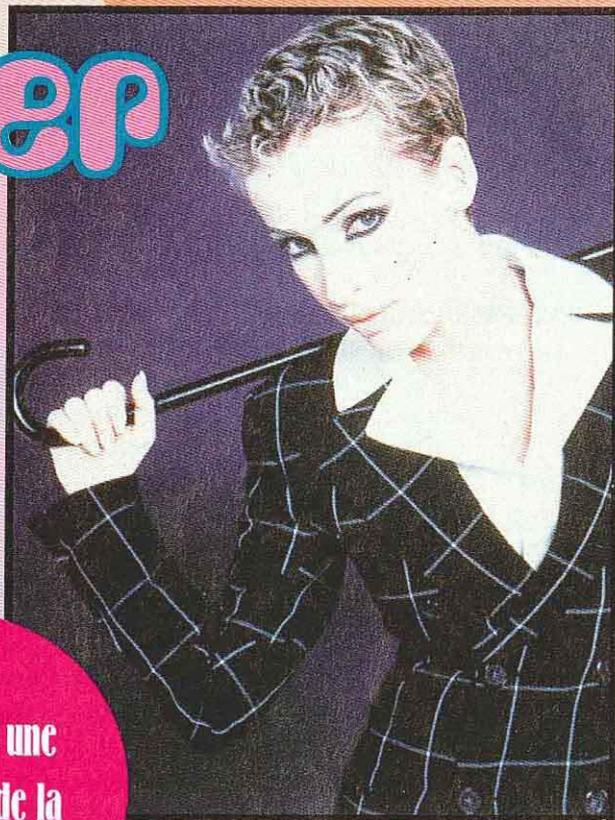
d'un an, j'ai acheté une PlayStation. À l'époque, comme je suis une fille et que je me trouvais avec la bande de copains de mon frère, je prenais un malin plaisir à les éclater parce qu'ils pensaient que je ne savais pas jouer. Évidemment, je m'entraînais avant à la maison.

Quel est le genre de jeu qui te branche le plus ?

Les jeux de baston. Dans le merchandising que je fais, on est en train de voir si on peut créer un jeu de baston avec un perso à mon nom (NDLR : scoop ?). Un truc entre Tekken et Street Fighter.

Quel type de joueuse es-tu ?

Il peut y avoir une bombe qui tombe à côté de moi, je suis imperturbable. D'ailleurs à la fin, j'ai des migraines et des ampoules aux doigts, je transpire, j'ai les yeux exorbités, je suis en transe, je suis quelqu'un d'autre... Ça me rend hystérique ! Quand j'ai bu un verre d'alcool avant, c'est encore pire. En plus, j'ai une super grande télé, genre cinéma à la maison, et je me mets très près jusqu'à



« Je suis même une hystérique de la PlayStation ! »

voir les pixels (Note du docteur rabat-joie : bref, tout ce qu'il ne faut pas faire quand on joue).

Te renseignes-tu pour avoir des astuces ?

Je suis plutôt autodidacte. Ça prend plus de temps mais quand tu connais toutes les bottes secrètes d'un jeu, il perd de son intérêt. Sur le nouveau jeu de baston que j'ai acheté, je comprenais rien au début. Claude, mon mec, m'a montré et je suis arrivée très vite à la fin. Mais ça me gonfle, alors je préfère ne pas savoir. Quand je trouve un coup, je suis super contente.

Combien de temps peux-tu jouer ?

La première semaine, lorsque j'ai eu ma console, je n'ai pas

dormi de la nuit. J'étais dessus tous les soirs. Avec mon meilleur ami, qui habite au rez-de-chaussée et moi au 6^e, on s'échange nos CD. Je fais venir des copains, on prépare des saladiers de pop corn et on passe des nuits à jouer. Quand j'ai un nouveau jeu, il faut absolument que j'arrive au bout ; après je fais venir les potes.

Dans ton dernier clip, tu as un look un peu manga, c'était ta volonté ?

Oui, je voulais vraiment faire un truc manga, mais ça a un peu foiré. Le premier jour de tournage, je suis restée en soutien-gorge et culotte (NDLR : détends-toi Didou) parce que ça tombait en pleine saison des collections, et que toutes les fringues étaient dans les show-rooms. Donc à la fin de la journée, je suis allée chercher des fringues chez moi. Il n'y avait que les cheveux qui étaient réussis, mais côté look c'était raté. J'ai essayé d'avoir des attitudes un peu bizarres, proches du manga, mais ce n'était pas tout à fait au point.

En changeant de look, tu as voulu effacer ton côté sexy, et pourtant tout le monde continue de te trouver... sexy. Énermée ou flattée ?

Je suis plutôt flattée parce que t'as beau être en col roulé, on te trouve toujours sexy. Mais au bout d'un moment, le col roulé ça gratte, et puis t'as envie de changer. Maintenant, je mets des cols en V et ça va mieux. En fin de compte ce qui m'énermait, c'est que j'avais des choses à dire et qu'on regardait mon décolleté. En plus, je me sens vachement mieux, je ne m'emmerde plus avec le coiffeur, les talons...

Tu chantes, tu fais de la télé, tu joues la comédie, tu as fait du mannequinat. Quelle nouvelle expérience aimerais-tu tenter ?

J'aimerais bien faire de la production. Je souhaiterais produire mon frère et une autre petite nana, genre Jackson Five. En chanson, une fois que tu as fait

trois, quatre tournées un peu partout, tu dois un peu te lasser. Surtout qu'en plus, j'aime bien faire plein de choses et notamment « vendre des gens ». J'ai un côté commercial aigu.

Vu ton emploi du temps hyperchargé, il y a des activités que tu ne peux plus faire et qui doivent te manquer ?

Mes deux passions sont le cheval et le ski, et les deux me sont formellement interdits parce qu'ils sont un peu dangereux. À chaque fois que je fais un film ou un disque, je signe un contrat d'assurance qui

m'oblige à faire attention. S'il m'arrivait quoi que ce soit, d'abord c'est leur assurance qui paierait, et ensuite ça retarderait tout le travail.

« Le show-biz, c'est un océan d'emmerdes pour une goutte de plaisir. »

Tout ce que tu fais, ça vaut les sacrifices ?

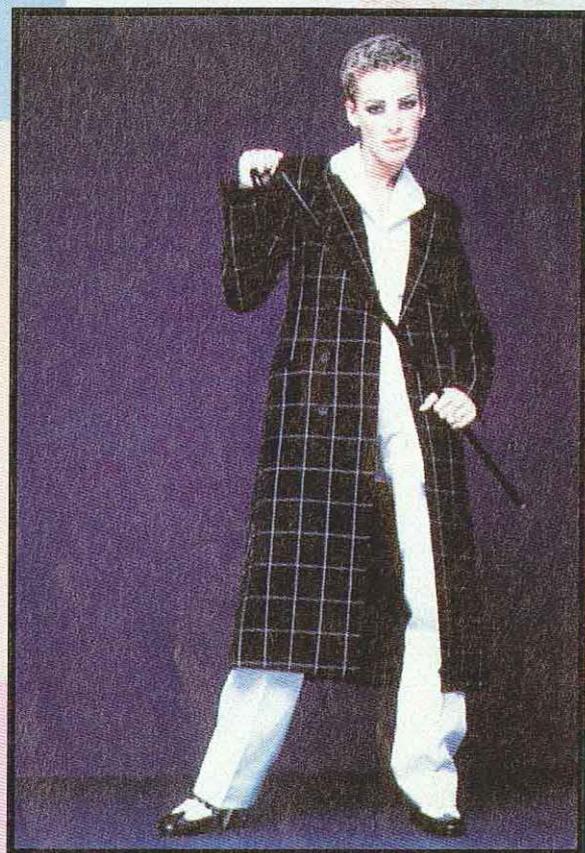
Oui, parce que lorsque je suis sur scène c'est tellement bon ! C'est meilleur que tout. En fait, le show-biz c'est un océan d'emmerdes pour une goutte de plaisir.

Que penses-tu de ta marionnette des Guignols ?

J'ai été déçue car je ne comprenais rien de ce qu'elle disait, et puis j'avais envie qu'ils me caricaturent plus. Ce qui était facile parce que j'ai des « pêches » énormes, une tronche plutôt longue... Mais j'étais tout de même super fière de la voir.

Qu'est ce qui t'énerme ?

Je me suis beaucoup calmée parce que j'ai la rage, alors j'essaie de me contrôler. Mais il y a encore plein de trucs qui me foutent hors de moi. Un détail par exemple : la bouffe trois étoiles pour les chats, ça me rend hystérique. Il y a des gosses qui crèvent de faim, le sida, des guerres partout, et ils te vendent de la bouffe pour des chats angora brossés pendant quatre heures.



Pourquoi as-tu enregistré un album en anglais ?

Parce que le français, ça ne swingue pas. En fin de compte, j'ai fait trois albums : un en français, un second en anglais pour l'Europe, et un autre en américain parce qu'ils sont très exigeants. Il faut accentuer le côté black. Pour les clips, c'était pareil.

Quel est ton actualité ?

Un single série limitée avec Coolio, qui vient de sortir. Je devrais commencer une tournée aux États Unis mi-avril, et ensuite faire un film.

Merci beaucoup !

FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : Winter
PRÉNOM : Ophélie
NÉ LE : 20 février 1974

SITUATION DE

FAMILLE : amoureuse
PARCOURS : un premier disque à 6 ans : « Une merde ! » Un autre disque à 12 ans, « encore pire que le premier ». En seconde, découvre les mecs et les boîtes de nuit, donc redouble. Commence ensuite le mannequinat. Puis enregistre un premier titre qui remporte un succès d'estime, mais connaît des problèmes avec ses producteurs et s'arrête de chanter un an. Pour rester dans la place, démarre à M6 avec Hit-Machine.



l'arcade

dépasse les bornes

Une rubrique arcade assez particulière ce mois-ci puisque nous ne vous présentons pas de sorties françaises proprement dites.

Ainsi, les deux premières pages vous proposent les dernières nouveautés japonaises, tandis que les deux suivantes font un point définitif sur les bornes présentes au salon ATEI de Londres, dont nous vous avons déjà annoncé les gros titres le mois dernier.

Nouvelles du Japon

Virtua Striker 2 Sega

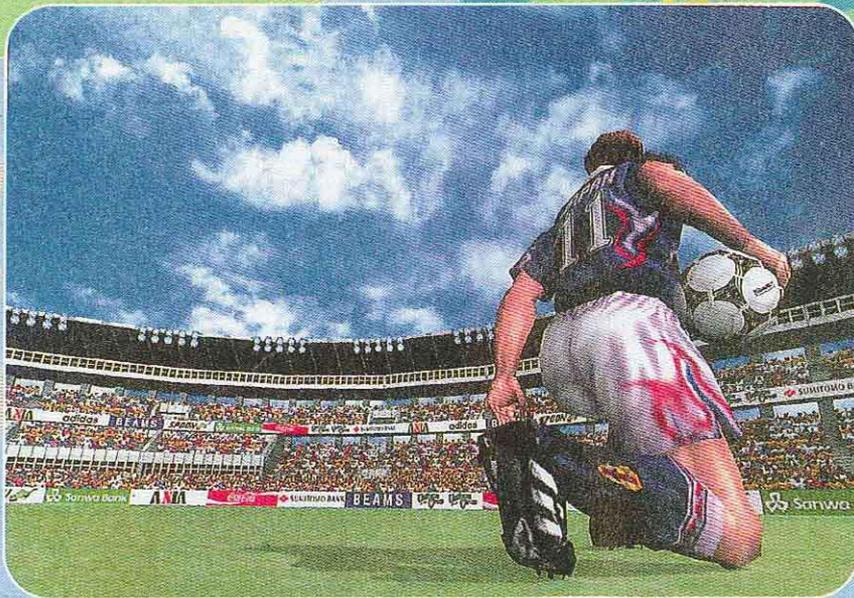
Troisième jeu à utiliser la technologie de la carte Model 3 (après VF 3 et Scud Race), Virtua Striker 2 s'annonce comme étant le plus beau jeu de foot jamais créé. À la vue des photos de VS 2, une seule exclamation vient mourir sur les lèvres du fan du premier épisode éberlué : « Whoua ! » Le design des joueurs a été considérablement amélioré, et l'animation promet d'être hyperréaliste. Soucieux du moindre détail, les concepteurs ont voulu donner aux joueurs l'impression de participer à un véritable match. C'est pourquoi les vues caméra changeront souvent, histoire de donner du punch au jeu et de coller à l'action. Et il y a fort à parier que les curieux s'agglutineront en masse autour des premières bornes lorsque le jeu sortira. Question jouabilité, les similitudes avec le premier Virtua Striker sont nombreuses. Les habitués devraient donc s'y retrouver et éprouver avec VS 2 les mêmes sensations. Évidemment, tout un tas de nouveautés et de petits changements font leur apparition. Par exemple, le système de passes directes a été grandement amélioré (elles sont maintenant censées être plus « souples »), et le ballon ne s'intercepte plus aussi facilement lors des dribbles. Par ailleurs, les effets que l'on peut lui donner promettent d'être nombreux — les joueurs les plus techniques devraient s'amuser follement. Sur le plan tactique, votre équipe pourra adopter une formation offensive, une



autre défensive ou bien encore se comporter de façon « normale » (un mix entre les deux). Celle-ci sera même modifiable en cours de jeu. Si vous menez, vous pourrez décider de jouer la défense, dans le cas contraire, vous n'aurez rien à perdre en tentant le tout pour le tout avant la fin. Dans le genre petit détail pas indispensable mais très sympa, il est intéressant de noter que les matchs se dérouleront de jour comme de nuit. La lumière ambiante est prise en compte et vous



pourrez, par exemple, voir le soleil se coucher (vous jouez, la lumière décroît et des projecteurs prennent le relais — enfin je l'imagine, mais cela devrait se faire). Les joueurs ne posséderont pas de caractéristiques individuelles — inutile d'essayer de lasser le capitaine en pensant que c'est le plus rapide et le plus fort — et les équipes devront donc être appréhendées dans leur globalité. Signalons enfin la présence d'un Replay qui vous permettra de visualiser sous un nouvel angle les plus belles actions effectuées. Bref, Virtua Striker 2 n'est pas encore sorti que l'on sent déjà qu'il va faire l'effet d'une bombe. Le jeu devrait être terminé à 60 ou 70 % à l'heure où vous lisez ces lignes. Sa date de sortie n'est pas encore fixée.



Vampire Savior

Capcom

Sous-titré « Lord of Vampire », le troisième épisode de Darkstalkers poursuit dans la même voie que ses prédécesseurs. Parmi les personnages que l'on connaît, trois ont disparu : Donovan (oh !), Phobos (ah !) et Pyron (great !). Bon, on perd un bon perso mais il y a deux ripoux qui suivent. C'est assez équitable. À côté de ça, quatre personnages font leur apparition : Jedah, perso au look « bishamonnesque » armé d'une faux ; Q-Bee, reine des abeilles pleine de piquant ; Bulleta, une espèce de sale gamine dotée d'un flingue tendance petit chaperon rouge ; et enfin Lilith, une magicienne sexy qui semble avoir un indéniable lien de parenté avec Morrigan. Les décors ont pour la plupart été repensés



les photos pour vous rendre compte que l'esprit de la série a été conservé. Bref, si on en sait assez peu pour l'instant sur Vampire Savior, il semblerait tout de même qu'avec ce titre Capcom joue la sécurité. Pas de super innovations en vue, mais les fans de la première heure vont encore adorer.

— ceux que l'on connaît ont subi quelques

changements — et le côté cartoon des graphismes a été conservé. La palette de coups des personnages semble plus délirante que jamais ; il vous suffit de jeter un coup d'œil sur

Hang Pilot

Konami

La mode des simulateurs virtuels bat son plein, puisque Konami, suivant l'exemple de Namco et Sega, apporte sa pierre à l'édifice avec Hang Pilot. Pour le coup, on peut dire que l'éditeur japonais a fait preuve d'originalité car cette fois nous avons affaire à un simulateur... de deltaplane. Personnellement, je trouve l'idée excellente. Délirante, quelque peu opportuniste après le succès des simulateurs de ski et autres motos des mers, mais c'est de bonne guerre. La borne, au look assez dément, est équipée d'une barre transversale qui vous donne vraiment l'impression « d'y être ». Deux écrans se superposent. Le premier est celui où vous voyez clairement votre deltaplane et la façon dont il



évolue — c'est évidemment sur celui-ci que vous aurez les yeux fixés la plupart du temps. Le second écran, lui, affiche le temps écoulé depuis le début de votre partie et, surtout, vous indique votre altitude (avec l'ombre de votre delta

sol). Question jouabilité, il vous faudra jouer aussi bien avec la barre transversale qu'avec le plateau

sur lequel reposera vos pieds. La coordination nécessaire promet d'en faire rager plus d'un. Voilà une borne originale qui satisfera sans doute vos envies de grands espaces.



tips

PUZZLE BOBBLE 3

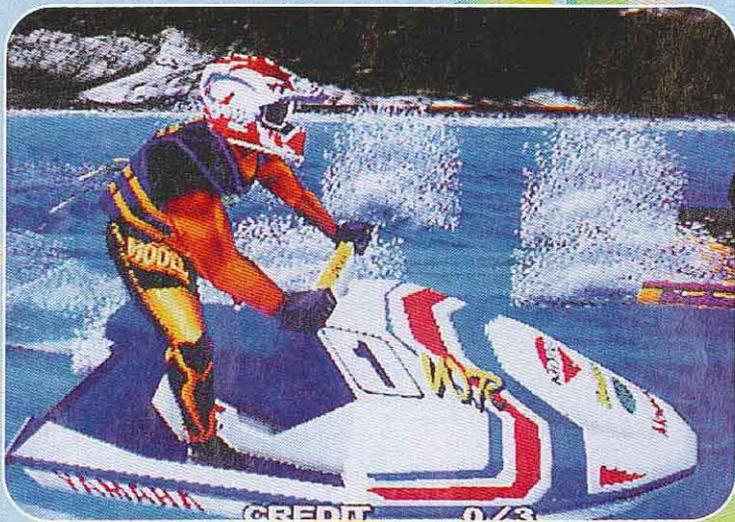
Avant de mettre de l'argent dans la borne, lorsque l'écran titre apparaît avec tous les persos, effectuez la manip' suivante : A, Gauche, Droite, A. Une icône représentant le boss de fin du jeu devrait alors s'afficher au bas de l'écran. Vous n'avez plus qu'à insérer vos thunes pour voir un peu en quoi le jeu a changé...

Wave Runner

Sega

88%

S'il est un genre qui cartonne actuellement, c'est bien le Jet Ski. Après Konami et Namco, Sega sort un simulateur de ce type. Grande nouveauté, vous allez découvrir les joies du Jet Ski en restant assis. Je sais, certains auraient préféré jouer debout, mais en ce qui concerne le confort de jeu, la position assise est quand même plus sympa ! Dans la même lignée que ses rivaux, Wave Runner propose deux circuits, l'un facile (Beginner) et l'autre nettement moins (Expert), dans lesquels vous devez faire plusieurs tours avant de rejoindre la ligne d'arrivée (contents les Slayers ?). Pour le fun, vous pouvez emprunter les habituels tremplins qui vous font bondir à plusieurs mètres de hauteur. La sensation de vitesse est excellente et le challenge intéressant. Techniquement, que ce soit au niveau des gra-



phismes (les miroitements de l'eau dans certains passages sont de très bonne facture) ou de l'animation, il n'y a rien à redire. Alors, quand est-ce qu'il arrive dans les salles votre jeu, Monsieur Sega ?

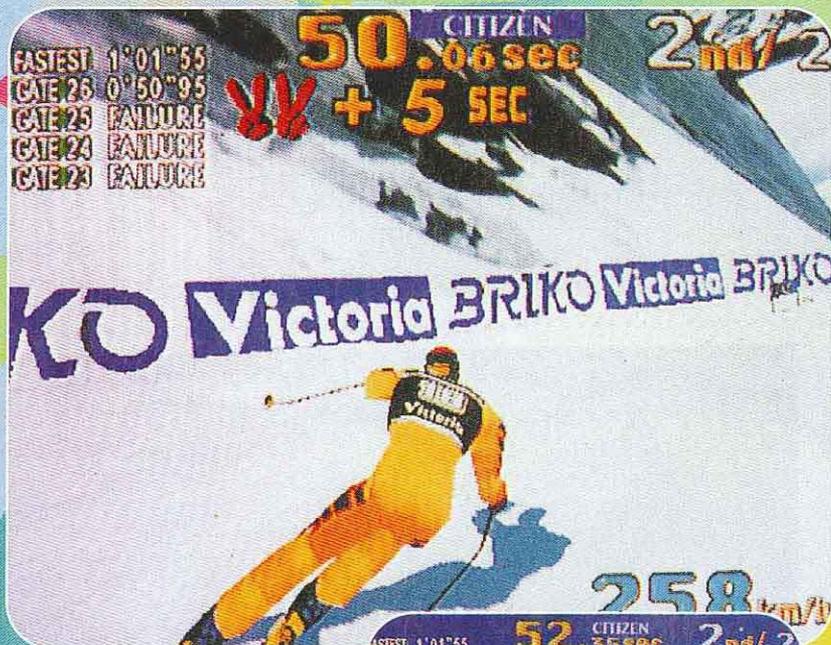
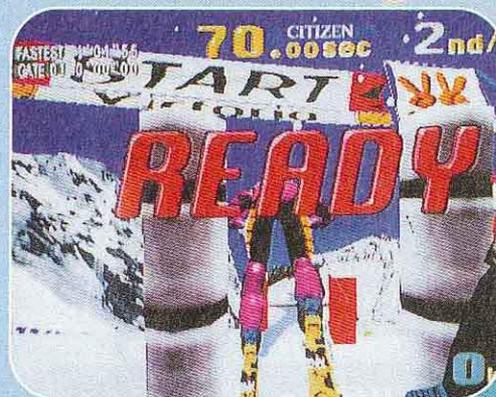
Points Forts :
Le jeu, assis, est reposant.
Plusieurs tours de circuit pour un crédit.

Sega Ski Super G

Sega

90%

Cette simulation de ski entre en concurrence directe avec le fameux Alpine Racer 2 de Namco. Au premier abord, on serait plutôt déçu car graphiquement Super G est nettement en dessous du susnommé. En plus, de gros problèmes de clipping entâchent l'animation. Mais après plusieurs parties, on se rend compte que la sensation de



vitesse est bien rendue et on prend plaisir à skier. Surtout que, cette fois, vous avez droit à plusieurs descentes (c'est d'ailleurs plutôt du Super G que de la descente !) pour le même crédit. En effet, dans le mode World Circuit, vous avez droit à une nouvelle course si vous terminez la précédente. Autre nouveauté, le fait de passer les portes vous

accorde un bonus temps, ce qui vous impose de bien connaître leur configuration si vous voulez aller loin dans le jeu. Au final, Super G ne remplacera pas un bon week-end à la montagne, mais vous êtes sûr de revenir entier ! (Ndlr : au fait, comment va ton genou Wonder ?)

Points forts :

- Un challenge intéressant.
- Une longue durée de vie pour un crédit.
- Un menu d'options varié.

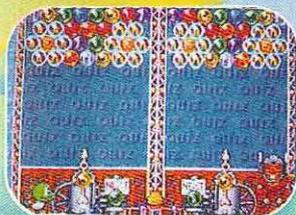
Puzzle Bubble 3

Taito

95%

Attendu impatiemment par les fans, le 3^e opus de cette fameuse série est enfin arrivé. Vous connaissez le principe : lancer des bulles de couleur pour créer des grappes (au moins trois de la même couleur) afin qu'elles « s'auto-éliminent ».

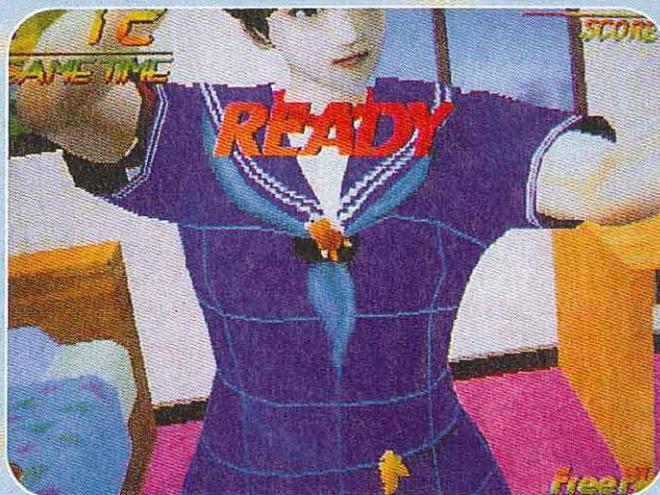
Côté nouveautés, les bulles rebondissent désormais contre le plafond, ce qui est bien pratique pour se débarrasser d'une « grappe » indésirable. Autre détail, des bulles arc-en-ciel prennent la couleur de la première bulle détruite qui leur est accolée. Par ailleurs, des



arc-en-ciel prennent la couleur de la première bulle détruite qui leur est accolée. Par ailleurs, des



briques, de deux sortes, sont là pour vous pourrir la vie : l'une est détruite lorsqu'elle n'est plus retenue par une bulle, l'autre plus ennuyeuse, reste tant qu'une bulle y est collée. De nombreux modes de jeux vous sont proposés : 3 modes Story, un mode Battle contre l'ordinateur où vous affrontez différents héros du monde Taito (tous plus vicieux les uns que les autres), et bien sûr l'indispensable mode Battle à deux joueurs (dans lequel vous pouvez choisir les persos du mode précédent). Pour finir, une bonne nouvelle, cette borne est d'ores et déjà sortie dans les salles françaises.



Points forts :

- C'est Puzzle Bubble !
- Aussi intéressant à deux que seul.
- De nombreux challenges.

Dancing Eyes

Namco

91%

Vous connaissez Amidar ? Il s'agit d'un vieux jeu où il fallait marquer des points en traçant des carrés et des rectangles prédéfinis, morceau par morceau.

Eh bien, Namco renouvelle le genre grâce à Dancing Eyes. Cette fois vous devez dévêtir de gracieuses créatures grâce à un petit singe bien coquin. Mais rassurez-vous, tout cela reste très pudique. À chaque niveau, vous avez le choix entre trois belles jeunes filles en image de synthèse (il y a aussi quelques jeunes beaux mâles et même des veaux, vaches, cochons !). Une fois le challenge réussi, vous avez droit à une scène cinématique fort sympathique. Bien sûr, des ennemis sont présents pour empêcher votre simiesque ami de remplir sa tâche ! Heureusement, de nombreuses options sont là pour lui faciliter la tâche, comme le singe Godzilla invulnérable, ou les options qui permettent de faire aussi disparaître les carrés limitrophes. Bien plus qu'un simple jeu érotique, Dancing Eyes propose un challenge de longue haleine (il y a une trentaine de niveaux) où l'humour est omniprésent.



Points forts :

- Novateur de part sa réalisation en 3D.
- Un challenge très long.
- L'humour savamment dosé !



Une rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Wonder.



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

FRANCE

80 MAGASINS

AGEN - 101, crs Victor Hugo
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède
AJACCIO - Galerie crs Napoléon
ALBI - 64, r de la Croix Verte
AMIENS - 2, r Lamarq
ANGERS - 3, r de la Roë
ANGOULEME - 16, r Chabrefy
ANNECY - 3, r de la Paix
ANNEMASSE - 11, r Adrien Ligué
AUBERVILLIERS - 28, r du Moutier
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs
ARLES - 21, r du 4 Septembre
AUXERRE - 19, Bd du 11 Novembre
BAYONNE - 28, r Pannecau
BLOIS - 108, r du Bourg Neuf
BORDEAUX - 4, r du Pas St Georges
BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo
BOURGES - 13, Pl Planchat
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo
BRIVE - 4, r Charles Teyssier
CHALON S/SAONE - 44, r aux Fèvres
CHOLET - 11, r G. Clémenceau
CLERMONT-FERRAND - 114, Bd G. Flaubert
CREIL - 7, r de la République
DIEPPE - 4, r St Rémy
DIJON - 16, r Devoges
DUNKERQUE - 12, r Royer
EVREUX - 9, r des Lombards
FECAMP - 2, Place Bigot
FONTAINEBLEAU - r Grande
FREJUS - 1526, Avenue de Lattre de Tassigny
GRASSE - 29, r Paul Goby
GRENOBLE - 17, Avenue Félix Viallet
HAGUENAU - 2, r des Dominicains
LA ROCHELLE - 12, r Gargouilleau
LA VARENNE St HILAIRE - 72, Avenue du Bac
LE HAVRE - 100, Avenue Foch
LE PUY en VELAY - 16, Bd St Louis
LILLE - 41, r de la Clé
LYON - 7, crs Gambetta
MARSEILLE - 37, Avenue Cantini
MEAUX - 8, r long Perrier
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle
METZ - 12, r Sainte Marie
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers
MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs
MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle
MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem
MOULINS - 48, r des couteliers
NANTES - 9, r des Halles
NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul
NÎMES - 1, r Richelieu
NIORT - Gal Sainte Marie
ORLEANS - 103, r Bannier
PARIS - 16 - 3, r Guy de Maupassant
PERIGUEUX - 16, r Eguillerie
PERPIGNAN - 35, r du Maréchal Foch
REIMS - Gal du Lion D'Or
ROANNE - 19, r du Bourg Neuf
RODEZ - 24, r du Bal
ROUEN - 18, r Alsace Lorraine
SALON de PROVENCE - 76, r M. Joffre
SARREGUEMINES - 29, r de France
SETE - 6, r Max Dormoy
ST BRIEUC - 13, r de Rohan
ST ETIENNE - 4, r Geoges Tessier
ST QUENTIN - 69, r d'Isle
STRASBOURG - 5, Pl Clément
TARBES - 6, r B. Barrère
TARNOS - Gal Ctre Cial Mammouth
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II
TOULON - 20, r Vincent Courdouan
TOURS - 5, r Auguste Comte
TROYES - 34, r du Général Sausnier
VALENCE - 29-31, Av F. Faure

Tél : 05.53.87.92.52
Tél : 04.42.93.60.10
Tél : 04.95.21.19.05
Tél : 05.63.49.94.40
Tél : 03.22.92.28.85
Tél : 02.41.87.59.14
Tél : 05.45.94.43.15
Tél : 04.50.51.44.98
Tél : 04.50.87.16.75
Tél : 01.43.52.70.23
Tél : 04.90.82.22.61
Tél : 04.90.96.84.81
Tél : 03.86.52.22.21
Tél : 05.59.59.41.61
Tél : 02.54.78.97.38
Tél : 05.56.01.13.19
Tél : 03.21.30.20.95
Tél : 02.48.24.92.62
Tél : 04.94.53.64.18
Tél : 05.55.17.92.30
Tél : 03.85.42.98.58
Tél : 02.41.46.06.01
Tél : 04.73.28.93.37
Tél : 03.44.25.56.64
Tél : 02.35.84.63.90
Tél : 03.80.58.95.94
Tél : 03.28.66.73.73
Tél : 02.32.62.54.72
Tél : 02.35.29.90.00
Tél : 01.64.37.41.98
Tél : 04.94.53.64.18
Tél : 04.93.36.34.45
Tél : 04.76.47.14.25
Tél : 03.88.73.53.59
Tél : 05.46.41.29.01
Tél : 01.41.81.03.17
Tél : 02.35.22.72.55
Tél : 04.71.09.37.17
Tél : 03.20.51.44.75
Tél : 04.78.60.33.60
Tél : 04.91.78.96.75
Tél : 08.36.68.22.06
Tél : 01.64.37.41.98
Tél : 03.87.36.33.33
Tél : 05.58.06.39.51
Tél : 04.70.05.94.82
Tél : 05.63.66.57.33
Tél : 04.67.60.42.57
Tél : 04.70.34.09.95
Tél : 02.40.35.57.93
Tél : 04.68.32.07.60
Tél : 04.66.21.81.33
Tél : 05.49.77.05.13
Tél : 02.38.77.98.30
Tél : 01.45.04.13.10
Tél : 05.53.09.84.00
Tél : 04.68.34.05.11
Tél : 03.26.77.96.76
Tél : 04.77.78.09.20
Tél : 05.65.68.94.58
Tél : 02.35.89.60.33
Tél : 04.90.56.61.21
Tél : 03.87.02.96.00
Tél : 04.67.74.81.46
Tél : 02.96.62.33.13
Tél : 04.77.41.84.79
Tél : 03.23.64.15.07
Tél : 03.88.22.54.81
Tél : 05.62.44.92.92
Tél : 05.59.64.18.66
Tél : 04.50.71.69.02
Tél : 04.94.91.39.69
Tél : 02.47.20.42.30
Tél : 03.25.73.11.28
Tél : 04.75.56.72.90

SUISSE

2 MAGASINS

GENEVE - Promenade de l'Europe 11 - C.C Planete Charmilles Tél : 022.940.03.40
SION - Avenue de la Gare 35 Tél : 027.323.85.55

**NOUS RECHERCHONS
DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS
EN SUISSE**

CONTACT : GILLES MAUBÉ

00 33 4 50 87 16 75

DOM-TOM

3 MAGASINS

FORT de France - 10, r J. Compère Tél : 05.96.63.12.13
LE TAMPON (Réunion) - 199, r H. Delisle Tél : 02.62.27.87.76
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures Tél : 05.90.26.95.26



DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



• Une image de marque

Tous les passionnés connaissent
notre Enseigne

• Un concept qui fait ses preuves depuis 4 ans

notre meilleure publicité ? Nos magasins

• Une assistance complète

de l'étude du projet à l'ouverture du magasins

• Une vraie Centrale d'Achat

Logistique et entrepôt sur 500 m²

• Une exclusivité territoriale et une formation

Plusieurs magasins pilotes

• Une publicité nationale

Présence dans la presse spécialisée depuis 1993

Avec DOCK GAMES

Vos intérêts sont en jeux
1992 - 1996,
73 magasins en France.
Notre objectif 97
110 magasins
Peut-être avec vous !...

Si vous avez un projet dans notre Créneau

Si vous êtes sur une zone de chalandise,
d'environ 50000 habitants

Si vous disposez d'un apport personnel
de 150 KF,

ALORS ÉCRIVEZ NOUS,

nous allons peut-être faire la prochaine
Partie ensemble...!
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES

Siège Social et Entrepôt :
ZI N° 3 Espace V. Hugo
BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espagnac

Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture de magasins dans les villes suivantes :

Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay - Lisieux - Beauvais - Brest
Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg-en-Bresse - Lorient - St Nazaire
La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres - Rochefort - Saintes - Gap
Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans - Lons le Saulnier - Vannes
Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville - Limoges - Nancy - Chateauroux
Beziers - Auch - Pau - Carcassonne - Verdun - Castres - Orange
Montélimar - Aubenas - Autun - Chaumont - Bar le Duc - Charleville
Mulhouse - Belfort - Colmart - Besançon...

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

NOUVEAUX MAGASINS FRANCE

AUXERRE - 19, Bd du 11 novembre

BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo

FECAMP - 2, Place Bigot

SALON DE PROVENCE - 76, rue M. Joffre

SARREGUEMINES - 29, rue de France

FONTAINEBLEAU - rue Grande

MEAUX - 8, rue Long Perrier

NOUVEAUX MAGASINS SUISSE

GENEVE - Promenade de l'Europe 11 - C.C Planete charmilles

SION - Avenue de la gare 35

**POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES
COMPOSE SUR TON TÉL.
LE 08-36-68-22-06**



Console NINTENDO 64***
& 1 Pads

Version PAL

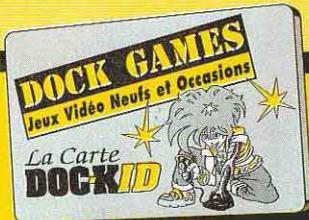
(Disponible uniquement
dans nos magasins Suisse)

(Prix nous consulter)

**Les nouveautés
Nintendo 64**

- Mario 64
- Pilot Wings 64
- Stars Wars
- Turok - Fifa 97

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE
et DE VOS JEUX
pour l'achat d'une
Console NITENDO 64.



**DOCK GAMES PAIE COMPTANT
AUX MEILLEURES CONDITIONS
VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO**

(voir conditions argus dans votre magasin
le plus proche)



Console PLAYSTATION & 2 Pads
+ 1 Memory CARD + 1 CD de demo

1290,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

- King Of Fighter
- Porche Challenge - Soul Blade
- Addidas Power - Soccer 97
- Need For Speed 2 - Dark Forces

Console PLAYSTATION & 1 Pad
(prochainement disponible)

990,00 Frs**

console Française distribuée et garantie par SONY France

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE
et DE VOS JEUX.



console SATURN & un Pad
WORLD WIDE SOCCER 97 + SEGA RALLY
+ 1 CD Démo

1590,00 Frs

console SATURN & un Pad
+ 1 CD Démo

990,00 Frs

- Les nouveautés Saturn**
- Andretti Racing - Syndicate Wars
 - Independance Day
 - Magic The Gathering
 - Mortal Kombat Trilogy - Project X2

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE
et DE VOS JEUX.

DOCK GAMES S'ENGAGE !

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.

Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES
AVEC LA CARTE DOC-KID.

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

Chaque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion.

- A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS
À UN PRIX DOCK GAMES.

Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

- A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7
AU 08-36-68-22-06, sur les magasins, les promotions, les astuces
sur les jeux, etc...

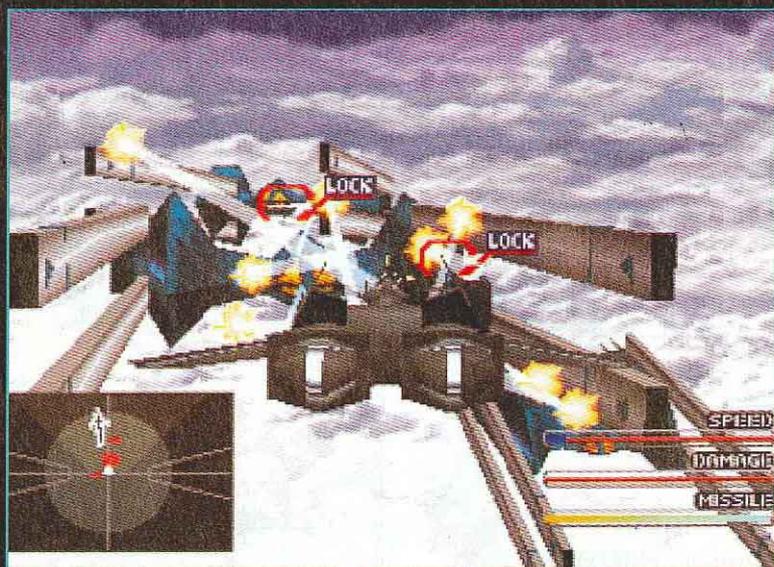


* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** Pack Prochainement Disponible - *** Disponible Uniquement dans nos magasins Suisse
Pour les appels en 36-68... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Over the World

Macross est un shoot them up de luxe, un de ceux qui ont de la classe, présentent d'assez jolis atours mais qui, dans le fond, ne sont que de vulgaires jeux de tir. J'avoue n'être pas un gros fan du genre et pourtant, je dois bien dire que ce Macross possède juste ce qu'il faut de bonnes idées pour se démarquer du lot. Explications. Dans ce jeu, vous pilotez un robot transformable (voir l'encadré « Les transformations du robot ») auquel sont assignées différentes missions. Ces dernières, invariablement, vous demandent de détruire des vaisseaux ou des bâtiments ennemis. Lorsque vous débarquez

sur le champ de bataille (qui peut se trouver sur terre, en plaine ou dans une ville, dans le ciel ou bien encore dans l'espace), un indicateur fléché et un radar, sur l'écran, vous indiquent où se trouvent tous vos ennemis. Vous n'avez plus alors qu'à aller vers eux, les blaster et rentrer chez vous pour siroter votre lait-fraise. Une mission remportée vous donnera la possibilité, la plupart du temps, de piloter un autre robot. Évidemment, plus vous avancez dans le jeu, plus les engins à votre disposition sont puissants. Avant de terminer une mission, toutefois, vous allez devoir faire preuve de patience et de dextérité. Les adversaires, en effet, ont la fâcheuse habitude



Dans le ciel, les ennemis apparaissent souvent brusquement au détour d'un nuage. Surveillez votre radar.

de de vous attaquer en groupe, et à moins de vous moquer comme d'une guigne de la qualité de votre blindage, vous avez intérêt à essayer d'éviter le

mieux possible les salves de tirs — parfois véritablement monstrueuses — qu'ils vous envoient. Il vous faudra donc de la patience pour tirer au bon moment

Macross VF-X

PlayStation

Les transformations du robot

Votre robot est une machine de guerre redoutable. Trois transformations lui sont permises. La première, en avion, vous permet de voler très vite et rallier un point à un autre en très peu de temps. En revanche, les déplacements sont si rapides qu'il est quasi impossible de viser un ennemi. Embêtant. La deuxième transformation vous métamorphose en robot. Foncièrement lent, il est également handicapé car il ne peut pas voler. En revanche, il possède une

puissance de feu appréciable. Ses « locks » sont automatiques et vous êtes sûr de faire un carton lorsque vous vous retrouvez au milieu de tout un tas d'ennemis. En contrepartie, vous faites également une bonne cible. Il faut donc blaster sans discontinuer en se déplaçant — même lentement — tout en faisant de nombreux zig-zags. Le tir à tout va permet, en plus, d'exploser quelques missiles à tête chercheuse avant qu'ils ne vous atteignent. C'est tou-

jours ça de gagné. Reste enfin la troisième transformation, un mix entre les deux premières (haut d'avion avec jambes de robot). Sous cette forme, vous êtes également assez lent, mais vous pouvez voler à altitude moyenne. Un viseur, braqué vers le sol, vous permet de jouer les mini-bombardiers. C'est assez efficace et cela vous permet, en plus, d'avoir une vue globale de la situation. Moralité : les trois métamorphoses se complètent, et ça, c'est plutôt bien vu.





Pour les fans

L'intro, mélange de D.A. et d'images de synthèse, est particulièrement longue et réussie. Les amoureux de Macross prendront plaisir à la regarder plusieurs fois tant les détails sont nombreux et le rythme rapide.



Survoler la ville est une bonne idée pour avoir une vue d'ensemble, mais vous devenez ainsi une cible facile.

et éviter les blasts adverses quand il le faut (c'est-à-dire très souvent), et de la dextérité pour ne pas rater trop souvent votre coup afin de ne pas succomber

sous le nombre. Point rassurant : votre tir de base (mitraille) est infini. Vous pouvez donc vous en donner à cœur joie sans que l'angoisse du chargeur vide ne

viennne troubler votre esprit. Macross VF-X se distingue par une prise en main rapide et un plaisir de jeu quasi immédiat. Au début, tout semble aller beaucoup trop vite, et puis les choses finissent par se calmer lorsqu'on apprend à maîtriser le robot dans ses différentes transformations. Ce n'est toutefois pas parfait, et certains passages tiennent du délire. Dans l'espace, par exemple, les ennemis bougent beaucoup trop vite et leurs salves de missiles, au cours de certaines missions, se comptent souvent par centaines. Pour l'ambiance c'est canon, mais bon, il faut suivre le rythme.

Deux vues différentes sont disponibles : une intérieure et une extérieure, où vous voyez votre robot. Au regard des photos qui ornent ces deux pages, vous aurez sans doute deviné vers laquelle va ma préférence. Quoiqu'un peu limité niveau

**Macross
VF-X**

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
BANDAÏ

textes
JAPONAIS

genre
TIR

L'ambiance explosive, très prenante.
La possibilité de transformer à volonté son robot.

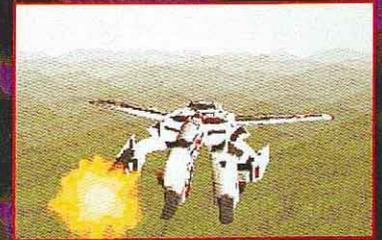
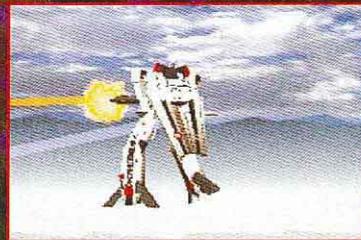
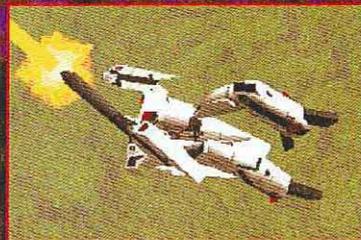
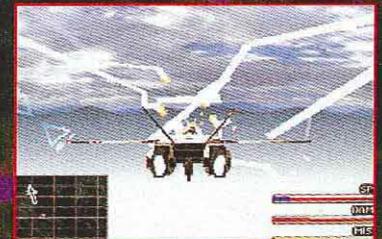
Ça va souvent beaucoup trop vite.
Intérêt limité.

réalisation (clipping, décors souvent vides...), Macross se révèle très prenant dès qu'on y a goûté. Les séquences de transformation du robot sont géniales, les scènes de combat en ville palpitantes (on peut passer entre les immeubles, ou bien les survoler)... C'est plutôt bon esprit, même si ça devient vite lassant. Un jeu un peu plus tactique et un peu moins speed m'aurait sans doute davantage convaincu. Question de feeling...

Chris

Berserker !

Votre robot est capable de balancer une espèce de super attaque très, mais alors très puissante. Il se transforme tout seul, tire des tas de missiles, « locke » les adversaires qui se trouvent à côté de lui... Bref, il envoie tout ce qu'il a dans le ventre. C'est efficace pour faire le ménage mais, malheureusement, cette super attaque ne peut être invoquée qu'assez rarement. Ne comptez donc dessus que pour les moments vraiment difficiles.

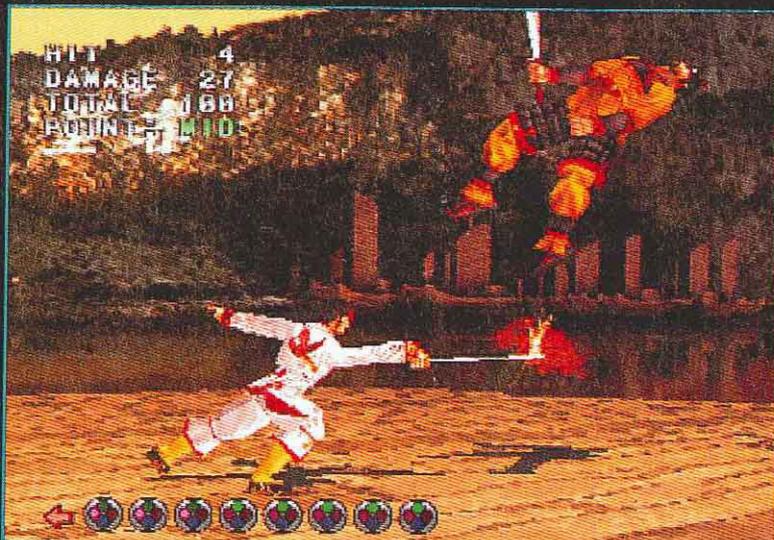


Les meilleurs jeux venus

Over the World

Plutôt connu pour ses wargames (d'ailleurs pas toujours fameux), Koei étonne son monde en se lançant tout à coup dans le jeu de combat 3D. Remarquez, il faut savoir surfer sur la vague de la modernité, et s'il y a bien un genre qui marche en ce moment, c'est celui-ci. Pour un premier essai — et pour un aussi « petit » éditeur — le résultat est plutôt bon. On pourrait même se lâcher et dire que Sangoku Musou est assez impressionnant. Pas parfait, certes, mais quand même impressionnant. Côté options, le jeu fait dans le classique, avec un mode Tournoi, un mode

de jeu par Equipes, un Survival, un Time Attack... Tous ceux qui ont vu le menu d'options de Tekken 2 savent à quoi ressemble, en gros, celui de Sangoku Musou. Seule différence notable : le mode Training ne vous apprend pas tous les coups de chaque perso, et il y en a évidemment assez peu dans la notice. Dommage. En ce qui concerne les personnages, dix sont disponibles. Assez classiques, ils se distinguent surtout par leur arme (massue, lance, épée... un peu comme dans Toshinden) et la façon dont ils s'en servent. Question jouabilité, Sangoku Musou innove de façon assez curieuse. En effet, seuls deux boutons de frappe (carré,



Le mode Training vous permet de tester vos talents guerriers. Repêcher l'adversaire est possible, mais difficile.

triangle) et deux boutons de défense (X, rond) sont ici gérés. En les combinant de différentes manières vous pouvez faire un pas de côté, attraper votre adversaire ou bien encore lancer une super attaque.

triangle, carré) ou bien manip' paddle + suite de boutons (exemple : deux fois avant carré, triangle, Hadoken triangle). Bon, là encore c'est assez classique. C'est au niveau de la défense que les

Sangoku Musou

PlayStation

Il faut s'y faire, mais ce n'est pas trop compliqué. Le côté offensif se concrétise par des manipulations de deux genres : suite de boutons (genre carré, triangle,

choses se corsent quelque peu. En effet, en plus d'une garde automatique (à la Tekken 2), le jeu propose un contre (avec le X) ou bien une esquive (avec le rond).



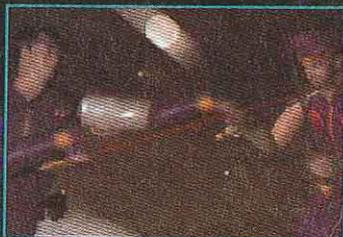
Les passes d'armes, lame contre lame, se révèlent de toute beauté. Du grand spectacle !



Les Finish sont revus très rapidement sous plusieurs angles. Ça en jette !

Intro

Dans la bonne tradition des jolis petits films qui se doivent de précéder un jeu, vous avez droit à une gentille présentation qui met les différents personnages du jeu en situation.

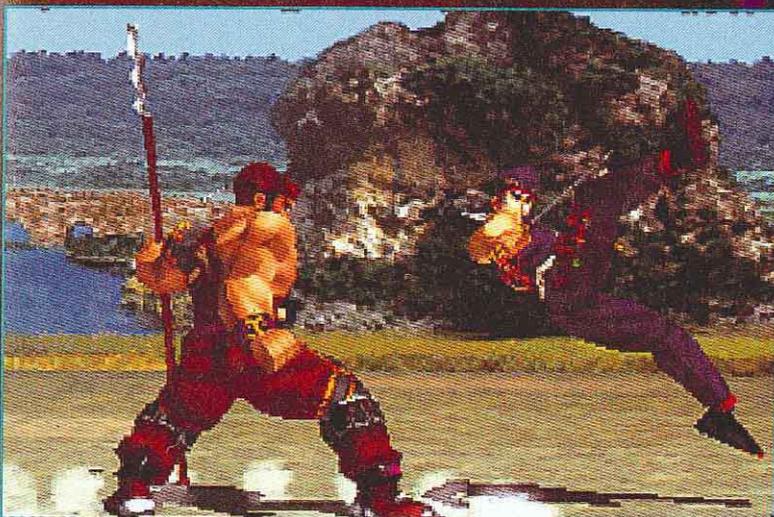




Cette dernière option est particulièrement efficace car lorsque vous réussissez votre coup, votre adversaire se retrouve dos à vous. Le problème vient du fait que ces mouvements de défense s'avèrent franchement difficiles à placer. Le jeu va souvent si vite qu'il n'est vraiment pas évident de voir arriver un coup. Et anticiper sur la hauteur de frappe est encore moins évident. Résultat, on compte beaucoup plus sur la garde automatique et ses qualités offensives que sur les options de défense. C'est dommage car Sangoku Musou est vraiment agréable à regarder. Certains passages sont de toute beauté — lorsque deux coups puissants se contrent mutuellement, les persos se livrent d'eux-mêmes à une passe d'armes sublime — et cela donne vraiment envie de s'y mettre.



L'esquive vous permet de vous placer dans le dos de l'adversaire. Profitez-en pour faire mal à sa barre d'énergie.



Le gros barbu tape si fort du pied par terre qu'il vous fait chuter et perdre de l'énergie. Grosse brute !



Le dernier boss peut être très énervant avec sa lance. Il a de l'allonge et, en plus, il est rapide, le bougre.

Impressionnant et tout de même un minimum technique, Sangoku Musou fait figure de « sous-Tekken 2 ». Plus simple que son homologue (mes investigations poussées dans les canards japonais m'ont permis de découvrir que les persos avaient entre 15 et 25 coups de base ; c'est peu mais, bizarrement, cela n'est pas un défaut), il reste une bonne alternative pour tous ceux qui apprécient le

combat à l'arme blanche. Bref, si Sangoku Musou n'est pas le jeu de combat du siècle, il mérite tout de même qu'on s'y intéresse. À essayer !

Chris

Sangoku Musou

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

KOEI

textes

ANGLAIS

genre

COMBAT

La fluidité de l'animation.

Le naturel des mouvements.

Les combats parfois superbes.

La jouabilité curieuse.

Ça va un peu vite pour être vraiment technique.

Les super attaques à répétition.

Super... lourd

Les persos possèdent tous deux super attaques. Pour les déclencher, il suffit d'appuyer simultanément sur deux boutons (ça va, ce n'est pas trop dur). Vous pouvez les balancer lorsque la barre au bas de l'écran est à son maximum, ou bien lorsque votre énergie se retrouve dans le rouge. Et quand ces deux conditions sont réunies, vos super attaques deviennent encore plus meurtrières. Le principe est classique, mais la possibilité de lancer vos super à l'infini, lorsque votre énergie est au plus bas, incite quelque peu au bourrinage. C'est dommage...



Over the World

Elevator Action, tout le monde connaît. Ce vieux jeu au principe simple, mais efficace, a été récemment remis au goût du jour en arcade. Et aujourd'hui, l'adaptation de cette borne déboule sur Saturn. Malgré quelques défauts liés à la taille des sprites, ce soft est extrêmement fun, surtout à deux. Et on se plaît à

de faire pêter les scores (enflammer les ennemis, éclater les éléments du décor, tuer au corps à corps ou dans le noir...), ce qui, dans un deuxième temps, vous amènera à jouer en grappillant un maximum de points. Et une fois fini, vous pourrez jouer à Elevator Action premier du nom, et retrouver les sensations d'autrefois. Elle est pas



Les trois personnages sont radicalement différents. Edie (la sœur de Bubu ?) est trop fragile pour les débutants.

et les gros dobermans, Elevator Action Returns est fait pour vous !

Reyda

Elevator Action Returns

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

VING

textes

JAPONAIS/ANGLAIS

genre

ACTION/PLATE-FORME

Jeu à deux réussi.
Durée de vie.
Concept simple.

Sprites très petits.
Parfois bourrin.

Saturn

Elevator Action Returns

dégommer les crétins qui déboulent par centaines pour vous empêcher de désamorcer les bombes, qu'ils ont cachées dans les bâtiments que vous explorez. L'action est soutenue, le jeu assez long, et vous n'avez que trois crédits — donc, vous y reviendrez souvent. De plus, il y a des tas de façons

belle la vie ? Cela faisait bien longtemps qu'on n'avait pas vu un bon petit jeu comme celui-ci, qui se passe des artifices tape-à-l'œil de la 3D pour séduire son public.

Si vous aimez les jeux d'action dans lesquels on peut cartonner les caméras de sécurité, les compteurs électriques



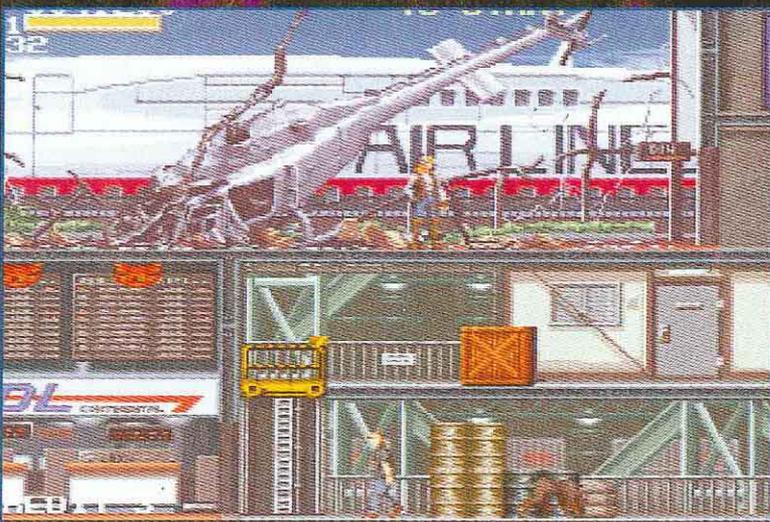
Là où vous passez, l'herbe ne repousse pas. Foutez le feu avant de matraquer les cabots du dessus...



Le graphiste du jeu a sans doute été marqué par un certain passage du célèbre manga Akira...



En utilisant les éléments du décor à votre avantage, vous pouvez griller illico un paquet de gêneurs.



Voilà qui en dit long sur les capacités de pilotage de vos personnages. Ont-ils été formés par Ralf et Clark de King of Fighters ?

SPIDERER

QUAND VOTRE VIE NE TIENT PLUS QU'À UN FIL...

Un jeu de plate-forme nouvelle génération

30 niveaux en 30 temps réel : laboratoires, rues, égouts, disques durs...

Des mouvements d'un réalisme saisissant : vous pouvez ramper, bondir, vous suspendre à votre toile, piquer...

Jusqu'à 20 types d'ennemis : rats, limaces, abeilles, chauve-souris...

15 armes différentes : lance flammes, missiles à tête chercheuse, boomerang...

Création DIVALI



08 36 68 90 89
(2,23F/mn)

BMG
INTERACTIVE

3615 BMGI
(2,23F/mn)

BOSS
GAME STUDIOS
© Boss Game Inc.

Playstation and the Playstation logo are trademarks of Sony Entertainment Inc.

POUR RECEVOIR DES INFOS SUR LES NOUVEAUTÉS BMG INTERACTIVE, MERCI DE BIEN VOULOIR NOUS RETOURNER CE BON REMPLI À : BMG MULTIDIRECT, 4/6 PLACE DE LA BOURSE, 75080 PARIS CEDEX 02

Titre du magazine dans lequel vous avez découpé ce coupon : _____ Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Code postal : _____ Ville : _____ Pays : _____

Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas apparaître dans notre fichier, il suffit de nous le notifier par écrit.

Over the World

Quelques images entr'aperçues sur les canards jap nous laissaient augurer le meilleur de Kowloon's Gate. Le jeu est arrivé dans un magnifique coffret, un rien mégalomanie pour un jeu vidéo. Surprise, Kowloon's Gate tient sur pas moins de quatre CD et s'accompagne d'un superbe bouquin expliquant la background du scénario. Bon esprit tout ça ! Allez, on lance la bête. Une séquence cinématique d'assez moyenne qualité nous plonge dans une ambiance d'inspiration typiquement extrême orientale, glauque et un tantinet malsaine. Lorsque le jeu commence vraiment, on se retrouve

débitant des paroles pour le moins confuses que même Reyda a du mal à appréhender.

Trêves de bavardages...

Très vite on se retrouve en train de tourner en rond sur une aire de jeu assez limitée. En fait la première action consiste à parler à une espèce de corps empêtré dans des câbles dont on ne peut raisonnablement attendre de réponse ! Et pourtant, c'est le cas. Deux ou trois blabla avec des personnages bien précis permettront d'ouvrir une porte menant au premier « donjon ».



Phase action en vue subjective de type Doom. Vous êtes libre de vos mouvements.



Le système de combat est déroutant avec son menu rotatif.

Kowloon's Gate

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

SONY

textes

JAPONAIS

genre

LOUCHE

Aucun.

Tout.

Kowloon's Gate

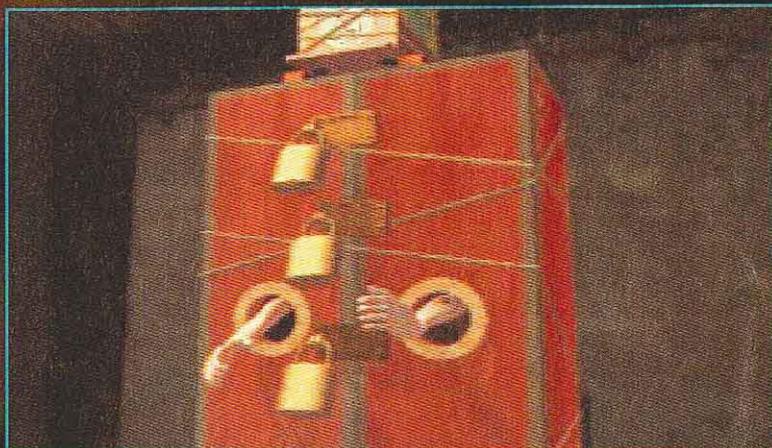
PlayStation

dans de superbes décors quoique toujours glauques. L'action se déroule en vue subjective tandis que les déplacements font l'objet de scènes cinématiques de transition entre deux points. On rencontre un tas de personnages

Les déplacements s'effectuent alors dans un environnement géré en 3D temps réel (Doom en langage populaire). On rencontre alors quelques créatures qu'il faut affronter dans une phase de jeu assez particulière. Le monstre s'affiche



Vous viendrait-il à l'idée de parler à « ça » ? Si c'est le cas, vous avez l'esprit assez tordu pour jouer à Kowloon's Gate.



Cette image est représentative de l'ambiance glauque qui caractérise le jeu.



Les commerçants sont bavards mais ne vendent rien.

sur une fenêtre tandis qu'un menu rotatif composé de symboles cabalistiques japonais vous permet d'agir. Bref, ça continue ainsi jusqu'à la prochaine phase d'extérieurs, en cinématique. Autrement dit, Kowloon's Gate n'a aucun intérêt pour le public européen, et ce, même si vous possédez des notions de japonais.

Wolfen,

sain de corps et d'esprit.



STOCK GAMES

STOCK GAMES C'EST TOUT CA !!!

le Spécialiste du Jeu Vidéo
Depuis plus de 4 ans
PLAYSTATION-SATURN-SUPER NINTENDO-MEGADRIVE



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



**Console SEGA Saturn + CD
DEMO + 1 Jypad + 50 F
de bon d'achat* : 1090 F**

* Offre valable uniquement sur les jeux vidéo. * Mont cumulable avec carte de fidélité.

PSX OCCAZ

PLAYSTATION + 1 JEU	899 F	FADE TO BLACK	199 F	OLYMPIC GAMES	199 F	STREET RACER	249 F
ACTUA SOCCER	149 F	FIFA SOCCER 96	149 F	OLYMPIC SOCCER	199 F	THE D	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	199 F	FIFA SOCCER 97	249 F	PANDEMONIUM	249 F	TOSHINDEN	99 F
AGILE WARRIOR	149 F	FIRE STORM	149 F	PANZER GENERAL	249 F	TOSHINDEN 2	199 F
ALIEN COMBAT	149 F	GALAXIAN 3	199 F	PARODIUS	199 F	TEKKEN	299 F
ALIEN TRIOLOGY	199 F	GALAXY FIGHT	199 F	PGA TOUR GOLF 96	199 F	TEKKEN 2	149 F
A IV EVOLUTION	249 F	GEX	199 F	PHILOSOMA	149 F	THEME PARK	199 F
ALONE IN THE DARK	199 F	GOAL STORM	149 F	POWER SERVE	199 F	TOTAL ECLIPSE	149 F
ASSAULT RIGS	149 F	GUNSHIP	199 F	PRIMAL GOLF	149 F	TOTAL NBA 96	199 F
BUST A MOVE 2	199 F	HEBEREKE POPOITTO	199 F	PRO PINBALL	199 F	TRACK AND FIELD	199 F
BURNING ROAD	149 F	HI OCTANE	149 F	RAIDEN PROJECT	199 F	TRUE PINBALL	199 F
CRITICOM	149 F	IMPACT RACING	199 F	RAYMAN	199 F	TUNNEL B1	199 F
CYBERSLED	99 F	JOHNNY BAZOOKATONE	149 F	RESIDENT EVIL	249 F	TWISTED METAL	149 F
CYBERSPEED	99 F	JUMPING FLASH	149 F	RESURRECTION 2	149 F	VIEW POINT	199 F
CRASH BANDICOOT	249 F	KILBEAK THE BLOOD	99 F	ROMULUS	249 F	WIPE OUT 2097	299 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	249 F	KRAZY IVAN	149 F	RIDGE RACER	149 F	WING COMMANDER 3	149 F
DEFCON 5	149 F	LEMMINGS 3D	149 F	RIDGE RACER REVOLUTION	199 F	WIPE OUT	149 F
DAVIS CUP	149 F	LONE SOLDIER	149 F	ROAD RASH	249 F	WORLD CUP GOLF	249 F
DESCENT	149 F	MAGIC CARPET	149 F	RETURN FIRE	249 F	WORMS	199 F
DESTRUCTION DERBY	149 F	MICKEY WILD ADVENTURE	199 F	SHELL SHOCK	199 F	WRESTLEMANIA	149 F
DISCWORLD	199 F	MORTAL KOMBAT 3	149 F	SHOCK WAVE ASSAULT	149 F	X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F
EXTREME PINBALL	199 F	NBA IN THE ZONE	149 F	SLAM 'N JAM 96	199 F	ZERO DIVIDE	149 F
EXTREME GAMES	199 F	NFL GAME DAY	199 F	SPACE HULK	199 F		
		NBA JAM T.E	149 F	STAR GLADIATOR	249 F		
		NOVA STORM	99 F	STARBLADE	199 F		
		NEED FOR SPEED	199 F	STREET FIGHTER ALPHA	199 F		
		OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	STRIKER 96	199 F		

SATURN OCCAZ

SATURN + 1 JEU	949 F	GUARDIAN HEROES	199 F	PEBBLE BEACH GOLF	199 F	VICTORY BOXING	149 F
CARTE MPEG	699 F	GUN GRIFFON	249 F	RAYMAN	199 F	VICTORY GOAL	149 F
CABLE PERITEL	149 F	HANG ON GP 96	149 F	REVOLUTION X	199 F	VIRTUA COP + GUN	299 F
ADAPTEUR JEU JAP/US	99 F	HEBEREKE POPOITTO	199 F	RESURRECTION 2	149 F	VIRTUA COP 2 + GUN	399 F
ALIEN TRIOLOGY	249 F	HI OCTANE	149 F	ROAD RASH	249 F	VIRTUA COP 2	149 F
ALONE IN THE DARK 2	199 F	JOHNNY BAZOOKATONE	149 F	ROBOTICA	199 F	VIRTUA FIGHTER	99 F
ATHLETE KINGS	249 F	LEGEND OF THOR	249 F	SEGA RALLY	199 F	VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
BUG	199 F	LOADED	249 F	SHELL SHOCK	199 F	VIRTUA FIGHTER 2	199 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F	MAGIC CARPET	199 F	SHINOBI	149 F	VIRTUA FIGHTER KIDS	249 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F	MANOIR DES AMES	149 F	SHINNING WISDOW	249 F	VIRTUA RACING	149 F
CYBER SPEEDWAY	149 F	MORTAL KOMBAT 2	149 F	SHOCK WAVE ASSAULT	249 F	VIRTUAL HYDLIDE	149 F
THE D	149 F	MYST	199 F	SIM CITY 2000	249 F	VIRTUA OPEN TENNIS	199 F
DAYTONA U.S.A	99 F	MYSTARIA	199 F	STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F	WING ARMS	199 F
DIE HARD ARCADE	299 F	NBA JAM T.E	149 F	STREET FIGHTER ALPHA	199 F	WIPE OUT	199 F
DEFCON 5	249 F	NEED FOR SPEED	249 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	299 F	WORLD CUP GOLF	249 F
DESTRUCTION DERBY	249 F	NHL ALL STARS HOCKEY	199 F	STRIKER 96	199 F	WORMS	249 F
DIGITAL PINBALL	199 F	NIGHT SANS PADDLE	249 F	THE HORDE	199 F	WORLD WILDE SOCCER	299 F
DISCWORLD	249 F	NIGHT PLUS PADDLE	349 F	THEME PARK	249 F	WRESTLEMANIA	199 F
EURO 96 ENGLAND	149 F	OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F	THUNDERHAWK 2	199 F	X MEN	199 F
EXHUMED	299 F	OLYMPIC SOCCER	249 F	TOMB RAIDER	249 F		
		PANZER DRAGON	149 F	TITAN WARS	199 F		
		PANZER DRAGON 2	249 F	TRUE PINBALL	249 F		
		PARODIUS	199 F	ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F		

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

METTES UN TIGRE DANS VOTRE PLAYSTATION !!!
MODIFICATION FR/US/JAP : 250 Francs
REPARATION PLAYSTATION : 300 Francs



L' ECHANGE
Vote JEU contre un AUTRE pour 50 F*
* Pour un JEU de meme VALEUR et sur une meme console
* Offre valable suivant les disponibilités.
* Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS
vous avez un magasin ou vous voulez honorerifier un projet d' ouverture prochaine ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
--- IMPORTANT BUDJET PUBLICITAIRE
--- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
--- CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE
pour plus d' information, contacter Thomas au
01 46 33 07 83

ISSY-LE-MOULINEUX VPC 3 Rue d' Arras 92005 Paris M ^e Jusseau Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	JUSSIEU ESP CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M ^e Jusseau Cardinal Lemoine Tel: 01 46 33 07 83	JUSSIEU ESPACE CD ROM 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M ^e Jusseau Cardinal Lemoine Tel: 01 43 25 61 24	REPUBLIQUE 44 Rue de Malte 75011 Paris M ^e République/ Oberkampf Tel: 01 43 55 76 45	GARE DU NORD 23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M ^e Poissonniere/ Gare du Nord Tel: 01 44 63 02 49	MONTMARTRE 4 Rue Campagne- Premiere 75014 Paris M ^e Raspail/Vavin Tel: 01 43 35 32 10	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M ^e - RER La Défense Tel: 01 49 06 96 08	IVRY 2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine M ^e Maire d'Ivry Tel: 01 46 58 72 73	VERSAILLES 10 Av Général De Gaulle Cdre Com Les Mianéges 78000 Versailles Tel: 01 39 53 10 03	ST GERMAIN 55 Rue de Paris 78100 ST Germain en Laye M ^e RER St Germain en Laye Tel: 01 49 06 96 08
LEZ-TOURNAI 11 Place des Halles 59100 Lille Tel: 02 97 84 87 38	MARSEILLE 207 Rue de Rome 13005 Marseille M ^e Castellane Tel: 04 91 48 27 48	METZ 80 En Fournire 57000 Metz Tel: 03 87 37 37 47	BREST 15 Rue Louis Pasteur 29200 Brest Tel: 02 98 46 11 46	NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice Tel: 04 93 13 00 10	LYON 51 Rue Victor Hugo 69002 Lyon M ^e Ampère Tel: 04 78 42 77 94	NANTES 9 Rue J. Jacques Rousseau 44000 Nantes Tel: 02 40 48 13 14	BOULOGNE 118 Rue du Vieux Pont de Sévres 92100 Boulogne M ^e Marcel Sembat Tel: 01 46 21 19 92	ENGHJEN 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien les Bains Tel: 01 39 64 36 52	NOUVEAU COURMAYEUR 15 Rue de la Libération 71100 Courmayeur Tel: 03 85 11 11 11

retrouvez-nous sur internet !!!
http://www.dualnet.com/stock_games

**STOCK GAMES ouvert du
lundi au samedi de 10H30 à 19H00**

**ACHAT - VENTE - ECHANGE
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE**

**plus de 100 000 jeux
les meilleurs conseils
toutes les nouveautés
aux meilleurs prix !!!**

BON DE COMMANDE EXPRESS

JEUX	CONSOLE	PRIX
.....
Participation au frais de port		
35 F *		
TOTAL A PAYER		

a retourner à : **STOCK GAMES VPC**
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 83

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :

VILLE :

TEL :

Je joins avec ma commande
 CHEQUE BANCAIRE Je désire régler à réception
 MANDAT LETTRE du colis (Rajouter 40 francs)

frais de port : jeux 35 F - console 50 F Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24H/48H

Photos non contractuelles. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Over the World



Comme dans Choro Q, il est possible d'incruster le plan du circuit en plein milieu de l'écran.

Ce nouveau jeu de course m'a épaté dès que j'ai ouvert la boîte : la doc est en anglais ! Le soft, lui, est en japonais, comme son prédécesseur d'ailleurs. Étrange... Pour les mous des neurones, rappelons que Choro Q premier du nom est sorti sous le nom de Penny Racer en France, et a été testé dans Player One (N° 68, 88 %). Lorsqu'il a débarqué à la rédac la première fois, j'ai d'abord cru hériter d'un petit jeu de troisième zone, d'autant plus que Ridge Racer Revolution arrivait au même moment. Les graphismes n'étaient pas son point fort, la jouabilité bizarre... mais après

Choro Q2

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

TAKARA

textes

JAPONAIS

genre

COURSE

Bonnes idées, plein de choses à découvrir, d'où une bonne durée de vie.

Les graphismes ne sont pas bons

L'animation

La prise en main

Choro Q2

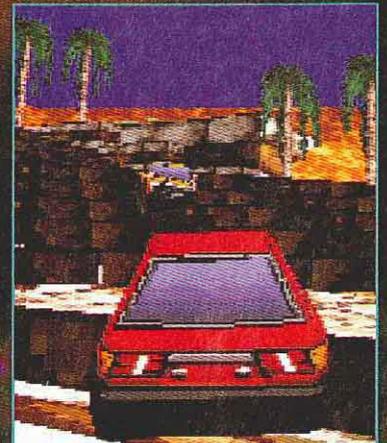
PlayStation

m'être plongé dedans, je ne voulais plus le lâcher ! Choro Q2 reprend justement les mêmes qualités et défauts que son aîné. Les graphismes sont toujours aussi limités, l'animation rame par moment sans raison apparente

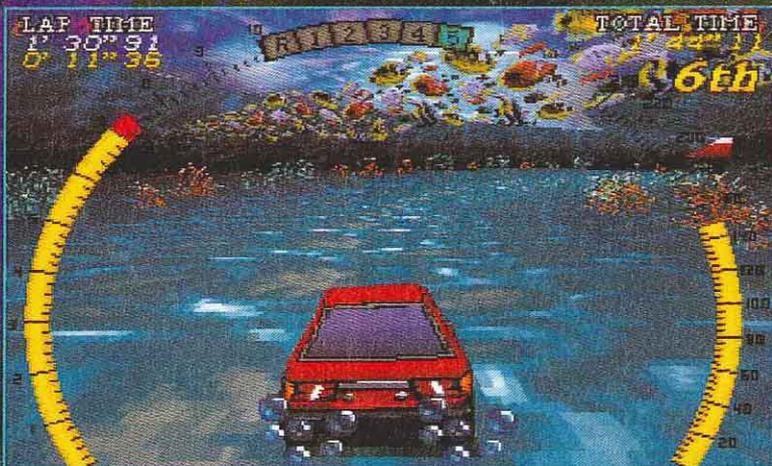
(sachant que l'on est sur PlayStation), et les bugs d'affichages sont nombreux. La prise en main est délicate, et la manière dont les caisses dérapent est définitivement étrange. Oui, mais... Choro Q2 tourne autour du concept, bien connu, qui



Depuis la ville, on peut accéder à un circuit tracé dans le métro, avec ses bouches, ses tourniquets, ses escaliers...



consiste à amasser de l'argent durant les courses pour améliorer, ensuite, sa voiture. Ici, le principe marche à merveille, d'autant plus qu'en gonflant sa voiture, on peut découvrir plein de nouveaux circuits. En marge de ceux-ci, il est possible de se déplacer dans une ville où sont cachés des circuits et des magasins de pièces détachées. L'idée est géniale ! De plus, le mode Deux joueurs en écran splitté offre une nouvelle variante à travers laquelle il faut récupérer les pièces avant l'adversaire. Bref, si Choro Q2 est loin de remplir nos espérances, il constitue un petit jeu sympa, avec une bonne durée de vie.



Vous ne rêvez pas, ce sont bien des poissons qui passent au-dessus de la voiture. Normal, on est sous l'eau...



Heureusement, les concurrents pilotés par la console sont assez réglos, et n'essaient donc pas de bloquer le joueur.

Millhouse

de l'étranger...

Evangelion 2nd Impression

machine

SATURN

éditeur

SEGA

textes

JAPONAIS

Tiré d'un animé célèbre au Japon, ce jeu vous met dans la peau du jeune héros, Shinji Ikari. Vous intervenez



en choisissant ses réactions lors de séquences vidéo d'une qualité irréprochable. Selon vos choix, l'histoire se modifie radicalement. Les combats en 3D précalculés, en revanche, manquent d'intérêt : le maniement est simpliste, puisqu'il suffit de presser le bon bouton au moment opportun. L'ensemble forme le meilleur D.A. interactif jamais fait sur console. Reste le problème lié à la langue !

Reyda

Planet Joker

machine

SATURN

éditeur

NAXAT

textes

JAPONAIS

Quelle déception ! Naxat, l'éditeur du mythique Spriggan, nous sort le jeu le plus mou jamais conçu. Ça à l'air très beau, 3D polygonale oblige, mais c'est complètement amorphe et mal



animé. Les ennemis sont risibles et ne se bousculent pas pour vous descendre — trois cibles à l'écran aux heures de pointe... Seuls les boss relèvent un peu le niveau.

Bref, il semble joli en photo mais c'est une « daube » qui ne parviendra pas à vous exciter plus qu'un bon café.

Reyda

Sohkyu Gurentai

machine

SATURN

éditeur

ELECTRONIC ARTS

textes

JAPONAIS

Shoot them up adapté de la borne d'arcade du même nom (cette dernière n'est jamais sortie en France), Sohkyu Gurentai fait dans le classique. Trois vaisseaux sont à votre disposition. Chacun d'eux possède une capacité de « lock » très efficace, quelques super bombes et un tir en rafales extrêmement rapide. Les ennemis qui se jettent sur vous sont nombreux, et la profusion de tirs, à l'écran, rend votre survie souvent improbable.



Graphiquement assez réussi — malgré des décors moyens passé le premier niveau — Sohkyu Gurentai se révèle en fin de compte assez efficace... sans plus. Le fait de jouer à deux ajoute un peu d'intérêt, mais les nombreux ralentissements qui surviennent alors modèrent les ardeurs des plus enthousiastes.

Chris

STOCK GAMES



VOUS PRESENTE



2 NOUVEAUX MAGASINS

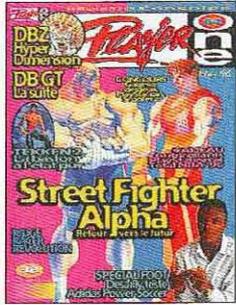
STOCK GAMES LYON
51 RUE VICTOR HUGO
69002 LYON

METRO AMPERE
Tel : 04 78 42 77 94



STOCK GAMES
SAINT GERMAIN
55 RUE DE PARIS
78100 SAINT
GERMAIN EN LAYE
RER ST GERMAIN
Tel : 01 49 06 96 08

complétez votre collection !



64 mai 96
Dossier : Spécial Foot.
Tests : SF Alpha, Panzer Dragoon Zwei, Kirby Dream Course, Night Warriors, Ridge Racer Revolution, Tintin au Tibet, Adventure of Lolo 2...
OTW : Tekken 2, Lode Runner, King of Fighters '95, DBZ Hyper Dimension, Choro Q, Dragon Force...
Plans et Astuces : Mystaria (2).
Cadeau : autocollants Sony.



65 juin 96
Dossier : Formés pour jouer, Spécial salon E3
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball...
OTW : Jumping Flash 2, Le trésor secret de Ludra, Thor, Le Miracle de Saint Ermos, Don Pachi...
Plans et Astuces : Mystaria (fin)



66 juillet/août 96
Dossier : JO.
Tests : Track and Field, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Aquanaut's Holiday...
OTW : Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery, Dragon Ball Z, Iron Storm, Skeleton Warriors...
Plans et Astuces : Spécial Baston
Cadeau : Manga Player Digest



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



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



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



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



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



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



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



Hors-série n°5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon : interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
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°6
Player d'Or décembre 96/janvier 97 un magazine + 1 K7 vidéo
Le magazine : consoles et PC : les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'Or...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Bii** - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de **Player One** suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).

Je joins un chèque de		F à l'ordre de Média Système Édition ou		Crédits Player *		Prix par exemplaire	Qté	Total					
24	25	26	27	28	29	30	32	Attention ! Les numéros 1 à 23, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.	35 F (28 F + 7 F)				
33	36	37	38	39	40								
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	37 F (30 F + 7 F)		
52	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	39 F (32 F + 7 F)		
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73				
Hors-série n°5								51 F (35 F + 16 F)					
Hors-série n°6								55 F (39 F + 16 F)					

Nom : Prénom :

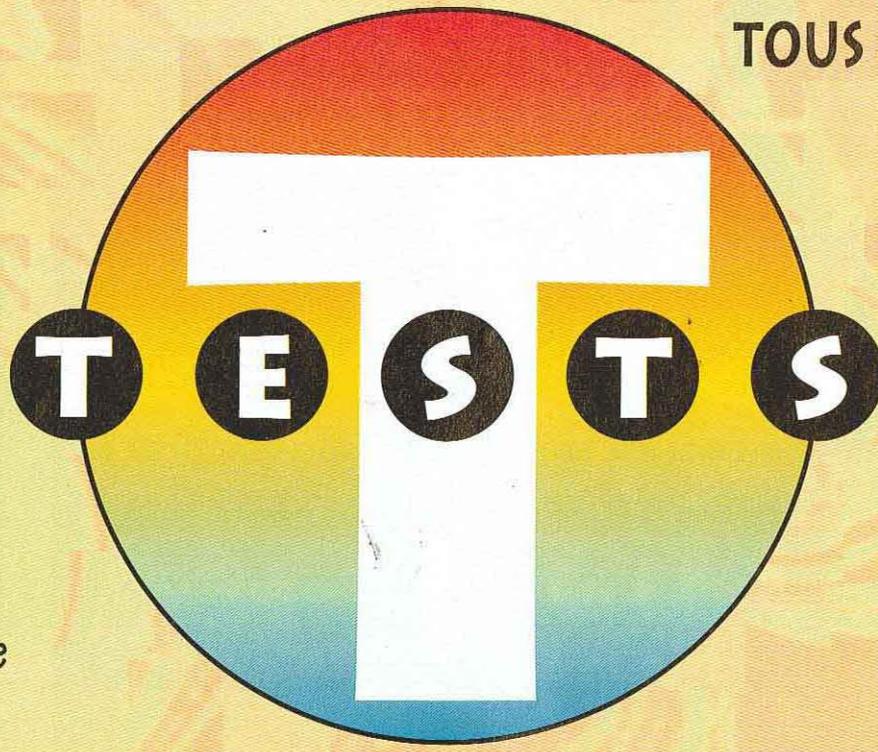
Adresse :

Code postal : Ville :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

* sauf hors-série

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

Games Boy

- Lucky Luke 80
- Tintin le temple du soleil 60

PlayStation

- Micro Machines V3 58
- LBA 62
- Porsche Challenge 68
- Dark Forces 68
- Mechwarrior 2 82
- Spot goes to Hollywood 84
- Rebel Assault 2 86
- Total NBA 97 88
- King's Field 90
- Excalibur 92
- Spider 94
- King of Fighters '95 96
- Samourai Showdown 3 98
- Adidas Power Soccer International 97 100
- Hexen 102
- Descent 2 104
- Exhumed 104
- Battlestations 105
- Crusader No Remorse 106
- Epidemic 106
- Transport Tycoon 107

Saturn

- ManX TT 66
- Spot goes to Hollywood 84
- NBA Live 97 104
- Hexen 102
- Crusader No Remorse 106

Séquences

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

Données techniques

Type de console

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

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

Note

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

Barème de prix des jeux

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

Encadré texte

Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée

Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé

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

MICRO MACHINES V3

PlayStation

Deux ans après leur passage remarqué sur 16 bits, les Micro Machines de Codemasters nous reviennent dans une version améliorée, plus originale et inventive

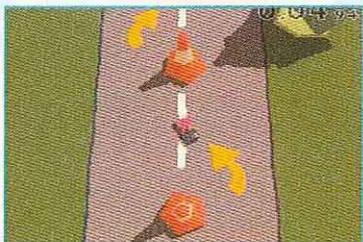
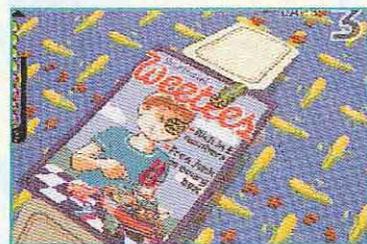


Vous faire comprendre à quel point une partie de Micro Machines est délirante est impossible. Ou alors il faut que vous ayez déjà joué aux anciennes versions. Et pas tout seul hein, à plusieurs ! Il aura fallu que vous soyez au moins quatre pour atteindre cet état de béatitude exquis, où plus rien d'autre ne compte que votre petite voiture à l'écran. Pris dans une partie vous ricanez bêtement — ça vous en

équilibrés et enthousiastes que nous sommes. Ces deux titres se contentent d'être simples, conviviaux, et la jouabilité répondant présent, la recette fonctionne. C'est magique !

CARREFOUR DES OPTIONS

Avant de vous lancer dans une partie proprement dite, il vous faut passer plusieurs étapes. D'abord, définir quel mode de jeu vous allez adopter : en solitaire ou bien à plusieurs. Inutile



AUTO-ÉCOLE

L'école de conduite du jeu est parfaite pour vous mettre dans le bain. La voix charmante — mais rapidement énervante — d'une dénommée Cerise vous accueille en vous indiquant quoi faire.

que jamais.
Un véritable condensé de bonheur !

êtes conscient. Enfin, vous en êtes conscient cinq minutes, et puis l'excitation gagne forcément, et tandis que les rires de vos compères vous accompagnent, vous finissez par ne plus faire attention à vos propres mugissements. C'est ça qui est grand. À part Bomberman, je ne connais pas d'autre jeu qui arrive à mettre dans un tel état les joueurs



Les départs à huit sont sensationnels de « bordel » et de drôlerie. Repérez bien votre voiture parmi toutes les autres.

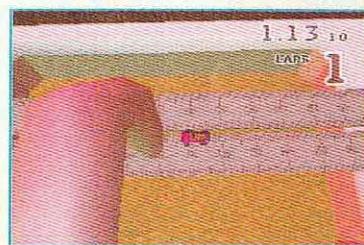
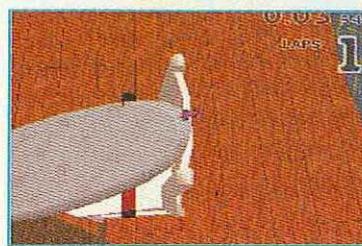
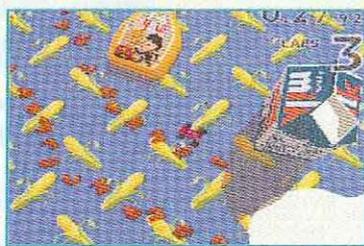
« À BAS LES AUTRES ! »

L'utilisation des différentes armes (missiles, mines, marteau...) peut s'avérer aussi amusante qu'efficace. N'hésitez pas à user et abuser de la chose car lorsque vous serez en difficulté, a priori vos adversaires ne se gêneront pas.

Les avis des Micromaniques

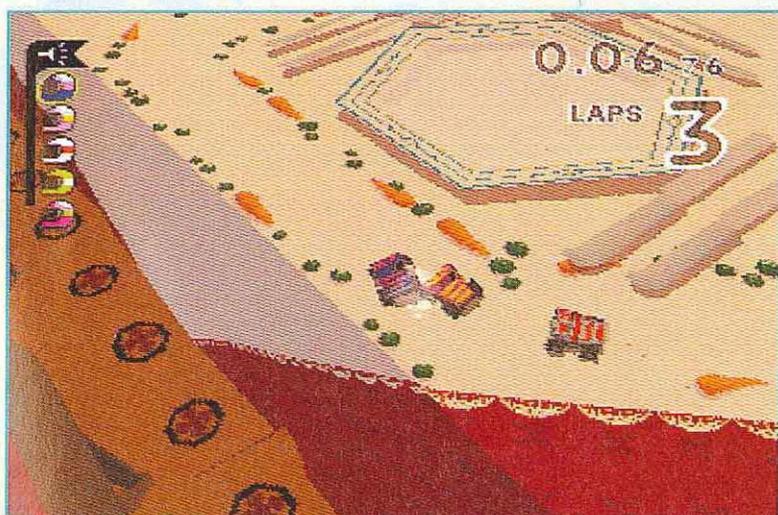
ELWOOD : « Depuis longtemps, *Micro Machines* est considéré avec *Bomberman*, comme le jeu le plus convivial jamais créé ! Et cette mouture 32 bits ne casse en rien le mythe. Défoulant, hilarant, speed et beau, *Micro Machines V3* est en tout point parfait. On déplorera simplement un petit défaut : les circuits hypersinueux et bourrés de pièges obligent le joueur à apprendre leur tracé par cœur ! Mais rassurez-vous, ça n'enlève rien au fun des parties multijoueurs. »

MILOUSE : « Les créateurs de *Micro Machines* ont eu la bonne idée d'utiliser la puissance de la console de Sony, non pas pour tenter des prouesses techniques, mais simplement pour assurer la finition parfaite d'un jeu dont le concept a déjà fait ses preuves. Résultat : si *Micro Machines 3V* ne propose rien de révolutionnaire, il laisse un sentiment de perfection que l'on aimerait retrouver dans tous les autres jeux. Un titre à acheter les yeux fermés, en vue de parties à plusieurs mémorables. »



QUAND LES BOUTEILLES DE LAIT FONT PENSER À DES IMMEUBLES...

... les libellules à des bi-réacteurs et les grenouilles à des godzillas. En faisant évoluer un véhicule minuscule à une échelle réduite, vous vous retrouvez dans un monde fou où tout doit être appréhendé sous un nouvel angle. Les concepteurs de *Micro Machines*, versés dans l'art de la miniaturisation, nous proposent un véritable Microcosmos de l'art du jardin et de l'électroménager (entre autres). Les règles servent de ponts, les livres et les cartes à jouer de tremplins, les escargots vous stoppent net... Il faut jouer d'astuce et d'habileté pour éviter tous les obstacles et terminer son parcours sans accroc.



Certains circuits — les plus énervants — vous voient souvent flirter avec le vide. Attention aux virages !

de dire que si vous êtes seul au monde et avez l'intention de faire mumuse en solitaire par volonté ou obligation, vous allez passer à côté de tout l'intérêt de ce titre. Le jeu en solo, c'est vraiment juste histoire de s'entraîner ou d'effectuer des records (ce qui n'est déjà pas si mal, certes, mais bon). Seul, les variantes sont les suivantes : face à face (vous affrontez un véhicule dirigé par l'ordinateur sur différentes séries de circuits), challenge (même chose mais avec quatre autres véhicules) et course contre la montre.

En multijoueur, les possibilités sont plus nombreuses. Et plus réjouissantes. Vous pouvez jouer jusqu'à huit (mama mia !), et les différentes configurations de course sont tout simplement démentes. D'abord il y a le jeu à huit en simultané, aussi fouillis qu'incroyablement fun. On peut s'y essayer via deux quadruplés et huit paddles (option grand luxe, recommandée), ou bien en utilisant quatre paddles « partagés ». Dans ce cas, la croix de direction sert à aller à droite, à gauche ou à freiner, et certains boutons ont les



Les chars se combattent sur une table de travail où trône le tableau des éléments de Mendeleïev (chimiste russe !).

simple... Bon, je ne vais pas m'étaler sur toutes les possibilités qui vous sont offertes, mais soyez certain que vous trouverez forcément votre bonheur. Les gens de chez Codemasters ont vraiment pensé à tout. C'est presque trop beau pour être vrai.

BEAU, FUN... GRANDIOSÉ !

Loin d'adapter bêtement le principe de Micro Machines sans se soucier des capacités de la PlayStation, les concepteurs ont joué à fond la carte du professionnalisme et du détail. Vous évoluez dans des décors tout en 3D où chaque perspective, chaque mouvement de caméra est superbe-

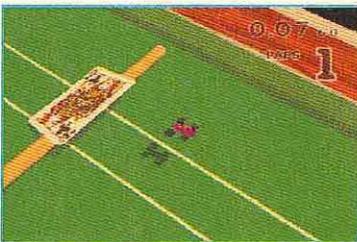
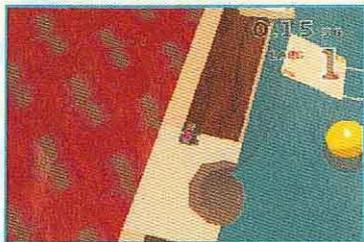
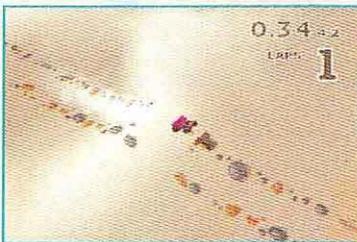
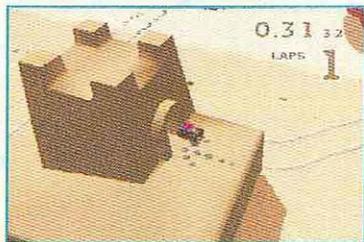
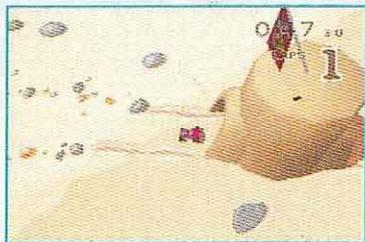
mêmes fonctions. On peut ainsi jouer à deux avec un seul paddle (les voitures, évidemment, avancent toutes seules). C'est moyennement pratique, d'accord, mais c'est économique. Cette idée de manette partagée

Avis : suite et fin !

BUBU : « Au début, je n'ai pas trouvé ce nouveau Micro Machines tellement spectaculaire ; il ressemble beaucoup aux versions précédentes. Et puis, une fois de plus, la 3D (seule innovation) a fait son effet. Mention particulière pour la fluidité de l'animation. Hormis cela, c'est toujours aussi fun. Malheureusement un des principes du jeu finit toujours par me lasser : le fait de ne pas voir la route quand on est en tête. Au bout d'une cinquantaine de

parties, je commence à me déconcentrer (contrairement à mes camarades), je perds, alors ça me prends la tête. C'est grave docteur ? »

DIDOU : « Malgré le fun que dégagent les jeux Micro Machines 16 bits, ces derniers ne m'ont jamais conquis. À l'inverse, après y avoir joué seulement quelques parties, cette version Playstation me laisse encore rêveur. On s'amuse et on s'émerveille dès le premier circuit ! Bref aujourd'hui, "Micro machin" j'adore réellement ! »

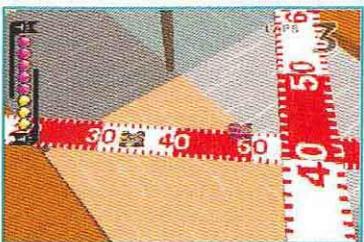


CIRCUITS À THÈMES

Pour la plupart, les circuits sont regroupés sous différents thèmes : la cuisine, le bureau, la salle à manger, la plage, le jardin, le billard et j'en passe... Ainsi, les circuits « plage », par exemple, proposent souvent les mêmes éléments (lunettes, palmes, quilles, frisbee, haut de maillot deux pièces (!), etc.) disposés de façon différentes. Il y a aussi les châteaux de sable, les tremplins que forment les petites dunes... Avec imagination et talent, les concepteurs du jeu se sont servis de tous les éléments qu'ils ont créés pour proposer, à travers chaque thème, des circuits intéressants et originaux. Mes préférés ? Le « Cereal Killer », aussi génial que son nom, le « Love Triangle », très évocateur, et le « Brake-Fast Bends ».

avait déjà été utilisée avec Micro Machines 2 sur Megadrive.

Ensuite, nous avons les différents tournois (séries de circuits à thème), le jeu en groupe (on forme des équipes), la compétition (avec tableau de quart de finale ou de demi-finale selon le nombre de participants. On joue deux par deux et il y a un éliminé à chaque fois), la course



Certains passages étroits réclament un grand sang-froid... et des trajectoires de route impeccables.

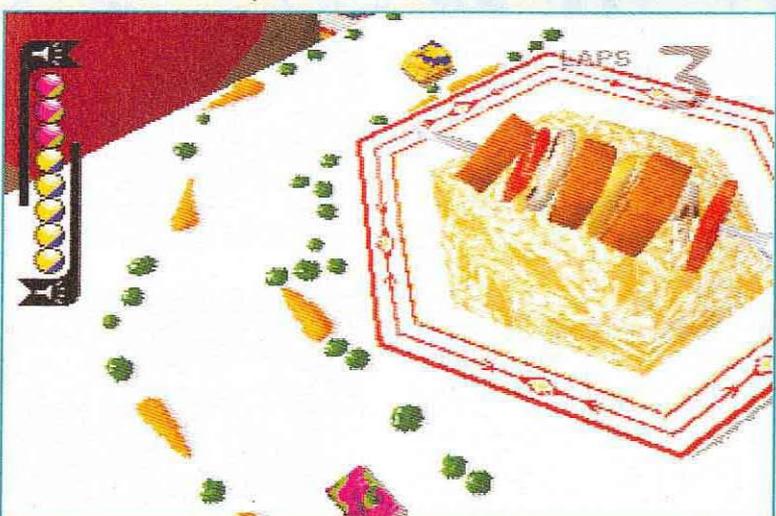


Vous pouvez griller vos adversaires sur la ligne de départ en appuyant sur l'accélérateur au bon moment.

ment géré. Et puis Micro Machines est beau. Les graphismes sont simples dans l'absolu (vous vous baladez sur une nappe de cuisine, passez à côté d'une pomme, d'une fourchette, d'une banane...) mais ont sent que rien n'a été bâclé. Les textures utilisées sont incroyablement cleans. Je me suis même surpris à essayer de lire l'étiquette d'une



La mare recèle une faune assez pauvre mais très amusante. La grenouille est l'un de ses habitants les plus remarquables.



Dans le jeu à plusieurs, le véhicule qui arrive à s'échapper à plus d'un écran de distance remporte un bonus.

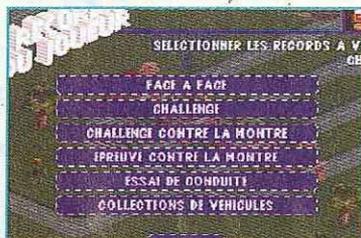
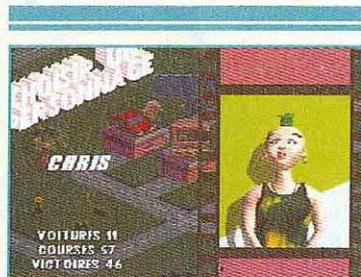
bouteille de jus d'orange pour voir s'il y avait vraiment quelque chose d'écrit dessus — je vous rassure, il n'y a que des bandes grises. Ils ne sont pas tarés à ce point. Les exemples qui me viennent à l'esprit pour vous persuader que Micro Machines est vraiment bluffant se bousculent, mais il vous suffira de



Le passage sur la planche en bois surélevée laisse souvent les retardataires sur le carreau. Attention...

le voir cinq minutes en démo dans un magasin pour en être pleinement persuadé. Les circuits sont nombreux (une quarantaine), diaboliquement agencés, ils regorgent de détails et c'est un bonheur de les parcourir encore et encore. Aller dans le jardin tutoyer les grenouilles ou les libellules, passer à côté du chat, du chien, se servir de la planche à repasser comme d'un tremplin, se cacher sous un livre... ce sont des plaisirs dont on ne se lasse pas. L'apparition de la 3D n'a en rien sacrifié la jouabilité, et le jeu se révèle toujours aussi simple d'accès et instinctif. Bref, Micro Machines reste plus que jamais un jeu d'exception à se procurer d'urgence sur PlayStation.

Chris



SAUVEGARDE

Le jeu enregistre de nombreuses données : records effectués dans les différents modes, véhicules récupérés... Les allumés du chrono devront faire attention à bien mettre à jour leur perso avant d'éteindre leur console.

GRAPHISME

La 3D est superbement exploitée. Les décors sont simples mais très détaillés.

ANIMATION

Ça trace grave, et tout est d'une fluidité exemplaire.

SON

Peu de musiques, mais des ambiances très réussies.

JOUABILITE

Il faut s'accoutumer aux réactions des différents véhicules, sinon c'est parfait.

PlayStation MICRO MACHINES V3

développeur
CODEMASTERS
éditeur
CODEMASTERS
textes
ANGLAIS

genre
COURSE
joueur(s)
1 A 8

sauvegarde
OUI
continue
OUI

difficulté
VARIABLE
durée de vie
IMMENSE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
99%

en résumé

Ce jeu au principe simple à pleurer est toujours aussi prenant et jouissif. Idéal pour passer des soirées mémorables entre potes.

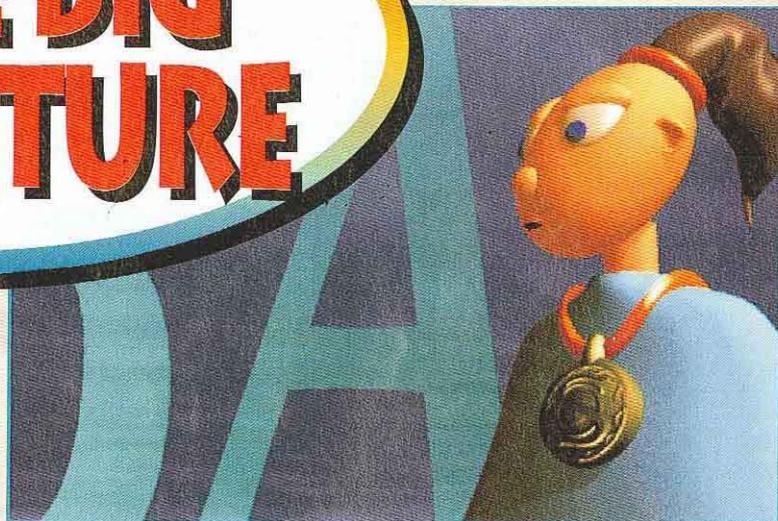
95%

98%

90%

98%

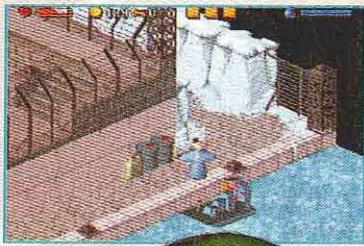
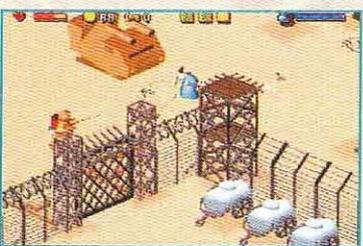
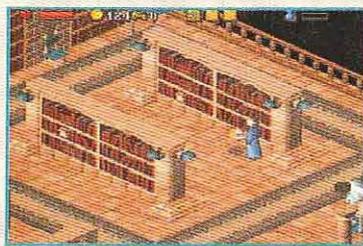
LITTLE BIG ADVENTURE



Little Big Adventure, l'un des plus grands jeux d'aventure PC sorti fin 94, part à la conquête de la PlayStation. Si vous ne connaissez pas encore Twinsen... surtout ne zappez pas !

Saviez-vous qu'il existe entre deux soleils, un « planétoïde » qui ne répond pas à son nom, Twinsun, parce qu'il n'a pas d'oreilles, mais qui s'appelle tout de même comme ça ! Peuplé de quatre espèces différentes, Twinsun se divise en deux hémisphères. On y trouve les Grobos qui ressemblent à nos éléphants ; les Lapichons qui s'apparentent à nos lapins, mais en beaucoup plus grands ; les Bouboules, qu'il est diffi-

machiavélique doc. L'odieux FunFrock dirige d'une main de fer la population, grâce à une police redoutable composée de divers clones. Toute résistance, opposition ou même expression d'idée contraire au pouvoir conduit droit à la prison ou l'asile. Et c'est d'ailleurs dans un établissement de ce type que débute l'aventure. Twinsen, parce qu'il a fait un rêve étrange, se retrouve interné dans l'asile de la citadelle.



QUI VEUT VOYAGER LOIN...

... emprunte une Mobylette ! Pour voyager sur Twinsun, vous disposez de jeeps, de motos, et de différents modèles de bateaux. Pensez au carburant !



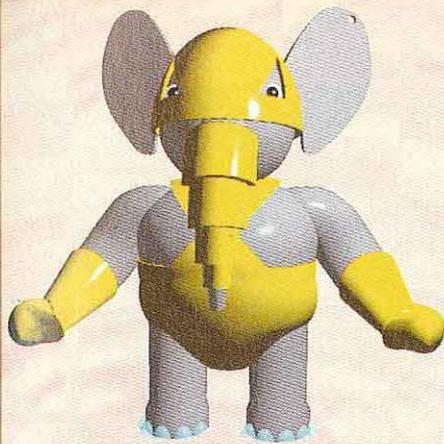
cile de comparer à une espèce terrienne ; et enfin, les Quetchs qui ressemblent beaucoup à la race humaine et que l'on reconnaît à leur longue queue de cheval. La cohabitation de toutes ces espèces se déroule sans heurt jusqu'au jour où le docteur FunFrock prend le pouvoir. Adieu harmonie, paix et petits zoziaux qui chantent ; place à la dictature du



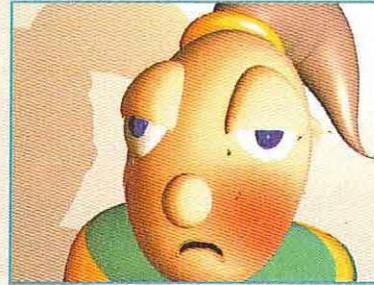
Juste pour le fun une descente en surf des neiges. On ne contrôle pas, mais c'est tout de même sympa à regarder.

LES UNIVERS RICHES ET VARIÉS...

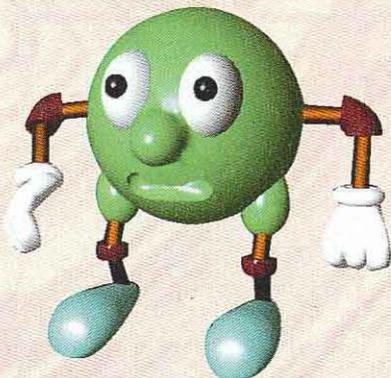
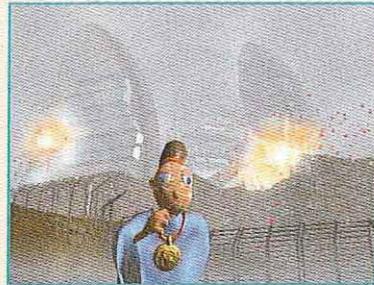
... que vous réservent LBA. D'île en île, vous découvrirez différents types d'environnements et d'ennemis. Surtout visitez bien chaque lieu pour plus d'information.



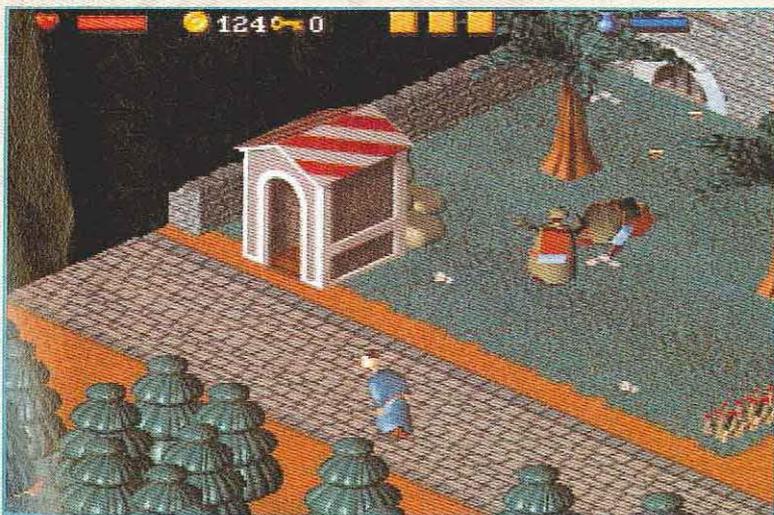
GROBO



LAPICHON



BOUBOULE



Le garde réveille son comparse pour qu'il puisse à son tour piquer un petit roupillon. Twinsen en profite pour passer.



LA PETITE ÉVASION

Première chose à faire lorsqu'on débute LBA : apprendre à utiliser son perso. Comme dans tout jeu d'aventure digne de ce nom, il peut évidemment parler, collecter et utiliser des objets. Le petit plus, c'est que l'on peut commander à Twinsen différents comportements. Tout d'abord le « normal », pour toutes les actions classiques (parler, marcher...) ; le « discret », pour se déplacer à pas de loup ou se cacher (pratique pour passer sans heurt derrière un garde) ; le « sportif », pour courir ou sauter

loin, et enfin « l'agressif » pour combattre (logique). Chacun de ces comportements a, bien évidemment, ses avantages et ses inconvénients. À vous d'opter pour le bon choix au moment opportun. Cela étant, le plus fun de tous demeure à mon sens le « discret » qui, si vous l'employez bien, vous évitera des combats, voire même des séjours en prison.

On pourrait s'imaginer que cela doit être délicat à jouer, qu'on s'emmêle dans les boutons... eh bien, détrompez-vous, c'est très jouable et surtout intuitif. Même sans notice, on





Dans ce genre de passage axé plate-forme, mieux vaut avoir capté les finesses et les pièges de la 3D isométrique.

pour cause, LBA est en 3D isométrique ; il est donc très difficile au début d'arriver à viser avec précision. On a l'impression d'être pile poil en face de l'ennemi, on tire et, manque de bol, c'est un chouïa à gauche ; on bouge un peu, et paf ! c'est trop à droite... Pendant ce temps-là, on se fait farcir de plombs et l'on trépassse inmanquablement en poussant un juron ordurier. Mais enfin, avec une magie de troisième niveau et l'habitude, cela devient tout de même de plus facile. C'est également valable pour les déplacements et plus particulièrement les sauts de plate-forme, qui sont, eux aussi,

L'avis de Wolfen

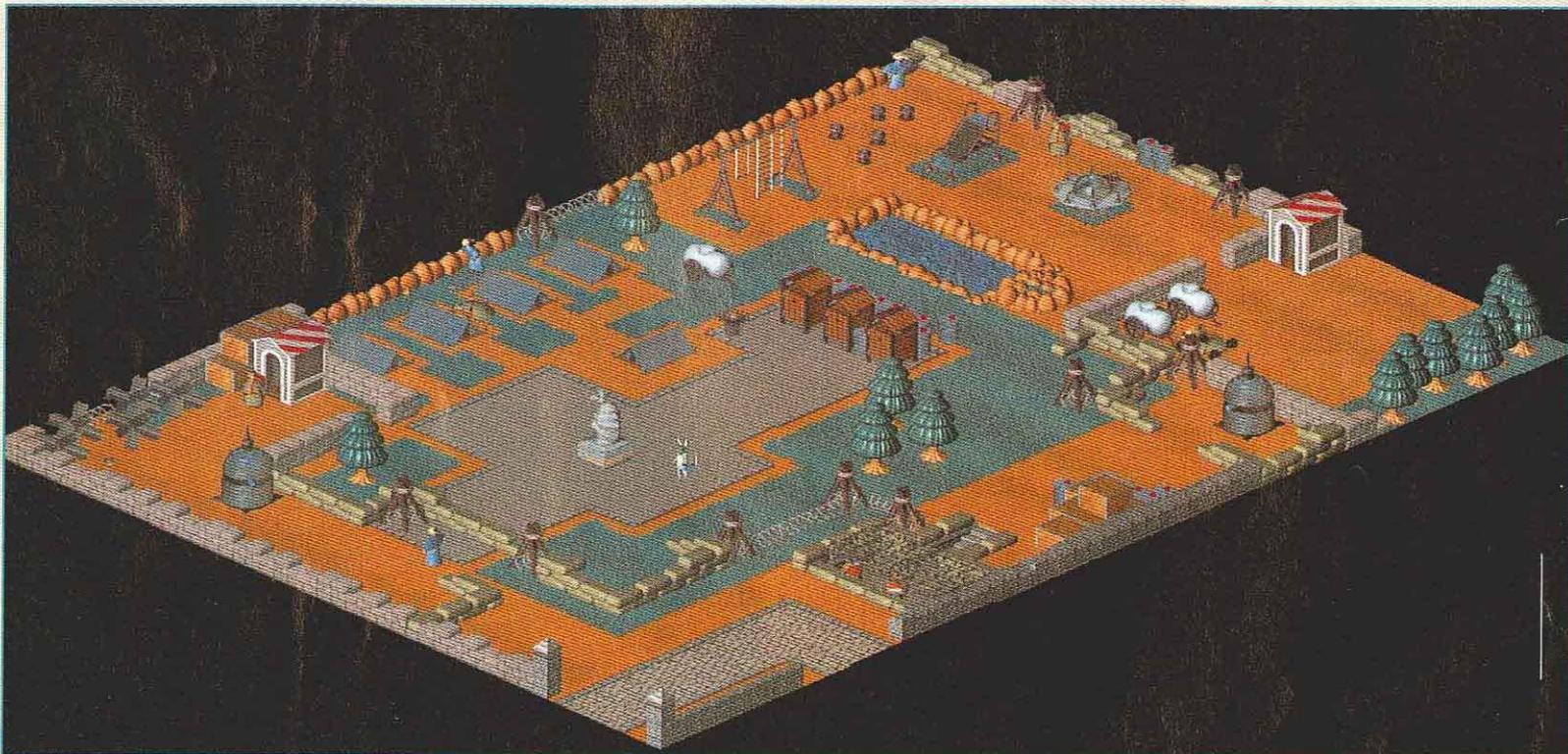
« Depuis que Didou s'est collé sur LBA, il n'est plus lui-même. Si bien élevé en temps normal, son vocabulaire s'est étoffé d'une quantité de grossièretés et d'insultes qu'on ne lui connaissait pas. N'étant pas habitué, il ne les prononce pas encore très bien, mais il apprend vite. Bref, manifestement il y a perte de zen. Lorsque l'on sait que Didou est



normalement d'un calme olympien, il vaut mieux éviter ce jeu si la patience n'est pas une de vos vertus — comme dans mon cas (NDLR : mais comment as-tu fait, Wolfen, pour finir Tomb Raider ?).

J'ajouterai enfin que la tronche du héros ne me plaît pas du tout, ce qui n'aide pas à se plonger dans une ambiance. Cela étant je reconnais que c'est un excellent jeu d'aventure, drôle de surcroît. »

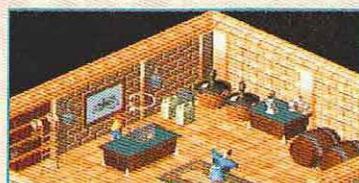
LE CAMP D'ENTRAÎNEMENT



meille en lui. Une fois sa tunique sur le dos, vous pourrez utiliser sa balle magique. Si cette dernière n'est pas une arme redoutable en tant que telle, elle devient plus puissante dès lors que vous trouvez un autre élément magique (la tunique étant le premier). Encore faut-il bien l'utiliser car, croyez-moi, vos premiers lancers de balle ne seront pas concluants. Et



Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, vous disposez d'un inventaire que vous remplissez au fur et à mesure.

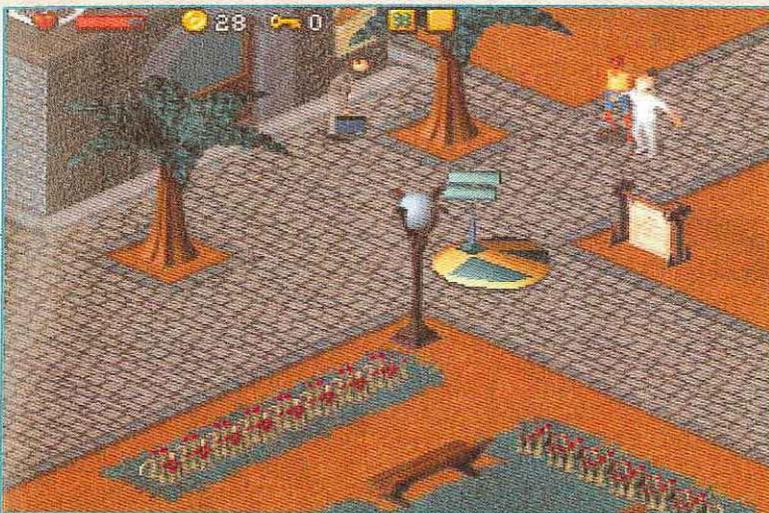


On trouve des boutiques un peu partout, où l'on récupère de la vie, de la magie et, plus important, de l'essence.

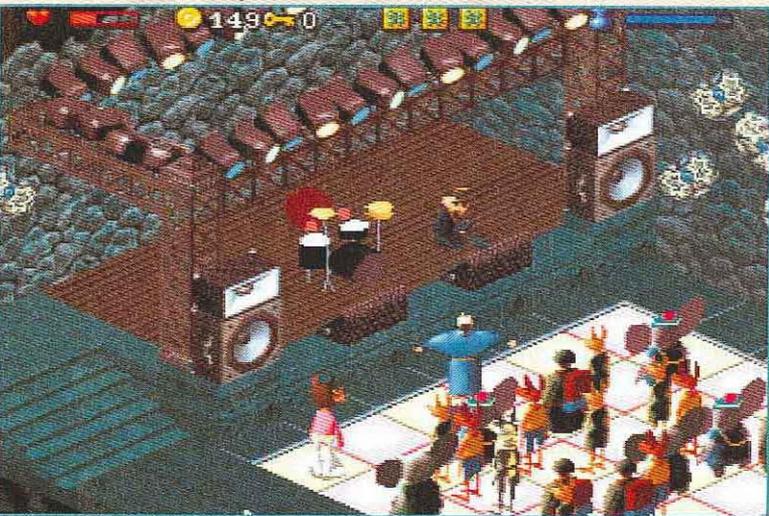
parfois très stressants car délicats. Pas de doute, la 3D isométrique demande un certain don d'observation, un challenge de plus me direz-vous !

AU PAYS DE TWINSEN

Les îles de LBA sont aussi riches que variées. Que ce soit dans les villages ou les postes militaires, on retrouve toujours quelques persos qui



Lorsque ce robot approche, tout le monde s'arrête de bouger, et pour cause, tout mouvement déclenche une rafale de lazer.



« Ce soir, c'est soirée disco dans le bar, on bouge ! je veux voir tout le monde debout, les bras levés bien haut... » Chaud Twinsen !

➤ mènent, sans qu'on leur demande quoi que soit, leur petit bonhomme de chemin. Il y a le Grobo qui attend patiemment dans une salle de ciné le prochain Star Wars, les Lapichons qui se cognent lorsqu'ils courent, le vendeur qui tape à la porte à la recherche d'un client, les militaires qui s'entraînent au tir... Ces petites animations très fun rendent vivant chaque « tableau » parcouru. Vous pouvez bien évidemment converser avec eux (c'est même indispensable). Le hic, c'est que Twinsen n'est pas futé, et il pose toujours la même question quelle que soit la circonstance. J'aurais préféré le système de dialogues où l'on a le choix des questions. C'est plus agréable pour rester en harmonie avec les événements et

plus constructif sur le plan de la recherche pure. Mais ce léger détail ne m'a pas chiffonné longtemps.

TOUT POUR PLAIRE !

Je reste sous le charme des rebondissements du scénario, de la finesse des énigmes, de la pléiade de rencontres, des musiques, de l'humour, sans oublier le système de sauvegarde en béton armé. Franchement cette conversion est une véritable réussite. Doté d'une réalisation générale parfaite et d'une durée de vie impressionnante, LBA PlayStation devrait, à l'instar de la version PC, faire un véritable carton.

El Didou,

remercie Lucie et les lignes de fuite.



DES RENCONTRES INCONTOURNABLES

N'hésitez pas à parler plusieurs fois avec tous les personnages que vous croiserez. En plus d'indices, certains vous donneront des objets indispensables à votre quête. Faites preuve de sociabilité !

GRAPHISME

Un style bien à part, qui n'a pas pris une ride depuis la sortie PC.

ANIMATION

Aucun souci à signaler de ce côté-là. C'est fluide de A à Z.

SON

Les voix sont marrantes et les musiques de très bonne qualité.

JOUABILITE

Hormis le tir avec la balle magique qui est assez délicat, c'est parfait.

PlayStation LITTLE BIG ADVENTURE

développeur
ADELINE SOFTWARE
éditeur
ELECTRONICARTS
textes
FRANÇAIS

genre
AVENTURE
joueur(s)
1

sauvegarde
CARTE MÉMOIRE
continue
OUI

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
98%

en résumé

Little Big Adventure est un vrai conte de fées. Vous devez absolument y jouer, que vous aimiez ou non les jeux d'aventure.

90%

92%

94%

92%

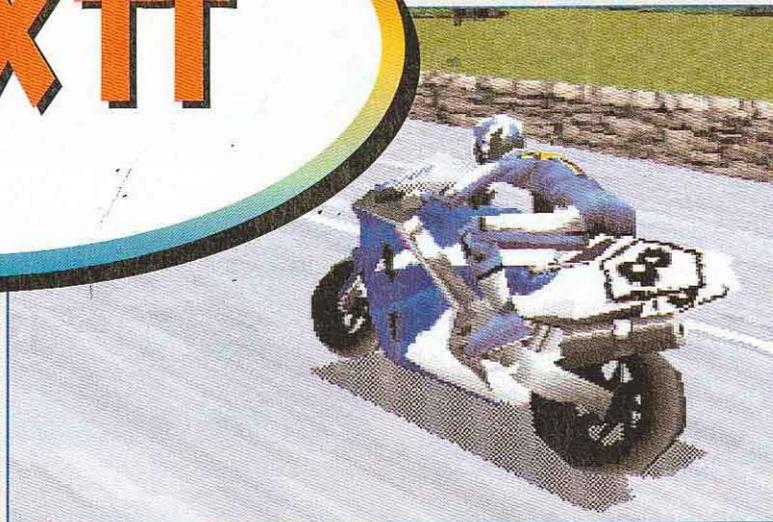
MANX TT

La borne d'arcade a connu un certain succès. Les aficionados de vitesse et de simulation virtuelles s'y éclataient. La

La réponse est non. C'est clair, c'est dit : la version Saturn de Manx TT est de moins bonne qualité que l'arcade. Mais elle ne déçoit pourtant pas. Enfin, les avis sont partagés. Personnellement, je fais partie des gens que le jeu éclate bien, même si je ne le trouve pas

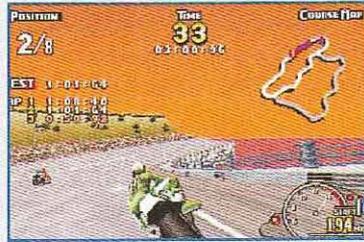
extraordinaire. Mais commençons par le commencement, et faisons d'abord un petit tour du côté des options. Premier point, Manx TT accepte le paddle analogique (celui de Nights). S'en servir est chaudement recommandé car vous prendrez vos trajectoires d'une façon beaucoup plus

Saturn



SPECIAL INTRO

Des images se superposent, passent en fondus enchaînés, des textes subliminaux s'affichent... L'hallu !



conversion sur Saturn assure-t-elle autant ?



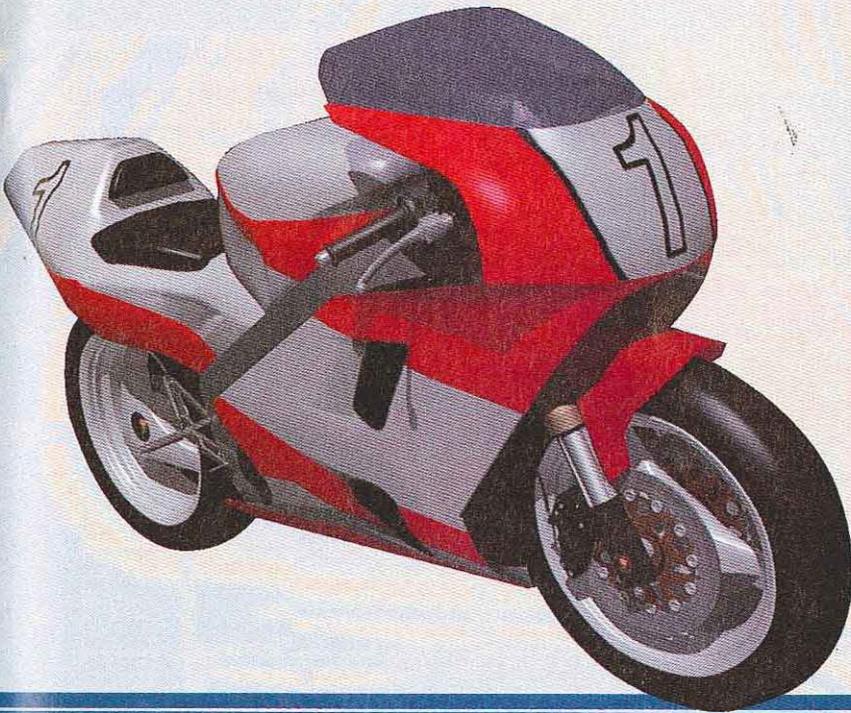
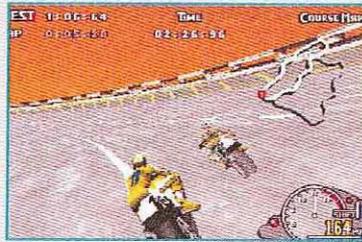
Seul, huit motos sont disponibles. En revanche, à deux (via écran splitté), il n'y en a plus que deux ! Dommage.

souple. Les menus proposés vous invitent à parcourir de différentes manières les deux circuits de l'arcade. Et c'est là que le bât blesse : il n'y a que deux circuits. Certes, ils sont également proposés en mode Mirror, mais bon, c'est quand même un peu léger. Les variantes disponibles sont les suivantes : entraînement, jeu à deux, Time Trial ou bien Challenge (vous devez terminer les quatre circuits d'affilée). Ce dernier mode vous ouvre le menu des superbikes, des motos plus puissantes qui vous permettront de vous éclater encore

MANX TT

TIME TRIAL

Ce mode de course vous invite à courir contre vous-même. Votre meilleur « fantôme » vous incite à essayer de faire toujours mieux. Idéal pour pulvériser ses chronos.



➔ plus. Assez pauvre dans l'absolu, Manx TT se rattrape par son fun, son mode Deux joueurs, et l'envie qu'il donne d'améliorer toujours un peu plus ses records. L'air de rien, on s'y laisse prendre et les parties s'enchaînent à un rythme d'enfer lorsqu'on s'est enfin habitué aux réactions de sa moto. Bref, même si Manx TT n'est pas le jeu du mois, il tient suffisamment bien la route pour faire le bonheur des habitués de la version arcade. Ils y retrouveront à peu près les mêmes sensations, le chassis de moto sur vérens en moins.

Chris

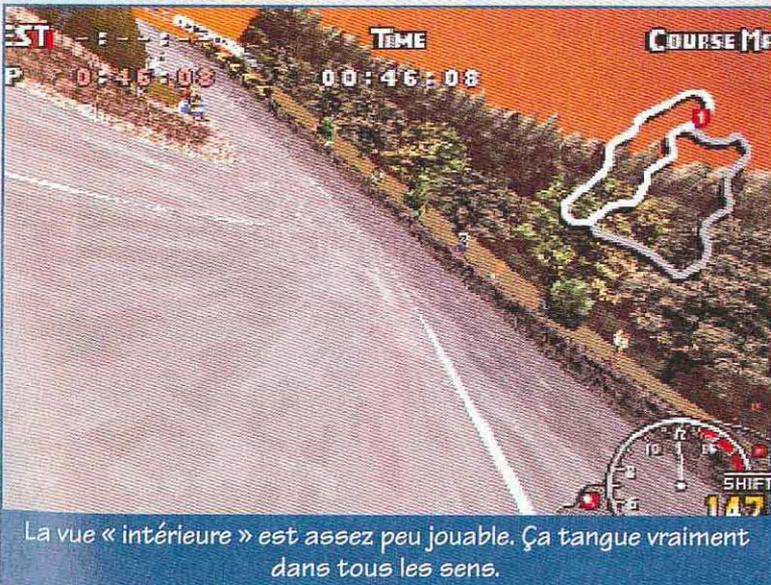


IL NE SUFFIT PAS D'ÊTRE LE PREMIER...

... encore faut-il le rester ! À la moindre erreur, les autres moutards, en groupes de deux ou trois, vous dépassent. Bref, il faut assurer du début à la fin.

en résumé

Une conversion convenable de l'arcade, sans plus. Un bon jeu bien speed qui manque toutefois de finition et de profondeur.



GRAPHISME

Motos et décors assez réussis. On est quand même loin de l'arcade.

85%

ANIMATION

La sensation de vitesse est bien présente. Et il n'y a pas de ralentissement.

92%

SON

Musiques bof, sons de moteurs minables : l'ambiance sonore se révèle très moyenne.

70%

JOUABILITÉ

Réussir à négocier les virages n'est pas toujours facile, mais on apprend !

88%

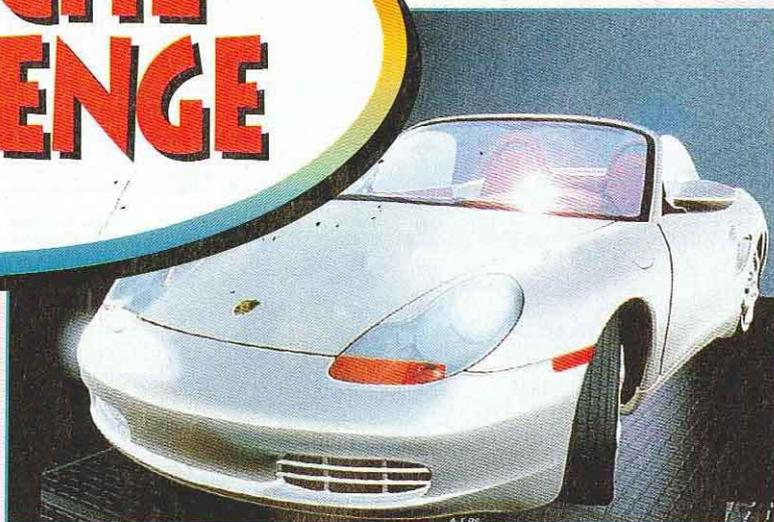


PORSCHE CHALLENGE

PlayStation

Développé par Sony en collaboration avec le constructeur allemand, Porsche Challenge a été annoncé comme la simulation la plus réaliste qui soit. Alors coup de maître ou coup de bluff ?

Lorsqu'un jeu de course auto se voit apposer le logo d'un des plus prestigieux constructeurs de voitures de sport, on s'attend à le voir casser la baraque. C'est certainement pour cela que Porsche Challenge nous a tout d'abord déçus. Après quelques tours de roues, le premier constat est sans appel : on manque de sensations ! Mettre le « paquet » sur le réalisme ne justifiait en rien de sacrifier l'effet de vitesse. Non pas que l'animation soit en cause — celle-ci profitant d'ailleurs de l'affichage retardé des décors. Le problème, c'est que cinq secondes après le démarrage de la voiture, sa vitesse



Au départ d'une course, on peut admirer son bolide tandis que les pilotes, cheveux au vent, se délient de vive voix.

s'être fait soulever le cœur par un Sega Rally irréprochable sur ce point, c'est dur à encaisser. Toutefois, le plaisir de la conduite est bien présent. Et pour peu que l'on branche un volant, on peut alors parler de véri-



À deux joueurs, les capotes des Boxters sont refermées afin de cacher les trop nombreux détails du cockpit.

plafonne déjà dans un bruit d'aspirateur fatigué. On attend alors impatientement le premier virage. Là, on se plante en toute logique car l'inertie de la direction nécessite un temps d'adaptation. Après quelques tours de circuit, tout rentre dans l'ordre. Négocier un virage correctement devient même très rapidement un automatisme. C'est agréable, valorisant, mais il manque encore quelque chose : on n'atteint pas la subtilité d'un Sega Rally. Et il ne faut pas mettre cette critique sur le dos du réalisme car, sur ce point, Porsche est exempt de tout reproche. Par exemple, le mouvement des suspensions semble bien simplifié. Après

table osmose entre le joueur et sa voiture. Un autre point assez remarquable de Porsche Challenge porte sur le comportement des voitures pilotées par l'ordinateur. Finies les boîtes de conserve de Sega Rally et les conducteurs écervelés de Formula



Une petite touchette de ce type n'a rien de dramatique, car les deux voitures sont parallèles.

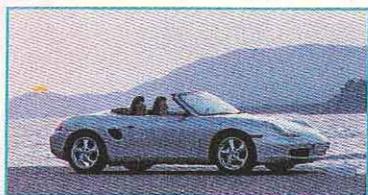


Il ne faut pas hésiter à se frotter aux adversaires car, même s'ils sont agressifs, ils restent réglés.

One : ici, les voitures dérapent, mordent sur le bas côté, et ne défoncent pas votre caisse sous prétexte que vous vous trouviez sur leur trajectoire. Bref, les courses ont de la gueule ! Seul quatre circuits sont proposés

LE BOXTER... LE VRAI

Elwood a réussi à poser ses fesses dans le baquet d'une vraie Boxter, et, après maintes supplications, il accepte de nous en parler :



« Le Boxter est le tout dernier cabriolet fabriqué par Porsche dans ses usines de Stuttgart. Cette petite bombe aux performances extravagantes (0 à 100 km/h en 6,9 secondes ; 204 cv ; 240 km/h en vitesse de pointe...) a de quoi séduire le plus exigeant des pilotes. Avec sa carrosserie bien agressive, son concentré de haute technologie et son habitacle qui fleure bon l'exception, ce cabriolet deux places peut se vanter d'être un des plus beaux du moment. Mais la qualité Porsche a un prix : de 250 000 à 300 000 francs ! Moralité, si vous désirez connaître les sensations procurées, cheveux au vent, par cette caisse, mieux vaut opter pour une petite partie de Porsche Challenge...



Hé l'autre ! Ça va pas ! On ne peut plus tenter un dépassement par l'extérieur sans se faire balancer, maintenant ?

au départ, mais après avoir enchaîné une course victorieuse sur chacun d'eux, on accède à des versions longues, également plus techniques. Les tracés sont intéressants, et renferme les difficultés classiques. En revanche graphiquement, ils sont inégaux, allant du très dépouillé circuit d'essai de Porsche à Stuttgart, aux magnifiques routes enneigées des Alpes.

L'unique voiture du jeu, la Boxter, est très soignée, surpassant tous les autres jeux du genre dans le domaine.



La démo du jeu étonne, même après avoir joué, tant les angles de vues sont impressionnants. Splendide !

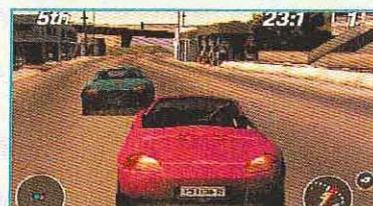
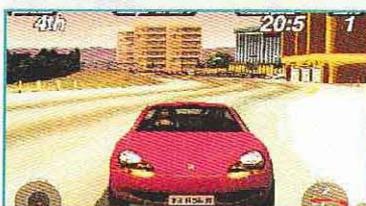


Comme vous pouvez le constater sur cette sombre image, l'éclairage de la carrosserie tient compte de la lumière ambiante.

Le détail a été poussé jusqu'à montrer les pilotes tourner le volant ! Et vous avez bien lu « les » pilotes — le

joueur a le choix entre six. N'exploitant qu'une seule voiture, les développeurs, pour palier au problème de la

STUGGART



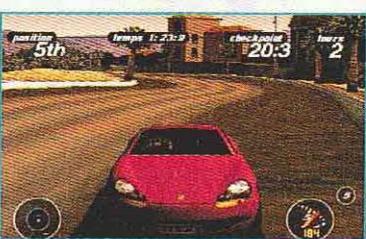
USA



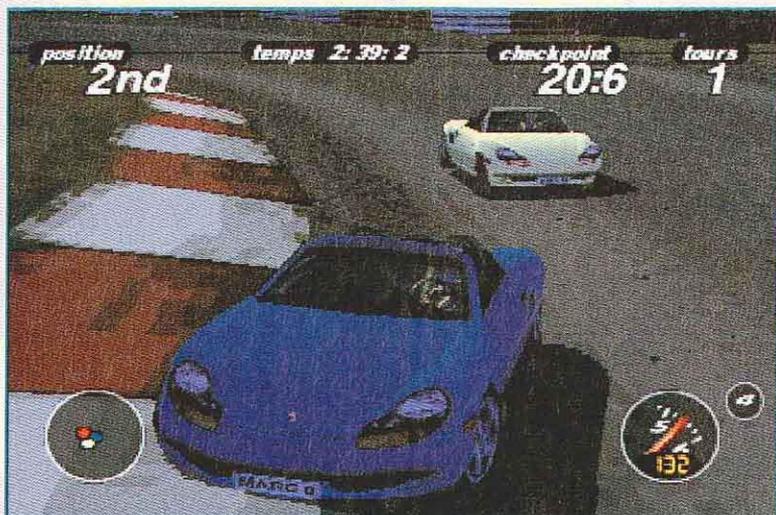
ALPES



LE RÉTRO



En fait il n'y en a pas ; il a été remplacé par un double dispositif déjà connu : un radar visualise les alentours, et une touche permet de basculer la vue depuis l'avant de la voiture, comme dans Formula One.



L'intérieur des virages du circuit d'essai de Porsche possède des vibreurs, comme il y en a sur les circuits de F1.

Avis d'Elwood, un privilégié...

« De la réalité à la fiction, Porsche Challenge assure assez bien la transition. Le jeu procure une bonne dose de fun et dévoile tout

son intérêt en mode Deux joueurs. Bref, au-delà de son aspect esthétique quasi parfait, Porsche offre un vrai challenge : maîtriser les 240 chevaux rugissants du Boxter ! Alors un bon conseil : gros bourrins s'abstenir... »



C'EST TOUT VU

Sony n'a pas dérogé à la règle des trois vues pour la conduite : une intérieure, et deux extérieures à des hauteurs différentes. Dommage que l'on ne puisse pas afficher le tableau de bord dans le premier cas.



diversité, ont assigné des caractéristiques propres aux conducteurs. Mais à l'usage la différence n'est pas vraiment flagrante...

Malgré la présence de trois niveaux de difficulté en mode Championnat (qui n'en est pas vraiment un) et la possibilité de casser du record en mode Time Trial, Porsche avait besoin d'autre chose pour séduire définitivement : le mode Deux joueurs en écran



En plus du frein normal, il est possible de serrer le frein à main. Il faut alors s'attendre à partir dans un beau travers !

splitté ! En branchant un deuxième paddle, le jeu prend tout de suite une autre dimension, d'autant plus que des options permettent d'handicaper un joueur afin de rendre le duel plus chaud. Et si les collisions entre les bolides ne sont pas la panacée, l'excitation de l'affrontement contrebalance alors l'austérité de la conduite. Bref, s'il n'atteint pas l'excellence, Porsche Challenge est un superbe jeu qui ne s'adresse toutefois pas aux débutants.

Milouse

PlayStation PORSCHE CHALLENGE

développeur

SONY

éditeur

SONY

textes

FRANÇAIS

genre

COURSE

joueur(s)

2

sauvegarde

MEMORY CARD

continue

OUI

difficulté

VARIABLE

durée de vie

ASSEZ BONNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
94%

en résumé

Après une petite déception lors des premiers tours de roues, Porsche Challenge procurera beaucoup de plaisir aux amateurs du genre.

GRAPHISME

Les circuits sont inégaux, les voitures superbes, et le résultat est bien classe.

94%

ANIMATION

La fluidité est au rendez-vous mais la sensation de vitesse laisse à désirer.

92%

SON

À moins d'être passionné d'électroménager, on ne se sent pas vraiment concerné.

79%

JOUABILITÉ

Souci de réalisme oblige, la direction est un peu lourde. Mais on fait avec...

92%

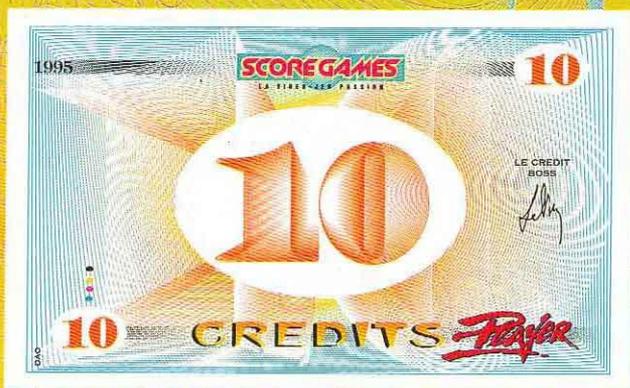
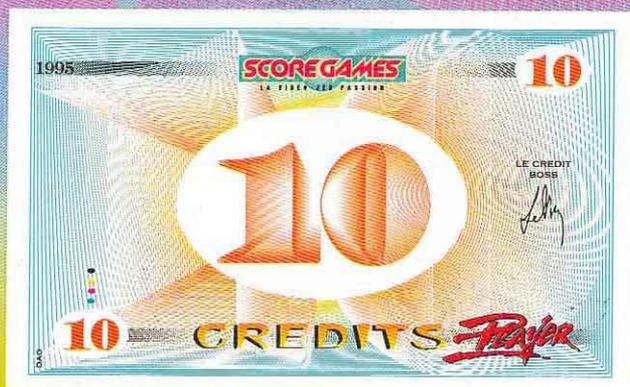
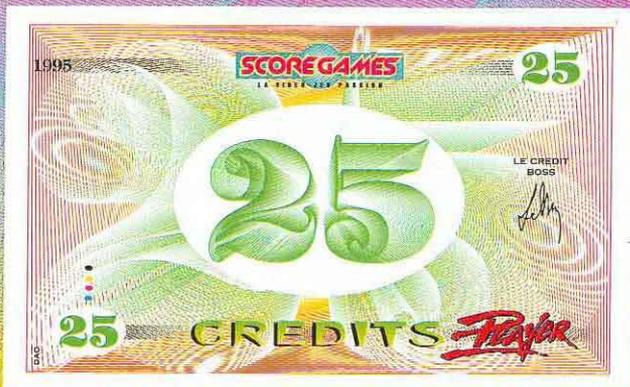
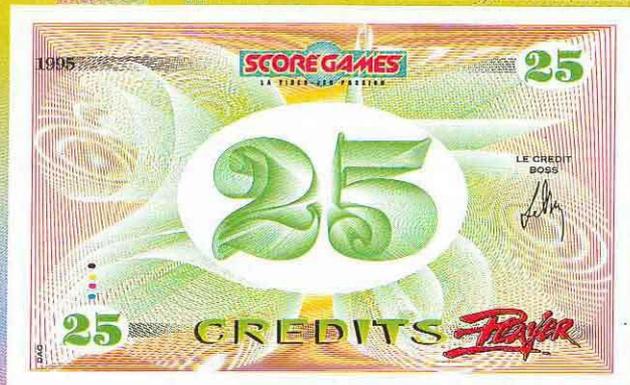
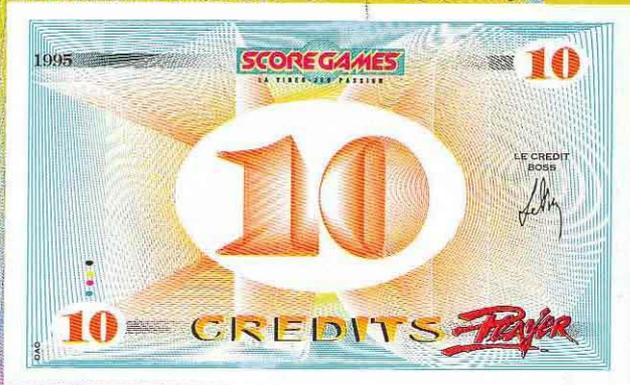
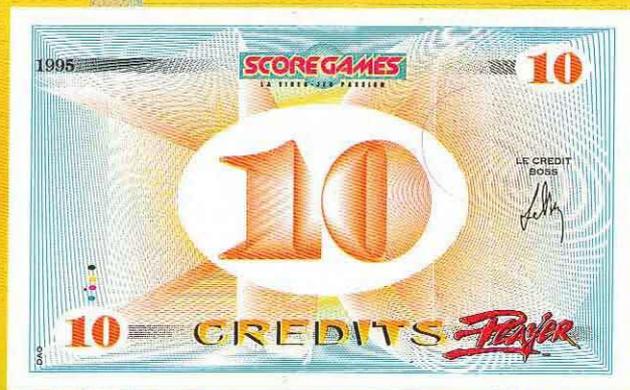
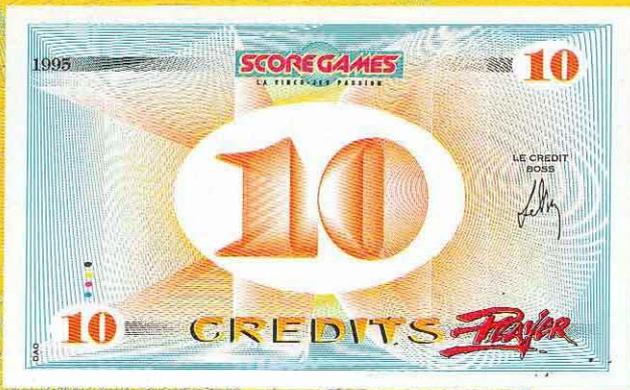
EN MANQUE DE CADEAUX ?

OUBLIEZ LE PÈRE NOËL !
(ON N'EST PAS LE 25 DÉCEMBRE !)



JOUE
AUSSI AU
08.36.68.77.33

Tous les jeux primés
36.15 PLAYER ONE



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)

500

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

650

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement

Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

770

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

680

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande)

1000

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).

2000

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Media 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.

É D I T I O N S P É C I A L E





L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

"L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE" (THE EMPIRE STRIKES BACK)

AVEC **MARK HAMILL** **HARRISON FORD** **CARRIE FISHER**

BILLY DEE WILLIAMS **ANTHONY DANIELS** DANS LE RÔLE DE C-3PO

ET AVEC **DAVID PROWSE** DANS LE RÔLE DE YODA **KENNY BAKER** DANS LE RÔLE DE CHIEF **PETER MAYHEW** DANS LE RÔLE DE CHEWBACCA **FRANK OZ** DANS LE RÔLE DE YODA

MISE EN SCÈNE PAR **IRVIN KERSHNER** PRODUIT PAR GARY KURTZ

SCÉNARIO DE **LEIGH BRACKETT** ET **LAWRENCE KASDAN** HISTOIRE DE GEORGE LUCAS

PRODUCTEUR EXÉCUTIF **GEORGE LUCAS** MUSIQUE DE JOHN WILLIAMS

UNE PRODUCTION LUCASFILM LTD. - DISTRIBUTION TWENTIETH CENTURY FOX

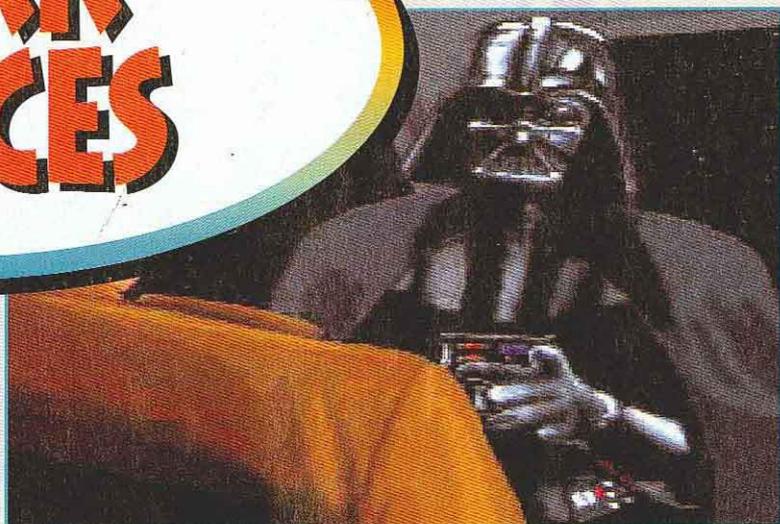
FILMÉ EN PANAVISION - COULEURS PAR BANC FILMS LABORATOIRES - COULEURS PAR DELUXE - DES
SÉQUENCES ORIGINALES DE FILM DISPOSSIBLES EN DVD



www.starwars.com

Sortie nationale le 9 avril

DARK FORCES



Les vicieux de l'Empire sont de tels drogués du complot qu'ils vont jusqu'à les dessiner sur des baies vitrées.

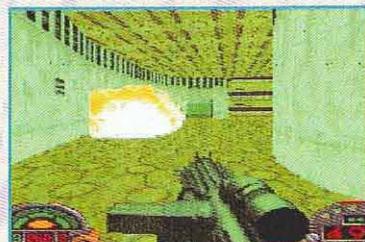
À sa sortie sur PC — deux ans déjà —

Dark Forces fut accueilli avec les honneurs par la critique, car il renouvelait le genre doom-like. Mais que reste-t-il aujourd'hui de ce tour de force ?

Le voilà enfin ! Les doom-like ont beau avoir la cote sur PlayStation, ajouter un petit scénario à la débauche de violence dont ils font preuve habituellement ne peut qu'élargir l'audience de ce type de jeux. Et quand en plus l'histoire s'inscrit dans l'univers de La Guerre des étoiles, il n'est plus permis de feindre le désintéressement (sauf peut-être Wolfen, qui a encore les yeux rivés au short de Lara Croft). Dans Dark Forces, le joueur incarne un rebel qui doit, entre autres, remettre un réacteur en route, essayer de découvrir la (énième) arme secrète de l'Empire, capturer un scientifique belliqueux, ou libérer

un espion ami... Inutile de préciser qu'à chaque fois, les lieux sont mal fréquentés. Ce n'est donc pas sans une certaine joie que vous récupérez les armes et munitions qui traînent un peu partout. D'autant plus qu'elles offrent une large variété d'actions. En plus des classiques canons lasers et lance-missiles, on trouve ainsi des grenades et des mines. Bien lancées, en exploitant les rebonds sur les murs, ou posées avec vice, ces dernières procurent de bons moments d'autosatisfaction ! Enfin pour ce qui

est des capacités du héros, sachez qu'il lui est possible de ramper, sauter, lever et baisser légèrement la tête. Côté graphisme, on est en revanche assez déçu : c'est terne et peu varié. Même sentiment de frustration à propos de l'animation qui, de plus, nuit parfois à la jouabilité. Bref, Lucas Arts s'est vraiment contenté du minimum. Heureusement, subsis-

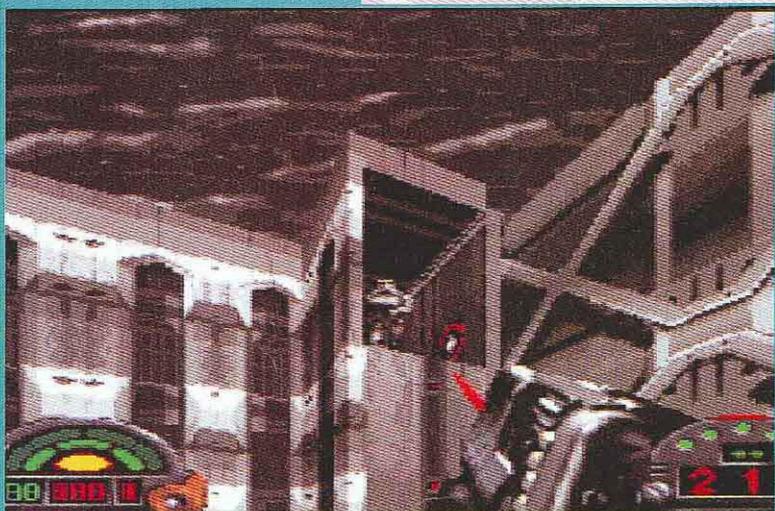


Le gag, pas drôle, de Dark Forces : vous marchez tranquillement et entendez « bip bip ». Courez alors très vite !

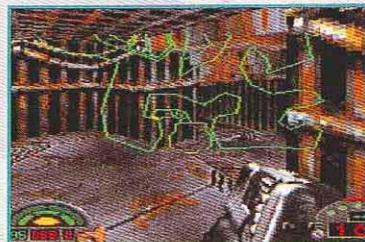
L'avis de Didou, déçu par la farce

« Dark Forces n'est vraiment pas à la hauteur de ce que l'on pouvait espérer. Bien sûr on prend son pied cinq minutes en combattant les ennemis bien connus des fans de la trilogie, mais c'est souvent tellement laid graphiquement que ce plaisir n'est qu'éphémère ! Dommage car le jeu en lui-même présente quelques qualités ; il a notamment l'avantage d'être captivant car riche en actions... Dis m'sieur Lucas, t'aurais pas confondu "Force" et "Farce" par hasard ? »

tent les musiques de Star Wars dans la bande-son... Par ailleurs, les ennemis ne brillent pas par leur intelligence ; on est donc loin d'atteindre le vrai plaisir de jouer — dans le sens arcade du terme. Mais si Dark Forces semble techniquement dépassé à première vue, il possède un intérêt

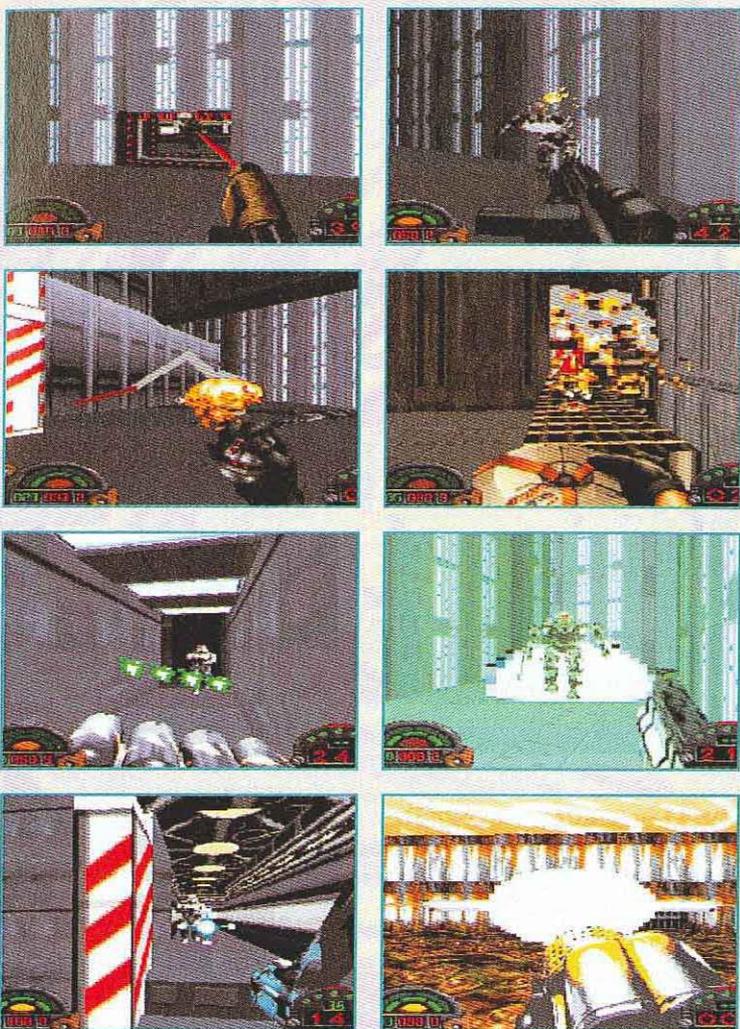


Pour monter et atteindre le rigolo qui vous canarde, il vous faut actionner un ascenseur en tirant sur l'interrupteur qu'il garde.



Classique mais efficace, la carte du niveau s'affiche en surimpression et en temps réel.

LE CATALOGUE DES ARMES



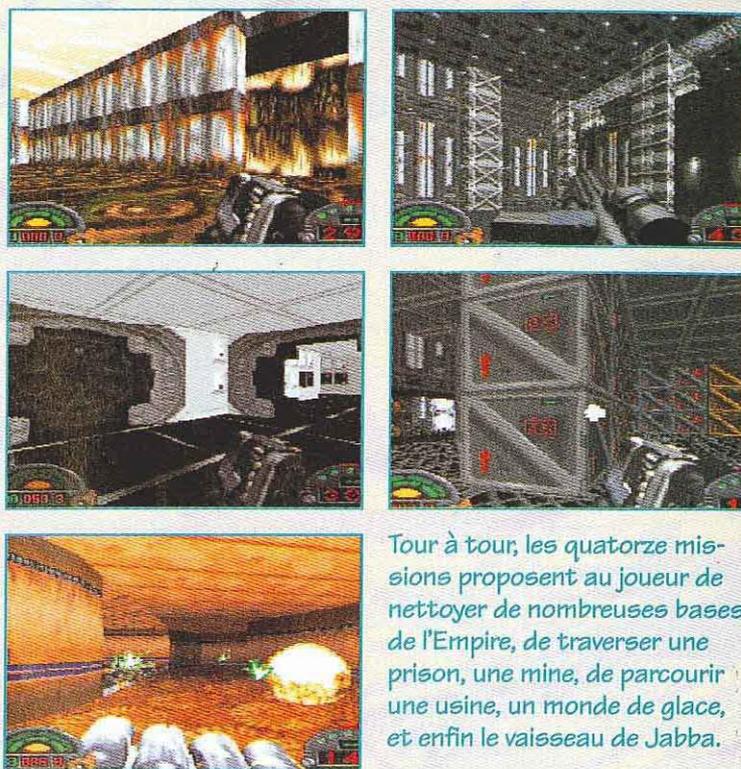
La gamme, très complète, des armes (du simple fusil laser jusqu'à la bombinette nucléaire de poche) est l'un des points forts de Dark Forces. On en dénombre huit, toutes ayant leurs propres atouts et... inconvénients. Par ailleurs, lorsqu'en tirant on maintient le doigt appuyé sur un bouton, certaines de ces armes proposent une deuxième fonction. Ainsi, les mines explosent après un certain temps, ou dès qu'une personne s'en approche. De son côté, le quadruple canon plasma peut tirer en rafale ou quatre tirs simultanément (logique !).

MUR FISSURÉ : SALLE SECRÈTE



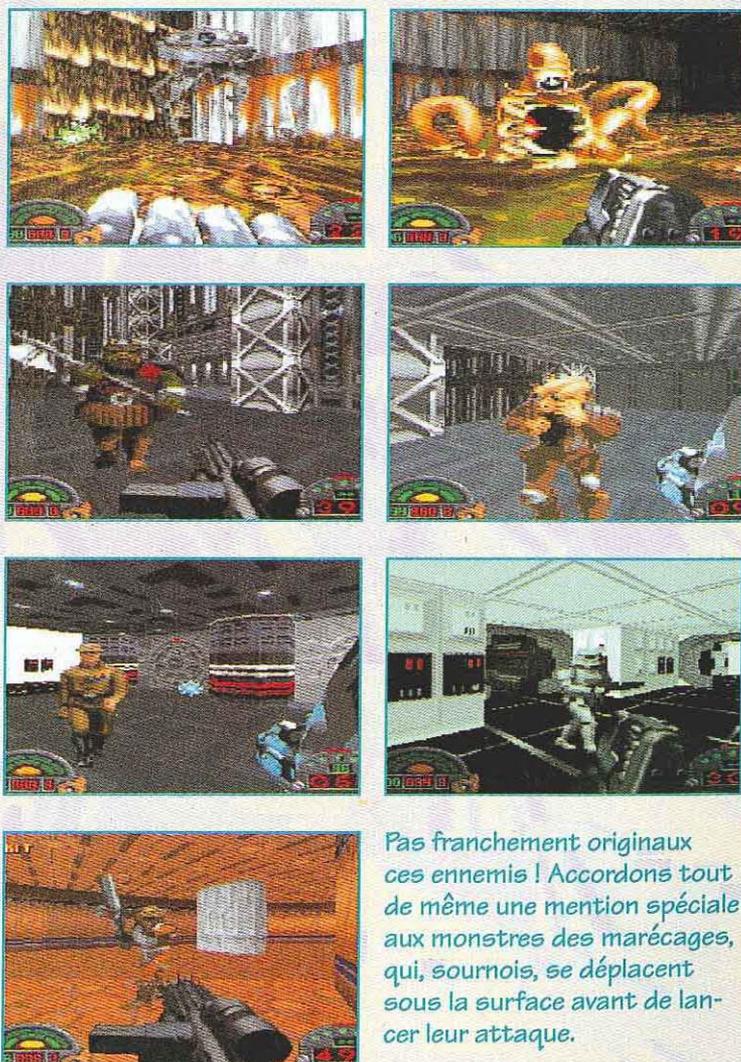
Vous apprendrez vite à repérer ce type de fissures dans les murs ! Et quand vous en avez localisé une, jetez alors une grenade dessus ; en règle générale une salle secrète pleine de munitions apparaît.

LE PARCOURS DU COMBATTANT



Tour à tour, les quatorze missions proposent au joueur de nettoyer de nombreuses bases de l'Empire, de traverser une prison, une mine, de parcourir une usine, un monde de glace, et enfin le vaisseau de Jabba.

DES ENNEMIS TRÈS ORDINAIRES...



Pas franchement originaux ces ennemis ! Accordons tout de même une mention spéciale aux monstres des marécages, qui, sournois, se déplacent sous la surface avant de lancer leur attaque.



TOUTE L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES...



Sony Game Line

08 36 68 22 02*

- TOUS LES TRUCS, ASTUCES ET SOLUTIONS INTÉGRALES **DE PLUS DE 40 JEUX**
- DES RÉPONSES CLAIRES À TOUTES QUESTIONS SUR UN JEU EN PARTICULIER **EN MOINS DE 24 H**
- **DES INFOS EXCLUSIVES** SUR L'UNIVERS PLAYSTATION

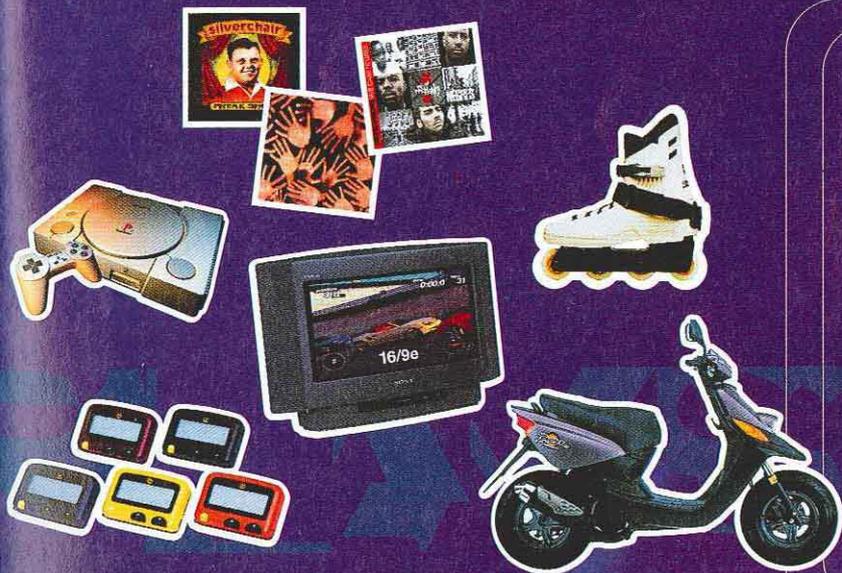
3615* PlayStation

LE SERVICE MINITEL OFFICIEL DE LA PLAYSTATION

... ET CHAQUE SEMAINE PARTICIPEZ AU **Game Play** :

GAGNEZ SUR LE **08 36 68 22 02** OU SUR LE **3615 PLAYSTATION**

CES CADEAUX GRÂCE À VOTRE CODE D'ACCÈS PERSONNEL (AU VERSO DE CETTE CARTE)



SONY



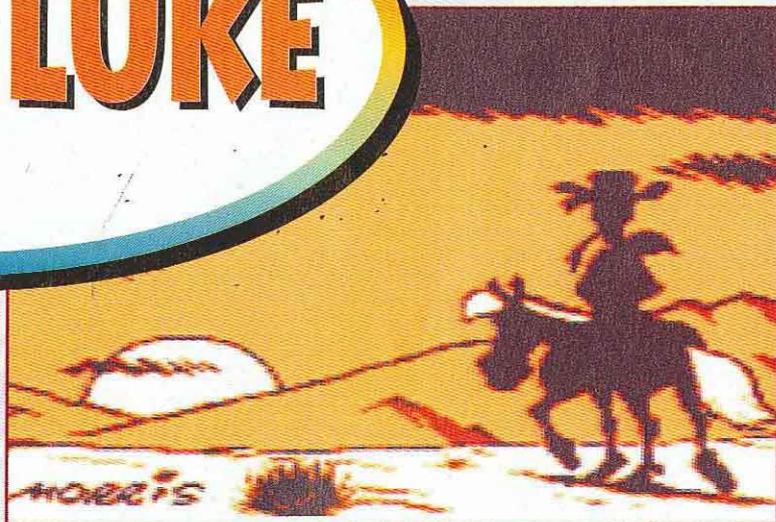
LE MESSAGER DE POCHE



Photos non contractuelles. * (2,23 F TTC/Min) Règlement complet déposé chez Maître CHILLOT, huissier de justice à Paris

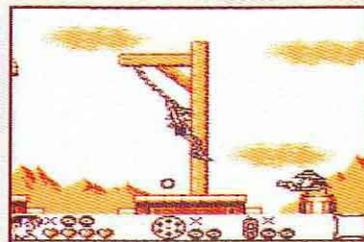
LUCKY LUKE

Lucky Luke le « gardien de vaches » le plus célèbre de l'Ouest arrive enfin sur console. Fera-t-il plus fort que le reporter



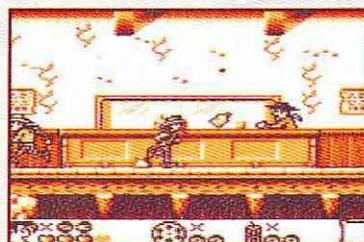
Il ne manquait plus que Lucky Luke au tableau de chasse du Tatum d'Infogrames. Alors que Tintin a débuté sa carrière vidéoludique sur 16 bits, le héros de Morris rentre, lui, par la petite porte ; la Game Boy est en effet le premier support qui accueille Lucky Luke.

Notre justicier chouchou est, comme d'hab', sollicité par les autorités du pays pour ramener au pénitencier les plus grands malfaiteurs en cavale. Les fans de la bédé prendront donc un malin plaisir à retrouver Billy the Kid, Pat Poker, Jesse James sans oublier, bien évidemment, les triste-

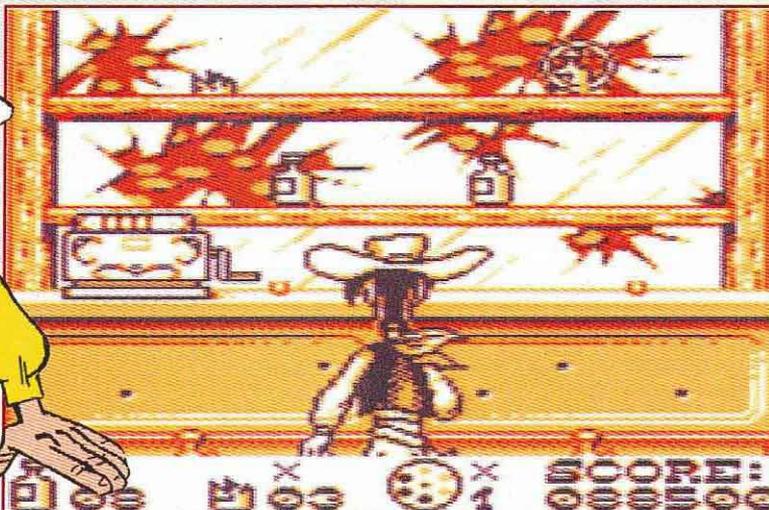
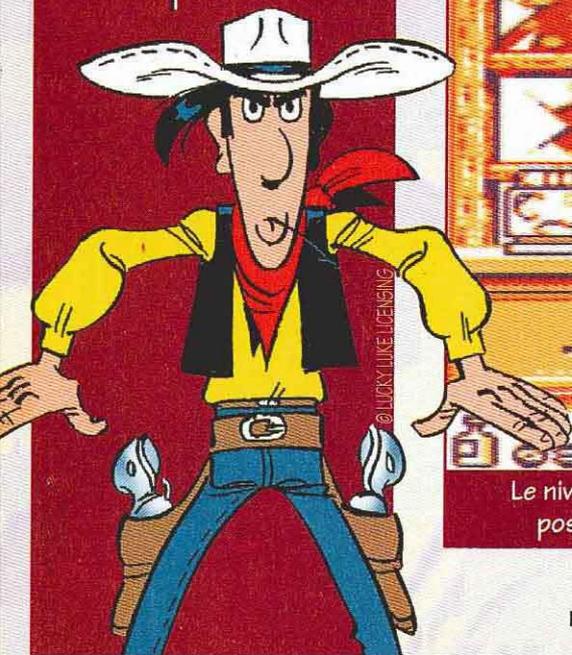


IL PEUT LE FAIRE !

Lucky Luke peut s'accrocher à un mur et l'escalader, grimper aux gouttières, s'accrocher aux lustres et cordes !



à la houpette ?



Le niveau bonus consiste à exploser le plus de bouteilles possible. C'est simple, plaisant et ma foi assez joli.

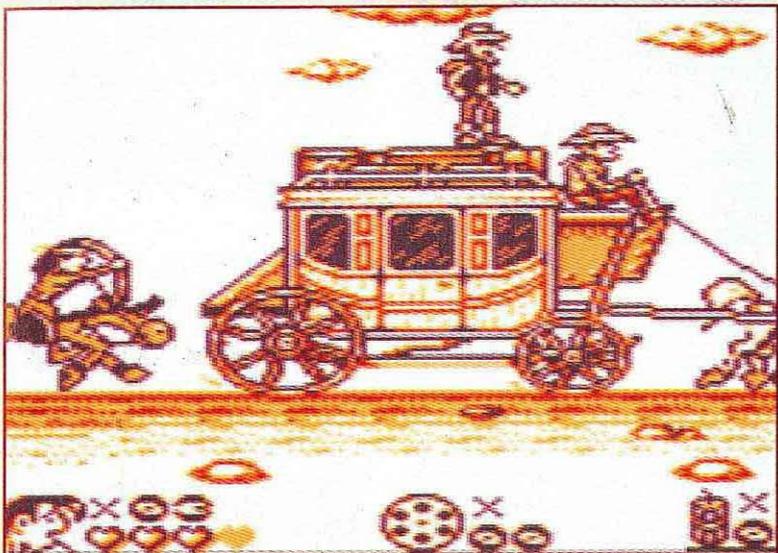
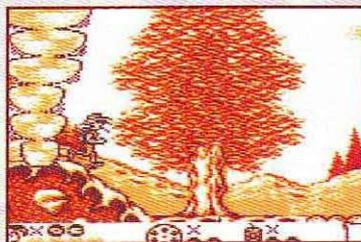
ment célèbres frères Dalton. Première bonne surprise, la réalisation générale s'avère à la hauteur des plus grands jeux de la Game Boy.

TAGADA, TAGADA...

C'est graphiquement riche et soigné, sans nuire pour autant à la lisibilité. L'action demeure classique ; certes, il faut parfois trouver un objet pour continuer sa progression dans le niveau mais, dans l'ensemble, il s'agit de « bou boum, hop hop » (comprenez action et plate-forme). Il y a bien quelques stages « spéciaux » qui

VARIEZ LES PLAISIRS

Entre deux règlements de compte, attendez-vous à être poursuivi par une tornade ou même un troupeau de bisons déchaînés. Des niveaux funs mais délicats : on s'accroche !



Lucky Luke défend tant bien que mal la diligence attaquée par un indien bien courageux. Gare aux voutours...

↻ cassent la sempiternelle routine du genre plate-forme, mais ils proposent plus ou moins le même type d'action. Pour finir avec les niveaux, signalons qu'ils sont beaucoup plus vastes qu'à l'accoutumée, ce qui implique plus de recherche, d'affrontements mais aussi de passages secrets, d'astuces... En clair, il y a de quoi faire. Pour une première, Lucky n'a pas à rougir ; il est le héros d'un bon jeu GB qui saura s'imposer sans problème dans le top 5 de la portable Nintendo !

El Didou,

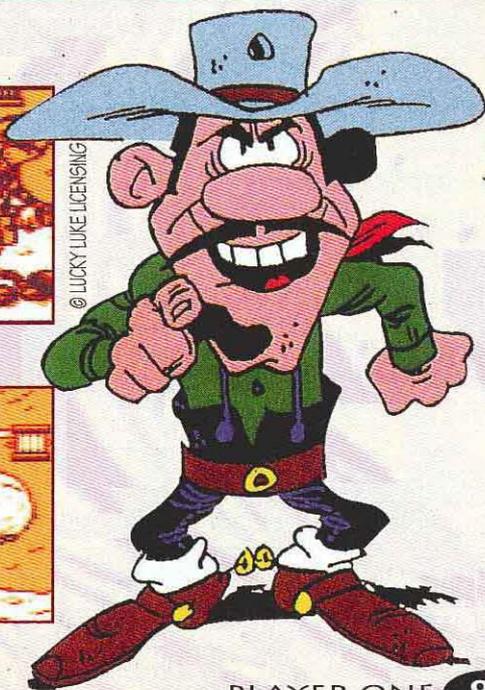
tire lui aussi plus vite que son ombre...



TON UNIVERS IMPITOYABLE

Les niveaux sont variés et proposent de nouveaux ennemis peu hospitaliers. Malgré tout, l'action se résume souvent à tirer sur tout ce qui bouge !

LES VILAINS!



© LUCKY LUKE LICENSING

Game Boy LUCKY LUKE

développeur
INFOGRAMES
éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS

genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
VALABLE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
80%

En résumé

Si Lucky Luke n'est pas à la hauteur d'un DKL, sa réalisation soignée et la variété de ses niveaux sauront plaire aux accros de la GB.

GRAPHISME

Même si l'ambiance Far West est réussie, les décors ne sont pas fidèles aux bédés.

87%

ANIMATION

Le perso bouge vraiment bien. Pâs de souci question ralentissement.

90%

SON

Rien de vraiment fantastique ; faut pas rêver non plus !

80%

JOUABILITÉ

On frôle la perfection, bien qu'il faille parfois s'y prendre à deux fois avant de s'accrocher.

90%

100

95

89%

85

80

75

70

65

60

55

50

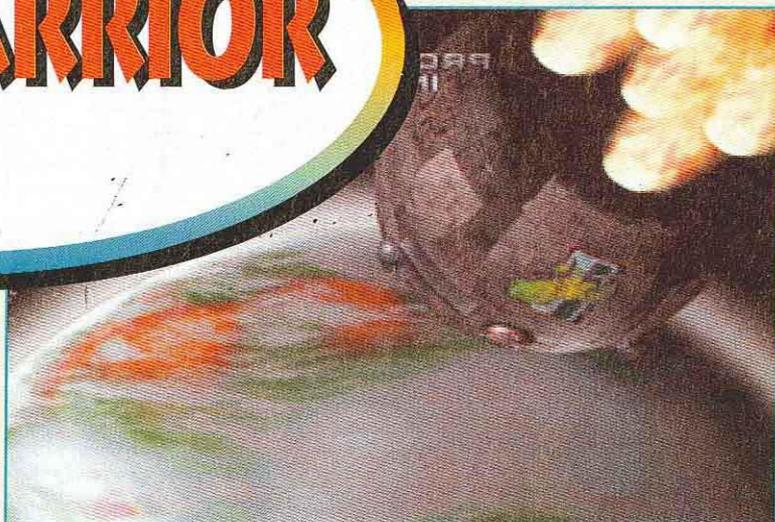
MECHWARRIOR 2

Mechwarrior 2, en débarquant sur PlayStation, vient combler le manque de jeux « à la Robotech » sur cette machine. L'intention est bonne, mais on regrette que le résultat ne soit pas parfait.

Venant tardivement concurrencer le Gungriffon de la Saturn, Mechwarrior 2 vous invite à vivre les mêmes moments épiques pleins d'explosions et de fureur. Dans ce jeu, deux clans s'opposent : celui des Jade Flacon et celui des Wolf. Libre à vous de décider sous quelle bannière la rutilante armure de votre robot se ralliera. Plusieurs modes de jeux sont disponibles. En plus du Training, pratique pour apprendre à piloter votre engin, un Instant Action répond présent (vous débarquez sur un champ de bataille, blastez les ennemis à vue et basta). Vous disposez, bien sûr, de deux campagnes — une pour chaque

P'tit rapide ou gros balèze ?

Avant de vous lancer dans une mission, vous devrez choisir votre robot et définir quelle configuration de boutons vous désirez adopter (il y en a huit différentes). Ces « détails » ne sont pas sans importance. En effet, les robots possèdent plusieurs caractéristiques spécifiques ; les deux plus importantes étant leur vitesse et la puissance de leur blindage. Choisir un robot rapide (son défaut est évidemment sa fragilité) vous obligera à adopter une config' de boutons compliquée. Par exemple, la possibilité de bouger le tronc indépendamment des jambes, pour tirer sur le côté, est indispensable pour éviter le maximum de tirs. Le zoom vous permettra également de voir arriver les ennemis de loin. À l'inverse, un bon gros robot bien balèze n'aura pas obligatoirement besoin de faire dans la finesse et vous pourrez alors adopter une configuration plus simple en comptant principalement sur la précision de votre tir.



Vous avez réussi à mener le convoi à destination. Ces missions de protection sont courantes.

clan — divisées en différentes missions. Au total il y en a 48, des missions. Ce qui semble, a priori, encourageant.

UN JEU RICHE, MAIS...

Quarante-huit missions dites-vous ? Quel pied, quelle démesure, quelle durée de vie immense ! Que nenni, cher lecteur, réfrérez vos ardeurs.



Lorsque vous devez détruire un bâtiment adverse, foncez vers l'objectif et jouez-la bourrin. C'est souvent efficace.

Car s'il y a un nombre impressionnant de missions, force est de constater qu'elles sont assez courtes, et se ressemblent souvent beaucoup. Il s'agit la plupart du temps de nettoyer un secteur, d'escorter un engin ou bien encore de protéger un bâtiment. On a vite fait le tour des



Seul contre tous, n'hésitez pas à faire appel à toute votre puissance de feu pour vous en sortir.



L'écran de jeu fourmille d'informations : radar indiquant la position des ennemis, dégâts encaissés, etc.

MECHWARRIOR
2

développeur
ACTIVISION
éditeur
UBI SOFT
textes
ANGLAIS

genre
TIR
joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
INFINI

difficulté
VARIABLE
durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
88%

en résumé

Mechwarrior 2 est très prenant, mais son intérêt limité l'empêchera d'être un hit. Les aficionados du genre l'apprécieront toutefois.

GRAPHISME

Les décors sont dépouillés, les robots réussis mais assez peu originaux.

80%

ANIMATION

Ça bouge vite et bien. Pas de problème de ralentissement.

90%

SON

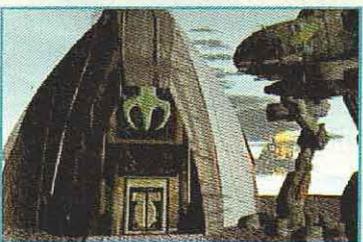
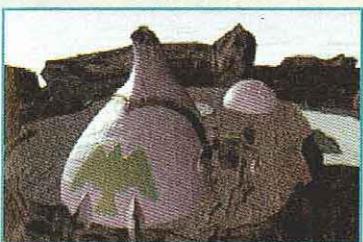
Musiques tendance « trashy », très cool. Les sons se révèlent efficaces.

92%

JOUABILITÉ

Il faut savoir jongler entre les différentes commandes, mais sorti de là...

85%

CINÉMATIQUE
BÉTON

Entre l'intro et les petits films de présentation des deux clans ennemis, vous pourrez admirer des cinématiques de grande tenue. Idéal pour se mettre dans l'ambiance.



Lorsqu'une forme sombre apparaît subitement devant vous, ne vous posez pas de questions : tirez !



Vous pouvez détruire certains membres des robots ennemis. Ici, c'est une jambe qui s'est détachée du corps.

possibilités. C'est dommage car c'est là le seul véritable défaut de Mechwarrior 2. Plus diversifié, le jeu aurait pris une toute autre dimension. Au final, on se retrouve avec un bon jeu très prenant — ce qui n'est déjà pas si mal —, mais le fait d'être passé à côté d'une petite merveille par manque d'imagination des

concepteurs engendre une certaine frustration... Malheureusement, vu le peu de titres disponibles dans le genre, on ne peut pas trop faire la fine bouche.

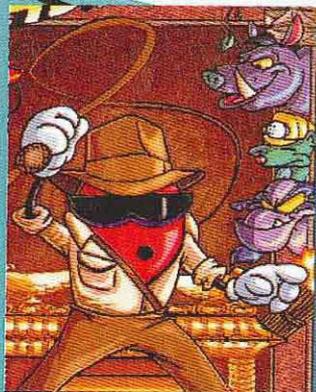
Chris



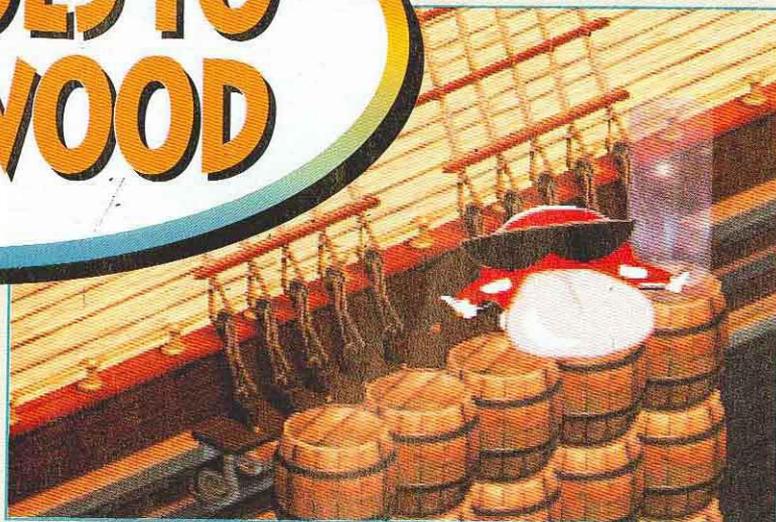
Un conseil : avant de vous rendre sur le champ de bataille, choisissez votre robot avec soin.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

PlayStation/
Saturn



Les aventures de Spot à Hollywood débarquent sur les



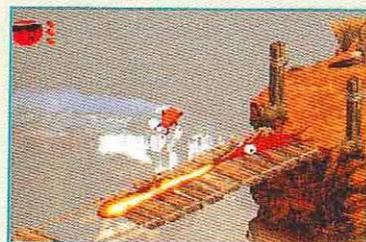
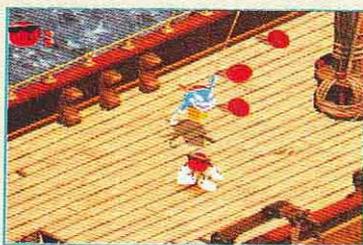
Les aventures hollywoodiennes se déroulent sur une vingtaine de niveaux, répartis en trois mondes, qui correspondent chacun à un genre du cinéma américain : les pirates, l'aventure (style Indiana Jones), et l'horreur. Si le principe de base reste la plate-forme, ce

soft mélange plusieurs genres comme le shoot them up, ou encore la réflexion. Certes, les énigmes ne sont jamais d'une grande difficulté, mais apportent un plus indéniable à l'intérêt général du soft. Les graphismes, irréguliers, sont quant à eux en 3D isométrique, et demeurent d'une



ARMES SPÉCIALES

Des bombes ouvrent des passages, des tirs gèlent l'ennemi un instant (Spot s'en sert de plate-forme), des boucliers...



32 bits de Sega et Sony. Le résultat : un jeu de plate-forme en 3D isométrique multigenre, qui propose un vrai challenge.



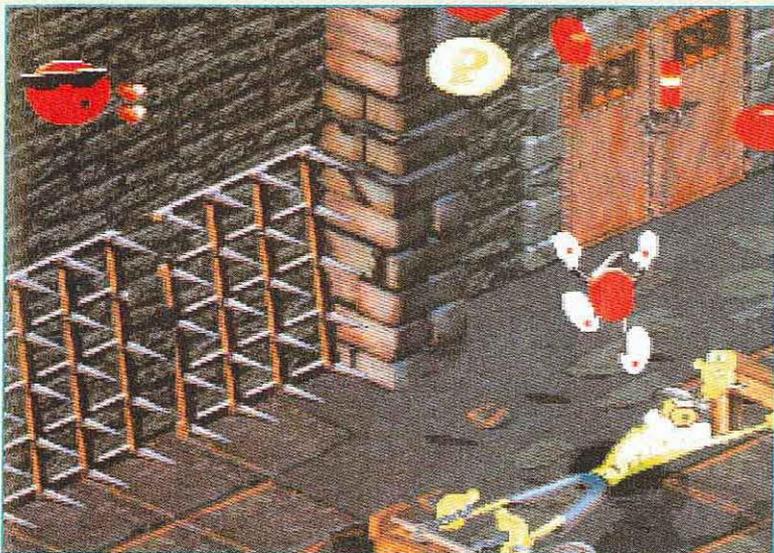
La maison hantée : déplacez les armoires pour trouver les passages secrets, et prenez garde à tout ce qui vous entoure ! (Saturn)

bonne qualité d'ensemble. Pourtant, ce Spot 3D a laissé une mauvaise première impression à tous ceux qui l'ont essayé, en raison de sa jouabilité délicate. En effet, les premières parties sont plutôt laborieuses, et elles ont tôt fait de dégoûter les moins acharnés. Mais après quelques minutes, on s'y fait, pour finalement maîtriser parfaitement cette jouabilité. De défaut, elle se transforme en challenge supplémentaire. Pourtant question challenge, Spot est déjà bien garni : vous n'accédez à certains niveaux qu'avec des actions précises, ➔

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

LES MOYENS DE TRANSPORT

Certains stages se déroulent en scrolling forcé. Qu'il chevauche un canon ou un balai, Spot doit éviter des obstacles, récupérer des étoiles, et rejoindre la sortie.



La salle des tortures : étirez vos victimes au maximum pour les utiliser comme un tremplin. Une idée originale. (PlayStation)

et en fouinant partout, à la recherche du moindre passage secret. De plus, cinq étoiles sont cachées dans chaque level et font office de pourcentage de découverte — bien que certains stages recèlent d'autres mystères. Néanmoins, sans ce système, la durée de vie du soft aurait été un peu courte.

Bref, Spot Goes To Hollywood est un jeu de plate-forme sympathique, destiné aux joueurs suffisamment motivés pour maîtriser sa jouabilité, et assez curieux pour l'explorer de fond en comble.

Chon

développeur

BURST

éditeur

VIRGIN

textes

FRANÇAIS

genre

PLATE-FORME

joueur(s)

1

sauvegarde

MOTS DE PASSE

continue

INFINI

difficulté

MOYENNE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
87%

83%

en résumé

Un jeu de plate-forme alliant plusieurs genres. Un temps d'adaptation est nécessaire pour maîtriser la jouabilité, et c'est tant mieux !

LES GENRES

Voici des écrans des trois genres cinématographiques à la base du jeu. Le monde des pirates, celui de l'aventure, et enfin de l'horreur.



Les boss

Vous trouverez un méchant boss à la fin de chaque monde. En général, ils ne sont pas très difficiles à battre, et vous devriez réussir à en venir à bout assez facilement.



GRAPHISME

Certains niveaux sont plus beaux que d'autres, mais l'ensemble reste agréable.

85%

ANIMATION

Elle est correcte, et ne souffre d'aucun ralentissement fâcheux.

85%

SON

Pas d'effets sonores spectaculaires, mais le tout est bien réalisé.

80%

JOUABILITÉ

Les premières parties sont laborieuses. Mais on s'y habitue en quelques heures.

70%

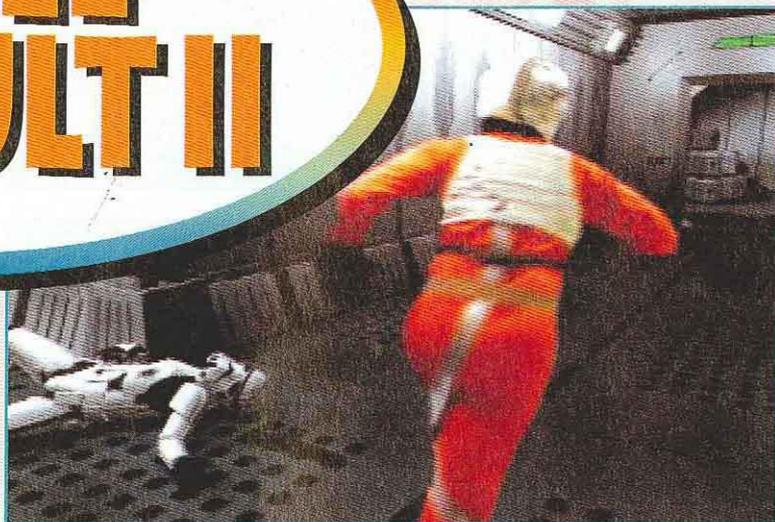
REBEL ASSAULT II

PlayStation

Des avis contraires

MILOUSE : « A priori, je n'ai rien contre ce genre de jeu. J'ai même été franchement emballé par Rebel Assault II, durant les premiers instants (en particulier durant l'intro). L'ambiance graphique et sonore est une grande réussite, assurément. Mais l'intérêt et l'interactivité de Rebel II sont loin de me combler, d'autant plus que certaines phases de jeu sont absolument injouables. J'aime bien Star Wars, et tant qu'à dépenser mes tunes pour m'asseoir devant quelque chose de beau, j'aime autant m'offrir quelques places de cinéma. »

WOLFEN : « Dans le genre, Rebel Assault ne constitue certes pas un concept nouveau (dans les années 80, des bornes d'arcade sur fond de film vidéo existaient déjà). Cela dit, lorsqu'un film est bien fait, et c'est le cas de Rebel Assault, je suis toujours bon public. L'action est suffisamment variée pour être attractive mais au bout d'un moment, il n'y a plus aucune surprise ; c'est du par cœur. Enfin, autre bémol, la durée de vie est peut être un peu trop limitée. »



Ah, devenir pilote d'élite et bouter les sbires de Vador ! Un vieux rêve en passe de devenir réalité grâce à Rebel Assault II, le premier jeu tout en vidéo dont vous serez peut-être le héros... Un genre bien à part, à ne pas mettre entre toutes les mains. Décollage imminent, à vous la base... répondez la base !



GUEULES D'AMOUR

Ils ne sont pas beaux les nouveaux héros ? Il suffit de porter un casque pour toute de suite paraître nettement plus séduisant. À vrai dire si l'on m'en proposait un, je ne saurais lequel choisir... Peut-être bien le premier... quoique la casquette « spécial randonnée en forêt » ne soit pas mal non plus.

Rebel Assault : depuis le premier volet sur PC, il y a ceux qui sont pour et contre. Avouons qu'on compte plus de détracteurs que de plébisciteurs. Le problème vient du genre même du soft à savoir « film interactif ». En effet Rebel Assault 2 n'est ni plus ni moins une grande séquence vidéo entrecoupée de phases de jeu. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore l'histoire gravite autour de la mythique trilogie de George Lucas. Dark Vador vient de créer un nouveau type de vaisseau, qui risque d'embranler les troupes de la résistance. Vous reste-t-il encore une once de Force ? C'est pour la bonne cause !



À trop vouloir se faire remarquer, notre jeune pilote s'est fait abattre. Par qui ? Regardez bien le reflet dans ses lunettes...

PlayStation
**REBEL
 ASSAULT
 II**

développeur
UBI SOFT
 éditeur
LUCAS/FACTOR 5
 textes
FRANÇAIS

genre
FILM INTERACTIF
 joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE/MC
 continue
OUI

difficulté
MOYENNE
 durée de vie
TRÈS COURTE

prix
A B C D E F

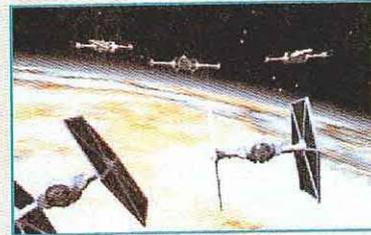
PLAYER FUZ
60%

80%

en résumé

Rebel Assault II promet aux fans de Star wars une immersion totale dans l'univers de Lucas. Mais son genre ne plaira pas à tous.

TU SENS LA FORCE ?



➔ Vous intervenez dans cette nouvelle épopée sous forme de stages, où l'action se résume à piloter, tirer, voire les deux à la fois (boudiou !). Et c'est là que le bât blesse. Car si tout le monde s'accorde à dire que les phases passives (lorsque vous suivez le film) sont impressionnantes, lorsqu'il est question de jouer ce n'est pas vraiment palpitant, même trop simpliste (on déplace un curseur et on fait feu !). M'enfin c'est le genre qui veut ça, et Rebel n'a pas la prétention d'être un jeu 100% action ! Il se

destine à un public de jeunes joueurs ou de fondus de la trilogie, qui prendront plaisir à suivre ce grand spectacle. En revanche, une fois terminé, je ne pense qu'on y revienne (à moins d'avoir des copains à impressionner). Bref, si je comprends parfaitement que Rebel ne soit pas la tasse de thé de tous les joueurs, force est de constater que dans son genre il n'y a pas mieux pour l'instant.

El Didou,
 cherche costume de Storm Trooper (propre !).

GRAPHISME

Les phases de jeux ne sont pas aussi belles que le reste, dommage !

90%

ANIMATION

Mis à part quelques ralentissements par-ci, par-là, tout va bien.

84%

SON

Les musiques sont OK, mais le doublage à revoir !

82%

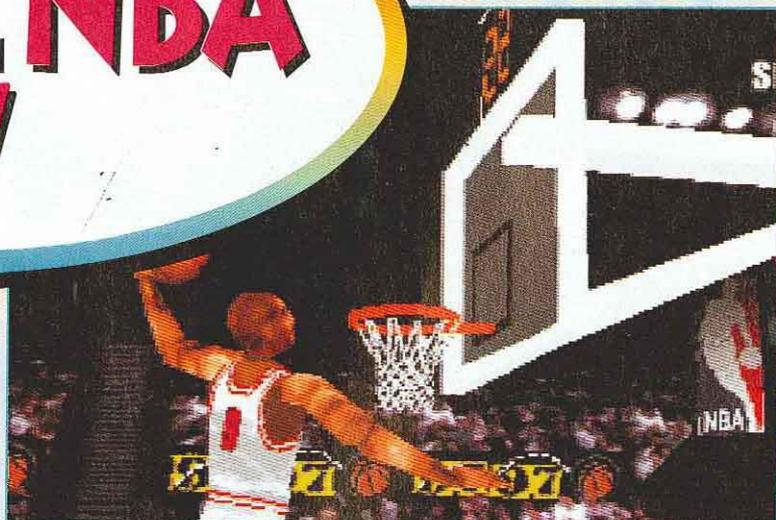
JOUABILITÉ

Les commandes ont beau être simples, il est souvent difficile de piloter.

78%

TOTAL NBA 97

Depuis le volet 96, l'impatience grandissait, mais le voilà enfin ! Il est très beau, il est très jouable, et il est réaliste.



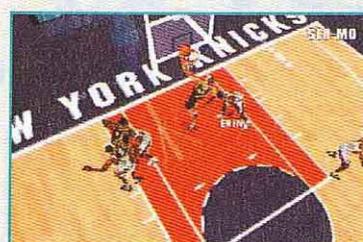
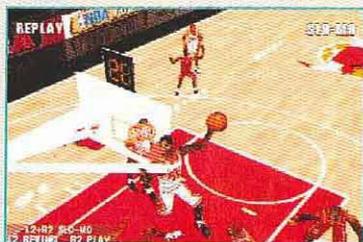
Force est de constater que cette mouture 97 est supérieure à la précédente. Tout d'abord au niveau des graphismes qui ont gagné en finesse. Les persos sont désormais moins cubiques qu'auparavant, et les reflets sur le sol sont, quant à eux, toujours aussi

impressionnants. Ensuite, la jouabilité a été améliorée, puisque des touches de dribble et de feinte ont été ajoutées. Le turbo est toujours présent, mais gare aux fautes offensives ! En combinant habilement ces manips, on peut vraiment construire de belles actions. Bref, Total 97

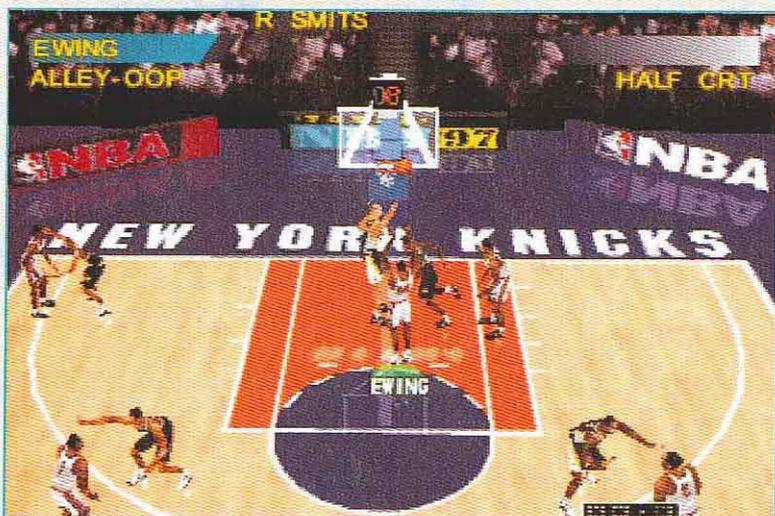


LE DRIBBLE

Une touche spéciale permet d'effectuer des dribbles très efficaces. Je t'la passe devant, derrière ou entre les jambes...



Bref, Total NBA 97 est une réussite incontestable. Mieux, une référence !



Voici une des nombreuses vues disponibles dans le jeu. Celle-ci est relativement jouable.

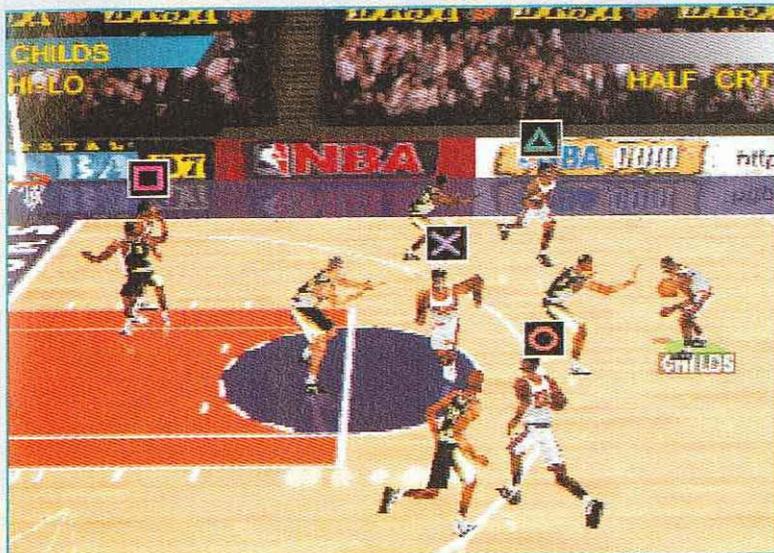
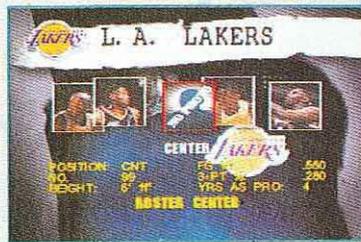
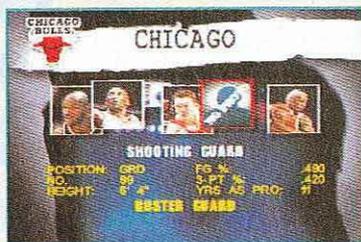
offre un plaisir de jeu bien plus grand que son prédécesseur.

MOINS DE STRATÉGIE

Il n'y a guère qu'au niveau de la tactique et de la stratégie qu'il est un peu moins complet. En effet, Total NBA 96 proposait un éventail de stratégies d'équipe autrement plus conséquent, même si la plupart des joueurs les ignoraient. Du côté des modes de jeu, c'est plutôt classique, puisque vous avez le choix entre disputer un match d'exhibition, une saison, ou encore les play-offs. Le jeu à 8

SHAQ ET JORDAN

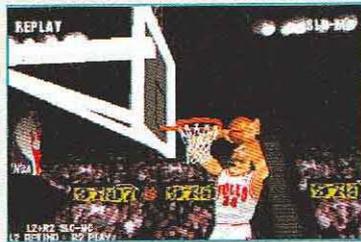
Ils sont absents et... pourtant bien présents ! Et avec leurs propres stats. Jordan occupe le poste de garde chez les Bulls, et Shaq celui de centre chez les Lakers.



Lorsque vous faites une passe, vous pouvez choisir le destinataire en appuyant sur la touche adéquate.

est évidemment toujours possible, ce qui favorise la convivialité. Une fois encore, c'est le réalisme qui domine dans ce soft, résolument axé simulation. Certes, un mode Arcade est disponible mais il n'influe pas vraiment sur le style de jeu. Au niveau du son, ceux qui ont la possibilité de brancher leur télé sur une chaîne hi-fi ne le regretteront pas ! Enfin, sachez que les stats sont toujours disponibles. Bref, les amateurs de simulation de basket n'ont pas le droit de manquer cette version, qui plus que jamais frôle la perfection.

Chon



WHAT A DUNK!

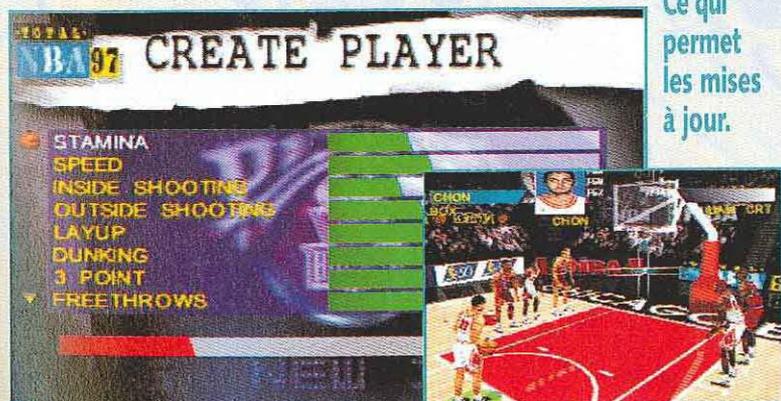
Certains dunks sont très impressionnants, et tous demeurent réalistes. C'est d'ailleurs peut-être ce réalisme extrême qui les rend si spectaculaires !

Les transferts

Ils permettent entre autres de créer votre propre joueur, et de

signer dans l'équipe de votre choix. Vous pouvez d'ailleurs effectuer des transferts de n'importe quel joueur d'une équipe à une autre.

Ce qui permet les mises à jour.



PlayStation

TOTAL
NBA 97

développeur
SONY
éditeur
SONY
textes
ANGLAIS

genre
SIMU DE BASKET
joueur(s)
1A8

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
MOYEN
durée de vie
BONNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
94%

en résumé

Avec moins de stratégie que le volet 96, cette version se révèle toutefois plus belle et plus agréable à jouer. Un must !

GRAPHISME

Tout simplement le plus beau jeu de basket réalisé à ce jour.

96%

ANIMATION

Les mouvements des joueurs sont d'un réalisme époustoufflant.

92%

SON

Les bruits du ballon et des pas sur le parquet sont très bien rendus.

95%

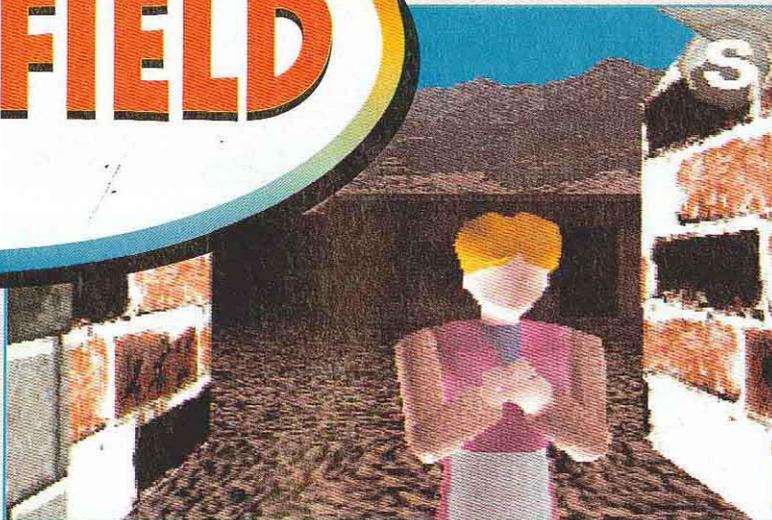
JOUABILITÉ

Elle est excellente. La touche de dribble rend l'action très prenante.

96%

KING'S FIELD

Au Japon, King's Field est un RPG mythique, qui en est déjà à son troisième volet. Mais nous, pauvre public français, devons pour l'instant nous contenter du premier épisode. Comme on dit, il n'est jamais trop tard pour bien faire...



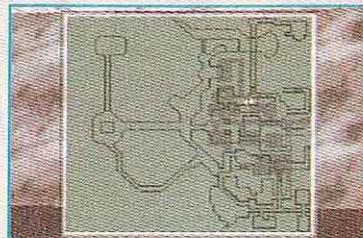
LA GALÈRE DE L'ÉQUIPEMENT

King's Field se caractérise par une nette pénurie de brousses. Une bonne progression passe par l'achat d'un meilleur équipement. Mais lorsque l'on voit le prix d'une épée ou d'un bouclier en cuir, mieux vaut trouver les inestimables trésors disséminés dans les passages et salles secrètes.

A première vue, King's Field ressemble à s'y méprendre à un doom-like basé sur le thème du médiéval-fantastique. En effet, le jeu se déroule en vue subjective dans un environnement 3D géré en temps réel, et seul le bras du personnage apparaît au cours des combats. À y regarder de plus près, on constate néanmoins que le jeu repose sur des notions typiquement RPG (niveaux d'expérience, magie). Cela étant, au début on ne peut se défaire du sentiment de casser du monstre sans but précis. L'impression perdure jusqu'à ce que vous rencontriez des autochtones et que débute une phase de dialogues très enrichissante vous

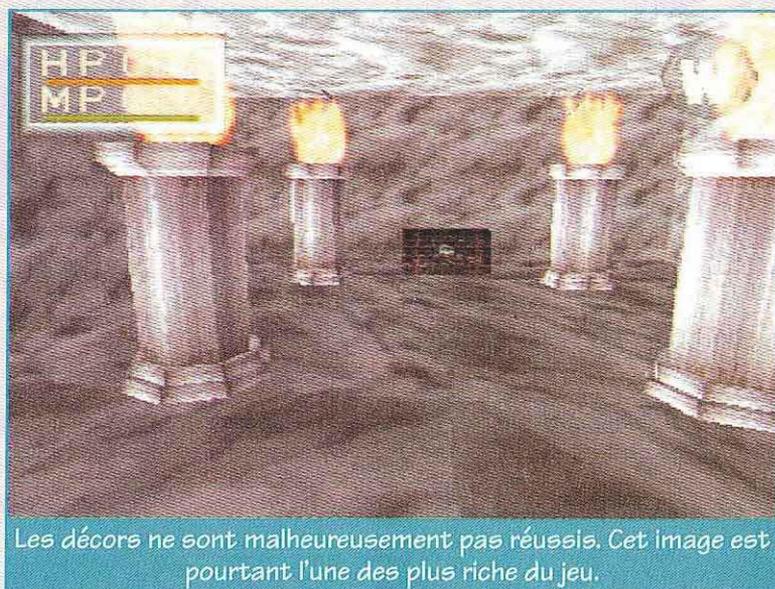
L'avis de Didou

« Sacré Wolfen, dès qu'un soft aux allures chevaleresques déboule sur console, il crie au génie ! Je veux bien admettre que le scénar est intéressant mais alors question réalisation on se croirait revenu des années en arrière. Les ennemis sont souvent ridicules bien qu'animés correctement. Quant au mouvement de bras du héros lorsqu'il attaque, c'est tout simplement "gaguesque". Évidemment ce ne sont pas de bonnes raisons pour bouder le jeu, m'enfin tout cela ne le rend pas attractif du tout. Et vu tous les bons jeux qui

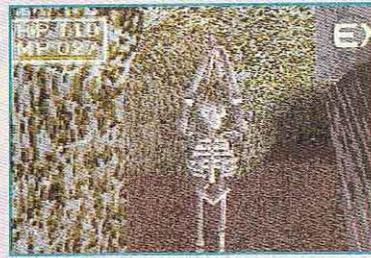
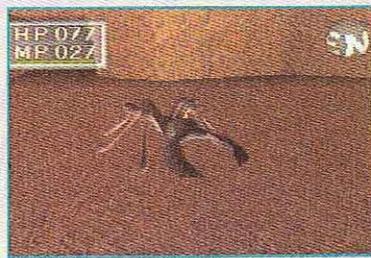
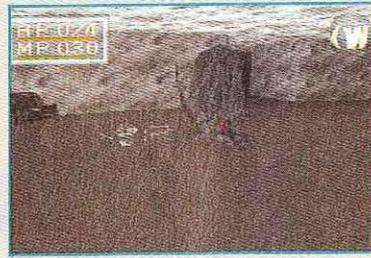
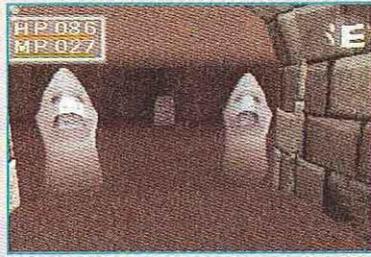
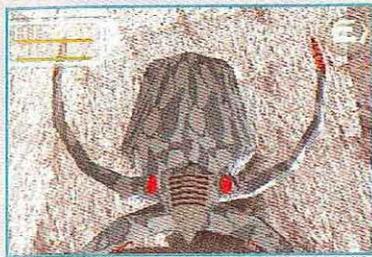
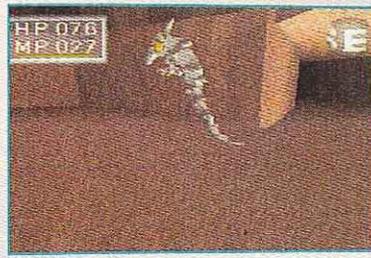
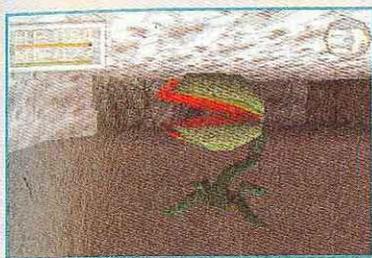


Bien dissimulé, le plan des pirates couvre plus de 75 % du dédale de l'île.

sortent en ce moment, pourquoi s'ennuyer avec un titre qui ressemble à un vieux soft ? Je sais que la tendance actuelle est à la "old school", mais là, franchement, c'est trop ! Désolé Wolfen, mais sur ce coup-là on ne fait pas la paire. »



Les décors ne sont malheureusement pas réussis. Cet image est pourtant l'une des plus riches du jeu.



BESTIAIRE MONSTRUEUX

Votre première confrontation avec un monstre risque bien de mal finir. Cela se traduira inévitablement par un sentiment d'impuissance, donnant l'impression de s'être fait arnaquer en achetant ce jeu. En fait, après un quart d'heure d'acharnement, on comprend que ces premiers monstres sont d'une lenteur effroyable et qu'il est préférable de les attaquer de dos. Fourbe, mais efficace ! En découvrant de nouvelles variétés d'ennemis, on réalise que cette méthode fonctionne bien pour la plupart d'entre eux.

Une fois cette technique assimilée, vous pouvez alors prétendre percer les mystères de l'île.

➤ aliguillant sur de multiples quêtes. À cet instant, on a l'impression de basculer dans un Ultima Unwerworld — un titre que les branchés RPG micro connaissent tous — mais en sensiblement moins beau.

CLASSIQUE MAIS PRENANT

Ne dit-on pas que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ? Cet adage populaire se vérifie avec King's Field. En effet, même si l'interface paraît vieillotte, les décors pauvres et répétitifs, le jeu n'en reste

pas moins captivant grâce à sa durée de vie exceptionnelle et l'intérêt qui s'en dégage. Ajoutons également qu'une fois une partie chargée, il n'y aura plus un seul (ô combien crispant) « Loading, please wait ». Quoi qu'il en soit, pour apprécier King's Field, il faut être capable de passer outre son aspect graphique et ce n'est pas donné à tout le monde. En fait ce jeu s'adresse principalement aux joueurs expérimentés qu'un challenge relevé ne rebute pas.

Wolfen

développeur
FROM SOFTWARE
éditeur
SONY
textes
FRANÇAIS

genre
RPG
joueur(s)
1
sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
COSTAUD
durée de vie
EXCELLENTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
95%

en résumé

Si King's Field se révèle assez déconcertant de prime abord et graphiquement limité, il saura néanmoins séduire les fans de RPG.

GRAPHISME

Pas génial sur les décors, mais les monstres sont en véritable 3D.

80%

ANIMATION

Déplacements rapides quoiqu'un peu saccadés. Animation des monstres excellente.

85%

SON

Les musiques dans le ton. On aurait cependant aimé plus d'effets spéciaux.

80%

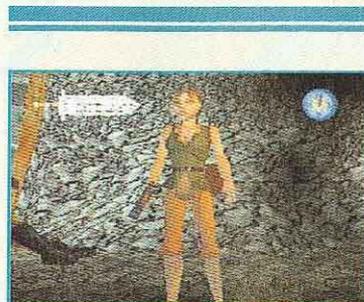
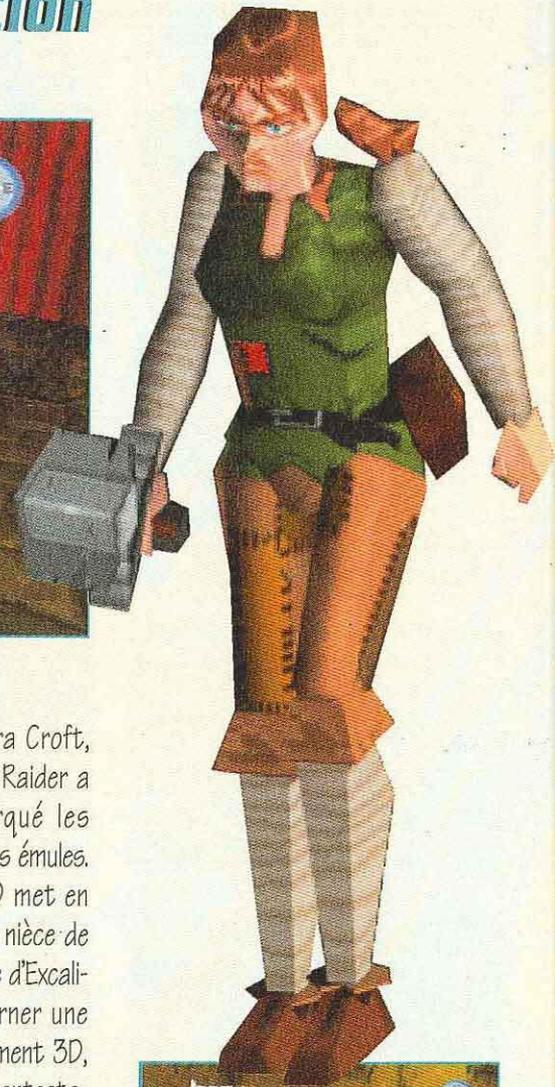
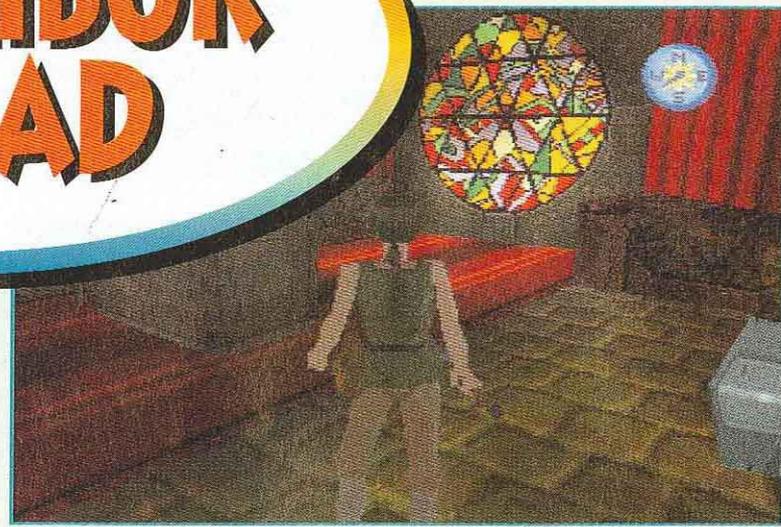
JOUABILITÉ

Rien à redire. L'interface est simple et ergonomique.

90%

EXCALIBUR 2555 AD

Très attendu par l'ensemble de la rédaction, Excalibur 2555 AD est enfin arrivé entre nos mains. Résolument axé aventure, ce soft propose un remake de la légende d'Excalibur quelque peu discutable... Alors qu'y a-t-il vraiment derrière ce scénario farfelu ? Verdict !



PLUSIEURS VUES

Comme c'est souvent le cas, seule la vue arrière (style Tomb Raider) se révèle jouable au cours des phases d'action. Les autres vues justifient cependant leur présence car elles permettent d'étudier en détail l'endroit où vous vous trouvez. Malheureusement, l'observation n'est vraiment pas souvent employée.

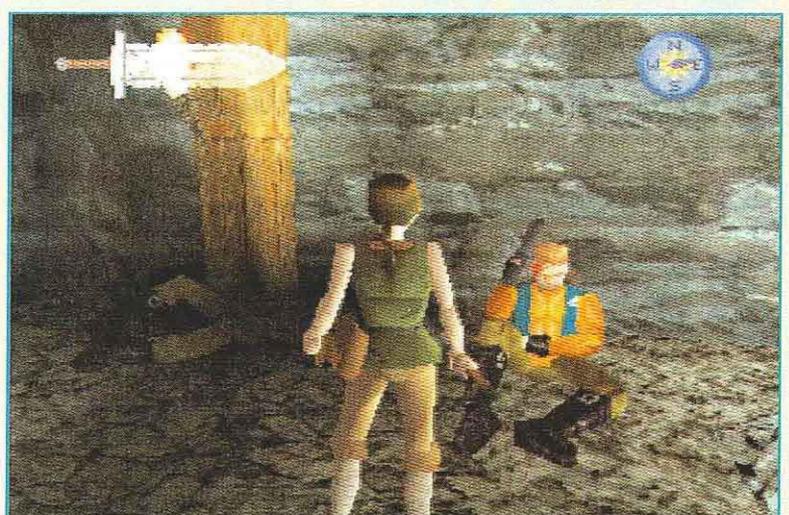
Pas de doute, Lara Croft, l'héroïne de Tomb Raider a bel et bien marqué les esprits au point de faire des émules. Ainsi, Excalibur 2555 AD met en scène les aventures de la nièce de Merlin, partie à la recherche d'Excalibur dans le futur !? Incarner une héroïne dans un environnement 3D, géré en temps réel, est incontestablement le seul point commun avec Tomb Raider. Car Excalibur est un jeu d'aventure qui rappelle plus, dans l'action et l'ambiance, Fade to Black.

UNE BONNE IDEE, MAIS...

Contrairement à Tomb Raider, Excalibur se déroule en permanence au

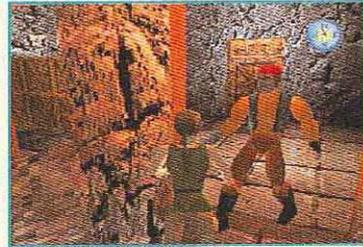
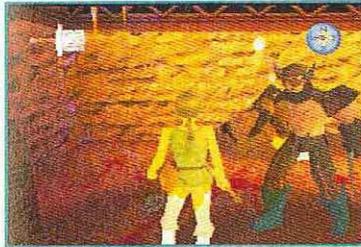
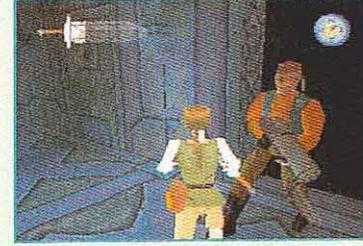
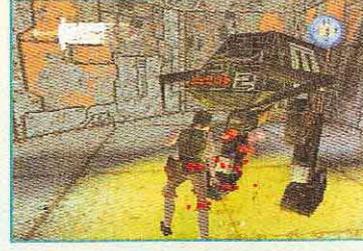


Les niveaux sont truffés de passages secrets. Frappez-les avec votre épée pour les ouvrir.



La majorité de votre aventure se résume à accomplir des quêtes au bénéfice de gens possédant un objet nécessaire pour continuer.

LES ENNEMIS DE LA COURONNE



développeur
TEMPEST SOFTWARE
éditeur
UBI SOFT
textes
FRANÇAIS
genre
AVENTURE
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
NON
difficulté
ASSEZ FACILE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
80%

en résumé
À trop vouloir s'inspirer de Tomb Raider, on ne peut échapper aux comparaisons. Et là, Excalibur 2555 AD ne fait pas le poids ! Hélas...

niveau du sol, excluant de ce fait tout aspect plate-forme. Au cours de sa quête, Beth rencontre une foule de gens avec lesquels elle dialogue, échange des informations ou des objets. Les treize niveaux constituant le jeu s'avèrent assez faciles dans la mesure où les énigmes sont souvent proposées avec leur solution. Par exemple, Beth trouve un mécanisme rouillé, suivi d'une suggestion dans le style : « Peut-être qu'un peu d'huile pourrait dégraisser le mécanisme. » Trois salles plus loin, surprise :

une burette d'huile. Côté combat (uniquement à l'épée), au début on s'applique à affronter tous les ennemis vous barrant la route. Et puis, au bout du compte, on réalise qu'on peut très bien éviter toute lutte en les contournant. Soulignons toutefois qu'un effort a été fait dans le domaine des doublages. Mais, malgré tout, contrairement à nos premières impressions, Excalibur 2555 AD est décevant au final.

Wolfen

GRAPHISME
Les décors sont trop répétitifs. Bonne gestion des sources de lumière.

85%

ANIMATION
Les personnages en 3D sont plutôt bien animés.

90%

SON
Musiques sympa. Quant aux doublages, c'est variable...

85%

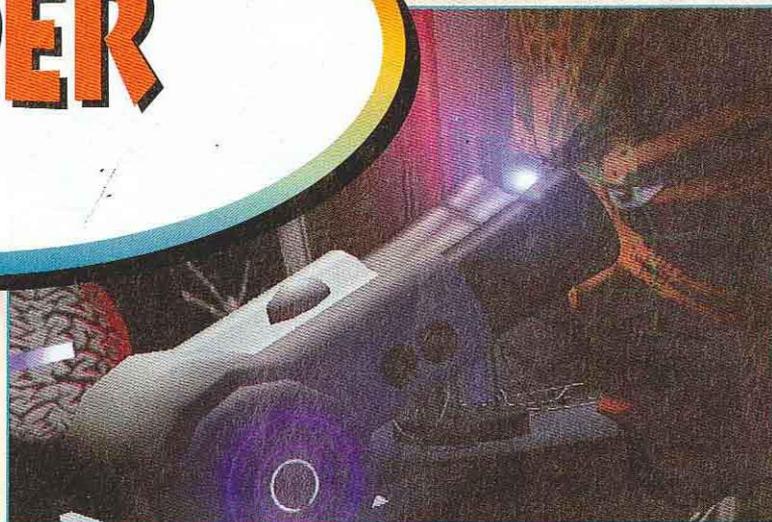
JOUABILITÉ
Le passage d'une phase action à un combat n'est pas instinctif.

82%



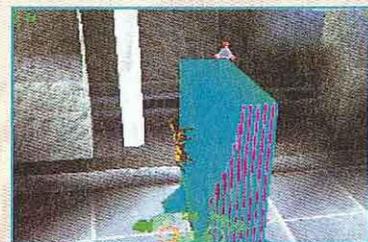
SPIDER

Vous en avez assez des « sauveurs de le monde » ou des bellâtres à la recherche de princesses perpétuellement



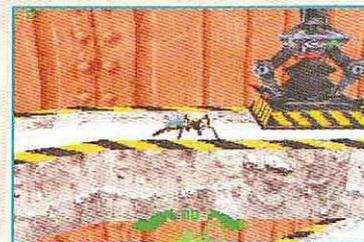
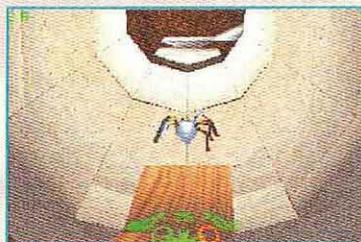
Bon, on passe rapidement sur l'histoire à dormir debout qui fait office de scénario, d'autant qu'une sublime introduction vous explique toute l'affaire. En gros, vous incarnez un savant dont l'esprit se retrouve dans le corps d'une araignée ! Niveau réalisation, Spider tient

la route, on évolue dans univers 3D (en suivant un chemin prédéfini, à la Pandemonium!) très réussi. Axé plate-forme/action, Spider ne sort pas de son genre. On avance, on bute, mais pour ce qui est de la recherche ou des énigmes, on repassera. Il y a bien quelques astuces pour trouver

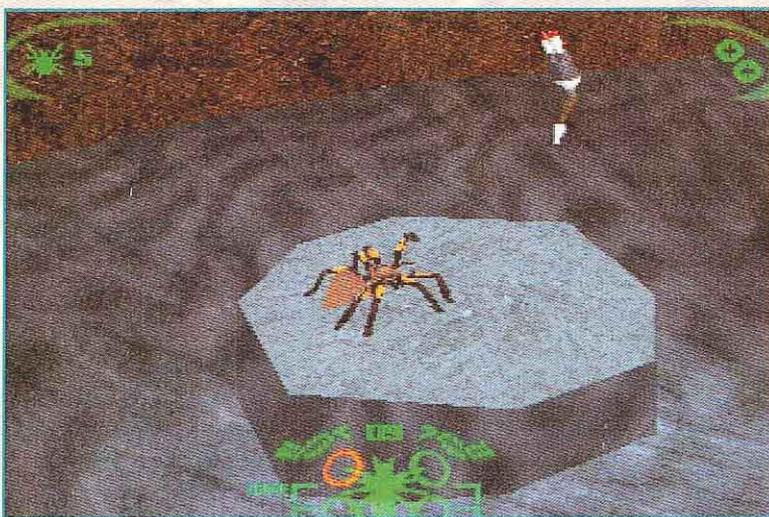


GOOD SPIRIT

L'araignée peut évoluer au sol comme au plafond, tisser fils et toiles. Plus rare, elle peut blaster à coup de missiles !



kidnapées ? La vue d'une araignée ne vous glace pas d'effroi ? Alors, Spider est peut-être un jeu pour vous.



Cette patte est l'une des nombreuses options qui vous permettra de tirer. Vous pouvez les accumuler pour varier vos attaques.

des passages plus ou moins secrets mais cela ne casse pas trois pattes à un canard. Vous voilà prévenu. Non, ce qui prime avant tout dans ce soft c'est bel et bien le perso que vous dirigez.

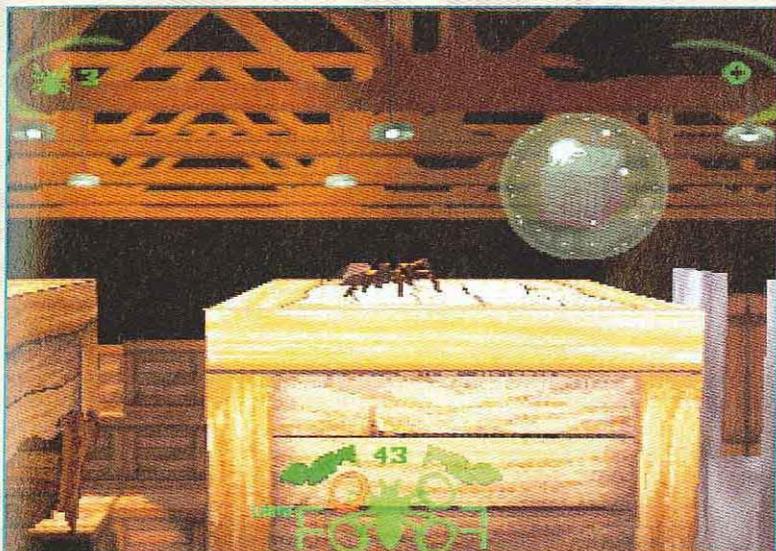
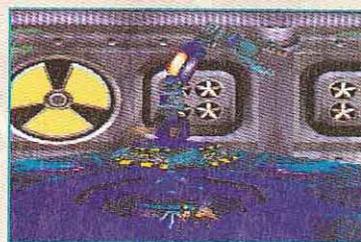
SPIDER SANS MAN

Au départ la jouabilité étonne, puis on découvre les multiples possibilités de la bête (voir « Good Spirit ») et là, le jeu prend une autre ampleur. L'araignée, après avoir trouvé des pattes spéciales, peut tirer, larguer des mines... Elle se transforme alors en

SPIDER

COURAGE... FUYONS!

Mais que peut donc faire une petite araignée face à un robot pareil ? Donner des petits coups de papattes peut-être ? Rassurez-vous, c'est assez facile.

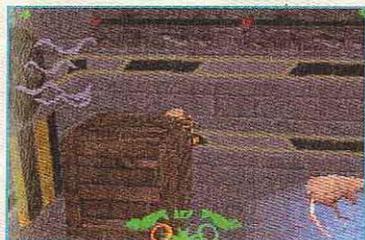


C'est toujours un soulagement de trouver la borne de sortie. Attention ! dans certains niveaux, il faudra en trouver plusieurs.

2 véritable bête de guerre, prête à exploser tout ce qui bouge. Parlons-en d'ailleurs des ennemis, une cohorte d'insectes et animaux de tous poils qui bizarrement sont dotés d'armes (curieux de voir passer une chauve-souris lançant des grenades ou un rat crachant des boules vertes !). Vu le caractère réaliste de l'intro, on aurait préféré des attaques ennemies en harmonie avec la nature de l'animal. M'enfin, Spider reste un soft assez fun, qui vous fera peut-être apprécier les araignées !

El Didou,

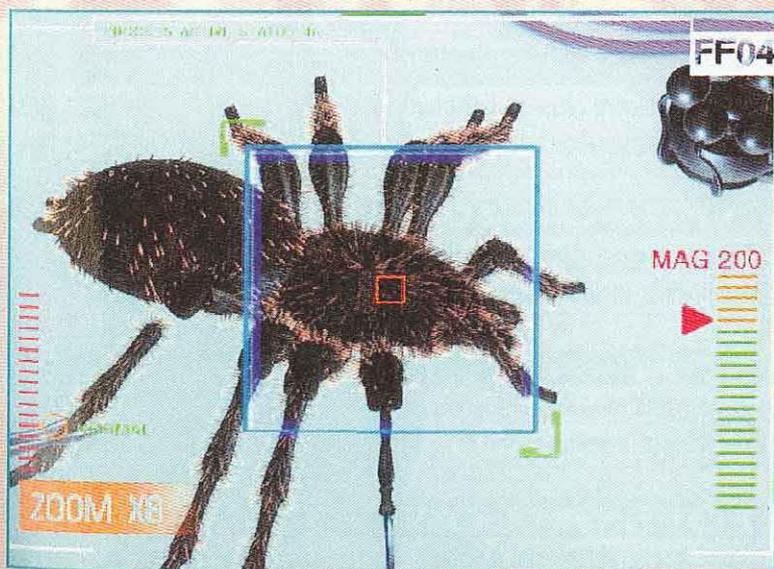
préfère l'araignée du soir...



LES UNIVERS

L'aventure débute dans votre labo. Puis vous découvrez par la suite et dans le désordre : les rues de la ville, l'entrepôt et ses tapis roulants, le jardin, les égouts...

Le succès de Spider repose sur l'originalité du perso. L'action, un tantinet répétitive, risque par contre de lasser certains joueurs.



GRAPHISME

Cela manque souvent de petits détails dans les décors.

82%

ANIMATION

Les déplacements de l'araignée sont impressionnants de réalisme.

90%

SON

Rien de fabuleux... on oublie vite ce que l'on vient d'entendre.

80%

JOUABILITÉ

C'est très fun à manier une araignée, le saviez vous ?

88%

développeur
BOSS GAMES STUDIO

éditeur

BMG

textes

FRANÇAIS

genre

PLATE-FORME/ACTION

joueur(s)

1

sauvegarde

MOTS-DE-PASSE/MC

continue

INFINI

difficulté

PROGRESSIVE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
83%

en résumé

KING OF FIGHTERS '95

Si la série des King of Fighters fait parler d'elle depuis 1994, la version 95, que les adeptes de l'arcade ou de la Neo Geo ont pu essayer depuis longtemps, arrive seulement sur PlayStation.



C'est la dernière ligne droite. Après le test officiel Neo Geo, l'OTW PlayStation et l'actu française, voici enfin le test définitif de ce jeu récurrent. On n'y croyait plus ! Après tout ce temps, le commun des mortels accueillera sans doute cette version avec un intérêt tout relatif (jouer à KOF '95 en 1997 ça fait un peu « loose » quand même). Pourtant, tous ceux qui n'ont pas encore vraiment eu l'occasion de s'y essayer — et ils sont nombreux — devraient trouver ici leur bonheur. Les enchaînements sont nombreux, la réalisation tient plutôt bien la route et, surtout, vingt-six persos répondent à l'appel. La durée de vie du jeu paraît donc

impressionnante. Les éternels modes Tournoi et Versus sont évidemment disponibles, et ils vous autorisent à jouer en solitaire ou bien par équipe (de trois personnages). Pour les moins doués, une option spéciale permet d'assigner certains pouvoirs spéciaux aux boutons L et R du padle. Pas très fair play, mais pratique. Signalons enfin, petit luxe spécialement ajouté à la version PlayStation : une espèce de « gallery portraits » regroupant des fiches signalétiques pour chaque perso. Bref, pour peu que vous souffriez sur la poussière qui le recouvre, KOF '95 pourrait à nouveau briller de mille feux. Allez, on inspire...

Chris,
« pfff... »



Balancer une Super vous permettra souvent de renverser une situation qui paraissait pourtant mal engagée.

PlayStation

PlayStation
KING OF FIGHTERS '95

développeur	SNK
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Conversion convenable de la Neo Geo, KOF '95 est un bon jeu que les fans devraient apprécier, malgré sa sortie tardive en France.

GRAPHISME

Persos et décors réussis. Les plus observateurs remarqueront de multiples détails.

90%

ANIMATION

Quelques mouvements auraient pu être mieux décomposés, mais l'ensemble reste très bon.

89%

SON

Musiques et voix digits réussies. Aucun problème.

90%

JOUABILITÉ

Là encore rien de spécial à noter. La jouabilité est bonne, tout simplement.

90%

Les Hits à ce Prix là T'y crois pas!



La solution pour acheter tes Jeux moins cher



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

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue Magazine Gratuit chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des Nouveautés...
- 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'Économie : 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 Consoles, CD-ROM ou CDI au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers



Jusqu'à 3 JEUX 229F TTC AU CHOIX CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 30/06/97

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue!

Ton Cadeau surprise
Si tu réponds dans les 8 jours.



BON D'ESSAI GRATUIT PS18

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA, B.P. 10 - 59561 La Madeleine Cédex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er} N°	2 ^e N°	3 ^e N°
--------------------	-------------------	-------------------

Je possède une Saturn PSX

Je possède également un ordinateur : PC MAC

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

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

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.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA OU CLUB EUROPÉEN DE CD-ROM

(MAJUSCULES SVP) M. Mme. Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél. _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Date _____

Signature obligatoire

Expire le _____

PS18

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation

PlayStation SEGA SATURN

Le Club par Minitel et par Téléphone

08 36 67 05 05

3615 CECD

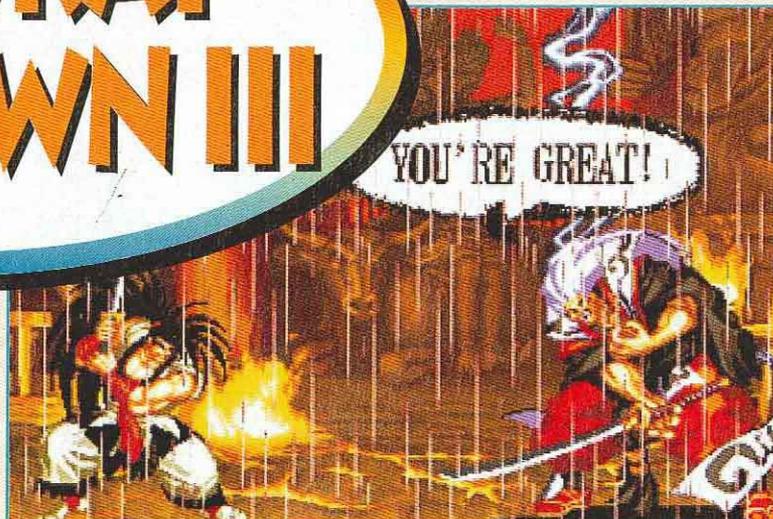
Et par internet : <http://www.cdclub.com>

Déchire ici

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

SAMURAI SHODOWN III

« La patience est l'art d'espérer », comme l'a si bien dit un écrivain assez peu connu du XVIII^e dont le nom m'échappe... Et il avait bien raison car nous l'avons longuement espéré ce Samourai III.



Parlons peu mais parlons bien : Samurai Shodown III PlayStation est loin d'être parfait. On pourrait même dire qu'il comporte pas mal de défauts. Passons sur sa sortie que nous qualifierons gentiment de tardive — je n'ai pas assez de doigts pour compter les mois qui séparent cette version de l'originale sur Neo Geo. Première déception (la plus flagrante) le jeu est moins bon que sur Neo Geo. L'animation, en particulier, a un côté « haché » assez désagréable. Curieusement ce n'est pas gênant, mais bon... Deuxième point, Samurai III est obsolète puisque Samurai IV est sorti, toujours sur Neo, il y a de cela

quelque semaines. Enfin, les temps de chargement sont fréquents et un peu longs. Pourtant, au-delà de toutes ces considérations, il faut bien reconnaître que ce Samurai III n'est dénué ni de charme, ni d'intérêt. Les combats se révèlent souvent épiques, les possibilités tactiques sont nombreuses (persos disponibles en Slash ou en Bust, esquives, super attaques) et l'ambiance du jeu a conservé toute sa force. De plus, la difficulté contre l'ordinateur a été correctement dosée, ce qui n'était pas le cas sur Neo Geo. Un jeu qui a perdu pas mal de son aura donc, mais auquel j'ai tout de même rejoué avec grand plaisir.

Chris,
Clément.



Les affrontements oscillent constamment entre les grands coups d'épée sans retenue et les subtiles esquives.

PlayStation

PlayStation
SAMURAI SHODOWN III

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

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Moins bon que l'original sur Neo Geo, Samurai III arrive très en retard en France. Pourtant, certains tomberont sous le charme...

GRAPHISME

Personnages et décors réussis (un chouïa moins que sur Neo, tout de même).

89%

ANIMATION

Le point faible du jeu — les mouvements sont parfois mal décomposés.

79%

SON

Le point fort du jeu. Entre les bruits d'épée et les « ziques », le kif est total.

90%

JOUABILITÉ

Les coups sortent plutôt bien, et ce malgré une animation qui suit moyennement.

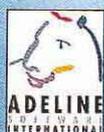
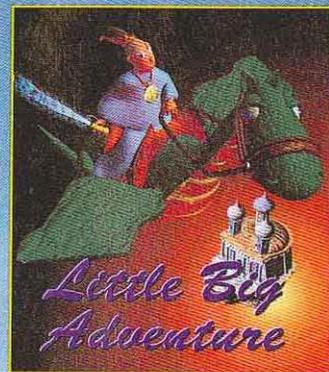
85%

Gagnez un jeu Little Big Adventure par jour sur le 3615 Player One !

**Les lots
30 jeux
PlayStation
Little Big
Adventure**

**Pour participer
au concours,
tapez 3615
Player One
sur votre Minitel
et choisissez
jeu LBA.**

**Gagnez
de nombreux
autres lots sur le
3615 Player One.**



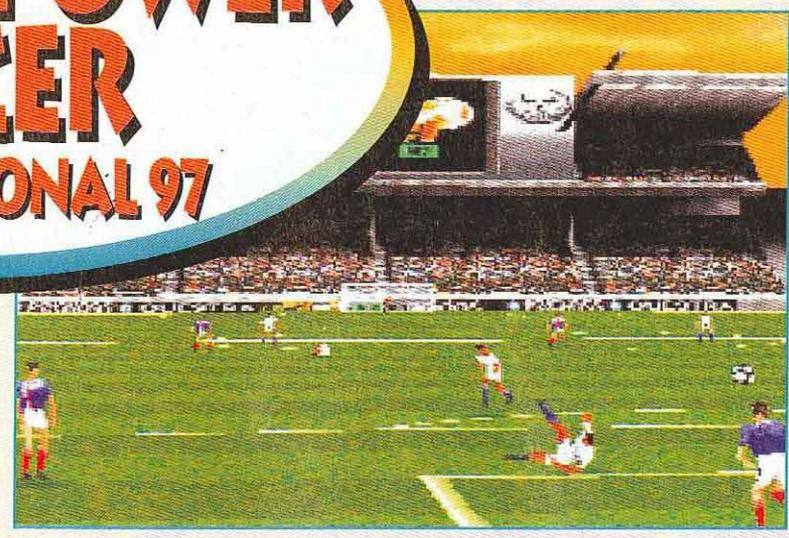


ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL 97

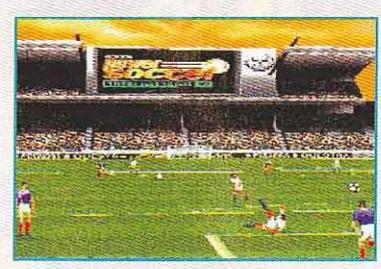
PlayStation

PlayStation
APS
INTERNATIONAL 97

Près d'un an après la sortie d'Adidas Power Soccer, Psygnosis remet la main à la pâte, en sortant une mise à jour du précédent volet plutôt qu'une nouvelle simulation.



L'édition 97 d'Adidas Power Soccer est identique au précédent volet, d'un point de vue strictement visuel. Ne vous attendez donc à aucune modification relative au graphisme, à l'animation ou la jouabilité. En fait les améliorations touchent principalement à la base de données du soft qui a été actualisée et enrichie de deux nouveaux championnats : les ligues italienne et espagnole, complètes. Les différents modes de jeu ont eux aussi fait l'objet d'un important lifting. L'ajout d'une bonne cinquantaine de sélections nationales et des vingt meilleurs clubs européens permet désormais de jouer tous les grands événements internationaux (League des champions, Mondial 98 en France, etc.).



Le jeu repose sur une notion de « joueurs-stars » autour desquels vous articulez vos actions. Avec de meilleures caractéristiques, ceux-ci se révéleront plus efficaces notamment devant le but adverse. Enfin, APS est également doté de cinq Dream Teams cachées et d'une option permettant de paramétrer la difficulté du trop facile à l'inhumain. Bref, l'achat de ce jeu se justifie uniquement si vous ne possédez pas le volet précédent.

Wolfen

- développeur PSYGNOSIS
- éditeur PSYGNOSIS
- textes FRANÇAIS
- genre SIMU DE FOOT
- joueur(s) 1 A 4
- sauvegarde OUI
- continue NON
- difficulté PARAMETRABLE
- durée de vie MOYENNE
- prix A B C D E F



en résumé

Ce volet 97 n'offre pas suffisamment d'innovations pour intéresser le public français. Attendons plutôt Power Soccer 2 !



Certains équipiers, à l'image de Djorkaeff, sont des stars. Orientez votre jeu autour de ceux-ci.

GRAPHISME

Aucun changement, si ce n'est des nouveaux motifs de maillots.



ANIMATION

Plutôt sympa les effets spéciaux du mode Arcade.



SON

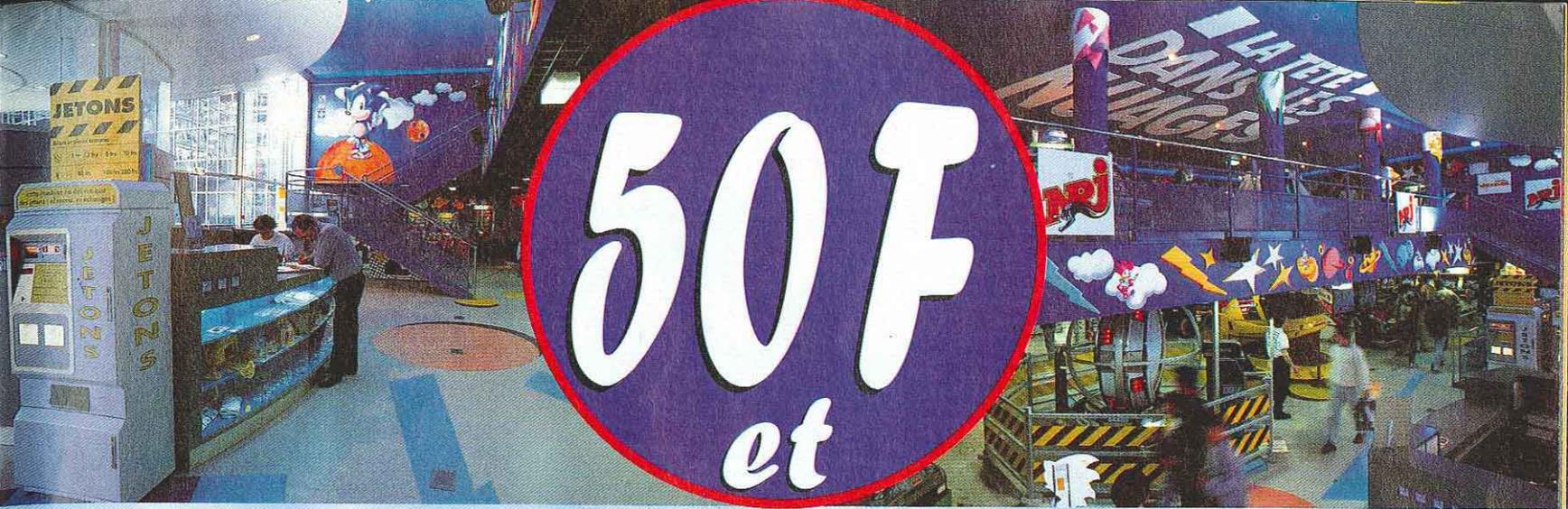
Bonne ambiance, et des commentaires espagnols et italiens en plus.



JOUABILITÉ

Les coups spéciaux sont toujours à base de combinaisons de touches.

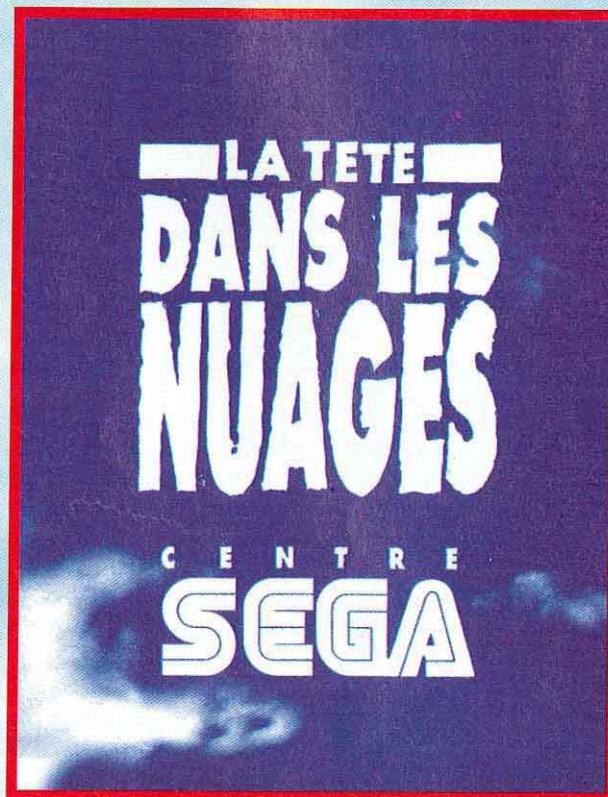




La Tête dans les Nuages est à toi !

Viens passer une soirée exceptionnelle le mardi 29 avril 1997 au Centre Sega, place d'Italie : de 19 h 30 à minuit et pour 50 F seulement, tu pourras profiter de tous les jeux vidéo du Centre.

Les centres «La Tête dans les Nuages» sont des centres de loisirs interactifs, inédits en France, basés sur les simulateurs vidéo les plus perfectionnés au monde (courses auto et moto, ski, pilotage d'avions...). Ces centres, ouverts 7 jours sur 7, ont été conçus pour être de vastes espaces, clairs et aérés, animés par des équipes dynamiques présentes pour te renseigner et te conseiller.



Pour participer à cette soirée organisée par la Tête dans les Nuages et l'Association Parisienne de Jeux Vidéo en partenariat avec *Player One*, réserve ta place tous les jours du lundi au vendredi (du 31 mars jusqu'au 25 avril) de 18 h à 20 h à l'adresse indiquée ci-dessous : un bon d'entrée* te sera délivré en échange de 50 F. ATTENTION : le nombre d'entrées est limité...

* bon non remboursable.

Un exemplaire de *Player One* te sera offert dès ton inscription.



La Tête dans les Nuages
Centre de loisirs
24, place d'Italie - Grand Ecran
Centre commercial Italie 2
75013 Paris
Métro : Place d'Italie

HEXEN

Hexen est le pendant officiel de Doom, transposé dans un univers d'heroïc fantasy. Améliorant les possibilités du « moteur 3D » de son aîné, il en paye le prix sur le plan de la réalisation...



Le maléfique Korax a ensorcelé les trois castes nobles (la légion, l'église, et les arcanes) du monde de Cronos. Un seul membre par classe y a échappé. Ensemble, ils décident de rétablir l'ancien ordre. Vous incarnez donc au choix un guerrier, un clerc ou un mage dans ce doom-like moyenâgeux. Comme dans un RPG, ils possèdent des caractéristiques différentes, surtout sur le plan des armes. Arme blanche pour le guerrier, pas mal de pouvoirs pour le clerc, et rien que des sorts pour le mage — le plus impressionnant étant le fait de pouvoir voler, ou encore d'invoquer un Minotaure enragé ! Il faut dire que les ennemis sont costauds,



Le guerrier combat essentiellement au corps à corps. Pour les durs !

entre les chevaliers, les orcs, les mages, les dragons, etc. Les niveaux, très variés, sont subdivisés en parties interdépendantes. Vous le comprenez, Hexen — héritier de Doom —, est plus complexe que ce dernier, mais aussi moins fun, moins instinctif. Et sur nos 32 bits (il vient du PC), il est nettement moins beau.

Bubu



Le magicien se la joue « Luke la main froide » : en un tour de main, il refroidit ses ennemis...

PlayStation/
Saturn

PlayStation/
Saturn

HEXEN

développeur
RAVEN SOFTWARE
éditeur
GT INTERACTIVE
textes
ANGLAIS

genre
DOOM-LIKE
joueur(s)

1

sauvegarde
15 BLOCS DE MC
continue
OUI

difficulté
5 DEGRÉS
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
83%

en résumé

Hexen est un excellent « doom-jon & dragons ». Moins fun que son géniteur, il est cependant plus riche.

GRAPHISME

Varié, mais évidemment encore plus grossier et terne que sur PC.

75%

ANIMATION

Comment dire ? Elle rame un peu, mais de manière « propre » ...

77%

SON

Certains bruits d'ambiance réussis (orage, etc.), et des musiques « suspens ».

85%

JOUABILITÉ

Pas aussi bien que Doom — les commandes ne sont pas ergonomiques.

78%

Les meilleurs mangas aux meilleurs prix

2 histoires complètes (4 n^{os}) pour **49 F**
au lieu de ~~80 F~~



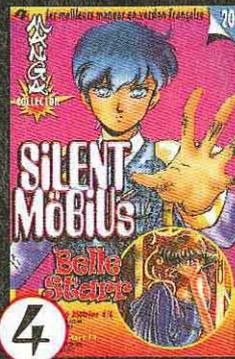
1



2

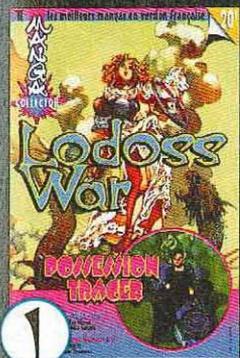


3

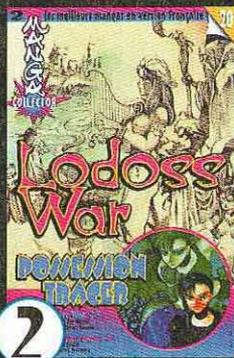


4

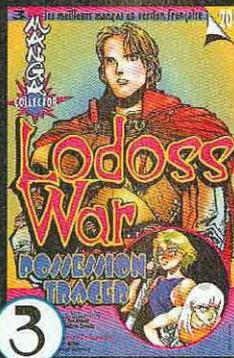
Silent Möbius
Belle Starr



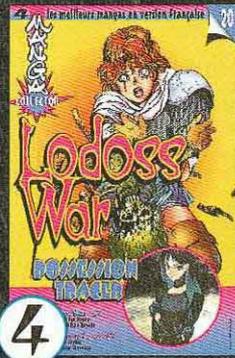
1



2



3



4

Lodoss War
Possession
Tracer

Les 2 collections : **89 F** au lieu de ~~100 F~~

Pour commander un ou plusieurs numéros de Manga Collector, retournez ou recopiez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à :
Bii - Manga Collector - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir :

- la collection complète Silent Möbius ou Lodoss War. 49 F + frais d'envoi 21 F = **70 F.**
- les 2 collections Silent Möbius et Lodoss War. 89 F + frais d'envoi 28 F = **117 F.**
- le(s) numéro(s) suivant(s) : **18 F** par n° auquel j'ajoute les frais d'envoi :
pour un exemplaire : **11,50 F** ; 2/3 exemplaires : **16 F.**

SILENT
Möbius

n°1 n°2 n°3 n°4

Lodoss
War

n°1 n°2 n°3 n°4

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

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

PLAYSTATION

Descent 2



prix	75%
éditeur	INTERPLAY
textes	ANGLAIS
genre	TIR3D
nombre de joueurs	1 OU 2 (LINK)
sauvegarde	MOTS DE PASSE/MC
continue	INFINI

Dans la série « les suites qui encombrant les rayons des revendeurs », voici Descent 2. Le premier (PO n° 62) nous avait renversé par son concept dérivé du doom-like, auquel il ajoutait un principe de mouvements (trois au lieu de deux). Rappelons brièvement l'idée : le joueur est plongé dans des labyrinthes composés de salles reliées par une complexe tuyauterie, et doit y faire le ménage en profitant de sa liberté totale de déplacement. Vu le



nombre important de niveaux, la durée de vie du jeu était déjà qualifiée de très bonne. Le défaut de Descent, justement, c'est que les niveaux sont assez répétitifs, et

qu'en voir débarquer une trentaine de nouveaux, n'a rien d'excitant. Descent 2 propose toutefois quelques nouveautés. Tout d'abord, un robot-guide programmable à volonté évite au joueur bien des errances inutiles en lui montrant le chemin vers les clés et les bonus. De nouvelles armes et robots apparaissent avec cette mouture, mais il n'y a en réalité pas de quoi renouveler l'intérêt. Par ailleurs, les stages sont moins travaillés que dans le premier volet, voire confus. Les ralentissements de l'animation lorsque les ennemis se font un peu trop nombreux sont plus gênants, et il n'y a aucune amélioration dans la réalisation ou la jouabilité.

On ne peut donc honnêtement conseiller Descent 2 qu'aux fous du premier en manque de levels!

Milouse



SATURN

NBA Live 97



prix	85%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	ANGLAIS
genre	BASKET
nombre de joueurs	1 A 8
sauvegarde	OUI
continue	NON

Après la version PlayStation (PO 71), c'est la mouture Saturn qui apparaît. Sur le fond, le jeu est très proche : possibilité de jouer en mode Simulation, Arcade, ou Custom ; de disputer un match amical, une saison ou les play-offs ; de jeter un œil sur les stats des joueurs et les transferts, etc. En revanche, sur la forme, on déçoit, car les graphismes sont loin d'atteindre la qualité de la version PlayStation. En allumant la Saturn, j'ai eu l'impression d'être dans un jeu Megadrive ! Seuls les fans y trouveront peut-être leur compte...

Chon

PLAYSTATION

Exhumed



prix	88%
éditeur	BMG
textes	FRANÇAIS
genre	DOOM-LIKE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

La version PlayStation de ce jeu est enfin « exhumée »... et Exhumed est un doom-like rafraîchissant. L'action se passe dans une Egypte du type de celle du film Stargate. Héros contemporain, vous devez secourir l'âme de Ramsès, menacée par des « Egypto-aliens » ! Dans des lieux mythiques, vous allez user d'armes à feu modernes et d'objets magiques conférés par Ramsès. Cela vous permettra d'explorer de nouveaux lieux. Les combats sont très moyens, mais l'aventure intéressante, les décors un peu modifiés par rapport à la version Saturn, mais la réalisation semblable.

Bubu

AMIE LE PRO. 01 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS

ajoutez **50^F** POUR 1 JEU DE MEME VALEUR

JEU NEUF

ajoutez **150^F** + 1 JEU OCCAS A 300 F

SATURN occas (garantie 6 mois) 1190 F					
99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
<input type="checkbox"/> ASTAL (JAP)	<input type="checkbox"/> BLUE SEED (JAP)	<input type="checkbox"/> BUG	<input type="checkbox"/> FI CHALLENGE	<input type="checkbox"/> DRAGON BALL Z II (JAP)	<input type="checkbox"/> ALIEN TRILOGY
<input type="checkbox"/> BATTLE MONSTER (JAP)	<input type="checkbox"/> CYBER SPEED WAY	<input type="checkbox"/> COLLEGE SLAM (US)	<input type="checkbox"/> LA HORDE	<input type="checkbox"/> FATAL FURY III	<input type="checkbox"/> ATLETE KING (VF)
<input type="checkbox"/> CROCKWORK NIGHT	<input type="checkbox"/> FIFA 96	<input type="checkbox"/> CROCKWORK NIGHT II	<input type="checkbox"/> MAGIC CARPET	<input type="checkbox"/> GUARDIAN HEROES	<input type="checkbox"/> DAYTONA II
<input type="checkbox"/> DARK LEGEND (JAP)	<input type="checkbox"/> GALAXY FIGHT (JAP)	<input type="checkbox"/> DARIUS GARDEN (JAP)	<input type="checkbox"/> MORTAL KOMBAT II	<input type="checkbox"/> GUN GRIFON	<input type="checkbox"/> EXHUMED
<input type="checkbox"/> DAYTONA	<input type="checkbox"/> HANG ON GP 95 (JAP)	<input type="checkbox"/> EURO 96	<input type="checkbox"/> MISTRIA	<input type="checkbox"/> LUMULE LIVER STORY (JAP)	<input type="checkbox"/> FIGHTING VIPER
<input type="checkbox"/> GALE RACER (JAP)	<input type="checkbox"/> HI OCTANE	<input type="checkbox"/> FIFA 96	<input type="checkbox"/> NHL ALL STAR	<input type="checkbox"/> MEGAMAN X (JAP)	<input type="checkbox"/> NBA JAM EXTREME
<input type="checkbox"/> GOTHIA (JAP)	<input type="checkbox"/> OFF WORLD	<input type="checkbox"/> GALACTIC ATTACK	<input type="checkbox"/> NIGHT (JAP)	<input type="checkbox"/> OLYMPIC SOCCER	<input type="checkbox"/> NEED FOR SPEED
<input type="checkbox"/> HARD DRIVING	<input type="checkbox"/> ROBOTICA	<input type="checkbox"/> GOLDEN AXE	<input type="checkbox"/> SEGA RALLY	<input type="checkbox"/> PANZER DRAGON II	<input type="checkbox"/> NIGHT WARRIOR
<input type="checkbox"/> PANZER DRAGON (JAP)	<input type="checkbox"/> STEAM GEAR MASH	<input type="checkbox"/> JOINNY BAZOOKATONE	<input type="checkbox"/> SEGA RALLY (US)	<input type="checkbox"/> RAYMAN	<input type="checkbox"/> SEGA RALLY
<input type="checkbox"/> SHINOSUE DEJI (JAP)	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER ZERO (JAP)	<input type="checkbox"/> MAHOIR DES AMES	<input type="checkbox"/> SLAM & JAM 96	<input type="checkbox"/> SIM CITY 2000	<input type="checkbox"/> SIM CITY 2000
<input type="checkbox"/> SLAM DUNK (JAP)	<input type="checkbox"/> TOSHINDEN 5 (JAP)	<input type="checkbox"/> MYST	<input type="checkbox"/> TOSHINDEN I	<input type="checkbox"/> SHINING WISDOM	<input type="checkbox"/> SPACE HULK
<input type="checkbox"/> STREET II MOVIES	<input type="checkbox"/> VICTORY BOXING	<input type="checkbox"/> SHELL SHOCK	<input type="checkbox"/> TOSHINDEN URA (JAP)	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER ALPHA	<input type="checkbox"/> STREET RACER
<input type="checkbox"/> VICTORY GOAL	<input type="checkbox"/> VIRTUA HYBRIDE	<input type="checkbox"/> STORY OF THOR (JAP)	<input type="checkbox"/> WINGS ARMS	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER ALPHA II	<input type="checkbox"/> STORY OF THOR (VF)
<input type="checkbox"/> VIRTUA FIGHTER	<input type="checkbox"/> VIRTUA RACING	<input type="checkbox"/> THE D	<input type="checkbox"/> WIPE OUT	<input type="checkbox"/> VIRTUA FIGHTER II	<input type="checkbox"/> TOMBA RAIDER
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> THUNDER HAWK II	<input type="checkbox"/> X-MEN (JAP)	<input type="checkbox"/> X-MEN	<input type="checkbox"/> WORLD WIDE SOCCER 97

JEUX NEUFS SATURN			
<input type="checkbox"/> BLAZING DRAGON	<input type="checkbox"/> CASPER	<input type="checkbox"/> COMMAND & CONQUER	<input type="checkbox"/> DARK SAVIOR (VF)
<input type="checkbox"/> DAYTONA REMIX	<input type="checkbox"/> DIE HARD	<input type="checkbox"/> DOOM	<input type="checkbox"/> FIFA 97
<input type="checkbox"/> FIGHTING VIPERS	<input type="checkbox"/> MAN XTT	<input type="checkbox"/> PGA TOUR 97	<input type="checkbox"/> SONIC 3D (VF)
<input type="checkbox"/> SOVIET STRIKE (VF)	<input type="checkbox"/> STORY OF THOR II	<input type="checkbox"/> STREET FIGHTER ALPHA II	<input type="checkbox"/> TOMBA RAIDER
<input type="checkbox"/> TOSHINDEN URA (VF)	<input type="checkbox"/> VIRTUA CUP II	<input type="checkbox"/> VIRTUA OUN II	<input type="checkbox"/>

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1190 F JAP 1390 F					
149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
<input type="checkbox"/> ACTUA SOCCER (VF)	<input type="checkbox"/> AIR COMBAT VF	<input type="checkbox"/> ADDIDAS POWER SOCCER (VF)	<input type="checkbox"/> DESCENT (VF)	<input type="checkbox"/> ANDRETTI RACING	<input type="checkbox"/> DRAGON BALL Z
<input type="checkbox"/> ASSAULT RIGS (VF)	<input type="checkbox"/> CRIME CRACKERS	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT (VF)	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT (VF)	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT (VF)
<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT

JEUX NEUFS PLAYSTATION			
<input type="checkbox"/> BLAZING DRAGON	<input type="checkbox"/> COOL SPOT	<input type="checkbox"/> CRASH BANDICOOT	<input type="checkbox"/> DESTRUCTION DERBY II
<input type="checkbox"/> FIFA 97	<input type="checkbox"/> FORMULA ONE	<input type="checkbox"/> INTERNATIONAL SOCCER	<input type="checkbox"/> MOTOR TOONS II
<input type="checkbox"/> NBA IN THE ZONE II	<input type="checkbox"/> NBA LIVES 97	<input type="checkbox"/> NHL 97	<input type="checkbox"/> PETE SAMPRAS II
<input type="checkbox"/> PROJECT X II	<input type="checkbox"/> RELOADED	<input type="checkbox"/> SOVIET STRIKE	<input type="checkbox"/> TEKKEN II
<input type="checkbox"/> TOBAL N°1	<input type="checkbox"/> TOMBA RAIDER	<input type="checkbox"/> X-COM II	<input type="checkbox"/>

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 349 F					
75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
<input type="checkbox"/> ALISA DRAGON	<input type="checkbox"/> ARNOLD PALMER	<input type="checkbox"/> BANZA BROS	<input type="checkbox"/> CHAKAN	<input type="checkbox"/> CYBER BALL	<input type="checkbox"/> FATAL LABYRINTHE
<input type="checkbox"/> FATAL REWIND	<input type="checkbox"/> HAUNTING	<input type="checkbox"/> JAMES POND III	<input type="checkbox"/> MADDEN 94	<input type="checkbox"/> MORTAL KOMBAT II	<input type="checkbox"/> MR RUTZ

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F					
100 F	100 F	150 F	150 F	200 F	300 F
<input type="checkbox"/> AXELAY	<input type="checkbox"/> BUSSY (US)	<input type="checkbox"/> DARIUS TWIN	<input type="checkbox"/> DINO CITY	<input type="checkbox"/> HOME ALONE	<input type="checkbox"/> KING ARTHUR WORLD
<input type="checkbox"/> KILLER INSTINCT	<input type="checkbox"/> KID CLOWN	<input type="checkbox"/> MICHAEL JORDAN	<input type="checkbox"/> NBA JAM	<input type="checkbox"/> PARODIUS	<input type="checkbox"/> PUTTY SQUAD

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

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

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom: _____ Prénom: _____ Adresse: _____ Code postal: _____ Ville: _____ Ma console: _____

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles.

J'achète N'achète pas le jeu que vous désirez
 Echange N'échange pas le jeu que vous désirez

Mettez une croix ☒ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F
 CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration: / / _____
Signature: _____

PLAYSTATION

Battlestations



prix 80%
A B C D E F
éditeur **ELECTRONICARTS**
textes **FRANCAIS**
genre **BATAILLE NAVALE**
nombre de joueurs **10U2**
sauvegarde **NON**
continue **NON**

La bataille navale n'est pas un thème très en vogue sur console. En effet, la seule référence dont nous disposons est un certain Super Battleship. Cela remonte au temps de l'apogée de la Super Nintendo, il y a trois ans. Electronic Arts remet au goût du jour le genre par le biais de Battlestations. Que l'on soit bien clair : il n'est pas question de « F2, F3, F4 touché, coulé ! ».

Eh bien non ! Le soft propose deux modes de jeu. En Arcade, vous vous affrontez en un contre un, ou jouez seul face à l'ordinateur dans une succession de batailles gérées en 3D. Chacun choisit un navire et, selon le rapport de force des bâtiments, le vainqueur marque un certain nombre de points. C'est votre total de points qui déterminera votre grade. Cela étant, l'action tient plus du shoot them up que de la simulation. Voyons à présent le cas du mode Campagne. Là, il s'agit d'une série de missions totalement indépendantes les unes des autres qui se déroulent sur une carte tactique très grossière, à partir de laquelle vous déplacez votre flottille. Lorsqu'un navire arrive à portée de l'armada ennemie, le combat s'engage. Dans tous les cas, ce sera du un contre un et la résolution de l'affrontement se fera comme dans le mode Arcade. Bref, l'aspect stratégique est bien trop limité et la réalisation s'avère trop moyenne pour que l'on s'attarde sur la cas de Battlestations. C'est dommage car dans le domaine naval, il y a largement de quoi faire.



Wolfen

SATURN/PLAYSTATION

Crusader No Remorse



prix	70%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	FRANÇAIS
genre	TIR/EXPLORATION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Dans un futur opposant un régime totalitaire à des rebelles, vous incarnez un loyaliste passé du côté de la résistance et envoyé détruire des bases ennemies. Conversion d'un jeu PC de tir/exploration en 3D isométrique, il fait penser à Project Overkill dans le style et à Fade to Black dans le fond. L'action consiste à se ravitailler, et ouvrir des portes en s'aidant de passes, d'interrupteurs, de terminaux, etc. Intéressant. Hélas, les graphismes font très Megadrive, et les commandes manquent d'ergonomie. Vous n'aurez donc pas de remords à préférer demeurer loyal.

Bubu

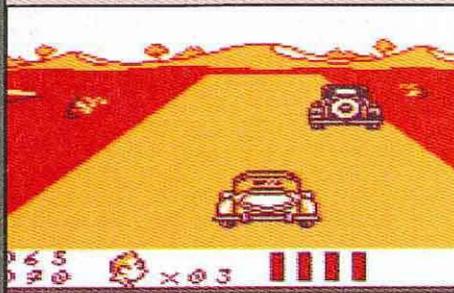
GAME BOY

Tintin et le temple du soleil



prix	80%
éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Alors que le cow-boy de Morris s'étend sur deux pages, le reporter d'Hergé se retrouve dans les Vite Vu. Fichtre, Tintin dans l'ombre de Lucky Luke ? Normal vu qu'il ne s'agit que d'une conversion du jeu 16 bits, sorti il y a quelques mois, tandis que Lucky est un jeu original ! Mais revenons plutôt au petit blond à la houpette. Comptant une bonne quinzaine de niveaux, le Temple du soleil reprend tout ce que l'on a vu sur SN.



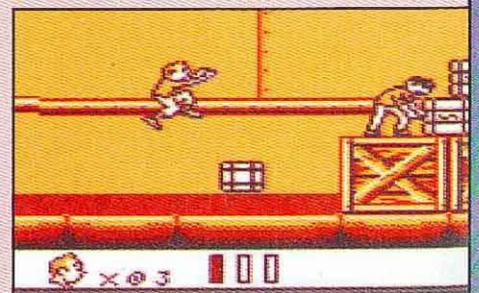
À savoir : une majorité de niveaux plate-forme/action et quelques stages spéciaux comme par exemple le pilotage d'une voiture ou une course contre une avalanche. Évidemment sur Game Boy c'est net-

tement moins magique que sur SN car, mise à part une vague ressemblance des persos, on ne retrouve pas vraiment l'ambiance graphique de l'album d'Hergé. Enfin même si le jeu n'a pas autant de charme, il n'en est pas moins ludique. Les accros de la console monochrome sauront l'apprécier à sa juste valeur.

Question challenge, une fois de plus Infogrames a mis la barre relativement haut, ce qui permet à ce soft d'offrir une longue durée de vie mais aussi quelques râlements lorsqu'il faut tout refaire ! Alors pour ne pas décourager les moins expérimentés le mode Facile offre un mot de

passé supplémentaire... Ouf ! Bref, Tintin et le Temple du soleil reste classique, mais sa jouabilité correcte et la variété des niveaux lui réservent un bel avenir.

El Didou



PLAYSTATION

Epidemic



prix	45%
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	DOOM-LOURD
nombre de joueurs	1
sauvegarde	CARTE MEMOIRE
continue	NON

Vous vous souvenez de Kileak The Blood ? Eh bien, Epidemic est sa suite. L'action se déroule dans un futur où les hommes vivent sous terre pour fuir un virus. Mais ils ne peuvent échapper à un ordinateur « Big Brother ». Des soldats en exosquelettes résistent. Vous êtes l'un d'eux. L'action se déroule dans les couloirs d'une base, dans lesquels vous avancez lourdement, et progressez en ouvrant des portes. Les robots que vous devez combattre ne ressemblent à rien. En fait, on s'ennuie ferme car les graphismes ne sont même plus agréables. Epidemic ne vous contaminera pas.

Bubu



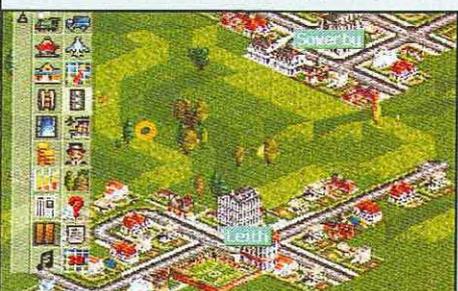
08 36 68 77 33

Gagnez plein de cadeaux
Quiz Manga Player

LES LOTS 20 MANGAS BELLE STARR

PLAYSTATION	
Transport Tycoon	
prix 80%	
éditeur ELECTRONICARTS	
textes FRANÇAIS	
genre SIMU DE GESTION	
nombre de joueurs 1	
sauvegarde OUI	
continue NON	

Depuis quelque temps, la tendance est aux jeux de gestion, sur micro en particulier. Quelques gros titres, tels que Sim City, A-Train et autres Theme Park, arrivent parfois à atteindre le milieu console. Cette fois c'est au tour de Transport Tycoon qui vous propose de prendre la direction d'une grande entreprise de transports. Pour un concept original, pas de doute, c'en est un. Le jeu commence après que la console a défini la carte du pays

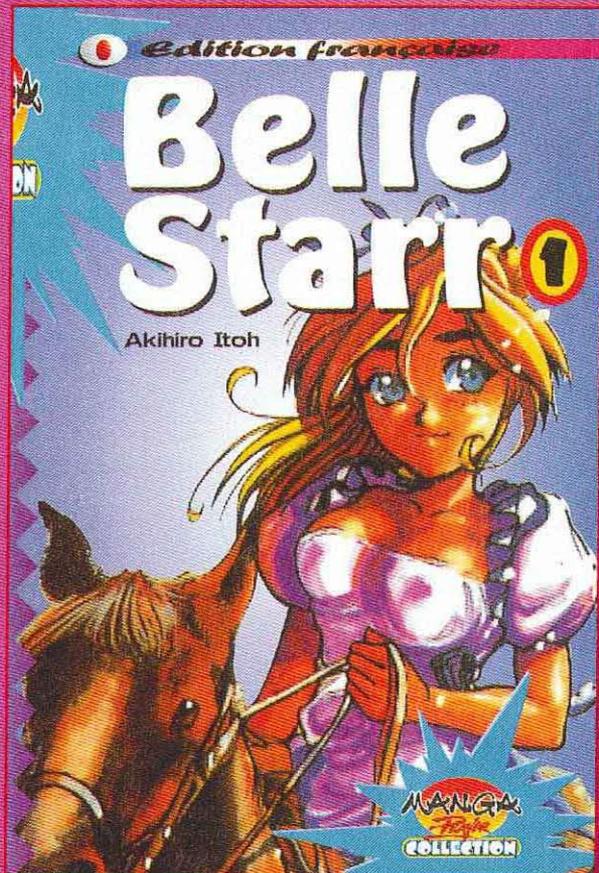


avec ses villes, ses complexes industriels, son relief, etc. Cette carte est, comme Sim-City 2000, représentée en 3D isométrique. Lorsque vous aurez déterminé l'emplacement de votre siège social,

attendez les premiers appels d'offres des municipalités. Cela se traduira par l'attribution d'une subvention à la première entreprise parvenant à établir une liaison routière entre deux villes. Puis les années passent, la technologie évolue avec l'arrivée de nouveaux véhicules aux performances supérieures (fiabilité, vitesse, nombre de voyageurs...). Votre secteur d'activité ne se limite pas aux routes : vous pouvez également développer des liaisons ferroviaires, aériennes ou maritimes. Au bout du compte, ce jeu est bien prenant, malheureusement l'interface ne suit pas. Prévu à la base pour être joué à la souris (deux boutons), c'est catastrophique au paddle. Par ailleurs, comme vous gérez chaque véhicule individuellement, le jeu devient trop pointu à tel point qu'au bout d'un moment on ne sait plus où donner de la tête. Dommage...



Wolfen



MANGA Player COLLECTION

Déjà parus dans la même collection :

- Seraphic Feather vol. 1
- Magic Knight Rayearth vol. 1
- Rampou vol. 1
- et Wingman vol. 1

A paraître :

- Seraphic Feather vol. 2
- et Magic Knight Rayearth vol. 2

LES BONNS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35

Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10

Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 3
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 34
Donkey Kong Land 2	n° 38
Double Dragon	n° 5
DragonHeart	n° 36
Duck Tales	n° 6
Gargoyle's Quest	n° 4 à 8
Gremlins II	n° 7
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 39
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 37
Super Mario Land	n° 1
Super Mario Land 2	n° 22 à 28
Tetris	n° 8
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 4
Toshinden	n° 35
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

ultra

TRAYE

Dark Savior

La solution
1^{re} partie



TOUTES LES RUBRIQUES

100%
INTERACTIVES

TRUCS
VRAIS

CHAMPIONS

TOP

TRUCS VRAIS

Ce mois est marqué par une série de cheats un peu inattendus. Non, il ne s'agit pas de codes sur Nintendo 64, mais sur nos bonnes veilles 16 bits ! Conséquence logique de la sortie des derniers hits sur ces machines : **Ultimate MK3, Street Fighter Alpha 2, Virtua Fighter 2, Prince Of Persia 2, et Donkey Kong Country 3.** En bonus, vous avez droit à une page de codes en plus. Alors, heureux ?

Bubu

Mots de passe

Command & Conquer (PlayStation)

* Codes du N.O.D. :

C99FAXKWB
BPD3131BP
66YK7A81B
W15DASR5B
OFYC3WWTR
GTJKWOJDK
Z4M54S4JE
Z3Q9TU9NB
OX3CTOMRM
OX3UKOP94
B9CKLRKIM
GBUL6ETS1

- Opérations survie :
COVERTOPS

* Codes du G.D.I. :

ROWRYX8M
EAYHOVGWY
WIN457LJ4
CRI2YT8H1
OX3CS3D4G
HDCNHIXL4
TJQKCPMHC
CSPQMERIT
RZWYTIE24
OXLLGDA4U
KWB J3BIOQ
5Z3LXJ55V
GTJ2PV460

- Opérations survie :
COVERTOPS

(Denis Claudel, Belfart)

Donkey Kong Country 3

Super Nintendo

50 vies, sauvegarde automatique, bonus, etc.

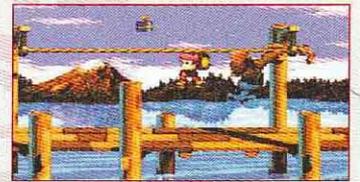
Matthieu Morlot et Stéphane Gorget (Bourg-la-Reine)



LE CODE DU MOIS

Ce sont deux fidèles lecteurs d'Ultra Player qui ont trouvé ces codes ultra importants. Ces cheats s'effectuent à l'écran des sauvegardes. Placez le curseur sur l'un des fichiers, puis exécutez la manip' suivante : **L, R, R, L, R, R, L, R, L, R.** Ensuite, inscrivez l'un des mots ci-dessous à la place de votre nom, puis validez. Vous pouvez programmer tous les codes à la suite. Pour cela, refaites la manip' avant de rentrer chaque mot.

- LIVES : vous donne 50 vies !
- MUSIC : affiche le « Test Son ».
- MERRY : les bonus cachés dans les passages secrets ont tous « un



petit air de Noël... ».

- COLOR : change la couleur des vêtements des persos.
- TUFST : les tonneaux de sauvegarde ont disparu.
- ASAVE : le jeu est sauvegardé automatiquement dès la fin d'un niveau.
- ERASE : annule tous les codes rentrés.

Virtua Cop 2

Saturn

Boss, mode Miroir, choix des persos

Bubu



- Pour choisir votre perso : à l'écran de sélection des niveaux, maintenez enfoncé un des boutons ci-dessous, et choisissez un niveau.
- Pour avoir Rage, enfoncez X.
- Pour obtenir Smarty, enfoncez Y.
- Pour jouer avec Janet, enfoncez Z.
- Pour affronter directement le dernier boss : à l'écran du choix des niveaux, tirez sur la

flèche située en dessous de la photo du premier niveau, jusqu'à ce que le compte à rebours soit écoulé.

- Mode Miroir : finissez le jeu en mode de difficulté Normal (comment ça, c'est pas un code ? Servez-vous donc de celui qui se trouve juste au-dessus...).

Une nouvelle page d'options apparaîtra alors (la page 3/3). Pour y accéder, mettez le curseur sur les flèches situées tout en bas (et sur le côté) des deux précédentes pages d'options.



Street Fighter Alpha 2

Super Nintendo

Nouvelle Chun-Li, niveau caché

Steve Flighter (Alfortville)



caché (l'Australie), choisissez le mode Vs et sélectionnez vos persos. Et lors du choix du niveau, mettez le curseur sur Sagat, maintenez **Start**, et appuyez sur **X, Y, B**. L'image du niveau australien devrait alors s'afficher.



- Pour jouer avec Chun-Li de Street Fighter Turbo Edition, suivez les instructions suivantes. À l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur **Chun**, maintenez **Start**, et appuyez sur **A, B, X**. Ses habits deviendront alors rose bonbon.

- Pour jouer dans le niveau

Ultimate MK3

Super Nintendo

Menus Cheats, tournoi

Ulti Mathieu (Troyes)



A, B, Y.

- Menu pour tester le son : **Gauche, Bas, Y, Y.**

- Tournoi entre huit persos : maintenez **L + R**, et pressez **Start** ; commencez ensuite une partie.



Ces codes s'effectuent tous à l'écran « Start/Options ».

- Menu Kool Stuff : **Droite, Haut, B, B, A, Bas, Haut, B, Bas, Haut, B.**

- Menu Kooler Stuff : **Haut, B, A, Gauche, Bas, Y.**

- Menu Scoot's Stuff : **B, A, Bas, Bas, Gauche, A, X, B,**

Ultimate MK3

Megadrive

Human Smoke, Random Select

Jean-christian Vendois (Dunkerque)



- Human Smoke : à l'écran du choix des persos, sélectionnez Robot Smoke. Maintenez ensuite les boutons **X + Y + Z +**

A + B + C enfoncés jusqu'à ce que le match commence. Ce code est valable pour les deux joueurs (manettes 1 et 2, à 6 boutons).

- Random Select (perso sélectionné au hasard) : toujours à l'écran de sélection des persos,



le premier joueur doit se mettre sur le perso Rain, et faire **Haut + Start** ; le second joueur choisit le ninja Noob Saibot et fait **Haut + Start**.

Space Jam

PlayStation

Nouvelles options

Bubu



Dans le menu des options, mettez le curseur sur « Game Options », pressez **L1 + L2 + R1 + R2**, et appuyez sur **X**. Le menu « Game Options » sera alors différent...

Spot Goes To Hollywood

PlayStation

Choix des niveaux, vies, vidéos

Bubu



Voici un code « très cool mon pote ! », qui va te permettre d'arriver peinard à Hollywood. À l'écran titre, tape : **▲, Haut, Droite, Bas, Gauche, ▲, Gauche, Bas, Droite, Haut, ▲**. Si c'est bon, « Cool » doit s'afficher. Sélectionne alors ce menu, puis active « Open All Levels ». Fais comme si tu poursuivais une partie, ignore les passwords, et tu tomberas sur l'écran de choix des niveaux. Là, si tu maintiens **■** enfoncé et que tu appuies sur **Start**, tu verras toutes les vidéos. Et si, pendant une partie, tu appuies sur **■** après avoir mis la Pause, tu gagneras des vies ! C'est pas cool, ça ?



Mots de passe

Command & Conquer (Saturn)

Codes du G.D.I. :

Niveau 2 : **VW8I3MJHO**
Niveau 3 : **94EFFHNDW**
Niveau 4 : **BPGQN4C5**
Niveau 5 : **400E4PB86**
Niveau 6 : **JACHKEZYI**
Niveau 7 : **4065IRFZM**
Niveau 8 : **VXIASD3LT**
Niveau 9 : **QBDJJPAIG**
Niveau 10 : **QEYL9KB44**

Niveau 11 : **K85G7RLV6**
Niveau 12 : **1HEIDVE6C**
Niveau 13 :

E5YGM8KXO

Codes du N.O.D. :

Niveau 2 : **8KGA1BWYB**
Niveau 3 : **CO02FBB9W**
Niveau 4 : **7KJQ9JF9E**
Niveau 5 : **8KGA273UB**
Niveau 6 : **K85G511ZE**
Niveau 8 : **KQ29VG7KX**
Niveau 9 : **40J5ZFUBD**
Niveau 10 : **F0D7TV6M**
Niveau 11 : **4065JOYFP**
Niveau 12 : **932AJSBED**

Niveau 13 : **ENZTUFXLO**
(Julien Limenette, Le Buzet)

Prince of Persia 2 (Super Nintendo)

Niveau 2 : **CFBMGM**
Niveau 3 : **DFBMHM**
Niveau 4 : **FFBMJM**
Niveau 5 : **GFMLBM**
Niveau 6 : **HFMLCM**
Niveau 7 : **JFKLBM**
Niveau 8 : **KFJLBM**
Niveau 9 : **LFJLCM**
Niveau 10 : **MFHLCM**
Niveau 11 : **NFGLCM**
Niveau 12 : **PFDLBM**
Niveau 13 : **RFDLCM**
(Adine Arnaud, Grenoble)

Mots de passe

Twisted Metal World Tour (PlayStation)

Voici les codes des niveaux pour tous les personnages :

- Axel
- Moscou : X X X X
- Paris : X X X X
- Amazonie : X X X X
- New-York : X X X X
- Antarctique : X X X X
- Hollande : X X X X
- Hong-Kong : X X X X
- Dark Tooth : X X X X
- Grasshopper
- Moscou : X X X X
- Paris : X X X X
- Amazonie : X X X X
- New-York : X X X X
- Antarctique : X X X X
- Hollande : X X X X
- Hong-Kong : X X X X
- Dark Tooth : X X X X
- Hammerhead
- Moscou : X X X X
- Paris : X X X X
- Amazonie : X X X X
- New-York : X X X X
- Antarctique : X X X X
- Hollande : X X X X
- Hong-Kong : X X X X
- Dark Tooth : X X X X
- Mr Grimm
- Moscou : X X X X
- Paris : X X X X
- Amazonie : X X X X
- New-York : X X X X
- Antarctique : X X X X
- Hollande : X X X X
- Hong-Kong : X X X X
- Dark Tooth : X X X X
- Roadkill
- Moscou : X X X X

Mortal Kombat Trilogy/ Ultimate MK3

PlayStation/
Super Nintendo/
Megadrive

Brutalités

Magic Sam & Bubu

Les brutalités (ci-dessous) sont valables sur les trois consoles. Mais attention, les versions 16 bits ne comportent pas tous les personnages...

- Rayden (de MK1) : Point Fort, Point Fort, Point Fort, Point Fort, Blocage, Pied Fort, Pied Fort, Pied Fort, Blocage, Point Faible, Point Fort.
- Rayden (de MK2) : Point Fort, Point Fort, Pied Faible, Pied Faible, Pied Fort, Point Faible, Point Faible, Point Faible, Blocage, Blocage.
- Johnny Cage : Point Fort, Pied Faible, Pied Fort, Point Faible, Point Fort, Pied Fort, Point Fort, Point Fort, Point Faible, Point Fort, Point Faible.
- Sub-Zero Classique : Point Fort, Point Faible, Point Fort, Blocage, Pied Faible, Pied Fort, Pied Fort, Point Faible, Point Fort, Point Faible, Point Fort.
- Nouveau Sub-Zero : Point Fort, Pied Faible, Pied Fort, Point Faible, Point Fort, Pied Fort, Point Fort, Point Fort, Point Fort, Point Faible, Point Fort.
- Robot Smoke : Point Fort, Pied Faible, Pied Faible, Pied Faible, Blocage, Blocage, Point Faible, Point Faible, Point Fort, Point Fort, Blocage, Blocage.
- Human Smoke : Point Fort, Blocage, Pied Faible, Point Fort, Point Fort, Pied Fort, Point Fort, Point Fort, Point Faible, Pied Faible.
- Rain : Point Fort, Point Fort, Blocage, Pied Faible, Pied Fort, Blocage, Pied Faible, Pied Fort, Blocage, Point Fort, Point Faible.
- Baraka : Point Fort, Point Fort, Point Fort, Point Faible, Point Faible, Blocage, Pied Fort, Pied Fort, Pied Faible, Pied



- Faible, Blocage.
- Cyrax : Point Fort, Pied Fort, Point Fort, Pied Fort, Point Fort, Point Fort, Point Fort, Pied Fort, Pied Faible, Point Faible.
- Noob Saibot : Point Fort, Pied Faible, Point Faible, Blocage, Pied Faible, Pied Fort, Point Fort, Point Faible, Blocage, Pied Faible, Pied Fort.
- Scorpion : Point Fort, Point Fort, Blocage, Pied Fort, Pied Fort, Pied Faible, Pied Fort, Point Fort, Point Fort, Point Faible, Point Fort.
- Reptile : Point Fort, Blocage, Pied Fort, Pied Fort, Blocage, Point Fort, Point Faible, Pied Faible, Pied Faible, Blocage, Point Faible.
- Ermac : Point Fort, Point Fort, Point Faible, Blocage, Pied Fort, Pied Faible, Blocage, Point Fort, Point Faible, Pied Faible, Pied Fort.
- Kung Lao : Point fort, Point Faible, Pied Faible, Pied Fort, Blocage, Point Fort, Point Faible, Pied Faible, Pied Fort, Blocage, Point Fort.

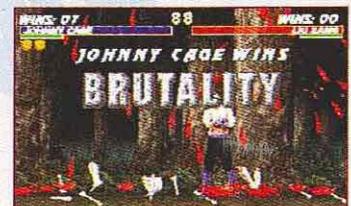


- Kung Lao (de MK2) : Point Fort, Point Faible, Pied Fort, Pied Fort, Point Faible, Point Faible, Point Faible, Pied Faible, Pied Faible, Blocage, Point Fort.
- Liu Kang : Point Fort, Point Faible, Point Fort, Blocage, Pied Faible, Pied Fort, Pied Fort, Pied Faible, Pied Fort, Point Faible, Point Fort.
- Mileena : Point Fort, Point Faible, Point Faible, Point Fort, Blocage, Pied Fort, Pied Faible, Pied Faible, Pied Fort, Blocage, Point Fort.
- Nightwolf : Point Fort, Point Fort, Pied Fort, Pied Faible, Pied Faible, Blocage, Blocage, Point Faible, Point Faible, Point Fort, Pied Fort.
- Sektor : Point Fort, Point Fort, Blocage, Blocage, Pied Fort, Pied Fort, Pied Faible, Pied Faible, Point Faible, Point Faible, Point Fort.
- Sonya : Point Fort, Pied Faible, Blocage, Point Fort, Pied Faible, Blocage, Point Fort, Point Faible,

- Blocage, Pied Fort, Pied Faible.
- Jax : Point Fort, Point Fort, Point Fort, Blocage, Point Faible, Point Fort, Point Fort, Point Fort, Blocage, Blocage, Point Fort.
- Jax Classique : Point Fort, Point Fort, Blocage, Point Faible, Point Fort, Point Fort, Point Fort, Blocage, Blocage, Point Fort.
- Shang Thung : Point Fort, Blocage, Blocage, Blocage, Pied Faible, Point Fort, Point Faible, Point Faible, Blocage, Blocage, Point Faible.



- Sindel : Point Fort, Blocage, Pied Faible, Blocage, Pied Faible, Pied Fort, Blocage, Pied Fort, Pied Faible, Blocage, Point Faible.
- Kabal : Point Fort, Blocage, Pied Faible, Pied Faible, Pied Fort, Point Faible, Point Faible, Point Fort, Point Faible, Point Fort, Point Faible.
- Kitana : Point Fort, Point Fort, Blocage, Pied Fort, Blocage, Pied Faible, Blocage, Point Fort, Blocage, Point Fort, Blocage.
- Sheeva : Point Fort, Point Faible, Blocage, Pied Faible, Pied Fort, Blocage, Pied Fort, Pied Faible, Blocage, Point Faible, Point Fort.
- Jade : Point Fort, Pied Faible, Point Fort, Point Faible, Pied Fort, Pied Fort, Pied Faible, Blocage, Blocage, Point Fort, Pied Fort.
- Kano : Point Fort, Point Faible, Blocage, Point Faible, Point Fort, Blocage, Pied Fort, Pied Faible, Blocage, Pied Fort, Pied Faible.
- Kano Classique : Point Fort, Point Fort, Blocage, Pied Fort, Pied Fort, Pied Faible, Pied Fort, Point Fort, Point Fort, Point Faible, Point Fort.
- Striker : Point Fort, Point Faible, Pied Fort, Pied Faible, Point Fort, Point Faible, Pied Faible, Pied Fort, Point Fort, Pied Faible, Pied Faible.



Disruptor

PlayStation

Munitions et énergie à fond

Bubu



N'avais-je pas annoncé que la difficulté de ce jeu était excessive à cause du manque de munitions ? Eh bien, les cheats

me donnent raison (hein, Milouse !) puisqu'ils ne concernent que ce point... crucial. Durant le jeu, appuyez sur **Select** pour faire apparaître le plan. Ensuite, pressez **L1** pour arrêter le « Real Time ». Enfin, rentrez les codes ci-dessous — vous entendrez un « clic » s'ils sont réussis.

Munitions : X, █, ▲, ▲, X, ●, ▲, X.
Energie : ▲, X, X, ●, X, ▲, █, █.



Re-loaded

PlayStation

Nouveau perso (le clown de Loaded)

Bubu



À l'écran de sélection des persos, tapez : **L1, ●, R1, Bas, Bas, R1, ●, L1, L1**. Un ballon rouge traversera alors l'écran ! Déplacez ensuite le curseur jusqu'au ballon pour que Fwank apparaisse...

Mots de passe

Paris : ▲ ▲ ▲ ●
Amazonie : X X ▲ ● █
▲
New-York : ● X X
Antarctique : ▲ █ X ●

Hollande : X ▲ █ █
Hong-Kong : ▲ ▲ █ ▲
● ▲
Dark Tooth : ▲ ● X ▲
█ X

• Thumper
Moscou : ● ▲ X
Paris : X █ █ ● ● ▲
Amazonie : ▲ X ● █

New-York : X X ▲ ▲ X
▲
Antarctique : ▲ ▲ █

Hollande : X ▲ X █ ▲
Hong-Kong : ▲ █ ▲

Dark Tooth : ▲ █ █ X
●
• Mr Slamm

Moscou : X X ▲ █ X
Paris : X █ ● X █
Amazonie : ● ▲ █ █

X
New-York : ▲ X ● █
●
Antarctique : ▲ ▲ ●

Hollande : ● ●
Hong-Kong : █ ▲

▲
Dark Tooth : █ █ ▲ ●
X

• Shadow
Moscou : █ ▲ ▲
Paris : X X ● ▲ X

Amazonie : X ▲ X █ ●
▲
New-York : X X ● █
Antarctique : ● X ● ●

X ●
Hollande : ● ▲ █ ▲ █

Hong-Kong : ● ▲ █
X

Dark Tooth : ● ▲ ▲ ●

Pandemonium !

PlayStation

Codes renversants !

(Milouse, Bubu & Magic Sam)



Entrez les passwords ci-dessous puis, au cours du jeu, effectuez les manip' indiquées.
TWISTEYE : permet de retour-

ner l'image. Maintenez **L1 + L2**, et bougez la croix de direction de **Gauche** à **Droite**. Pour revenir à l'endroit, déplacez-la vers le **Bas**.

THETHING : votre perso est de guingois ! Enfoncez **L2** et pressez ●, pour changer à chaque fois d'attitude. Appuyez sur **L2 + X**, pour revenir à la normale.
BODYSWAP : offre la possibilité de changer de perso en cours de jeu. Appuyez sur ▲ pour « swapper ».



Daytona USA Championship Circuit Edition

Saturn

Mode Miroir

Mathieu Dohm (Villefontaine)

À l'écran de sélection des courses, placez le curseur sur celle que vous voulez, puis pressez **X + Y + Z**, et validez avec **A** ou **C**.
« Mirror Mode » doit s'inscrire.

Virtua Fighter 2

Megadrive

Contrôler Dural (la big boss)

Bubu



Ce code, valable pour deux joueurs, s'effectue à l'écran de



sélection des persos. Pointez le curseur sur Akira si vous utilisez la première manette, et sur Jacky si vous vous servez de la seconde. Ensuite, faites des allers-retours entre la **Gauche** et la **Droite** sur chacune des croix de direction, jusqu'à ce que les Dural apparaissent (l'une sera argentée, l'autre dorée). Il ne vous reste plus alors qu'à commencer votre combat de chefs...

Namco Museum Vol. 2

PlayStation

Vaisseau en plus à Gaplus.

Bubu

Au début du jeu, laissez les vaisseaux se mettre en place. Ensuite, tirez sur le deuxième en partant de la gauche. Un drapeau apparaît, attrapez-le !



Mots de passe

• Twister

Moscou : X ▲ ●
 Paris : ▲ X ● ● X ▲
 Amazonie : ▲ ■ X ■
 ●
 New-York : X ▲ X ● X

Antarctique : ● X ■

Hollande : X X ●
 Hong-Kong : X X ▲ X

Dark Tooth : X ■ ■

• Outlaw 2

Moscou : X ● ▲
 Paris : ▲ X ● ▲
 Amazonie : ▲ ■ ■ ■ ▲
 New-York : ● X ▲ ▲ ▲

Antarctique : X ▲ ● ■

Hollande : X ■ ■ ▲
 Hong-Kong : ▲ X ■ X

Dark Tooth : ● X ▲

• Spectre

Moscou : ● ▲ X X ▲
 Paris : ▲ ■ ● ● X
 Amazonie : ● X ▲ ■ ▲
 X
 New-York : X ● X X

Antarctique : X ●

Hollande : ▲ ■ X ■
 Hong-Kong : X ▲ X ▲

Dark Tooth : X ● ● ●

• Warthog

Moscou : ▲ ■ ■ ■ ■
 Paris : ▲ ■ ■ ■ X ■
 Amazonie : ● ■ ■ ● X
 X
 New-York : X ■ ■ X ●

Antarctique : X ● ▲

Hollande : ▲ X ▲ ■ X
 Hong-Kong : ● X ▲ ●

Dark Tooth : ● ■ ● ● ■

(Magic Sam & Bubû)

Hard Core 4 X 4

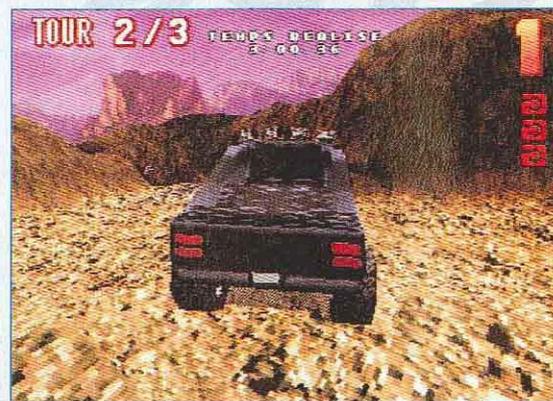
Saturn

Nouveaux véhicules, caméra...

Bubu

Voici plus de quatre codés hard... pour Hard Core 4 X 4. Il s'effectuent durant une course, après avoir mis la Pause.

- Pour conduire un tank (la Black Mother Truck), tapez : **B, Gauche, A, C, C, A,**



Droite. Si le code est réussi, vous entendrez « Push it to the max ».

- Pour conduire un tank : il faut impérativement que vous soyez sur le circuit « War Zone ».

Ensuite, après avoir mis la Pause, pressez : **A, B, Droite, A, C, A, Bas, A, B, Droite, A.** Si le code est bon, vous devriez entendre la voix off dire « Attack the track ! », et voir votre véhicule transformé en char (mettez-vous en vue extérieure).
 - Pour visuali-



ser la course depuis des caméras fixes posées sur le chemin, tapez : **Droite, A, Gauche, A, Gauche, Y, Bas, Haut, Gauche,**

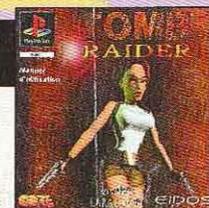
Gauche.

- Pour que le tour du circuit en cours soit le dernier, il faut préalablement que vous soyez premier. Ensuite, après avoir mis la Pause, tapez : **Gauche, Gauche, Gauche, A, A, Gauche, Gauche, Gauche, A, A, A.** Vous avez désormais toutes les chances de gagner !

- Pour récupérer vos trois turbos, tapez : **C, Droite, A, Z, Y, C, A, Droite.** Si vous avez réussi le code, vous devriez (encore) entendre « Attack the track ! ». Une fois la Pause retirée, vous retrouverez vos trois turbos.

LE PLAN DES LECTEURS

Le plan de ce mois-ci est de toute beauté ! Tout en 3D mappé aux crayons de couleur, il concerne le jeu Blam! Machinehead. Le dessinateur s'appelle Adrien Algaba, et il habite à Trilbardou. Adrien gagne ainsi le jeu qui le fait fantasmer : Tomb Raider, avec la charmante Lara Croft. Merci à l'éditeur Eidos.



BLAM! - MACHINEHEAD - Niveau "CITE DE VILKABAMBA"

Missile	Larus	Code d'accès à l'entrée
Fusille à 1000 cartouches	Piles	Code d'entrée pour entrer les Permis
Planifier pour faire planifier	Ceran	1-2-3-4
2,5% d'énergie	Arrière gauche	Terminal d'entrée
Quagga	Avant gauche	

NOTA : Ne sont représentés ni les "marchés" ni les marches volantes car leur localisation est plus ou moins aléatoire.

MOUSE : Pour relâcher le plus d'énergie possible la partie, "Left" lorsque les 4 "marchés" sont...

Suikoden

PlayStation

Liste des persos alliés

Wolfen

Au cours de votre quête, vous rencontrerez d'innombrables personnages. Certains d'entre eux se sentiront concernés par votre combat et gagneront immédiatement votre camp ; d'autres plus calculateurs se joindront à vous par intérêt. Enfin une minorité vous mettra à l'épreuve en vous demandant de rapporter un objet spécifique. Un autre cas peut également parfois se produire : des personnages ne vous accompagneront que si leurs amis ou leur famille sont dans votre groupe à ce moment précis. En fait, il y a encore plein de cas possibles, et, avec un brin de jugeotte, vous trouverez rapidement quoi faire pour convaincre l'un des persos cités dans cette liste de vous rejoindre. Au total, ce sont 108 personnages que vous pourrez rallier sous votre bannière. Voici les noms et lieux où vous trouverez ces acteurs.

Note : Ted et Odessa ne font pas partie du club des 108.

- 1- Le héros
- 2- Gremio : dans votre maison
- 3- Pahn : dans votre maison
- 4- Cleo : dans votre maison
- 5- Viktor : auberge de Gregminster
- 6- Mathiu : école de Seika, après avoir parlé à ses étudiants
- 7- camille : taverne de Kaku
- 8- Luc : Island Castle
- 9- Tai Ho : Island Castle
- 10- Yam koo : Island Castle
- 11- Sergeï : taverne de Kaku
- 12- Marie : auberge de Seika
- 13- Onil : une maison de seika
- 14- Chandler : forteresse de Kwanda
- 15- Rock : maison de Lebant à Kouan
- 16- Lepant : chez lui à Kouan
- 17- Eileen : maison de Lebant à Kouan



- 18- Giovanni : maison de Lebant à Kouan
- 19- Krin : maison de Lebant à Kouan
- 20- Juppo : maison de Lebant à Kouan
- 21- Maas : armurerie de Daishirin (SE de Kouan)
- 22- Varkas : dans votre château
- 23- Sydonia : dans votre château
- 24- Kirkis : dans votre château
- 25- Gaspar : taverne de Kaku
- 26- Viki : Great Forest
- 27- Sansuke : une maison du village elfe
- 28- Valeria : village elfe
- 29- Meese : armurerie du village nain (venir avec Maas)
- 30- Templeton : village elfe détruit
- 31- Kuromini : village elfe détruit
- 32- Kwanda Rosman : après la première bataille (si vous décidez de l'épargner)
- 33- Stallion : après la première bataille
- 34- Sylvina : après la première bataille (venir avec Stallion)
- 35- Gon : une maison de Doggie Village (venir avec Kuromini)
- 36- Fu Su Lu : une maison de Doggie Village (venir avec Stallion)
- 37- Lorelai : auberge de Kouan (lorsque vous êtes niveau 30)
- 38- Sanchez : dans votre château
- 39- Humphrey : dans votre château
- 40- Antonio : auberge de Seika
- 41- Apple : école de Seika
- 42- Kai : au pont de Garan
- 43- Hellion : auberge de de Teien
- 44- Meg : devant l'hôtel de Kaku (venir avec Juppo)
- 45- Sheena : auberge de Seika (venir avec Lebant)
- 46- Gen : une maison de Teien
- 47- Kamadol : une maison de Teien
- 48- Mina : auberge d'Antei
- 49- Kimberly : une maison d'Antei
- 50- Tesla : une maison d'Antei

- 51- Jeane : une maison d'Antei
- 52- Liukan : dans votre château
- 53- Milich Openheimer : Scarleticia (en l'épargnant)
- 54- Kasumi : dans votre château
- 55- Georges : à l'auberge de Kirov
- 56- Sarah : au lavoir de Kirov



- 57- Blackman : dans les ruines de Kaleka
- 58- Kessler : Secret Factory
- 59- Ledon : Secret Factory
- 60- Kage : Secret Factory (mercenaire à payer 20 000 bits)
- 61- Kun To : une maison de Kirov
- 62- Mose : une maison de Kirov (venir avec Maas et Meese)
- 63- Ronnie Bell : une maison de Kirov
- 64- Lester : une maison de Kirov
- 65- Melodye : dans le coin sud-est de Kirov (donnez-lui la relique musicale)
- 66- Alen : après avoir vaincu Teo
- 67- Grenceal : après avoir vaincu Teo
- 68- Kirke : Lorimar Gate
- 69- Marco : Warrior's Village
- 70- Fukien : temple de Qlon
- 71- Morgan : temple de Qlon
- 72- Hugo : temple de Qlon (lui rapporter le « War Scroll »)
- 73- Window : Warrior Village (donnez-lui le « Window Artefact »)
- 74- Moose : Warrior Village (venir avec Maas, Meese et Mose)
- 75- Mace : Seek Valley (venir avec Maas, Meese, Mose et Moose)

- 76- Rubi : auberge de Doggie Village (venir avec Kirkis, Stallion et Sylvin)
- 77- Lotte : auberge de Ricon (rapportez-lui son chat qui se trouve à Kaku)
- 78- Ivanov : Scarleticia
- 79- Kasios : Scarleticia (venir avec Milich Openheimer)
- 80- Qlon : à Antei
- 81- Esmeralda : auberge d'Antei (donnez-lui « l'Opal Ring »)
- 82- Eikei : Teien (être niveau 40)
- 83- Zen : Qlon (donnez-lui des graines de trois couleurs)
- 84- Hix : château de Neclord
- 85- Tengaar : château de Neclord
- 86- Fuma : Dragon Knights Fortress



- 87- Kreutz : Dragon Knights Fortress
- 88- Milia : grotte des dragons
- 89- Joshua : Dragon Knights Fortress
- 90- Futch : Dragon Knights Fortress
- 91- Anji : l'île des pirates
- 92- Leonardo : l'île des pirates
- 93- Kanak : l'île des pirates
- 94- Quincy : Garan
- 95- Pesmerga : château de Neclord
- 96- Crowley : grottes de Qlon
- 97- Leon : dans les ruines de Kaleka
- 98- Griffith : après l'avoir vaincu, et en décidant de l'épargner
- 99- Warren : château de Moravia
- 100- Kazim Hazil : château de Moravia
- 101- Vincent : grotte des dragons
- 102- Max : Northern Gate
- 103- Sancho : Northern Gate
- 104- Sonya : dans votre château (prison)
- 105- Clive : à la taverne de Rikon
- 106- Jabba : un magasin de Rikon
- 107- Chapman : dans votre château
- 108- Taggart : passage secret dans l'auberge de Daishirin



Dark Savior

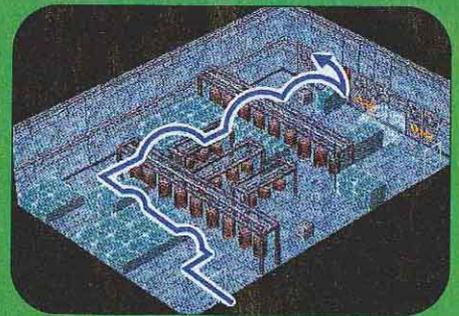
Première partie

Il y a deux mois, nous vous présentions Dark Savior et son système de « scénarios parallèles » grâce auquel le héros peut vivre plusieurs aventures, dès la première séquence jouable (voir L'intro). Ainsi, Garian se retrouve sur un bateau. Selon le temps qu'il met à rallier la cabine du capitaine, vous vous embarquez dans telle ou telle intrigue. Le chemin le plus évident est le plus long. Ce mois-ci, nous vous proposons les itinéraires les plus courts de l'intro, et les deux premiers scénarios. La suite dans le prochain PO...

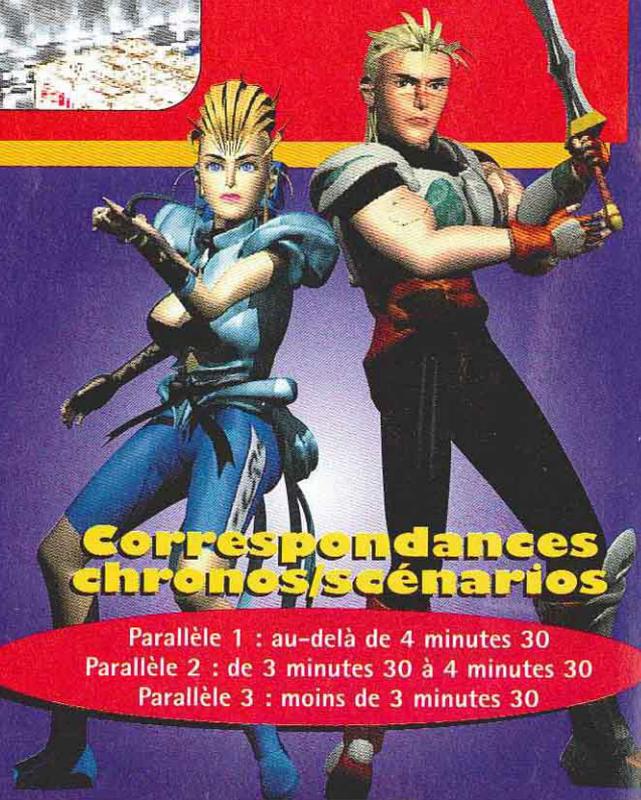
Wolfen

L'intro

En grimpant sur les charpentes métalliques vous gagnez, au bas mot, une quinzaine de secondes. Cela permet d'éviter la perte de temps imposée par un déplacement de bloc. Pour ouvrir la double porte du fond, frappez logiquement le levier correspondant.



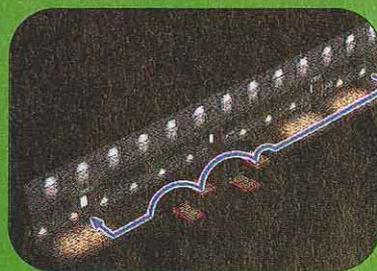
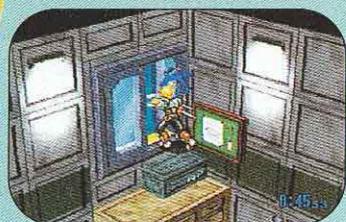
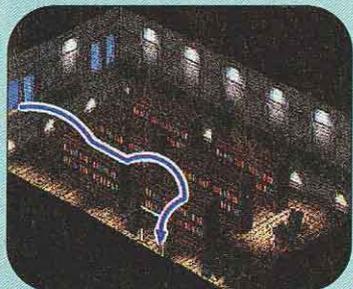
Détruisez le mur composé de blocs transparents situé à droite de la porte d'entrée. Ces blocs vous permettent de monter sur l'alignement de caisses et de gagner l'escalier de sortie rapidement.



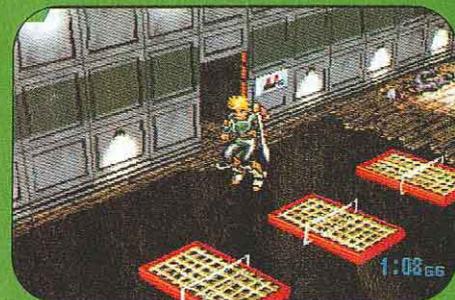
Correspondances chronos/scénarios

- Parallèle 1 : au-delà de 4 minutes 30
- Parallèle 2 : de 3 minutes 30 à 4 minutes 30
- Parallèle 3 : moins de 3 minutes 30

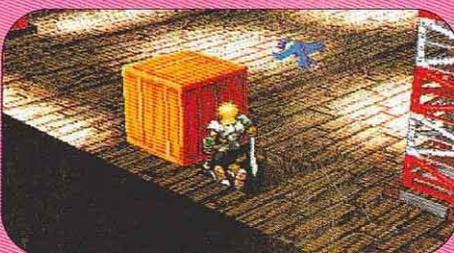
Dans la salle en flammes, vous devez détruire une fenêtre pour gagner une coursive extérieure. L'issue de cette coursive mène dans une bibliothèque. Sautez sur le haut de cette bibliothèque face à la porte, puis gagnez l'issue. Si vous tombez, frayez-vous un chemin à travers les débris parsemant la pièce.



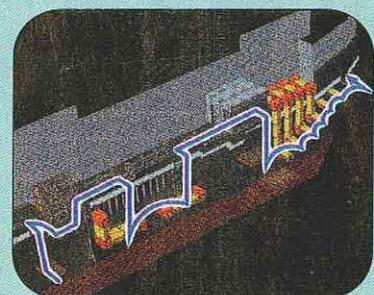
La solution la plus rapide consiste à bondir, en courant, sur une plate-forme mobile sur deux. Remarquez, pour le peu de temps que cela rapporte, ne prenez pas de risque.



Ce raccourci fait gagner plusieurs minutes, vous évitant entre autres un parcours dans la cale du bateau. La caisse isolée dissimule une ouverture. Pour la mettre à jour, il suffit de déplacer cette caisse en la frappant deux fois.



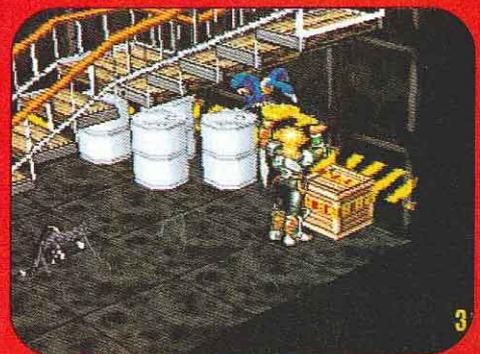
Cet excellent raccourci est aussi le plus délicat. En cas de chute, Jack vous secourra trois fois maximum. Attention à l'avant-dernière plate-forme, qui cédera si vous stationnez plus de deux secondes dessus.



Pas grand-chose à dire, si ce n'est qu'il ne faut pas perdre de temps à aller aux fenêtres.



En arrivant devant la porte du capitaine, sortez par la droite. Longez le pont extérieur jusqu'à rencontrer un escalier. Empruntez-le et prenez la clef qui s'y trouve. Retournez sur vos pas et entrez dans la cabine du capitaine.



PARALLELE 1

Le joueur qui débute à de fortes chances de commencer par le scénario 1, le plus accessible. En effet, il est peu probable que vous parveniez à la cabine du capitaine en moins de 4 minutes 30. Bilan a alors massacré tout l'équipage et pris la fuite. Kay, une mystérieuse femme en bleu, aborde l'île à peu près au même moment que Bilan. Au port, le rebelle Drizzit ayant en sa possession du bilanium est la première victime du monstre. C'est alors que vous débarquez...

Arrivé à la prison, rendez-vous aux portes du château. Allez au bar et faites-vous payer un coup par Dunbar. À ce moment, Bilan entre officiellement au château sous l'apparence de Drizzit. Retournez aux portes constater qu'il est trop tard, et affrontez Dunbar en combat singulier. Venez-en à bout pour obtenir la clef de la sortie de secours.



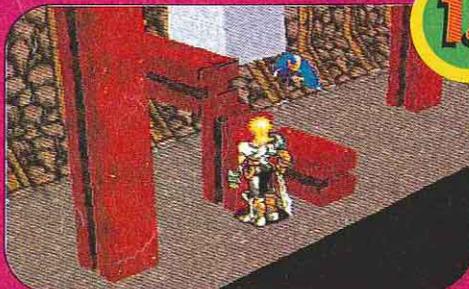
11

Partez à la poursuite de la mystérieuse femme en bleu en entrant dans le complexe par l'issue de secours. Celle-ci mène à une zone marécageuse dans laquelle vous rencontrez Bios. Pour le combattre, faites appel aux talents de Dunbar... si vous avez réussi à le capturer lors du combat précédent. Ensuite, grimpez à l'arbre afin d'accéder aux contreforts du complexe.



12

Après avoir escaladé les contreforts, entrez dans le complexe. Pour continuer, faites tomber la poutre d'acier légèrement abîmée d'un coup d'épée, et aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'issue située en hauteur. Vous arrivez finalement à la base des rebelles.



13

Entretenez-vous avec le chef des rebelles. Pour mettre à l'épreuve votre bonne foi, il vous contraint à sauver Drizzit. Parlez à son lieutenant pour obtenir la clef du passage secret, situé à l'étage.

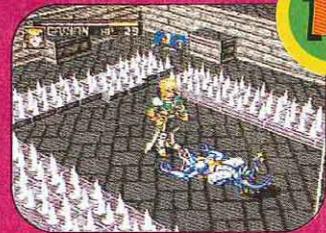


14

Vous rencontrez un premier contact qui vous confirme que vous êtes sur la bonne voie. Frappez de votre épée la partie sombre du mur qui se trouve derrière lui, et entrez dans le nouveau passage secret. En tentant d'atteindre la chambre de torture, vous assistez au suicide de la mystérieuse femme en bleu. Un passage de voltige plus loin, vous atteignez finalement votre objectif.



15



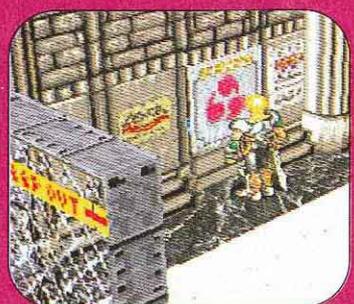
16

Drizzit est trop faible pour pouvoir marcher. Vous devez donc le porter tout au long de votre évasion. Toutefois, à de nombreuses reprises, vous le poserez à terre (et parfois même le lancerez) afin de prendre un objet par exemple. L'essentiel étant de le porter au moment précis où vous passez d'une pièce à l'autre. Dans le cas contraire, Drizzit mourra irrémédiablement.

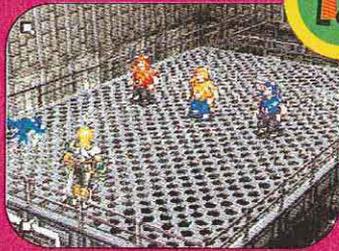
Drizzit vous a devancé de quelques mètres avant de s'effondrer d'épuisement. À peine entrez-vous dans ce corridor qu'un piège se déclenche, rabattant vers vous un pan de mur couvert de pics. Courez jusqu'à atteindre une grille. Sur le mur de gauche un réduit marqué d'un logo renferme la clef. Défoncez-le à coup d'épée pour vous la procurer.



17



Vous tombez nez-à-nez avec trois gaillards vous cherchant des noises. Répondez à leurs provocations et combattez-les loyalement chacun leur tour. Ils ne sont pas très difficiles à vaincre, mais vous ne récupérez pas de vie entre les combats. Soyez prudent.



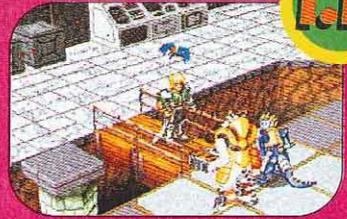
1.18

Peu après, vous tombez sur un prisonnier qui, pour se divertir, s'est fabriqué un panneau de basket. Il accepte de vous ouvrir la grille à condition que vous marquez un panier. Derrière la grille, Matt vous défie. Ce combat est identique au tout premier (Dunbar), si ce n'est que l'adversaire est un peu plus coriace.



1.19

Après un court périple dans les égouts, une trappe vous permet d'accéder au O.G. de J.L.O. Après une entrevue avec le chef des rebelles, Drizzit succombe des suites de ses blessures. Les derniers renseignements obtenus font état d'un changement dans le caractère et les actes du bras droit de Kurt Warden. Il semblerait que Bilan se soit réincarné dans son corps. Les rebelles vous conseillent de le coincer dans les mines où il est en inspection.



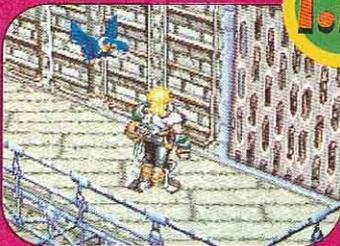
1.12

Vous quittez le O.G. par un autre accès aux égouts. Lorsque vous vous trouvez dans la galerie avec un mécanisme juste à gauche de l'entrée, actionnez celui-ci en le frappant de trois coups d'épée. Vous disposez alors d'un très court laps de temps pour sortir d'ici avant la fermeture de l'écluse.



1.14

Cette pièce est un peu déconcertante de prime abord. Pour abaisser le pont-levis, laissez Drizzit et descendez tout en bas. Placez une poutrelle métallique sur la dalle. Dirigez-vous vers l'ascenseur et placez Drizzit sur l'un des trois switches. Revenez sur vos pas, mettez le bloc blanc sur un autre switch, et positionnez-vous sur le troisième (ignorez le switch isolé). En bas, il ne vous reste plus qu'à amener le bloc blanc au pied de la plate-forme menant à la sortie. Plus loin un mystérieux personnage vous donnera une nouvelle arme plus puissante.

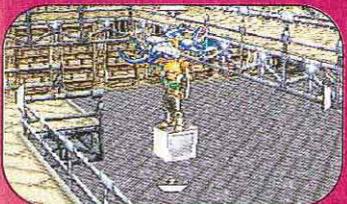
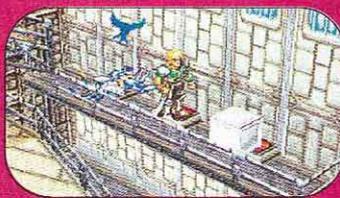


1.10



1.13

Vous voici à l'entrée des mines. Vous allez devoir déjouer les trois systèmes de sécurité, l'un après l'autre. La porte n° 1 s'ouvre en plaçant une caisse sur le switch. L'ouverture de la deuxième est identique à la différence près que vous devez lancer la caisse sur le switch. Pour la troisième, enfin, il faut marcher sur le switch et courir le plus vite possible vers la porte, située à l'opposé.



Au niveau du poste de garde de la mine, ignorez la porte 4 et concentrez vos efforts sur la 5. Caché derrière le bâtiment, un levier met en marche un tapis roulant, seul moyen d'atteindre la porte.



1.15

Après un point de sauvegarde, un certain Evilsizer vous propose de l'affronter. C'est en quelque sorte un boss de fin de niveau, donc une motivation supplémentaire. Il se bat plutôt bien, aussi tâchez de le capturer. En cas d'échec, et vu la proximité de la sauvegarde, rechargez la partie. Après deux ou trois brouilles, vous atteignez les égouts. Drizzit vous remercie chaleureusement puis vous quitte.



1.11

C'est une séquence de pure plateforme qui vous attend. Au préalable, vous devez affronter une tortue géante. Son attaque spéciale est un tremblement de terre. Évitez-le en sautant au moment de l'impact et, si possible, capturez-la. Pour la phase de plateforme, utilisez les flippers du paddle afin d'apprécier les distances et les mouvements des plates-formes.



1.16

Guide → Saturn

Après ces acrobaties, vous vous retrouvez dans la salle de garde, mais du côté qui était inaccessible auparavant. Dirigez-vous vers le levier géant et montez sur l'estrade. Placez-vous devant le pupitre de contrôle afin d'actionner le monte-charge.



1.17

Vous devez placer trois caisses sur des interrupteurs. Le hic, c'est que ceux-ci se trouvent dans le vide. Le premier est accessible d'un simple saut ; il ne vous reste plus qu'à poser la



1.18



caisse dessus. Pour le deuxième : placez-vous dans l'axe des plates-formes mobiles et lancez la caisse sur la plate-forme inférieure. Pour le troisième enfin : visiez la plate-forme la plus à droite sur la photo. Vous devrez ensuite affronter Lance (la dernière incarnation de Bilan). Dans tous les cas de figures, celui-ci finira dans le lac de lave que vous surplombez.

Pour ouvrir la porte suivante, vous devez mener le rocher roulant jusqu'au switch numéroté. Ce petit labyrinthe renferme plusieurs caisses qui peuvent être déplacées à l'aide de l'interrupteur correspondant. L'idée consiste à synchroniser les déplacements de caisses afin que le rocher n'aille pas se bloquer contre l'un des éléments du décor.



1.19

Vous arrivez au filon de bilanium. Kurt Warden est déjà là et Lance fait une nouvelle apparition. Cette scène se déroule sous forme d'une séquence cinématique au cours de laquelle vous serez amené à faire un choix crucial. Dans quel corps est Bilan à cet instant ? C'est bien entendu Lance. Lorsque Jack (votre compagnon ailé) balance le nitrogène sur Lance, Bilan révèle sa véritable nature avant de se jeter sur sa nourriture préférée : le bilanium. Kurt Warden se joint à vous.



1.20

Remontez fouiller les corps de Lance et Max pour récupérer respectivement un bracelet de force et la clef des anciennes ruines. Utilisez la clef dans la serrure prévue à cet effet, et pensez à vous équiper du bracelet.



1.21

Pour obtenir la première clef, vous devez replacer la momie dans son sarcophage. Pour la déplacer, il suffit d'utiliser votre épée. Une plate-forme apparaît permettant d'obtenir la clef. Une fois utilisée, vous apprendrez une partie de l'étrange histoire de ce peuple étroitement lié à Bilan.



1.22

Une séquence de basket vous attend (il y a trois urnes et deux « ballons »). Tirez en visant précisément dans l'axe des urnes (utilisez les boutons de flan). Pour marquer le troisième panier, il suffit de sauter dans l'urne. Une plate-forme permet d'atteindre la clef et d'obtenir la suite de l'histoire.



1.23

Le coffre renfermant la troisième clef est cerné par des sables mouvants. Utilisez les piédestaux sans colonne, et gagnez la carcasse du dinosaure à moitié enfouie dans les sables. Frappez la gueule d'un coup d'épée afin que les mini-tornades, immobiles jusqu'à présent, se mettent en mouvement. Placez-vous alors en leur centre afin que leurs trajectoires vous mènent aux coffres.



1.24

Le coffre de cette salle est ouvert et la clef n'y est pas. Vous la trouverez dans cette urne.



1.25

126 Utilisez une tornade pour gagner la corniche près de la sortie. De là, sautez sur le rebord du piédestal soutenant une colonne ébréchée. Frappez afin de la faire choir, vous pourrez alors obtenir la cinquième clef sans problème.



128 Maintenant que votre parcours initiatique est terminé, les Anciens vont vous mettre à l'épreuve afin de savoir si vous êtes bien celui dont parle la légende. Vous devez affronter un Garde Lavien, en utilisant Kurt et ses étonnants pouvoirs. Vous entrez ensuite en possession de l'épée de Rajeen avant de rejoindre la surface.

133 Vous êtes de retour à U.G. City. Vous découvrirez avec horreur que toute la population a été massacrée par Bilan. Au JJ Bar, vous apercevez Kay en proie à de grosses difficultés puisque Bilan s'est maintenant incarné en elle. Empruntez la grille permettant de quitter le village.



127 Vous voici au pied du sphinx. Montez sur son dos et regardez le mur. Vous apercevez un pan du mur légèrement plus clair que le reste de la salle. Sautez sur la torchère et détruisez-le ; vous découvrirez un bloc de pierre. Prenez-le et déposez-le sur la dalle devant le sphinx. Les flammes entourant le coffre alors s'éteignent, vous permettant de vous emparer de son contenu.

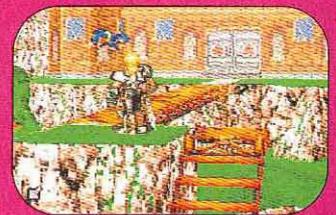
129 Vous voici à U.G. City où résident des prisonniers modèles, jouissant d'une certaine liberté de mouvement. De la maison située derrière le vieillard, vous pouvez gagner la partie souterraine de ce village. Au Bar Stalker, un homme des JLO vous remet l'épée d'Ali Baba et vous informe que ce dernier a disparu. Vous apprenez en outre que Bilan est maintenant incarné dans un homme que tout le monde surnomme JJ.



130 Au bar nommé Jlar, il semblerait que Bilan ait encore fait des siennes. Sur les tableaux sont inscrites deux multiplications. En tapant les résultats (pour les fainéants : 876 et 678) sur l'espèce de clavier géant, une trappe s'ouvre vers les égouts et un cours passage de plates-formes.



134 En sortant de la grotte, prenez la direction du château de cuivre. Un panneau indicateur vous donne la direction. Arrivé dans un secteur vallonné, empruntez l'escalier en utilisant la passerelle dissimulée derrière le rocher central (celui où se trouve Garian sur la photo).



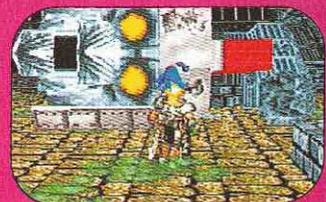
131 Vous atteignez le laboratoire dans lequel s'est déroulé l'incident, suite au suicide de la jeune femme en bleu. Vous découvrez Bruno mortellement blessé qui vous adjure de retrouver le livre de Wouda gardé par le sage Ali Baba. Rendu fou par son échec, le doc vous défie. Restez au contact en permanence pour l'empêcher de concentrer son attaque spéciale. Dans la bibliothèque, derrière le laboratoire, se trouve l'agenda de Warden n° 2.



132 Regagnez le dernier point de sauvegarde et utilisez la clef du doc pour ouvrir la grille. Vous débouchez à l'air libre sur un plateau où un hologramme de Kay entre en communication avec vous. Une course poursuite linéaire, agrémentée d'une phase de plateforme, très facile, s'ensuit.



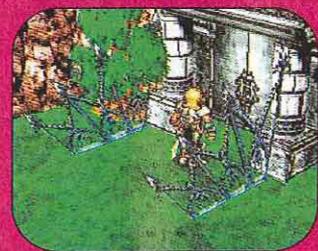
135 Dans le château, vous découvrez le livre de Wouda, et devez affronter le fantôme d'un nommé Joe.





136

Retournez jusqu'au panneau indicateur, et dirigez-vous vers le château doré au devant duquel vous rencontrez à nouveau l'hologramme de Kay. À l'intérieur, dans l'aile droite, une séquence cinématique précède un combat contre un certain Musashi qui possède la clef du château suivant.



137

Ouvrez la porte du passage nord avec la clef trouvée sur Musashi. Après une courte et facile phase de plate-forme, vous arrivez au château d'argent pour une dernière confrontation avec l'hologramme de Kay.

Dans le château, vous pouvez aisément suivre Bilan grâce aux traces de slimes qu'il laisse un peu partout. Pour atteindre les toits, vous devez suivre un chemin en avançant prudemment. En effet, certaines portions du chemin de ronde s'effectuent en aveugle — le décor les cachant occasionnellement.



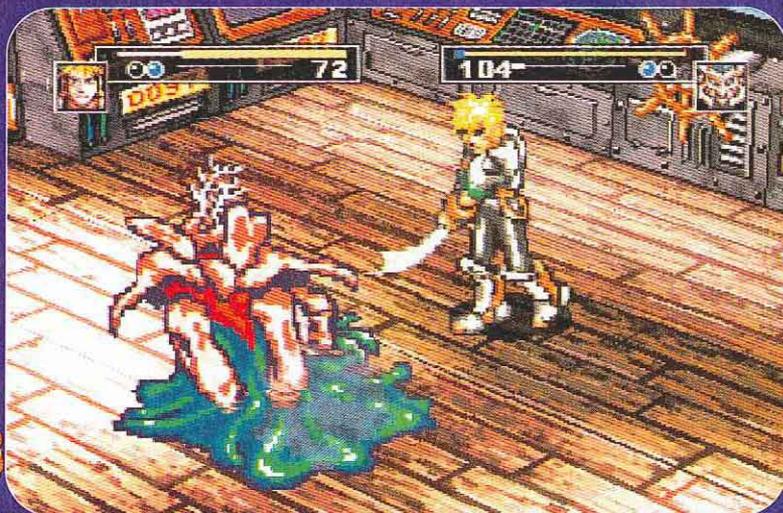
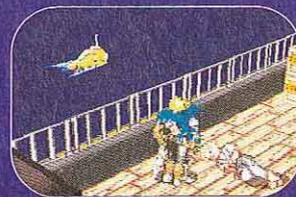
138

C'est maintenant la confrontation finale. Vous devez vaincre un clone de Bilan avant de vous attaquer à la racine du mal. Comme l'indique le livre de Wouda, son dos constitue un point faible intéressant à viser, encore que les attaques spéciales soient tout aussi efficaces. La mort de Bilan se traduit par le décès de Kay au grand désespoir de Garian. Ainsi s'achève le scénario parallèle 1.

139



Ce deuxième scénario se produit lorsque vous parvenez à gagner la cabine du capitaine entre 3 minutes 30 et 4 minutes 30. Et lorsque vous parvenez à vaincre Bilan. Vous sauvez ainsi la vie du capitaine et prévenez la prison que la situation est désormais sous contrôle. Vous constatez ensuite que Bilan était incarné dans le corps de votre frère. Dans le même temps, Kay arrive sur l'île.



Vous êtes accueilli cordialement par Warden Kurtliegen qui vous propose spontanément l'aide du service médical de la prison pour soigner le frère de Garian. Malheureusement celui-ci sait que seul le Livre de Wouda peut guérir le blessé. Allez à l'infirmerie du port et entretenez-vous avec le docteur. Prenez l'épée de votre frère.



21

Suivez la même procédure que pour le scénario 1 jusqu'au bar où Kurtliegen vient vous proposer un marché. Drizzit, un prisonnier rebelle, vient de s'échapper par la Vallée de la mort et il vous demande de le ramener. Pour vous convaincre, il vous propose des informations sur le Livre de Wouda au terme du contrat.



22

23

La Vallée de la mort a la même physionomie que lors du scénario 1. Les objets cachés sont au même endroit. On note cependant la présence de deux ours mutants sensiblement plus coriaces qu'auparavant. Au terme de votre périple, vous découvrez Drizzit, et devez le combattre. Après l'avoir épargné, il vous donne rendez-vous au Q.G. des JLO.



25

Dans la salle des poutrelles métalliques, plutôt que d'emprunter le chemin le plus évident, constituez-vous un escalier à l'aide des caisses. Vous pouvez ainsi prendre une caisse avec vous pour atteindre la bouteille de Jalubo.



28

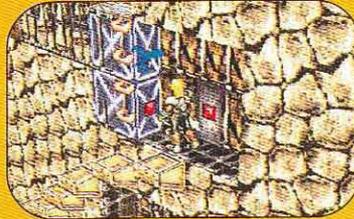
En quittant le labo, vous êtes arrêté par une patrouille de la garde qui vous jette dans la chambre de torture. Un monte-charge vous permet d'atteindre une plate-forme à partir de laquelle vous apercevez Kay, malmenée par Lance. Pendant l'interrogatoire, un incident se produit au labo : Drizzit s'est transformé en dragon, et fait une courte irruption dans la salle. Après cet intermède, descendez au sol et affrontez Lance. Fouillez-le et récupérez son bracelet de force.



24



L'ascension du complexe est nettement plus complexe puisqu'elle se déroule dans une espèce de labyrinthe rempli de pièges. L'accès au complexe ne peut se faire que si vous actionnez les cinq interrupteurs (en rouge sur les photos) disséminés dans ce labyrinthe.



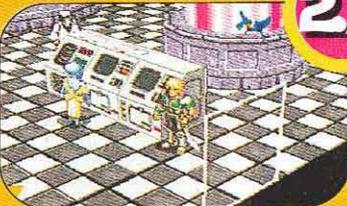
26

L'arrivée au Q.G. des JLO est, à quelques détails près, identique au scénario précédent. Le cheminement ne change pas jusqu'à votre approche du laboratoire de recherches. Cette fois, Kay évite la chute dans le liquide verdâtre et s'enfuit. Avant que vous ne puissiez réagir, un piège se déclenche, vous projetant dans le vide. Jack amortit votre chute dans le labo même, tandis que Drizzit fait connaissance avec la substance verte.

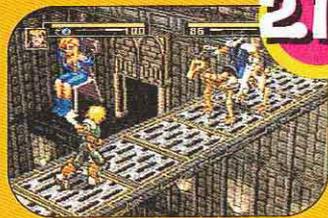


27

En fouinant dans le labo, vous découvrez les notes du savant. En vous apercevant, ce dernier se met en tête de faire de vous son prochain cobaye. Équipé tel que vous l'êtes, il ne fera pas un pli ! Derrière, dans la bibliothèque, vous découvrez le deuxième agenda de Warden Kurtliegen et une porte, qui n'était pas ouverte auparavant.



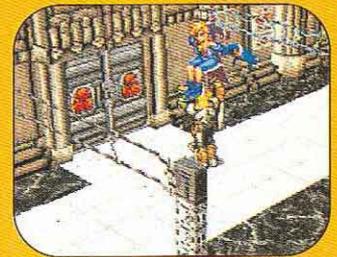
210



Après avoir vaincu Evilsizer, un chevalier monté sur une monture squelettique vous provoque en duel. Finalement vous atterrissez à l'entrée des égouts.

29

Votre fuite de la chambre de torture se déroule comme lors du premier scénario, à la différence près que cette fois votre



fardeau est Kay (voir les explications 6 à 11 du parallèle 1). Tout est strictement identique jusqu'à la confrontation avec Evilsizer.

211

Dans les égouts, vous devez vous séparer de Kay. Celle-ci vous montre le chemin à suivre pour récupérer le Livre de Wouda, entreposé dans la maison de Warden Kurtliegen.

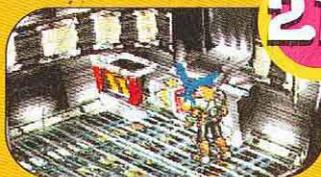


Guide



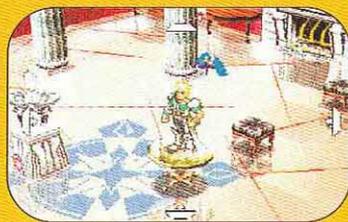
212

Après un bref périple dans les égouts, vous atteignez la résidence de Warden Kurtliegen. Plus loin, une salle renferme des pans de murs enchevêtrés n'importe comment. En l'état actuel des choses, l'issue est obstruée. L'astuce consiste à reconstituer totalement le parcours représenté par des traits au sommet des pans de murs. Ainsi fait, la nouvelle disposition des pans de murs vous permet d'accéder à l'issue.



213

Dans un large corridor, le responsable de la sécurité vous barre le passage et vous fait prisonnier. Pour sortir, il suffit de déplacer, avec votre épée, le bloc au pied de la porte vers l'emplacement jaune et rouge. Derrière, le Livre de Wouda vous attend.



214

L'appropriation du Livre de Wouda déclenche une série de pièges. Dans la salle du labyrinthe (12) et dans les quartiers résidentiels de Warden, des lasers sectionnent le chemin le plus court. Ils ne sont pas mortels mais font perdre un maximum de vie. Aidez-vous des éléments du décor (le sommet des murs, tables et fauteuils) pour effectuer des sauts au-dessus des lasers.



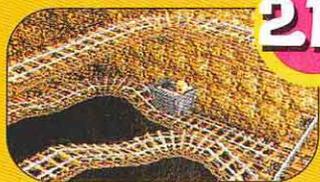
215

Votre arrivée dans les égouts coïncide avec la mise en service de la seconde série de pièges. Elle consiste en l'ouverture des vannes qui se traduit par un mur d'eau déferlant à toute vitesse vers vous. Il n'y a pas à réfléchir, la seule issue est la fuite. En arrivant au point de rendez-vous avec Kay, vous êtes accueilli par un hologramme vous indiquant la marche à suivre.



216

Vous débouchez dans les mines où le système d'ouverture des différents sas est identique au scénario parallèle 1 (étape 13), jusqu'au quatrième sas. Entrez dans le baraquement des forçats et placez la caisse sur l'interrupteur dissimulé derrière les lits superposés. Ressortez et prenez la porte située à proximité du point de sauvegarde.



217

Cette fois, il n'est plus question de voltige au-dessus d'un lac de lave, mais cela relève du même acabit. Il s'agit d'une phase un peu curieuse inspirée d'Indiana Jones, au cours de laquelle vous vous retrouvez aux commandes d'un wagonnet. La mine étant assez vieille, la voie ferrée est en partie détruite. Vous devez alors sauter au-dessus des tronçons manquants. Tout serait simple si on disposait d'une vue standard. Malheureusement, les développeurs ont agrémenté cette phase de jeu de mouvements de caméra permanents assez déroutants. Il n'y a pas de secret, il faut apprendre le parcours par cœur.

Vous retrouvez Kay au plus profond de la mine. Avant que vous n'ayez pu la rejoindre, elle est mise hors d'état de nuire par Max. Une séquence cinématique s'ensuit, Warden arrive au moment où Drizzit fait une apparition fracassante. Warden prend la fuite tandis que Max, son subordonné, se cache. Après cet événement, affrontez Max afin d'obtenir la clef des ruines.



218

Warden Kurtliegen est parti à la poursuite de Kay dans les ruines. C'est la raison pour laquelle vous n'avez rien à faire, toutes les portes ayant été ouvertes par Kay. Vous retrouvez Kay acculée par Warden dans la salle des épées. En échange du Livre de Wouda, Warden la laisse partir. Retournez dans la salle précédente et placez la dalle entourée de pots à côté du piédestal. Replacez la colonne sur le piédestal pour dévoiler un réduit secret. Après un scène cinématique, Kay vous remet l'épée Lavienna.

219



220

Vous voici enfin à la ville secrète des JLO. Parlez au vieillard qui se révèle être votre contact. Descendez dans la ville souterraine où se déroulent quelques événements. Après avoir visité toutes les maisons, remontez à l'air libre afin de vous engager dans la grotte.



221

Le chemin est maintenant linéaire jusqu'au château de cuivre (voir étape 33 du parallèle 1). À l'intérieur, vous devez alors effectuer l'ascension, périlleuse, du château. N'hésitez pas à utiliser les flippers afin de modifier la vue, et repérez avec précision les plates-formes dans cet environnement 3D.

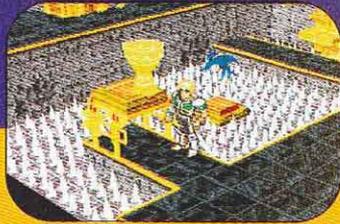
Tout en haut, après avoir combattu un certain Joe, vous trouvez Kay ainsi que l'hologramme de son père Alibaba. Celui-ci vous indiquera la marche à suivre pour retrouver le Livre de Wouda.



222

Après le départ d'Alibaba, actionnez les switches constituant le nom de Kay. Un mécanisme se met en marche modifiant radicalement la disposition de la pièce. Prenez la statue et jetez-la dans le trou. Sautez à votre tour dans le trou et affrontez la statue qui vous met à l'épreuve. À l'issue du combat, vous récupérez un anneau de cuivre.

223



Cette pièce renferme quatre switches actionnant l'ouverture de la porte lorsqu'ils sont tous enfoncés. Le problème, c'est qu'il n'y a que trois jarres. Vous trouverez la quatrième dans un couloir secret dissimulé derrière les murs. Pour l'atteindre, montez sur le palmier et frappez le mur pour dévoiler l'entrée.

226



Pour actionner le switch, inutile d'utiliser la caisse. La solution consiste à empêcher le rocher de tomber au sol en se plaçant sous les portions manquantes des rails. Le rocher terminera alors sa course sur le switch.

227



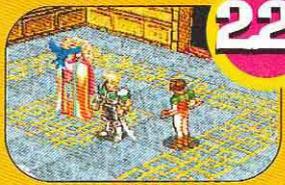
L'ouverture de cette porte nécessite de placer les symboles des animaux sur les piédestaux correspondants. De gauche à droite, placez le cheval, le scarabée, le poisson et le corbeau.

228



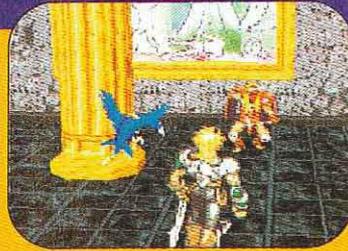
Après une succession de passages mettant en valeur la dextérité plutôt que la réflexion, vous rejoignez Musashi. Lorsque vous en êtes venu à bout, vous obtenez la clef du tombeau tandis que Miranda vous donne la clef en argent.

229



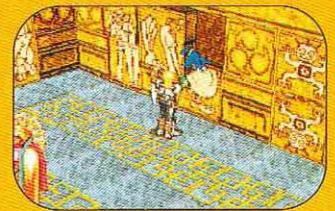
Dirigez-vous vers le palais doré. Au rez-de-chaussée, vous rencontrez Musashi. Celui-ci détient Miranda (la belle-sœur de Luke) en otage et fuit vers le sommet du château.

224



Vous voici dans une pièce décorée de plusieurs bas-reliefs aux motifs incohérents. Ceux-ci sont composés de deux parties dont une peut être déplacée. En reconstituant les motifs initiaux, vous déclenchez un mécanisme hissant sur le toit la dalle géante, sur laquelle vous vous trouvez. Les rayons du soleil animent la statue que vous devez affronter afin d'obtenir l'anneau en or.

230



Allez maintenant au château d'argent, la dernière ligne droite du jeu. C'est un numéro d'équilibriste assez long et d'une difficulté infernale. En cas de chute, vous recommencez du début de ce labyrinthe. N'hésitez pas à jouer des flippers pour modifier la vue et apprécier la position dans l'espace des différentes plates-formes. Lorsque vous arrivez au premier bloc mobile bleu, hissez-vous dessus et ne touchez plus à rien. L'itinéraire qu'il va emprunter vous amène directement au terme du niveau.

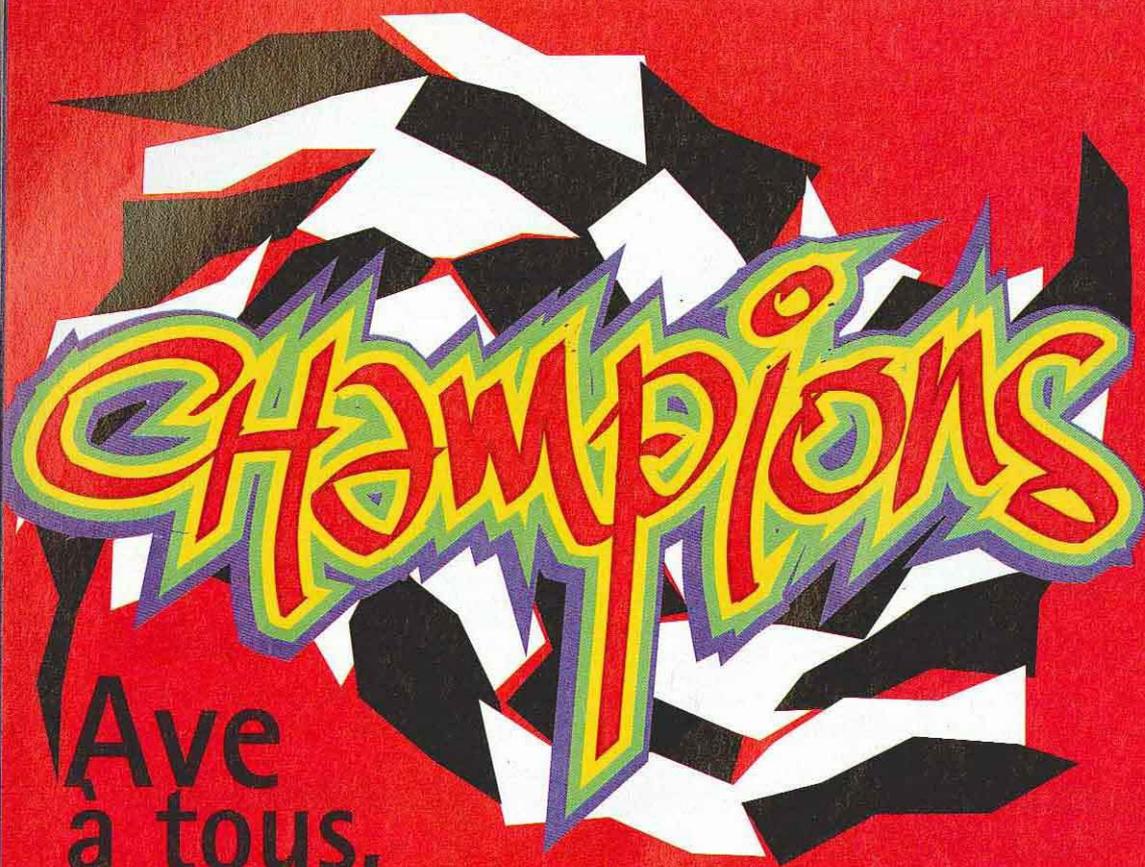
231



Ce scénario parallèle s'achève par une série de dialogues et une succession d'événements, marquées par une séquence cinématique illustrant trois combats en images de synthèse. Le premier, contre Warden Kurtliegen, est impossible à gagner. Après que Kay vous a remis l'anneau d'argent, vous êtes alors en mesure de l'affronter à armes égales. Enfin, vous prenez le contrôle de Kay qui s'occupe de combattre le monstre qu'est devenu Drizzit.

232





Ave
à tous,

Vous n'êtes plus sans ignorer qu'Ultra Player n'est plus. Heureusement, la rubrique interactive *Champions* a eu la chance de survivre à cet événement. Ainsi, vous la retrouverez désormais chaque mois dans les pages de Player One – son fonctionnement demeure identique sauf en ce qui concerne le défi. En effet, la périodicité du magazine ne permet pas d'effectuer ces concours chaque mois. Vous aurez donc les résultats des défis tous les deux numéros.

Sans plus attendre, passons aux résultats du défi DKC 3, qui a connu le plus gros succès de tous les temps. Ha ! j'oubliais : pensez à inscrire vos nom et adresse au dos des photos !

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières. Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

**ULTRA
PLAYER ONE
CHAMPIONS**
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX



AXELAY

- 1- Guillaume BERTRAND (terminé) : 6 499 430
- 2- Aurélien CHUTAU (terminé) : 3 232 610
- 3- Sébastien JARRY (terminé) : 3 209 310
- 4- Stéphane CHARLIER (terminé) : 2 870 010
- 5- Nicolas CHARRETIER (terminé) : 2 449 340

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

- 1- Francis GEISSERT : 328 518

COOL SPOT

- 1- Francis GEISSERT (terminé) : 729 380
- 2- Ludovic TAMI (terminé) : 459 150
- 3- Jean-Paul Schmitt (terminé) : 453 370
- 4- François TARTING (terminé) : 451 540

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

- 1- Francis GEISSERT (terminé) : 1 658 540
- 2- Philippe HEITZ : 506 140
- 3- Julien BODIN : 470 400

F1 POLE POSITION 2 (AFRIQUE DU SUD)

- 1- Guillaume BERTRAND : 51" 59
- 2- Michaël PERRIN : 52" 80
- 3- Yoann DELABRE : 53" 48
- 4- Stéphane MILLOT : 54" 67
- 5- Florent MORTEL : 56" 85

RÉSULTATS DU DÉFI ULTRA PLAYER 39 DONKEY KONG COUNTRY 3

- 1- Benjamin LEHMANN : Les 103 % en 1 h 41
- 2- Bruno TAFANEL : 1 h 47
- 3- Jonathan ARVAUX : 1 h 49
- 4- Olivier DELEPINE : 1 h 51
- * Cyril GENESTE : 1 h 51
- 6- Woody : 1 h 54
- * Eric BRIAND : 1 h 54
- 8- Antoine WYSTRACH : 1 h 56
- 9- Renzo BIANCHI : 1 h 59
- 10- Basile HIERCK : 2 h 02
- 11- Rémi LAM : 2 h 06
- 12- Sylvain BOUILLAUT : 2 h 08
- 13- David PLANCHON : 2 h 10
- * Antonio VIZCAINO : 2 h 10
- 15- Laurent ZAMOSNY : 2 h 12
- 16- Alexandre ROY : 2 h 16
- 17- Emmanuel LECOUTEY : 2 h 18
- * Jonathan KERBORIOU : 2 h 18
- * Eric Le METAYER : 2 h 18
- 20- Nicolas ARGENTIN : 2 h 26

LES GAGNANTS

Benjamin Lehmann, Bruno Tafanel et Jonathan Arvaux sont les grands gagnants de ce défi. Tous les trois remportent The Lost Viking 2 sur Super Nintendo.

F1 POLE POSITION 2 (BRÉSIL)

- 1- Guillaume BERTRAND : 54" 48
- 2- Stéphane MILLOT : 57" 62
- 3- Michaël PERRIN : 58" 78
- 4- Florent MORTEL : 59" 02
- 5- Yoann DELABRE : 59" 25

F1 POLE POSITION 2 (EUROPE)

- 1- Guillaume BERTRAND : 52" 40
- 2- Stéphane MILLOT : 53" 51
- 3- Michaël PERRIN : 53" 56
- 4- Florent MORTEL : 54" 51
- 5- David NICOLLE : 58" 05

F1 POLE POSITION 2 (ESPAGNE)

- 1- Guillaume BERTRAND : 1' 03" 85
- 2- Stéphane MILLOT : 1' 06" 45
- 3- Yoann DELABRE : 1' 07" 51
- * Florent MORTEL : 1' 07" 51
- 5- Michaël PERRIN : 1' 07" 60

F1 POLE POSITION 2 (FRANCE)

- 1- Michaël PERRIN : 53" 13
- 2- Stéphane MILLOT : 53" 91
- 3- Yoann DELABRE : 54" 36
- 4- Florent MORTEL : 55" 18
- 5- Guillaume BERTRAND : 58" 51

F1 POLE POSITION 2 (GRANDE BRETAGNE)

- 1- Michaël PERRIN : 1' 03" 53
- 2- Yoann DELABRE : 1' 03" 80
- 3- Stéphane MILLOT : 1' 04" 99
- 4- Florent MORTEL : 1' 06" 91
- 5- Chon : 1' 10" 76

F1 POLE POSITION 2 (ALLEMAGNE)

- 1- Guillaume BERTRAND : 1' 04" 45
- 2- Michaël PERRIN : 1' 08" 05
- 3- Stéphane MILLOT : 1' 09" 36
- 4- David NICOLLE : 1' 13" 25
- 5- Chon : 1' 19" 00

F1 POLE POSITION 2 (HONGRIE)

- 1- Michaël PERRIN : 54" 33
- 2- Stéphane MILLOT : 54" 45
- 3- Yoann DELABRE : 55" 02
- 4- Florent MORTEL : 56" 36
- 5- Chon : 59" 62

F1 POLE POSITION 2 (ITALIE)

- 1- Guillaume BERTRAND : 54" 60
- 2- Michaël PERRIN : 55" 00
- 3- Stéphane MILLOT : 1' 00" 85
- 4- Florent MORTEL : 1' 05" 33
- 5- David RODRIGUEZ : 1' 08" 59

F1 POLE POSITION 2 (PORTUGAL)

1- Guillaume BERTRAND :	59" 60
2- Stéphane MILLOT :	1' 00" 00
3- Michaël PERRIN :	1' 00" 91
4- Florent MORTEL :	1' 01" 56
5- Chon :	1' 07" 37

F1 POLE POSITION 2 (JAPON)

1- Guillaume BERTRAND :	1' 12" 42
2- Michaël PERRIN :	1' 15" 49
3- Stéphane MILLOT :	1' 16" 16
4- Florent MORTEL :	1' 16" 76
5- Jean-Denis BECART :	1' 24" 67

F1 POLE POSITION 2 (AUSTRALIE)

1- Guillaume BERTRAND :	54" 78
2- Stéphane MILLOT :	55" 59
3- Michaël PERRIN :	55" 87
4- Florent MORTEL :	57" 40
5- Chon :	1' 01" 99

FINAL FIGHT

1- Jérôme BONNETTE (terminé) :	3 764 683
2- Franck LEJEUNE (terminé) :	3 748 693
3- Sébastien JARRY (terminé) :	3 367 533
4- Sandrine BONNETTE (terminé) :	3 366 683
5- Frédéric MARTINS :	3 208 203

FLINTSTONES

1- Francis GEISSERT (terminé) :	15 720
2- Isabelle NEUMANN (terminé) :	7 154
3- Nadia HEINRICH (terminé) :	6 032

JAMES BOND JR

1- Francis GEISSERT :	43 000
-----------------------	--------

JOE & MAC : CAVEMAN NINJA

1- Jérôme BONNETTE (terminé) :	999 900
2- Laurent VALETTE (terminé) :	370 500
3- Arnaud VERGE (terminé) :	320 400
4- Jérôme BONNETTE (terminé) :	277 200
5- Dave ZEPH :	116 900

JURASSIC PARK

1- Francis GEISSERT (terminé) :	7 926
2- Eric HEINRICH (terminé) :	5 578
3- Josselin BOUSSEL (terminé) :	5 096
4- Isabelle STAEBLER (terminé) :	5 059
5- Sabine KAUFFMANN :	4 467

KID GLOWN CRAZY CHASE

1- Francis GEISSERT (terminé) :	8 187 820
2- Terence DELAUNAY (terminé) :	6 225 740
3- Jean-François CHAUMY (terminé) :	5 495 740

KIRBY'S GHOST TRAP

1- Frédéric BUSQUE :	22 526 651
----------------------	------------

LEGEND

1- Jérôme BONNETTE (terminé) :	61 655
2- Francis GEISSERT (terminé) :	57 955
3- Stéphane RUSCH (terminé) :	55 445
4- Cédric NEUMANN (terminé) :	54 495
5- Sandra KREMSER (terminé) :	53 735

MAGIC SWORD

1- Jérôme BONNETTE (terminé) :	3 240 210
2- Francis GEISSERT (terminé) :	857 910
3- Fritz THARSICE (terminé) :	457 390

NIGHTY MAX

1- Francis GEISSERT (terminé) :	1 641 700
2- Nathalie Wernert (terminé) :	1 549 950
3- Michael SCHABER (terminé) :	1 493 950
4- Marc GEISSERT (terminé) :	1 370 550

PITFALL

1- Francis GEISSERT (terminé) :	467 515
2- Guy HULSKEN :	272 029
3- Laurent SCHLIK :	229 515

SHIM CITY (NBRE HABITANTS)

1- Bernard GALTIE :	1 242 400
2- Jean-Luc LEDOUX :	745 900
3- Guillaume BERTRAND :	737 960
4- Thibault BERTRAND :	737 800
5- Michaël PERRIN :	731 380

SUPER CASTLEVANIA IV

1- Eloy RODRIGUEZ (terminé) :	42 473 130
2- Christophe RODIÉS (terminé) :	24 567 310
3- Jérôme BONNETTE (terminé) :	214 360
4- Erick SUSSEL (terminé) :	198 990

SUPER GHOULS'N GHOSTS

1- Jérôme BONNETTE (terminé) :	956 900
2- Eloy RODRIGUEZ (terminé) :	922 300
3- François TARTING (terminé) :	835 200
4- Jean-Paul SCHMITT (terminé) :	430 900
5- David CONSTANT (terminé) :	418 870

SUPER PANIC (PANIC MODE)

1- Guillaume BERTRAND :	380 280
2- Thibault BERTRAND :	368 130
3- Frédéric BOISTARD :	335 340
4- Jérôme BONNETTE :	159 640
5- Bastien BARRE :	148 240

SUPER RETURN OF THE JEDI

1- Francis GEISSERT (terminé) :	4 448 700
2- Antonin SEMONIN (terminé) :	2 465 575
3- Jean HOEPFNER (terminé) :	653 750
4- Marie-Claire GEISSERT (terminé) :	573 750
5- Florence GEISSERT (terminé) :	432 400

SUPER R-TYPE

1- Dave ZEPH (terminé) :	2 102 100
2- Alexandra ZEPH (terminé) :	1 865 800
3- Guillaume BERTRAND (terminé) :	1 241 300
4- Nicolas CHARRETIER (terminé) :	851 900
5- Jérôme BONNETTE (terminé) :	687 200

TERMINATOR II

1- Francis GEISSERT :	1 316 700
-----------------------	-----------

TETRIS & DR MARIO (TETRIS GAME A A, NBRE DE LIGNES)

1- David le GARFF :	305
2- Guillaume BERTRAND :	301
3- Jean-Luc LEDOUX :	294
4- Chon :	293
5- Thibault BERTRAND :	293

TIME COP

1- Francis GEISSERT :	131 520
2- Dyan SEVIKA :	71 640

SUPER TURRICAM

1- Francis GEISSERT :	462 300
2- Jérôme BONNETTE :	264 900
3- Jean-Yves HISTEL :	46 800

VORTEX

1- Francis GEISSERT :	142 100
2- Joël DITTBERNER :	131 100
3- Evelyne MULLER :	103 700
4- Eric GASSLER :	99 100
5- Christophe OTT :	85 000



KIRBY DREAMLAND 2

1- Gaël LHEZ :	9 999 990
----------------	-----------



DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY)

1- Sylvain AMBROISE :	2' 05" 76
2- Chon :	2' 08" 76
3- Stonehenge :	2' 07" 00

DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY - TOUR)

1- Elwood :	14" 88
2- Chon :	14" 96
*- Sylvain AMBROISE :	14" 96
4- Stonehenge :	15" 00

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY)

1- Stonehenge :	3' 18" 00
2- Chon :	3' 18" 76
3- Sylvain AMBROISE :	3' 21" 64

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY - TOUR)

1- Sylvain AMBROISE :	30" 68
2- Chon :	31" 32
3- Stonehenge :	31" 80

DAYTONA 2 (DINOSAUR CANYON)

1- Sylvain AMBROISE :	2' 49" 40
2- Elwood :	2' 50" 40
3- Stonehenge :	2' 50" 72
4- Chon :	2' 51" 00

DAYTONA 2 (DINOSAUR CANYON - TOUR)

1- Sylvain AMBROISE :	40" 72
2- Elwood :	40" 80
3- Chon :	41" 28
4- Stonehenge :	41" 52

DAYTONA 2 (SEA SIDE STREET GALAXY)

1- Sylvain AMBROISE :	3' 06" 36
2- Chon :	3' 07" 12
3- Stonehenge :	3' 13" 93

DAYTONA 2 (SEA SIDE STREET - TOUR)

1- Sylvain AMBROISE :	1' 26" 48
2- Chon :	1' 30" 92
3- Stonehenge :	1' 34" 32

DAYTONA 2 (DESERT CITY)

1- Chon :	2' 59" 44
2- Sylvain AMBROISE :	2' 59" 80
3- Stonehenge :	3' 06" 68

DAYTONA 2 (DESERT CITY - TOUR)

1- Sylvain AMBROISE :	41" 72
2- Chon :	42" 40
3- Stonehenge :	44" 24

PANZER DRAGON ZWEI (SCORE)

1- Francis GEISSERT :	302 280
-----------------------	---------

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE TOTAL)

1- Francis GEISSERT :	61,3 %
-----------------------	--------

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/ÉPISEODE 2)

1- Francis GEISSERT :	79,8 %
-----------------------	--------

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/ÉPISEODE 3)

1- Francis GEISSERT :	82,4 %
-----------------------	--------

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/ÉPISEODE 4)

1- Francis GEISSERT :	55,6 %
-----------------------	--------

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/ÉPISEODE 5)

1- Francis GEISSERT :	48,3 %
-----------------------	--------

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/ÉPISEODE 6)

1- Francis GEISSERT :	40,5 %
-----------------------	--------

SEA BASS FISHING (SEA BASS)

1- Gilles PORTAL :	162,5 cm (23,3 kg)
2- Stonehenge :	161,6 cm (22,9 kg)

SEA BASS FISHING (YELLOW TAIL)

1- Gilles PORTAL :	119,3 cm (14,6 kg)
1- Stonehenge :	115,2 cm (12,9 kg)

SEA BASS FISHING (SHIRA)

1- Stonehenge :	156,9 cm (16,4 kg)
-----------------	--------------------

SEA BASS FISHING (HIRAMASA)

1- Gilles PORTAL :	129,3 cm (19,7 kg)
1- Stonehenge :	123,8 cm (17,5 kg)

SEA BASS FISHING (BONITO)

1- Stonehenge :	127,1 cm (23,5 kg)
-----------------	--------------------

SEA BASS FISHING (TUNA)

1- Stonehenge :	124 cm (23,9 kg)
-----------------	------------------

SEGA BALLY - ARCADE (1 TOUR)

1- David GRELLIER :	3' 18" 56
2- Cédric TRAYE :	3' 19" 12
3- Laurent WOLNY :	3' 19" 43
4- Philippe RICHARD :	3' 19" 92
5- Antoine LORO :	3' 19" 93

SEGA RALLY - ARCADE (3 TOURS)

1- David GRELLIER :	9' 45" 57
2- Benjamin ROSSI :	9' 46" 50
3- David DEL VECCHIO :	9' 47" 21
4- Flavien ROSSI :	9' 48" 20
5- Laurent WOLNY :	9' 50" 28

SEGA RALLY - MOUNTAIN (TIME ATTACK)

1- Edouard SAUNAL :	3' 15" 56
2- Benjamin ROSSI :	3' 16" 67
3- Flavien ROSSI :	3' 17" 31
4- Francis GEISSERT :	3' 18" 87
5- David DEL VECCHIO :	3' 20" 49

SEGA RALLY - MOUNTAIN (FASTEST LAP)

1- Edouard SAUNAL :	1' 03" 86
2- Benjamin ROSSI :	1' 04" 18
3- Herve COILLE :	1' 05" 09
4- Francis BENKHEDDA :	1' 05" 18
5- Laurent WOLNY :	1' 05" 23



COOL BOARDERS (NOVICE/CHRONO)

1- Lyonel :	1' 05" 260
2- Wolfen :	1' 10" 804
3- Elwood :	1' 11" 913

COOL BOARDERS (NOVICE/TRICKS)

1- Elwood :	3 208
2- Wolfen :	2 648

COOL BOARDERS (NOVICE/COMBINÉ)

1- Elwood :	7 360
2- Wolfen :	6 882

COOL BOARDERS (ADVANCED/CHRONO)

1- Elwood :	2' 06" 838
2- Wolfen :	2' 24" 302

COOL BOARDERS (ADVANCED/TRICKS)

1- Wolfen :	2 737
2- Elwood :	2 725

COOL BOARDERS (ADVANCED/COMBINÉ)

1- Elwood :	6 525
2- Wolfen :	6 374

COOL BOARDERS (EXPERT/CHRONO)

1- Elwood :	2' 14" 085
2- Wolfen :	2' 27" 549

COOL BOARDERS (EXPERT/TRICKS)

1- Elwood :	2 709
2- Wolfen :	2 176

COOL BOARDERS (EXPERT/COMBINÉ)

1- Elwood :	6 605
2- Wolfen :	5 944

COOL BOARDERS (SPECIAL/CHRONO)

1- Elwood :	2' 42" 320
-------------	------------

COOL BOARDERS (SPECIAL/TRICKS)

1- Elwood :	2 725
-------------	-------

COOL BOARDERS (SPECIAL/COMBINÉ)

1- Elwood :	5 123
-------------	-------

COOL BOARDERS (EXTRA/CHRONO)

1- Chon :	1' 12" 032
2- Elwood :	1' 14" 725

COOL BOARDERS (EXTRA/TRICKS)

1- Elwood :	7 220
-------------	-------

COOL BOARDERS (EXTRA/COMBINÉ)
 1- Elwood :11 433
 2- Chon :10 957

COOL BOARDERS - BEST TRICK
 1- Chon :1 453

DIE HARD TRILOGY (58 MN POUR VIVRE)
 1- Guillaume BERTRAND :8 282 187
 2- Bubu :8 024 950

DIE HARD TRILOGY (UNE JOURNÉE...)
 1- Guillaume BERTRAND :309 771 700

DIE HARD TRILOGY (PIÈGE DE CRISTAL)
 1- Guillaume BERTRAND :10 682 900

FORMULA ONE (BRÉSIL - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 06" 076
 2- David Le GARFF :1' 14" 988
 3- Renzo BIANCHI :1' 15" 261
 4- Stéphane TOUSSAINT :1' 17" 546
 5- Chon :1' 19" 099

FORMULA ONE (ARGENTINE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 18" 511
 2- David Le GARFF :1' 21" 150
 3- Chon :1' 23" 996
 4- Guillaume BERTRAND :1' 26" 308
 5- Michaël PERRIN :1' 28" 915

FORMULA ONE (SAN MARIN - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 24" 581
 2- Guillaume BERTRAND :1' 25" 297
 3- David Le GARFF :1' 27" 435
 4- Chon :1' 29" 303
 5- Michaël PERRIN :1' 29" 713

FORMULA ONE (ESPAGNE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BERTRAND :1' 24" 717
 2- Guillaume BARBET :1' 24" 793
 3- David Le GARFF :1' 26" 131
 4- Chon :1' 26" 941
 5- Michaël PERRIN :1' 28" 929

FORMULA ONE (MONACO - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BERTRAND :1' 15" 049
 2- Guillaume BARBET :1' 15" 183
 3- David Le GARFF :1' 15" 902
 4- Chon :1' 17" 641
 5- Stéphane TOUSSAINT :1' 21" 927

FORMULA ONE (CANADA - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 23" 248
 2- David Le GARFF :1' 26" 971
 3- Guillaume BERTRAND :1' 27" 469
 4- Chon :1' 28" 630
 5- Michaël PERRIN :1' 33" 772

FORMULA ONE (FRANCE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 18" 582
 2- David Le GARFF :1' 18" 602
 3- Guillaume BERTRAND :1' 19" 370
 4- Chon :1' 19" 830
 5- Jérémy PERRIN :1' 21" 595

FORMULA ONE (GRANDE BRETAGNE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 20" 653
 2- David Le GARFF :1' 29" 737
 3- Chon :1' 31" 974
 4- Guillaume BERTRAND :1' 33" 264
 5- Michaël PERRIN :1' 34" 682

FORMULA ONE (ALLEMAGNE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 33" 436
 2- David Le GARFF :1' 34" 036
 3- Guillaume BERTRAND :1' 36" 189
 4- Chon :1' 39" 710
 5- Fabien MULOT :1' 39" 829

FORMULA ONE (HONGRIE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 15" 141
 2- Guillaume BERTRAND :1' 16" 153
 3- David Le GARFF :1' 16" 736
 4- Chon :1' 17" 058
 5- Cyrille LOUIS :1' 19" 804

FORMULA ONE (BELGIQUE - GRAND PRIX)
 1- David Le GARFF :1' 48" 346
 2- Guillaume BARBET :1' 48" 534
 3- Jeannot CASARES :1' 50" 260
 4- Frédéric MANDET :1' 50" 392
 5- Lionel LEVESQUE :1' 50" 925

FORMULA ONE (ITALIE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 18" 890
 2- David Le GARFF :1' 20" 516
 3- Guillaume BERTRAND :1' 20" 895
 4- Chon :1' 27" 938
 5- Michaël PERRIN :1' 26" 658

FORMULA ONE (PORTUGAL - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 22" 245
 2- David Le GARFF :1' 22" 667
 3- Guillaume BERTRAND :1' 23" 029
 4- Michaël PERRIN :1' 24" 072
 5- Chon :1' 24" 184

FORMULA ONE (EUROPE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 21" 571
 2- Guillaume BERTRAND :1' 23" 793
 3- David Le GARFF :1' 24" 186
 4- Chon :1' 24" 867
 5- Michaël PERRIN :1' 25" 073

FORMULA ONE (PACIFIQUE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 13" 727
 2- David Le GARFF :1' 14" 386
 3- Guillaume BERTRAND :1' 14" 787
 4- Chon :1' 15" 558
 5- Michaël PERRIN :1' 16" 876

FORMULA ONE (JAPON - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 43" 617
 2- David Le GARFF :1' 45" 538
 3- Guillaume BERTRAND :1' 45" 798
 4- Michaël PERRIN :1' 48" 878
 5- Chon :1' 49" 055

FORMULA ONE (AUSTRALIE - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 12" 079
 2- David Le GARFF :1' 13" 216
 3- Guillaume BERTRAND :1' 13" 873
 4- Chon :1' 14" 983
 5- Michaël PERRIN :1' 17" 860

FORMULA ONE (BONUS TRACK - GRAND PRIX)
 1- Guillaume BARBET :1' 11" 883
 2- David Le GARFF :1' 13" 227
 3- Guillaume BERTRAND :1' 13" 950
 4- Chon :1' 14" 643

RESIDENT EVIL (TERMINÉ AVEC JILL)
 1- Julien GROS :1 h 23' 29
 2- David Le GARFF :1 h 36' 24
 3- Guillaume GESNOUIN :1 h 40' 27
 4- Patrick PERONNY :1 h 55' 17
 5- Cyril DUPONT :2 h 48' 44

RIDGE RACER REVOLUTION (TIME TRIAL - EXPERT)
 1- David Le GARFF :3' 03" 942
 2- Karim BENDOUMA :3' 13" 240

TEKKEN 2 (TIME ATTACK)
 1- Jimmy DELON :2' 40" 30
 2- David Le GARFF :3' 04" 48
 3- Thomas FANFARON :3' 09" 42

TEN PIN ALLEY
 1- Stonehenge :266
 2- Guillaume de Casaban :244
 3- El Didou :201
 4- Lyonel :193
 5- Elwood :189
 * Mahalia :189

TRACK & FIELD (100 M)
 1- Francis GEISSERT :6" 27
 2- Guillaume BERTRAND :6" 44
 3- Fabrice BAUMGARTNER :6" 56
 4- Guillaume BARBET :6" 85
 5- Julien DOUCET :6" 93



Le nouveau défi



EXTRA		TOTAL RANKING	
1st	11433 Pts	ELW	
2nd	10957 Pts	CHON	
3rd	10902 Pts	ELW	
4th	10837 Pts	ELW	
5th	10633 Pts	CHON	
6th	10446 Pts	ELW	
7th	10269 Pts	CHON	

Notre prochain défi porte sur Cool Boarders. Dans un premier temps, ouvrez les deux pistes cachées. Ensuite, lorsque la piste « Extra » devient accessible, réalisez sur celle-ci le meilleur score dans la catégorie combinée dénommée « Total Ranking » avec le surf de votre choix. Envoyez une photo des scores sauvegardés avant le 10 mai 97, impérativement !

TRACK & FIELD (SAUT EN LONGUEUR)
 1- Guillaume BARBET :12 m 82
 2- Fabrice BAUMGARTNER :11 m 94
 *- Francis GEISSERT :11 m 94
 4- Guillaume BERTRAND :11 m 97
 5- Jeannot CASARES :11 m 75

TRACK & FIELD (POIDS)
 1- Fabrice BAUMGARTNER :29 m 34
 2- Guillaume BERTRAND :29 m 33
 3- Francis GEISSERT :29 m 29
 4- Frédéric MANDET :28 m 99
 5- Antoine FILOU :28 m 73

TRACK & FIELD (100 M/NAGE LIBRE)
 1- Francis GEISSERT :35" 52
 2- Fabrice BAUMGARTNER :35" 68
 3- Guillaume BERTRAND :35" 84
 4- Jeannot CASARES :37" 12
 *- Julien DOUCET :37" 12

TRACK & FIELD (110 M/HAIES)
 1- Francis GEISSERT :7" 33
 2- Fabrice BAUMGARTNER :7" 56
 3- Guillaume BARBET :7" 69
 4- Guillaume BERTRAND :7" 75
 5- Julien DOUCET :8" 05

TRACK & FIELD (MARTEAU)
 1- Brice BROQUERE :110 m 29
 2- Frédéric MANDET :110 m 20
 3- Fabrice BAUMGARTNER :110 m 13
 4- Guillaume BERTRAND :110 m 02
 5- Fabien MULOT :110 m 02

TRACK & FIELD (TRIPLE SAUT)
 1- Guillaume BARBET :23 m 50
 2- Guillaume BERTRAND :21 m 93
 3- Fabrice BAUMGARTNER :21 m 88
 4- Francis GEISSERT :21 m 85
 5- Jeannot CASARES :21 m 72

TRACK & FIELD (JAVÉLOT)
 1- Fabrice BAUMGARTNER :118 m 70
 2- Francis GEISSERT :117 m 75
 3- Guillaume BERTRAND :116 m 86
 4- Julien DOUCET :114 m 68
 5- Jeannot CASARES :113 m 48

TRACK & FIELD (SAUT À LA PERCHE)
 1- Guillaume BERTRAND :8 m 85
 2- Francis GEISSERT :8 m 62
 3- Fabrice BAUMGARTNER :8 m 61
 4- Jeannot CASARES :8 m 51
 5- Guillaume BARBET :8 m 35

TRACK & FIELD (DISQUE)
 1- Francis GEISSERT :94 m 68
 2- Bruno ROMAN :94 m 08
 3- Fabrice BAUMGARTNER :93 m 84
 4- Stonehenge :93 m 81
 5- Antoine FILOU :93 m 34

TRACK & FIELD (SCORE TOTAL)
 1- Francis GEISSERT :20 684
 2- Fabrice BAUMGARTNER :20 640
 3- Guillaume BERTRAND :20 626
 4- Jeannot CASARES :20 421
 5- Ludovic DU :19 480

WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - FASTEST LAP)
 1- Michaël PERRIN :18" 8
 2- Guillaume BERTRAND :19" 2
 3- Patrick PERONNY :22" 1

WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - FASTEST LAP)
 1- Michaël PERRIN :18" 8
 2- Patrick PERONNY :24" 5
 3- Guillaume BERTRAND :26" 9

WIPEOUT 2097 (VALSPARRIS D - FASTEST LAP)
 1- Michaël PERRIN :37" 6
 2- Patrick PERONNY :40" 0
 3- Guillaume BERTRAND :40" 8

WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - FASTEST LAP)
 1- Patrick PERONNY :34" 4
 2- Michaël PERRIN :37" 2
 3- Guillaume BERTRAND :41" 3

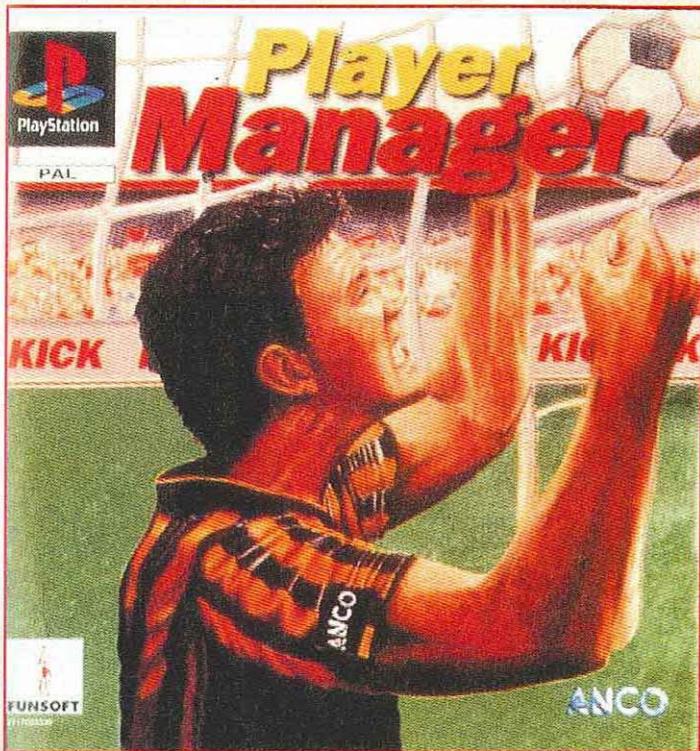
WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - FASTEST LAP)
 1- Guillaume BERTRAND :34" 1
 2- Charles QUILICHINI :37" 7
 3- Patrick PERONNY :38" 8
 4- Michaël PERRIN :39" 4

WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - FASTEST LAP)
 1- Michaël PERRIN :38" 5
 2- Patrick PERONNY :40" 2
 3- Guillaume BERTRAND :45" 8

WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - FASTEST LAP)
 1- Michaël PERRIN :39" 0
 *- Patrick PERONNY :39" 0

WIPEOUT 2097 (SPILSKINNIKI - FASTEST LAP)
 1- Patrick PERONNY :34" 2
 1- Michaël PERRIN :35" 0

PARTANT POUR LA COUPE D'EUROPE ?...



**Gagnez 30 jeux
Player Manager
sur PlayStation
et gérez votre
club de foot !**

**Pour participer au concours,
tapez 3615 Player One
sur votre Minitel
et choisissez
jeu Funsoft
ou
08 36 68 77 33
sur votre téléphone
et choisissez quiz Player One.**

Gagnez de nombreux autres lots
sur le 3615 Player One.

Extrait du règlement : Jeu sans obligation d'achat doté de 30 jeux Player Manager sur PlayStation. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One (15 jeux à gagner) et sur le 08 36 68 77 33 (15 jeux à gagner) du 25/03/97 au 25/04/97.



Top

Z'avez vu mon Top !

Quand on tient une bonne idée, on ne la lâche pas. C'est pourquoi on reprend le meilleur d'Ultra Player pour vous l'offrir : le Top des lecteurs. Pour les ignares — ceux qui ne savent pas — voici quelques explications de base :

1/ C'est vous qui faites ce Top. Il se doit d'être le reflet de vos goûts, de vos coups de cœur. Pour cela, envoyez-moi vos 20 jeux préférés sur la ou les consoles de votre choix.

2/ Pour le moment, trois consoles sont concernées : la Saturn, la PlayStation et la Super Nintendo. Bien sûr, le top de cette dernière disparaîtra lorsque débarquera, en France, la Nintendo 64.

3/ En plus de vos classements, vous pouvez, si l'envie vous prend, nous faire un petit dessin intégrant votre portrait-photo. Chaque mois, un dessin est choisi (le plus beau ou le plus drôle de préférence), et son auteur reçoit des cadeaux et le plaisir de frimer dans les pages de Player. Ce mois-ci, il y a un tee-shirt Tomb Raider à gagner.

Matt le Fou

Super Nintendo

1 SUPER MARIO KART (3) (1) (31) 2 685 pts

Les lecteurs de Player continuent de plébisciter les grands classiques de la SNES. Il faut dire que Mario Kart, ISS de Luxe ou Unirally sont des jeux toujours agréables à retrouver... et que les nouveautés se font de plus en plus rares sur cette console.



2 ZELDA 3 (1) (1) (33) 2 314 pts

3 ISS DE LUXE (8) (3) (7) 2 307 pts

4 SECRET OF MANA (7) (3) (14) 2 231 pts

5 YOSHI'S ISLAND (4) (1) (7) 2 038 pts

6 UNIRALLY (16) (6) (3) 2 028 pts

7 *Meilleure entrée* DONKEY KONG COUNTRY 3 (-) (7) (1) 2 000 pts

On s'en serait douté ! Dixie Kong's Double Trouble, troisième DKC de la série, est la meilleure entrée de ce Top bien tranquille. S'il n'apporte aucune surprise par rapport aux précédents, il est assez riche et réussi pour vous faire ressortir votre Super Nintendo poussiéreuse. Et comme le disait Goombas : « Trouvez-moi un jeu de plate-forme aussi accompli sur 32 bits. »



8 DONKEY KONG COUNTRY 2 (2) (2) (6) 1 813 pts

9 SIM CITY (5) (2) (26) 1 795 pts

10 DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION (-) (10) (1) 1 792 pts

11 F-ZERO (-) (2) (32) 1 591 pts

12 DOOM (13) (8) (7) 1 333 pts

13 DONKEY KONG COUNTRY (6) (1) (13) 1 094 pts

14 SUPER METROID (19) (7) (14) 847 pts

15 SECRET OF EVERMORE (11) (6) (7) 792 pts

16 SUPER STREET FIGHTER II (10) (3) (6) 750 pts

17 SUPER MARIO ALL STARS (14) (3) (25) 731 pts

18 DRAGON BALL Z 3 (9) (6) (12) 496 pts

19 DRAGON BALL Z 2 (17) (7) (20) 463 pts

20 MEGAMAN X 2 (20) (16) (4) 439 pts

Saturn

↔ 1 **SEGA RALLY** (1) (1) (5) 838 pts

Décidément, Sega Rally continue de faire rêver tous les possesseurs de Saturn... et les autres. Malgré tout, il faudra probablement compter (dans votre Top du mois prochain) avec ManX TT, même si cette course de motos sur Saturn est loin de détrôner le fabuleux Sega Rally.



↑ 2 **TOMB RAIDER** (7) (2) (2) 809 pts

↓ 3 **NIGHTS** (2) (2) (4) 666 pts

↑ 4 **VIRTUA FIGHTER 2** (5) (2) (5) 625 pts

↓ 5 **MYST** (6) (5) (5) 587 pts

Meilleure entrée

↔ 6 **DAYTONA USA CIRCUIT EDITION** (-) (6) (1) 490 pts

Deuxième adaptation de la borne d'arcade Sega à succès, Daytona Circuit Edition propose des circuits en plus, et une dose de fun supplémentaire. Un jeu réservé malgré tout aux amateurs de vitesse qui n'ont pas la première version dans leur logithèque.



↑ 7 **WIPEOUT** (11) (4) (4) 463 pts

↓ 8 **SIM CITY 2000** (3) (3) (5) 454 pts

↑ 9 **DESTRUCTION DERBY** (13) (9) (2) 399 pts

↔ 10 **VIRTUA FIGHTER KIDS** (-) (10) (1) 378 pts

↑ 11 **THE D** (16) (11) (5) 285 pts

↑ 12 **MYSTARIA** (14) (7) (5) 276 pts

↑ 13 **RAYMAN** (15) (11) (5) 272 pts

↔ 14 **WORLDWIDE SOCCER 97** (-) (14) (1) 271 pts

↓ 15 **PANZER DRAGON ZWEI** (10) (3) (5) 247 pts

↓ 16 **NEED FOR SPEED** (8) (8) (5) 224 pts

↔ 17 **STREET FIGHTER ALPHA 2** (-) (17) (1) 213 pts

↓ 18 **WORMS** (9) (6) (5) 174 pts

↔ 19 **VIRTUA COP 2** (19) (19) (2) 168 pts

↔ 20 **DRAGON BALL Z LA LEGENDE** (-) (20) (1) 136 pts

PlayStation

Top

↔ 1 **RESIDENT EVIL** (1) (1) (5) 2 322 pts

Ce Top ayant étant réalisé d'après les votes des lecteurs d'Ultra Player, il faudra attendre le mois prochain pour savoir si les lecteurs de Player One continuent de plébisciter Resident Evil, sacré meilleur jeu 96 par moi-même...



↑ 2 **TEKKEN 2** (3) (2) (5) 1 874 pts

↑ 3 **WIPEOUT 2097** (5) (3) (2) 1 667 pts

↑ 4 **FORMULA ONE** (6) (4) (3) 1 349 pts

Meilleure entrée

↔ 5 **PANDEMONIUM !** (-) (5) (1) 1 248 pts

Une petite révolution dans les jeux de plate-forme : Pandemonium !, avec son incroyable gestion de la 3D a renouvelé le genre. Du même éditeur (Crystal Dynamics), je vous conseille aussi Legacy of Kain, sorte de Castlevania ultra gore.



↓ 6 **CRASH BANDICOOT** (2) (2) (2) 1 223 pts

↔ 7 **DRAGON BALL Z LA LEGENDE** (-) (7) (1) 1 200 pts

↑ 8 **TOMB RAIDER** (20) (8) (2) 1 094 pts

↑ 9 **DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22** (15) (9) (4) 1 081 pts

↔ 10 **COMMAND & CONQUER** (-) (10) (1) 970 pts

↓ 11 **DESTRUCTION DERBY 2** (9) (9) (2) 955 pts

↑ 12 **TOSHINDEN 2** (17) (12) (3) 849 pts

↔ 13 **FINAL DOOM** (13) (13) (2) 847 pts

↓ 14 **INTERNATIONAL TRACK & FIELD** (11) (5) (3) 734 pts

↓ 15 **ROAD RASH** (12) (5) (3) 718 pts

↓ 16 **RIDGE RACER REVOLUTION** (4) (4) (4) 704 pts

↔ 17 **TIME COMMANDO** (-) (17) (1) 690 pts

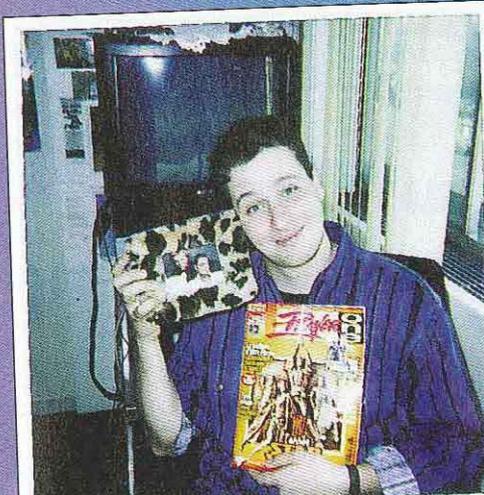
↔ 18 **SIM CITY 2000** (-) (18) (1) 590 pts

↓ 19 **FADE TO BLACK** (10) (4) (3) 459 pts

↔ 20 **BUST A MOVE 2** (-) (20) (1) 450 pts

Star Player

Et c'est reparti pour une petite tranche de Polaroid pris sur le vif. On vous a gardé quelques « polas » datant de l'époque Ultra, et il y a même un lecteur invité qui a mis en scène son chien !

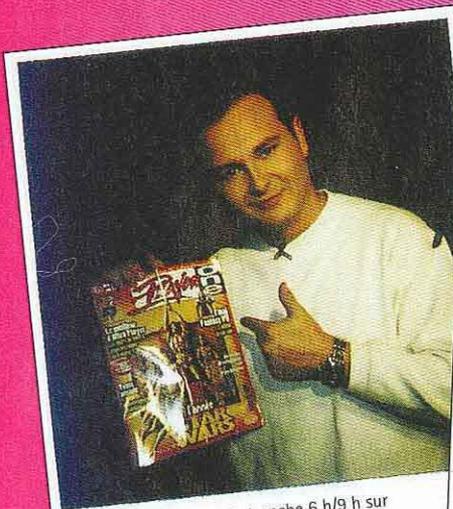


Marc LACOMBE (journaliste à PC Player, testeur dans l'émission Cyberflash sur Canal + et sur la chaîne C; fan des Simpsons et de JC van Damme).

« Je viens d'acheter le volant pour WipeOut 2097, c'est génial. Sinon, en ce moment, je joue à Supersonic Racers, réalisé par des anciens de Codemasters. On peut y jouer à quatre, c'est excellent... et puis n'oublions pas Tomb Raider... »



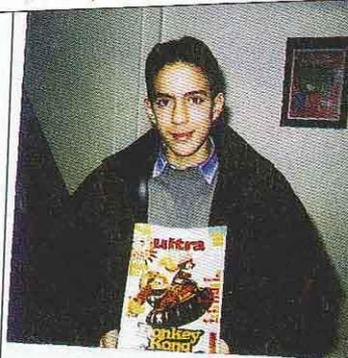
FABRICE AUDOUIN (monteur truquiste vidéo) « J'aime Sin City (ah, les archéologies !), Tekken (on se mouffe avec mes copains et j'ai bien écumé Doom en son temps...). Sur PC, Creatures. Ah, pour me tenir à la PlayStation, je suis sûr que j'adore WipeOut 2097, mais j'ai pas encore essayé. »



CAUET (animateur de la tranche 6 h/9 h sur Skyrock, journaliste au magazine XL) « Je joue à Tekken 2. J'adore aussi Formula One et Ridge Racer (j'ai même le volant). Je joue sur PlayStation. Avant, j'avais la SNES (j'étais fan de Mortal Kombat) mais je n'ai jamais été Sega. »



KHALED (chanteur). « J'adore les jeux vidéo. Avant, j'étais plutôt Sega, mais je me suis mis à la PlayStation depuis un an. J'aime autant les courses de voitures que les jeux de combat et aussi les simulations d'avions... mais j'ai de moins en moins de temps pour jouer en ce moment. »



RYAD AIT-SAID (lecteur algérien de 15 ans de Player One et de feu Ultra) « Je joue toujours sur Super Nintendo. À Killer Instinct, tous les Mario et aussi d'autres jeux comme les Simpsons... Je veux m'acheter la Nintendo 64 parce que je suis habitué à Nintendo. »

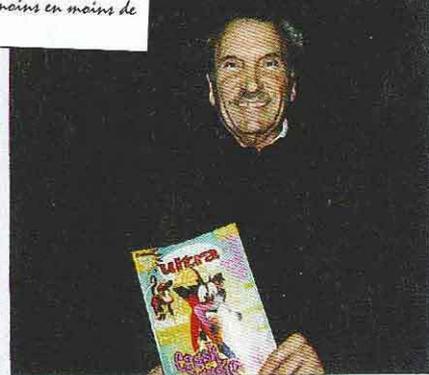


EDOUARD MARQUIS (animateur-producteur de l'émission quotidienne Netsurf, sur MCM) « Je joue surtout sur Mac à Doom et toute la série de City. Et aussi de temps en temps à Prince of Persia ou d'échec Chessmaster. Pour ce qui est des consoles, j'ai Cruis'n Vaa et Killer Instinct Gold sur Nintendo 64. »

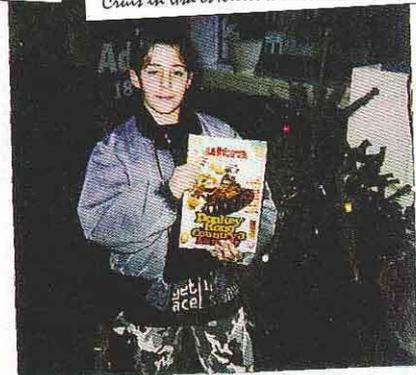


LE GAGNANT DU MOIS : JOURDAN BUATOIS

Jourdan a 11 ans et est au collège à Dijon. Il aime le tennis, la musique, le théâtre et, bien sûr, les jeux vidéo. Quels jeux ? Donkey Kong Country 1 et 2, tous les Mario et tous les Megaman. Bref, du Nintendo et du bon.



TABARY (dessinateur de BD, créateur de Valentin le Vagabond, Iznogoud avec René Goscinny, Totache au Corinne et Jeannot) « Après avoir suivi la création du jeu vidéo Iznogoud (que de travail !), j'ai vraiment révisé mon jugement sur les jeux vidéo. C'est très bien ! Et souvent plus intelligent que ce que certains pensent. »



DORIAN (11 ans et demi, lecteur des Players) « Je joue sur Saturn et SNES. J'ai la Saturn depuis Noël dernier. J'aime les jeux de baston et de course, mais ceux que je préfère, ce sont Tomb Raider, Virtua Fighter 2 et Fighting Vipers ! »

ULTRA PLAYER ONE TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Classement précédent du jeu

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

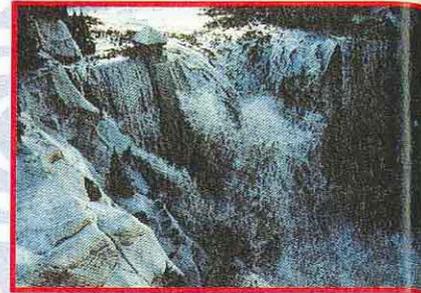
Nombre de mois de présence dans le Top

- ↑ 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

IL Y A BIEN UNE VIE APRES LES JEUX VIDÉO !

ZOOM

événement



LE PIC DE DANTE

Après les tornades de Twister, les tremblements de terre, les invasions de fourmis rouges, les dinosaures en furie, les virus inconnus, les extra-terrestres hostiles et plein d'autres périls en tout genre, le cinéma hollywoodien s'attaque à un nouveau fléau, bien réel celui-là : les volcans. C'est dans Le Pic de Dante, une superproduction hyper efficace qui a eu le culot de talonner la réédition de Star Wars aux États-Unis ! On se penchera ensuite sur des films tournés aux quatre coins du globe et, évidemment pour finir, sur des bédés européennes, américaines et asiatiques.

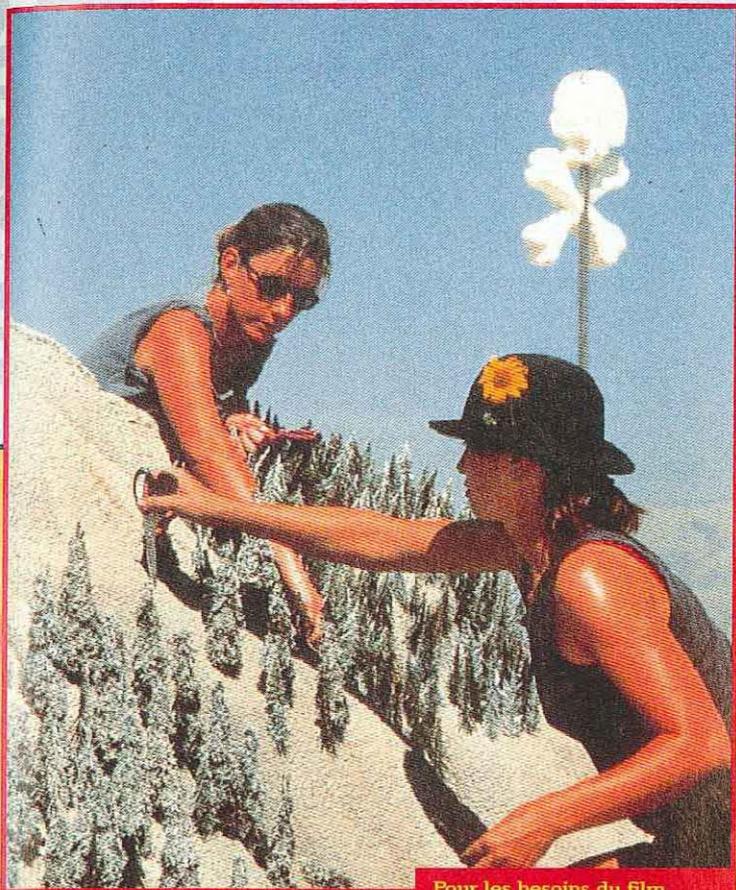


Pierce Brosnan et Linda Hamilton (remember, Terminator !), tous deux main dans la main, luttent contre le volcan en furie.

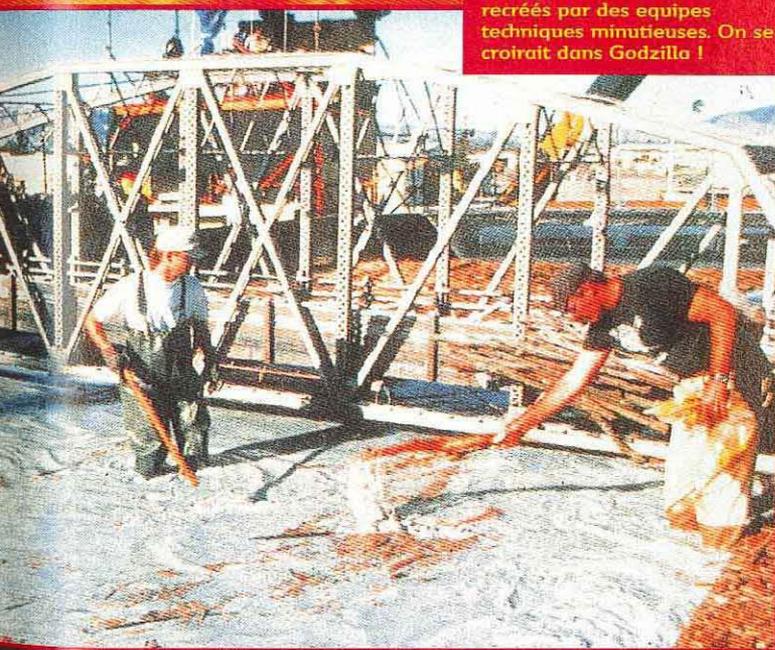


Le Pic de Dante...

... est le nom d'une charmante bourgade située dans les Montagnes Rocheuses, dont l'avenir touristique semble radieux. Mais tous ne partagent pas l'enthousiasme général : pour preuve Harry Dalton (Pierce Brosnan), un volcanologue, que le comportement du volcan proche (le Pic qui donne son nom à la ville) inquiète considérablement. Selon Harry, une mégéruption menace ; la situation est grave. Évidemment, la plupart des notables refusent de croire l'oiseau de mauvais augure, qui est passablement décrédibilisé quand une étude réalisée par d'autres



Pour les besoins du film, de nombreux décors ont été recréés par des équipes techniques minutieuses. On se croirait dans Godzilla !



spécialistes ne trouve rien d'anormal... Quelque temps après, au cours d'une petite expédition dans les parages du volcan, Harry a l'horreur de découvrir le corps de deux nageurs, ébouillantés par une projection de lave ! Et ce n'est pas tout, car par la suite, un membre de l'équipe d'Harry disparaît dans un éboulement — un nouvel indice d'une intense activité sismique ! Pour Harry, il est désormais certain que le volcan va entrer en éruption... Chose que le monstre fait. Des milliers de tonnes de neige fondue puis de lave déferlent sur la ville, dont les habitants, en proie à la panique la plus totale, n'ont plus d'autre

choix que de fuir comme un troupeau de braves lemmings...

Catastrophe!

L'idée du *Pic de Dante* est venue au producteur J.M. Singer au vu d'un documentaire. Singer explique : « Un volcanologue était sur le terrain, observant une coulée pyrodastique (NDLR : redoutables nuages de cendres et de gaz, qui peuvent atteindre jusqu'à 500° et se déplacer à plus de 180 km/h !). Le vent changea soudain de direction, rabattant la nuée ardente vers lui. Il y eut un bref silence, et l'homme dit simplement : "Je crois que je suis fichu." Quelques secondes plus tard, il était mort... »

Vous l'avez compris, *Le Pic de Dante* fait partie du genre film-catastrophe : tonnes d'effets spéciaux mais personnages à la psychologie minimaliste. Le film n'échappe pas à la règle (on est heureusement bien loin de l'absence d'épaisseur des

scientifiques de *Twister*), et l'amateur de sensations fortes en aura vraiment pour son argent tant le film contient pas mal de scènes explosives, parfois carrément tuantes ! Histoire de vous mettre à l'aise, on vous indique, le sourire aux lèvres, que les effets spéciaux ont été assurés par Digital Domain, la société de James Cameron, qui a signé ceux de *True Lies* ou d'*Apollo 13*. Détail extrêmement intéressant, l'équipe de Digital Domain a souvent préféré avoir recours aux effets spéciaux techniques plutôt qu'aux images de synthèse. Par souci de réalisme. La seule chose qui nous chiffonne dans cette histoire, c'est la réaction des habitants du Massif Central : et si le Puy de Dôme se prenait pour le Pic de Dante ?

Réalisation : Roger Donaldson, avec : Pierce Brosnan, Linda Hamilton, Charles Hallahan, etc.
Sortie nationale : le 2 avril



Les véhicules de l'armée, cul à cul, vont avoir du mal à franchir ce pont sans casse !



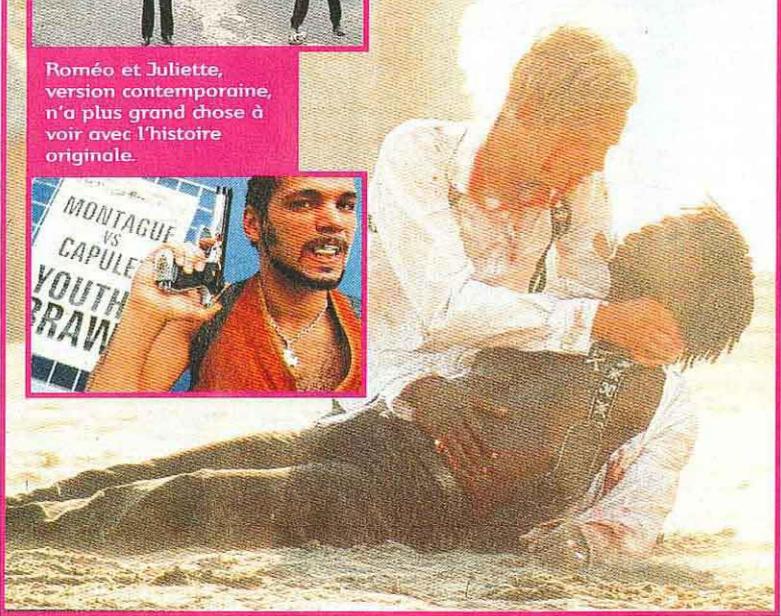
La panique gagne rapidement la ville lorsque le volcan détruit tout sur son passage...

Roméo et Juliette

Réécriture contemporaine de la célèbre pièce de Shakespeare, *Roméo et Juliette*, qu'interprète le nouveau minet à la mode



Roméo et Juliette, version contemporaine, n'a plus grand chose à voir avec l'histoire originale.



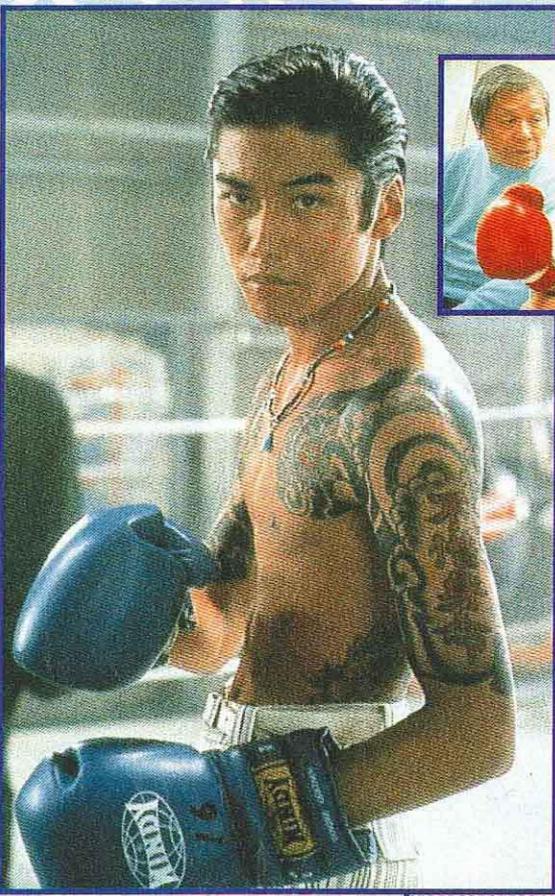
Le Village de mes rêves, Conseillé à tous ceux qui ont appréciés le Tombeau des Lucioles.



à Hollywood, Leonardo Di Caprio (un bon acteur, en plus). Destiné (c'est le distributeur qui le dit) à la « génération MTV » (clips-clips-pubs-clips-clips-images de synthèse-et tutti quanti), ce film dispose de tous les atouts pour conquérir le public ado, fans de Spice Girls en tête. Reste à savoir s'il ne sera pas périmé dans cinq ans... L'avenir nous le dira.
Sortie en avril — date pas sûre au moment où nous bouclons !

Kid's Return

Attention, film formidable ! Dirigé par Kitano Takeshi, un monstre de popularité au Japon, *Kid's Return* s'intéresse au destin de deux amis d'enfance, qui fréquentent le même lycée. Absolument pas branchés par les études, les deux potes ont l'envie — fort compréhensible — de s'édater et d'amasser le plus rapidement possible un maximum de thunes. Le premier (le plus timide) réussit contre toute attente dans la boxe anglaise, alors que l'autre se laisse embringer chez les yakuzas, les mafieux nippons. Quelques années plus tard, ils se retrouvent...
Kid's Return n'est peut-être pas un chef-d'œuvre... mais il en a tout l'air : la mise en scène est d'une sobriété et d'une dignité stupéfiantes, l'interprétation géniale, la vision du cinéaste bouleversante d'humanité. En plus d'être un exceptionnel document sur la jeunesse japonaise, *Kid's Return* est avant tout un grand moment de cinéma. Ne le ratez pas !
Sortie le 19 avril
La note d'Ivo : 18/20



Kid's Return, ou l'histoire de deux potes qui veulent réussir dans la vie...

Le Village de mes rêves

Sorti le 26 mars dernier, ce film japonais de Higashi Yoichi raconte l'enfance de deux petits Japonais, quelques années après la fin de la Seconde Guerre mondiale. Typiquement nippon, *Le Village de mes rêves* devrait enchâter tous les gens intelligents et sensibles qui ont apprécié, il y a quelques mois, *Le Tombeau des lucioles*. Conseillé.



Gagnez 1 jeu PlayStation par jour sur le 3615 Player One !



**Pour participer au concours,
tapez 3615 Player One sur votre Minitel
et choisissez jeu PlayStation.**

**Gagnez de nombreux autres lots
sur le 3615 Player One.**



Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 15 jeux 2xtreme, de 7 jeux Jet Rider et de 8 jeux Cool Boarders. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One du 25/03/97 au 25/04/97.



© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

ZOOM

BD/manga

Pas moins de trois grosses sorties ce mois-ci en matière de manga ! Epaté, Ino a l'honneur insigne de vous présenter *St Seiya*, *Yû Yû Hakusho* et *DNA²*.

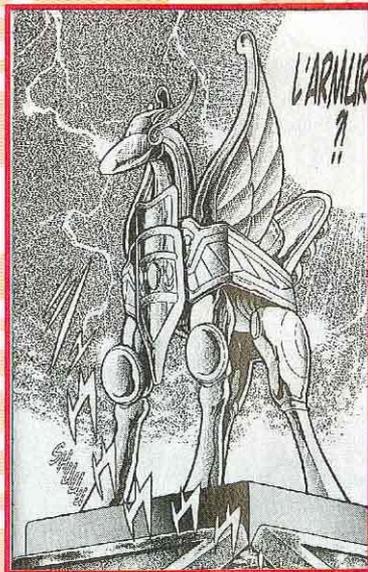
St Seiya

de Masami Kurumada

Plus de dix ans après son apparition au Japon, voici enfin la traduction française de ce manga légendaire, dont tout le monde connaît l'adaptation en série télé : *Les Chevaliers du Zodiaque* (voir PO n° 2). Comme toujours, on ne peut que vous conseiller de (re)découvrir l'original, à savoir ce très chouette et souvent très beau manga de Kurumada, un auteur apprécié à juste titre par des milliers de fans qui lui vouent un culte respectueux. Graphiquement, cela n'a pas pris une ride.



Le scénario, archiconnu, s'avère toujours aussi efficace : tout commence quand Seiya, un jeune orphelin élevé pour devenir chevalier d'Athéna débarque en Grèce, pour poursuivre son entraînement. Là, il se frite avec un géant du nom de Cassios, dans l'espoir d'obtenir l'armure sacrée de Pégase... Pas la peine de s'étendre sur la suite des événements : lisez ce manga, il s'agit d'un vrai classique ! C'est en plus le meilleur de son auteur, qui n'a livré



depuis que de sympathiques mangas de série B, à des années lumières de cet authentique incontournable. *Edition Dargaud, collection Kana*
La note d'Ino : 17/20, yeah !

Yû Yû Hakusho

de Yoshihiro Togashi

Autre manga fameux, *Yû Yû Hakusho* a joliment cartonné au Japon, où il est devenu un best-seller, inspirant même deux films animés et une série télé, inédite en France, que l'on espérait d'ailleurs il y a un an dans le Club Dorothée, sous le nom



affreux de *Robert et les Fantômes* (peut-être un jour sur AB Sat ?)...

Yû Yû s'intéresse au sort de Yusuke, un jeune garçon, genre petit caïd, qui périt en sauvant un môme d'un accident. Parvenu de « l'autre côté du miroir », Yusuke rencontre Enma, le maître de l'autre Monde qui lui propose de revenir à la vie s'il accepte de se métamorphoser en protecteur des âmes... Yusuke accepte évidemment et, peu à peu, il forme autour de lui une bande d'étranges persos dotés de super pouvoirs, dont la spécialité sera l'affrontement avec les engéances maléfiques vomies par l'Enfer...

Bien réalisé, original (quoique parfois émaillé de références ésotériques difficiles à apprécier



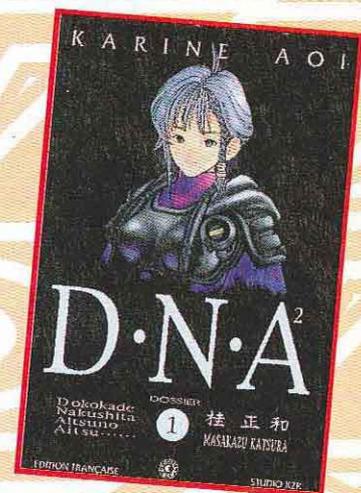
pour un Occidental), *Yû Yû Hakusho* est un des mangas les plus cools à avoir été traduits jusqu'à présent. Recommandé ! Seul regret, et cela concerne aussi *St Seiya*, les onomatopées originales ne sont pas retouchées ! Dommage...

Edition Dargaud, collection Kana
La note d'Ino : 16/20

DNA²

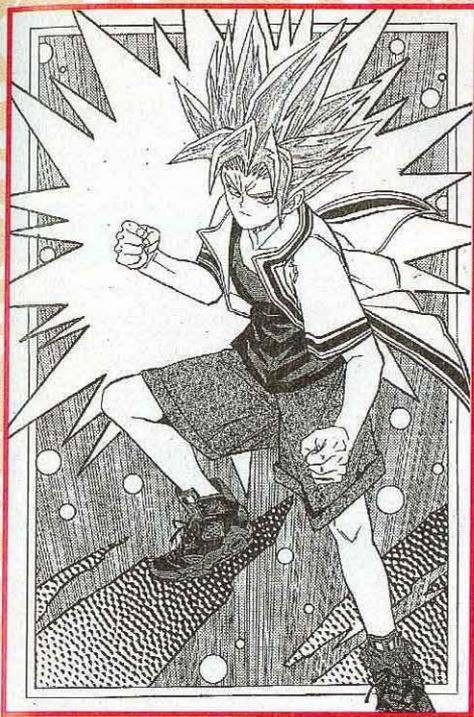
de Masakazu Katsura

Formidable ! Le nouveau Katsura, oui le mangaka fou qui a imaginé *Video Girl Ai*, est traduit en français. Ha, ha, ha !!! De plus en plus malade, Katsura nous raconte cette fois l'histoire d'un abruti qui n'arrive jamais à se faire de meuf. Et pour cause, chaque fois qu'il va condure, il se



met à vomir comme un porc, dédendant, vous vous en doutez, des hurlements d'horreur chez la fille ! Sur ce, déboule du futur une certaine Karine Aoi, tellement mignonne que son visage pétrifiera vos rétines, ô nobles lecteurs... Venue d'un avenir où la vie quotidienne est rendue impossible par la surpopulation,





qui est devenu, c'est certain : FOU ! Et, plus l'artiste est gagné par la démesure, mieux il dessine, notamment les filles qu'il n'a jamais aussi bien réussies ! Conclusion : *DNA²* est fou, drôle et bon. Archirecommandé : le must du mois !

Edition Tonkam

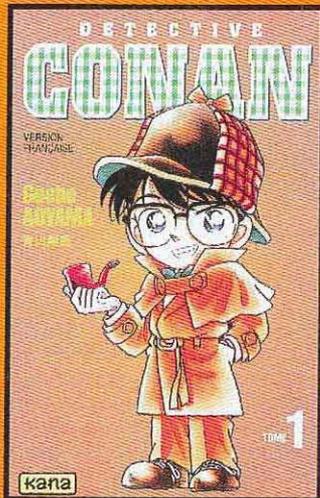
La note d'I'no : 18/20 — on en vomit de joie !

Karine doit éliminer notre ami-qui-vomit. Car, derrière ses litres de gerbe, se cache en fait un redoutable playboy qui, en honorant de sa semence des centaines de femmes, deviendra le papa d'autant (voire plus) de kids... Un crime dans le futur ! Ce scénario, digne des élucubrations d'Elwood un lendemain de boudage, se corse quand l'incapable Karine injecte par erreur à l'ami-qui-vomit une drogue qui le rend, l'espace d'instant fulgurants, irrésistible à toute la gente féminine (elle induse, hé, hé, hé) ! Est-ce enfin le moment de l'accouplement pour notre ami-qui-vomit ? Non ! Car Katsura, de plus en plus hystérique, n'hésite pas à accabler ce dernier et lui fait retrouver sa triste habitude au moment fatidique. Damned ! Bref, ça va de plus en plus mal pour Katsura,



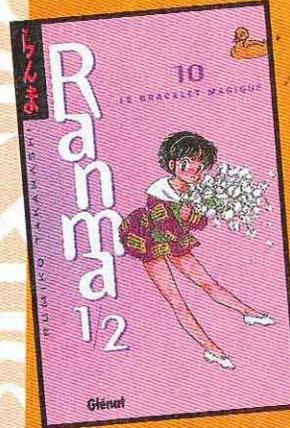
À venir chez Dargaud...

Prévu pour avril « *Détective Conan* » est écrit et dessiné par Goshō Aoyama, dont nous vous avons présenté il y a quelques mois « *Yaiba* », un aimable manga d'heroic fantasy genre sous-Toriyama. Ce manga (débuté en 1994) raconte les aventures de Shinichi Kudo, un jeune détective-lycéen qui se fait serrer par des malfrats, qui lui font boire une sorte de poison rétrécissant son corps à la taille de celui d'un gamin de CP ! Cela n'empêche pas notre héros de continuer à enquêter, ce qu'il fait sous une fausse identité, celle de Conan Edogawa. C'est-à-dire la contraction habile des noms de Conan Doyle, le créateur de Sherlock Holmes, et d'Edogawa Rampo, un romancier nippon spécialisé dans le genre policier... On en reparle le mois prochain !

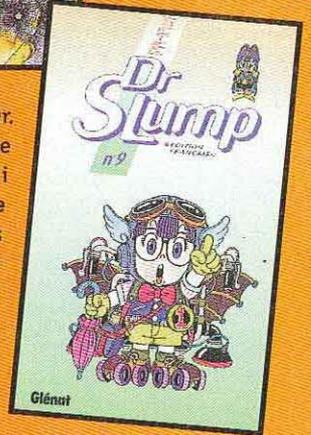


Les dernières sorties

Glénat a sorti il y a peu « *Ranma 1/2* » (n° 10) et « *Sailor Moon* » (n° 11). Rien à signaler de particulier : la vie suit son cours,



comme dans « *Dr. Slump* » (n° 9) de Toriyama, qui vient lui aussi de paraître toujours



chez Glénat. Quant aux gens de J'Ai Lu, ils continuent leurs parutions mensuelles avec les tomes 10 et 11 de « *Fly* », adaptation bien faite mais anecdotique des RPG Dragonquest. Notons la couv' sympa du onzième volume, qui fait directement référence aux jeux.

Toute l'info Manga



ET
PLEIN DE
(BONNES)
SURPRISES
VOUS
ATTENDENT
SUR LE
NOUVEAU
36.15
MANGA
PLAYER

3617 : 2.43 F/mr. Illustration : G.M. Murael, Vaghiola.

Ikkyu, tome 3

de Hiroshi Sakaguchi

Suite de l'errance du jeune moine Ikkyū, dans le Japon médiéval dévasté par les guerres féodales... À l'instar des deux précédents albums, cet éminent volume représente ce que le manga et la BD en général peuvent donner de mieux quand ces moyens d'expression sont utilisés par d'authentiques artistes. Aussi beau et sobre qu'une légende immémoriale.

Un must !

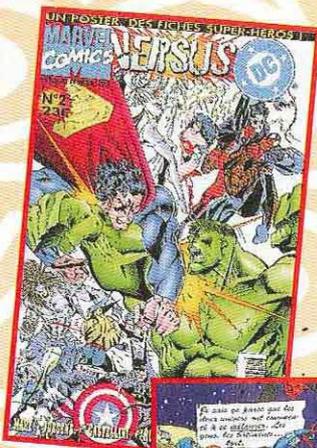
Edition Glénat
La note d'I'no : 18/20



Cityhunter, tomes 10 et 11

Tsukasa Hojo

On le sait, il arrive extrêmement souvent que les mangas soient affadés quand ils sont transposés en anime. Pire, les versions françaises desdits D.A. sont souvent amputées des séquences jugées « choquantes » par les divers organismes, chargés par les chaînes de veiller au bien être de nos chers petits. *Cityhunter*, alias Nicky



Larson, est une de ces séries dénaturées. Aussi, la lecture du manga original s'impose impérieusement (si, si) à toute personne qui veut connaître le VRAI *Cityhunter*. Coureur invétéré, obsédé sexuel, notre héros est victime, dans les derniers épisodes publiés en France, d'un complot (osons le terme) qui l'a rendu impuissant !

Incapable de « bander », notre héros réussit — difficilement — à récupérer sa virilité. Peu après, il doit faire face à un formidable travesti sadomaso... Attention ! que les néophytes ne prennent pas peur, il ne s'agit pas de porno ! Dans *Cityhunter*, le cul se bome à de grosses vanes bien lourdes, comme la scène réellement hallucinante du thermomètre — que la décence nous interdit de raconter ici...

Bref, *Cityhunter* est recommandé à tout amateur d'humour-limite... Sachant que c'est aussi un excellent manga policier, remarquablement illustré, on aurait tort de se priver !

Edition J'Ai Lu

La note d'I'no : 15/20

Marvel Comics Vs. DC

Récemment ouvert, le bureau français de l'éditeur de comics new-yorkais Marvel (*Spiderman*) sort l'artillerie lourde en lançant sur le marché une dizaine de comics, à la qualité impeccable et au prix (relativement) raisonnable. On remarquera particulièrement la série *Marvel Vs. DC*, une bédé où se frappent *Spiderman* et ses potes avec les héros de l'éditeur opposé, DC, qui régit les destinées de Superman, Batman et de plusieurs centaines d'autres costumes.

Inauguré avec succès il y a vingt ans par un dramatique face à face entre *Spiderman* et Superman (lequel se conduisait évidemment sur un aimable statu quo), ce genre de méga bastons enchante généralement les fans de super héros. Lesquels se sont tous demandés, au moins une fois dans leur vie, si Batman était plus fort que Captain America, etc. Les auteurs s'en donnent donc à cœur joie,



le synopsis servant juste de prétexte pour justifier le massacre. Bien fait, idiot et jouissif.

Edition Marvel, distribué en kiosques

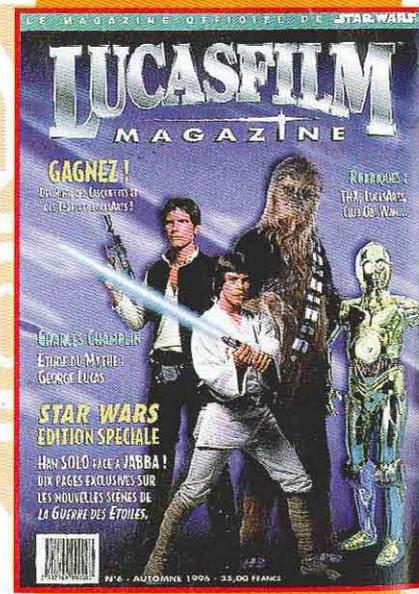
La note d'I'no : 13/20

« Star Wars »

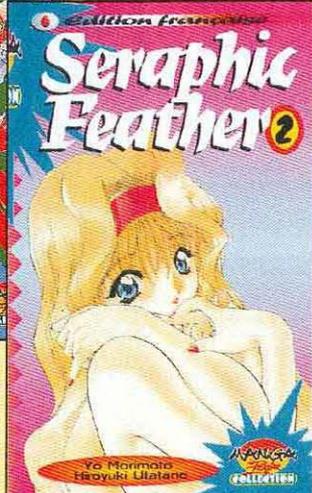
Quelques lignes pour rappeler que les nouvelles versions de « L'Empire contre-attaque » et du « Retour du Jedi » sortent le 2 et le 16 avril, en exclusivité dans deux



grandes salles parisiennes. Le reste de la France devra attendre le 9 et le 23 du même mois. Par ailleurs, on trouve en kiosques le fort utile magazine officiel de Lucas (35 F) qui dévoile les secrets des nouvelles moutures de la trilogie. De temps en temps, Lucas se sert du mag' pour faire monter la pression quant à une prochaine trilogie (sortie 1999 ?), en balançant quelques infos (ou rumeurs) qu'il distille avec l'art d'un vrai stratège...



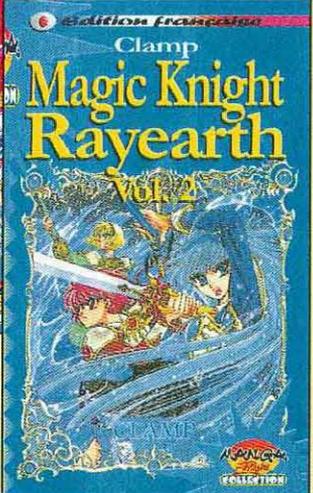
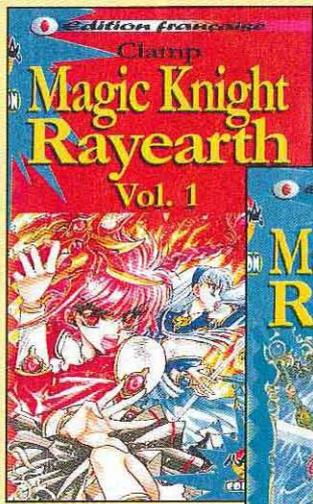
Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection



Titre disponible en avril

**L'univers graphique
de Clamp poussé
à son paroxysme.**

Magic Knight Rayearth
vol. 1 et 2
(208 pages N & B,
8 pages couleur)



Titre disponible en avril

**Un vaisseau
extraterrestre
prend possession
d'un homme.**

Seraphic Feather
vol. 1 et 2
(222 pages N & B)

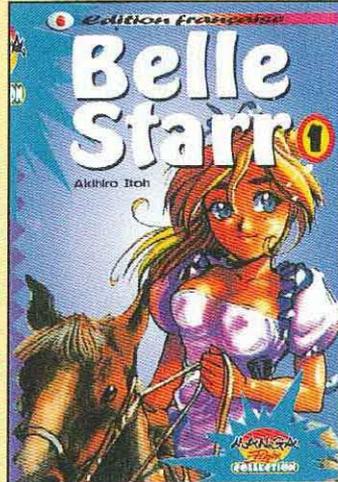


**De l'action,
de l'humour,
des bastons.**

Rampou
vol. 1
(203 pages N & B,
sens de lecture
japonais)

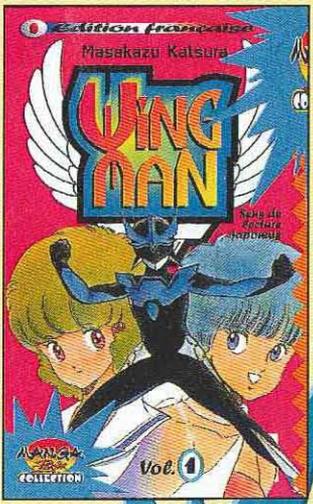
**La vie d'une
américaine
au Far West:
originalité, humour,
course poursuite.**

Belle Starr
(192 pages N & B)



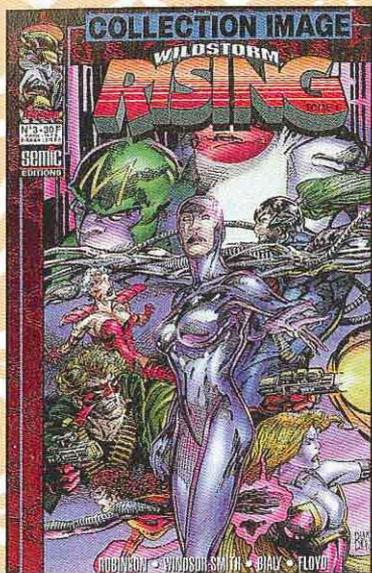
**Un super-
héros
des temps
modernes!**

Wingman
vol. 1
(200 pages N & B,
sens de lecture
japonais)

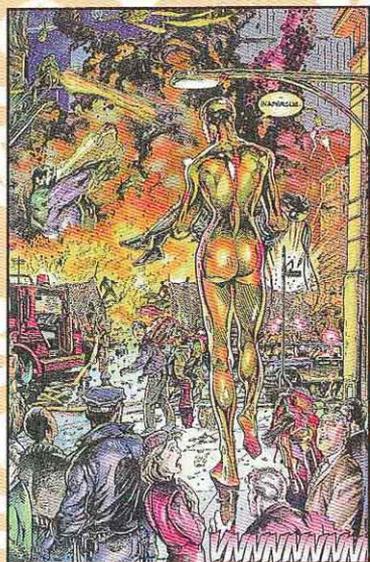


**Nouvelle
collection
42 F
seulement**

Wildstorm Rising



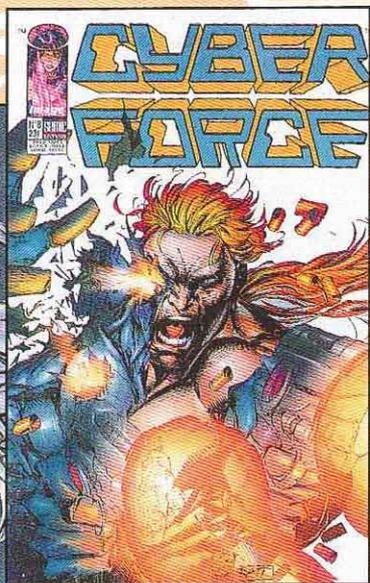
Désormais privées des nouveautés Marvel, les Éditions Semic s'arc-boutent sur leurs traductions des Image Comics, et résistent bravement à l'invasion du colosse Marvel. Ils ont raison car Image est le nom d'un audacieux éditeur US indépendant, fondé par des transfuges des deux « majors » (Marvel et DC) du marché, que l'attitude excédait. En règle générale très efficaces, les productions Image sont les comics des années 90, à cent lieues des bégaiements infinis et pitoyables de la



plupart des comics Marvel ou DC. Bien sûr, c'est du super héros, et cela ne va généralement pas loin. On aurait pourtant tort de négliger des titres comme ce sympa *Wildstorm Rising*, une bonne grosse apocalypse, qui bénéficie des crayonnés de Barry Windsor-Smith, le dessinateur des premiers comics de *Conan le barbare* (à l'époque antédiluvienne où ces comics étaient bons : il y a 27 ans !). Bourrin et raffiné à la fois. Pour découvrir ce concept étonnant : lisez *Wildstorm Rising*, woark !

Éditions Semic
La note d'Ino : 13/20

Cyber Force



Autre Image Comics, ce *Cyber Force* a l'insigne mérite de conjuguer néo-gothique à la *Hellboy* avec du « bon-gros-super-héros-cyber-90-vas-y-qu'ça-charde-même-pas-mal-tête-de-mort », ouais. C'est une fois de plus bien fait, bariolé de couleurs

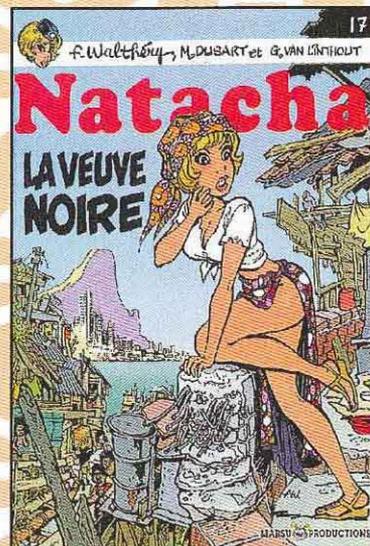


bien gerbeuses, complètement vulgaire, destroy, con et finalement très bien. Envoyez-en des tonnes à votre grand frère qui fait l'armée, ça l'enchantera.

Éditions Semic
La note d'Ino : 13/20

Natacha 17

de Walthéry, Dusart et Van Linthout



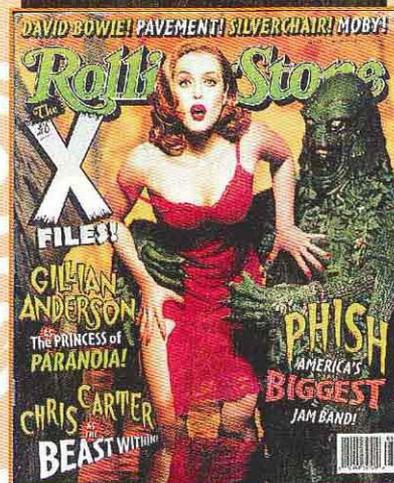
Toujours aussi sexe, l'hôtesse de l'air Natacha continue de promener son

petit cul à dix mille mètres d'altitude. R.A.S. jusqu'à ce qu'un type, qui a pour fonction d'être l'élément dramatique de la BD, libère une veuve noire, puis toute une ménagerie d'animaux vénimeux dans la carlingue de l'avion, où c'est évidemment la panique. Heureusement, Natacha est là ! Elle finira — sublime et troublante vision — à moitié nue, couverte de boue, le visage griffée par une méchante femme qui lui voulait du mal, ses petits tétons dressés par l'excitation du combat, sa jupe remontée jusqu'à... Presque torride !

Éditions Dupuis
La note d'Ino : 12/20

X-Files

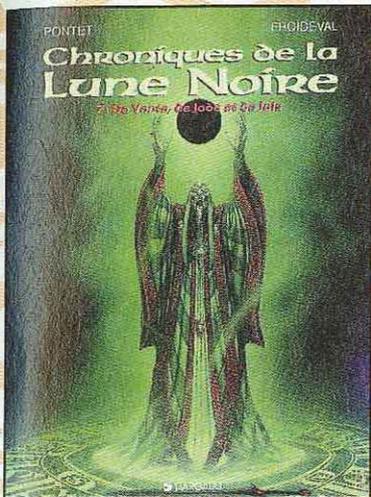
Rudement conseillé à tous les amoureux de la série : le numéro de février du magazine américain « *Rolling Stone* » comporte de longs entretiens avec Chris Carter et la belle Gillian Anderson, superbe sur la couverture, style



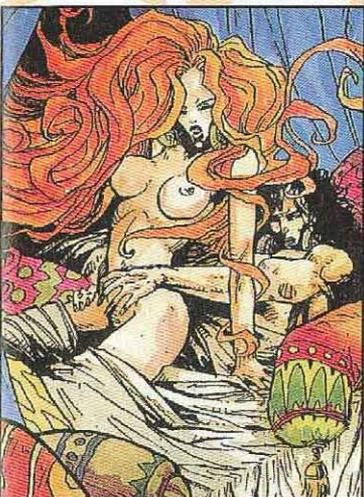
1950 (le mec qui joue la Créature du Lagon Noir, c'est Carter). Vital pour les fans !



**Chroniques de la Lune noire (7):
De vents, de Jade et de Jais**
de Pontet et Froideval



Dix ans après son lancement (à l'époque les dessins étaient assurés par Olivier Ledroit), la popularité de cette série d'heroic-fantasy ne se dément pas. Les fans du genre seront à la fête puisque le scénario de Froideval (un spécialiste du genre, qui a travaillé aux USA sur *Donjons & Dragons*) contient la plupart des archétypes du genre : affrontement Bien contre Mal, nains et toute la dique, chevaliers, tout le monde est là ! Dans cet épisode, le baron Wismerhill



est initié à la Lune Noire et passe de novice à Grand Prêtre. Il rassemble autour de lui une petite armée qui va s'étriper avec une cohorte de deads... On appréciera particulièrement les pleines pages réalisées par Cyril Pontet, un jeune artiste de 26 ans dont c'est

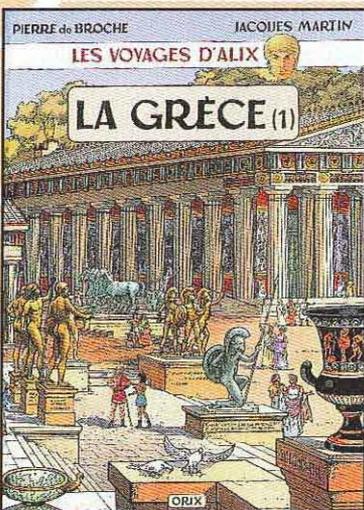


la première BD. Il semble suivre les traces de son prédécesseur Ledroit, qui s'est brillamment illustré dans d'autres domaines depuis son départ de la série. Quant à Froideval, il semble de plus en plus à l'aise dans son univers, qu'il complexifie avec un plaisir tangible, au risque d'épouvanter le néophyte, qui se perdra rapidement dans ce maëlström de sang et de magie. Peu importe : ces chroniques ne lui sont pas destinées !

Éditions Dargaud
La note d'Ino : 14/20

Les voyages d'Alix : la Grèce (tome 1)

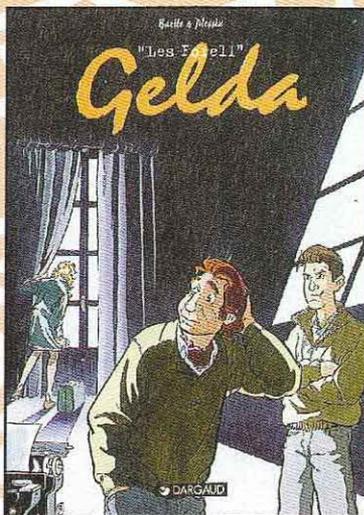
de Pierre de Broche et Jacques Martin



L'auteur d'Alix (vous savez le Gaulois qui a découvert l'hétérosexualité dans les bras de Cléopâtre) nous convie à découvrir la Grèce Antique et ses monuments, par le biais de superbes illustrations couleur. Martin (rien à voir avec le bouffon du dimanche après-midi, vous vous en doutiez, j'espère) s'attaque à rien de moins que l'Oracle de Delphes, Olympie et la plupart des lieux de la Grèce légendaire. C'est très beau, évidemment archidocumenté et complété de textes, photos et croquis variés. Seul regret : certaines des dernières planches (largement inférieures d'un point de vue artistique) semblent avoir été réalisées par un assistant de Martin, dont le talent n'arrive pas à la cheville de celui de l'artiste.

Éditions Dargaud
La note d'Ino : 15/20

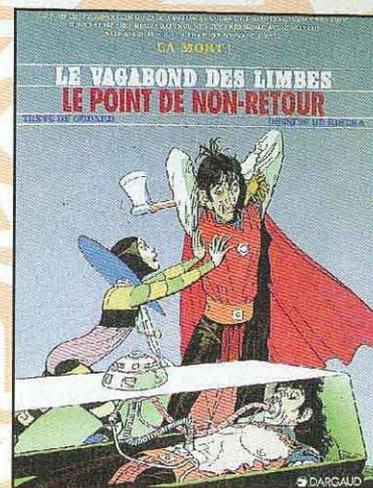
Les Forell : Gelda
de Plessix et Bazile



Cette comédie dramatique nous présente les avatars de Léo (le père) et Stan (le fils) Forell, deux Français moyens qui tapent l'incrust chez Camille (une ex de Stan), à cause d'embrouilles avec des huissiers... C'est le début de quiproquos tragi-comiques, plus ou moins humoristiques mais toujours tendres sur la France contemporaine... Un bouquin plein de bons sentiments et de bonne volonté.

Éditions Dargaud
La note d'Ino : 12/20

**Le Vagabond des limbes (26):
Le Point de non-retour**
de Godard et Ribera



Plus de vingt ans après ses débuts, *Le Vagabond des limbes* demeure égal à lui-même : science-fiction un tantinet larguée, dessins très, très précis de Ribera et scénarios loufoques, tout y est ! Une institution vénérable qui évolue dans son propre continuum spatio-temporel, sans (ou presque) intégrer les modes ou les diverses évolutions du genre... Quelque part, c'est la même chose que Yoko Tsuno.

Éditions Dargaud
La note d'Ino : 13/20

SURPRISE Import
Vente par correspondance et sur place (RDV)
Tél. : 01.47.70.27.04 Fax : 01.47.70.27.06

SATURN
VERSION JAP
V Goal 97 : dispo
Metal Slug : 28/03
Macross : tél.
ManX TT : dispo
Farland Story : tél.
Samourai RPG : 25/04
VERSION US :
Alber Odissey : tél.

PLAYSTATION
VERSION JAP
Bushido Blade : dispo
Dracula X : dispo
Alundra : 11/04
Tobal 2 : 25/04
Samourai RPG : 25/04
Pal : tél.
Trasure Gear : tél.

Quand les jeux vidéo n'ont plus de frontières !

S.Famicom
Dark Law (RPG)

Neo-Geo
Samourai RPG

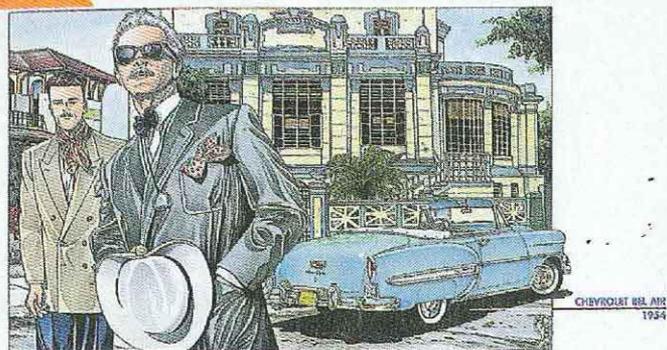
PC-FX
Last Imperial Prince (RPG)

Nintendo 64
Turok : tél.
Adaptateur
Memory Pack

Produits dérivés:
magazines jap,
Art book, CD
audio, Guides...

Standard :
10 h / 19 h NON STOP
14, rue des Messageries
75010 Paris

Pour commander, nous écrire sur papier libre :
Envoi en colissimo 24 / 48 h
Frais de port : 30F (CD), 35F (cartouches)
Paiement : chèque, mandat-lettre, espèces,
contre-remboursement (tél.)



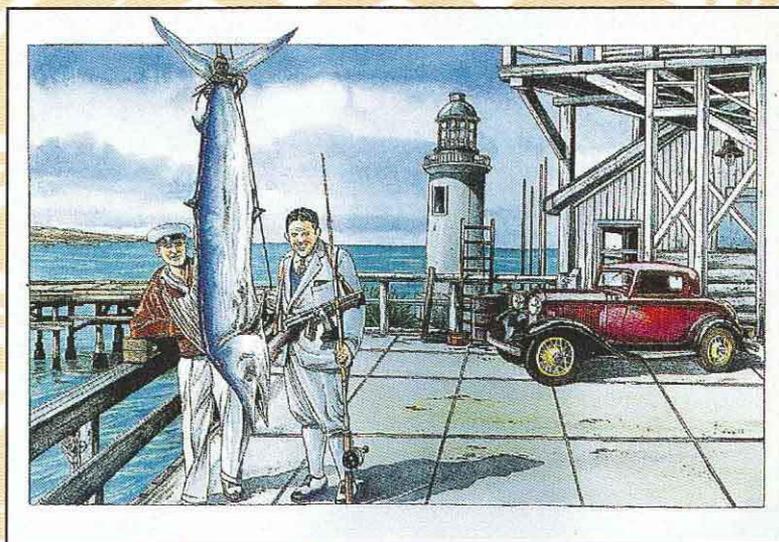
Les Belles Cubaines
avec Patrick Lesueur

Les Belles Cubaines

de Pierre Christin et Patrick Lesueur
Scénariste légendaire de la BD française, Christin (Valérian, plein de bouquins avec Bilal) nous propose de découvrir ses « Correspondances », des balades

vraies ou imaginées, illustrées par des dessinateurs choisis en fonction du thème de l'ouvrage. Après avoir signé (en 1995) aux Éditions La Sirène, un volume sur les *Belles Américaines*, le scénariste s'intéresse maintenant aux *Belles*

Cubaines, lesquelles ne sont (malheureusement ?) pas des filles, mais des bagnoles, du type de celles qui roulent à Cuba, genre grosses américaines du début des années 60, souvent usées par les ans et les

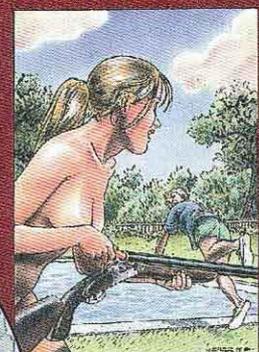


difficulté d'entretien. Le folklore classique de Cuba (Hemingway, la pêche, etc.) est évidemment présent dans ce livre, qui constitue une indéniable et agréable récréation.
Éditions Dargaud
La note d'I'no : 14/20

L'Albinos

de Pérez et Abuli
Abuli, c'est le scénariste de *Torpedo*, la série de gangsters très, très, très méchante. Aussi quand ce type un tantinet givré débauche un dessinateur fraîchement débarqué de sa Pampa natale, tout est à craindre. Et encore, on avait sous-esti-

L'ALBINOS



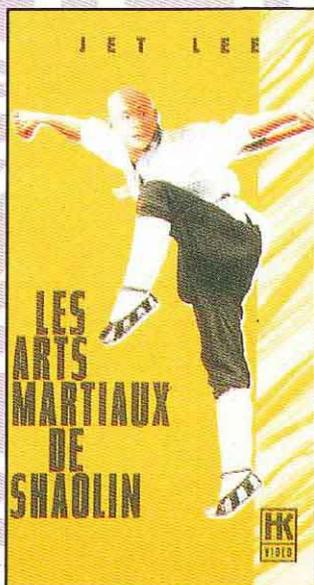
scénariste ABULI - Marcello PEREZ



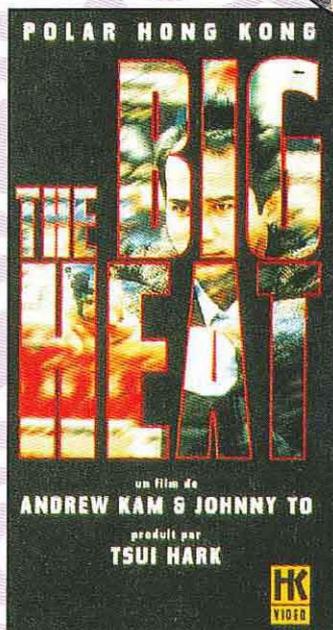
mé le risque ! Que pasa ? Rien, hormis un fait divers sordide, qui a lieu dans un bled de Californie. Surexcités, quatre ados invitent le canon du coin à passer la soirée avec eux. C'est évidemment un piège.

Le jeu tourne au drame, car la donzelle n'apprécie absolument pas les attentions des quatre mecs... et tout tourne au massacre. Brutal, sadique, direct comme un direct dans l'estomac cet *Albinos* est aussi d'un réalisme effrayant. Plutôt impressionnant !
Éditions Dargaud
La note d'I'no : 15/20

ZOOA
vidéo



Deux nouveautés dans la collection destinée aux fous du ciné de l'Extrême-Orient : *The Big Heat*, un polar destroy de Hong-kong, produit par le génial Tsui Hark, et *Les Arts martiaux de Shaolin*, un autre tour de force de l'athlète chinois Jet Lee. Ces deux films sont, bien sûr, présentés en VOST, format respecté et copie remasterisée, et sont aussi vivement recommandés. HK annonce pour bientôt : *Born To Defend* de et avec Jet Lee, *Godzilla et Destroy All Monsters* de Inoshiro Honda, *Drunken Master* avec Jackie Chan, *Butterfly Murders*, *We're Going To Eat You*, *The Lovers* et *The Blade* (yeah ! yeah ! YEAH !) de Tsui Hark, et *Shanghai Express* de Samo Hung ! De plus, on attend d'un jour à l'autre le numéro 2 de la revue *HK*, qui comportera des papiers sur Jackie Chan, Tsui Hark, Maggie Cheung, *Godzilla*, des tonnes d'autres sujets, et également des dizaines d'infos qu'on ne trouve nulle part ailleurs !



Écrivez donc dès maintenant à :
HK, Seven Sept, 1, rue Lord Byron,
75008 Paris.



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

Abonne-toi
à Player One
et reçois la

Street Fighter II V !

Exceptionnel!

6 numéros

+ la K7 vidéo

Street Fighter II V

208 F

seulement au lieu
de 321 F*



CAPCOM™

DYNAMIC™

Bon à renvoyer à : Bili - Abonnement PO/Street Fighter - BP 80219 - 60332 Liencourt cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26

**Oui, je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle**

- 6 numéros + la K7 vidéo Street Fighter II V : 208 F.
+ expédition en recommandé : 18 F. Total à payer : 226 F.
- 6 numéros : 192 F.

Tarifs pour la France métropolitaine, DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :

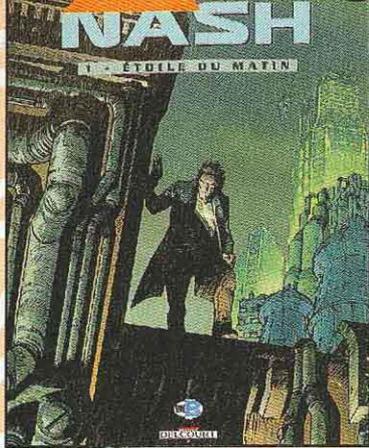
Je joins un chèque de F
à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire
des parents pour les mineurs

Offre valable jusqu'au 31.05.1997

* 6 n° de Player One à 32 F + la K7 vidéo Street Fighter II V 129 F = 321 F

* Réception 4 semaines après la naissance



Nash 1: L'Étoile du désert

de Damour, Pécau et Rueda

Publié sous l'égide de Vatine et Blandiard, les deux artistes français qui ont eu l'honneur d'illustrer des épisodes inédits de la saga *Star Wars*, *Nash* relève du genre SF et, plus précisément du cyberpunk. Les principaux éléments du genre sont présents : technologie post-informatique, violence latente et omniprésente, etc. On ne sera pas surpris aussi par la façon dont l'album a été réalisé : un dessinateur se charge du design, l'autre des persos et des éléments principaux — un mode de création qui s'apparente plus à celui des comics US qu'à la BD française traditionnelle. Bien fait, intéressant, *Nash* nous fait rêver une fois de plus à une ligne de BD made in France qui serait bon marché et publiée sur une base mensuelle (genre ce qui se fait au Japon ou aux US). Espérons qu'un jour...

Éditions Delcourt

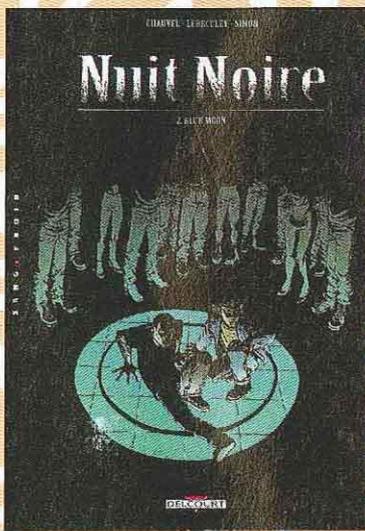
La note d'Ino : 14/20



Nuit Noire 2: Blue Moon

de Chauvel et Lereculey

Le genre du road-movie a été popularisé par de nombreux auteurs et cinéastes, voire par des artistes de BD comme Baru (cf. le formidable *Autoroute du soleil*). *Nuit Noire* constitue un nouvel



effort dans ce style très particulier, d'apparence simple mais pourtant extrêmement difficile à réussir. Et — ô, bonne nouvelle — il s'impose comme un



succès car il est fort bien réalisé et suffisamment bien construit pour que le lecteur s'attache à ces persos contraints de fuir vers l'Espagne.

Forcément réaliste, *Nuit Noire* devrait facilement emporter l'adhésion des amoureux de thrillers.

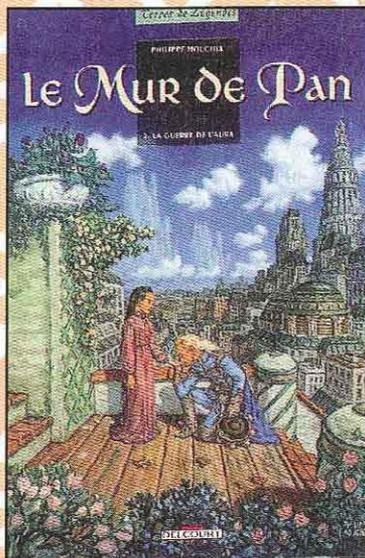
Éditions Delcourt

La note d'Ino : 14/20

Le Mur de Pan 2: La Guerre de L'Aura

de Philippe Mouchel

Ne soyez pas berné par la couverture



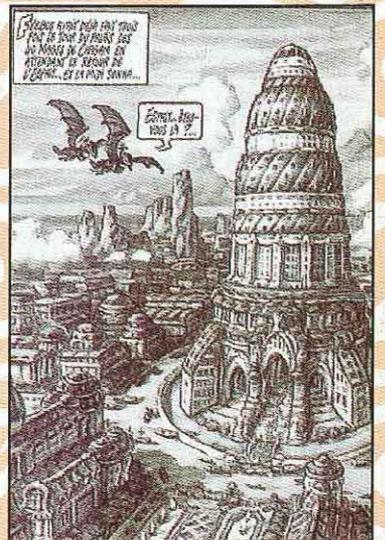
qui évoque furieusement des kyrielles de produits d'heroic-fantasy émasculés, genre récits d'elfes gentillets (quand Tolkien est revu et corrigé par des émules de la Bibliothèque Rose). Noon ! les belles couleurs de cette jolie couv' cachent en réalité une incursion dans un univers bizarre, dont les graphismes mono-

chromes et tor-dus de l'auteur ne sont que la première manifestation. C'est très dépay-sant, fort original et suffisamment bien construit pour dépasser le stade de la simple curiosité. Très intéressant. Éditions

Delcourt

La note d'Ino : 14/20

Inoshiro

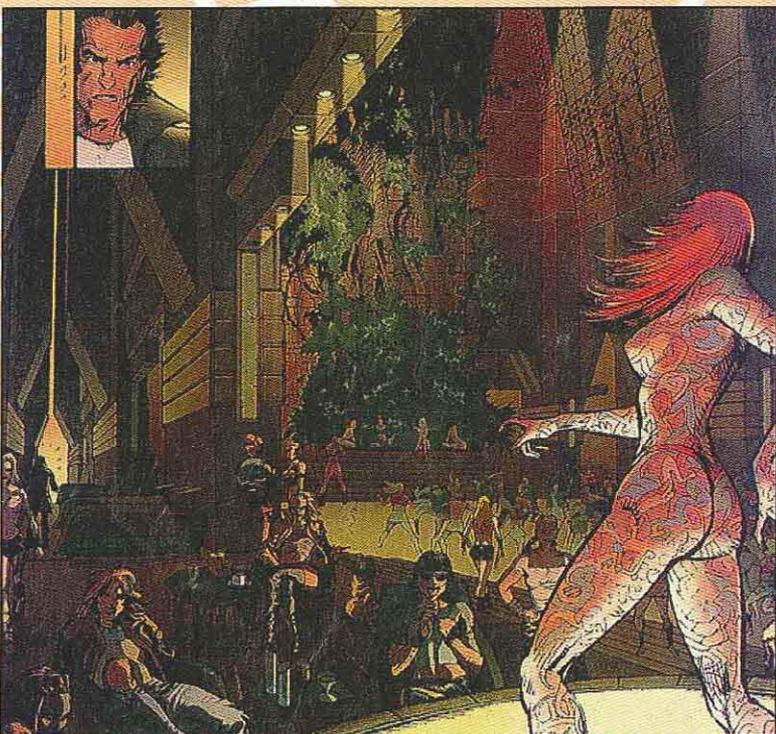


Mangas X-Press

Dernière minute.

Les nouveautés Tonkam viennent d'arriver avec les inédits « *Asatte Dance* » et « *RG Veda* », et surtout le dernier volume (le 15^e) de « *Video Girl* », du délirant Masakazu Katsura (conseillé). *Club Mad*, également, un manga made in Hong-kong type SF Amok, dont on reparlera le mois prochain.

D'ores et déjà, une simple constatation s'impose : plastiquement, c'est supérieur au tout venant japonais. Cela confirme ce que l'on pensait.



Schummed

MORTS SUR LE NIL...



«Un parfait dosage
entre action et plate-forme»
(Playstation magazine - 4/5)

24 niveaux
8 armes différentes
12 types d'ennemis



Playstation and the Playstation logo
are trademarks of SonyEntertainment Inc.

PC CD ROM disponible en juin
08 36 68 90 89 (2,23F/mn)

BMG
INTERACTIVE

3615 BMGI (2,23F/mn)



©Lobotomy Software Inc.

POUR RECEVOIR DES INFOS SUR LES NOUVEAUTÉS BMG INTERACTIVE, MERCI DE BIEN VOULOIR NOUS RETOURNER CE BON REMPLI À : BMG MULTIDIRECT, 4/6 PLACE DE LA BOURSE, 75080 PARIS CEDEX 02

Titre du magazine dans lequel vous avez découpé ce coupon :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Pays :

Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas apparaître dans notre fichier, il suffit de nous le notifier par écrit.

COURSES DEMENTIELLES POUR 1 A 8 MICRO MANIAQUES



Évitez les nénuphars



Power-ups dangereux



Sauts surprenants



Pique-nique mouvementé

**Courses en turbo 3D • 48 circuits
32 véhicules • Le plein d'armes**

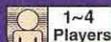
5/5 PlayStation Magazine "Efficace, clair et précis, du tout bon."

97% Player One "Micro Machines reste plus que jamais un jeu d'exception."

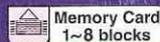
97% Playmag 95% Joypad 94% Consoles+ Mega Hit



Codemasters
pure gameplay



1-4
Players



Memory Card
1-8 blocks



Multi Tap Adaptable
1-8 Players



1-8
1-8

